

Die deutsche Manga- und Animefanszene – Verortung und  
Habitus einer Onlineszene

Dissertation  
zu Erlangung des akademischen Grades  
einer Doktorin der Philosophie (Dr. phil)  
der  
Erziehungswissenschaftlichen Fakultät  
der Universität Erfurt

Vorgelegt von  
Christine Schulz

Erfurt 2014

urn:nbn:de:gbv:547-201500560

Erstes Gutachten: Prof. Dr. Burkhard Fuhs (Universität Erfurt)

Zweites Gutachten: Prof. Dr. Helmut Niegemann (Universität Erfurt)

Drittes Gutachten: Prof. Dr. Kai-Uwe Hugger (Universität Köln)

Tag der Disputation: 08.04.2015

Datum der Promotion: 08.04.2015



Für Vincent.

## Inhaltsverzeichnis:

Abbildungsverzeichnis .....	viii
Danksagung .....	ix
<b>1. Einleitung .....</b>	<b>1</b>
<b>2. Ausgangslage .....</b>	<b>4</b>
2.1. Soziologische Einbettung .....	4
2.1.1. Gesellschaft .....	4
2.1.2. Die sozialen Kreise nach GEORG SIMMEL .....	7
2.1.3. Symbolischer Interaktionismus nach HERBERT BLUMER .....	9
2.1.4. Räume .....	11
2.1.4.1. Der Raumbegriff .....	11
2.1.4.2. Virtuelle Räume .....	13
2.1.5. Die Heterotopien nach MICHEL FOUCAULT .....	16
2.1.6. Fazit: Szenen als Gemeinschaften der Solidaritätenbildung unter Individuen in virtuellen Räumen mit heterotopischen Regeln .....	18
2.2. Fans, Community und Szene .....	20
2.2.1. Der Fanbegriff und seine Theorien .....	20
2.2.2. Exkurs: Fanstereotype – von Fan–Boys, Otaku, Fan–Girls und verdorbenen Frauen .....	23
2.2.2.1. Vorwegnahme .....	23
2.2.2.2. Der Fan–Boy .....	24
2.2.2.3. Der Otaku .....	25
2.2.2.4. Der Stalker .....	26
2.2.2.5. Der Groupie .....	27
2.2.2.6. Das Fan–Girl .....	27
2.2.2.7. Die Fujoshi .....	28
2.2.3. Kenner, Sammler, Community – der Versuch einer Fancharakteristik .....	29
2.2.4. Fazit: Fans und Fandom .....	32
2.2.5. Community .....	33
2.2.6. Der Szenenbegriff und seine Theorie .....	35
2.2.7. Fragestellungen und Probleme .....	40
2.2.8. Zugang, Aufbau und Charakteristika von Szenen .....	42
2.2.9. Nominelle Begriffsdefinition .....	43
2.2.10. Fazit Szene .....	44
2.3. Identitätenbildung als Aufgabe der Jugend .....	45
2.3.1. Identität .....	45

2.3.2. Jugend.....	46
2.3.3. Gesellschaftsstrukturen, Pluralisierung und Individualisierung.....	50
2.3.4. Freundschaft, Gleichaltrigengruppen, Medien.....	53
2.3.5. Medien und Medienkonvergenz.....	56
2.3.5.1. Medien.....	56
2.3.5.2. Medienkonvergenz.....	58
2.3.6. Selbstdarstellung und Ich–Identität.....	61
2.4. Manga und Anime in Deutschland und deren Fans.....	63
2.4.1. Manga und Anime.....	63
2.4.2. Manga und Anime in Deutschland.....	69
2.4.3. Die deutsche Manga– und Animefanszene.....	70
2.4.4. Zusammensetzung der deutschen Manga– und Animefanszene.....	72
<b>3. Methodische Vorgehensweise.....</b>	<b>75</b>
3.1. Fragestellung und theoretische Rahmung.....	75
3.1.1. Fragestellung.....	75
3.1.2. Theoretische Rahmung.....	76
3.2. Methodik.....	77
3.2.1. Qualitative Forschung.....	77
3.2.2. Methodisches Vorgehen.....	78
3.2.2.1. Triangulation.....	78
3.2.2.2. Qualitative Zwei–Personen–Interviews.....	79
3.2.2.3. externer Quantitativer Fragebogen.....	81
3.2.2.4. Forenanalyse.....	83
3.3. Auswertung durch Inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse.....	84
3.4. Sampling.....	85
3.4.1. Die Interviewgruppen.....	85
3.4.1.1. Fantypen und ihre Ressourcen.....	85
3.4.1.2. Gruppe I.....	87
3.4.1.3. Gruppe II.....	91
3.4.1.4. Gruppe III.....	94
3.4.1.5. Gruppe IV.....	97
3.4.1.6. Gruppe V.....	100
3.4.1.7. Gruppe VI.....	104
3.4.2. Der Animexx e. V. ....	107
3.4.2.1. Die Langzeitthreads.....	108
3.4.2.2. Die neuen Threads.....	111

<b>4. Die deutsche Manga– und Animefanszene als medienkonvergente Onlineszene .....</b>	<b>113</b>
4.1. Vorbemerkung .....	113
4.2. Die Community und die virtuelle Community – eine Wechselwirkung .....	114
4.2.1. Die Community als Gruppe der Fans .....	114
4.2.2. Die Rolle der Community .....	118
4.2.3. Die Mitglieder der Community .....	123
4.2.4. Altersverteilung und Generationen.....	127
4.2.4.1. Langzeitfans und Generationen in der Manga- und Animefanszene .....	127
4.2.4.2. Die Altersfrage und das konfliktbehaftete Erwachsenenbild.....	128
4.3. Infrastruktur, Orte, Räume und Subszenen .....	131
4.3.1. Gratifikationsorientierte Nutzung interner und externer Angebote .....	131
4.3.2. Konvergente Nutzung virtueller und real–physischer Räume.....	134
4.3.2.1. Konvergente Raumnutzung .....	134
4.3.2.2. Räume der Interaktion .....	135
4.3.2.3. Räume für Informationen und Inhalte .....	137
4.3.2.4. Räume für Fanpraxen .....	138
4.3.3. Räume der Szene .....	140
4.3.3.1. Virtuelle Räume.....	140
4.3.3.2. Real–physische Räume .....	141
<b>4.4. Untergruppen und Subszenen, Abgrenzung und Patchwork .....</b>	<b>142</b>
4.4.1. Untergruppen und Subszenen.....	142
4.4.1.1. Untergruppierungen als fokussierte Vergemeinschaftungen .....	142
4.4.1.2. Subszenen und Fanpraxen der (deutschen) Manga– und Animefanszene .....	144
4.4.2. Abgrenzung und Patchwork, die Beziehungen zu anderen Szenen.....	150
4.4.2.1. Abgrenzung .....	150
4.4.2.2. Patchwork und Verwandtschaftsverhältnisse zu anderen Szenen .....	154
4.5. Medien, Medienkonvergenz und die Rolle des Internets .....	158
4.5.1. Konvergente Mediennutzung in der Manga– und Animefanszene .....	158
4.5.1.1. Rezeptionsmedien.....	158
4.5.1.2. Interaktionsmedien .....	160
4.5.1.3. Konvergente Mediennutzung.....	161
4.5.2. Die Rolle des Internets .....	162
<b>5. Habitus, Stil und Performanz der deutschen Manga- und Animefans .....</b>	<b>165</b>
5.1. Habituelle Elemente in der Fan- und Szeneforschung.....	165
5.2. Rezeptionsverhalten, Alltag, Peer und Otakismus .....	166
5.2.1. Rezeptionsverhalten .....	166

5.2.1.1. Animerezeption.....	166
5.2.1.2. Mangarezeption .....	168
5.2.1.3. Rezeption digitaler Spiele.....	169
5.2.1.4. Fazit: Rezeption.....	170
5.2.2. Integration des Hobbys in den Alltag.....	171
5.2.2.1. Rezipieren.....	171
5.2.2.2. Informieren .....	171
5.2.2.3. Sammeln .....	173
5.2.2.4. Produzieren.....	174
5.2.2.5. Reisen .....	175
5.2.2.6. Protestieren/Partizipieren.....	176
5.2.2.7. Fazit: Integration des Hobbys in den Alltag .....	178
5.2.3. Das Otakismusphänomen .....	178
5.2.4. Das Japanbild .....	183
5.2.5. Fazit Rezeptions- und Alltagsverhalten.....	186
5.3. Stil.....	187
5.3.1. Der Stil-Begriff.....	187
5.3.2. Kleidung, Accessoires und Aussehen im Alltag .....	188
5.3.3. Kleidung, Accessoires und Aussehen bei Events .....	191
5.3.4. Sprache und Fachwörter .....	193
5.3.5. Fazit: Stil .....	195
5.4. Szenetypische Rituale, Handlungen und das Verhalten der Mitglieder .....	196
5.4.1. Performanzbegriff und Lifestyle .....	196
5.4.2. Auftreten im Alltag – Szeneselbstbild und Persönlichkeitsmerkmale .....	197
5.4.3. Auftreten bei Events – Performanz und Rituale.....	200
5.4.4. Auftreten im Internet .....	203
5.4.5. Fazit: Performanz .....	208
<b>6. Onlineszenen, die Onlinecommunity und Partizipationsgemeinschaften .....</b>	<b>211</b>
6.1. Onlineszenen und die Räume für Interaktion und Konsum .....	211
6.2. Die Community als mitgedachte Gruppe.....	213
6.2.1. Real-physische und virtuelle Freundschaften.....	213
6.2.2. Konsensbildung im Internet .....	214
6.3. Individualität und Pluralität als Prinzip der Onlineszene.....	216
6.4. Älterwerden in der Szene und Generationenbildung .....	218
6.5. Affinity Spaces und Partizipationskulturen des lebenslangen Lernens.....	220
6.6. Fazit: Onlineszenen als Partizipationsgemeinschaften der modernen Gesellschaft.....	222
<b>7. Fazit.....</b>	<b>225</b>



<b>8. Quellenverzeichnis .....</b>	<b>viii</b>
8.1. Printquellen .....	viii
8.2. Onlinequellen .....	xiv
8.3. E-Books.....	xvii
<b>9. Anhang</b>	

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Szenemodell von HITZLER und NIEDERBACHER (2010, S. 184) .....	43
Abbildung 2: Manga <i>Fairy Tail</i> . Leserichtung ist von links nach rechts (Mashima, 2010, S. 18–19) [Nummerierung von Autorin der Arbeit eingefügt].....	64
Abbildung 3: Fantypenmodell nach sozialem Handeln und persönlichen Ressourcen strukturiert. ....	86
Abbildung 4: Community–Modell angelehnt an das Szenemodell von HITZER & NIEDERBACHER (2010, S. 184) sowie das Communiymodell von WINKLER & MANDL (2004, S. 13).....	117
Abbildung 5: WINKLER und MANDL (2004, S. 13) nach KIM: Modell zu den Rollen in virtuellen Communitys.....	124
Abbildung 6: Leader–Pyramide in einer Community (Kim, 2006, Pos. 2412, Chapter Fife. Leadership: The Buck Stops Here, Figure 5.2.) .....	126
Abbildung 7: virtuelle Nutzungsräume und ihre Verknüpfungen. ....	140
Abbildung 8: Real–physische Räume mit lokalen, regionalen und überregionalen Verbreitungsformen. ....	142
Abbildung 9: Gruppen in Szenen (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 21). ....	143
Abbildung 10: Subszene und die sich in ihnen befindenden Untergruppen (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 24). ....	144

## Danksagung

Diese Arbeit zu verfassen, war ein langer Weg für mich aber auch für all jene, die mich auf diesem Weg unterstützten. Es war ein Weg, den ich so niemals hätte allein beschreiten können. Daher gelten die folgenden Zeilen all jenen Menschen, die mich begleitet haben und ohne deren Kraft und Vertrauen ich niemals soweit gekommen wäre.

Der größte Dank gilt hier zunächst meinem Doktorvater Prof. Dr. Fuhs, der mich stets zum Denken in neue Richtungen ermutigte und mir mit konstruktiven Gedanken Impulse gab. Er begleitete und unterstützte mich von der erste Idee bis hin zur fertige Arbeit maßgeblich und vertrauensvoll. Ich danke Ihnen ganz herzlich!

Als nächstes möchte ich mich bei meinen Interviewpartnern bedanken, die mir bereitwillig Einblick in ihr Privatleben gewährten und mit mir über sehr persönliche Aspekte sprachen. Sie halfen mir Verständnis für die Szene zu entwickeln und erklärten mir so manchen Sachverhalt, den ich bis dahin nicht kannte. Ohne sie wäre diese Arbeit nicht möglich gewesen.

Des Weiteren möchte ich meiner Familie danken. Hier zu oberst meinem Lebensgefährten C. W. der mich in dieser Zeit über alle Maße hinweg unterstützte und dafür sorgte, dass ich mich meiner Arbeit widmen konnte. Auch meinen Eltern, hier insbesondere meiner Mutter B. S., möchte ich für die viele Unterstützung und Hilfe danken. Ich danke auch all meinen Freunden für ihr Verständniss und dafür, dass sie mich notfalls zwangen das Haus zu verlassen und auszugehen. Mein besonderer Dank gilt hier S. B. für ihre Hilfe und ihre konstruktive Kritik sowie C. Sm. für ihr offenes Ohr. Ein großer Dank geht auch an die Promotionsgruppe, hier speziell an S. Sch. und S. M. für ihre Unterstützung.

Ich danke allen, die mich bei dieser Arbeit begleitet und unterstützt haben, sei es durch Gespräche, Korrekturlesen oder Schokoladenkuchen.

Christine Schulz

# 1. Einleitung

Spätestens mit der Ausstrahlung der Star Trek-Serie und der sich darum formierenden Anhänger, wurden Medienfans in der Gesellschaft bemerkt. Sie galten als seltsam, weltfremd und waren häufig Opfer von Spott (vgl. Jenkins, 2013). Tatsächlich ist der Medienfan an sich im Alltag viel weniger sichtbar als Mitglieder anderer populärkultureller Phänomene oder Szenen. Schließlich ist die Handlung und das Ziel des Fans die Rezeption der medial vermittelten Inhalte. Der Begriff Medienfan geht auf HENRY JENKINS zurück, welcher in seiner Arbeit „Textual Poacher“ die Aktivitäten der Trekkies (Star Trek-Fans) untersuchte und in diesem Zusammenhang das Bild einer kreativen Gemeinschaft von Individuen zeichnete. Der Medienfan widmet sich in seiner Freizeit einem populärkulturellen medial-vermittelten Inhalt. Dies können TV-Serien, Filme oder Film-Genres, Bücherreihen, Buch-Genres oder Werke eines bestimmten Autors sein. Auch die Fokussierung auf ausschließlich britische, amerikanische oder japanische Werke zählt in diesen Bereich. Wichtig ist nur, dass es sich um einen eigenen Inhalt handelt, der bereits produziert wurde und zur Rezeption bereit steht. Die Grenzbereiche sind nur schwer festzustecken. So sind Anhänger von Sportvereinen keine Medienfans, Mitglieder der Punk-Szene auch nicht, jedoch Fans von Punk-Musik wiederum können dem Medienfandom hinzu gezählt werden (vgl. Hills, 2004, S. ix–xiii).

Medienfanszenen unterscheiden sich von den im Allgemeinen als (Jugend)Szene bezeichneten Vergemeinschaftungen in vielen Punkten. Sie verzichten auf einen einheitlichen Stil und Habitus, haben keine Ideologie, sind offen zugänglich und frei von Verpflichtungsgraden. Nach den Autoren HITZLER & NIEDERBACHER (2010) entsprechen sie damit dem modernen Szenetypus posttraditionaler Vergemeinschaftungen (ebenda, S. 13–21). Die Räume der Medienfanszenen befanden sich schon immer in virtuellen oder textbasierten Bereichen. Über Newsletter oder Fanzine wurden in den Vor-Internet-Zeiten Informationen vertrieben, später mit den ersten Internetangeboten kamen Mailinglists und Newsgroups dazu. Diese *Affinty Spaces* (Jenkins, 2006) waren der Nährboden heutiger Medienfanszenen. Jetzt, in Zeiten omnipräsenter Mediennutzung verlagern sich die Fanräume zunehmend in den Online-Bereich. Hierbei spielen Communitys mit ihren Foren und Chatfunktionen, aber auch Möglichkeiten die eigenen Fanpraxen vorzustellen und mit anderen zu teilen, eine große Rolle (vgl. u. a. Mutzl, 2006; Heijnen, 2013; Cwielong, 2014; Hugger, 2014). Die informellen Gruppen der Medienfans sind nicht länger unbemerkt und ihr Handeln wird zunehmend von der Wissenschaft thematisiert.

Als die Forschung der hier vorliegenden Arbeit im Jahr 2011 aufgenommen wurde, war das Manga- und Animefandom weitestgehend ignoriert. Es fanden sich gelegentlich Artikel in Zeitschriften, die sich den Cosplayern widmeten. Auch Arbeiten zum Otakismus, welcher den Mitgliedern der Manga- und Animefan-Community immer wieder unterstellt wird, waren beispielsweise bei WERNER (2010a), MANFÉ (2005) oder GRASSMUCK (1999) zu finden. Heute (Juli 2014) haben sich einige Forscher der Szene angenommen.

So veröffentlichte EVA MERTENS zwischen 2012 und 2014 drei Bücher, welche die Strukturen der Manga- und Animefanszene (2012a; 2012b) und die Vorurteile, mit welchen den Fans begegnet wird, thematisieren (2014). Auch die Fanpraxen, hier allem voran Cospaly (Hitzler & Niederbacher, 2010) und Fanart (Cwielong, 2014; Zeremba, 2014) rücken stärker in den Fokus.

Die folgende Arbeit widmet sich weder den Fanpraxen noch den Strukturen der Szene. Vielmehr liegt das Ziel darin, herauszufinden, was die Manga- und Animefanszene ausmacht. Um sich dieser noch recht uneindeutigen Fragestellung annähern zu können, werden verschiedene Seiten der Szene betrachtet. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit einer multiperspektivischen Betrachtung. Es wäre nicht möglich der Komplexität der Szene gerecht zu werden, wenn die Perspektive auf eine theoretische Verortung begrenzt bliebe. Aus diesem Grund mussten für die Auswertung unterschiedliche Perspektiven und in diesem Zusammenhang auch unterschiedliche theoretische Zugänge genutzt werden. Nachdem zunächst in einem Themenkomplex Begriffe und Theorien geklärt werden, welche für das Gedankenkonstrukt der Arbeit Voraussetzung sind (Kapitel 2), werden die Erhebungsmethoden und das Sampling vorgestellt (Kapitel 3). In Kapitel 4 steht die Community als solche im Fokus. Sie wird im Kontext ihrer Strukturen betrachtet, aber dabei immer auf die Interaktion der Mitglieder bezogen. Die zu klärenden Fragen sind: Was ist die Community? Wo befindet sie sich? Was passiert in ihr? Und welche Bedeutung hat sie für den Einzelnen? Hierbei werden die virtuellen Räume der Szene besonders stark mit Blick auf die konvergente Raumnutzung thematisiert. Das darauf folgende Kapitel 5 verschiebt den Fokus von der Community weg, zum Fan hin und betrachtet dessen Habitus und alltägliche Lebensführung. Hierbei wird untersucht, ob die Manga- und Animefanszene über einen eigenen Stil, Habitus und besondere performative Elemente verfügt. Kapitel 6 wird die dargestellten Erkenntnisse zusammenfassen und versuchen, die oben formulierte Frage zu beantworten.

Da sich diese Arbeit mit einem populärkulturellen Thema befasst, welches, wie bereits angesprochen wurde, zunächst nur geringfügig erforscht war, konnte nicht in allen Fällen auf wissenschaftliche Literatur zurückgegriffen werden. Einige Begriffe und Phänomene wurden daher auf Szeneplattformen recherchiert. Definitionen wurden dabei gegengeprüft und über unterschiedliche Quellen verifiziert. Zitiert wird immer nur die Quelle, welche als die seriöseste eingestuft wurde. Insgesamt liegen dieser Arbeit vornehmlich Printmedien, gelegentlich aber auch Online-Quellen zugrunde. Alle verwendeten Online-Quellen wurden geprüft und als seriös verifiziert. Für die Ausführungen zur Community (Kapitel 4) wurde das Buch „Community Building on the Web“ von AMY JO KIM (2006) genutzt. Dieser Ratgeber erwies sich als sehr sinnvoll und wird auch von WINKLER & MANDL (2004) für ihre Erläuterungen zu Onlinecommunitys zu Rate gezogen. Die hierfür verwendete Ausgabe liegt als Kindle E-Book vor und besitzt keine Seitenverweise. Aus diesem Grund werden in der Zitation die Position im E-Book sowie das jeweilige Kapitel mit Unterkapitel angegeben. Ähnliches gilt für das Buch „Dreamland Japan“ von

FREDERICK L. SCHODT (2011). In diesem Fall wurde eine ältere Auflage (1999) in Printform für die Seitenreferenz zu Rate gezogen. Die zitierten Forenbeiträge und Auszüge aus Beiträgen wurden vom Original übernommen und in keiner Weise in Orthographie oder Grammatik bearbeitet oder verändert. Dies gilt auch für Emoticons und Kürzungen innerhalb der Forenbeiträge. Zitierte Interviewstellen wurden bei Gruppe V gelegentlich gekürzt wiedergegeben. Das dazugehörige Transkript ist der Arbeit beigelegt. Alle Forenbeiträge und Interviews sind nach den Vorgaben des Forschungsdatenzentrums (NRW, Statistisches Landesamt; Geschäftsstelle, F. D. Z., 2002) anonymisiert. Die Interviews unterliegen der absoluten Anonymisierung. Da es sich bei den zitierten Forenbeiträgen allerdings um öffentlich zugängliche Daten handelt, kann hier die Anonymisierung der Teilnehmer nur bedingt gewährleistet werden.

Die Namen japanischer Autoren werden in der japanischen Weise, erst Familienname dann Personennamen (beispielsweise Okabe Daisuke), angegeben.

Die Personendeklaration erfolgt neutral-männlich. Es wird im Folgenden *der Fan, das Individuum, der Einzelne, der Erwachsene*, etc. heißen, auch wenn die Gruppe der Personen gemischt ist. Direkte geschlechterspezifische Aussagen erfolgen dort, wo eine Gruppe oder Person eindeutig männlich oder weiblich ist. Diese Vorgehensweise dient allein der besseren Lesbarkeit und soll keinerlei Wertung oder Diskriminierung implizieren.

Christine Schulz (Weimar, 25. Juli 2014)

## 2. Ausgangslage

### 2.1. Soziologische Einbettung

#### 2.1.1. Gesellschaft

Mitglieder einer Szene sind genaugenommen nichts anderes als aus verschiedenen Kreisen kommende Individuen einer Gesellschaft, die sich um ein thematisches Element, ein Artefakt, herum konstituieren. Sie nutzen für die Zuschreibung der Relevanz des Artefakts Medien, mittels derer sie interagieren und damit kommunizieren. Eine Szene entspricht somit dem Raum in dem Kommunikation und Interaktion stattfindet. Diese Gedanken stehen zunächst grundlegend für die folgende Arbeit und müssen daher auf ihre Begrifflichkeiten hin geklärt werden.

Eine Gesellschaft ist als Konstrukt schwer zu fassen, besteht sie nun einmal aus diversen Individuen, die sich in ihr befinden. Und doch ist sie mehr als die Summe der einzelnen Teile. Eine Gesellschaft ist damit ein Ganzes, eine „*Synthese sui generis*“ (Durkheim, 1995, S. 94), das die Individuen einerseits umfasst und sie andererseits bindet. Sie ist ein „*durch deren Verbindung gebildetes System*“ (ebenda, S. 187), das ein eigenes „*Wesen neuer Art*“ (ebenda) herausbildet. Das *Wesen Gesellschaft* besteht „*in besonderen Arten des Handelns, Denkens und Fühlens, die außerhalb des Einzelnen stehen*“ und sich ihm „*aufdrängen*“ (ebenda, S. 107). In diesem Sinne handelt es sich um ein System, das mit übergeordneten Instanzen des Handelns, Denkens und Fühlens seine Mitglieder lenkt und ausrichtet. Dabei muss jedoch überlegt werden, wie umfassend und umfangreich dieses System zu fassen ist. Ob die Gesellschaft als nationalstaatlich gesehen werden soll, wie dies beispielsweise bei DURKHEIM (1995) der Fall ist, oder als westlich eingegrenzt wird, wie bei HONDRICH (Preyer & Hondrich, 2009) bis hin zur „*Weltrisikogesellschaft*“ von BECK (1999) oder unter dem Aspekt der „*Glokalisierung*“ nach ROBERTSON (Villányi & Witte 2007), ist dabei stets vom Blickwinkel abhängig. Eine Gesellschaft an sich ist als „*System sui generis*“, ein System eigener Art und so mehr als die Summe ihrer einzelnen Teile. Sie ist allerdings auch eben dies, ein Konstrukt aus einzelnen Teilen, den Individuen. In einer Gruppe ist „*die Rolle, die ein Einzelner spielt, [...] auf die Rollen abgestimmt, die andere spielen*“ (Goffman, 1991, S. 3). Dieser Gedanke findet sich auch bei MEAD wieder. Er geht davon aus, dass durch die Gesellschaft, ihre Regeln und ihre Erwartungen die „*Identität*“ entwickelt wird, welche das Individuum bildet (Mead, 1973, S. 206). Dieses Individuum greift BLUMER in seiner Theorie des symbolischen Interaktionismus auf. Diese Theorie besagt, dass der Einzelne die Grundlage der Gesellschaft bildet, indem er mit anderen Individuen interagiert. Durch das gegenseitige Aufzeigen von Bedeutungen und Einstellungen kann eine Gruppe einen Konsens finden. Ein solcher Konsens wiederum ist die Grundlage für Werte, Regeln und die von DURKHEIM angesprochenen „*Arten des*

*Handelns, Denkens und Fühlens*“ (1995, S. 94) (vgl. Blumer, 1986). Für die vorliegende Arbeit wird Gesellschaft demnach wie folgt verstanden:

Gesellschaft ist ein Konstrukt bestehend aus Individuen, den dazugehörigen Gruppen sowie Institutionen, welche auf das Individuum reglementierend wirken. Auf diese Weise werden Werte, Normen und Regeln festgelegt. Im gegenseitigen Aufzeigen von Bedeutungen und Werten des Einzelnen an die Gruppe, können sich diese zu einem übergeordneten Ganzen formieren. Gesellschaft kann nur da existieren, wo Individuen über ihr Handeln und Kommunizieren gemeinsame Wertesysteme entwickeln.

BLUMER stellt ebenfalls heraus, dass es sich bei diesen Wertesystemen nicht zwangsläufig nur um moralische oder politische handeln muss. Menschen handeln mit Bezug auf die „Dinge“ die sie umgeben und unter Bezug auf die Bedeutung, die sie ihnen zuschreiben (Blumer, 1986, S. 2).

„Such things include everything that the human being may note in his world — physical objects, such as trees or chairs, other human beings, such as a mother or a store clerk; categories of human beings, such as friends or enemies; institutions, as a school or a government; guiding ideas, such as individual independence or honesty; activities of others, such as their commands or requests; and such situations as an individual encounters in his daily life.“ (Blumer, 1986, S. 2)

---

Dabei ist es wichtig zu bemerken, dass die Menschen den Dingen eine eigene Bedeutung zuschreiben und dass diese Bedeutung nicht fest ist. Sie verändert sich durch die Interaktion mit anderen, durch das stetige Nutzen des Dinges oder Objektes. Mit jedem Kontakt, den ein Individuum mit einem Objekt hat, wird die Bedeutung des Objektes entweder bestätigt oder verändert. Mag dies im Gespräch oder in der Interaktion mit anderen Personen oder mit sich selbst geschehen. BLUMER (1986) bemerkt dabei, dass das Individuum als Bedeutungsgeber nicht unterschätzt werden darf. Es gilt als erste bedeutungsgebende Instanz, die dann wiederum in Interaktion mit anderen diese weiter gibt. In der Interaktion werden dann jene Bedeutungszuschreibungen abgeglichen. Es kommt zu einer Überprüfung der eigenen Einstellung dem Objekt gegenüber. Individuen mit ähnlichen Bedeutungszuschreibungen für bestimmte Objekte formieren sich in Gruppen. Andererseits bilden auch Gruppen wiederum die Grundlage für eine Bedeutungszuschreibung. Gesellschaftliche, nationale, religiöse oder familiär geprägte Meinungen, Einstellungen und Werte werden so an den Einzelnen weiter gereicht. Dieser übernimmt sie in seinem Denken und Handeln. Da er jedoch frei ist diese Objekte mit den eigenen Erfahrungen und der eigenen Umgebung abzugleichen, kann über die Zeit eine Neubewertung der Werte, Normen und Regeln einer Gesellschaft entstehen (Blumer, 1986, S. 1–60). In einem solchen Fall verlieren alte Objekte an Bedeutungen, während neue diese gewinnen. Häufig geht ein solcher Bruch mit dem Entstehen neuer Generationen einher. MANNHEIM spricht dabei von einem *neuartigen Zugang* (1928, S. 176 [36]), der „zugleich



*stets neuartige Distanzierung des Gegenstandes, [einen] neuartigen Ansatz bei der Aneignung, Verarbeitung und Fortbildung des Vorhandenen“* (Mannheim, 1928, S. 176 [36]) bedeutet. Was dazu führt, dass Gegebenheiten in einer Gesellschaft hinterfragt werden. Dies *„verschüttet zwar stets akkumulierte Güter; schafft aber unbewusst nötige, neue Auswahl, Revision im Bereiche des Vorhandenen, lehrt uns, nicht mehr Brauchbares zu vergessen, noch nicht Errungenes zu begehren“* (ebenda, S. 177 [37]).

Eine Gesellschaft besteht aus den Individuen, die in ihr existieren, aus den Räumen in denen sich diese bewegen, aus Moral und Sitte, sowie den Institutionen, die diese durchsetzen und abweichendes Verhalten ahnden. Ein solches Konstrukt kann nur dort entstehen, wo eine dauerhafte Interaktion zwischen Individuen stattfindet und sich ein soziales Leben herausbildet.<sup>1</sup>

„Jedes soziale Leben ist durch ein System von Fakten bestimmt, die sich herleiten aus den positiven und dauerhaften Beziehungen, welche sich zwischen einer Pluralität von Individuen herausgebildet haben. Es ist also umso intensiver, je häufiger und energischer ihrerseits die zwischen den Gliedeinheiten ausgetauschten Reaktionen sind.“ (Durkheim, 1999, S. 403)

Das Ziel einer Gesellschaft ist es demnach, viele Möglichkeiten der Interaktion zu erreichen, um so eine feste Basis aus Beziehungen zu knüpfen. Die oben beschriebenen Handlungen und Abgleichungen zur Bedeutungszuschreibung finden, da sich Gruppen nur dort formieren können, wo Interaktion stattfindet, in allen Gruppen statt. In diesem Sinne stehen Szenen als kleinere Systeme in einer Gesellschaft mit eigenen Normen, Werten, Handlungsmustern und Denkweisen. Durch den Zugewinn an Mitgliedern und ihre Positionierung in der Gesellschaft müssen die Mitglieder der Szene ihre eigenen Bezüge und Deutungsmuster stets neu bewerten (vgl. Schulz & Mertens, 2014). Aus diesem Grund gelten die beschriebenen Positionen zur Konstruktion einer Gemeinschaft, auf der Basis von Bewertung und Neubewertung von Objekten sowie durch Bildung von Generationen aus neuartigen Zugängen, auch als soziale Muster für die in dieser Arbeit beschriebene Szene der Manga- und Animefans. Dabei muss die Szene jedoch als eine von vielen Handlungsräumen erfasst werden. Sie beschreibt, im Sinne SIMMELS (1890), nur einen Kreis, in dem sich viele Individuen aus vielen Kreisen bewegen, welcher in sich allerdings wiederum eigene Kreise in Formen von Subszenen, Freundeskreisen oder anderen Gruppierungen bilden.

---

<sup>1</sup> Anm.: DURKHEIM argumentiert in seinem Werk „Über soziale Arbeitsteilung“ (1999, S. 95–286, 466–480) die Notwendigkeit einer neuen Solidaritätenbildung auf Basis der Arbeitsteilung.

### 2.1.2. Die sozialen Kreise nach GEORG SIMMEL

Eine Gesellschaft verändert und modernisiert sich. Nach DURKHEIM (1999, S. 95–286, 466–480), resultiert aus dieser Modernisierung, oder *Entsegmentierung*, wie er sie bezeichnet, der Bedarf an einer organischen Solidarität. Diese beruht auf der Arbeitsteilung der Gesellschaftsmitglieder und einem daraus entstehenden Expertenstatus jedes Individuums. Hierdurch entstehen Bindungen, welche auf verschiedene Bedürfnisse zurückzuführen sind. Diese Bedürfnisse können, so DURKHEIM, nicht über eigene Fähigkeiten, sondern nur über die Fähigkeiten anderer erfüllt werden. In der organischen Solidarität kann das Individuum gedeihen und sich seines Selbst bewusst werden und sein. Wie dies wiederum genau geschieht, erklärt Georg SIMMEL<sup>2</sup> anhand der sozialen Kreise, die sich ein Individuum erschließt und in denen es sich bewegt. Er schließt mit seiner Theorie dort an, wo DURKHEIM (1999) mit dem Begriff der Arbeitsteilung beziehungsweise der Spezialisierung stehen bleibt. Die Arbeitsteilung der verschiedenen Kreise und die daraus resultierende Spezialisierung des Individuums mit der dazugehörigen Interaktion und Anerkennung von sozialen Regeln, führen im letzten Schritt wie bei DURKHEIM zur sozialen Solidarität und darüber zum sozialen Leben.

Je freier eine Gesellschaft ist, desto individueller sind seine Mitglieder. Diese von DURKHEIM mit dem Begriff der Spezialisierung versehene Annahme erklärt SIMMEL wie folgt:

„Die Zahl der verschiedenen Kreise nun, in denen der Einzelne darin steht, ist einer der Gradmesser der Kultur.“ (Simmel, 1890, S. 240)

Eine Person kann demnach nicht nur in einem Bereich der sozialen Kreise aktiv sein, der ihm von Standes wegen zusteht und sich ihm aufgrund seiner Qualifikation oder Herkunft eröffnet. Vielmehr können diese um jene Kreise ergänzt werden, die dem persönlichen Vermögen oder den Vorlieben der Person entsprechen. Dabei können verschiedene Kreise ergänzend oder auch kompensierend wirken. Doch was genau ist ein Kreis, dass er eine solche Macht über ein Individuum besitzt? Kreise fassen verschiedene Individuen zusammen, die einen gemeinsamen Nenner besitzen. Ein Kreis kann zum Einen vom gleichen Zweck, „*ad quem*“ (Simmel, 1890, S. 249), sein. Solch einer findet sich beispielsweise bei Szenen, welche sich um ein gemeinsames Thema herum bilden. Zum Anderen existieren Kreise, so SIMMEL, von gleicher Art, „*a quo*“ (ebenda, S. 249). Diese seien beispielsweise in der Arbeitsteilung zu finden, da sich Elemente, die in sich verschieden sind auf einem Gebiet vereinen. Werden diese durch eine Zusammenführung nach gleichem Zweck miteinander verbunden, entstehen neue Gefüge. Derartige Gefüge

---

<sup>2</sup> Anm.: Für diesen Teilabschnitt galt GEORG SIMMELS Arbeit „Über soziale Differenzierung“ (1890) als Ausgangspunkt. Dabei beziehen sich alle Angaben auf das Kapitel „Über die Kreuzung sozialer Kreise“ (ebenda, S. 238–258).

bestehen aus unterschiedlichen (heterogenen) Elementen, die unter dem Gesichtspunkt des gemeinsamen Zwecks zusammengefasst werden. Eine solche Verbindung stellt wiederum eine Bereicherung dar, da verschiedene Branchen miteinander kombiniert und so in einen sinnvollen Zusammenhang gestellt werden.

Was bedeutet das für die Mitglieder einer Gesellschaft? Jede Person kommt aus einer Familie. Sie bildet den ersten und engsten sozialen Kreis. Die Familie steht in einem Kontext, dem Milieu in dem sie sich bewegt. Das wäre die Verbindung der gleichen Art. DURKHEIM nannte dies die „*mechanische Solidarität*“ (Durkheim, 1999, S. 118–160). Mit dem Heranwachsen der Persönlichkeit und dem Herausbilden von Interessen, Talenten und Bedürfnissen entwickelt das Individuum eine weitere Möglichkeit zur Sozialisation, die des gleichen Zwecks. Es wird sich Gruppen, Freundeskreisen, Vereinen oder auch Szenen anschließen, die eben diesen Zweck teilen.

„Die Gruppen, zu denen der Einzelne gehört, bilden gleichsam ein Koordinatensystem, derart, daß [sic!] jede neu hinzukommende ihn genauer und unzweideutiger bestimmt.“ (Simmel, 1890, S. 241)

---

In diesen oben genannten Gruppierungen nimmt der Einzelne verschiedene Rollen an, mit teilweise unterschiedlichen hierarchischen Stellungen. Diese steht in Abhängigkeit zu den Qualitäten oder Kenntnisse der Einzelne, die er in die Gruppe einbringen kann und welche Bedürfnisse er in ihr zu erfüllen sucht. Da er sich selbst auch über die Teilhabe an den verschiedenen Kreisen definiert, nimmt er die Regeln und Normen dieser an. Das Bestreben des Einzelnen auf Individualität und Freiheit kann somit auch über die Gruppenzugehörigkeit gewährt werden. Indem der Einzelne einen Teil seiner Freiheit freiwillig opfert, um ein Teil der Gruppe sein zu können, macht er die Gruppe zu einem Teil von sich selbst und bestimmt über sie seine Position in der Gesellschaft.

„Hierdurch wird eine gleichmäßige Annäherung an das Ideal des Kollektivismus wie des Individualismus geboten. Denn einerseits findet der Einzelne für jede seiner Neigungen und Bestrebungen eine Gemeinschaft vor, die ihm die Befriedigung derselben erleichtert, seinen Tätigkeiten [sic!] je eine als zweckmäßig erprobte Form und alle Vorteile der Gruppenangehörigkeit darbietet; andererseits wird das Spezifische [sic!] der Individualität durch die *Kombination* der Kreise gewährt, die in jedem Fall eine andere sein kann.“ (Simmel, 1890, S. 245)

---

Aus dieser Möglichkeit, je nach Bedürfnis den unterschiedlichsten Kreisen angehören zu können, entsteht der Individualismus. Mit den Kreisen interagiert eine Person demnach immer wieder in unterschiedlichen sozialen Gruppen mit anderen Menschen, welche über unterschiedliche Lebensstile verfügen. Da jedes Individuum in seinen verschiedenen Kreisen mit verschiedenen Handlungsmustern, Werten und Bedeutungen konfrontiert ist, wird jeder Einzelne auch den Objekten, die ihn umgeben, unterschiedliche Bedeutungen

zuschreiben. In jeder Gruppe, die einen eigenen Kreis bildet, müssen sich die Mitglieder dann immer wieder auf die Bedeutung der gruppenrelevanten Elemente, der Werte und Normen verständigen. Dieses Aushandeln von Bedeutungen thematisierte BLUMER (1986) in seiner Theorie des symbolischen Interaktionismus. Es entstehe, so die Theorie, eine Interaktion, in welcher moralische und gesellschaftliche Bedeutungen ausgehandelt werden. Das Individuum erlebt sich als Mitglied der Gruppe und damit als Teil des Ganzen. Die Interaktion zwischen heterogenen Elementen der Gesellschaft in Kreisen, wie beispielsweise Szenen, bereichert demnach die Gesellschaft. Das tut sie, indem die unterschiedlichen Mitglieder sich gegenseitig mit ihren individuellen Meinungen und Gedanken beeinflussen und zu einer ständigen Überprüfung von Bedeutungen sowie zur Konsensbildung gezwungen sind. Dafür bieten Szenen mit ihrer Offenheit eine günstige Plattform.

### 2.1.3. Symbolischer Interaktionismus nach HERBERT BLUMER

Während sich Personen nun, je nach ihrer Neigung, in verschiedenen Kreisen bewegen, werden sie auch mit den Mitgliedern der Kreise konfrontiert. Eine Gesellschaft besteht, nach der Theorie des symbolischen Interaktionismus<sup>3</sup>, nur dort, wo auch Interaktionen zwischen Personen stattfinden. Daher müssen die Handlungen in den jeweiligen Kreisen auch als bedeutend verstanden werden. Denn die (soziale) Interaktion, so BLUMER, ist ein Prozess der das Verhalten der Menschen formt (1986, S. 8).

„Put simply, human beings in interacting with one another have to take in account of what each other is doing or is about to do; they are forced to direct their own conduct or handle their situations in terms of what they take into account.“ (Blumer, 1986, S. 8)

Jede Interaktion hat Einfluss auf die Handlungen der anderen und ist damit Teil des Gruppenverhaltens. Dabei ist es wichtig zu bemerken, dass die Grundlage jedes Gruppenverhaltens im Individuum liegt. Das Individuum ist als kleinste Handlungseinheit befähigt mit sich selbst zu interagieren, indem es sich selbst anzeigt, was es wahrnimmt. Diese Wahrnehmungen stehen im direkten Bezug zu seiner Umgebung. Zunächst einmal dadurch, dass es von seinem Umfeld geprägt wurde. Hier finden sich die Kreise der Familie und der Religion wieder. In ihnen erlebte das Individuum Handlungen und erlernte sie. In den Kreisen der segmentären Gesellschaft<sup>4</sup> wurden Werte und Normen vermittelt

---

3 Anm.: Für dieses Teilkapitel galt HERBERT BLUMERS „Symbolic Interactionism“ (1986) als Ausgangspunkt. Dabei mit besonderem Fokus auf das Kapitel „The Methodological Position of Symbolic Interactionism“ (Blumer, 1986, S. 1–21).

4 Anm.: Das zunächst durch strenges Recht, Moral und Sitte geprägte soziale Leben schreibt DURKHEIM (1999, S. 160) den „segmentären Gesellschaften“ zu, in welchen Familien und beispielsweise auch religiöse Gruppen die Moral vorgeben. Diese „mechanische Solidarität“, welche sich aus der Ähnlichkeit der Gruppe ergibt, ist von besonders vielen Zwängen geprägt.

und im ständigen Handeln bestätigt. Diese Einflüsse nimmt das Individuum nun mit und wird sie mit jeder Interaktion neu hinterfragen oder bestätigen. Die Ergebnisse von Handlungen führen zu einer Reflektion des Individuums und lassen es entscheiden, wie es reagieren möchte, beziehungsweise welche Handlungsfolgen es vollziehen möchte.

Da Gruppen nun aus vielen unterschiedlichen, heterogenen Mitgliedern bestehen, gilt der erwähnte Denkprozess für jeden Einzelnen. Daraus ergibt sich, dass Handlungen und Interaktionen in Gruppen stets das Ergebnis mannigfaltiger Handlungsreihen sind, die am Ende in einem gemeinsamen Handeln münden. Wenn jedoch Handlungen zunächst im Selbstaufzeigen des Individuums beginnen und über die Bezugnahme aller vorangegangenen Handlungen mit Blick auf die Anderen, passieren, muss es ein System geben, mit dem das Bezug nehmen vereinfacht wird. Es bedarf eines Bezugssystems, über das die Interaktionsteilnehmer sich grundlegend verständigen können.

„Such interaction in human society is characteristically and predominantly on the symbolic level; as in individuals acting individually, collectively or as agents of some organization encounter one another as they form their own action.” (Blumer, 1986, S. 10)

---

Die Interaktion der Personen ist symbolischen Charakters. Angesicht dieser Aussage erklärt BLUMER weiter, dass diese symbolische Interaktion einem formenden Prozess unterliegt, in dem sich die interagierenden Personen immer wieder die Bedeutung ihrer Objekte aufzeigen müssen. Dabei versteht BLUMER unter dem Begriff des Objektes alles, das man anzeigen und worauf man Bezug nehmen kann (ebenda, S. 11).<sup>5</sup> Diese unterliegen einer ständigen Veränderung und müssen in ihrer Bedeutung immer wieder bestätigt werden. Ein Objekt hat für die unterschiedlichsten Personen eben auch die unterschiedlichsten Bedeutungen. Indem sich Menschen auf die Bedeutung von Objekten einigen, machen sie Handlungen möglich. Nur wenn den Interaktionspartnern die Bedeutungen von Gesten, Werten oder auch Medien bekannt sind, können sie zu diesen einen Bezug herstellen. Aus diesem Bezug heraus können sie dann wiederum die Handlung des Gegenübers einschätzen und daraufhin ihre eigene Handlung beziehen.

Davon ausgehend, dass die Vielzahl der verschiedenen Kreise in denen sich ein Individuum bewegt, auch vielfältige Bedeutungszuschreibungen an Objekte haben, muss das Individuum in seine eigene Bedeutungszuschreibung all jene integrieren. Dadurch entstehen zwangsläufig neue Bedeutungszuschreibungen, die sich aus der Heterogenität der Kreise ergeben. Da Szenen als Interaktionsfläche dienen, werden in ihnen eben diese Bedeutungszuschreibungen für Objekte, wie Werte, Normen, Politik oder Kunst vollzogen. Durch ihre Offenheit und ihre Milieuunabhängigkeit können sich Mitglieder

---

<sup>5</sup> Anm.: Er fasst unter diesen Begriff Abstrakta, wie Ideen, Werte oder politische Einstellungen; Personen; Gegenstände etc. (Blumer, 1986, S. 68–70).

unterschiedlichster Herkunft mit heterogenen Erfahrungen und Bedürfnissen in ihnen befinden. Über die Einigung der Bedeutung des Szenethemas, entsteht eine Interaktionsbasis auf der andere Bezüge wie Werte, Normen oder Nutzungsmuster von Medien ausgehandelt werden können. Sie dienen damit als Teil des sozialen Prozesses, in dem Bedeutungen und Handlungen aufgezeigt werden. Als Schnittstelle zwischen sonst sehr heterogenen Kreisen tragen ihre Mitglieder dann wiederum diese aufgezeigten Bedeutungen mit sich herum und werden sie in der Interaktion mit anderen als Bezugsquelle sehen.

Doch wo Interaktion stattfindet, müssen die Interaktionsteilnehmer manifestiert sein. Wo kein Akteur, da keine Aktion. Demnach liegt die Basis allen Handelns in den Räumen, in denen die Handlungen vollzogen werden.

#### 2.1.4. Räume

##### 2.1.4.1. Der Raumbegriff

„Mein Körper [...] ist der absolute Ort, das kleinste Stück Raum, mit dem ich buchstäblich eins bin.“ (Foucault, Bischoff, & Defert, 2013, S. 25)

Für FOUCAULT ist der Raum per se mehr als die pure Räumlichkeit im physischen Sinne. Ein Raum befindet sich an einem Ort und wird gefüllt. Er ist demnach weder leer noch neutral. „*Wir leben, wir sterben und wir lieben nicht auf einem rechteckigen Blatt Papier*“ (ebenda, S. 9). Räume sind physische Orte und mehr. Erst durch ihre Füllung über die Interaktion und die Bedeutung werden sie zum Raum. Dabei stellen Räume nach DURKHEIM eine Kategorie dar, die den Gedanken einen Rahmen geben, sie einengen und von denen sich der Geist nicht lösen kann. Wie die Zeit, die Substanz oder die Quantität stellt der Raum eine Charakteristik dar, ohne die der Geist des Menschen nicht arbeiten kann (ebenda, S. 27, 28). Er lokalisiert die Gesellschaft und spiegelt sie wider. Ein Raum wird zunächst physisch eingeteilt in Richtungen wie rechts und links, oben und unten. Er dient zur Verortung von Gegenständen und Personen, die erst durch ihre Einteilung und Einrichtung die physische Abgrenzung zum Raum machen. Dabei hängen die Gestaltung und Einrichtung mit der Kultur der *Einrichter* zusammen. DURKHEIM erklärt dies wie folgt:

„Da sich alle Menschen einer und derselben Zivilisation den Raum auf die gleiche Weise vorstellen, müssen diese affektiven Werte <sup>6</sup> und die

---

<sup>6</sup> Anm.: DURKHEIM meint mit *affektiven Werten* die charakteristischen Einteilungen eines Raums. Ob ein Raum beispielsweise kreisrund ist und damit den Stammeskreis widerspiegelt oder ob er in die Himmelsrichtungen beziehungsweise mit rechts und links aufgeteilt wird, ist damit kulturell geprägt (Durkheim, 1981, S. 30, 31).

Unterscheidungen, die davon abhängen, ebenfalls gleich sein. Das setzt fast notwendig voraus, daß [sic!] sie sozialen Ursprungs sind.“ (Durkheim, 1981, S. 30)

---

Räume sind demnach Konstrukte der sozialen Einigung verschiedener Individuen. Die „*Übereinkunft unter den Geistern*“ (ebenda, S. 38) macht die Bildung einer Gesellschaft möglich. Demnach sind Räume im physischen Sinne lokale Gegebenheiten, die qualitativen Einteilungen wie Richtungen, Aufteilungen und Anordnungen zu Grunde liegen. Ein Raum bekommt durch die Personen und die Objekte, die sich in ihm befinden, einen eigenen Wert und eine Bedeutung. Er ist damit nicht einfach eine charakterlose, leere Fläche, sondern spiegelt die Gesellschaft zu der er gehört, deren Mitglieder und ihre Artefakte, wider. Unter dieser Erklärung gefasst, steht der Raum im physischen Sinne als Rahmen mit Abgrenzungen. Er wird einerseits durch seine Bedeutung (ist er ein Wohnhaus, ein Zimmer oder ein durch kulturelle und politische Grenzen erkennbares Land), andererseits durch seine physischen Enden (Mauern, Gebirge oder Grenzen) abgegrenzt. Eines wird zumindest für diesen Raumbegriff ganz deutlich: Er ist ein festkörperlicher Bestandteil in dem sich Subjekte und Objekte befinden, die einem kulturellen Zusammenschluss angehören. Mag dies nun ein Kulturkreis, eine Nation oder eine bestimmte Gruppe von Personen, mit beispielsweise gemeinsamen Ideologien oder gemeinsamer Leidenschaft, wie bei Szenen, sein.

Ein Raum dient als Ort der Interaktion und Kommunikation, er unterliegt den Regeln der Gesellschaft, die sich in ihm befindet. Ein Raum kann offen und damit allen Personen zugänglich oder geschlossen und damit ausschließlich für einen exklusiven Teil der Gesellschaft bestimmt sein. Dies ergibt sich auch aus der Tatsache, dass Räume unterschiedliche Funktionen erfüllen und sie unterschiedlichen Bedingungen folgen. Solche Bedingungen und Funktionen unterliegen wiederum dem Bedürfnis nach welchem die Räume mit Lebewesen und den dazugehörigen Artefakten gefüllt werden. Gut erkennbar ist dies in Museen, Zoos, Krankenhäusern oder auch Ruheräumen, wie beispielsweise der eigenen Wohnung. Auch gesellschaftliche Freizeiträume wie Vereinshäuser sowie Szenenräume mit ihren Clubhäusern und Lokalen erfüllen eine solche Bedingung. Jedes dieser *Gebäude* bildet einen Raum ab, der einer bestimmten Funktion folgt und davon abhängig, eine dementsprechende Einrichtung, Ausbreitung und Füllung erhält. Dabei werden die Funktionen aufgeteilt und die Räume darüber definiert.

„Vielleicht ist unser Leben noch von Entgegensetzungen geleitet, an die man nicht rühren kann, an die sich die Institutionen und die Praktiken noch nicht herangewagt haben. Entgegensetzungen, die wir als Gegebenheiten akzeptieren: z.B. zwischen dem privaten Raum und dem öffentlichen Raum, zwischen dem Raum der Familie und dem gesellschaftlichen Raum, zwischen dem kulturellen Raum und dem

nützlichen Raum, zwischen dem Raum der Freizeit und dem Raum der Arbeit.“ (Foucault, 1992, S. 37)

---

Zunächst lässt sich feststellen, dass Räume begrenzte Bereiche sind, die durch die Gesellschaft geprägt werden. Ihre Gestaltung und Einrichtung sowie die darin vorherrschenden Regeln obliegen der Funktion, die sie von den Personen, die die Räume nutzen, zugeschrieben bekommen. Des Weiteren stehen sie im direkten Kontext der Übereinkunft einer Gesellschaft und der Nutzer des Raumes. Sie sind Orte, an denen Interaktionen stattfinden und die einem Bedürfnis zugrunde liegen (beispielsweise das Bedürfnis des Sammelns, Lagerns und Zeigens historischer Artefakte, welches zur Herausbildung des Ortes *Museum* führt). Ihre Ausmaße und Ausdehnung werden von Grenzen festgemacht, die sowohl physisch (beispielsweise Wände) als auch geografisch (beispielsweise Flüsse oder Berge), politisch (beispielsweise Landesgrenzen) sowie religiös (beispielsweise Kirchgemeinden oder Glaubensgruppen) oder funktional (beispielsweise Wohnraum, Arbeitsplatz oder Geschäft) sein können. Diesem Raumbegriff unterliegt allerdings die physische Begrenzung. Da Räume allerdings aus Interaktionen entstehen, schlagen LÖW, STEETS und STOETZER (2008) eine Erweiterung des Raumbegriffs vor. Sie erklären:

„Wir begreifen Räume als relationale (An)Ordnungen von Lebewesen und sozialen Gütern an Orten. Mit dem Begriff der (An)Ordnung wird betont, dass Räume erstens auf der Praxis des Anordnens (der Leistung der wahrnehmend–synthetisierenden Verknüpfung sowie der auch auf einer Platzierung) basieren, Räume aber zweitens auch eine gesellschaftliche Ordnung vorgeben. Diese Ordnung im Sinne von gesellschaftlichen Strukturen ist sowohl dem Handeln vorgängig als auch Folge des Handelns.“ (Löw, Steets, & Stoetzer, 2008, S. 63)

---

Über Symbole und Interaktionen werden Abstrakta erschaffen, die (wie beispielsweise Familie, Milieu oder auch Szenen) den gemeinsamen Handlungen der Individuen ebenfalls Räume bieten (Durkheim & Luhmann, 1999, S. 69, 70, 245, 308). „*Räumliche Strukturen*“, so LÖW, STEETS und STROETZER (2008), „*müssen, wie jede Form von Strukturen, im Handeln verwirklicht werden, strukturieren aber auch das Handeln*“ (ebenda, S. 63). Über Zugehörigkeiten zu einer bestimmten Gruppe, wie der Familie, dem Milieu oder einer Religion verortet sich der Mensch im abstrakten Konstrukt der Gemeinschaft und schafft darüber einen Raum im Raum, der immer dort entsteht, wo Mitglieder dieser Gruppe interagieren.

#### 2.1.4.2. Virtuelle Räume

Es bedarf demnach nicht des expliziten physischen Ortes um eine Handlung durchzuführen, einer Gruppe anzugehören oder eine Funktion zu erfüllen. Auch wenn sich der Handelnde



oder das Artefakt an sich natürlich an einem physischen Ort befindet, muss dieser nicht der Raum der Handlung sein. Foucault machte diesen Gedanken am Gleichnis des Spiegels fest.

„Der Spiegel ist nämlich eine Utopie, sofern er ein Ort ohne Ort ist. Im Spiegel sehe ich mich da, wo ich nicht bin: in einem unwirklichen Raum, der sich virtuell hinter der Oberfläche auftut; ich bin dort, wo ich nicht bin, eine Art Schatten, der mir meine eigene Sichtbarkeit gibt, der mich mich erblicken läßt, wo ich abwesend bin: Utopie des Spiegels. Aber der Spiegel ist auch eine Heterotopie, insofern er wirklich existiert und insofern er mich auf den Platz zurückschickt, den ich wirklich einnehme; vom Spiegel aus entdecke ich mich als abwesend auf dem Platz, wo ich bin, da ich mich dort sehe; von diesem Blick aus, der sich auf mich richtet, und aus der Tiefe dieses virtuellen Raumes hinter dem Glas kehre ich zu mir zurück und beginne meine Augen wieder auf mich zu richten und mich da wieder einzufinden, wo ich bin.“ (Foucault, 1992, S. 39)

---

Der Spiegel eröffnet einen Raum im Raum, in welchem Handlungen die im physischen Raum durchgeführt werden im virtuellen Raum nachvollziehbar sind. Und doch lassen sich keine Handlungen im virtuellen Raum durchführen, ohne dass sie den physischen durchqueren. Diesen Gedanken weitergeführt, können Räume als weiter gefasst werden, als das rein Physische. Sie sind nicht physisch begrenzt und doch liegt jedem virtuellen und abstrakten Raum die physische Existenz des Individuums, welches sich in ihm bewegt, zugrunde. Ohne Handelnden keine Handlung. Während sich abstrakte Räume aus Milieus, Familien, Religionen oder anderen Zugehörigkeiten bilden können, müssen für virtuelle Räume andere Regeln gelten. Sie entsprechen, wie das Gleichnis vom Spiegel zeigt, dem physischen Raum in vielen Eigenschaften. Wie der Spiegel nur das wiedergeben kann, was sich vor ihm befindet, kann ein virtueller Raum nur die Funktion erfüllen, für die er vorgesehen ist und kann nur dort erreicht werden, wo er platziert wurde (vgl. Metzner-Szigeth 2009, S. 87–88). Um die theoretische Betrachtung des virtuellen Raumes in die Praxis zu überführen, soll das Internet, in welchem sich eine Vielzahl virtueller Räume befindet als Beispiel dienen. In ihm haben virtuelle Räume eine feste Verortung. Sie befinden sich dort, wo sie platziert werden. Internetseiten sind beispielsweise nur über eine direkte Adresse erreichbar. Virtuelle Räume und deren Mitglieder sind demnach auch an einem bestimmten Ort versammelt, dessen Adresse bekannt sein muss. Und auch wenn sich die Akteure körperlich an unterschiedlichen physischen Orten befinden, teilen sie eine gemeinsame virtuelle Adresse als Treffpunkt.

Um sich dem Begriff des virtuellen Raums annähern zu können, muss zunächst der Begriff des *Virtuellen* geklärt werden. STURM erklärt, dass „*Virtuelles [...] nur der Kraft oder Möglichkeit nach vorhanden [ist]*“ (2003, S. 239). Es „*ist*“, so die Autorin weiter, „*existent – aber nicht materiell*“ (ebenda). Dadurch bedürfe das Virtuelle keiner „*körperliche[n] Anwesenheit*“ und könne „*überall präsent sein [...] und durchaus tiefe Auswirkungen auf*

*menschliches Realitätsverständnis und –bewusstsein*“ haben (ebenda, S. 239–240). Für den Realitätsbezug der virtuellen Handlung ist beispielsweise zu betrachten, ob diese auf den Raum an sich begrenzt bleibt und ohne tatsächlichen Einfluss auf die realweltliche Präsenz des handelnden Individuums ist. Wäre dem so, würden diese Handlungen, wie ein Spiel im Sinne HUIZINGAS in einem geschlossenen System stattfinden, welches, unter Nutzung eigener Regeln, die Realität vorgaugelt (Ganguin, 2010, S. 126–128; Huizinga, 1991, S. 18–19).<sup>7</sup> Einer solchen virtuellen Realität wären beispielsweise digitale Spiele mit festen Regelsystemen in virtuellen Spielwelten zuzuzählen. Andere virtuelle Räume dienen wiederum, ähnlich dem physischen Raum, der Kommunikation. Sie ermöglichen eine Kommunikation und Interaktion zwischen unterschiedlichen Personen unabhängig von der realen Zeit und dem realen Ort, an dem sie sich befindet.

„Beispiele dafür sind etwa [...] Online–Tauschbörsen, die Anbieter und Nachfrager über zeitliche und räumliche Distanz hinweg zueinander führen, und zwar bis hin zu globalen Skalen, also bis hin zur Überbrückung von Tages– bzw. Arbeitszeiten und Nacht– bzw. Ruhezeiten sowie von Feiertagen und Wochenenden [...].“ (Metzner–Szigeth, 2009, S. 86, 87)

Virtuelle Räume bedürfen immer einer vermittelnden Instanz. Ihre scheinbare physische Realität kann nur über ein Medium wiedergegeben werden. Im Gleichnis FOUCAULTS wäre dies die Spiegelfläche, im Beispiel des Videospiele sowie der Online–Tauschbörse, der Computer. Virtuelle Räume können, so auch die Einschätzung von FUNKEN und LÖW, als Heterotopien<sup>8</sup> verstanden werden (2003, S. 11–16). Sie zeichnen sich durch ihre Andersartigkeit aus, indem sie den Zugang verschiedenster Orte und verschiedenster Zeiten bündeln und in sich selbst, im virtuellen Raum, eine Gleichzeitigkeit und Gleichräumlichkeit entstehen lassen. Dabei sind sie dennoch völlig real. Handlungen, die im virtuellen Raum vollzogen werden, können deutlichen Einfluss auf die physische Welt und ihre sich darin befindenden Individuen haben. Wie das Beispiel der Online–Tauschbörse aufzeigt, werden tatsächlich greifbare Objekte, die sich an physischen Orten befinden, über den virtuellen Raum der Online–Tauschbörse vermittelt. Geld wird, auch über virtuelle Räume, wie beispielsweise PayPal, transferiert und das Objekt wechselt den Besitzer und anschließend den Standort. Handlungen, die in virtuellen Räumen

---

<sup>7</sup> Anm.: nach HUIZINGA (1991, S. 16–20) läuft ein Spiel in einem geschlossenen System aus Raum und Zeit ab und unterliegt eigenen Regeln. Handlungen, welche innerhalb des Systems eines Spieles vollzogen werden, haben keinen direkten Einfluss auf die Realität außerhalb der Spielwelt. Mit dem Verlassen des Systems des Spiels werden die vollzogenen Handlungen nichtig. Sie sind ausschließlich auf die Spielwelt begrenzt und unterliegen damit dem Freizeit– und Spaßgedanken. Leistungssport aber auch erzwungenes Spielen fallen demnach nicht in diese Kategorie.

<sup>8</sup> Anm.: Heterotopien sind nach FOUCAULT andere Räume, deren Eigenschaften (Funktion, Zugangsregeln, Bedeutungsänderung, Zusammenführung von Orten, Bruch mit herkömmlicher Zeit) sie von den normalen Räumen unterscheiden (Foucault, 1992).

durchgeführt werden, sind nicht nur dort, sondern auch für die ausführenden Personen in ihrem lebensweltlichen Bezug real. Dieser Punkt ist für das Verständnis der Interaktion in virtuellen Gemeinschaften, wie der Manga- und Animefanszene essentiell. Aus diesem Grund werden die virtuellen Räume des Internets als real existent verstanden. Die in ihnen durchgeführten Handlungen können, abhängig von der Funktion des Raumes, tatsächliche Folgen im Alltag bewirken, seien diese nun positiver oder negativer Natur.

Räume entstehen dort, wo Interaktion stattfindet und Artefakte platziert werden. Je nach Funktion und Zuweisung des Raums befinden sich bestimmte Personen und Objekte darin, die den Raum einrichten und bestimmen. Räume können physischer, abstrakter oder virtueller Natur sein. In ihrer Ausprägung werden sie immer von den Individuen bestimmt, welche diese Räume bilden und in ihnen interagieren. Da sich die Funktion von Räumen aus der jeweiligen Zuweisung ergibt, die eine Gesellschaft für sie vorgesehen hat, sind sie Veränderungen unterlegen, die sich in der Gesellschaft oder in der Aufgabe des Raums ergeben.

#### 2.1.5. Die Heterotopien nach MICHEL FOUCAULT

„Wir sind in der Epoche des Simultanen, wir sind in der Epoche der Juxtaposition, in der Epoche des Nahen und des Fernen, des Nebeneinanders, des Auseinander.“ (Foucault, 1992, S. 34)

---

FOUCAULT beschrieb die Problematik des 19. Jahrhunderts mit der der Räume. Er verwies auf das Problem der Lagerung, mit dem sich die Gesellschaft befassen musste. Durch Medien, wie Telefon oder Radio, musste die Frage nach dem Ort gestellt werden, an dem sich die Informationen befinden. In Anbetracht der immer größer werdenden Städte musste gefragt werden, wo die Menschen, die darin leben, unter kommen sollen. Für die Gesellschaft, in der sich die heutigen Menschen bewegen, stellen sich dazu weitere Fragen. Eine Gesellschaft, in der digitale Medien omnipräsent sind und Raum und Zeit eine neue Dimension, die der Gleichräumlich- und Gleichzeitigkeit, erhalten, muss sich eben auch dieser Thematik widmen. Wann bin ich und wo? Wenn Kommunikation auf virtuelle Orte verlegt wird, und über Ländergrenzen und Zeitzonen hinausgehend möglich ist, verschieben sich Bezüge zwischen Nähe und Ferne. Wenn in Räumen Aktivitäten über sehr lange Zeiträume nachvollzogen werden können und doch auch gleichzeitig sind, verändern sich das Bewusstsein für Damals, Jetzt und die Zukunft (vgl. Großklaus, 2003). Räume haben für die Menschen einen anderen Bezug als die Zeit, da sie sich in ihnen sichtbar bewegen und sie, anders als die Zeit, nicht nur über den Verfall oder die Veränderung wahrnehmbar sind.

Neben den Räumen des Alltags, in denen die Menschen leben und die in ihrer Funktion und im Zugang offensichtlich sind, existieren andere Räume. Auch sie sind alltäglich, häufig zugänglich und haben eine Funktion. Trotzdem unterscheiden sie sich von

alltäglichen Orten, wie dem Straßencafé, Supermarkt, Stadtpark oder der Strandpromenade. Ihre Eigenschaften sind anders, dennoch sind sie real. FOUCAULT beschrieb sie als „*Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können*“ (1992, S. 39) und fasste sie im Begriff der Heterotopie zusammen.

Heterotopien sind Orte, Räume, die, so FOUCAULTS Theorie, in jeder Kultur auffindbar sind. Sie bilden ein *Anderswo* oder *Nirgendwo*, einen Zwischenraum, wie ein Hotel, in dem ein frisch vermähltes Paar seine Flitterwochen verbringt. Jede Heterotopie hat eine Funktion. Diese kann praktisch sein, indem sie beispielsweise der Lagerung dienen, wie es in einer Bibliothek oder ein Friedhof der Fall ist. Auch das Verorten einer Zwischenphase kann eine Funktion der Heterotopie sein, wie es im Beispiel des Flitterwochenhotels aufgezeigt wurde. Eine andere Funktion, die der Sozialisation, haben kurzfristige thematische Verbindung von verschiedenen Menschen, auf beispielsweise Festen. Auch die Kommunikation zwischen Gleichgesinnten, wie bei Szenen, ist zu den Funktionen der Heterotopien zu zählen. Allerdings unterliegen auch heterotopische Räume den gesellschaftlichen Bedeutungszuschreibungen, und sind dem Bedeutungswandel ebenso ausgesetzt wie alle anderen Objekte. Aus diesem Grund können sich auch die Funktionen von Heterotopien wandeln. Der Raum bleibt bestehen, auch die Nutzung ändert sich kaum, jedoch wird die Bedeutung des Raums verändert.<sup>9</sup> Häufig verbinden sich mehrere Orte in einem heterotopischen Raum die an sich nicht vereinbar sind. In Theatern, Kinos oder auch den Räumen einer virtuellen Community, können große Entfernungen überwunden und an einer Stelle gebündelt werden. Dabei unterliegen sie anderen Zeitabschnitten als die alltäglichen Räume. Heterotopien können die Ewigkeit lagern, wie es beispielsweise in Museen oder Bibliotheken der Fall ist. Dort finden sich Gegenstände und Bücher, die Epochen überwinden und die Geschichte der Menschheit abbilden. Sie haben die Funktion des Ortes „*aller Zeiten*“ (Foucault, 1992, S. 43). Das Gegenstück findet sich dann in kurzlebigen, einmaligen und flüchtigen Zeitabschnitten, wie sie beispielsweise in Festen oder Urlaubsreisen festzustellen sind. Da sich diese anderen Orte demnach einer eigenen Regel bedienen, bedürfen sie eines eigenen Systems der Öffnung und Schließung, „*das sie gleichzeitig isoliert und durchdringlich macht*“ (Foucault, S. 44). Es bedarf einer Regel, einer Handlung mit der eine Heterotopie zu betreten ist. Durch ihre Zutrittsregeln entzieht eine Heterotopie den Besucher dem momentanen Zeit- und Raumsystem, in dem er sich vorher befand. Ein solches Betreten kann erzwungen sein, wie im Fall des Gefängnisses aber auch über eine rituelle Handlung, wie das Bekreuzigen beim Betreten einer Kirche geschehen. Auch der Avatar, der mit seiner Stellvertreterfunktion die Handlungen im virtuellen Raum durchführt, stellt eine solche Zutrittsregel dar. Derartige Räume finden

---

<sup>9</sup> Anm.: FOUCAULT macht dies am Beispiel des Friedhofs fest, welcher sich in seiner Bedeutung veränderte. Während die religiöse Gesellschaft den Friedhof als Lagerungsstätte der sterblichen Überreste von Familienangehörigen ansah, steht der Friedhof heute als Ort außerhalb, mit dem eigenen Grab als letztem Zeugnis einer Existenz (Foucault, 1992, S. 41–42).

sich in der Gesellschaft, weil sie von ihr gebraucht werden. Sie stellen, so FOUCAULTS Theorie, entweder den Raum für Illusionen oder für Kompensationen.

„Entweder haben sie einen Illusionsraum zu schaffen, der den gesamten Realraum, alle Platzierungen, in die das menschliche Leben gesperrt ist, als illusorischer denunziert. [...] Oder man schafft einen anderen Raum, einen anderen wirklichen Raum, der so vollkommen, so sorgfältig, so wohlgeordnet ist wie der unsrige ungeordnet, mißraten und wirr ist.“ (Foucault, 1992, S. 45)

---

Für Heterotopien gelten demnach andere Regeln als für die verbleibenden Räume. Sie haben eine Funktion, deren Erfüllung nur dann möglich wird, wenn sie ihren eigenen Regeln folgen können. Für Szenen und ihre Mitglieder sind solche anderen Orte wichtig. Sie stellen eine Möglichkeit zur Interaktion, wo sie sonst nicht möglich wäre. Als Beispiel lassen sich hier zunächst die Conventions<sup>10</sup> anführen. Sie bilden einen eigenen Raum, der zum Zweck des Szenetreffs erstellt wurde. Es bedarf eines gezielten Zugangsrituals um sich in die Räume begeben zu können. Dieses beginnt beim Erwerb einer Eintrittskarte und kann bis zum Kleiden in Szenestil fortgeführt werden. Derartige alltagsferne Handlungen wirken durch ihre Eigenheiten und auch durch ihr eigenes Zeitsystem auf die Teilnehmer entgrenzend. Ein anderes Beispiel für Heterotopien findet sich in den virtuellen Räumen der virtuellen Community mit ihrem eigenen Zeitsystem. Die Zeit verläuft hier sowohl flüchtig als auch akkumulierend. Indem beispielsweise Forenbeiträge gespeichert werden, bleiben oberflächliche Kontakte auf lange Zeit zugänglich. Auch wenn sich die Diskussionsteilnehmer nur in diesem einen Moment im Gespräch trafen, diese Begegnung flüchtig und für sie unbedeutend war, kann ihr Gespräch jederzeit nachvollzogen werden. Dadurch ist es sowohl Vergangenheit als auch Gegenwart, da eine Reaktion auf dieses Gespräch auch nach langer Zeit möglich ist, ohne dass der Verlauf des Gesprächs gestört wird oder verloren geht. Daher müssen virtuelle Räume als reale Räume angesehen werden, die den Regeln der Heterotopien folgen und somit eine Funktion haben, deren Erfüllung nur durch die ihnen eigenen Bedingungen erfüllt werden können.

2.1.6. Fazit: Szenen als Gemeinschaften der Solidaritätenbildung unter Individuen in virtuellen Räumen mit heterotopischen Regeln

Das Ziel einer Gesellschaft, deren Basis in der Interaktion der Individuen liegt (Blumer, 1986, S. 6–21), muss die gemeinsame Bedeutungszuschreibung von Werten und Normen sein. Nur über diese kann es zu einer Konsensbildung kommen, in deren Rahmen sich die

---

<sup>10</sup> Anm.: Conventions sind größere organisierte Treffen mit einem bestimmten Thema, bei denen sich Mitglieder einer Szene treffen und an unterschiedlichen Veranstaltungen, die im Rahmen der Convention angeboten werden, teilnehmen. In Kapitel 4.3.2, 5.3.3 sowie 5.4.3 werden diese Treffen näher erklärt.

Mitglieder freiwillig an die bestehenden Regeln, Werte und Normen halten. Dafür bedarf es der Interaktion der einzelnen Mitglieder, die darauf angewiesen sind, ihre Bedürfnisse über Andere ausgleichen zu lassen (Durkheim, 1999, S. 403–405). Eine solche Bedürfniserfüllung lässt sich nur mittels weitreichender Netzwerke erreichen, die sich in den verschiedenartigen Kreisen manifestieren. Hier stehen die heterogenen Mitglieder der Gruppe im Kontakt mit anderen Mitgliedern, deren Netzwerke ebenso weit reichen (Simmel, 1890, S. 238–258). Das Individuum ist innerhalb der verschiedenen Gruppen, denen es angehört unaufhörlich zur Interaktion mit anderen gezwungen. Dabei ist auch das bewusste Nichtteilnehmen an Gesprächen und Aktionen eine Form der Interaktion. Diese Erlebnisse und die daraus entstehenden Meinungen, Einstellungen, aber auch Bedeutungszuschreibungen trägt das Individuum mit sich und bringt sie in jeder Interaktion mit anderen ein. Daraus ergeben sich Handlungsmuster und Bedeutungszuschreibungen, die eine Gemeinschaft prägen (Blumer, 1986, S. 6–21). Über die Optionen der medial vermittelten Kommunikation und die damit einhergehenden Möglichkeiten Räume innerhalb digitaler Medien zu erstellen und zu nutzen, ergeben sich weitere Handlungs- und Interaktionsarten. Es ist möglich, neue Gruppen zu etablieren, die sich ausschließlich im virtuellen Raum treffen (Winkler & Mandl, 2004, S. 9–14). Ihre Interaktion findet damit auf einem virtuellen Boden statt, derweil sie mit ihren Füßen an realphysischen Orten sind. Während der Einzelne körperlich den Einflüssen der direkten Umgebung ausgesetzt ist, trägt er diese Erfahrungen in die Interaktion mit anderen, deren direkte Umfelde wiederum völlig unterschiedlich sein können. Die Mitglieder einer virtuellen Community können demnach, noch mehr als bei bisherigen Gemeinschaften, eine maximale Heterogenität aufweisen. Sie müssen sich jedoch, um miteinander interagieren zu können, auf die Basis ihrer Interaktion verständigen, indem sie gemeinsame Bedeutungen aushandeln (Blumer, 1986, S. 16–21). Szenen bieten über ihre Thematik eine erste Bedeutungsbasis (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 16–17). Ihre Mitglieder müssen diese allerdings in ihrer Interaktion immer wieder bestätigen oder verändern, denn schließlich unterliegen sie den Erfahrungen der Gruppenmitglieder und damit auch deren Bedeutungszuschreibungen (vgl. Lauenburg, 2008, S. 23–25). Andererseits schleicht sich diese Bedeutungsbasis aus Szenen in die allgemeinen Erfahrungen der Mitglieder mit ein. Die Interaktionen und Handlungen, die ein Individuum im Kontext einer Szene vollzogen hat, überträgt es auf seinen Alltag. Damit werden Szenen zu Räumen (vgl. Müller-Bachmann, 2007, S. 144). Darum muss davon ausgegangen werden, dass Szenen mit virtuellen Räumen als Handlungsräume weitergreifend sind als lokale Szenen, da sie nicht durch Regionalität oder Milieubezug eingeschränkt werden. Sie bieten eine neue Form der Solidaritätenbildung. Nämlich unter jenen Personen, die ihre speziellen, individuellen Interessen nicht über lokale Gruppierungen ausgleichen können oder wollen.

Durch die arbeitsteilige Verbindung der verschiedenen Szenemitglieder, die in unterschiedlichen Bereichen erst eine Szene möglich machen <sup>11</sup>, entstehen Interaktionszwänge mit anderen und damit Solidaritäten. Die organische Solidarität erlebt im virtuellen Raum somit eine Fortführung, in dem sich die Kreise weitgreifend und geografisch unabhängig erweitern lassen.

## 2.2. Fans, Community und Szene

### 2.2.1. Der Fanbegriff und seine Theorien

Schon allein die Erklärung oder Ableitung des Begriffs „Fan“ lässt in die Tiefen der Diskussion zum Fan blicken. Wer eine einfache Begriffserklärung sucht, wird enttäuscht. Eine Gegenüberstellung der Herkunftstheorien des Wortes Fan aus den Ursprüngen „fanaticus“ (lateinisch abgeleitet von fanum – Temple, bedeutet schwärmend, Schwärmer) oder „to fancy“ (englisch: etwas schätzen, eine Vorliebe für etwas haben) findet sich bei KRISCHKE–RAMASWAMY (2007, S. 31–33). Sie argumentiert für die in der Literatur gängige Theorie, dass das Wort „Fan“ von dem lateinischen „fanaticus“ abgeleitet wurde und *„schwärmend‘, ‘rasend‘ oder auch ‘Schwärmer‘ bedeutet und wegen seiner Herkunft von ‘fanum’–Tempel, Heiligtum–als Bezeichnung eines Zustands religiöser Schwärmerei zu verstehen ist“* (ebenda, S. 31–33). Die These, dass die Wortherkunft auf den Begriff „to fancy“ zurückzuführen sein könnte, liegt in zwei Grundgedanken begründet. <sup>12</sup> Zum einen findet sich der Verweis auf die sprachliche Äußerung „to fancy something“ (etwas zu schätzen wissen, etwas wert schätzen), welche im späten 18. Jahrhundert in Amerika und auch England für die Wertschätzung besonders eleganter Kleider galt (ebenda, S. 32). Zum anderen lässt sich eine mögliche Ableitung der amerikanischen sporting fraternitys (sportliche Bruderschaften), und damit zum Wort „fraternity“ als möglichen Ursprung des „to fancy“ heranziehen. Diese Möglichkeit würde, so KRISCHKE–RAMASWAMY, jedoch nur von wenigen Wissenschaftlern unterstützt (ebenda, S. 32). Eine grundsätzliche Ableitung des Wortes „Fan“ von „to fancy“ („etwas wert schätzen“) erscheint zunächst nachvollziehbar, allerdings weist die Autorin darauf hin, dass dieser Ausdruck zum Zeitpunkt der Entstehung des Fan–Begriffes nicht nur völlig aus der Mode gewesen sei, sondern auch grundsätzlich in einem anderen Kontext als dem des Sportes verwendet worden war. Aufgrund dieser Argumente erscheint es schlüssig, von „fanaticus“ als Wortstamm auszugehen. In seiner wohl bekannteste Arbeit zur Fanforschung,

---

<sup>11</sup> Anm.: Die verschiedenen Fanpraxen, wie beispielsweise das Übersetzen und online Stellen von Manga, das Schreiben von Fanfiction oder auch die Pflege der Foren machen eine Onlineszene aus und sind nur arbeitsteilig zu leisten. In Kapitel 6 wird dieses Thema tiefergehend vorgestellt.

<sup>12</sup> Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 31.

„Textual Poachers“<sup>13</sup>, spricht sich HENRY JENKINS ebenfalls für die Wortherkunft aus dem Stamm „fanaticus“ aus (2013, S. 11–12). Er vermerkt dazu mit Bedauern, dass, auch wenn der Begriff des „Fans“ als Wortspiel der Sportreporter eher einen unterhaltenden, spielerischen Sinn haben sollte, er sich doch nie vollständig von der Konnotation des falschen Glaubens, orgiastischen Exzesses und des Wahnsinns befreien konnte (2013, S. 12). Die Anfänge des Begriffs „Fan“ finden sich im anglo-amerikanischen Raum des späten 19. Jahrhunderts. Besonders eingefleischte Anhänger professioneller Sportteams (dabei vorrangig Baseballmannschaften) wurden von Journalisten und Berichterstattern als „Fans“ bezeichnet (Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 31). Eingeschworene Anhänger wurden bald auch in anderen Bereichen sichtbar und durch ihre Gemeinsamkeit, was die Hingabe zu ihrem bevorzugten Objekt betrifft, mit dem Begriff „Fan“ versehen (Jenkins, 2013, S. 12). So wurden beispielsweise die sogenannten „Matinee Girls“, Mädchen, die berüchtigt dafür waren Theateraufführungen zu besuchen, um die Schauspieler anzuhimmeln, ebenfalls als „Fans“ bezeichnet (Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 35; Jenkins, 2013, S. 12.). Aus der Verwendung des Begriffes „Fan“ ergibt sich demnach ein deutlicher Bezug zu „fanaticus“ und dem damit verwandten „fanum“. Der Aspekt des „to fancy“, besonders in Hinsicht auf die Ableitung von „fraternity“, greift an jener Stelle zu kurz, wo eine Erweiterung der Verwendung des Fan-Begriffes auf andere Bereiche stattfand. Die etymologische Gemeinsamkeit der Worte „Fan“ und „Fanatiker“, beide entstammen sie dem lateinischen „fanaticus“, führen dazu, dass dem Fan sowohl in der Presse als auch in der Wissenschaft der potentielle Wahnsinn und Realitätsverlust zugeschrieben wurde (Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 32).

Davon ausgehend, dass „fanaticus“ die Wurzel des heute verwendeten Fanbegriffs ist, soll nun ein Blick auf die grundlegende Bedeutung des Wortes und der Person „Fan“ geworfen werden. Auch hier ist eine Erklärung nicht ganz eindeutig. Abhängig davon, welchem Wissenschaftler und welchem Blickwinkel die Erklärung entstammt, reicht die Definition des Begriffs unterschiedlich weit. Es lassen sich grundlegende Strömungen ausmachen. Wissenschaftlerinnen wie JENSON diskutieren die frühen Forschungen zum Fan durch HORTON & WOHL (1956)<sup>14</sup> oder SCHICKEL<sup>15</sup> und setzen sich mit deren Ansichten zu extremen, pathologischen Fanausprägungen auseinander (Jenson, 1992). Dabei wird versucht, das Bild des sozial-ungewollten Gesellschaftsversagers in Frage zu

---

<sup>13</sup> Anm.: Anlässlich des 20-jährigen Jubiläums des Buches kam es im Jahr 2012 zu einer Neuauflage, welcher ein Interview vorangestellt ist. Die Erstauflage von „Textual Poachers“ wurde 1992 veröffentlicht. Für diese Arbeit wurde auf die E-Book (Kindle) Variante der Neuauflage zurückgegriffen.

<sup>14</sup> Anm.: HORTON & WOHL sehen das Fanssein als eine Form der parasozialen Interaktion. Diese sei, so die Autoren, nur scheinbare Interaktion, da keine Rückkopplung, sprich auf eine Aktion keine wahrnehmbare Reaktion, erfolgt. Damit würde eine normale Beziehung imitiert. Sie gehen davon aus, dass sozial ausgeschlossene Personen ihr Bedürfnis nach Nähe über das Fanssein kompensieren würden, was zu pathologischen Verhalten führe.

<sup>15</sup> Anm.: JENSON (1992, S. 11,17) stellt SCHICKELS Theorie, dass der Fan eine pathologische Variante von „uns“ (den nicht-Fans) sei, in ihrem Text zur Diskussion.



stellen (ebenda, S. 13–18). Die von JENSON zitierten Autoren gingen, so die Wissenschaftlerin, davon aus, dass die Handlungen des Fans entweder durch mangelnde Selbstkontrolle oder durch defizitäre soziale und emotionale Bildung geprägt seien. In diesem Gedankenkonstrukt wäre das Fansein eine Möglichkeit diese Defizite auszugleichen. Der Fan spielte demnach den Gegenpart zum kulturell hochgebildeten Bürger.<sup>16</sup> FISKE (1992) beispielsweise, stellt den Fan (er unterscheidet dabei weder Medien– noch Sportfan, erklärt jedoch, dass der Bildungsgrad von hoher Bedeutung sei) als eine Person dar, die durch ihre mindere gesellschaftliche Stellung und ihren geringen Bildungsgrad ihre Erfüllung im Fansein suche (ebenda, S. 33, 37, 48). Womit er in den Kanon derer einstimmt, welche den Fan als unvollkommenen Sucher nach Selbstbewusstsein und Zugehörigkeit sehen. Das Gegenstück zu diesem Theorem stellen die Aca–Fans mit ihrer Betrachtung des Fans als natürliche Person, die ihre Freude an einem kulturellen Objekt verschiedenartig auslebt. Als Aca–Fans bezeichnen sich jene Wissenschaftler, die sich zu ihrem Fan–sein bekennen und als solche die elitäre Schere zwischen Akademiker und Fan zu schließen versuchen. Erster bekennender Aca–Fan war HENRY JENKINS, dessen Buch „Textual Poachers“ (erste Veröffentlichung 1992) erstmalig die *Trekkies* (Fans der Star Trek–Serien) auf eine Weise vorstellte, die sie als interessierte, kreative und vielseitige Personen in einer gut organisierten Gemeinschaft darstellte. Er zeigte die verschiedenen Fanaktivitäten, beispielsweise das Schreiben von Fanfiction, Fantexte basierend auf popkulturellen Texten, (2013, S. 153–157) oder das Singen von Filksongs<sup>17</sup> (S. 250–275), auf und stellte heraus, dass die Tätigkeit des wiederholten Rezipierens von Texten (Rereading) die Fantätigkeit ist, welche von allen Fans durchgeführt wird (S. 66–69). Wissenschaftler wie SCOTT (Jenkins, 2013, Pos. 71–86)<sup>18</sup>, GREY (2007) oder HILLS (2004) stellen Fans als Personen dar, die jeder in seiner Umgebung hat, beziehungsweise wie jeder es sein kann. Dabei stellen sie heraus, dass es keinen klassischen Merkmalkatalog für „das Fandom“ geben kann, da jedes in sich unterschiedlich ist. Verschiedene Komponenten, wie beispielsweise die unterschiedlichsten Gebiete, in denen Fans auftreten (Sport, Musik, Film oder Bücher) können und darin wiederum, die verschiedenen Ausprägungen (Fans von TV–Serien, Fans von Fußballvereinen, Fans von bestimmten Bands oder Genres), erschweren eine eindeutige Kategorisierung (Hills, 2004, S. ix–xiii.). KRISCHKE–RAMASWAMY (2007) vermerkt dazu, dass die Fanpraxis und die Tätigkeiten der Fans unmöglich vereinheitlicht oder verallgemeinert werden könnten. Die Forschungspraxis, so die Autorin, versuche in der Rezipientenpraxis eine Vereinheitlichung zu finden, wo, aufgrund der Vielfalt, keine ist und auch keine sein könne (ebenda, S. 44–46). Was wiederum zu einer „voreiligen“ Festlegung der Begriffe Fan und Fandom führe (ebenda, S. 45). Eine ähnliche

---

<sup>16</sup> Vgl. Jenson, 1992, S. 11–18 ; Fiske, 1992, S. 33 –34.

<sup>17</sup> Anm.: Lieder, die von Fans mit eigenen, auf das Fandom bezogenen, Texten versehen wurden.

<sup>18</sup> Anm.: Vorwort des Interviews, welches der Jubiläumsauflage zu Jenkins „Textual Poachers“ vorangestellt war.

Sicht vertritt auch HILLS (2004), der sich daher gegen eine Charakterisierung des ‚Fans‘ an sich ausspricht (ebenda, S. ix–xiii.).

Fans und Fandom sind, vor allem im englischsprachigen Raum, vielseitig untersucht. Die deutsche Wissenschaft befasst sich vorrangig im Bereich der Szenenforschung durch beispielsweise RONALD HITZLER & ARNE NIEDERBACHER, KAI-UWE HUGGER oder WALDEMAR VOGELANG mit dieser Thematik. Einen Überblick zu Fanhandlungen, Distinktion und Sozialisation des Fans im Allgemeinen findet sich in ROOSE, SCHÄFER, & SCHMIDT-LUX (2010a). Insgesamt sind Forschungsarbeiten verschiedenster Disziplinen mit dem Themenbereich verbunden. Soziologische Studien zum Wandel des Mediengebrauchs in der Gesellschaft und dessen Bedeutung für Fankulturen (Jenkins 2006a; 2006b); Abhandlungen zur Jugendsozialisation mittels des Fan-Seins (Brüdigam, 2000; Werner, 2010a; Hitzler & Niederbacher, 2010) oder theoretische Fanforschung mit Bezug zum akademischen Kreis (Hills, 2004; 2007) sowie Analysen der Darstellung des Fans in den Medien und der Wissenschaft (Jenson 1992; Lewis 1992) ermöglichen einen breiten Blick in den Fachbereich. Andererseits lassen Forschungsarbeiten zu gezielten Fanaktivitäten wie dem Fanfictionschreiben (Cicioni, 1998; Green, Jenkins & Jenkins, 1998; Beyer, 2006) oder Arbeiten über bestimmte Fandoms, beispielsweise Star Trek-Fans (Wenger, 2006); weibliche Wrestling-Fans (Dell, 1998) oder Fußballfans (Thein & Linkemann, 2013), genauere Erkenntnisse für einzelne Gruppen zu. Durch ITOS (Ito, Okabe, & Tsuji, 2012) Übersetzung japanischer Forschungsbeiträge wird die japanische Fanforschung international zugänglich. Vergleiche zwischen japanischen Otaku<sup>19</sup> (Ito, 2012, S. ix–xx.; Azuma, 2012, S. 30–35) und westlichen Fans oder weiblichen Slash<sup>20</sup>-Fanfictionschreibern aus verschiedenen Kulturen (Levi, McHarry & Pagliassotti, 2008; Okabe & Ishida, 2012) werden so möglich und bieten die Möglichkeit auf einen neuen Dialog für internationale Fanforscher.

## 2.2.2. Exkurs: Fanstereotype – von Fan-Boys, Otaku, Fan-Girls und verdorbenen Frauen

### 2.2.2.1. Vorwegnahme

Wie im vorangegangenen bereits erwähnt, ist der Fanbegriff eng mit dem des Fanatikers verbunden. Das öffentliche Bild wurde geprägt von dem, was durch Filme (beispielsweise Tony Scotts „The Fan“ aus dem Jahr 1996), Berichterstattung (beispielsweise die

---

<sup>19</sup> Anm.: Japanische Fans von popkulturellen Inhalten.

<sup>20</sup> Anm.: Homoerotische Fanfictions, in denen Figuren aus TV-Serien, Büchern, Filmen, Comics, Manga, etc. verpaart werden.

Berichterstattung zu gewalttätigen Fans und zu Stalkern<sup>21</sup>) und Wissenschaft (vgl. hierzu den Artikel von JENSON (1992, S. 9–29)) verbreitet wird. Dabei kommt dem Fan bestenfalls die Rolle des verschrobene Einzelgängers mit popkulturellem Fachwissen zu. Schlimmstenfalls gilt er als tickende Zeitbombe, der seine durch unbefriedigte Bedürfnisse aufgestaute Sehnsucht nach Aufmerksamkeit in einer kriminellen Tat auslebt.

Der folgende Abschnitt soll all jene Stereotype und Vorurteile zusammentragen, mit welchen sich Fans von medienzentrierten Themen<sup>22</sup> konfrontiert sehen. Ein letzter Vermerk vorangestellt. Diese Arbeit befasst sich mit einer Fan-Szene, welche mit vielen dieser Vorurteile zu kämpfen hat. Der folgende Teil soll daher auch nicht die Meinung der Autorin oder die wissenschaftlichen Erkenntnisse der Arbeit wiedergeben. Vielmehr soll die folgende Zusammenstellung einen Einblick in die Stereotype und Vorurteile geben, mit denen Fans und Fan-Szenen weithin begegnet wird. Bemerkenswert ist auch die deutliche Geschlechtertzuordnung. Während die männlich konnotierten Stereotype eine (auch sexuelle) Unreife vorweisen, werden Frauen im besonderen Maße sexualisiert.

#### 2.2.2.2. Der Fan-Boy

Das eng sitzende Spruch-T-Shirt über den untrainierten, etwas aus der Form geratenen Bauch gezogen, sitzt er am Computer. Er schreibt einen Post im Forum oder in seinem Blog, vielleicht verfasst er einen Artikel für ein Fanzine<sup>23</sup>. Der Inhalt seiner Beiträge ist völlig absurder Natur (es geht um irgendwelche Ungereimtheiten über die Position der Standuhr in der letzten Simpson-Episode) und ohne Relevanz für das alltägliche Leben, möglicherweise auch ein Beschwerdebrief an einen TV-Sender oder er sammelt Informationen für sein nächstes Cosplay<sup>24</sup>, das er auf der kommenden Comic-Convention<sup>25</sup> tragen möchte. Sein Computer steht in einem kleinen Zimmer, im Haus der Eltern oder einer kleinen Einraumwohnung. Freunde hat er nur wenige, diese sind jedoch alle wie er: männlich, Single ohne Aussicht auf eine Partnerin, Gesellschaftsversager, Kenner von unnützen popkulturellem Wissen und unfähig in der echten Welt mit anderen (vor allem weiblichen) Personen zu interagieren. Sein Konsumverhalten erinnert an das

---

<sup>21</sup> Anm.: JENSON beschreibt diese in ihrem Artikel (1992 – Fandom as Pathology). MANFÉ (2005) geht in seiner Dissertation auf den „Otaku“ MIYAZAKI ein, der, durch die Darstellung in der Presse als mordender Mangafan, jahrelang das Bild des Otaku geprägt hat.

<sup>22</sup> Anm.: Medienzentrierte Fandoms, auch Medienfandoms genannt, richten ihre Aufmerksamkeit auf Bereiche wie Filme, TV-Serien, Videospiele oder auch Bücher und Comics. Das Musikfandom zählt nur peripher in diese Kategorie.

<sup>23</sup> Anm.: Von Fans produzierte Zeitschrift, die unter Fans vertrieben wird, Akronym aus Fan und Magazin.

<sup>24</sup> Anm.: Costume play (Kostümspiel). Ein Cosplay stellt die Kostümierung als eine Figur aus einem popkulturellen Hintergrund dar. Der Cosplayer trägt dieses Kostüm und nimmt für die Zeit des Tragens die Rolle der Figur an. Näheres dazu folgt im Kapitel 4.4.1.2., S. 147.

<sup>25</sup> Anm.: Größere Veranstaltungen oder Messen zu einem bestimmten popkulturellen Thema, beispielsweise Comics oder Videospiele.

eines Kindes. Actionfiguren, Comichefte, Laserschwerter. Sein Intellekt ist nicht sonderlich hoch. Er ist ein NEET<sup>26, 27</sup>.

Das Bild des Fan-Boys hat sich in den letzten Jahren ein wenig gewandelt. Seine Unzulänglichkeiten bezüglich der alltäglichen Interaktion mit anderen Menschen, seine Eigentümlichkeit als sozial isolierter Sonderling sowie die Unreife werden ihm noch immer zugeschrieben. Jedoch gilt er nicht länger als dumm, ungebildet oder arbeitslos. Mit der Zeit wandelte sich der NEET zum *Nerd*. Dieser ist intellektuell hochbegabt und verfügt über profunde Kenntnisse im naturwissenschaftlichen und/oder computertechnologischen Bereich. Seine Fähigkeiten als wandelnde Datenbank werden geschätzt, jedoch in Verbindung mit seinem abgeschotteten Dasein und der auf eine kleine Gruppe von ihm ähnlichen Personen beschränkten Interaktion ad absurdum geführt. Als aktuelles Beispiel ließen sich die Protagonisten der TV-Serie Big Bang Theory anführen.

### 2.2.2.3. Der Otaku

Ähnlich dem oben beschriebenen *Nerd*, gilt der *Otaku* (der Begriff ist geschlechtsneutral, jedoch stark mit dem männlichen Geschlecht verbunden) als menschliche Datenbank. Er bildet das japanische Pendant zum westlichen Fan-Boy in Kombination mit dem Stalker. Ein Otaku<sup>28</sup> lebt zurück gezogen in einer kleinen Wohnung oder bei den Eltern, da er aufgrund seines geringen Bildungsstandes oder aus Mangel an Interesse, keine gutbezahlte Arbeit hat. Das stört ihn jedoch nicht. Er schottet sich in seiner Freizeit völlig von der Außenwelt ab und taucht in die Informationsflut des Internets, der Manga<sup>29</sup> oder anderer Themengebiete ein. Dort sammelt er jede Information, die er zu seinem Teilbereich finden kann, denn auch hier sucht er sich eine Nische. Die Welt ist ihm zu groß, darum muss er sich selbst einen Raum schaffen, in welchem er alles überblickt und in dem er alles weiß. Anderen Menschen begegnet er, wenn es sich nicht vermeiden lässt, mit distanzierter Höflichkeit. Muss er sich aus seiner Schutzhöhle herausbewegen, nimmt er zur Sicherheit unzählige Manga, Magazine oder ähnliches mit und vergräbt sich in diesen, sobald er sich unsicher fühlt. Diese Isolation führt langfristig zur Vereinsamung. Da der Otaku keine klare Trennlinie zwischen realer Welt und Fantasiewelt hat, überträgt er seine Sehnsüchte, auch seine Bedürfnisse, auf Figuren, die in seiner Welt auftauchen, beispielsweise Manga-

---

<sup>26</sup> Anm.: Not in Education, Employment or Training (Nicht in Ausbildung, Arbeit oder Ausbildung).

<sup>27</sup> Vgl. u.a. Jenkins 2013, S. 9–11.

<sup>28</sup> Anm.: Der Otaku-Forscher AZUMA (2012, S. 33–35) erklärt, dass der Begriff des Otaku auf die Zeit zwischen 1970 und 1980 zurückgeht, in welcher sich Otaku gegenseitig als Otaku ansprachen. Die etymologische Bedeutung geht auf das japanische お宅 (ihr Heim, ihre Familie) zurück, welches die höfliche Anrede an eine Person ist, zu der man in keiner persönlichen Beziehung steht. Es gibt verschiedene Theorien zur Entstehung des Wortes als Beschreibung, welche jedoch alle nicht eindeutig bestätigt sind.

<sup>29</sup> Anm.: Japanische Comics. Eine tiefergehende Erklärung findet sich in Kapitel 2.4.1., ab S. 63.

oder Animefiguren<sup>30</sup> sowie TV-Sternchen, und erträumt sich eine Interaktion. Manche sind damit zufrieden, andere können ihre Sehnsucht nur bedingt unterdrücken, was sie letztendlich zu pathologischen Handlungen, wie beispielsweise der Vergewaltigung von Mädchen, die der geliebten Animefigur ähneln, treibt.<sup>31</sup>

Auch dieses Bild hat sich über die Zeit verändert. Die aufgrund von psychischen Problemen entstehende kriminelle Handlung wird ihm nicht länger unterstellt. Vielmehr wird der Otaku, ob seiner Kennerschaft, respektiert<sup>32</sup> und, ob seiner sozialen Unzulänglichkeiten und seiner (sexuellen) Unreife, vergleichbar zum heutigen Bild des Nerds, als witzig und minderwertig betrachtet. Das Bild des Otaku, wie oben beschrieben, findet sich vorrangig in Japan. Das westliche Bild des Otaku unterscheidet sich davon völlig. Der westliche Otaku ist dem Fan-Boy sehr ähnlich, mit der Unterscheidung, dass sein Fandom auf Manga und Anime bezogen ist.

#### 2.2.2.4. Der Stalker

Er weiß alles über seinen Star, Wohnort, Essgewohnheiten, Tagesablauf. Er kennt dessen Lebensstil und gibt sich damit zufrieden diese Person aus der Distanz lieben zu können. Darum sammelt er alles, was er über seinen Star finden kann. Filme und Zeitungsartikel, Radioaufnahmen und persönliche Dinge. Manchmal muss er dafür dessen Müll durchwühlen, manchmal muss er dafür viel Geld bezahlen. Er widmet dieser Person sein ganzes Dasein. Natürlich stört das niemanden, schließlich ist er allein, schon immer, er kommt nur schlecht in der Gesellschaft zurecht. Menschen machen ihm Angst, nur dieser bestimmte Star nicht. Der Stalker versteht nicht viel vom Leben, gelernt hat er auch nichts, er ist einer dieser Gesellschaftsversager. Doch in seiner Liebe zu seinem Star fühlt er sich wohl. Er schreibt Briefe um auf seine Liebe und auf sich selbst hinzuweisen. Er folgt der geliebten Person, beobachtet sie und lebt in seiner Fantasiewelt.<sup>33</sup>

Dieser Fantypus wird bei Personen bezogenen Fandoms beschrieben. Er findet seine Ausprägung sowohl im weiblichen als auch im männlichen Geschlecht. Die Extremform des Stalkers äußert sich im Mord oder im Mordversuch. Diese mit Sicherheit extremste Form der Stereotypisierung geht auf pathologische Fälle wie beispielsweise John Hinkley (dieser versuchte Ronald Reagan zu ermorden, um die Aufmerksamkeit seiner Liebblingsschauspielerin zu erlangen) zurück, prägte jedoch für einige Zeit das Bild des

---

<sup>30</sup> Anm.: Anime sind japanische Zeichentrickfilme. Eine tiefergehende Erklärung findet sich in Kapitel 2.4.1.

<sup>31</sup> Anm.: Diese Schilderung ist gesammelt aus diversen Publikationen zum Thema Otaku und Otakismus (Grassmuck, 2000; Manfé, 2005; Werner, 2010a, S. 47–52; Ito, Okabe & Tsuji, 2012).

<sup>32</sup> Vgl. Ito, 2012, S. xi–xx.

<sup>33</sup> Anm.: Dieses Bild wird durch Filme wie „The Fan“ von Tony Scott oder Medienberichte (vgl. Jenson 1992, S. 11–13) verbreitet. Grundsätzlich wurde dieses Bild durch beispielsweise den Mord an John Lennon durch Mark David Chapman (Jenson, 1992, S. 11) geprägt.

Fans maßgeblich.<sup>34</sup> Es zeigt sich deutlich, dass es zu markanten Unterschieden in der Wahrnehmung des Fans als Mann und als Frau kommt.<sup>35</sup> Während Frauen eine starke sexuelle Sehnsucht zum Star unterstellt wird, der weibliche Stalker unterscheidet sich vom Groupie in diesem Fall durch seine Treue zu einer Person, wird dem Mann eine Form von absurdem Besitzanspruch nachgesagt.<sup>36</sup> In beiden Fällen (sowohl männlich als auch weiblich) kann, so der Stereotyp, der Stalker zum Mörder werden. Dem Fanstereotyp liegt ein psychologisches Krankheitsbild zugrunde.

#### 2.2.2.5. Der Groupie

Sie geht (im Gegensatz zu den oben beschriebenen männlichen Fantypen) sehr aus sich heraus und ist mit ihrer Sexualität sehr freigiebig. Ihren Körper setzt sie gezielt ein, um möglichst viele Kontakte in der Musikwelt zu knüpfen. Dafür reist sie den Bands nach, besucht Konzerte und Festivals. Im Backstage-Bereich erfüllt sie sich ihre Träume nach intimen Beziehungen zu vermeidlich unerreichbaren Personen. Sie kennt viele Musiker und Bands, mit nicht allen hatte sie intimen Kontakt, aber mit vielen. Das verschafft ihr eine komfortable Position, sowohl bei anderen Fans, als auch für sich selbst. Sie ist jung, hübsch und weiß, wie sie sich Zugang zu den Backstage-Bereichen verschaffen kann, wenn sie das will.<sup>37</sup>

Das Phänomen des Groupies wird vor allem auf Musiker und Bands bezogen.

#### 2.2.2.6. Das Fan-Girl

Sie bildet das weibliche Gegenstück zum Fan-Boy, allerdings mit anderen Attributen. Ihre Wohnung oder ihr Zimmer ist mit Gegenständen, Postern und anderen Objekten ihres Fandoms gefüllt. Das aktuelle Fanzine liegt auf dem Tisch. Sie schaut sich zum wiederholten Mal diesen einen Moment auf DVD an, in der diese Person so toll aussieht. Sie kennt den Schauspieler, aber das ist nicht dasselbe, diese Rolle, das ist das Wahre! Die Serie ist so schön, die Figuren sind so unglaublich real, die Kleidung, die Dialoge und diese Figur. Sie schreibt in Foren und Blogs darüber, streitet mit anderen, die das nicht so sehen. Auf ihrem Nachttisch steht ein Bild ihrer Lieblingsfigur. Das Fan-Girl hat zwei Ausprägungen. Zum einen den jungen, enthusiastischen, verliebten Teenager, der emotionale Forenbeiträge schreibt und lieber in seinen Träumen oder in seinen

---

<sup>34</sup> Jenson, 1992, S. 11, 16–18.

<sup>35</sup> Anm.: Die oben beschriebenen Typen sind alle dem männlichen Geschlecht zugeschrieben.

<sup>36</sup> Vgl. Jenson, 1992, S. 11 sowie auch Filme wie beispielsweise oben genannten (Fußnote 33) „The Fan“.

<sup>37</sup> Vgl. u. a. Cline (1992); Kruschke–Ramaswamy (2007, S. 33) und Jenkins (2013, S. 14).

selbstverfassten Texten die Liebe mit einer fiktiven Figur vollzieht als sich auf die echte Welt einzulassen. Würde sie ihrem Star begegnen, wäre sie der Ohnmacht nahe oder würde ihm kreischend um den Hals fallen. Zum anderen die alternde Jungfrau, welche in ihrem Leben nichts weiter findet als den Zugang zu fiktiven Welten und fiktiven Gestalten. Sie erschafft um sich herum eine Welt aus Fanartefakten, lernt alles über die geliebten Figuren und flüchtet sich in ihre Träume und Fantasien.<sup>38</sup> Auch sie ist überenthusiastisch, ekstatisch und sexuell aufgeladen.

Das ausufernde Kreischen und überbordende Diskutieren, Hofieren und Besprechen von Serienstars, Serien oder popkulturellen Inhalten hat das Bild des Fan-Girls in einem Sinne geprägt, dass sich daraus ein Verb entwickelte. „Fangirlen“ bezeichnet übertrieben begeistertes Besprechen von Medien, Medieninhalten oder Medien-Personen ohne Zurückhaltung und ohne Realitätsbezug (Urban Dictionary).<sup>39</sup>

#### 2.2.2.7. Die Fujoshi<sup>40</sup>

Diese ausschließlich weiblichen Fans sind bekannt dafür, dass sie in ihren Texten (Fanfiction), Bildern (Fanarts) und Fan-Videos (Fan-Music-Videos) Figuren aus Serien, Spielen, Film oder anderen Texten miteinander in Liebesbeziehungen zusammenbringen, welche diese im eigentlichen Text nicht aufweisen. Dabei ist besonders das Slashen<sup>41</sup> als homo-erotische Variante beliebt. In Japan werden Anhängerinnen der BoysLove-Manga<sup>42</sup> als *Fujoshi*, verdorbene Frauen, bezeichnet. Fujoshi lieben BoysLove, sie lesen es, sie zeichnen es. Daher sind ihre Gedanken völlig mit der Verbindung von Mann/Mann-Paarungen vereinnahmt. Wo immer sie stehen, mit wem immer sie reden, sie übertragen ihr Bild von homo-erotischen Mann/Mann-Szenen auf alle männlichen Wesen des Alltags. Dies liegt darin begründet, dass diese Mädchen und Frauen aufgrund ihres Aussehens und ihrer Angst vor Männern keine Partner haben oder finden und ihre sexuelle Energie in einem anderen Feld entladen müssen. Ihre Angst vor Männern ermöglicht ihnen jedoch keine normalen Zugänge. Durch die rein männlichen Protagonisten im Slash und BoysLove laufen Fujoshi nicht Gefahr sich mit einer der Figuren identifizieren zu müssen. Andererseits können sie ihre Lust gefahrlos ausleben. Ihre ohnehin schon geringe Intelligenz verkümmert durch den ausschließlichen Konsum und das Erstellen von Slash

---

<sup>38</sup> Vgl. Jenkins, 2013, S. 11–15.

<sup>39</sup> Anm.: Das Wort findet sich in vielen Foren, ist allerdings eher umgangssprachlicher Natur.

<sup>40</sup> Anm.: Hier werden zwei ähnliche Phänomene unter dem japanischen Begriff zusammengefasst.

<sup>41</sup> Anm.: Werden in einem Fantext zwei vornehmlich männliche Figuren miteinander in einer Liebesgeschichte oder einer erotischen Geschichte zusammengesetzt (pairing – verpaaren) werden die Namen mit einem „/“ (Slash) verbunden. Daher werden solche Fanfiction als „Slash“ bezeichnet.

<sup>42</sup> Anm.: Dabei handelt es sich um japanische Comics mit homo-erotischen Paarungen, deren Darstellungen von harmlos bis zur Erotika reichend, variieren.

und BoysLove völlig, was dazu führt, dass sie immer weiter den Bezug zur Realität verlieren.<sup>43</sup>

Auch dieses Bild ist einer langsamen Änderung unterzogen, obwohl besonders in Japan die Fanpraxis des Slashens und des BoysLove als verdorben gilt. Die westliche Wahrnehmung scheint eine Verschmelzung zwischen den japanischen Fujoshi und den westlichen Fan-Girls zu ergeben. Dieses Bild wird mit Vorliebe auf Manga- und Animefans projiziert, wobei die tatsächlichen BoysLove-Fans in der Szene selbst nur einen geringen Anteil haben.<sup>44</sup>

### 2.2.3. Kenner, Sammler, Community – der Versuch einer Fancharakteristik

Die oben beschriebenen Punkte zum Fanbegriff, dem Forschungsstand und den Stereotypen können im besten Fall eine Annäherung an das geben, was der „Fan“ ist. Das gezeichnete Bild ist allerdings vorrangig negativ und verallgemeinert eine Gruppe von Menschen, deren einzige Gemeinsamkeit das Fansein ist. Daher soll im Folgenden zusammengefasst werden, was das „Fansein“ laut der Literatur überhaupt ausmacht. In der wissenschaftlichen Literatur finden sich verschiedene wiederkehrende Elemente der Fanbeschreibung, welche in unterschiedlichen Publikationen auftauchen und daher als allgemeine Fan-Charakteristika gesehen werden können. Wenn im Folgenden von „Texten“ die Rede ist, sind damit jedwede Form ästhetischer Rezipiate, wie beispielsweise Musik, TV-Serien, Bilder oder auch Literatur gemeint.

1. Fans sind Anhänger eines (pop)kulturellen Objektes, dabei kann es sich um Musik, TV-Serien, Sport, Literatur, Schauspieler, Sportler oder Ähnliches handeln, das dem Fan extern und öffentlich zugänglich ist (vgl. unter anderem Fiske 1992, S. 30; Harris 1998, S. 3–4.; Roose, Schäfer, & Schmidt-Lux, 2010a, S. 11–19).
2. Fans sind enthusiastische und begeisterte Anhänger ihres Interessengebietes (Fandom<sup>45</sup>) (vgl. unter anderem Jenson, 1992, S. 21–22; Hills, 2004, S. ix; Krischke-Ramaswamy, 2007, S. 38–39; Roose, Schäfer, & Schmidt-Lux, 2010a, S. 11–19; Jenkins, 2013, S. 1).
3. Fans sammeln, bearbeiten und/oder verbreiten Wissen, Können und Artefakte (beispielsweise Fanfiction, Fanarts) zu ihrem Interessensgebiet innerhalb der

---

<sup>43</sup> Anm.: Diese Charakteristik ist aus diversen Veröffentlichungen zusammengestellt. Vgl. Green, Jenkins & Jenkins, 1998; Levi, McHarry & Pagliassotti, 2008; Kamm, 2010; Okabe & Ishida, 2012.

<sup>44</sup> Vgl. Mertens, 2014, S. 123 – 127.

<sup>45</sup> Anm.: Dieses starke Hinwenden an ein Interessengebiet wird als Fandom bezeichnet.



Fan–Community<sup>46</sup> (vgl. unter anderem Jenson, 1992, S. 21–23.; Fiske, 1992, S. 37–39.; Brüdigam, 2000, S. 166–167; Mutzel, 2006, S. 67–70; Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 40–42; Schmidt–Lux, 2010, S. 141–142).

4. Fans haben eine emotionale, auf Freude und Genuss basierende Bindung zu ihrem Interessensgebiet (vgl. unter anderem Grossberg, 1992, S. 55–57; Gray, 2007, 78–79.; Pearson, 2007, S. 108; Roose, Schäfer, & Schmidt–Lux, 2010a, S. 13).
5. Fans verfügen über einen Grundkanon an Wissen und Kenntnissen zu ihrem Interessensgebiet, der sie vom durchschnittlichen Rezipienten oder Nutzer abhebt (vgl. unter anderem Fiske, 1992, S.34–37; Vogelsang, 1995, S. 128; Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 39).
6. Fans entwickeln aus Texten neue Bedeutungen, welche tiefergehen und weiterführen als die einfache (einmalige) Rezeption der durchschnittlichen Rezipienten (vgl. unter anderem Mutzl, 2006, S. 66–67; Beyer, 2006, 119–120; Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 39; Schmidt–Lux, 2010, S. 139–141; Jenkins, 2013, S. 18).
7. Fans führen Tätigkeiten aus, die sie ihrem Fanobjekt näher bringen, dabei vor allem wiederholtes Rezipieren von Texten (Filme, Bücher, Serien, etc., es zählt auch wiederholtes ansehen von Sportsendungen darunter) und Gespräche mit anderen Fans (vgl. unter anderem Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 39; Jenkins, 2013, S. 32–39; Roose, Schäfer, & Schmidt–Lux, 2010a, S. 11–19; Schmidt–Lux, 2010, S. 139–157).

Diese Punkte geben einen Einblick in die grundsätzliche Charakteristik. Daraus zusammenfassend ließe sich ein Fan als leidenschaftlicher Liebhaber eines kulturellen Aspektes beschreiben, welchem er, über den ersten Kontakt hinaus, durch seine wiederholte Aufmerksamkeit und wiederholtes Rezipieren, Geheimnisse zu entlocken versucht. Er empfindet Freude beim Erleben und/oder Rezipieren der Ereignisse (beispielsweise Sportevents) oder Texte (darunter zählen jedwede Arten visueller, literarischer, auditiver oder audio–visueller Texte) und entwickelt dabei das Bedürfnis diese Texte zu besitzen, zu erweitern oder nach seinem Willen zu verändern oder zu ergänzen. Über die Zeit entwickelt er neben einer profunden Wissensbasis auch einen

---

<sup>46</sup> Anm.: Unter Fan–Community, auch einfach Community genannt, wird sowohl in der wissenschaftlichen Literatur (vgl. Jenkins, 2013) als auch in der Szeneforschung (vgl. Mertens, 2012; 2014) die Gruppe der Fans verstanden, welche sich um ein bestimmtes Themengebiet sammelt und untereinander vernetzt, miteinander interagiert, kurz gesagt, die Fangemeinschaft.

Kanon an Arbeiten und Werken, welcher es ihm ermöglicht, sich als echten Kenner und Liebhaber zu sehen und in der Community auch als dieser zu gelten. Dabei spielt die Gemeinschaft aus Fans für ihn nicht immer eine besonders große Rolle, kann ihm aber Rückhalt geben und ihn ermutigen, seine Leidenschaft weiter zu pflegen. Grundsätzlich ist die Bedeutung der Fangemeinschaft (Community) vielseitig. Nach JENKINS (2013) schreiben Medienfans der Gemeinschaft eine hohe Bedeutung zu, wenn auch nur als Rückhalt und Bestärkung. Er führt das darauf zurück, dass der Fan sich nicht länger allein fühlen muss. In der Gruppe der Gleichgesinnten findet der Einzelne Personen mit ähnlichem Geschmack und ähnlichen Problemen, welche auch auf die Stereotypisierung zurückzuführen sind (Jenkins, 2013, S. 22). KRISCHKE–RAMASWAMY (2007) kann dies nicht bestätigen. Sie verweist darauf, dass enunziatives Handeln, (beispielsweise das Gespräch zum Fanobjekt oder auch das sich–Umgeben mit Fanartikeln) eher die Bedeutung für den einzelnen Fan demonstrieren soll und weniger das Zugehörigkeitsgefühl stärkt. Ihre Forschungsergebnisse verweise darauf, so die Autorin, dass die Gruppe als solche für den Fan deutlich weniger Bedeutung hat, als in der Forschung vermutet wird (Krischke-Ramaswamy, 2007, S. 81–86). Die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit bestätigen JENKINS Aussage nur zum Teil. Wie auch KRISCHKE–RAMASWAMY festgestellt hat, wird die Community nicht als primäres Element wahrgenommen. Im Kapitel 4.2.2 (S. 118) wird hierauf stärker eingegangen.

Es ist nicht möglich den „Fan“ als individuelle, wie auch als allgemeingültige Person zu beschreiben und dabei eine umfassende Definition zu erstellen. Dies ist im besonderen Maße wichtig, das die Bezeichnung „Fan“ allgemeingültig verwendet wird, jedoch immer auch das Individuum impliziert. Eine Definition wird dadurch erschwert, dass zum einen die kulturellen Bereiche, in denen Fans auftreten, vielseitig und unterschiedlich sind. Zum anderen ist nicht jeder Fan gleich stark in seinem Fandom involviert und praktiziert, stets abhängig von individuellen Neigungen und Möglichkeiten, unterschiedliche Fanpraxen. Aus ebendiesen Gründen hat sich HILLS (2004, S.ix–xiii) dagegen ausgesprochen, überhaupt eine Fandefinition zu erstellen. Die Autoren ROOSE, SCHÄFER & SCHMIDT–LUX (2010a) beschreiben Fans daher möglichst offen, 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“ (2010a, S. 14).

Ein letzter Punkt soll an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben. Die verschiedenen Strömungen der Fanforschung sind sich uneins darüber, ob die Persönlichkeit des Fans ausschließlich im populär–kulturellen Bereich anzutreffen ist<sup>47</sup> oder ob auch Anhänger der

---

<sup>47</sup> Anm.: Verfechter dieser Theorie ist beispielsweise JOHN FISKE (1992).

Hochkultur<sup>48</sup> (gemeinhin als Aficionado<sup>49</sup> oder Enthusiast<sup>50</sup> bezeichnet) in diese Kategorie eingeordnet werden können. Da sich die vorliegende Arbeit mit einem ausschließlich populär-kulturellen Thema befasst, soll darauf im Folgenden nicht weiter eingegangen werden. Doch spielt diese Diskrepanz in der Wahrnehmung des Fans als kulturell defizitär, besonders mit Blick auf die Vorurteile und Stereotype, immer mit in die Fanbeschreibung hinein.

#### 2.2.4. Fazit: Fans und Fandom

Die Wahrnehmung des Fans variiert abhängig vom Blickwinkel des Forschungsbereichs und der Person, die ihn beschreibt. Auch wenn die kulturelle Basis für die Entwicklung einer besonderen Liebhaberei breit gefächert ist, scheint der Fan sich ausschließlich im Bereich der populären Kultur zu finden. Diese stand zumindest vor 20 Jahren noch im Ruf, Kultur der Arbeiterklasse zu sein, was sich, auch durch das Bekennen zur neuen Kultur durch verschiedene Wissenschaftler, gerade ändert. Durch die breite Aufstellung diverser kultureller Güter, vom Sport (in dessen Bereich das Wort ‚Fan‘ geprägt wurde), über Musik bis zu Comic und Film, ist das Feld der Fans nahezu unüberschaubar und eine einheitliche Beschreibung kaum möglich. In der wissenschaftlichen Praxis häufen sich Arbeiten zu direkten Fandomausprägungen wie den Fußball-Ultras (Langer, 2010) oder dem Fan an sich (Roose, Schäfer, & Schmidt-Lux, 2010a), welche einen differenzierten Blick möglich machen. Sie ergänzen die Bestrebungen der Aca-Fans, den Fanbegriff aus dem Stereotypen behafteten Dunstkreis des wissenschaftlichen Blicks auf den „defizitären Fan“<sup>51</sup> herauszulösen. Das Problem der unbändigen Vielfalt der Fangruppen und Rezeptionsmethoden sowie Fanpraxen wird in der Wissenschaft stärker wahrgenommen und auch thematisiert<sup>52</sup> als es noch vor 20 Jahren der Fall war. Wie die wissenschaftliche Wahrnehmung, wandelte sich auch der von Sportreportern zunächst humorvoll verwendeter Begriff des „Fans“ als enthusiastischer Anhänger eines Sportvereins, zum enthusiastischen Anhänger eines kulturellen Aspekts. Mit der Begriffserweiterung gingen Stereotype und Vorurteile einher. Zügellosigkeit, Realitätsflucht und pathologisches Verhalten wurden mit dem Bild des Fans verbunden. Nicht alle diese Vorurteile und

---

<sup>48</sup> Anm.: Verfechterin dieser Theorie ist beispielsweise ROBERTA PEARSON (2007).

<sup>49</sup> Anm.: JOLI JENSON (1992) beschreibt Aficionados als Personen, die sich als besondere Kenner und Liebhaber bestimmter hochkultureller Inhalte (ob das nun Bach, Jazz oder die Arbeiten Goethes sind) zu erkennen geben. Sie entstammen der intellektuellen Klasse und verfügen zumeist über eine hohe Bildung und finanziellen Rückhalt (Jenson, 1992, S. 19–23).

<sup>50</sup> Anm.: HILLS erklärt den Terminus damit, dass sich ein Enthusiast nicht vom Medien-Phänomen als Kult-Objekt (in diesem Fall wäre er ein *Cultist*) leiten lässt, sondern es aus sich heraus als interessant erachtet (2004, S. ix).

<sup>51</sup> Anm.: Hierbei sei vor allem FISKE (1992) genannt.

<sup>52</sup> Anm.: Die Arbeiten von HILLS (2004; 2007) geben hierbei einen guten Einblick in den wissenschaftlichen Diskurs und auch die Selbstreflexion der Fanforschung.

Stereotype sind heute aufgelöst, einige halten sich hartnäckig oder finden eine Umdeutung. Dem Fan hängt noch immer das Bild des Fanatikers an. Um eben diesen Verallgemeinerungen, Stereotypen und Vorurteilen kein Forum zu bieten, muss die wissenschaftliche Praxis die Diversität der Fans und der Fandoms, mit ihren Rezeptions- und Fanpraxen, ernst nehmen und sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede der einzelnen Gruppierungen herausstellen.

Die folgende Arbeit reiht sich in der Argumentation der modernen Fanforschung, wie sie durch HENRY JENKINS initiiert wurde, ein und distanziert sich deutlich von der Position des „defizitären Fans“. Der Fan wird als vollwertiges und wertvolles Mitglied der Gesellschaft gesehen, dessen persönliche Leidenschaft unter anderem einem populär-kulturellen Artefakt gilt. Er wird weder als Einzelgänger noch als Soziopath charakterisiert, noch wird von einem pathologischen oder intellektuellen Problem ausgegangen.

#### 2.2.5. Community

Die deutsche Manga- und Animefanszene ist eine fast vollständig online agierende Szene und besteht, so auch MERTENS (2012, S. 14; 2014, S. 37–39), aus der Community und den sie umgebenden Strukturen<sup>53</sup>. Dabei versteht die Autorin unter *Community* nichts anderes als die „Fangemeinde“ (ebenda) oder auch Fanggemeinschaft. Im Duden findet sich zur Begriffsklärung Folgendes:

„– Gemeinschaft, Gruppe von Menschen, die ein gemeinsames Ziel verfolgen, gemeinsame Interessen pflegen, sich gemeinsamen Wertvorstellungen verpflichtet fühlen;

–Gemeinde (besonders der Nutzer im Internet).“ (Duden, 2013 b)

In diesem Zusammenhang kann bei einer Fan-Community von einer alternativen Gruppe gesprochen werden, die auf Basis ihres gemeinsamen Geschmacks eine eigene Interpretationsgemeinschaft bildet und darüber eine eigene soziale Gemeinde etabliert (vgl. Jenkins, 2013, S. 1–2). Im Folgenden wird die *Fan-Community* mit dem Begriff der *Community* synonym verwendet, da sich die vorliegende Arbeit mit der Community der Manga und Animefans befasst, welche eine Fan-Community sind. Sollten andere Communities gemeint werden, wird dies kenntlich gemacht.

---

<sup>53</sup> Anm.: Unter Strukturen fasst MERTENS die Räume (beispielsweise Online-Plattformen, Conventions und Messen oder Comicläden), Infrastrukturen (Verlage, Sender sowie Anbieter von Merchandise oder den Providern der Plattformen) und deren Akteure (beispielsweise szeninterne Organisatoren von Plattformen und Events sowie eher kommerziell verbundene Verlagsmitarbeiter und Händler) (Mertens, 2012a; 2012b).

Die Community selbst besteht, wie erwähnt, aus einer Gruppe von Menschen, deren ästhetische Vorliebe die Basis ihrer Gemeinschaft bildet. Dabei bilden zunächst alle Personen, die dieser Gruppe zugehörig sind und innerhalb der Strukturen der Gruppe agieren, zur Community. Ob alle Mitglieder direkt miteinander interagieren, ist für die Bildung einer Gemeinschaft nicht wichtig (vgl. Kim, 2006). Während JENKINS (2013) bei der Community von einer zumindest basalen Vernetzung ausgeht, beschreiben HITZLER & NIEDERBACHER (2010) in ihrem Szenemodell (ebenda, S. 184) auch einen Peripheriebereich, in dem der Fan ein Interesse am Gegenstand besitzt, jedoch über (noch) keine Verbindungen zu anderen Fans verfügt. Demnach müsste überlegt werden, ab welchem Zeitpunkt eine Person als Mitglied einer Gemeinschaft gezählt werden kann. Beginnt diese sobald die grundlegende Eigenschaft erfüllt ist oder sobald zumindest grundlegende Kontakte zur Gruppe bestehen? Bei den Interviewteilnehmern, die für diese Arbeit befragt wurden, konnte eine Tendenz zur thematischen Gemeinsamkeit festgemacht werden. Ob nun ein Fan jedoch zwingend auch Mitglied der Community ist, bleibt ungeklärt. Zur formalen Community werden, mit Blick auf die Aussagen der Interviewpartner, jene Personen gezählt, die neben dem verbindenden Gegenstand, zumindest Tendenzen aufzeigen mit Mitgliedern der Community in Kontakt zu kommen oder regelmäßig dieselben Räume und/oder Strukturen nutzen.

Bei einer virtuellen Community ist diese Frage leichter zu klären. Schließlich müssen sich Mitglieder von virtuellen Communitys bewusst medial verbinden, um am Angebot dieser teilhaben zu können. Es entsteht also eine Interaktion zwischen der Infrastruktur der Community, sprich der Online-Plattform, und dem einzelnen Mitglied. Häufig geht mit dem Aufenthalt in der Onlinecommunity eine Anmeldung und damit eine formale Mitgliedschaft einher. WINKLER & MANDL (2004) definieren die virtuelle Community als einen

---

„Zusammenschluss von Menschen mit gemeinsamen Interessen [...], die untereinander mit gewisser Regelmäßigkeit und Verbindlichkeit auf computervermitteltem Wege Informationen austauschen und Kontakte knüpfen“ (Winkler & Mandl, 2004, S. 3).

Auch hier ist die Gemeinsamkeit des Interessensgegenstands als Merkmal gegeben, über welches sich eine auf Kommunikation und Interaktion basierende Gemeinschaft bildet. Die markante Ergänzung bildet der Computer-vermittelte Kommunikationsweg.

---

„[...] Das primäre Vehikel der Kommunikation ist das Netz [...]. Somit basieren virtuelle Communitys auf der zeitlichen und örtlichen Trennung der Mitglieder.“ (Winkler & Mandl, 2004, S. 3)

Somit sind virtuelle Gemeinschaften nicht ausschließlich auf die Vermittlung von Computern angewiesen, sondern können auch über andere Zugangsmedien, wie beispielsweise dem Smartphone oder auch dem Tablet-PC, erreicht werden. Gemeinsam

ist ihnen jedoch die Verortung im Internet und damit die zeitliche und räumliche Unabhängigkeit vom Raum des Benutzers. Die zeitliche und örtliche Trennung der Mitglieder kann in virtuellen Räumen relativiert werden. Es entsteht eine Form der Kommunikation, die sowohl zeitgleich, beispielsweise im Chat oder auch zeitversetzt, wie im Forum oder der Personal Note (PN), ist. Sie basiert auf der „*Fernanwesenheit*“ (Faßler, 1997, S. 130) der anderen, über welche „*die reale Zeit- und Raumdifferenz [...] zu einem Zeitereignis*“ verschmilzt (ebenda, S. 130), „*ganz gleich, wieviel Kontinente entfernt, zu welcher Tageszeit und in welcher Verfassung ‚mir‘ jemand etwas schickt*“ (ebenda, S. 130). Dies kann in offenen Bereichen, wie dem Forum, passieren, allerdings ebenso in den privaten Bereich, über die PN oder den Chat, sowie in intime, kleine, geschlossene Gruppen verlegt werden (vgl. Winkler & Mandl, 2004, S. 9). Wobei bei offenen Kommunikationswerkzeugen, wie dem Forum der Leser als unsichtbarer Dritter nicht wahrgenommen und seine Existenz für die aktiv-kommunizierenden Mitglieder nicht nachgewiesen werden kann. Nach WINKLER & MANDEL (2004) schlafen Forenthreads ein, wenn den Diskutanten die Rückmeldung zur Relevanz ihrer Diskussion fehlt (ebenda, S. 10) oder sie wird in den privaten Bereich überführt. Da virtuelle Communitys sich über die Interaktion der Mitglieder definieren, ist es ein deutliches Merkmal der erfolgreichen Plattformen, dass sich mit der Zeit Untergruppen herausbilden, welche wiederum einen engeren persönlicheren Kontakt untereinander pflegen. Darüber entsteht ein Wir-Gefühl, welches zu Verpflichtungsgraden innerhalb der Community führt und damit einer möglichen Abwanderung entgegenwirkt (vgl. Schulz & Mertens, 2014, S. 334–336). Durch einbindende Events, wie Messen oder Conventions, sowie auch mittels Communitytreffen, beispielsweise dem Animexx-Treffen, können Online-Kontakte in „realweltliche“ Kontakte transformiert werden. Es entsteht eine Zusammenführung der medial vermittelten, virtuellen Community mit der real-physischen, formalen. Jedes Mitglied einer virtuellen Fangemeinschaft ist auch ein Mitglied der formalen Ausprägung dieser. Andersherum funktioniert dies jedoch nicht. In Kapitel 4.2.1 (ab S. 1174) werden diese Gedanken und Merkmale auf die realexistierende Community übertragen.

#### 2.2.6. Der Szenenbegriff und seine Theorie

Das Wort selbst lässt sich auf zwei Ursprünge zurückführen. Zunächst galt es und natürlich gilt es das heute noch immer, als Begriff der Dramaturgie. Es handelt sich hierbei um „*eine kleinere Einheit eines Aktes, Hörspiels, Films, die an einem speziellen Ort spielt und durch das Auf- oder Abtreten einer oder mehrerer Personen begrenzt ist*“ (Duden, 2013 a) oder auch um den „*Schauplatz einer Szene; Ort der Handlung*“ (ebenda). Diese Erklärung wurde Mitte des 20. Jahrhunderts um die Bedeutung des kulturellen Milieus oder einer bestimmten Lebensweise (Krischke-Ramaswamy, 2007, S. 49) ergänzt. Für die Jazzer oder Beatniks galt die „scene“ als Slangwort der Mitglieder für „*die Lebenswelt und deren Bestandteile – die Akteure, Aktivitäten und Treffpunkte*“ (ebenda, S. 49). Daraus entwickelte sich der heutige Szenebegriff, der für freiwillige Gemeinschaften gilt, die über

Räume, Netzwerke und Verbindungen verfügen, welche sie für die Kommunikation und Interaktion nutzen. Dazu HITZLER und NIEDERBACHER (2010a):

„Eine Szene nennen wir eine amorphe Form lockerer Gemeinschaft vieler Beteiligter. Sie ist eine Gemeinschaft, in die man nicht hineingeboren oder hineinsozialisiert wird, sondern die man sich aufgrund irgendwelcher Interessen selber aussucht.“ (Hitzler & Niederbacher, 2010a, S. 93)

---

Darin unterscheiden sich Szenen von den oben angesprochenen Institutionen, familiären Gebilden oder Milieus. Sie sind frei wählbar und völlig unabhängig von Herkunft und Status (ebenda). KRISCHKE–RAMASWAMY unterscheidet in diesem Fall Lifestyle–Szenen (2007, S. 51), welche für HITZLER & NIEDERBACHER (2010a, S. 93) als Szenen per se gelten, von ortsgebundenen Szenen. Der Punkt der ausschließlichen Lokalität, wie sie bei der Kneipenszene der Fall ist, gilt für die beiden Autoren als ein Ausschlusskriterium. Für sie bilden sich Szenen nur dort heraus, wo die Strukturen eine weiterreichende, über das Lokale hinausgehende, Interaktion und Kommunikation der Mitglieder zulassen (ebenda, S. 93). Demnach sind Szenen sowohl lokal als auch global. Eine lokale Einfärbung, sprich der Habitus der Mitglieder einer Region, kann sich vom Groh der Szene unterscheiden. Trotz allem unterliegt er dem Habitus der überregionalen Szene, welcher sich aus dem Interessengebiet dieser konstituiert.

„Eine Szene weißt typischerweise lokale Einfärbungen und Besonderheiten auf, ist jedoch nicht lokal begrenzt, sondern zumindest im Prinzip, *ein weltweites, globales [...] Gesellungsgebilde* bzw. eine ‚globale Mikrokultur‘.“ (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 16) [kursive Markierungen sind aus Originaltext übernommen]

---

Sie entspricht allen Orten, in denen das Szeneleben stattfindet, ihren Institutionen, Treffpunkten, aber auch den kommerziellen Anbietern von szenespezifischen Gütern. Jeder Aspekt, der sich um die Szene ergibt, ist Teil von ihr. Eine Szene besteht demnach aus mehr als ihren Mitgliedern. Die Szene ist damit die Gesamtheit aller Akteure und aller Räume, die sich um das Thema herum entwickeln und sammeln und dabei miteinander interagieren.

„Eine Aktivitäts–Szene bildet sich demnach, wenn Personen bestimmte Bündel von institutionell bereitgestellten kulturellen Angeboten nutzen und dabei immer wieder auf die gleiche Gruppe von Personen oder unbekannte Gleichgesinnte treffen, die Angebote der gleichen Institutionen in Anspruch nehmen.“ (Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 50)

---

Der Begriff der „Szene“ betrifft demnach das Treffen Gleichgesinnter an szenebestimmten Orten. Diese Gleichgesinnten werden auch häufig mit einem einheitlichen Stil in Verbindung gebracht. Dazu gehören Elemente der Kleidung und der Accessoires, die es

den Mitgliedern der Gruppe möglich machen, sich untereinander zu erkennen aber auch sich von der Umgebung abzugrenzen: ‚Das sind wir, und das sind die anderen.‘ Zuzüglich zum Erscheinungsbild ergänzen Auftreten, Sprache und genutzte Medien den stilprägenden Katalog einer Szene. Solche Merkmale unterliegen nach LAUENBURG (2008) einer Entwicklung, in deren Verlauf die Mitglieder jene Elemente immer wieder aushandeln müssen (ebenda, S. 23). Die von den Szenegründern mit einer Bedeutung versehenen Stilelemente erfahren durch nachfolgende Zugangskohorten eine Um- beziehungsweise Weiterdefinition. LAUENBURG begründet die Notwendigkeit damit, dass *„jeder Jugendliche, der dieses Zeitfenster nicht miterlebt hat, sondern es gegebenenfalls, wenn überhaupt, nur aus den mündlichen oder schriftlichen Überlieferungen anderer Jugendlicher kennt, diesen Stil nicht authentisch leben“* (ebenda, S. 24). An dieser Stelle wird der erste kritische Punkt des Szenebegriffs deutlich. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Thematik der Szene begrenzt sich derzeit auf den Jugendbereich. Daher entstehen diverse Kriterien des Szenebegriffs, die sich ausschließlich auf Jugendliche, Postadoleszente oder juvenile Erwachsene beziehen.<sup>54</sup> Dabei kommt es teilweise zu ungenauen Begriffsabgrenzungen zwischen Jugendkultur, Jugendsubkultur und (Jugend)Szene. Allen Begriffen ist eine grundsätzliche Ausrichtung auf den Jugendlichen beziehungsweise den Postadoleszenten gemein. Jedoch liegt die begriffliche Zuordnung unterschiedlich und bildet jeweils ein eigenes Feld ab. Die Jugendkultur beschreibt ein eigenständiges kulturelles Jugendleben *„unter dem Aspekt, inwieweit sich Einstellungen, Verhaltensweisen, Lebensentwürfe, Kommunikationsformen, Symbolbildungen, Selbstdarstellungen und Konfliktpotenziale Jugendlicher als eigenständige kulturelle Praxis auffassen lassen“* (Villányi, Witte, & Sander, 2007, S. 11). VILLÁNYI, WITTE und SANDER heben dabei hervor, dass der in den 1970er Jahren verwendete Begriff der *Subkultur* inklusive seiner teilweise negativen Konnotation<sup>55</sup> ab den 1980er Jahren durch den der *Jugendkultur* ersetzt wurde (ebenda, S. 11). Jugendkultur stehe, nach SCHÄFERS (2001) nicht mehr als Gegenbewegung sondern als ein Teil der allgemeinen Kultur. Vielmehr sei sie ein Bereich, in dem *„spezifische Inhalte und Formen der materiellen, vor allem aber geistigen Kultur ausgebildet werden: als Ausdruck von Eigenständigkeit, eines eigenen Lebensgefühls und eigener Werthaltungen“* (2001, S. 143). Hierbei steht die Gemeinschaft nicht im Vordergrund. Vielmehr liegt der Fokus auf dem stilprägenden Gehalt einer Kultur, die den Jugendlichen eigen ist. Diese vermag in Freundschaftsbeziehungen der Gleichaltrigengruppe (Peer) enge Gemeinschaften herausbilden, bleibt jedoch vom Szenebegriff unabhängig. Obgleich häufig Einigkeit

---

<sup>54</sup> Anm.: Hierbei zeigt sich auch über die zeitliche Entwicklung von 20 Jahren keine merkbare Öffnung in der Betrachtung der Szenemitglieder. Vgl. hierzu unter anderen Sander (1995); Vollbrecht (1995); Ferchhoff & Neubauer (1997); Baacke (1999; 2004); Schäfers (2001); Hitzler, Bucher & Niederbacher (2005); Schulze (2005); Ferchhoff (2007); Lauenburg (2008); Hitzler & Niederbacher (2010; 2010a) oder auch Cwielong (2014).

<sup>55</sup> Anm.: Der Subszene war immer die Opposition zur bestehenden Erwachsenenengesellschaft immanent, weshalb der Begriff mit Rebellion und Gegenkultur verbunden war (vgl. Villányi, Witte & Sander, 2007, S. 11).



darüber besteht, dass Szenen nicht mit Jugendkulturen gleichzusetzen sind, fehlt hier eine einheitliche Abgrenzung. VILLÁNYI, WITTE und SANDER (2007) sehen in Szenen Untergruppen der Jugendkultur mit eigener Ausprägung und eigener Gruppe. Diese begriffliche Verortung funktioniert jedoch nur solange, wie Szenen als Jugendgebilde gesehen werden können. Auch FERCHHOFF (2007) grenzt beide Begriffe voneinander ab (ebenda, S. 183–188). Dabei unterscheidet er Szene und Jugendkultur im Zugang. Jugendkulturen seien, seiner Argumentation zufolge, an ein bestimmtes Milieu gebunden und rekrutieren ihre Mitglieder aus diesem (ebenda, S. 183–188). Szenen andererseits, so der Autor weiter, müssen, aufgrund ihrer Offenheit, die gemeinsame Lebenslage als verbindendes Element nicht mehr vorweisen (ebenda, S. 183–188). Diese begriffliche Abgrenzung bezieht, wie auch bei VILLÁNYI, WITTE und SANDER (2007), den Gruppenaspekt mit ein, bleibt allerdings ebenfalls auf das Jugendalter beschränkt. Auf dieses Problem verweist auch MERTENS (2014) wenn sie vermerkt, dass *„der Begriff der Jugendkultur jedoch mehr auf das Binnengefüge einer Community bzw. deren soziales Miteinander verweist“* (Mertens, 2014, S. 37). Eine synonyme Verwendung der Begriffe wäre in diesem Fall, so die Autorin, nicht möglich (ebenda, S. 37). Szenen liegen, laut MERTENS, soziale Netzwerke zugrunde welche darauf beruhen, *„dass es gemeinsame Interessen bzw. Inhalte, Orte, und Zeitpunkte gibt“* (ebenda, S. 38). Innerhalb dieser sozialen Netzwerke entstehen Strukturen:

„Dazu gehören zum Beispiel Verlage, Buchhandel Internetplattformen, Conventions (Szenemessen), Buchmessen, Merchandise-Unternehmen, aber auch Gruppierungen mit dem Sonderfall der Subszenen (organisierte und spezialisierte Untergruppen). Alle diese Elemente sind mehr oder weniger miteinander verbunden und stehen in Kontakt. Hierbei entsteht ein Geflecht von Abhängigkeiten, Wechselbeziehungen und Einflussnahmen.“ (Mertens, 2014, S. 39)

Demnach umfassen Szenen einerseits die Gemeinschaft aus Mitgliedern, deren Räume und Treffen (die Community), andererseits aber auch strukturelle Elemente, wie Subszenen, kommerzielle Anbieter oder externe Räume. Die Verbindungen aller Elemente bilden erst eine Szene. Eine solche Einteilung ist sinnvoll, da sich so deutlicher die Community und die sie umgebenden Elemente unterscheiden lassen.

Wie bereits im vorangegangenen Abschnitt erwähnt wurde, steht der Begriff der Szene in der deutschsprachigen Forschungslandschaft häufig synonym für Jugendkultur und Jugendsubkultur. Ein Grund hierfür sind zunächst die Forschungsfelder, welche sich mit der Thematik befassen. Die Vertreter der Erziehungswissenschaften, hierbei vor allem BAACKE (1999; 2004) und FERCHHOFF (2007; 2011; Ferchhoff, Sander & Vollbrecht, 1995; Ferchhoff & Neugebauer, 1997), untersuchten den Themenbereich besonders mit Blick auf die Bedeutung der jugendkulturellen Gemeinschaft für die Identitätenbildung Jugendlicher. Um diese Gemeinschaften besser einordnen zu können, bieten BAACKE

(1999; 2004), aber auch MÜLLER–BACHMANN (2002), Kriterienkataloge zur Einordnung von Jugendkulturen an. Dabei gelten Handlungsräume, Stil, Soziokultureller Wandel, Musik- und Mediennutzung sowie Identitätendarstellung und Habitus als Kernpunkte (Baacke, 1999, S. 9–48; 162–189; 2004, S. S. 9–48; 162–189; Müller–Bachmann, 2002, S. 129–214), welche jedoch zunächst nur auf den Bereich der Jugend angewandt werden können. Die Ausrichtung der Erziehungswissenschaftler enthält oft eine Kritik an der aktuellen jugendkulturellen Entwicklung, welche auch in der Politikwissenschaft aufgegriffen wurde (vgl. Roth, 2002; Rink, 2002). Es wird kritisiert, dass die neuen jugendkulturellen Gemeinschaften nicht länger politisch motiviert seien und sich ausschließlich am Konsum orientierten würden (vgl. Sander, 1995). Dies führen einige Forscher, hierbei seien HITZLER & NIEDERBACHER (2010) besonders hervorgehoben, auf die Digitalisierung zurück. Diese führe zu Verwischungen und lasse so diffuse Zwischenräume entstehen. Andererseits sei sie jedoch auch maßgeblich für die Szenenbildung (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 15–30). In diesem Zusammenhang befassten sich unter anderem SCHUEGRAF (2010; 2014) oder VON GROSS (2010; 2014) mit der Digitalisierung von Jugend und Jugendszenen. HUGGER (2010; Hugger & Cwielong, 2011; Hugger, 2014) sowie CWIELONG (Hugger & Cwielong, 2011; Cwielong, 2014) befassen sich mit virtuellen Communitys und den darin stattfindenden Handlungen. Insgesamt werden die Tendenzen der Pluralisierung in der Gesellschaft, welche nicht zuletzt auf die Medien zurückzuführen sind, als janusköpfige Entwicklungsaufgabe der Jugend gesehen und in die Szenen verlagert (Schäfers, 2001; Ferchhoff, 2007; Vogelsang, 2010).

Die größte Ausdifferenzierung des Szenebegriffs und der Szenen selbst findet sich bei HITZLER & NIEDERBACHER (Hitzler, Bucher, & Niederbacher, 2005; Hitzler & Niederbacher, 2010; 2010a), deren Arbeit wegweisend für die Ausdifferenzierung von Szenemerkmalen und Szenen ist. Die Autoren legen die Zugehörigkeit einer Szene jedoch ebenfalls in den Bereich der Jugend und gehen daher davon aus, dass sich in Szenen Jugendliche und Postadoleszente aufhalten (ebenda, S. 21). Ihrem Merkmalkatalog (vgl. 2010, S. 15–22) für Szenen kann zunächst zugutegehalten werden, dass er, ähnlich wie bei MÜLLER–BACHMANN (2002), eine Ausdifferenzierung der Kernmerkmale, wie beispielsweise Stil, Räume, Mediennutzung oder historische Entwicklung einer Szene möglich macht und sicher sehr umfangreich ist. Die Umsetzung der Merkmale und die damit einhergehende, zum Teil dogmatisierende Einordnung der verschiedenen Szenen (beispielsweise durch die Gleichsetzung der Drogenszene mit der Technoszene (HITZLER, BUCHER & NIEDERBACHER, 2005, S. 225–226)) ist gewagt. Auch muss die Darstellung der Szenen mit Bedacht betrachtet werden, da die Charakteristik auch aufgrund der breiten Streuung, zu kurz fasst. Es empfiehlt sich in diesem Fall auf spezielle Szeneliteratur zurückzugreifen. Viele der Arbeiten zu den einzelnen Szenen wurden von Szenekennern verfasst und verfügen daher über deutlich mehr Einblick. So finden sich beispielsweise zu den Gothics, auch die schwarze Szene oder Grufties genannt, viele Monografien, dabei unter anderem die von SCHMIDT, NEUMANN–BRAUN und PLATZ (2004) sowie von SCHMIDT & JANALIK (2000). Auch die Fußball–Ultras sind oft im Blick der Literatur, hier ist das

Buch von LANGER (2010) maßgeblich, weil er sich sowohl mit den organisatorischen Strukturen der Szene als Netzwerk als auch mit der Persönlichkeit des Szenemitglieds befasst. Andererseits werden direkte Mädchenszenen, beispielsweise durch KAILER & BIERBAUM (2002) oder auch ROHMANN (2007), untersucht. Obgleich hier ein bitterer Nachgeschmack bleibt, wenn Szenen auf ein Geschlecht reduzieren werden. Mit der Technoszene befassten sich neben HITZLER und NIEDERBACHER (2010, S. 153–160) auch einige andere der Szene- und Jugendkulturforscher so unter anderem BAACKE (1999; 2004) oder auch KRISCHKE–RAMASWAMY (2007). Es finden sich hierzu in Ergänzung auch eher populäre Arbeiten, beispielsweise von MAYER (2000) oder HAGEDORN (2008). Die Black–Metall–Szene wird unter anderem durch LANGEBACH (2007) vorgestellt, die Hip–Hop–Szene durch die Arbeit von KLEIN & FRIEDRICH (2008). Die Gamerszene wurden unter anderem im Sammelband von QUANDT, WIMMER & WOLLING (2008) thematisiert. Insgesamt ist das Forschungsfeld der Szene weit gestreut. Es zeigt sich jedoch eine Tendenz zwischen der direkten Szeneliteratur und der Forschungsliteratur. Während sich die Szeneforschung, namentlich durch HITZLER & NIEDERBACHER vertreten, noch immer stark auf den Jugendbereich konzentriert, zeigen sich bei den Arbeiten von KRISCHKE–RAMASWAMY (2007) oder MERTENS (2014; Schulz & Mertens, 2014) deutliche Differenzierungen, mit der Tendenz eine altersheterogene Mischszene zu beschreiben.

### 2.2.7. Fragestellungen und Probleme

Im Vorangegangenen wurde bereits darauf hingewiesen, dass der aktuelle Szenebegriff nicht ohne den der Jugend geführt wird. Das lässt sich sicher aus der historischen Entwicklung des Forschungsbereiches zur Jugendkultur, aus der Jugendforschung heraus, erklären. Sicher kann auch argumentiert werden, dass die Jugendbewegungen und Jugend(sub)kulturen, zu ihrer Zeit vornehmlich der Jugend inne waren. Dazu zählen beispielsweise die Mods, die Rock’n’Roll–Szene sowie die Rockabillys in den 1950er und 1960er Jahren, der Punks Ende der 1970er oder die Skins in den 1980ern.<sup>56</sup> Es ging darum gesellschaftliche Gefüge umzuwerfen, Notstände aufzuzeigen oder sich gegen die vorangegangene Generation und die Institutionen zu stellen. Aus den Jugendkulturen entstanden neue Anforderungen an die Gesellschaft, die dann zur Fortentwicklung und Pluralität führten (vgl. Sander, 1995). In der heutigen Gesellschaft werden diese Strömungen der Rebellion vermisst (vgl. Sander, 1995; Rink, 2002). Dabei wird übersehen, dass sich die vermeintlichen Jugend Szenen schon längst über diesen Zustand hinaus entwickelt haben. Dennoch sprechen HITZLER & NIEDERBACHER davon,

„dass [sich] in jugendlichen Gesellungsformen einerseits [...] noch immer Peer–Groups finden, andererseits aber auch nicht selten (bzw. immer

---

<sup>56</sup> Anm.: Eine ausführliche Beschreibung der Entwicklung der Jugendkulturen findet sich unter anderem bei SANDER, 1995; BAACKE, 1999; 2004 sowie FERCHHOFF, 2007.

weniger selten) Personen integriert sind, die dem Alter nach zwar als Erwachsene gelten, die aber gleichwohl ein ‚jugendliches‘ (bzw. ‚juveniles‘) Verständnis ihrer selbst haben (im Sinne eines kulturellen Deutungsmusters, das mit Vorstellungen von Kreativität, Spontanität, Dynamik oder Kommunikativität usw. konnotiert ist – vgl. dazu z. B. Hitzler 2006“). (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 21)

---

MERTENS (2014, S. 34) lehnt eine solche Handhabe ab und spricht in diesem Fall von einer „*nicht unerheblichen Ignoranz und Intoleranz*“ von Seiten der Autoren HITZLER & NIEDERBACHER. In der Tat kann nicht davon ausgegangen werden, dass sich jedes Mitglied einer Szene im (verlängerten) Moratorium befindet. Daher wäre es wünschenswert, wenn sich die Szeneforschung vom Blick auf den Jugendlichen entfernen würde. Die für diese Arbeit genutzte Studie von SCHULZ & MERTENS (2013, MAFS2013) über die Mitglieder der Manga- und Animefanszene legt beispielsweise dar, dass rund 30 % der Befragten bereits die Ausbildung beziehungsweise ihr Studium abgeschlossen haben und erwerbstätig sind (vgl. Schulz & Mertens, 2014). Zu einer ähnlichen Schlussfolgerung kommt auch KRISCHKE-RAMASWAMY, die bereits 2007 feststellte, dass die Mitglieder der von ihr untersuchten Szene und Fanszenen deutlich über die Jugendphase hinausgehen (S. 70, 278 bis 293).<sup>57</sup> Auch KRÜGER bemerkt hier Forschungsbedarf und verweist auf „*einige Szenen [...] deren Mitglieder bereits über 50, ja sogar über 60 Jahre alt sind*“ (2010, S. 37–38). In den Kapiteln 3.4.1.1. und 3.4.1.2. dieser Arbeit werden Personen vorgestellt, die bereits das 18. Lebensjahr vollendet haben und gefestigte Lebensentwürfe nach HURRELMANN (2010, S. 27–29; Hurrelmann & Quenzel, 2013, S. 27–31) aufzeigen. Daraus ergibt sich der Bedarf einer differenzierenden Haltung in der Forschung.

Auch die Kategorisierungen von szeneeigenen Eigenschaften sind nicht eindeutig. Es ist nicht einfach eine Nominaldefinition *der Szene* an sich zu tätigen, da sich die verschiedenen Szenen unterscheiden. Dies liegt vorrangig in den Themen begründet, um die sich die einzelnen Szenen strukturieren, ist aber auch eine Frage der Abgrenzung des Szenebegriffs. HITZLER, BUCHER & NIEDERBACHER unterscheiden dabei beispielsweise die Drogenszene nur marginal von den Techno-Anhängern, indem sie beide der Kategorie „Hedonistische Szene“ (Hitzler, Bucher, & Niederbacher, 2005, S. 225–226) zuordneten.<sup>58</sup> Andere wie beispielsweise VOLLBRECHT (1995, S. 30–37) stellen Szenen als jugendkulturelle Vergemeinschaftung dar, die nahezu synonym zum Begriff der Jugendkultur verwendet wird. BAACKE wiederum unterscheidet Szenen von Jugendkulturen und unterteilt sie in unterschiedliche räumliche und ideelle Kategorien (2004, S. 162–189). Der Aspekt der Kultur und des Raumes spielt auch bei SCHULZE

---

<sup>57</sup> Anm.: Sie untersuchte Neil Diamond-Fans, Xena-Fans, VfL-Bochum-Fans und Techno-Szenegänger (Krischke-Ramaswamy, 2007).

<sup>58</sup> Anm.: In der neueren Auflage von 2010 wurde dieses Teilkapitel entfernt und auf eine Einteilung der Szenen verzichtet.

(2005) eine große Rolle. Im Gegensatz zu HITZLER & NIEDERBACHER bezieht er in seine Überlegungen auch ausschließlich lokale Gruppen ohne Außenbezug, wie beispielsweise die Kneipenszene, mit ein und verweist auch auf Szeneobjekte, welche sich in der Hochkultur verorten (Schulze, 2005, S. 463).

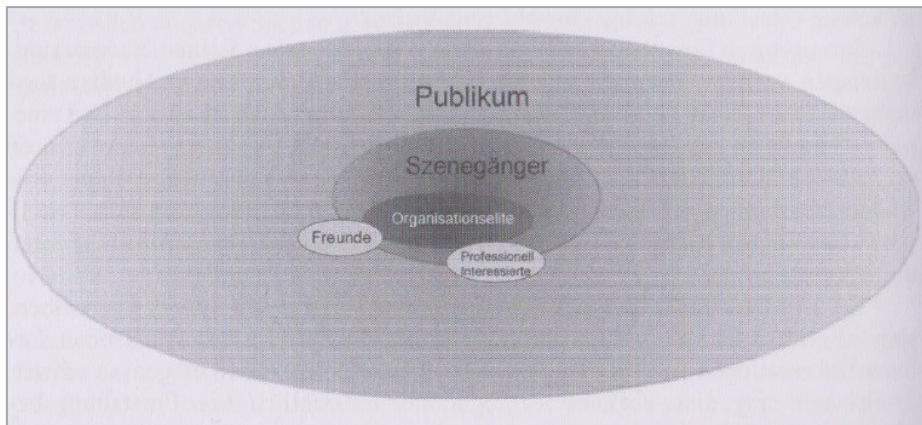
## 2.2.8. Zugang, Aufbau und Charakteristika von Szenen

Szenen zeichnen sich, wie bereits erwähnt, durch einen offenen Zugang aus. Sie sind nicht auf eine homogene Lebenslage der Mitglieder angewiesen und rekrutieren sich aus unterschiedlichsten Milieus. Neue Mitglieder durchlaufen zunächst eine Phase des Herantastens, in der sie sich für oder gegen die Aneignung der szenetypischen habituellen und stilistischen Eigenarten entscheiden (vgl. Lauenburg, 2008, 28–30). Sie bekennen sich damit für oder gegen eine Sympathie zur Szene und halten sich im Fall der Zustimmung die Option zum späteren Einstieg. Dieser Bereich des diffusen Zugangs, in dem nicht wirklich deutlich ist, ob eine Person nun ein Mitglied wird, bildet laut HITZLER & NIEDERBACHER (2010, S. 15–16) eines der Hauptmerkmale einer Szene. Durch die freien Einstiegsmöglichkeiten und das sich an die Szene Herantasten, ohne dass ein direkter Übergang deutlich wird, sind die Wege in die Szene leicht. Genauso einfach sei dadurch auch der Ausstieg. Mitglieder bewegten sich, nach den Autoren, in einem Bereich des *Irgendwies*, weshalb mangelnde Verpflichtungsgrade das Bleibepotential gering hielten (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 19). Aus diesem Grund, so argumentieren sie weiter, befänden sich am Rand einer Szene (vgl. hier: Abbildung 1, folgende Seite) die meisten der Mitglieder, welche in diesem Fall eine Schnittstelle zwischen „*Publikum*“ und „*Szenegängern*“ bilden (ebenda, S. 184–186). Dem widerspricht LAUENBURG, indem er darauf hinweist, dass die „*Erkennungsphase*“ (2008, S. 28) nicht zwangsläufig den Einstieg in die Szene bedeute (ebenda, S. 29). Er selbst geht davon aus, dass der größte Teil der Szene sich im Bereich der Sympathisanten konstituiere (ebenda, S. 28). Diese Personen würden nur geringfügig oder teilweise am Szeneleben teilnehmen, allerdings den Stil nutzen. An dieser Stelle bleibt jedoch zu fragen, ob ein solches Verhalten ausschließlich auf Szenen bezogen gelten kann oder nicht doch auch in anderen Bereichen wie beispielsweise Sportvereinen der Fall ist. Innerhalb der Szene unterscheiden HITZLER & NIEDERBACHER (2010, S. 183–189) die „*Szenegänger*“, „*Freunde*“ und die „*Organisationselite*“ sowie „*professionell Interessierte*“ (Presse, Firmen, etc.). Wobei die Organisationselite für die „*funktional notwendigen Leistungen*“ (ebenda, S. 185) der Szene zuständig sei.<sup>59</sup> Indem sie Events organisiere oder sich um Szene-Plattformen und Räume kümmere, strukturiere sie die Szene. Sie stelle, so die Autoren, gemeinsam mit den Szenegängern den Kern, um den sich alles weitere anordne. Ihre Privilegien teilten die

---

<sup>59</sup> Anm.: Die Autoren nennen beispielsweise das Herausgeben von Fanzinen, das Organisieren der Szeneevents oder das Demonstrieren von besonderer Leistung (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 185).

Mitglieder der Elite<sup>60</sup> mit den Freunden, die selber weder zum Szenekern noch zur Organisationselite gehörten und nach der Beschreibung HITZLERS & NIEDERBACHERS ein eher parasitäres Verhältnis zu den Mitgliedern der Elite halten. Der Szenegänger entspricht dem Experten der Szene, der jedoch keine institutionellen Aufgaben übernimmt. Nach HITZLER & NIEDERBACHER richte er seinen Alltag nach der Szene aus und neige dazu, alltägliche Dinge des Lebens ausschließlich mit Blick auf die Szene mit Relevanz zu versehen (ebenda, S. 215–217). Diesen Akteurstypus stellt LAUENBURG (2008) mit dem Szenemitglied in der Etablierungsphase gleich (ebenda, S. 29). An dieser Stelle muss angemerkt werden, dass die Darstellung der einzelnen Typen deutlich überspitzt wird. Derartige extreme und deutliche Ausprägungen sind bei weitem untypisch. Eher oszillieren die einzelnen Mitglieder innerhalb der Szenerollen. Ein Mitglied der Eliten kann, zu bestimmten Zeiten seines Lebens, auch vom Elitenstatus zum Publikum wechseln um später wieder zurückzukehren.



**Abbildung 1: Szenemodell von HITZLER und NIEDERBACHER (2010, S. 184)**

Bezüglich der Theorie der Autoren HITZLER & NIEDERBACHER zur Orientierung einer Szene an der Organisationselite, welche damit den Kern der Szene bildet, merkt LAUENBURG (2008) an, dass die Bildung von Teilszenen eine Konstituierung aller Mitglieder um einen Kern ausschließt (ebenda, S. 29). Vielmehr geht er davon aus, dass eine Szene mit ihren Strukturen, Elementen und Stilen nur durch die Vielfalt der unterschiedlichen Mitglieder geprägt werden kann (ebenda, S. 29–30).

### 2.2.9. Nominelle Begriffsdefinition

Da der Begriff der Szene derzeit nicht wirklich eindeutig gefasst werden kann, muss eine für diese Arbeit geltende nominelle Begriffsdefinition gefunden werden.

---

<sup>60</sup> Anm.: HITZLER & NIEDERBACHER (2010) verwenden beide Begriffe sowohl Organisationselite als auch Elite (ebenda, S. 183–189).

1. Szenen sind strukturelle Gebilde mit eigenen Events, Räumen und Mitgliedern (vgl. Baacke, 2004, S. 162; Schulze, 2005, S. 463–464; Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 50–51; Müller–Bachmann, 2007, S. 142; Hitzler & Niederbacher, 2010, 17–22; 2010a, S. 93–94).
2. Szenen konstituieren sich um einen bestimmten Themengegenstand (vgl. Schulze, 2005, 463–464; Hitzler & Niederbacher, 2010, 16–17).
3. Szenen sind frei gewählte und frei wählbare Gemeinschaften (vgl. Vollbrecht, 1995, S. 32–33; Lauenburg, 2008, S. 28; Hitzler & Niederbacher, 2010, 15–16; 2010 a, S. 93).
4. Der Einstieg in eine Szene erfolgt ohne größere Hürden. Es gibt keine Rituale oder vorgefertigten Bedingungen (vgl. Müller–Bachmann, 2007, S. 142–143; Hitzler & Niederbacher 2010, S. 211–212; 2010 a, 93–94).
5. Szenen sind offen für Mitglieder von unterschiedlichster sozialer Herkunft, Bildung und Geschlecht (vgl. Vollbrecht, 1995, S. 32–35; Müller–Bachmann, 2007, S. 143; Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 15–16; 2010 a, S. 93).

Für die vorliegende Arbeit sollen die angeführten Punkte, mit Blick auf die Manga- und Animefanszene als Medienfanszene, der Begriffsdefinition dienen. Szenen werden demnach als soziales Gebilde verstanden, deren Mitglieder sich freiwillig um das Thema der Szene und in der Szene bewegen. Die Events, Räume und auch kommerziellen Anbieter, die für die Teilnahme am Szeneleben relevant sind, gelten, in Anlehnung an MERTENS (2014, S. 38–39) als strukturelle Merkmale, die gemeinsam mit der Community (Fangemeinschaft) die Szene bilden. Ein Szenemitglied wird daran bemessen, dass es sich der Szenestrukturen bedient, um an Informationen, Gesprächen und/oder Events teilnehmen zu können.

#### 2.2.10. Fazit Szene

Szenen organisieren sich um einen bestimmten Themenbereich. Sie bilden verschiedene und unterschiedliche Gruppierungen, abhängig von ihrem Bezugsobjekt und dessen lokalen, beziehungsweise globalen Ausprägung (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 16). Dabei entwickeln sie grundlegende Strukturen um Kommunikation, Interaktion, Events und Konsum möglich zu machen. Diese Strukturen versetzen die Mitglieder in die Lage, Stil und szenetypisches Verhalten zu übernehmen und sich so in der Gemeinschaft zu integrieren. Da solche Prozesse in den verschiedenen Szenen unterschiedlich ablaufen, lassen sich die Aneignung von Stilen, die Integration neuer Mitglieder, beziehungsweise

die Fluktuation von Mitgliedschaften nicht verallgemeinern. Das mag eines der grundlegenden Probleme der Szeneforschung sein. Die unbedingte Vielseitigkeit der Szenen macht es nur schwer möglich eine allgemeingültige Aussage über *die Szene* an sich zu machen. Solange sich die Szeneforschung dabei auf die Betrachtung der Jugendlichen konzentriert, werden auch die Aspekte des erwachsenen Szenemitglieds außen vor gelassen. An dieser Stelle herrscht deutlicher Forschungsbedarf. Die folgende Arbeit befasst sich mit der Manga- und Anime-Fanszene und wird versuchen (im Analyseteil Kapitel 4, 5 und 6) sowohl die Jugendlichen als auch die erwachsenen Mitglieder der Szene, deren Räume und Kommunikations-, Konsums- und Interaktionsstrukturen vorzustellen.

## 2.3. Identitätenbildung als Aufgabe der Jugend

### 2.3.1. Identität

Für die *Identität* an sich gibt es einige Begriffe, die synonym verwendet werden. Dabei steht MEADS (1973) Erklärung<sup>61</sup> als Grundlage jeder modernen Begriffsdefinition. Die von ihm beschriebene *Identität* kann nur auf der Grundlage eines Bewusstseins existieren. Die Aufgabe des Bewusstseins ist, das Individuum (das Ich) von der Umgebung zu unterscheiden. Eine solche Unterscheidung basiert auf der Interaktion. Indem ein Individuum handelt und seine eigenen Handlungen reflektiert, spricht aus der Interaktion mit anderen als eigenes Wesen hervor geht, kann es ein Bewusstsein für sich selbst entwickeln (Mead, 1973, S. 207–229). Eine ähnliche Beschreibung findet sich auch in DURKHEIMS Ausführungen. Er beschreibt die Persönlichkeit, in diesem Fall synonym zur Identität zu verstehen, als eine Zusammenführung zweier Bewusstseinsebenen. Derjenigen, die „*wir mit der ganzen Gruppe gemeinsam haben*“ und welche daher „*nicht uns gehört*“ (Durkheim, 1999, S. 181) und jener, die „*in uns das repräsentiert, was uns persönlich und unterscheidbar eigen ist und uns dadurch zu einem Individuum macht*“ (ebenda). Eine Identität ergibt sich demnach aus dem Zusammenspiel der gesellschaftlichen Normen und Regeln, denen sich eine Person unterordnen muss und aus den Eigenheiten, die sie von anderen unterscheidbar machen. Diese Bewusstseinsebene und das sich selbst in Bezug zu anderen Setzen macht die Identität aus. Durch die Reflektion der Eigenheiten, der persönlichen Neigungen und Wünsche, sowie die Fähigkeit diese zu formulieren und in Bezug zur Umgebung zu setzen, kann sich ein Individuum als solches wahrnehmen.

---

<sup>61</sup> Anm.: Mead spricht im Originaltext von *I* und *me*, welche im deutschen Text mit *Ich* und *ICH* übersetzt wurden. Wobei das *Ich* als Subjekt zu sehen ist, welches Handelt und das *ICH* selbsterfahrend ist, da es sich selbst als Objekt wahrnimmt (Mead, 1973, S. 216, dort Fußnote).



„Identität ist eine Beziehungsleistung, Identität ist eine Leistung des Relativieren-Könnens und Identität ist die Leistung personale Kontinuität in der Zeit zu rekonstruieren und zu erfahren [...].“ (Baacke, 2004, S. 254)

---

Jedoch erschwert die zunehmende Pluralität und Komplexität der Umgebung und der Gesellschaft dieses In-Bezug-Setzen. Aus diesem Grund kann die Identität nicht als statisches Konstrukt gesehen werden. Vielmehr muss sie, nach HUGGER (2010), als „kontinuierliches und offenes Aushandlungsprojekt“ (ebenda, S. 174) gesehen werden, „in dem verstärkt Gegensätzliches zur Wirkung kommt und ausgehalten werden muss“ (ebenda, S. 174).

Für die vorliegende Arbeit wird die Identität demnach als das Ich eines Individuums angesehen, das sich durch Aushandlungsprozesse mit seiner Umwelt seiner Eigenheiten bewusst wurde. Indem es sich über diese Eigenheiten als von anderen unterscheidbar wahrnimmt, kann es sich immer wieder selbst in Beziehung zu seiner Umgebung setzt. Eine Identität ist damit das ständige bewusste In-Beziehung-Setzen des Selbst zur Gesellschaft.

### 2.3.2. Jugend

Die Bildung der Identität gilt als die Aufgabe der Jugend. Wie vorangegangen erwähnt, ist diese Beziehungsleistung nur über eine Reflexion über die persönlichen Eigenheiten, Wünsche und Bedürfnisse sowie Normen und Werte möglich. Es handelt sich demnach um eine Fähigkeit, die mit einem Reifeprozess einhergeht. Es könnte daher davon ausgegangen werden, dass mit Erlangung der Identität die Jugend abgeschlossen sei. Das Individuum, welches als solches sein eigenes Ich kennt, müsste in diesem Fall als erwachsen gelten. Dieser Blick auf die Jugend wäre allerdings deutlich zu kurz gefasst. Aus diesem Grund soll an dieser Stelle das Phänomen Jugend und sein Begriff erörtert werden.

Der Begriff der *Jugend* geht auf die Zeit der Industrialisierung zurück. Zuvor gab es im Bereich der bürgerlichen Gesellschaft *Jünglinge*. Sie zeigten sich entweder, wie beispielsweise die Leipziger Jünglinge, eher hedonistisch oder galten als rebellisch, hier besonders die heranwachsenden Männer des Sturm und Drang (Baacke, 2004, S. 228). Zur Zeit der Industrialisierung stellten diese Jünglinge das Ideal des heranwachsenden Bürgers und standen damit als Gegenposition zum *Jugendlichen*. Dieser formte sich im Milieu der Arbeiterschaft und wurde als problematisch und deutlich erziehungsbedürftig angesehen (ebenda, S. 229). Der Begriff der Jugend war demnach zu Anfang problematisch und negativ konnotiert. Dieser Blick wandelte sich erst mit Rousseau zum Anfang des 20. Jahrhunderts, welcher der Jugend ihren eigenen Wert zusprach und damit die Basis für eine neue Denkrichtung legte (Baacke, 2004, S. 230). Die grundsätzliche Problematisierung einer als staatsfern gefürchteten Jugend schwand nunmehr der Hoffnung auf eine

Neuerung durch ihre „*gesellschaftsverändernde Kraft*“ (ebenda, S. 230). Das Phänomen Jugend wurde zwiespältig wahrgenommen. Einerseits mystifiziert, andererseits zur Krisenzeit erklärt. Hierbei spielte vornehmlich die Literatur der Jahrhundertwende eine bedeutende Rolle, welche gern die Krisenhaftigkeit der heranwachsenden Gymnasiasten thematisierte. Es zeigten sich erste Tendenzen einer neuen Jugendentwicklung, welche sich durch eine längere Schulverweildauer und der damit einhergehenden längeren Abhängigkeit vom Elternhaus, eine Öffnung in der Wahl der beruflichen Laufbahn sowie einer früheren sexuellen Reife auszeichneten. Dies galt zu Anfang des 20. Jahrhunderts im besonderen Maße für die männlichen Gymnasiasten (ebenda, S. 231–232). Mit der Zeit veränderten sich die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen zunehmend. Die Gesellschaft und auch die Arbeitswelt öffneten sich den heranwachsenden Mädchen ebenso. Der Anspruch an die Bildung wuchs, so auch die Abkehr vom vererbten Beruf. Die Phase der Jugend nahm die Rolle einer Wartezeit ein, das „Moratorium“ als Phase des Wartens und des Übergangs (Hurrelmann & Quenzel, 2013, S. 25).

Zum Anfang des 20. Jahrhunderts wurden bereits die Tendenzen einer veränderten Jugend deutlich, in der die Entwicklung zum Erwachsenen viel individueller vonstattenging als noch in der Elterngeneration. Diese Tendenz hat sich bis in die heutige Zeit verstärkt. Jugend gilt heute als ein:

„Kulturphänomen [...], das – weitgehend losgelöst von scharfen Altersgrenzen – einerseits durch eigenständige Inhalte und Lebensformen seine Konturen gewinnt, andererseits wegen seiner enormen Heterogenität nur schwer zu fassen ist.“ (Hitzler, Bucher, & Niederbacher, 2005, S. 9)

Durch die verlängerte Schulphase, welche mit Berufsausbildung und/oder Studium fortgesetzt wird und häufig nicht sofort im Anschluss im Berufsleben mündet, ist eine eindeutige Zuordnung, wann nun genau dieses Moratorium der Jugend endet, schwer (vgl. Ferchhoff, 2007, S. 87–89). BAACKE erklärt, dass die früheren „*Statusübergänge*“, „*Schulabgang*“, „*Arbeitsaufnahme*“, „*Verlassen der Herkunftsfamilie*“, „*Gründung eines eigenen Haushalts*“ sowie „*Heirat*“ heute zum Teil nicht mehr greifen, beziehungsweise in Mischformen auftreten (2004, S. 234–235). Dabei argumentiert er, dass beispielsweise die Berufsausbildung als Mischform zwischen Arbeit und Bildung die Zuordnung erschwert. Ähnliches gelte für die Sekundarstufe (Klasse 10 bis 13). Schüler dieser Altersgruppe verfügten bereits über eigene Normen- und Wertesysteme, gelten aber dennoch als unerwachsen, weil sie noch im Bildungssystem verweilen (Baacke, 2004, S. 234–235). Andererseits wären das Verlassen der Herkunftsfamilie und die Bildung eines eigenen Haushalts nicht länger deutliche Indizien für eine materielle und soziokulturelle Autonomie. Auch sei die Heirat nicht mehr von der Relevanz, dass sie als ein Merkmal für das Erwachsen-Sein gelten könne (ebenda, S. 234–235). Zu einem ähnlichen Schluss kommen SCHÄFERS (2001, S. 18) und FERCHHOFF (2007, S. 88–90, 93–94), wenn sie feststellten, dass sich heutige Heranwachsende in Mischformen aus beispielsweise sozialer

Selbstständigkeit und ökonomischer Abhängigkeit befinden. Aus diesem Grund wurde der Begriff der Post-Adoleszenz geprägt, welcher auf junge Erwachsene angewandt wird,

„die aber ihrem sozialen Status und ihrem Verhalten nach zum großen Teil noch als Jugendliche anzusehen sind.“ (Schäfers, 2001, S. 19)

---

Daher ergibt sich die Frage, was nun genau die Jugend ausmacht. HURRELMANN & QUENZEL (2013) leiten den Beginn und das Ende der Jugend an Reifeprozessen ab. Mit der eintretenden Geschlechtsreife und der damit einhergehenden Fähigkeit ein Kind zu gebären, beziehungsweise zu zeugen, endet, so die Autoren, die Kindheit (Hurrelmann & Quenzel, 2013, S. 26). An ihre Stelle tritt die Jugendphase mit ihren Entwicklungsaufgaben, die schlussendlich in der „persönlichen Autonomie der Lebensführung“ (ebenda, S. 27) mündet. Die Autoren machen die Abgrenzung der Jugend zum Erwachsenenalter am erfolgreichen Absolvieren jener Entwicklungsaufgaben fest. Daher sollen sie näher betrachtet werden. Die folgende Auflistung erfasst die von HURRELMANN & QUENZEL als Entwicklungsaufgaben ausgemachten Punkte (2013, S. 27, 31).

1. „Qualifizieren“: Die Aufgabe liegt im Sich-Bilden und Qualifizieren und so dem Erlangen der intellektuellen und sozialen Fähigkeiten, die „*die Mitgliedsrolle des Berufstätigen*“ erfordert. Diese Entwicklung ist abgeschlossen, wenn die betreffende Person sich in einer selbstverantwortlichen und Existenz sichernden Leistungstätigkeit befindet, sprich einem Erwerb nachgeht.
2. „Binden“: Die Aufgabe liegt darin, die Fähigkeit zu erlangen sich auf feste Bindungen außerhalb der Familie einzulassen, um „*die gesellschaftliche Mitgliedsrolle eines Familiengründers*“ einnehmen zu können. Dies geschieht über die Herausbildung eines Bewusstseins für den eigenen Körper und das Geschlecht sowie der Ablösung von den Eltern. Diese Entwicklung ist abgeschlossen, wenn eine Person sich erfolgreich vom Elternhaus gelöst hat und eine feste Partnerbeziehung, mit Option zur Familiengründung oder Lebensgemeinschaft, eingegangen ist.<sup>62</sup>
3. „Konsumieren“: Die Aufgabe liegt darin, individuelle Strategien zur Entlastung zu entwickeln und über selbstgewählte soziale Kontakte, Freizeitangebote und Medien ein Entspannungs- und Konsumverhalten zu entwickeln, damit „*die*

---

<sup>62</sup> Anm.: Hier muss eine Differenzierung vorgenommen werden. Personen, die sich nicht in festen Langzeitbeziehungen befinden, können ebenfalls als Erwachsene gelten. Es wäre fatal jedem Singel aufgrund seines Lebensstils den Erwachsenenstatus abzuerkennen.

*gesellschaftliche Mitgliedsrolle als Konsument*“ erfüllt werden kann. Diese Entwicklung ist abgeschlossen, wenn die betreffende Person ein autonomes Verhalten bezüglich seiner sozialen Kontakte und seiner Freizeitaktivitäten entwickelt hat.

4. „Partizipieren“: Die Aufgabe liegt in der Herausbildung eines individuellen Systems aus Normen und Werten, welches eigenes Handeln, aber auch politische Teilhabe möglich macht und so „*die Mitgliedsrolle des Bürgers*“ erfüllt werden kann. Diese Entwicklung ist abgeschlossen, wenn die betreffende Person ein persönliches, vorläufig stabiles, Werte- und Normensystem entwickeln konnte, wodurch das eigene Handeln sowohl individuell als auch sozial-relevant wird und politische Teilhabe möglich ist.

Mit der Erfüllung der genannten Aufgaben tritt der Jugendliche in die Erwachsenenphase über. Seine Handlungen sind geprägt von einem hohen Maß an Selbstständigkeit und Selbstbestimmtheit sowie der Verantwortung des Einzelnen gegenüber anderen Menschen.

„[...] [D]ie unruhige Such- und Tastphase, die für alle Bereiche der körperlichen, physischen und sozialen Entwicklung im Jugendalter charakteristisch ist, [kommt] zu einem zumindest vorläufigen Ende [...].“ (Hurrelmann & Quenzel, 2013, S. 31)

Damit gilt der Erwachsene als eine Person, die grundsätzlich die Fähigkeit besitzt den gesellschaftlichen Rollen nachzukommen und in seinem persönlichen Werte- und Normensystem jede seiner Handlungen für sich selbst nachvollziehbar zu begründen. Dabei steht die Reife des Erwachsenen nicht, wie auch SCHÄFERS (2001, S. 21) bemerkt, als fester unumstößlicher Besitz, sondern muss im ständigen Handeln immer wieder bestätigt und in Krisenzeiten neu erworben werden. Handlungsweisen, die als kreativ, spontan oder dynamisch wahrgenommen werden, sollten nicht grundlegend allein der Jugend zugeschrieben werden, wie es bei HITZLER & NIEDERBACHER (2010, S. 21) der Fall ist. Das Aufgeben dieser Eigenschaften entspricht nicht der Entwicklungsaufgabe. Daher ist dem Erwachsensein nicht der Verlust dieser Eigenschaften immanent.

Als Jugend wird in diesem Sinne jene Phase verstanden, die nach HURRELMANN & QUENZEL (2013) den Entwicklungsaufgaben gewidmet ist. Die vorliegende Arbeit bezeichnet 13- bis 18jährige als *Jugendliche*, alle Personen, die das 18. Lebensjahr vollendet haben, werden als (*junge*) *Erwachsene* angesehen. Als erwachsen gelten all jene, die sich nicht länger in der Ausbildung ihrer Mitgliedsrollen befinden.

### 2.3.3. Gesellschaftsstrukturen, Pluralisierung und Individualisierung

Die Suche nach dem *Ich*, dem *Selbst*, welches die eigenen Werte und Normen in der Zukunft mit der Außenwelt kommunizieren soll, ist die Zeit der Jugend, Adoleszenz oder auch Pubertät. Der von C. G. JUNG beschriebene Prozess der *Individuation*<sup>63</sup> trägt die Aufgabe, das Individuum für seine Wünsche, Werte und Prinzipien zu öffnen und es zu befähigen diese nach außen hin zu vertreten (Jung & Hark, 1988, S. 79–81). Es gilt demnach eine *Ich-Identität* zu erschaffen, welche die notwendige Kompetenz besitzt, persönliche Bedürfnisse zu erkennen, zu kommunizieren und zu erfüllen (Schäfers, 2001, S. 91). Um jedoch diese Fähigkeiten zu erlangen, muss der Jugendliche sich in einem langwierigen Prozess mit seiner Umwelt, seiner Sozialisation und seinem Selbst auseinandersetzen. Der Vorgang ist sowohl physischer als auch psychischer Natur (Jung & Hark, 1988, S. 79). Neben diversen Veränderungen am Körper des Jugendlichen, muss er sich auch mit seiner Rolle als Individuum befassen. Die Kindheit trennt von der Jugend ein immer stärker anwachsender Grad an Autonomie und Freiheit, welche in der vollständigen Eigenständigkeit münden soll. Diese anwachsende Autonomie wird von den Jugendlichen teilweise gesucht, teilweise aber auch durch soziale Geflechte, wie Familie und Institutionen erzwungen (vgl. Baacke, 2004, S. 234–236; Hurrelmann & Quenzel, 2013, S. 25–26). Im Folgenden werden die verschiedenen Bedingungen und Kernpunkte der Individualisierung Jugendlicher kurz zusammengefasst.

Waren zu Zeiten fester Stammes-, Familien- oder anderer archaischer Gesellschaftsstrukturen durch Religion und (mystische) Regelwerke die Wege des Denkens und Handelns vorgegeben, sind diese in der Gegenwart vielschichtiger und nicht mehr deutlich. Während sich noch im 19. Jahrhundert gesellschaftliche Klassen und Berufsbilder durch Familienzugehörigkeiten ‚vererbten‘ und damit auch Regeln, Normen und Werte auf diese Weise übertragen wurden, ist die gegenwärtige Pluralität der Gesellschaft mit ihren offenen Wegen und Klassen auch hinsichtlich der Weltauffassung und Zugehörigkeit offen und durchlässig. Diese „*Multioptionsgesellschaft*“ (Vogelsang, 2010, S. 37), in der, zumindest theoretisch, jeder die Möglichkeit hat sich in jede beliebige Richtung zu entwickeln, fordert den Jugendlichen ein hohes Maß an Identitätsarbeit ab (vgl. ebenda, S. 37). Dies bedeutet jedoch, dass eine eigene Interpretation von Welt und Gesellschaft auf anderem Wege als dem traditionellen (wie beispielsweise der Kirche oder Sippenverbänden) erschlossen werden muss (vgl. Schäfers, 2001, S.91). Hierfür bieten familiäre Systeme nur unzureichend Orientierung, da eine Übertragung des Rollenverhaltens und Wertesystems innerhalb einer Familie nur schwer auf die

---

<sup>63</sup> Anm.: Nach JUNG ist die *Individuation* ein lebenslanger Prozess, der zur „*Ganzwertung der Person*“ (Jung & Hark, 1988, S. 79) führt und über verschiedene Stationen (Überwindung der Schatten, Beziehungsbildung zu den Seelenbildern und die Begegnung mit dem Selbst) zu erreichen ist. Dabei steht diese immer in Beziehung zum Kollektiv, welches förderlich oder hinderlich auf sie einwirken kann (ebenda, S. 79–81).

gesellschaftlichen Systeme außerhalb möglich ist.<sup>64</sup> Die familiär geprägten Verhaltensweisen, Normen und Werte müssen in der Welt außerhalb des familiären Systems einer persönlichen Überprüfung des Jugendlichen auf ihre Relevanz unterzogen werden.<sup>65</sup> Dabei kann die Schule nur zu einem geringen Teil über die relevanten Themen, wie beispielsweise Arbeitsleben, Kunst und Kultur, Religion, Politik und Sozialstrukturen, informieren und aufklären. Die Jugendlichen sind in der Aneignung von Weltwissen und Rollenverhalten auf ihre eigene Kreativität angewiesen (vgl. Schäfers, 2001, S. 92). Sie müssen sich über die schulisch gelernte, fremdgesteuerte Sozialisation hinaus einen eigenen, individuellen Zugang zu den Systemen erschließen und in diesem Prozess eine anpassungsfähige und sozialkompatible Identität entwickeln (vgl. ebenda, S. 92). Dieser Prozess unterliegt verschiedenen Entwicklungsschritten, in denen der Jugendliche immer mehr auf eigenständiges Reflektieren angewiesen sein wird. Dabei liegt die Schwierigkeit auch im steten Wechsel der Lebenssituationen. Bedingt durch die Pluralität und Durchlässigkeit der verschiedenen Systeme, verlaufen die Lebensabschnitte nicht länger stringent–fortlaufend, sondern sind temporal, flexibel und sprunghaft (Ferchhoff, 2007, S. 266–268, 277–283; Vogelsang, 2010, S. 38; Calmbach, 2012, S. 46–50). Dies kann schon bei Jugendlichen, beispielsweise bedingt durch die Scheidung der Eltern oder eine neue Heirat, eine Auslandstätigkeit oder plötzliche Arbeitslosigkeit und dem damit einhergehenden Orts– und Schulwechsel, der Fall sein.

Sozialisation passiert durch die Interaktion mit anderen und mit sich selbst, in welcher Werte und Normen bestätigt oder gebrochen werden und so eine eigene Position zur Umwelt und dem Selbst eingenommen werden kann (Blumer, 1986, S. 16–21). Diese Interaktion kann neben der lokalen Face–to–Face–Kommunikation auch medial vermittelt und global stattfinden. Dabei ist es nicht unbedingt notwendig, dass der beobachtete Interaktionspartner eine reale Person ist. Vielmehr können Medienfiguren aus Videospielen, Büchern, Comics oder Filmen ebenfalls als „Identifikationsressource“ (Vogelsang, 2010, S. 42) dienen. Sie können als Stellvertreter mögliche Handlungsmuster erproben, welche dem Jugendlichen als Zuschauer, für sich und sein Wertesystem, zur Überprüfung zur Verfügung stehen (Vogelsang, 2010).<sup>66</sup>

„[D]ie Auseinandersetzung mit anderen findet nicht nur in realweltlichen Handlungskontexten statt, sondern auch in symbolischen Welten der Medientexte.“ (Vogelsang, 2010, S. 42)

---

<sup>64</sup> Anm.: Laut GOFFMAN (1991) lassen sich viele familiäre Rollen nur selten mit öffentlichen Rollen kombinieren.

<sup>65</sup> Anm.: BLUMER (1986) stellt in seiner Theorie des symbolischen Interaktionismus diesen individuellen Teil der Bedeutungszuschreibung heraus.

<sup>66</sup> Anm.: Besonders die parasoziale Interaktion im Videospiel ermöglicht eine direkte Übertragung der Tätigkeit des eigenen Handelns auf das des Spielcharakters. Dieser kann in seiner Stellvertreterfunktion in einer abgesicherten Spielumgebung auch Handlungsmuster erproben, die für Jugendliche im realen Leben nicht durchführbar sind (Misoeh, 2014, S. 185–190).

Durch die größer werdende Diversität der Inhalte und der kulturellen Einflüsse, stehen in diesem Zusammenhang nun auch Lebensmodelle aus anderen Kulturen zur möglichen Adaption oder Aneignung offen. Neben dem Werte- und Lebensstilpluralismus, der einer ständigen Bedeutungsüberprüfung unterliegt, müssen sich die Jugendlichen mit ihrem Handeln, ihrem Weltbild und ihrem Stil der globalisierten Masse gegenüberstellen und sich in ihr behaupten (vgl. Tillmann, 2006, S. 48). Durch das alles vernetzende Social Web (oder auch Web 2.0) ist die Kommunikation mit Dritten in Foren, Blogs oder via Social Networks Sites (SNS), wie beispielsweise Facebook, jederzeit möglich. Dadurch stehen dem Einzelnen immer neue Vergleichsmöglichkeiten offen, andererseits entstehen auch immer wieder neue Situationen (ob bewusst herbeigeführt oder nicht) in denen die eigene Persönlichkeit der Beobachtung durch andere unterzogen wird. Die Freiheit des Internets als Raum, in dem es möglich ist, alles jederzeit in Bild oder Video zu sehen oder darzustellen sowie sich wann immer, wo immer mit unterschiedlichen Personen zu unterhalten, ist daher auch eine große Herausforderung für die Persönlichkeitsentwicklung (Tillmann, 2006; Calmbach, 2012, S. 50–60). Noch nie war es möglich, gleichzeitig so viele unterschiedliche Lehren, Religionen und Ideen zu erfahren wie heute. Nie gab es eine derartig mannigfaltige Auswahl an Szenen, Stilen und Strömungen (Villányi & Witte, 2007; Ferchhoff, 2007, S. 174–234). In dieser, durch „Glokalisierung“<sup>67</sup> geprägten Welt, muss sich der Jugendliche nun eine Verankerung suchen, die seiner Persönlichkeit aber auch seinem tatsächlichen Bedürfnis und Vermögen zur Vernetzung entspricht. Dabei orientiert er sich zunächst grundsätzlich an persönlichen Neigungen und Vorlieben. Dies bezieht sich vor allem auf medial gestützte Inhalte wie Musik, TV-Serien oder Bücher, Freizeitaktivitäten wie Sport, beispielsweise Skaten oder Klettern, aber auch künstlerisches Handeln, wie das Musizieren in einer Band, Graffiti, bildende Kunst oder Tanz (vgl. u. a. Hitzler, Bucher, & Niederbacher, 2005, S. 211–234; Ferchhoff, 2007, S. 186–234; Vogelsang, 2010; Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 16–17). Politische oder religiöse Vereinigungen spielen für den Großteil der Jugendlichen eine untergeordnete Rolle (mpfs, 2013, S. 9). Basierend auf diesen Interessen entsteht ein Netzwerk aus Personen, die ähnliche Ansichten teilen und ähnliche Neigungen haben.<sup>68</sup> Dabei können verschiedene Freundeskreise koexistieren, die sich nur peripher oder überhaupt nicht überschneiden (vgl. Simmel, 1890, S. 238–258).

---

<sup>67</sup> Anm.: ROLAND ROBERTSON beschreibt mit diesem Terminus eine Verbindung des Lokalen mit dem Globalen. Dies einerseits, in dem lokale Räume durch globale Elemente angereichert werden und andererseits, indem lokale Kulturen in das Globale übermittelt werden. Auf diese Weise entsteht eine Lebenswelt in der differenzierte, kulturelle Elemente in mannigfaltiger Varianz koexistieren und diverse Andockmöglichkeiten bieten (Villányi & Witte, 2007, S. 149).

<sup>68</sup> Anm.: HEIJNEN (2013) spricht hier von informellen Netzwerken, die auf Affinity Spaces (an Affinitäten gebundene Räume) beruhen und die Möglichkeit bieten, die eigenen Fähigkeiten, außerhalb der formalen Wege durch Schule und Familie, herauszubilden (Heijnen, 2013, S. 404–412).

#### 2.3.4. Freundschaft, Gleichaltrigengruppen, Medien

MÜLLER–BACHMANN (2007, S. 141) weist darauf hin, dass die Selbst–Inszenierung, oder auch „*Ich–Inszenierung*“ (vgl. Schäfers, 2001, S. 91) nicht ohne Publikum funktionieren kann. Vielmehr bedarf es eines Raums, in dem diese Inszenierung zunächst erprobt wird und in Bezug auf die Reaktionen des Publikums angepasste werden kann und in dem das Publikum ebenfalls zum Handelnden wird. GOFFMAN (1991) beschreibt diese Formation als „*Ensemble*“ und meint damit „*jede Gruppe von Individuen [...], die gemeinsam eine Rolle aufbauen*“ (ebenda, S. 75). Diese Funktion des Proberaums, des gemeinsamen Rolle–Aufbauens, wird oft der Gleichaltrigengruppe zugesprochen (vgl. u.a. Baacke, 1999, S. 13–16; Schäfers, 2001, S. 163; Hurrelmann & Quenzel, 2013, S. 174–176). Es soll an dieser Stelle darauf hingewiesen werden, dass der beste Freund fast immer ein Element der Gleichaltrigengruppe ist, ihm dabei jedoch eine besondere Sozialisationsrolle zukommt (Hurrelmann & Quenzel, 2013, S. 172).<sup>69</sup> Obgleich dies der Fall ist, soll er auch in dieser Arbeit nur erwähnt werden, weil er im Szenenkontext höchstens in der Funktion des begleitenden Freundes (siehe dazu Claudia in Kapitel 3.4.1.4.) hervortritt. Es ist ebenfalls zu bemerken, dass das Thema „Freundschaft“ für Jugendliche zentral ist. Obgleich der Begriff vor allem im Zusammenhang mit sozialen Netzwerken teilweise schon inflationär benutzt wird, wissen Jugendliche sehr wohl zwischen dem Freund als Person des absoluten Vertrauens und dem des Nutzens, und in diesem Fall als labilen Freund gekennzeichneten Bekannten, zu unterscheiden (Damm et al., 2012, S. 138–140). DAMM ET AL. (2012) stellten in diesem Zusammenhang ein anwachsendes Bedürfnis auf Verbindlichkeit fest. Dieses sei, so die Autoren, bedingt durch die stetige Individualisierung und das Zerfallen traditioneller Gruppenstrukturen (vgl. ebenda, S. 140). Auch wenn HITZLER & NIEDERBACHER den (Jugend)szenen diese eher absprechen, verweisen die Ergebnisse von DAMM ET AL. (2012) und auch dieser Arbeit eher auf eine Verbindlichkeit mit festen Freundschaftsmustern (vgl. Kapitel 4.2.4.1., S. 127, Kapitel 6.2.1., S. 213). Die Gleichaltrigengruppe, auch als *Peer* bezeichnet, manifestiert sich zunächst aus Jugendlichen einer Alterskohorte (Hurrelmann & Quenzel, 2013, S. 174–183). Diese finden sich in unterschiedlichen themenzentrierten Bereichen der Freizeit wieder. Auch wenn Klassenverbände ebenfalls der Gruppierung Peer zuzuordnen sind, muss bedacht werden, dass ihr Zusammenkommen institutionalisiert und damit nicht freiwillig ist (Salisch, 2010, S. 5). Mit Sicherheit lassen sich in diesem Umfeld ebenfalls Erprobungen des Ichs durchführen, jedoch entbehren sie häufig der Freiheit zur Varianz und zum Experiment.<sup>70</sup> Wie vorangegangen schon erwähnt, sind institutionalisierte Rollen relativ fest und nicht selten nur schwer auf Systeme außerhalb übertragbar. Aus diesem Grund

---

<sup>69</sup> Anm.: Die Person *bester Freund* wird in der Jugendsozialisation nur gelegentlich gestreift, weil seine Relevanz unumstritten ist. Ihm obliegt die Funktion der grauen Eminenz (Vgl. Schäfers, 2001, S. 166).

<sup>70</sup> Anm.: Auch wenn oben genannte Freundschaften häufig auf eine gemeinsame Schulerfahrung zurückgehen.



transferieren Jugendliche ihre Selbst(er)findung in den Freizeitbereich (Schäfers, 2001, S. 147). Dort verwenden sie ihre Kreativität und Energie zur Individualisierung in einem selbstgewählten Zusammenhang aus themenspezifischen Gemeinschaften. Diese sind nicht festgesetzt und erlauben eine eigenständige Zusammensetzung und Anordnung. VOGELSANG (2010, S. 38) erklärt, dass es sehr wahrscheinlich sei, dass sich ein Jugendlicher in verschiedenen Szene bewegen kann, diese auch wechselt, abstreift beziehungsweise wieder neuentdeckt. In dieser Tätigkeit lerne er, sein Selbst differenziert zu erleben und dies in verschiedenen Umfeldern zu behaupten. Er lerne, sich dort zu behaupten, wo Pluralität nicht nur stattfindet, sondern auch vorausgesetzt wird (ebenda, S. 38). Jeweils abhängig vom aktuellen Umfeld muss der Jugendliche seine Identität, seine Rolle, anpassen. Er wird reflektieren, welchen Teil seiner Persönlichkeit er nach außen zeigt, welche Erlebnisse und Meinungen er in welcher Gruppe kommuniziert. Dies immer mit Blick auf die Gruppe, in der er sich bewegt und die Wirkung, die er erzielen will, um seine individuelle Position innerhalb dieser zu stärken. Dabei muss er immer wieder mit der eigenen Widersprüchlichkeit, die zum Teil bedingt durch die Zusammensetzung der Zugehörigkeiten entsteht, aber auch anderweitig biografisch bedingt sein kann, umgehen und sie in seine „persönliche Identität integrieren“ (Vogelsang, 2010, S. 28). Der von FERCHHOFF & NEUGEBAUER (1997) in diesem Rahmen geprägte Begriff der „Patchwork-Jugend“ geht auf den Prozess des Sammelns ein, lässt allerdings das Erwachsenenalter, in welchem diese Prozesse nicht ausgeschlossen werden können (vgl. Schäfers, 2001, S. 21), außen vor.

Für dieses umfassende und vielseitige Sammeln spielen die Medien eine sehr gewichtige Rolle. Sie durchdringen fast alle Lebensbereiche und sind in unterschiedlichen Ausführungen beinahe omnipräsent. Dabei gewinnen mobile Geräte, wie MP3-Player, Mobiltelefon, Netbooks oder Tablet PCs an Bedeutung. Sie ermöglichen auch ortsungebunden auf diverse Inhalte zugreifen zu können. Die multifunktionalen Mobiltelefone der Kategorie Smartphone, mehr als jeder dritte Jugendliche geht über Smartphone ins Internet (mpfs, 2013, S. 30), integrieren verschiedenste Gerätetypen. Von Kamera über Radio und MP3-Player, bis hin zum internetfähigen Kleincomputer und mobilen TV-Gerät. Medienvertreter, wie beispielsweise TV- und Radiosender, oder Buchverlage bieten ihre Dienste schon teilweise online an, es gibt „on demand“-Angebote für Filme und Musik sowie diverse halblegale oder nicht legale Streamingseiten. Allein dieses mannigfaltige Angebot, Medieninhalte unabhängig von Sendezeiten oder Ladenangeboten konsumieren zu können, bietet einen nahezu unendlichen Quell für individuelle Nutzungsgewohnheiten und das Bedienen von Spezialinteressen (vgl. Rhein, 2012, S. 178). Über die diversen Zugänge, Möglichkeiten und Interaktionsmuster ist der Jugendliche in der Lage unterschiedliche Stile zu erleben und diverse Informationen zu erhalten. Die Transformation räumlicher Strukturen im virtuellen Raum macht es möglich, überall dort zu sein, wo (jugend)kulturelle Praktiken und Szenen zu finden sind.

„Solcherart zahlreiche Bezugspunkte ermöglichen es ihnen, eine kulturelle und soziale Identität aufzubauen, die an globale, transnationale, parasoziale und virtuelle Stilgemeinschaften anschließen kann.“ (Müller-Bachmann, 2007, S. 144)

---

Erst durch die Vielfalt wird es möglich, eine auf der individuellen Neigung basierende Entscheidung für oder gegen ein Thema, einen Stil oder eine Szene zu treffen. MÜLLER-BACHMANN (ebenda) weist darauf hin, dass Jugendliche diese Orientierung besitzen und sich ihrer Zugehörigkeit oder Nichtzugehörigkeit zu einer Gruppe wohlbewusst sind. Vielmehr besitzen sie auch die Fähigkeit ihre Medien nach der Relevanz für ihre persönliche Entwicklung und ihr Informationsbedürfnis zu selektieren. Sie beherrschen die medienkonvergente Nutzung multimedialer und digitaler Zugänge wie keine Generation vorher. Laut JIM-Studie 2013 verwenden die meisten Jugendlichen Internet (98 %) und Handy (Smartphone incl.; 89 %) sowie Fernsehen (88 %) wenigstens mehrmals pro Woche (mpfs, 2013, S. 11). Etwa 80 % der 12- bis 19jährigen besitzen einen eigenen Computer oder Laptop und 88 % der Befragten haben einen Internetzugang im eigenen Zimmer (ebenda, S. 27). Da 73 % der Jugendlichen auch über ihr Mobiltelefon oder Smartphone ins Internet gehen, ist der eigene Computer nicht mehr zwingend zum Abrufen Internet-vermittelter Inhalte notwendig (ebenda, S. 30). Es zeigte sich, dass das Internet bevorzugt zur Kommunikation benutzt wird, allerdings auch der Unterhaltung und dem Zeitvertreib dient. Onlinecommunities werden hierbei besonders häufig frequentiert (S. 31–35). Daran lässt sich erkennen, dass für die zweite Generation der digital Natives das Internet nichts weiter ist, als eine Erweiterung der analogen, physisch greifbaren Welt im Digitalen (Prensky, 2001, S. 1). Darum ist diese immer weiter anwachsende digitale Welt auch von prägender Bedeutung für die Selbstentwicklung heutiger Jugendlicher (vgl. Rhein, S. 183–184). Jene Prozesse der Individualisierung und Entwicklung von (pluralistischen) Stil-, Werte- und Kultureinstellungen, welche durch diese Medienentwicklung initiiert wurden, werden um immer weiter anwachsende Optionen ergänzt. Auf diese Weise wachsen auch die Handlungsspielräume zum Erproben von Selbstdarstellung, Handlungsmustern und Rollen an. Des Weiteren bieten sich in diesem Umfeld Bewältigungsmöglichkeiten für jene scheinbar unüberschaubare Pluralität. In freiwählbaren Zugehörigkeitsgruppen (informellen Gruppen) können Lebensstile und Sinnangebote geschaffen und wahrgenommen werden und so zu Räumen für die Identitätsarbeit avancieren (Vgl. Rhein, 2012). Digitalen (Jugend)szenen bilden einen Teil dieser Räume und übernehmen so Aspekte der Entwicklungsaufgabe (vgl. Hugger & Cwielong, 2011). Dabei spielen „Medienszenen“<sup>71</sup>, als Orte Affinitäten-gebundener informeller Gruppen, eine zentrale Rolle.

---

<sup>71</sup> Anm.: Medienszenen beschreiben Fan-Szenen welche sich um ein massenmedial vermitteltes Artefakt wie beispielsweise eine TV-Serie (beispielsweise die TV-Serien und Filme des Star Trek Universums), ein Buch oder eine Buchreihe (beispielsweise J.K. Rowlings Harry Potter-Reihe) oder eines

## 2.3.5. Medien und Medienkonvergenz

### 2.3.5.1. Medien

Der Begriff der Medien ist schwer fassbar. Abhängig von der jeweiligen Disziplin, in deren Zusammenhang er verwendet wird, kann die Bedeutung Verschiebungen erfahren. Ob Medien nun im Sinne der Publizistik als ein eigenes System aus Kommunikationskanälen mit kommunikativer Infrastruktur und Zeichensystem verstanden werden (vgl. Burkart, 2002, S. 39–41) oder als Erweiterung der körperlichen Grenzen nach MCLUHAN (1964), Medien sind in der wissenschaftlichen Diskussion allgegenwärtig. Trotzdem wird der Begriff nur selten tatsächlich definiert. Oft wird von *den Medien* gesprochen, von *Massenmedien* oder *Medienkonvergenz*, ohne dabei den Begriff der Medien an sich genauer zu beleuchten.<sup>72</sup> Da der Medienbegriff in dieser Arbeit sehr stark mit dem Raum im Zusammenhang steht, kann er nicht unbedacht bleiben.

Ein Medium ist eine vermittelnde Instanz und dient der Weitergabe von Inhalten. Diese können Informationen, Meinungen, Geschichten, Regeln, Backrezepte oder Klatsch und Tratsch aber auch Gefühle und Befindlichkeiten sein (vgl. Faßler, 1997, S. 112–118). Hierbei unterliegt der Begriff, durch die unterschiedlichen Deutungsmöglichkeiten der Medien selbst, einem Bedeutungswandel. Zunächst als ausschließliche Vermittlungsinstanz verstanden, wurde, mit dem Aufkommen der Massenmedien, auch der Aspekt der Bedürfnisbefriedigung durch Medien beobachtet und in die Medientheorie einbezogen (vgl. ebenda, S. 13–14). Es ging nicht mehr nur darum, wer mit welchem Medium was an wen kommuniziert, sondern auch, welches Bedürfnis der jeweilige Mediennutzer mit der Verwendung dessen befriedigen möchte. HARRY PROSS (1972) unterschied in seiner Theorie, anders als dies nun bei der Publizistik der Fall ist (vgl. Burkart, 2002, S. 39–41), nicht ausschließlich die technischen Hintergründe, sondern brachte auch die körperlichen, vom Menschen dargelegten und ständig genutzten Medien ein (Pross, 1972, S. 127). Diese völlig ohne Technik auskommenden Medien ersten Grades, liegen in der Sprache, Mimik und Gestik und kommen völlig ohne die Verwendung von Technik im Sinne der Hardware<sup>73</sup> aus. „[D]er Mensch“ ist damit „ein „Primärm“ (Knilli, 1979, S. 230). Medien zweiten Grades, „Sekundärm“ (ebenda), sind all jene, die einen Menschen mit technischer Apparatur für die Produktion der Nachricht benötigen, jedoch

---

Videospiels (beispielsweise das massive multiplayer online role play game (mmorpg) „World of Warcraft“) herum bilden (vgl. Jenkins, 2013, Pos. 909.)

<sup>72</sup> Anm.: So verwenden unter anderem Baacke (1999; 2004); Brüdigam (2000); Müller ((Hg.) 2002); Kruschke–Ramaswamy, (2007); Marci–Boehnecke & Rath (2007); Jörissen & Marotzki (2010); Kutscher & Otto (2010); Schuegraf (2010) den Medienbegriff ohne ihn genauer zu erklären.

<sup>73</sup> Anm.: Darunter wird die technisch–apparative Voraussetzung für Medien verstanden. Im Sinne PROSS mögen dies Rauchzeichen, Bücher, aber auch TV–Geräte, Radio, Film, und so weiter sein (Pross, 1972, S. 127, 128–145).

beim Rezipienten allein das Vermögen der Entschlüsselung bedürfen. Darunter fallen beispielsweise Briefe und Bücher, Fotografien und Drucke. Der dritte Grad, das „Tertiärm“ (ebenda S. 231), erfordert sowohl beim Produzenten als auch beim Rezipienten, beziehungsweise beim Sender als auch beim Empfänger, ein Gerät. Hierunter fallen Medien, die zur Telekommunikation genutzt werden, sowie Film und Fernsehen oder das Radio. Eine vierte Kategorie umfasst in Anlehnung an FABLER (1997) die digitalen Medien mit der gesamten Zusammensetzung aller Software- und Hardwarekomponenten und bezieht sich dabei auf die Interaktivität des Mediums selbst mit dem Nutzer. Eine solche Unterteilung in primäre, sekundäre, tertiäre und quartäre Medien erscheint daher sinnvoll, da sie die verschiedenen technischen Schrittfolgen in die mediale Begriffsdefinition einbeziehen und das wachsende Maß an Interaktivität darstellen. Digitale Medien geben dem Nutzer eine sofortige Rückkopplung auf seine Handlung, wodurch dieser nicht nur mit den Sendern beziehungsweise Empfängern der Informationen kommuniziert, sondern auch mit dem Medium selbst (vgl. Höflich, 2003, S. 90). Es entsteht neben der Interaktion mit sich selbst, durch das gezielte Filtern der Nachrichten (Burkart, 2002, S. 219–221), auch eine Form der parasozialen Interaktion zwischen dem Menschen und dem Medium.<sup>74</sup> Was zu einer neuen Form der Interaktion führt und damit die Bildung einer vierten Medienkategorie rechtfertigt.

An die von PROSS (1972) und FABLER (1997) herausgestellten Medienkategorien lassen sich die von WINKLER & MANDL (2004) erdachten Charakteristika ergänzend anschließen, auch wenn diese davon ausgehen, dass jedem Medium eine technische Komponente vorrausgeht und sie so die primären Medien nicht in ihre Charakteristik einbeziehen. Diese technische Komponente umfasst dabei sowohl die Kulturtechniken, wie Lesen und Schreiben, als auch die Fähigkeiten Symbole zu dechiffrieren und technische Vermittler, sprich Medien des zweiten, dritten und vierten Grades, zu benutzen. Mit jener Technik im Sinne der Hardware können Informationen Raum und Zeit überwinden. In Briefform oder per Telefon können Distanzen zurückgelegt, über Bücher, Zeitschriften oder Mikrofilm sowie per digitaler Datenspeicherung, können Informationen konserviert werden. Dabei scheinen Medien in der Gesellschaft unsichtbar zu sein. Ihre Nutzung ist allgegenwärtig und den Konventionen der Arbeit und Kommunikation angepasst.

Zusammenfassend werden Medien als Vermittler von Zeichensystemen und Inhalten verstanden, die mit unterschiedlichem technischen Aufwand auf Seiten des Senders und Empfängers auskommen. Sie unterliegen dabei den gesellschaftlichen Gepflogenheiten der Nutzung und auch der Zeichensysteme und tragen das Potential in sich, Raum und Zeit zu überwinden beziehungsweise in Form der quartären Medien sogar Gleichzeitigkeit und

---

<sup>74</sup> Anm.: Parasoziale Interaktion beschreibt eine einseitige Interaktion ohne Rückkopplung. Zunächst wurde sie bei den Medien Buch, Fernsehen und Radio festgestellt, wo eine Persona die Interaktion mit dem Publikum vortäuscht (Horton & Wohl, 1956). Höflich verweist auf den „ELIZA-Effekt“ nach welchem Menschen die eigenen Fähigkeiten auf interaktive Objekte übertragen und ihnen damit menschliches Verhalten unterstellen können (Höflich, 2003, S. 90–92).

Gleichräumlichkeit zu erzeugen. Wenn im Folgenden von Medien gesprochen wird, gelten darunter also alle Komponenten der Vermittlungsinstanz. Durch die Komponenten der Medien vierten Grades entsteht Interaktivität. Die Interaktion und Kommunikation ist nicht ausschließlich von A nach B, wie bei den primären und sekundären Medien oder von A nach B, C und D, wie bei den tertiären Medien, ausgerichtet sondern auch parasozial vom Medium zum Menschen beziehungsweise vom Menschen zum Medium oder sogar einfach intrapersonal. Es entsteht durch die Rückkopplung mit dem Medium eine Gleichzeitigkeit und Gleichräumlichkeit die über das Internet verschiedene Orte und Zeitzonen verbindet. So können virtuelle Räume und die darin durchgeführten Handlungen bestehen und in die Realwelt übertragen werden.<sup>75</sup>

Die vorliegende Arbeit befasst sich unter anderem mit den Medien-vermittelten Inhalten Manga, Anime und Spiel sowie den von Fans produzierten Fanfiction, Fanvideos oder Fanarts. Unter Betrachtung der inhaltlichen Dimension, unter der sich die Rezipienten diesen Inhalten annähern, werden diese als *Text* bezeichnet und im Sinne eines literaturähnlichen Zeichensystems verstanden (vgl. Borstnar, Pabst, & Wulff, 2002, S. 15).

#### 2.3.5.2. Medienkonvergenz

Wie bereits angesprochen wurde, war das 20. Jahrhundert geprägt von medialen Errungenschaften, sodass die quartären Medien heute nahezu omnipräsent sind. Radio und Telefon zogen in die Haushalte ein und machten eine umfassende und weitreichende Kommunikation möglich. Die anfänglich dem Telefon eigene Aufgabe der Übermittlung von Konzerten oder Nachrichtenprogrammen wurde bald vom Radio übernommen.<sup>76</sup> Das Telefon wechselte die Bedeutung und etablierte sich als Medium, mit dem es möglich wurde über weite Entfernungen rückgekoppelt zu kommunizieren. Die Entwicklung des TV-Geräts veränderte die Bedeutung des Radios als Unterhaltungsmedium. Das Radio suchte sich eine neue Nische und wird seither erfolgreich überall dort eingesetzt, wo das TV-Gerät unpraktisch wäre, beispielsweise während der Autofahrt oder in der Boutique. Computer und Internet sowie Mobiltelefone veränderten noch einmal die Gewohnheiten der Nutzer. Handys verschieben die Telekommunikation aus dem gebundenen Festnetz in den mobilen Alltag, das Telefon verändert sich, die Telekommunikation jedoch bleibt. Computer und Smartphone sind als digitale Medien mit diversen Komponenten und Modulen vielseitig nutzbar. Sie integrieren Radio und Internet, Fotoapparat und

---

<sup>75</sup> Anm.: Eine nähere Erklärung dazu findet sich in Kapitel 2.1.4.2. zu den virtuellen Räumen.

<sup>76</sup> Anm.: Das Telefon hatte zunächst die Rolle der Übertragung von Theater- und Musikaufführungen. Dazu gab es eigene Orte, an denen Menschen sich den Live-Übertragungen per Telefon widmen konnten. Eine erste Übertragung einer Theateraufführung war auf der Weltausstellung 1881 in Paris zugänglich (Genth & Hoppe, 1986, S. 35–38).

Videokamera, Telefon und schriftliche Kurznachrichten sowie E-Mail.<sup>77</sup> Kann somit vom Tod der alten Medien gesprochen werden, wie es THE BUGGLES 1971<sup>78</sup> prophezeit haben? Dass dies nicht der Fall ist, kann an der Vielzahl der aktiv-genutzten Medien gesehen werden. Zur Sprache kam die Schrift, zum Kino kam das Fernsehen, zum Telefon kamen der Computer und das Mobiltelefon. Medien verschieben ihre Bedeutung, verschwinden aber nicht. Jedes Medium findet seine Nische, jedes hat eine eigene Aufgabe. JENKINS (2006a) schreibt dazu:

„Old media are not displaced. Rather, their functions and status are shifted by the introduction of new technologies.“ (Jenkins, 2006a, S. 14)

---

Demnach stehen mit jeder neuen medialen Errungenschaft mehr Möglichkeiten für den Nutzer zur Verfügung. Diese kann er nach Belieben kombinieren und an seine Bedürfnisse anpassen. Dabei sind die Handlungsoptionen mannigfaltig. Es ergeben sich daraus nach HASEBRINK (2002, S. 96–98) fünf Erscheinungsformen der konvergenten Mediennutzung.

1. Nutzer erstellen sich aus der Vielzahl der angebotenen Medien ihre persönlichen „Medienmenüs“, welche auf die individuellen Bedürfnisse angepasst sind. Dabei stehen viele mediale Optionen offen, der Nutzer entscheidet sich für das für ihn passende Medium, für die von ihm gewünschte Handlung, beziehungsweise das zu erfüllende Bedürfnis.<sup>79</sup>
2. Nutzer suchen zu einem Thema in verschiedenen Medien Informationen und bedienen sich so der übergreifenden Möglichkeiten, die sich aus den verschiedenartigen Medien ergeben.
3. Nutzer greifen auf die bereits vorgefertigten „konvergenten Angebote“ (ebenda) der Verreiber zurück. So finden sich beispielsweise zu einer Mangaserie, auf der Verlagshomepage Foren und Merchandise-Produkte, eine serielle Vermarktung in einem Mangamagazin sowie der Verkauf von Sammelbänden und den entsprechenden E-Books.<sup>80</sup>

---

<sup>77</sup> Anm.: Eine Geschichte des Telefons findet sich unter anderem bei HÖFLICH (2011) sowie GENTH & HOPPE (1986), die Entwicklung der Medien wird beispielsweise bei HÖFLICH (2003) thematisiert.

<sup>78</sup> Anm.: Ihr Lied „Video kills the Radio Star“ prophezeite den Tod des Radios und der radiovermittelten Musik.

<sup>79</sup> Anm.: In Anlehnung an den Uses-and Gratification-Ansatz nach welchem jeder Rezipient in einem Inhalt eine andere Bedürfnisbefriedigung sieht und sich einem Medium solange zuwendet, wie es diese Bedürfnisbefriedigung zusichern kann (Burkart, 2002, S. 218–224, Hugger, 2008, S. 173–174).

<sup>80</sup> Anm.: Eine solche Handhabe ist bei den Verlagen Carlsen (Carlsen Manga), Egmont-Ehapa (EMA) und Tokyopop der Fall.

4. Nutzer konsumieren „Angebote mit intertextuellen Bezügen“ (ebenda), die sich über die Medien hinweg aufeinander beziehen indem sie sich beispielsweise zitieren, imitieren oder kritisieren.
5. Nutzer verwenden verschiedene Medien mit unterschiedlichen Aufgaben parallel (Videospiele und SMS schreiben oder Fernsehen und auf Facebook einen Kommentar verfassen), beziehungsweise verwenden ein Medium (wie beispielsweise den Computer) um verschiedene Handlungen durchzuführen.

Dies alles sind Handlungsweisen der Medienkonvergenz. Obgleich sich die einzelnen Handlungen zunächst voneinander unterscheiden, ist doch die Verbindung der Medien deutlich. Ob diese nun übergreifend, zeitgleich oder als potentielle Möglichkeit im Handlungsumfeld der Nutzer stehen, ist dabei nicht relevant. Viel wichtiger sind die Nähe zum Alltag und die Natürlichkeit mit der sie genutzt werden.

„Medienkonvergenz beschreibt somit ein ‚Zusammenrücken‘, ‚Zusammenwachsen‘ oder auch ‚Verschmelzen‘ bisher als getrennt betrachteter Kommunikations- und/oder Medienbereiche.“ (Schuegraf, 2008, S. 18)

---

In diesem Zusammenhang stehen Medien nicht als einzelne Bereiche, die völlig ohne Bezug zueinander sind. Vielmehr ist ihre Kombination der Wert, der die einzelnen Medien in ihrer Aufgabe bestärkt. Die Konvergenz, das Zusammenrücken und Verschmelzen der Medien, ergibt sich aus den Medien selbst. Es ist, so JENKINS (2006a, S. 14), ein natürliches Resultat der Medienvielfalt, der verschiedenen Funktionen und der sich ergänzenden Eigenschaften. Und doch ist Medienkonvergenz mehr.

„Media convergence is more than simply a technological shift. Convergence alters the relationship between existing technologies, industries, markets, genres and audiences. Convergence alters the logic by which media industries operate and by which media consumers process news and entertainment. Keep this in mind: Convergence refers to a process, not an endpoint.“ (Jenkins, 2006a, S. 15–16)

---

Medienkonvergenz ist demnach ein Prozess, in dem sich alle Medienhandelnden befinden. Indem sie kombinieren und produzieren, wählen und auswählen, Medien kombinieren und auf einander verweisen, verbinden sie die Intermedialität<sup>81</sup> mit Crossmedia<sup>82</sup>, alte Medien

---

<sup>81</sup> Anm.: SCHUEGRAF erklärt, dass es sich dabei um eine Verbindung von Produkten und deren Inhalt handelt, die über die Kombination oder den Wechsel von Medien zu einem Inhalt sowie dessen intermediale Bezüge, entsteht (Schuegraf, 2008, S. 24).

mit Neuen. Die konvergente Medienwelt, so SCHRIEVER, erschöpft sich nicht „*in einem schlichten Mehr von Medienangeboten, –funktionen und –tätigkeiten*“ (2012, S. 215). Vielmehr ergibt sich Konvergenz aus dem Handlungs– und Beziehungsbedürfnis der Gesellschaft.

„Convergence does not occur through media appliances, however sophisticated they may become. Convergence occurs within the brains of individual consumers and through their social interactions with others.“  
(Jenkins, 2006a, S. 3)

---

Konvergenz ist damit eine Beziehungsaufgabe. Sie ergibt sich aus dem Konsumverhalten der Nutzer, aus ihrem Bedürfnis zu interagieren und zu kommunizieren, resultiert aber auch aus dem Bedürfnis der Wirtschaft über viele Kanäle zugänglich zu sein. Medienkonvergenz entsteht daraus folgend aus einer Beziehungsaufgabe und einem Beziehungsbedürfnis das in der Verbindung und Kombination der Medien eine Erfüllung findet.

#### 2.3.6. Selbstdarstellung und Ich–Identität

Da, wie eingangs erwähnt, die Herausbildung einer Identität das Ziel der Jugendphase ist, muss zunächst geschaut werden, welche Punkte dafür relevant sind. In den Abschnitten oberhalb wurden die Ausgangspunkte der heutigen deutschen Jugendlichen betrachtet. Es wird deutlich, dass sie sich in einer Umwelt bewegen, die sich durch politische Stabilität, fern ab von Bevormundung und Ideologie, und Offenheit auszeichnet. Theoretisch ist es jedem möglich seinen individuellen Weg zu gehen, seinen Wünschen zu folgen und nur so zu handeln, wie es seiner Natur entspricht, natürlich immer im Sinne der humanistischen und demokratischen Gesellschaft. Um sich in eben dieser Pluralität zurecht finden und behaupten zu können, muss der Jugendliche durch eine Trainingsphase gehen, in welcher er sich verschiedener Rollenmuster, Gruppenmodelle und Persönlichkeiten bedient, sie ausprobiert, bewertet, bestätigt oder abwirft. Dafür eignen sich jene Orte und Gruppen am besten, in denen der Jugendliche sich geschützt vor Konsequenzen im *Realen* mit Gleichaltrigen ausprobieren kann (vgl. Müller–Bachmann, 2007, S. 141). Das *Reale* bezeichnet hierbei die Welt der Erwachsenen, welche von Justiz, Arbeitsumgebung und sozialen Regeln bestimmt wird. Um sich in ihr später sicher bewegen zu können, müssen diese Bewegungen erlernt und geübt werden. Ähnlich wie beim kindlichen Rollenspiel, müssen Sozialisationsprozesse aus ihrem sozialen Rahmen entfernt und in eine vergleichsweise harmlosere Welt übertragen werden. Dabei brauchen sich Jugendliche heute nicht mehr vornehmlich auf ihre nahen Wohn– und Umgebungsräume begrenzen,

---

<sup>82</sup> Anm.: SCHUEGRAF definiert Crossmedia als Mehrfachvermarktung eines Produktes auf verschiedenen medialen Kanälen (Schuegraf, 2008, S. 23).



sondern können, bedingt durch Mobilität und digitale Vernetzung, auf andere Räume ausweichen (vgl. Müller–Bachmann, 2007, S.144; Misoch, 2010, S. 178–181). Hierbei spielt das Internet eine immer gewichtigere Rolle. Spätestens seit den Errungenschaften des Web 2.0, dem Social Web, stehen mannigfaltige digitale Räume zur Nutzung offen oder können selbst gegründet, ausgebaut oder umgewandelt werden. Neu ist hierbei die Zusammensetzung der Jugendgruppen oder (jugendkulturellen) Szenen (Müller–Bachmann, 2007, S. 142–144). Vor der allgegenwertigen Mobilität und digitalen Vernetzung, waren diese Gruppen häufig auf die nahe Umwelt des Wohnbezirkes beschränkt. Reviere und Klassen grenzten sich ab und gegenseitig ein (ebenda, S. 140–141). Die Gruppen waren in sich sozial und gesellschaftlich homogen und teilten ähnliche biografische, bildungsstandardliche und räumliche Erfahrungen, welche zu einem relativ einheitlichen Wertesystem führten (Ferchhoff, 2007, S. 123–147). Heutige jugendkulturelle Vergemeinschaftungen sind durch die digitalen Räume großflächig vernetzt (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 15–16). Sie umfassen diverse Individuen aus unterschiedlichsten Wohn- und Sozialgebieten, mit unterschiedlicher Herkunft, Bildung und Erziehung (Ferchhoff, 2007, S.183–185; Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 16–26). Damit spiegeln sie die aktuelle Gesellschaft mit ihrem Pluralismus wider, weshalb sie sich umso besser für die Erarbeitung einer, für die digitale und pluralistische Gesellschaft gewappneten, Ich-Identität eignen.

Um die eigene Wirkung auf andere erfahren zu können, muss diese immer wieder über die Reaktion der Gesellschaft, oder auch des, wie GOFFMAN (1991) es nennt „Publikums“ reflektiert werden. Die dargestellte Ich-Identität variiert von Gruppe zu Gruppe. „*Die Rolle, die ein Einzelner spielt, ist auf die Rollen abgestimmt, die andere spielen*“ (Goffman, 1991, S. 3). Dabei werden nur jene Teile der Persönlichkeit, der Identität, gezeigt, welche für diese Gruppe relevant sind. Diese Darbietung der Rolle, im goffmanschen Sinne, die *Performanz*<sup>83</sup>, soll eine gezielte Wirkung auf das Publikum haben. Je nach Qualität der Darbietung ist diese mehr oder weniger erfolgreich. Um eine erfolgreiche Performanz erzielen zu können, muss diese eingeübt werden. Dies geschieht in den oben beschriebenen abgesicherten Räumen der jugendkulturellen Vergemeinschaftungen, Medienszenen oder den Peers, ob nun analog oder digital. Dabei spielen Auftreten und Darstellen eine wichtige Rolle. Mit Kleidungsstilen und Körperbewegungen, hier wäre die Hip–Hop–Faust ein gutes Beispiel, lässt sich in der physischen Welt eine Inszenierung des Selbst vollziehen. Digital passiert dies durch Avatare<sup>84</sup>, Profilbilder und Steckbriefe (vgl. Damm et al., 2012). Auch unterschiedlichste

---

<sup>83</sup> Anm.: *Performanz* geht auf das darstellende Spiel zurück, in welches dieser Begriff für das rollengerechte Spiel gefasst wurde. Im Sinne der Entwicklungspsychologie beschreibt *Performanz* das Darstellen einer Rolle oder das Selbstdarstellen in der Öffentlichkeit und beinhaltet Stil, Verhalten, Medien und auch die Gesellschaft als Publikum (Goffman, 1991; Wirth, 2002, S. 9). Kapitel 5.4.1. widmet sich diesem Begriff genauer.

<sup>84</sup> Anm.: Der *Avatar*, abgeleitet aus dem Sanskrit, ist ein „virtueller Stellvertreter“ (Misoch 2010 S. 174.), der innerhalb eines fest definierten digitalen Raumes, beispielsweise einer Community, einem

Interaktionen spielen hierbei eine gewichtige Rolle. Zu nennen wären beispielsweise gemeinsame Spiele, Gespräche oder das Anbahnen einer Liebesbeziehung, sowie Kommunikationsformen, wie SMS, Fachsprachen, und Szenesprachen. Auch durch musikalische oder künstlerisch-ästhetische Ausdrucksformen, wie gemeinsames Musizieren oder das gegenseitige Wertschätzen eigener Bilder, findet Kommunikation statt. Dabei werden in der Gruppe auch Konflikte bewältigt sowie Lösungsansätze besprochen und erprobt. Diese können sowohl interner Natur, wie Beziehungskonflikte, Streitereien oder Wertekonflikte, als auch externer Natur, beispielsweise mit den Eltern, der Schule oder gruppenfremden Freunden sein (vgl. Baacke, 2004, S.148; Schäfers & Scherr, 2005, 117–119; von Salisch, 2010). Die hierbei gewonnen Erfahrungen dienen später als Handlungsmodell, das entweder als gewinnbringend und sinnvoll oder als problematisch und nicht sinnvoll interpretiert wird (vgl. Blumer, 1986, S. 16–21). In diesem Zusammenhang werden verschiedenen Handlungsmodelle ausprobiert und darin auch verschiedene Formen des Selbst dargestellt. Diese Handlungsmuster unterscheiden sich, wie schon erwähnt, abhängig von der Gruppe. Offene Gruppenstrukturen versetzen die Jugendlichen in die Lage in mehr als einer Jugendgruppe aktiv zu sein (vgl. Baacke, 2004, S. 139–141; Ferchhoff, 2007, S.183–188, Hitzler & Niederbacher, 2010). Auf diese Weise ist es ihnen möglich verschiedene Ansätze zu probieren und mit verschiedenen persönlichen Merkmalen in unterschiedlichen Gruppen Anknüpfungspunkte zu finden (Neumann–Braun & Richard, 2010). Die dabei erlernten Fähigkeiten und Fertigkeiten, aber auch das über diverse Kanäle gesammelte Wissen, führen zu einer Identität, welche sich aus verschiedensten Elementen, wie im Patchwork, zusammensetzt. Auch wenn diese Identität einem stetigen Wandel unterworfen sein wird und nie wirklich als *die Identität*, als festes Objekt existiert, ist sie doch immer geprägt vom Erfolg oder Misserfolg der Selbstdarstellung und Inszenierung und damit der Zubilligung von Bedeutung durch andere (vgl. Schäfers, 2001, S. 21).

## 2.4. Manga und Anime in Deutschland und deren Fans

### 2.4.1. Manga und Anime

Die Inhalte Manga und Anime entstammen der japanischen Kultur. Dort bedienen sie, anders als in unserem Kulturkreis, nicht nur ein junges Publikum, sondern finden in ihrer Themen und Stilvarianz Anhänger in allen Altersklassen, vom Grundschüler bis zum Senioren (vgl. Schodt, 2011, Pos. 338, 1290–1869<sup>85</sup>; Brunner, 2010, 61–62).<sup>86</sup> Für den

---

Videospiel oder MMORPG die vom Nutzer gewünschten Aktionen durchführt oder als „Kommunikationsagent“ dient (ebenda, S. 174).

<sup>85</sup> Anm.: Die Angaben zu SCHODT, 2011 beziehen sich auf die Kindl E–Book Ausgabe. Da diese über keinerlei Seitenreferenzen verfügt, werden die Positionen (Pos.) im E–Book angegeben und jeweils mit den Seitenzahlen der 1999er Ausgabe in Referenz gesetzt. Das E–Book entspricht der 2007er Auflage

Außenstehenden mag zunächst kaum ein gravierender Unterschied zwischen dem westlichen Comic und dem japanischen Manga bestehen. Die Ähnlichkeiten sind deutlich. Große Bilder in Panelform, Soundwords und Sprechblasen. Szenen werden dargestellt und Bilder werden wie Filme inszeniert. Und doch bestehen Unterschiede, welche für die Liebhaber der Manga besonders relevant sind.<sup>87</sup>



Abbildung 2: Manga *Fairy Tail*. Leserichtung ist von links nach rechts (Mashima, 2010, S. 18–19) [Nummerierung von Autorin der Arbeit eingefügt].

Das Wort Manga setzt sich aus den Zeichen 漫 (MAN) und 画 (GA) zusammen. Die Bedeutung des Zeichens 画 ist recht eindeutig mit Bild zu übersetzen. 漫 wiederum hat verschiedene Zuschreibungen und wird auch in der Literatur unterschiedlich übersetzt. SCHODT gibt als Übersetzung “‘involuntary’ or ‘in spite of oneself,’ with a secondary nuance of ‘morally corrupt’”<sup>88</sup> (2011, Pos. 433<sup>89</sup>) an. Diese deutlich negative Zuschreibung findet sich bei BERNDTS Übersetzung nicht. Für die Autorin steht das Zeichen 漫 für spontan, impulsiv und ziellos, was somit zu einer „Rhetorik der Übertreibung“ führe, welche in der „humoristischen Tradition“ liege und zur „Abkehr von bestehender Ordnung“ führe (Berndt, 1995, S. 4–5). Die Grundbedeutung des Wortes 漫画 (まんが, マンガ, Manga) steht damit also für eine Art skizzenhafte Zeichnung mit humoristischen

---

und kann daher nicht uneingeschränkt mit der 1999er Auflage verglichen werden. Die Pos. 338 entspricht in etwa der Seite 28, Pos. 1290 – 1869 den Seiten 95–135.

<sup>86</sup> Anm.: Auch im westlichen Raum zeichnet sich eine Verschiebung des Rezeptionsverhaltens über das Jugendalter hinaus ab, welche sich insbesondere im Bereich der Graphic Novels und Internet-Comics zeigt.

<sup>87</sup> Anm.: Die von MERTENS (2012a, S.49–52) festgestellten Faszinationsaspekte des Manga- und Animefandoms wurden auch innerhalb der für diese Arbeit geführten Interviews bestätigt. Hierbei handelt es sich um die Figurencharakterisierung, die Handlungsverläufe, die nicht eindeutige Gut-Böse-Kennzeichnung aber auch den Humor der japanischen Comics. Besonders hervorgehoben wird auch die tendenziell schöne Darstellung der Figuren, als ästhetische Komponente.

<sup>88</sup> Anm.: „In spite of oneself“ bedeutet *unbeabsichtigt*, trägt jedoch den negativen Beigeschmack des nicht-anders-Könnens in sich. „In spite of“ steht für *trotz* und hält damit eine andere Bedeutung als unbeabsichtigt mit dem Hintergrund des Zufälligen.

<sup>89</sup> Vgl. Schodt, 1999, S. 34.

Charakter. Der Begriff *Manga* geht, laut SCHODT, auf den Blockdruckkünstler HOKUSAI und dessen Bezeichnung für seine schnellen Skizzen zurück (2011, Pos. 430–444<sup>90</sup>). Heute steht das Wort ganz simpel für japanische Comics, die sich durch ihre Leserichtung und ihren dynamischen Zeichenstil vom eher statischen westlichen Comic unterscheiden. Während westliche Comics häufig episodisch<sup>91</sup> sind, folgen die meisten Manga<sup>92</sup> (und auch Animeserien) einem längeren Plot, in welchem sich die Figuren entwickeln können (vgl. Schodt, 2011, Pos. 316<sup>93</sup>). Dabei variieren die Themen und die Stile mit der Zielgruppe, der Altersklasse, dem Magazin, in welchem sie veröffentlicht werden oder auch abhängig von aktuellen Moden (vgl. ebenda, Pos. 1290–1869<sup>94</sup>). Manga gelten in Japan als Gebrauchsartikel. Sie werden in Massen und sehr schnell produziert. Mangamagazine<sup>95</sup> erscheinen wöchentlich, zweiwöchentlich, monatlich oder zweimonatlich und umfassen mehrere Titel (Brunner, 2010, S. 73–74). Um diese Masse und Geschwindigkeit gewährleisten zu können und die Druckkosten möglichst niedrig zu halten, werden die Magazine in schwarz/weiß und bei geringer Qualität auf dünnem Papier gedruckt. Nur jene Serien, die sich gut verkaufen, werden später in qualitativ hochwertigen Sammelbänden<sup>96</sup> neu aufgelegt (ebenda, S. 75).

Ein besonderes Merkmal des Manga ist der Humor, welcher alltägliche Situationen aufgreift und die Komik dieser darstellt. Dafür bedienen sich die Mangaka<sup>97</sup> eines speziellen Stiles, welcher die Figuren besonders niedlich, aber auch seltsam erscheinen lässt (Demorph oder auch Chibi), weshalb deren Handlungen extrem überzogen wirken. Die Geschichten selbst spielen in unterschiedlichen Settings und variieren zwischen Büro- oder Schulalltag und Familienleben, aber auch postapokalyptischen Zukunftsvisionen oder Fantasy-Welten (Knigge, 2004, S. 322–340). Die Helden der Geschichte müssen sich in diesen Settings beweisen und dabei auch immer eine Form von Entwicklung durchleben (ebenda, S. 323). Gegenspieler, mögen diese nun Konkurrenten im Sport, der Liebe oder tatsächliche Widersacher sein, stehen mit ihren eigenen Bedingungen und Problemen nicht

---

<sup>90</sup> Vgl. Schodt, 1999, S. 34.

<sup>91</sup> Anm.: Eine Episode bildet in sich ein geschlossenes System, welches mit dem Ende der Episode abschließt, wodurch die darauf folgende Episode eine neue eigene Geschichte erzählen kann.

<sup>92</sup> Anm.: Die japanische Sprache enthält keinen Genus und keine Pluralbildung, weshalb für Manga, aber auch für alle anderen folgenden japanischen Worte das Problem der Genuszuschreibung gilt. AUER verweist ebenfalls auf dieses Problem und spricht sich für die Verwendung der maskulinen Form aus: „der Manga (Nominativ); des Manga (Genitiv); die Manga (Plural)“ (Auer, 2013, S. 14). Die vorliegende Arbeit wird sich ebenfalls an dieser Handhabe orientieren.

<sup>93</sup> Vgl. Schodt, 1999, S. 26.

<sup>94</sup> Vgl. Schodt, 1999, S. 95 – 135.

<sup>95</sup> Anm.: 漫画雑誌 (Mangazasshi) (Brunner, 2010, S. 116).

<sup>96</sup> Anm.: 単行本 (Tankōbon) (Brunner, 2010, S. 117).

<sup>97</sup> Anm.: 漫画家 (Mangaka) setzt sich aus den Zeichen 漫 (MAN) und 画家 (GAka) zusammen. 画家 bedeutet Maler. Der Mangaka (der; des; die – vgl. Fußnote 92) ist der Zeichner von Manga.

als pure Bösewichte, sondern als vielschichtige Figuren da (Brunner, 2010, S. 35–36). Die Themen- und Genrevielfalt der Geschichten steht dem Literatur- oder Filmmarkt nicht nach (vgl. Knümann, 2006; Brunner, 2010, S. 62; Schodt, 2011, Pos. 316). Daraus ergeben sich ebenso vielfältige Altersspannen, denen die jeweiligen Arbeiten untergeordnet werden (vgl. Schodt, 2011, Pos. 316). Die japanische Einteilung dient eher einer Tendenz für die Altersklassen, da, anders als in Deutschland, keine Reglementierungen bezüglich der Altersfreigabe herrschen. Jedoch werden Manga, mit pornografischen und extrem gewalttätigen Inhalten, mit dem Label „nur für Erwachsene“ gekennzeichnet (Brunner, 2010, S. 84–85).<sup>98</sup> Da die später zitierten Interviewteilnehmer häufig diese Kategorisierungen verwendet haben, soll im Folgenden eine kurze Vorstellung der gebräuchlichen Kategorien und Genres erfolgen.

Die in Deutschland am meisten gelesenen Manga sind im Bereich der Action- oder Fantasygenre zu finden.<sup>99</sup> Diese entspringen, wenn auch nicht ausschließlich, zu einem hohen Anteil den *Shōnen Manga*<sup>100</sup>, welche sich an Jungen und (junge) Jugendliche richten. Viele der bekanntesten und erfolgreichsten Serien werden im *Shūkan Shōnen Jump* (週刊少年ジャンプ) Magazin des Shueisha Verlags veröffentlicht<sup>101</sup>, welches bis 2005 in einer deutschen Adaption, der *BANZAI!* vom Carlsen Verlag, veröffentlicht wurden (vgl. Mertens, 2012b, S. 26). Nicht nur in Japan, sondern auch in Deutschland finden die Shōnen Manga ihre Anhängerschaft in allen Altersklassen und in beiden Geschlechtern (vgl. Schodt, 2011, Pos. 1173<sup>102</sup>; Brunner, 2010, S. 62). Neben dem bereits erwähnten *Action* und *Fantasygenre* stehen Shōnen Manga auch für die Themen *Sport*, *Science Fiction*, *Mecha*<sup>103</sup> und *Mystery* sowie Alltagsgeschichten (*slice of life*).

---

<sup>98</sup> Anm.: BRUNNER (2010, S. 81 – 92) thematisiert die Zensur der Manga in Japan, den USA und Deutschland. Sie bezieht sich dabei auch auf die Ausführungen SCHODTS (2011, Pos. 579 – 808; 1999, 43 – 59).

<sup>99</sup> Anm.: Sowohl Carlsen Manga (<http://www.comicforum.de/showthread.php?125208-CARLSEN-MANGA!-Bestseller>) als auch Tokyopop (<http://www.tokyopop.de/kategorie/top-20/>) veröffentlichen regelmäßig die Bestsellerlisten der Monate beziehungsweise Wochen. Die erfolgreichsten Titel, welche sich stets in den ersten Positionen der Listen befinden, sind dem Action und/oder Fantasygenre zuzuschreiben. Ebenfalls sehr beliebt sind das Romance-Genre sowie die gesondert gehandelten Boys Love-Titel. Die Beliebtesten Genres sind nach MERTENS (2014): Komödie, Action, Romanze, Ecchi und Drama (S. 126).

<sup>100</sup> Anm.: 少年 (Shōnen) steht für den jugendlichen Jungen oder auch nur für die Jugendzeit und besteht aus den Zeichen 少 (SHŌ – ein wenig, wenig) und 年 (NEN – Jahr).

<sup>101</sup> Vgl. Anime News Network (2013), in welchem eine Verkaufszahlengegenüberstellung der bekanntesten und bestverkauften Mangaserien des Jahres 2013 abgebildet ist.

<sup>102</sup> Vgl. Schodt, 1999, S. 88.

<sup>103</sup> Anm.: Das Mecha-Genre thematisiert riesige Roboter, welche als *Mechas* bezeichnet werden (vgl. Mertens, 2012, S. 27). Bekanntestes Beispiel ist *Neon Genesis Evangelion* (Sadamoto Yoshiyuki: Shin Seiki Evangelion).

Der *Shōjo Manga*<sup>104</sup> bildet das weibliche Pendant zum Shōnen Manga. Die bekanntesten Serien dieses Bereiches kommen aus der *Ribbon* (りぼん), einem Mädchenmagazin des Shueisha Verlags, und der *Hana to Yume* (花とゆめ) des Hakusensha Verlags. Die Serien der *Hana to Yume* wurden bis 2012 im deutschsprachigen Mangamagazin des Carlsen Verlages, der *DAISUKI*, veröffentlicht.<sup>105</sup> Als maßgeblich für den Shōjo Manga gelten Liebesgeschichten (*Romance*), *Magical Girls*<sup>106</sup>, aber auch das *Fantasy*- und *Mystery*genre sowie Alltagsgeschichten (*slice of life*).

Die Manga für das erwachsene Publikum werden als *Seinen*<sup>107</sup> und *Josei*<sup>108</sup> bezeichnet. Sie beinhalten Themen, die mehr im Alltag der Erwachsenen spielen. Dabei umfassen sie in ihrer thematischen Vielfalt auch die Genre *Horror*, *Krimi* oder *Thriller*.

Den berüchtigten Erotikbereich, welcher lange Zeit das öffentliche Bild des Manga geprägt hat, obgleich er nur eine Unterkategorie darstellt, bilden die Genre *Hentai*<sup>109</sup>, *Boys Love*<sup>110</sup> und *Yuri*<sup>111</sup> (Mertens, 2014, S. 114–115). Das *Ecchi*<sup>112</sup>-Genre entspricht einer relativen normalen Geschichte mit deutlichen erotischen Bezügen ohne dabei tatsächlich in die

---

<sup>104</sup> Anm.: 少女 (Shōjo) steht für Mädchen und besteht aus den Zeichen 少 (SHŌ – ein wenig, wenig) und 女 (JO – Frau).

<sup>105</sup> Vgl. Carlsen Verlag GmbH (Hg.), O. J., *Faq – Daisuki*.

<sup>106</sup> Anm.: Geschichten in denen sich Figuren mittels einer magischen Kraft in Helden verwandeln. Die bekannteste Serie dieses Genres ist *Sailor Moon* (Takeuchi Naoko: Bishōjo Senshi Sērā Mūn) (vgl. Zank, 2008).

<sup>107</sup> Anm.: 青年 (Seinen) bedeutet junger Mann und wird aus den Zeichen 青 (SEI – grün) und 年 (NEN – Jahr) zusammengesetzt. SCHODT bemerkt dazu, dass der Seinen Manga in seiner Altersspanne 15– bis 40–jährige umfasst (Schodt, 2011, Pos. 1294).

<sup>108</sup> Anm.: 女性 (Josei) bedeutet Frau und besteht aus dem Zeichen 女 (JO – Frau) und 性 (SEI – Geschlecht). Die als *Josei* bezeichneten Manga werden in Japan auch als *redisu komikkusu* (Ladys Comics) bezeichnet (Schodt, 2011, Pos. 1294).

<sup>109</sup> Anm.: 変態 (Hentai) bedeutet in etwa so viel wie *Perversion* oder *Anomalität* (Latka (Hg.), 2014c). Das Genre steht für explizite pornografische Inhalte, die außerhalb des gezeichneten nicht darstellbar sind. Sie werden in Japan auch als *ero* (エロ – abgeleitet von engl. *Erotic*) bezeichnet (Mertens, 2012b, S. 27).

<sup>110</sup> Anm.: ボイズラブ (Boys Love) steht für (erotische) Liebesgeschichten, deren Protagonisten männlich sind. Das *Boys Love* (BL) Genre setzt sich aus dem eher romantischen und wenig bis gar nicht körperlichen *Shōnen Ai* (少年愛) und dem teilweise sehr stark pornografischen *YAOI* (やおい), abgeleitet von yama nashi, ochi nashi, imi nashi (ohne Klimax, ohne Pointe, ohne Inhalt), zusammen. In Japan werden *Shōnen Ai* und *YAOI* im Boys Love Genre zusammengefasst, während in Deutschland die Unterteilung weiterhin gehandhabt wird (Levi, 2008, S. 2; Mertens, 2012b, S. 27–28).

<sup>111</sup> Anm.: 百合 (Yuri – Lilie) steht für (erotische) Liebesgeschichten, deren Protagonisten weiblich sind. Es gibt die Unterscheidung nach Grad der pornografischen Darstellung. *Shōjo Ai* (少女愛) steht für die eher romantischen und wenig bis gar nicht körperlichen Geschichten während *Yuri* zum Teil stark pornografische Darstellungen zeigt (Mertens, 2012b, S. 28).

<sup>112</sup> Anm.: エッチ (Ecchi) abgeleitet vom englischen „H“ [ertʃ], es steht für lüstern (ecchi na – Adjektiv) oder Geschlechtsverkehr (Ecchi suru – Verb) (vgl. Latka (Hg.), 2014 b).

Erotika überzugehen, dieser Kategorie werden auch die sogenannten *Pantysht*<sup>113</sup> zugeordnet (vgl. Mertens, 2012b, S. 27–28).

Sowohl Alters– als auch Genrebezeichnungen finden sich nicht nur im Manga, sondern auch im *Anime* wieder. Dieser bildet das Pendant zum westlichen Zeichentrick, sei es nun als Film oder als Serienformat. *Anime* (アニメ) ist die japanisch–verkürzte Aussprache des englischen Wortes *animation* (アニメーション).<sup>114</sup> Grundsätzlich beschreibt der Begriff zunächst jedwede Form des Trickfilms, unabhängig von Machart oder Herkunft. Im Ausland stehen Anime jedoch ausschließlich für in Japan produzierte Zeichentrickanimation (Bichler, 2004, S. 61). Häufig stehen sie im direkten Zusammenhang mit einem Manga, der als Vorlage diente oder später als Adaption entsteht (ebenda, 2004, S. 62). Anime funktionieren ähnlich wie Manga und bedienen sich derer Symbolik und Stilmittel (ebenda, S. 77–88), weshalb Dynamik, Figurenzeichnung sowie die Inhalte einer filmischen Darstellung der Manga entsprechen (ebenda, S. 62). Mit stimmungsvoller Musik ausgestattet und von professionell ausgebildeten Sprechern vertont, entwickelte sich um die Anime eine eigene Kultur. Die Titel– (*Intro*) und Endlieder (*Outro*) erfolgreicher Serien werden von bekannten Musikern eingespielt und bilden nicht selten die Spitze der japanischen Musikcharts (ebenda, S. 77).

Der Medienverbund Manga und Anime wurde dank des technischen Fortschritts anhand von digitalen Spielen um eine weitere Rezeptionsmöglichkeit erweitert (Brunner, 2010, S. 72). Videospieldaptionen erfolgreicher Manga beziehungsweise Anime versetzen den Rezipienten in die Lage seine Helden selbst zu steuern, sei dies nun in einem *Rollenspiel*<sup>115</sup>, einer *Visual Novel*<sup>116</sup> oder einem *Actionspiel*<sup>117</sup>. Auch im Bereich der Brett– und Kartenspiele finden sich viele Weitervermarktungen. Die Pokémonreihe kann hier als das beste Beispiel dienen. Die zunächst als Videospiele entwickelte Pokémon–Serie<sup>118</sup> von

---

<sup>113</sup> Anm.: Manga oder Anime in welchen die Unterwäsche (vornehmlich Unterhosen) der weiblichen Figuren immer wieder zu sehen sind (Mertens, 2012b, S. 28).

<sup>114</sup> Vgl. Latka (Hg.), 2014a. Im Folgenden der –, des –, die – flektiert (vgl. Fußnote 92).

<sup>115</sup> Anm.: Rollenspiel bezeichnet eine Spielvariante in der der Spieler die Rolle der Spielfigur übernimmt und mit ihr in Interaktion mit den Spielfiguren tritt. Mit jeder Erfahrung wächst die Spielfigur und kann entsprechend verbessert werden. Ein Rollenspiel unterscheidet sich von anderen Spielen durch die oft freie Beweglichkeit der Spielfigur und die Handlungs– und Interaktionsoptionen, welche auch Entscheidungen sowie Parteinahme vom Spieler abverlangen.

<sup>116</sup> Anm.: Visual Novels sind Videospiele bei denen eine Hauptfigur durch eine romanähnliche Geschichte begleitet wird. Das Spiel selbst besteht aus einem Text, der mit statischen Bildern hinterlegt wird. Der Spieler schlüpft in die Rolle der Hauptfigur, indem er deren Antworten durch anklicken aktiviert, hat darüber hinaus allerdings nur wenig beziehungsweise keinen Handlungsspielraum.

<sup>117</sup> Anm.: Actionspiele stehen als Überbegriff für jene Spiele, in denen der Spieler schnell und präzise Handeln muss. In diesen Bereich zählen *Beat'em'ups* (Kampfspiele oder auch Prügelspiele genannt), *Shooter* (Abschießspiele) oder auch *Jump'n'Runs* (Spring– und Kletterspiele, bei denen Hindernisse überwunden werden müssen).

<sup>118</sup> Anm.: ポケモン(Pokemon) leitet sich von ポケットモンスター(poketto monsutā) ab und bedeutet Taschenmonster, was auf die Transportgröße der Monster verweist.

TAIJIRI SATOSHI fand in Japan eine große Anhängerschaft. Der Inhalt war vergleichsweise simpel. Kleine Monster, welche in Bällen transportiert wurden, mussten gesammelt werden, um sie später in Kämpfen gegeneinander antreten zu lassen. Mit wachsender Nachfrage am Videospiele wurde der Markt für das bekannte Sammelkartenspiel und die Animeserie geöffnet. Später entstanden auch Kinofilme und eine Mangaadaption. In Deutschland wurde zunächst die Animeserie ausgestrahlt. Mit dieser kamen Karten- und Videospiele nahezu gleichzeitig. Der bereits gut organisierte und etablierte Zusammenschluss aus Spiel, Anime und Manga machte einen schnellen Einstieg in die Pokémonwelt möglich (Götz, 2000).

#### 2.4.2. Manga und Anime in Deutschland

Die ersten Manga wurden, so die Vermutung MERTENS, nur über das Ausland bezogen und im Originalton oder einer englischen Übersetzung rezipiert (2012b, S. 25–26). Dieses lässt sich auch für jene Anime vermuten, die nicht den europäischen Sehgewohnheiten entsprachen. Denn auch wenn schon in den 1970er und 1980er Jahren japanische Zeichentrickfilme ausgestrahlt wurden, so waren die Formate stark an den deutschen Sehgewohnheiten orientiert. Serien wie *Mitsubachi Māya no Bōken* (die Biene Maya), *Chiisana Baikingu Bikke* (Wicki und die starken Männer) oder *Pinokio yori Pikorino no Bōken* (Pinocchio) waren in Figurendarstellung, Handlung, Setting und Inhalt so westlich, dass sie den Zuschauer nicht asiatisch oder japanisch erschienen (Mertens, 2012b, S. 37). Die Veröffentlichung von ŌTOMO KATSUHIRŌS *Akira*<sup>119</sup> brachte dem deutschen Publikum erstmals den japanischen Erzähl- und Zeichenstil nahe. Der Marvel Verlag veröffentlichte eine gespiegelte und kolorierte Version des Manga in den USA (siehe Fußnote 119). Vom Erfolg in den USA ermutigt, brachte der deutsche Carlsen Verlag 1991 eine deutsche (gespiegelte) Auflage dieser in Umlauf. Diese war, wohl auch bedingt durch ihren hohen Preis (600 DM für alle 19 Bände zusammen, je 30 DM pro Band), nur ein mäßiger Erfolg (Brunner, 2010, S. 70). Mit der Veröffentlichung der *Dragonball*<sup>120</sup> Manga-Reihe Ende

---

<sup>119</sup> Anm.: ŌTOMO KATSUHIRŌS アキラ (Akira) wurde erstmals 1982 veröffentlicht. Im postapokalyptischen Neo-Tōkyō muss eine Gruppe Jugendlicher versuchen die Zerstörung der Welt durch *Akira*, einer lange verschlossenen Macht, abzuwenden. Der in Japan sehr erfolgreiche Manga wurde für den Verkauf in den USA gespiegelt, damit die Lesrichtung der Gewohnheit des amerikanischen Publikums entspricht, und koloriert (vgl. Knigge, 2004, S. 335 – 337; Brunner, 2010, S. 70).

<sup>120</sup> Anm.: TORIYAMA AKIRAS ドラゴンボール (Doragonbōru) startete 1984 als Manga in *Shōnen Jump* und wurde mit der zugehörigen Animeserie zum internationalen Verkaufsschlager. Die Hauptgeschichte begleitet Son-Goku einen *saiya-jin* (Außerirdischer) auf der Suche nach den Drachensäulen, derer es sieben auf der Welt verstreut gibt. An einem Ort versammelt verfügen die Säulen über die Macht einen mächtigen Drachen zu erwecken, welcher wiederum jeden Wunsch erfüllen kann. Die anfänglich märchenhafte Erzählung wich mit der Zeit ausgedehnten Kämpfen (Knigge, 2004, S. 332–333). Spätere Fortsetzungen, *Dragonball Z* und *Dragonball GT*, galten als überaus gewalttätig und relativ inhaltsfrei (Götz & Enslinger, 2002).



der 1990er Jahre (Carlsen Verlag) und der Ausstrahlung der Animeserien *Sailor Moon*<sup>121</sup> (1995 ZDF, ab 1997 RTL 2) entstand eine Sensibilisierung des vornehmlich jungen Publikums (Brunner, 2010, S. 70–71; Mertens, 2012b, S. 38). Sie bildeten die Vorhut der darauf folgenden rasanten Entwicklung in Deutschland, welche als Manga–Boom bezeichnet wird. Die großen Verlage Carlsen, Tokyopop und Egmont (mit ihrem Label EMA–Egmont Manga und Anime) teilen sich den Markt. Bis 2005 stiegen die Verkaufszahlen im Mangamarkt stetig an und haben sich seither stabilisiert (Werner, 2010a, S. 70–71). Im Jahr 2011 bildeten die Mangaverkäufe 70 % der gesamten Comic–Absätze und konnten im Realumsatz einen Zugewinn von 12 % verzeichnen (Auer, 2013, S. 41). Trotz des deutlichen Erfolgs der Sparte Manga beziehen sich die Verkäufe vornehmlich auf den japanischen, mit geringerem Anteil auch koreanischen oder chinesischen Comic. Arbeiten deutscher Mangazeichner sind von geringer Bedeutung und bilden ein Nischenprodukt, welches vornehmlich in kleinen Verlagen vertrieben wird (Auer, 2013, S. 41–42, 44–47). MERTENS geht davon aus, dass die Gruppe der Mangaleser einen nicht vernachlässigbaren Teil der deutschen Gesellschaft bilde und möglicherweise als solcher die kommende Generation beeinflussen könne (Mertens, 2012b, S. 40–41).

#### 2.4.3. Die deutsche Manga– und Animefanszene

Manga und Anime wurden, wie oben aufgeführt, in Deutschland erst ab etwa Mitte der 1990er Jahre zu einem wahrnehmbaren Phänomen, aus dem heraus sich um das Jahr 2000 herum eine eigenständige Szene entwickelte (Mertens, 2012a, S. 26–27). Die Basis dafür legten jene Personen, welche schon vor dem „Manga–Boom“ (vgl. Auer, 2013, S. 29) ein Interesse am japanischen Comic und Zeichentrick hatten. Sie bildeten über Internetgruppen und eher unregelmäßige, dafür aber umso familiärere Treffen eine kleine Gemeinschaft von Fans (Mertens, 2012a, S. 25). Innerhalb dieser Gruppe liegen die Begründer der ersten Fan–Plattform, den Anime no Tomodachi (Freunde des Anime). Auch wenn sie, wie MERTENS betont, zunächst nicht direkt als Szenegründer angesehen werden können so bilden sie zumindest den „Urkern“ dessen was heute die Manga– und Animefanszene darstellt (Mertens, 2012a, S. 25). Die Szene selbst beginnt mit der Ausstrahlung der Serie *Sailor Moon*<sup>122</sup> und den in diesem Zusammenhang folgenden Anime zunächst über ZDF

---

<sup>121</sup> Anm.: TAKEUCHI NAOKOS 美少女戦士セーらームーン (Bishōjo Senshi Sērā Mūn), in Deutschland unter dem Titel *Sailor Moon* bekannt, erschien erstmals als Manga wurde jedoch durch die gleichnamige Animeserie (in Japan von 1993 bis 1997 ausgestrahlt) weltberühmt. Die etwas tollpatschige Tsukino Usagi (in Deutschland Bunny Tsukino) muss als Reinkarnation der Mondprinzessin Serena gemeinsam mit den ebenfalls reinkarnierten Kriegerern der alliierten Planetenkönigreiche das Universum vor der Zerstörung retten. Die Serie *Sailor Moon* steht beispielhaft für das Magical-Girl-Genre und vereint Humor, Romantik und Action (Bichler, 2004, S. 110–113).

<sup>122</sup> Anm.: Vor der Ausstrahlung des *Sailor Moon*-Formats, wurden bereits andere Anime-Serien ausgestrahlt. Allerdings war die Begeisterung für die Serie besonders groß und führte viele Fans zusammen. Daher kann davon ausgegangen werden, dass mit der Ausstrahlung von *Sailor Moon* der Grundstein für die heutige Manga- und Animefanszene gelegt wurde.

und dann, deutlich erfolgreicher über RTL 2. Im Jahr 2000 gründete sich der Animexx e. V. und gab damit all jenen Fans eine Plattform, die bis dahin nur wenig bis keinen Kontakt zu anderen Liebhabern der Manga und Anime hatten (Mertens, 2012, S. 26–27). Mit der Zeit entstanden, nicht zuletzt im Umfeld des Animexx e. V., Treffen und Conventions. Die Szene gewann durch die Ausstrahlung der Anime zur besten Sendezeit an Mitgliedern und zeigte sich nun auch in der Öffentlichkeit. Manga etablierten sich langsam auch außerhalb der Comicläden. Anime liefen auf verschiedenen TV-Sendern und die von den Szenemitgliedern genutzten Events (beispielsweise die Leipziger und die Frankfurter Buchmesse) und öffentlichen Räume (beispielsweise japanische Gärten) fielen nicht zuletzt durch die *Cosplayer*<sup>123</sup> auf. Der Rückzug des TV-Senders RTL 2 aus dem Animebereich stellte einen Bruch dar, der jedoch von der Szene als solcher nur teilweise registriert wurde. Während in den Anfangsjahren, zwischen 1997 und 2005, RTL 2 eine Art Heimatsender der Szene war, führten schlechte Übersetzungen, Zensur und andere Streitigkeiten letztendlich zu einer Loslösung der Szene vom Sender (Werner, 2010a, S. 71–73; Mertens, 2012b, S. 103). Über szeninterne Online-Netzwerke (dazu mehr im Kapitel 4.3) verschafften sich die Animefans Zugang zu japanischen Anime im Originalton, unzensuriert und aktuell. Die Szene breitete ihr Spektrum in verschiedenen Bereiche aus. Die Fans erschufen neue Plattformen für Untergruppen mit spezielle Themen<sup>124</sup>, riefen Conventions und Messen ins Leben und eroberten feste Instanzen wie die Leipziger und auch die Frankfurter Buchmesse (vgl. u. a. Werner, 2010a, S. 71–73; Mertens, 2012a, 56; 2012b, S. 103). Heute bildet die deutsche Manga- und Animefanszene eine feste Größe innerhalb der deutschen Szenen. Ihre Mitgliederstärke schätzte MERTENS im Jahr 2012, mit Bezug auf eine 2006 erhobene Studie des Verlags Tokyopop, auf mindestens 2. 452. 500 Mitglieder (2012a, S. 23). Die Zahl scheint realistisch. Die von SCHULZ & MERTENS durchgeführte Studie (MAFS2013 siehe hierzu auch Kapitel 3.2.2.3.) lässt darauf schließen, dass die Szene Mitgliederzuwachs aus verschiedenen Zugangsquellen und Altersgruppen registriert (vgl. Schulz & Mertens, 2014). Ein deutlicher Anteil der Mitglieder der Anfangsjahre hat die Szene verlassen, allerdings sind etwa ¼ geblieben und bilden nun eine Gruppe von erwachsenen Manga und Animefans. Die Bedürfnisse der Szene variieren

---

<sup>123</sup> Anm.: Das *Cosplay* leitet sich vom englischen *costume play* ab und beschreibt eine Person, die in einem (selbst hergestellten) Kostüm für einen begrenzten Zeitraum eine Figur darstellt. Bevorzugt werden dafür Figuren aus Manga und Anime sowie Videospiele genutzt, allerdings liegen dem *Cosplay* grundsätzlich kaum Beschränkungen auf. Neben dem Darstellen der Figur liegt die Faszination auch im Erstellen des Kostüms, dem Sammeln und Basteln der zugehörigen Accessoires (Ketten, Knöpfe, Gürtelschnallen aber auch Flügel oder Waffen) sowie dem möglichst nah darstellen der Persönlichkeit der Figur (vgl. Okabe, 2013, S. 235–237). Ein *Cosplayer* ist die Person, die das *Cosplay* letzten Endes trägt.

<sup>124</sup> Anm.: Subszenen beschreiben Unterkategorien einer Szene mit einem speziellen Fokus. Im Falle der Manga- und Animefans kann dies sehr weitreichend sein, beispielsweise im produzierenden Bereich der Mangazeichner, Fanfiction-Schreiber oder Cosplayer. Aber auch im Rezeptionsbereich eines speziellen Fandoms wie beispielsweise Pokémon sowie im strukturellen Bereich, beispielsweise bei den Erstellern von Fanübersetzungen (*Scanlation*), sind Untergruppierungen, sprich Subszenen, typisch.

innerhalb der Altersgruppen und erzeugen, zumindest lassen die Verkaufszahlen der Mangaverlage darauf schließen, eine eigene Marktmacht.

Die Bezeichnung der Szene ist in der Literatur relativ einheitlich. Sie wird als „Manga- und Animeszene“ gekennzeichnet. Hierbei kommt es zu unterschiedlichen Schreibweisen, beispielsweise bei CWIELONG (2014) „Manga- und Animé-Szene“, MERTENS (2014) sowie SCHULZ & MERTENS (2014) „Manga- und Animeszene“, HITZLER & NIEDERBACHER (2010, S. 53) nutzen die Bezeichnung „Anime/Manga-Fanszene“ WERNER (2010a) umgeht den Begriff und verweist auf die „Szene der Manga- und Anime-Fans“. Als letzteres bezeichnen sich die Mitglieder auch selbst. Sie sind die Szene der Manga- und Animefans, nutzen allerdings auch die anderen Begriffe. Aus diesem Grund ergab sich für die Arbeit der Begriff: *Manga- und Animefanszene*. Die Szene selbst ist eine Fanszene und unterscheidet sich darin von politischen oder Lifestyleszenen. Ihr Thema liegt im Bereich der Inhalte Manga und Anime (sowie dem Spiel in der Mangaästhetik) und den sich daraus ergebenden Fanhandlungen. Um dies hervorzuheben wurde der, zugegebenermaßen etwas sperrig erscheinende, Begriff gewählt.

#### 2.4.4. Zusammensetzung der deutschen Manga- und Animefanszene

Die oben angesprochene Erhebung von SCHULZ & MERTENS (MAFS2013, 2013) gibt Aufschluss über die Zusammensetzung der Manga- und Animefanszene im Jahr 2013 und stellt damit die derzeit aktuellsten Daten zur Szene bereit. Das durchschnittliche Alter der befragten Gruppe lag in dieser Erhebung bei 20,7 Jahren, wobei die Befragung die Grenzwerte unter 13 Jahren und über 40 Jahren angesetzt hat. Die Altersverteilung der Mitglieder des Animexx e. V., des einzigen großen Vereins der Szene<sup>125</sup>, zeigt in der öffentlich zugänglichen Vereinsstatistik<sup>126</sup> ein ähnliches Bild. Die Hauptverteilung liegt zwischen etwa 21 und 25 Jahren (vgl. Anhang I, S. vi, Grafik iv). Diese Altersverteilung weist zunächst darauf hin, dass es sich bei der Manga- und Animefanszene um keine reine Jugendszene handelt. Sowohl die Daten von SCHULZ & MERTENS (2014) als auch die des Animexx e. V. weisen eine fortlaufende Altersstruktur jenseits der 35 auf (vgl. Anhang I, S. vi, Grafik iii und iv). Die deutliche sichtbare Häufung der über zwanzigjährigen Mitglieder des Animexx e. V., bestätigt die in der MAFS2013-Erhebung erkennbaren Tendenzen einer Mitgliedschaft über das Teenageralter hinaus und lässt auf eine Gruppe von erwachsenen Manga- und Animefans schließen. Davon ausgehend, dass Medienfans dazu neigen, dem Fandom auch im Erwachsenenalter treu zu bleiben (vgl. Krischke-Ramaswamy, 2007, S. 278–293; Krüger, 2010, S. 37–38), spricht dies dafür, dass sich die Manga- und Animefanszene als Medienfanszene etabliert. Neben jenen Fans, die sozusagen in die Szene hineingewachsen sind, weil sie als Kinder und Teenager vor dem

---

<sup>125</sup> Anm.: Auf Animexx e. V. wird in Kapitel 3.4.2. näher eingegangen.

<sup>126</sup> <http://animexx.onlinewelten.com/onlineclub-statistik.phtml>.

TV-Gerät saßen und so mit ihrer Liebe zu Manga und Anime erwachsen geworden sind, gibt es auch jene, welche erst spät, sprich schon im Erwachsenenalter, den Manga und Anime für sich entdeckt haben. Darauf weist die MAFS2013-Erhebung (Schulz & Mertens, 2013) hin. MERTENS (2012) geht sogar von der Existenz mehrerer Fangenerationen aus (2012a, S. 20–32). Sowohl die dieser Arbeit zugrunde liegende Forenanalyse als auch die Interviews bestätigen diese Vermutung, auch wenn keine detaillierten Generationentypen gefunden wurden. Bestätigt wird die Theorie in jenem Umfang, dass sich deutliche Unterschiede zwischen den Fans ausmachen lassen. Hier beispielsweise zwischen jenen, die zunächst die Strukturen, sprich Räume, Treffen und Netzwerke, bilden mussten, und jenen, welche sich auf die Grundlagen für das ästhetische Verständnis der Community einigten. Nicht zuletzt sind auch neue Mitglieder zu erwähnen, welche sich in das vorgefertigte Umfeld begeben und nun diese Bedingungen nutzen oder in Frage stellen (vgl. Schulz & Mertens, 2014, S. 338–341). Neben den Altersstrukturen kann ebenfalls eine klare Dominanz des weiblichen Geschlechts ausgemacht werden (vgl. Anhang I, S. vi–vii). Jedoch zeigt sich bei der Untersuchung zwischen den Studien von WERNER (2010a), MERTENS (2012), der MAFS2013 (2013) und der Statistik des Animexx e. V. (2013) eine, wenn auch nur geringe Diskrepanz in der Geschlechterverteilung. Die Anteile der männlichen Mitglieder in der MAFS2013-Erhebung nähern sich denen der weiblichen Mitglieder an, während die anderen Studien eine deutliche 1 zu 3 Verteilung zeigen. Die dieser Arbeit zugrunde liegenden Daten decken sich mit der statistischen Verteilung des Animexx e. V.

Neben der Altersstruktur und der Geschlechterverteilung spielen Bildungsgrade und Herkunft eine nicht unwesentliche Rolle. Der Bildungsbericht (2012, S. 109) lässt darauf schließen, dass durchschnittlich 45 % der Bevölkerung die (Fach)Hochschulreife erlangen, die Angaben der JIM-Studie (mpfs, 2013, S. 4) zeigen sogar, dass 52 % der befragten Jugendlichen das Gymnasium besuchen oder besuchten. Alle Erhebung zur Manga- und Animefanszene (WERNER, 2010b: 65,1 %; MERTENS, 2012: 56,8 %; MAFS2013, 2013: 63,5 %<sup>127</sup>)<sup>128</sup> verweisen auf eine ähnlich hohe, teilweise sogar deutlich höhere Dichte an Gymnasiasten beziehungsweise Abiturienten. Diese Beobachtung konnte auch bei den Interviewteilnehmern dieser Erhebung gemacht werden (9 Abiturienten/Gymnasiasten, 3 Realschüler). WERNER geht davon aus, dass die Bildungsnähe der Szene auf das Medium Manga und die damit verbundenen Erzählstrukturen, Symbole und notwendigen Dechiffrierungen zurückzuführen sei (Werner, 2010a, S. 80). Neben diesen, mit Sicherheit sehr wesentlichen Punkten, scheinen auch andere Aspekte relevant zu sein. Es liegt die Vermutung nahe, dass auch das Konzept der Andersartigkeit der japanischen (auch der koreanischen und chinesischen) Kultur die Fans am Thema Manga und Anime reizt. Dabei

---

<sup>127</sup> Anm.: In diese Rechnung konnten nur jene Anteile einbezogen werden, die sich sicher einer Bildungsform zuschreiben lassen, dementsprechend Gymnasiasten und Studenten.

<sup>128</sup> Vgl. Werner, 2010b, S. 34; Mertens, 2012a, S. 34; Mertens & Schulz, 2013b.

ist hier zu vermuten, dass ein höherer Bildungsgrad die Neugier und Akzeptanz dieser Andersartigkeit sicher fördert. Die Schwierigkeiten, neben den im Fernsehen und im Handel angebotenen Arbeiten an neue Texte zu kommen, fordern dem Fan einen hohen Grad an Initiative und Kreativität ab. Nicht selten muss er mit Übersetzungen und englischen Texten auskommen, von deren Existenz er nur über Umwege erfährt. Diese Hürden zum weiterführenden Rezipieren der Texte sind, so lässt sich vermuten, mit einem höheren Bildungsstand und einer höheren Affinität zu digitalen Medien, wie dem Computer, leichter zu meistern.

### 3. Methodische Vorgehensweise

#### 3.1. Fragestellung und theoretische Rahmung

##### 3.1.1. Fragestellung

Die deutsche Manga- und Animefanszene orientiert sich zu Teilen an der japanischen Mutterszene. Dafür benötigen die Mitglieder und Fans zum einen die Möglichkeit eines Zugangs zu Themen der japanischen Vorbildkultur, was auch die Übersetzung aus der japanischen Sprache beinhaltet. Zum anderen ist die breite Streuung der Mitglieder Voraussetzung für das Etablieren von virtuellen Gemeinschaften. Beide Aspekte, Japanbezug und räumliche Trennung der Mitglieder, führen zu den aktuellen infrastrukturellen Bedingungen der Szene. Hier finden sich diverse virtuelle Räume, deren Mitglieder auf verschiedenen virtuellen Plattformen aktiv sind. Neben den Onlinecommunities bieten Events, wie beispielsweise die Leipziger Buchmesse, aber auch szeneeigene Conventions, so unter anderem die Connichi, den real-physischen Boden für direkte Treffen und den Handel mit Merchandise. So ergibt sich das Bild einer Gruppe, deren Mitglieder zunächst über virtuelle Plattformen, wie dem Animexx e. V., oder Verlagsseiten zur Onlinecommunity der Manga- und Animefans finden. Direkte Fantreffen, Messen oder Conventions werden erst später relevant und auch nicht von allen besucht. Da die angebotenen Online-Fanseiten mannigfaltig sind und sich wiederum unterschiedlichen Unterthemen widmen, sind die Mitglieder auch hier breit gestreut.

So ergab sich die Frage nach dem Konstrukt der Szene als Raum für die Mitglieder. Diese Fragestellung bezog sich weniger auf strukturelle Aspekte wie Verlage, Onlineplattformen oder Events. Der Blickwinkel orientierte sich an den Mitglieder der Szene, ihren Handlungen und Interaktionen. Die deutsche Manga- und Animefanszene unterscheidet sich in ihrer Räumlichkeit, Ausprägung und in der Art und Weise der Fanpraxen zum Teil deutlich von den klassischen Jugendszenen, wie sie von BAACKE (2004, S. 169–173), FERCHHOFF (2007, S. 174–187) und HITZLER & NIEDERBACHER (2010, S. 15–31) beschrieben werden (siehe hierzu Kapitel 2.2.9.). So ergibt sich die Frage, ob überhaupt von einer Jugendszene im Sinne des klassischen Bildes gesprochen werden kann, oder ob sich eine neue Vergemeinschaftungsform etabliert. Aus diesem Grund muss untersucht werden, wie die Mitglieder der Manga- und Animefanszene die Teilnahme am Szeneleben praktizieren und welche Rolle die Community für das Ausleben des Fanseins spielt. Daraus leitet sich die Fragestellung ab:

**Was macht die Manga- und Animefanszene aus und wie wird sie von ihren Mitgliedern praktiziert?**

Um sich der Beantwortung der Fragestellung annähern zu können, wurden hierfür Teilfragen hinzugezogen. Diese beziehen sich auf verschiedene Aspekte des Fanseins, der Szenezugehörigkeit, aber auch der Person des Fans.

1. **Wie funktioniert die Szene?** Diese Frage widmet sich der Infrastruktur der Szene. Der Blick fällt auf die Räume, sowohl virtuell als auch real–physisch, Institutionen, wichtige Personen, die Interaktion zwischen den Mitgliedern und in diesem Zusammenhang auch auf ein mögliches Selbstbild der Szene.
2. **Was machen die Fans in der Szene?** Hier wird die Frage nach dem realen Zugewinn der Szenemitgliedschaft gestellt. Welche Handlungen vollzieht der Fan innerhalb der Szene und welchen Nutzen zieht er aus einer Teilhabe am Szeneleben sowie einer Interaktion mit der Community?
3. **Was macht das Szenemitglied aus?** Mit dieser Frage bewegt sich die Betrachtung von der eher strukturellen Ebene der Räume und Institutionen weg, zur Person des Fans hin. Es soll geschaut werden, wie der Fan als Szenemitglied die Szene und Community wahrnimmt und wie er sich selbst dazu in Beziehung setzt. Des Weiteren soll untersucht werden, ob es ein Bild des typischen Manga– und Animefans geben kann.

Diese Fragen müssen als ineinander übergehend verstanden werden. Aspekte der Fragestellung nach den infrastrukturellen Gegebenheiten und den Kommunikationswegen greifen mit Aspekten der Interaktion innerhalb der Community ineinander. Über diese Interaktionen wiederum können Szeneselbstbild und Abgrenzung deutlich werden. Mit dieser Unterteilung wird versucht, ein Gesamtbild der Manga– und Animefanszene zu entwerfen, welches dann auf die Forschungsfrage übertragen werden kann.

Die Thesen, welche sich in diesem Zusammenhang ergeben sind:

1. Die Manga- und Animefanszene bietet über die diversen Angebote ein breites Gratifikationspotential, über welches die Mitglieder in der Szene gehalten werden.
2. Die virtuellen Räume erleichtern die Mitgliedschaft.
3. Ein neuer Szenetypus lässt sich nachweisen.
4. Handlungen, welche innerhalb der Szeneräume stattfinden, haben gesellschaftliche Relevanz.

### 3.1.2. Theoretische Rahmung

Aus der Fragestellung ergibt sich die Notwendigkeit einer multiperspektivischen Betrachtung. Würde die theoretische Einbettung der erhobenen Daten ausschließlich innerhalb eines theoretischen Zugangs bleiben, wäre es nicht möglich der Fragestellung in

ihrer Komplexität gerecht zu werden. Aus diesem Grund mussten für die Auswertung unterschiedliche Perspektiven und in diesem Zusammenhang auch unterschiedliche theoretische Zugänge genutzt werden. So wird die Frage nach den Infrastrukturen (Frage 1), hier insbesondere zu Räumen und Community, sowohl aus dem theoretischen Umfeld der Szeneforschung als auch aus dem der Raumsoziologie und Kommunikationswissenschaft betrachtet. Die Frage der Interaktion, Gratifikation und Handlungen (Frage 2) wird aus dem theoretischen Fundament der Kommunikationswissenschaft, aber auch der Soziologie, der Erziehungswissenschaft und Szeneforschung erarbeitet. Die Frage nach dem Fan, seinem Habitus und möglichen szeneeigenen Eigenschaften wird verstärkt die Soziologie aber auch die Erziehungswissenschaft und die Fanforschung zu Rate ziehen. Auf diese Weise ist es möglich einen offenen Blick für das zu bekommen, was innerhalb der Manga- und Animefanszene geschieht ohne durch die Perspektive einer theoretischen Verortung auf eine bestimmte Interpretationsweise festgelegt zu sein.

## 3.2. Methodik

### 3.2.1. Qualitative Forschung

Die Fragestellung richtet sich nach der Person des Fans, seinen Handlungen und der Interaktion in der Szene. Die Möglichkeit diese Perspektive einnehmen zu können, setzt eine Arbeit im Feld voraus. Aus diesem Grund liegt die methodische Entscheidung zunächst bei qualitativen Erhebungsmethoden. Diese haben „den Anspruch“, so FLICK, VON KARDOFF und STEINKE, „*Lebenswelten «von innen heraus» aus der Sicht der handelnden Menschen zu beschreiben*“ (2008, S. 14). Die Autoren sehen die Stärke der qualitativen Forschungsmethode darin, durch die häufig offeneren Zugänge näher am Thema selbst zu sein (ebenda, S. 17). Auf diese Weise ist es möglich, nicht nur dem Neuen oder Unbekannten im Untersuchungsfeld genüge tragen zu können, sondern auch Beschreibungen dessen zu liefern, die sich dicht am Subjekt, seiner Situation und Lebenswelt orientieren. Solch eine Dichte und Nähe ist mit einer standardisierten Methode, wie beispielsweise dem quantitativen Fragebogen, nur schwer möglich (Flick, Kardoff & Steinke, S. 17). LAMNEK (1993, S. 21–30) sieht die Voraussetzungen einer guten qualitativen Forschung darin,

1. die Offenheit gegenüber der befragten Person, der Untersuchungssituation und der Methode zu gewährleisten,
2. die Forschung als Kommunikationsbeziehung zwischen Forscher und Untersuchungsperson zu verstehen,



3. die „*Prozeßhaftigkeit*“ (ebenda, S. 24) der Forschung, der Kommunikation und dem Forschungsgegenstand zu unterstellen,
4. den Gegenstand, die Methoden und die Analyse im reflexiven Charakter zu begutachten und aus ihr die Sinnzuweisung zu erschließen,
5. die Einzelschritte der Erhebung und des Erhebungsablaufs weitestgehend offenzulegen,
6. flexibel auf Erkenntnisse zu reagieren und möglichst offen und mit weitem Blickwinkel auf das Forschungsthema zu schauen.

Es soll nicht verschwiegen werden, dass die qualitative Forschung noch immer auf dem Weg der Etablierung ist. Die Kritikpunkte an der geringen Stichprobengröße, der nur seltenen Zufallsstichproben, des Verzichts auf die Anwendung metrischer Variablen sowie das Ausbleiben statistischer Analyseverfahren ist bislang nicht vollends verstummt (Lamnek, 2010, S. 3–6). Aus diesem Grund ist es umso wichtiger, die Schrittfolge und Auswertungsmethode nachvollziehbar zu gestalten.

### 3.2.2. Methodisches Vorgehen

#### 3.2.2.1. Triangulation

Für die qualitative Forschung wird, wie oben beschrieben, angeraten, möglichst offen zu forschen und den Forschungsvorgang als prozesshaft zu verstehen. Da sich qualitative Fragenstellungen durch ihren offenen Charakter von denen quantitativer Forschung unterscheiden (Lamnek, 1993, S. 22–23), bieten sich, so FLICK (2008, S. 162), Triangulationen<sup>129</sup> an, um den Erkenntnisgewinn möglichst optimal gestalten zu können. Hierbei sollen die verwendeten Methoden und Theorien nicht zur Validierung der Erhebung genutzt werden, sondern dienen der Öffnung des Feldes (Flick, 2011, S. 12). Die Verwendung der Triangulation darf nicht unter dem Aspekt gesehen werden, dass die abgebildeten Gegenstände immer dasselbe darstellen. Vielmehr nähert sich jede Methode auf ihre Weise dem Gegenstand und kann ihn auch nur aus dieser Position heraus abbilden.

---

<sup>129</sup> Anm.: Triangulation bedeutet einen Forschungsgegenstand von mindestens zwei Seiten aus zu betrachten. Dies kann innerhalb der Daten geschehen (indem Daten aus verschiedenen Quellen oder von verschiedenen Zeitpunkten genutzt werden), aber auch über verschiedene Beobachter, durch verschiedene Theorien und Hypothesen oder über die Anwendung mehrerer verschiedener Methoden bzw. Fragestile (Flick, 2008, S. 309-318).

Dass hierbei unterschiedliche Phänomene aufgezeigt werden können, liegt in den Methoden selbst begründet. Dazu gibt FLICK (2011) zu bedenken:

„Dass jede Methode den Gegenstand, der mit ihr erforscht bzw. abgebildet werden soll, auf spezifische Weise konstituiert. Dies hat zur Folge, dass bei der Kombination von Surveys und Feldforschung [...], Interviews und (teilnehmender) Beobachtung [...] oder allgemeiner von qualitativen und quantitativen Verfahren nicht davon ausgegangen werden kann, dass jeweils der eine Ansatz das Gleiche zu Tage fördern wird wie der andere oder dass bei Diskrepanzen der Ergebnisse das eine (oder das andere) Resultat damit widerlegt sei.“ (2011, S.17)

---

Demnach muss die Triangulation als Methode gesehen werden, die es dem Forscher ermöglicht unterschiedliche Zugänge zum Feld zu erhalten und auch aus diesen heraus verschiedene und verschiedenartige Phänomene aufzudecken. Die Gefahr der „*Quasi-Korrelation*“ der Ergebnisse durch Triangulation (ebenda, S. 18) liegt darin, dass theoretische Ausgangspositionen, welche der Methode zugrunde liegen, vernachlässigt würden (Flick, 2011, S. 18). Daher sollte Triangulation als etwas aufgefasst werden, dass die Möglichkeiten erweitert und so den Blick des Forschers öffnet, demnach allerdings dem Anspruch aus Validierungsinstanz nicht nachkommen kann. Vielmehr dient sie dem tiefergehenden Einblick und damit der verstärkten Erkenntnis (ebenda, S. 19). Um sich diesen Erkenntnissen annähern zu können schlägt Flick (2008) vor, innerhalb der Triangulation nicht bloß die Methoden (Between-Method-Triangulation) zu triangulieren, sondern auch innerhalb einer Methode (Within-Method-Triangulation) beispielsweise verschiedene Frageformen zu verwenden und im Prozess immer wieder die Perspektive zu wechseln (Theorie-Triangulation) (Flick, 2008, S. 311–318). Aus diesem Grund wurde für die vorliegende Arbeit eine Between-Method-Triangulation gewählt, welche in der Analyse durch die unterschiedlichen Erhebungsmethoden und die Prozessfähigkeit der Forschung auch Aspekte der Theorie-Triangulation aufzeigt. Sie dient, wie auch im Fall der multiperspektivischen Betrachtung, dazu, der Komplexität der Szenen und der daraus resultierenden Fragestellung gerecht werden zu können.

### 3.2.2.2. Qualitative Zwei-Personen-Interviews

Zunächst wurden offene Leitfragen-Interviews an Kleinstgruppen von jeweils zwei Personen durchgeführt. In der Gruppensituation können sich eher Tendenzen zu einheitlichen Meinungen oder auch Diskrepanzen in Habitus und Einstellung der Teilnehmer zeigen (Lamnek, 1998, S. 54–62), was diese Form der Befragung für diese Arbeit besonders attraktiv macht. Gruppendiskussionen sind besonders geeignet, um sich verschiedenen Ausprägungen und Dimensionen eines Forschungsobjektes zu nähern

(Lamnek, 1998, S. 61). Um möglichen Nachteilen der Erhebungsmethode entgegen zu wirken<sup>130</sup>, bestanden die Gruppen aus je zwei Personen, die, abgesehen von Gruppe II, jeweils miteinander befreundet waren. Durch die Nähe zu Gleichaltrigen und die freundschaftliche Bindung der Befragten sollten anfängliche Hemmungen und das Gefühl von Unbehagen ein wenig abgefangen werden und so zu einer möglichst entspannten und offenen Atmosphäre führen. Der Nachteil einer Befragung von befreundeten Personen besteht jedoch in der Gefahr der *Konsensfektionen* (Kruse, 2014, S. 164) und damit dem Einhergehen von *Dissensvermeidung*. Eine solche *Dissensvermeidung* kann über gezielte Fragestellungen ausgeglichen werden und schmälert den Vorteil dieser Methode kaum. Die Objektivierung der Aussagen ist durch Korrekturen, Einsprüche und das gegenseitige Ergänzen im Gespräch möglich. Des Weiteren besteht über diese Objektivierungsvorgänge auch die Möglichkeit Konsensbildungen nachvollziehbar zu gestalten. So können gut nachvollziehbare Aussagen entstehen, deren Wahrheitsgehalt als relativ hoch gewertet werden kann (vgl. Kruse, 2014, S. 165).

Der Interviewstil war informatorisch angelegt, wobei die Befragten als Experten des zu erforschenden Sachverhaltes gelten (vgl. Lamnek, 2010, S.304–305). Es ging in den Befragungen in erster Linie darum, auf den Wissensfundus der Interviewpartner zugreifen zu können, dabei war jedoch der persönliche Bezug der Interviewpartner relevant. Aus diesem Grund wurden die Interviewfragen offen formuliert und unterlagen keiner festen Reihenfolge. Vielmehr waren die Interviewpartner als Experten angehalten, über die Aspekte zu sprechen, welche ihnen persönlich besonders relevant erschienen. Ein Interviewleitfaden diente dem Interviewer als Überblick der zu untersuchenden Themen. Andererseits versetzte dieser Fragenkatalog den Interviewer in die Lage, den Gesprächsfaden wieder aufzunehmen und eher unsichere Interviewpartner durch die Befragung zu führen. Die Offenheit der Interviewsituation galt auch den Teilnehmern als Stütze. Nicht immer konnten sie eine Frage sofort beantworten und fanden erst im Gespräch, auch durch die Interaktion mit dem zweiten Teilnehmer, eine Antwort. Hier musste die Unerfahrenheit der Interviewteilnehmer berücksichtigt werden. Für die spätere Transkription wurden die Interviews als Tondokumente aufgenommen, was von allen Befragten genehmigt wurde. Um eine möglichst entspannte Gesprächssituation herbeizuführen, trafen sich die Interviewpartner an, für die Teilnehmer angenehmen, Orten. Diese waren ein Kulturhaus, Eiscafés und Restaurants sowie einmal in der Wohnung der großen Schwester einer Befragten.

Das Sampling erfolgte mittels verschiedener Rekrutierungsoptionen. Zwei Gruppen konnten über Dritte für die Befragung gewonnen werden. Hier brachten die jeweiligen

---

<sup>130</sup> Anm.: Diese sind unter anderem: das Nichterscheinen von Teilnehmern, da es schwer ist, Termine so zu finden, dass alle Teilnehmer tatsächlich kommen können oder wollen; Schweiger, die während der Diskussion nichts sagen oder ihr Gegenpart, der Vielredner, der andere Teilnehmer nicht zu Wort kommen lässt (Lamnek, 1998, S. 148–154).

Kontaktpersonen aus der Gruppe auch den zweiten Gesprächspartner mit. Zwei weitere Gruppen wurden auf der Leipziger Buchmesse direkt angesprochen und erschienen zu den Interviews auch in der Konstellation wie sie zum Zeitpunkt der Rekrutierung angetroffen wurden. Die beiden anderen Gruppen wurden einmal über den Animexx e. V. und einmal über einen Aushang in einem Comicluden gefunden. Letzteres Sampling bestand als einziges aus Teilnehmern, die sich fremd waren.

Transkribiert wurden die Interviews mithilfe der EXMERaLDA Partitur-Editor-Software im HIAT (nach Rehbein et al., 2004). Die Transkription erfolgte als wortwörtliche, inhaltliche Transkription. Die Quellenangabe in der Wiedergabe der Interviews bezieht sich auf die Zeilen der Sequenzausgabe, wie sie im Anhang I nachvollzogen werden kann.

### 3.2.2.3. externer Quantitativer Fragebogen

Der im Folgenden beschriebene Fragebogen ist in Kollaboration mit EVA MERTENS entstanden und wird als *MAFS2013* bezeichnet.<sup>131</sup> Die für diese Arbeit genutzten Daten stehen als Zitate, da die Autorin der Arbeit als Miturheberin, jedoch nicht als alleinige Urheberin dieser fungiert und es sich um eine Zweitnutzung handelt. Ziele der Erhebung waren unter anderem, mögliche Unterschiede in der Mediennutzung und Fandomausprägung der verschiedenen Zugangskohorten innerhalb der Manga- und Animefanszene aufzudecken sowie konvergente Raum- und Mediennutzungen der Mitglieder zu evaluieren. Erste Ergebnisse der Erhebung sind bei SCHULZ & MERTENS (2014) nachvollziehbar.

Um unter anderem die in den qualitativen Interviews festgestellten Tendenzen zu Raum- und Mediennutzung nachvollziehen zu können wurde in einer Kollaboration mit EVA MERTENS ein Online-Fragebogen entworfen, welcher insgesamt 19 Fragen mit 111 Variablen (und insgesamt 440 Antwortoptionen) umfasst. Dieser wurde über die Plattform SoSci Survey erstellt und verwaltet. Elf Online-Plattformen<sup>132</sup> der Szene waren bereit den Fragebogen zu verlinken. Das Sampling der Teilnehmer ergab sich zunächst aus der bewussten Auswahl der Online-Plattform. Hier lag der Schwerpunkt einerseits auf jenen Anbietern, welche über eine relativ hohe Verbreitung verfügten und so die Möglichkeit implizierten, viele unterschiedliche Szenemitglieder für die Befragung erreichen zu können.

---

<sup>131</sup> Anm.: Verweise auf die Ergebnisse der MAFS2013-Erhebung von SCHULZ & MERTENS aus dem Jahr 2013, werden im Folgenden mit MAFS2013 (2013) angegeben, Verweise auf Tabellen im Anhang erfolgen ausführlich.

<sup>132</sup> Anm.: Diese zeigten, aus der Orientierung des Fragebogens auf konvergente Raum- und Mediennutzung sowie dem Wunsch zur Erfassung aller Zugangskohorten heraus, eine deutliche Varianz. Sowohl große Plattformen wie der Animexx e. V. aber auch die Manga-Verlage sowie eine Streamingseite und ein Informationsprovider, als auch kleine Plattformen von Subszene mit geringfügiger Reichweite verlinkten den Fragebogen. Die Plattformen waren: Crash-Dub Studio Boards, Crimson Studio Board, Pokémonfans.net, Narutopedia.eu, Digital Nippon, Animexx e. V., Otaku Times, Mangatube.de, Tokyopop Verlag, Egmont Verlag, Carlsen Verlag.

Andererseits wurden Plattformen gewählt, die über eine geringe Mitgliederzahl verfügten, jedoch Untergruppierungen repräsentierten und so einen Einblick in weiterführende Strukturen ermöglichten. Daher handelt es sich bei diesem Sampling um eine bewusste Auswahl, welche durch das Bestimmen der Plattformen vorgenommen wurde, innerhalb der großen Plattformen kann von einem zufälligen Sampling ausgegangen werden (vgl. Schumann, 2006, S. 82–85). Die Befragung konnte aufgrund der hohen Teilnahmebereitschaft nach 40 Tagen abgeschlossen werden. Insgesamt wurden 5.445 Fragebögen erhoben. Hiervon werden jedoch ausschließlich vollständige Datensätze, deren Urheber eindeutig der deutschen Manga- und Animefanszene zugeschrieben werden können, verwendet. Diese Maßnahme ergibt sich aus der eindeutigen Zuschreibung von Räumen, wie beispielsweise der Plattform Animexx, und Orten, hier unter anderem der Leipziger Buchmesse, sowie direkten Fragen zu deutschen Verlagen und TV-Programmen. Es ist davon auszugehen, dass Manga- und Animefans aus Österreich und der Schweiz beispielsweise über andere TV-Sender und Magazine einen Zugang zum Fandom fanden. Daher erschien SCHULZ UND MERTENS eine Einschränkung auf den nationalstaatlichen Bereich im Sinne der medialen Zugänge und Räume als sinnvoll. Der Fragebogen kann nicht als repräsentativ gewertet werden, weil er durch das Sampling einer bewussten Selektion unterliegt. Jedoch lassen die Teilnehmerzahlen und die insgesamt starke Vernetzung der Szene innerhalb der verschiedenen virtuellen Räume auf eine Erhebung schließen, die relativ nah an der tatsächlichen Zusammensetzung der Szene sein dürfte. Die aufgezeigten Ergebnisse sollten dennoch als Tendenzen und nicht als repräsentativ gewertet werden. Es zeigte sich innerhalb der Befragung auch eine Diskrepanz bezüglich der Terminnutzung. So wurde beispielsweise die Frage nach der Häufigkeit von Eventbesuchen von 38,1 % der Teilnehmer mit „nie“ beantwortet. Hiervon gaben wiederum einige bei der anschließenden Frage zu besuchten Veranstaltungen an, die Leipziger Buchmesse zu besuchen oder an Treffen des Animexx e. V. beziehungsweise an Treffen selbstgegründeter Gruppen teilzunehmen. Diese Diskrepanz in den Aussagen lässt auf eine unterschiedliche Begriffsdefinition schließen. Während die Urheber der Befragung, SCHULZ & MERTENS, unter dem Begriff *Event*, all jene Treffen fassten, die außerhalb des Alltags stattfanden und im Zusammenhang mit der Szene standen, setzten die Befragten ihn mit der Convention gleich. Für eine neuerliche Befragung in der Szene wäre daher eine vorherige Absicherung der Begriffe sinnvoll.

Für die Befragung wurden verschiedene Methoden trianguliert. Der Bedarf ergab sich zunächst aus den Themenfeldern, die abgefragt werden sollten sowie den zum Teil umfangreichen Items, welche als Antwortoptionen standen.

1. **Drop-Down-Listen:** Dieses Tool wurde eingesetzt, wenn bei mehreren Items eine direkte Abfrage ohne die Möglichkeit zur freien Eingabe erfolgen sollte.

2. **Ankreuzlisten** mit Entweder/Oder–Nennung: Dieses Tool wurde verwendet, wenn eine eindeutige Tendenz festgestellt werden sollte. Die Teilnehmer waren dadurch angehalten sich für eine der Optionen zu entscheiden.
3. **4–schrittige Skalen**: Um ein Ausweichverhalten über die mittlere Kategorie auszuschließen, wurden 4–schrittige Skalen favorisiert. Bei Abfragen zu Einstellungen und Meinungen kamen sie zum Einsatz.
4. **5–schrittige Skalen**: Um Einschätzungen bezüglich Häufigkeiten kleinschrittiger vollziehen zu können, wurden 5–schrittige Skalen verwendet.
5. **Ankreuzlisten mit Mehrfachnennungen**: Diese Listen wurden dort verwendet, wo sich die Fragen nach habituellen Vorgehen und Handlungen richteten und eine Tendenz zur konvergenten Nutzung berücksichtigt werden musste.
6. **Offene Antworten**: Die meisten Fragen enthielten ein Feld zur offenen Eingabe, als Ergänzung der bestehenden Antwortoptionen. Sie dienten dazu, im Fragebogen nicht berücksichtigte Optionen ebenfalls erschließen zu können und so mögliche Effekte der Verfälschung durch Antwortzwang zu umgehen.

#### 3.2.2.4. Forenanalyse

Um sich der Handlungspraxis einer Szene zu nähern, kommen neben direkten Befragungen, wie dem Interview, auch Beobachtungsmethoden in Frage. LÜDERS (2008, S. 389–401) spricht sich in diesem Zusammenhang für die Methode der Ethnografie aus. Im Falle einer vornehmlich online stattfindenden Szene wie der Manga– und Animefanszene sind ethnografische Erhebungen jedoch schwierig. Zum einen ergibt sich dies aus dem oft im Privaten, als Einzelperson durchgeführten Handlungen, zum anderen aus der starken Internetverbundenheit der Community. Aus diesem Grund erschien eine Übertragung der Beobachtungsmethode auf die Foren sinnvoll. Die asynchrone zeitliche Kommunikationsstruktur der Foren ermöglicht eine Beobachtung von vielen Jahren. Sie dienen als eine Art Archiv für Themen und Gespräche (Ó Dochartaigh, 2002, S. 96). Es lässt sich darüber beispielsweise erkennen, welche Themen auch nach längerer Zeit im Gespräch sind und so als Thread weiter existieren. Andererseits können neue Threads Hinweise auf aktuelle Bedürfnisse der Community geben und so Themen aufweisen, die eher kurzlebig, dafür jedoch intensiver sind. Die Fragestellung der vorliegenden Arbeit befasst sich jedoch mehr mit habituellen Aspekten der Szene. Auch diese können zum Teil in Foren sehr gut nachvollzogen werden. Dabei muss der Fokus auf Threads liegen, welche sich mit Handlungspraxen, performativen Elementen sowie Meinungen und Einstellungen befassen. Um sich diesen Aspekten nähern zu können, empfehlen SCHUEGRAF & MEIER

(2005, S. 5–6) eine „maximale Kontrastierung“ des Samples. Aus diesem Grund wurden die Foren nach ihren thematischen sowie zeitlichen Unterschieden gewählt. Um jedoch eine relativ hohe Relevanz der Aussagen sichern zu können, mussten die Foren einer Plattform entnommen werden, die einen hohen repräsentativen Wert innehat. Hierfür kam die Onlinecommunity des Animexx e. V. in Frage, welche mit rund 100.000 Mitgliedern die größte Community der Manga- und Animefanszene darstellt. Innerhalb der Foren wurde nun ein Sampling aus 12 Threads erstellt, welches aus sieben Langzeitthreads mit Laufzeiten von bis zu 12 Jahren und fünf neuen Threads, mit maximal einem Jahr Laufzeit, besteht. Innerhalb dieser wurden verschiedene Themen ausgewählt, welche Aufschluss über Handlungs- und Fanpraxen sowie das Selbstbild der Community geben. Um möglichst keine Verfälschungen in den Meinungen und Aussagen der Mitglieder zu haben, wurden ausschließlich Threads genutzt, die von der Community erstellt wurden. Jedoch muss bei Foren immer bedacht werden, dass „[d]ie Anonymität der KommunikationspartnerInnen [...] beispielweise ganz neue Spielformen der Inszenierung von Persönlichkeit“ (Schuegraf & Meier, 2005, S. 1) ermöglichen und so „[e]ine Rückversicherung über deren Authentizität[...] im Online-Bereich nicht möglich“ (ebenda, S. 2) ist. Nichts destotrotz kann davon ausgegangen werden, dass Meinungen und Aussagen grundlegend die tatsächliche Einstellung der Teilnehmer wiedergeben. Dies basiert auf der Grundannahme, dass die Teilnehmer Foren als eine Art Gesprächsoption wahrnehmen. Jedoch muss auch hier zwischen regulären Teilnehmern und jenen, die Foren missbrauchen, unterschieden werden. Da der Animexx e. V. über sehr aktive Administratoren verfügt, halten sich *Flames*, *Spam* und sogenannte *Trolle* jedoch in Grenzen und werden direkt geahndet.<sup>133</sup> Die Erhebung selbst umfasste zwei Schritte. Zunächst wurden im Zeitraum Mai bis Juli 2013 die Foren nach für die Forschungsfrage relevanten Themen durchsucht. In einem zweiten Schritt wurden vom 28.4.2014 bis zum 30.4.2014 die damals gefundenen Threads noch einmal auf ihre Aktualität überprüft. Zur Ergänzung der Langzeitthreads wurden neue Threads in die Untersuchung einbezogen.

### 3.3. Auswertung durch Inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse

Die Auswertung der Daten folgte über die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse (Kuckartz, 2014, S. 77–98). Hierfür wurden sowohl die Interviews als auch die Forenbeiträge separat codiert und in einem zweiten Vorgang mit Subkategorien versehen. Die verwendeten Kategorien basierten zunächst auf den grundlegenden Fragen des Interviewleitfadens, wurden allerdings um einige weitere ergänzt. Im ersten Schritt

---

<sup>133</sup> Anm. *Flames* stammt vom Englischen „to flame“ und steht für „die feindliche und beleidigende Interaktion zwischen Internet-Usern“ (Hänke, 2012). Bei *Spam* handelt es sich um „unerwünschte massenhaft per E-Mail oder auf ähnlichem Wege versandte Nachrichten“ (Duden (Hg.), 2013e). Der *Troll* beschreibt einen Teilnehmer in einer Internetkommunikation, der durch besonders angriffslustige, teilweise böartige Beiträge möglichst viele Reaktionen anderer Teilnehmer provozieren möchte. (Donath, 2003, S. 14).

wurden die Interviews mit dem grundlegenden Kategoriensystem codiert, welches während des Codierens erweitert wurde. Jene Kategorien, die auch auf die Forenbeiträge anwendbar waren, wurden für die Codierung dieser übernommen, andere Kategorien wurden aus der Fragestellung und der vorangegangenen Erarbeitung heraus entwickelt. Nachdem sowohl Interviews als auch Forenbeiträge im ersten Schritt codiert waren, wurden einzelne Kategorien mit besonderem Interesse herausgegriffen und mit Subkategorien codiert. Der Fokus der Interviews lag auf der Fragestellung nach Handlungspraxen und Performanz sowie der Bedeutung der Community. Die Forenbeiträge wurden im besonderen Maße hinsichtlich Abgrenzung und Selbstbild, Handlungsräumen und der Bedeutung der virtuellen Community analysiert. Da vor allem bei den Foren nur die Möglichkeit zur Querschnittanalyse gegeben war, wurde diese auch hauptsächlich für die Interviews angewandt. Um jedoch die Gesprächsteilnehmer vorstellen zu können, wurde eine kurze Typenbildung und Einzelfallanalyse der Interviews vorgenommen, welche allerdings auf den bestehenden Kategorien basiert. Die Analyse erfolgte mittels der QDA-Software, MAXQDA 11.

### 3.4. Sampling

#### 3.4.1. Die Interviewgruppen

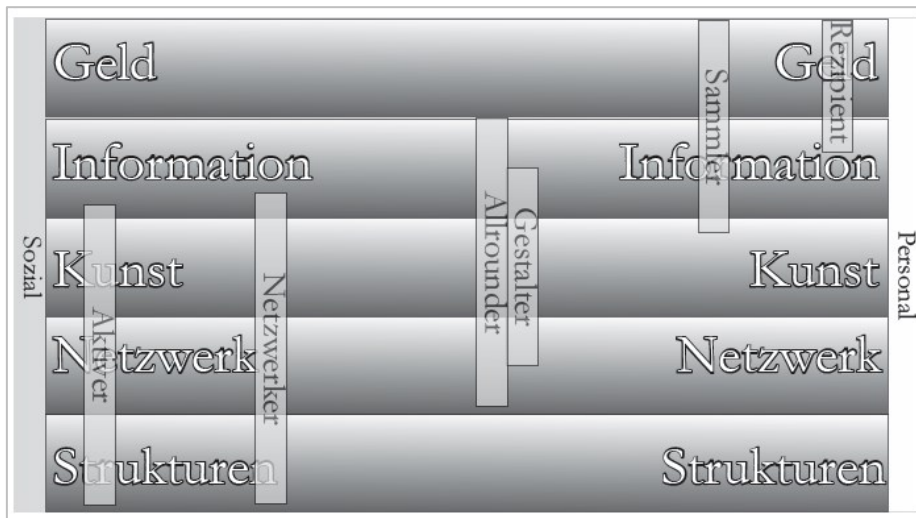
##### 3.4.1.1. Fantypen und ihre Ressourcen

Im Folgenden wird eine Typisierung der Fans vorgestellt. Diese ist dahingehend sinnvoll, dass sich so im späteren Verlauf Aspekte der Gratifikation aber auch das Zusammenspiel der Mitglieder besser darstellen lassen. Jeder Fantypus verfügt über eigene Ressourcen die er in die Szene einbringt und trägt so zu einer lebhaften Community bei.

Die Fantypen lassen sich danach strukturieren nach welchem Grad ihre hauptsächlichsten Handlungen personal beziehungsweise sozial sind. Personale Handlungen sind auf die persönliche Erfahrung hin konzentriert. Hier ist der Fan hauptsächlich mit der Handlung allein und bezieht andere Fans nur geringfügig in seine Tätigkeiten mit ein. Soziale Handlungen wiederum stehen im direkten Einfluss der Community. Der Fan interagiert mit anderen und ist stärker in das soziale Gefüge der Gruppe eingebunden. Diese Maßeinheiten sind im Modell statisch, tatsächlich allerdings sehr beweglich. Ein Fan kann und wird innerhalb seiner Fanlaufbahn innerhalb des sozialen Gefüges schwanken und nicht fest an einer Position bleiben. Allerdings können tendenzielle Aussagen bezüglich stärker personalen beziehungsweise sozialen Fanaktivitäten und Fantypen gemacht werden. Jeder Fantypus trägt neben der personal-sozialen Komponente auch Ressourcen in sich, die er der Community zur Verfügung stellt. Diese sind arbeitsteilig verteilt. Jene Fans mit stärkerem finanziellem Rückhalt können in Form der *Sammler* beispielsweise monetäre



Ressourcen zur Verfügung stellen, wohingegen die kreativen Fans in Form des *Gestalters* die künstlerischen Inhalte beitragen und die *Aktiven* für die Strukturen sorgen.



**Abbildung 3: Fantypenmodell nach sozialem Handeln und persönlichen Ressourcen strukturiert.**

*Rezipienten* bilden die Grundlage einer Fanszene. Jeder Fan ist auch ein Rezipient. Wenn ein Novize in die Szene kommt, befindet er sich mit hoher Wahrscheinlichkeit innerhalb dieser Typengemeinschaft. Ihnen ist die Rezeption der Inhalte vorrangig, sie verfügen daher über Rezeptionserfahrungen und können hierbei Informationen beisteuern. Ihre hauptsächliche Ressource liegt in der finanziellen Komponente. Da sie verstärkt konsumieren, legen sie viel Wert auf den Besitz der Güter und setzen sich mit diesen auch verstärkt allein auseinander. Nicht immer ist der Rezipient auch ein Sammler. Der *Sammler* wiederum ist auch Rezipient. Doch möchte er neben dem Lesen der Texte, diese auch besitzen und den Besitz vermehren. Vollständigkeit, besondere Exemplare aber auch hochwertige Auflagen bestimmen seine Richtung. Er verfügt über Informationen, da er nur durch diese zu den nötigen Angeboten kommen kann, und ist nicht selten auch in Netzwerke eingebunden. Manche Sammler produzieren ihre Gegenstände zum Teil auch selbst. Das Sammeln an sich ist jedoch eine Tätigkeit, die der Fan für sich allein ausübt. Die Ressource dieses Typus liegt zum einen in der finanziellen Aufwendung mit der er Künstler und Händler unterstützt, andererseits aber auch in den Informationen, die er anderen zur Verfügung stellen kann. Die *Gestalter* der Szene bilden einen vermittelnden Typus. Sie verfügen einerseits über Netzwerke und unterstützen damit die Kommunikations- und Interaktionsgefüge der Community, stellen andererseits mit ihrem kreativen Potential Inhalte und Texte zur Verfügung, die wiederum rezipiert werden können. Ihre Arbeit bildet den ästhetischen Rahmen der Szene ab, innerhalb dessen sich die Fanpraxen bewegen. Ihre Handlungen sind während der Herstellung einer Arbeit personal, jedoch durch ihre Ausrichtung auf das Publikum, in diesem Fall der Community, auch sozial. Durch Netzwerke mit anderen Kreativen ist hier eine mittlere bis starke Communityeinbindung vorhanden. Der *Netzwerker* legt seinen Fokus auf die Interaktion mit anderen Fans. Er ist aktiv in Foren und auf Conventions. Durch seine Aktivitäten und

vielseitigen Kontakte wirkt er als Knoten zwischen verschiedenen Personen. Auf diese Weise kann er Informationen und Kontakte vermitteln aber auch Fanpraxen weiter verbreiten. Eine Hybride aus Netzwerker und Gestalter bildet der *Aktive*. Er entwickelt und pflegt die strukturgebenden Elemente einer Szene indem er Conventions gründet und organisiert, Fanblogs schreibt, Manga oder Anime übersetzt oder Fancommunitys gründet beziehungsweise als Administrator für den reibungslosen Ablauf in den Foren sorgt. Sein Interesse an der Szene und ihrer Community ist sehr groß, seine Handlungen zielen auf die anderen ab und sind weniger personal. Im *Allrounder* finden sich alle Aspekte der Fantypen wieder. Hier wird jeder Fan, welcher diesem Typus zuzuschreiben ist, eigene Präferenzen und Ausprägungen haben. Dennoch ist kein eindeutiger Schwerpunkt erkennbar. Der Allrounder macht von allem etwas. Er zeichnet ein bisschen, informiert sich, sammelt ein wenig und rezipiert viel. In Foren und Communitys unterhält er sich mit anderen Fans, vielleicht macht er sogar in einer Gruppe mit oder hilft den Organisatoren einer Community. Hierbei legt er viel Wert darauf alles einmal zu probieren ohne sich zunächst auf eine Sache festzulegen.

Die beschriebenen Fantypen sind nur selten in reiner Form auffindbar und immer unter dem Aspekt zu betrachten, dass allen Typen der Rezipient inne wohnt. Die im Folgenden vorgestellten Interviewteilnehmer werden auf diese Typisierung hin mit betrachtet um den jeweiligen Schwerpunkt der einzelnen Person darstellen zu können und auch ihre Einbindung in die Community besser sichtbar zu machen.

#### 3.4.1.2. Gruppe I

Gruppe I wurde über Dritte akquiriert. Die Teilnehmerinnen waren sehr motiviert und boten sich selbst als Interviewpartner an. ANNA stellte den Kontakt her und brachte ihre Freundin zum Interviewtermin mit. Das Interview selbst fand in einem Kulturhaus mit relativ wenigen Störungen statt. Der Gesprächsverlauf war entspannt.

Die beiden Teilnehmerinnen waren zum Erhebungszeitpunkt 20 und 21 Jahre alt. Sie lernten sich auf dem Gymnasium kennen und sind seither beste Freundinnen. ANNA stand kurz vor der Abschlussprüfung ihrer Berufsausbildung. Sie lebte mit ihrem Partner in einer gemeinsamen Wohnung. ARIANE wartete auf einen Praktikumsplatz. Sie hatte ihr vorheriges Studium abgebrochen und befand sich gerade in einer Orientierungsphase.

Zum Manga- und Animefandom fanden beide schon im Grundschulalter. Hier spielt besonders der Anime eine große Rolle. Sie schauten Pokémon und Dragonball im Fernsehen an. ARIANE erhielt den ersten Kontakt zum Manga durch ihren Cousin und wurde zum Multiplikator als sie dieses Wissen an ANNA weiter gab. Beide sind leidenschaftliche Leser, sehen ihre tatsächliche Leidenschaft allerdings beim Videospiele.

In der Art und Weise, in der sie die Inhalte Manga, Anime und Spiel konsumieren, unterscheiden sich die beiden. Während ARIANE ohne Bedenken die englischsprachigen

Scanlations (Fan-Übersetzungen der Manga) im Internet liest, macht ANNA dies nur im Notfall. Sie präferiert das Buch und verfügt bereits über einen profunden Manga-Bestand. Die Rezeption von Anime haben beide auf DVDs beziehungsweise Streamingseiten umgelagert. Die Übersetzungen und Synchronisation der im deutschen TV ausgestrahlten Serien sagen ihnen nicht zu. Sie empfinden die deutschsprachigen Synchronisationen als schlecht und die Serien als zensiert. Im folgenden Beispiel erklären sie, welche Probleme die Übersetzungen aufweisen, beispielsweise indem Namen falsch ausgesprochen werden oder an das kulturelle Umfeld der Zuschauer angepasst werden. Als Beispiel nennen sie die Serienfigur Sasuke (gesprochen: Sas'ke) und die Serie Sailor Moon, deren Hauptcharakter Tsukino Usagi in der deutschen Übersetzung Bunny Tsukino und in der amerikanischen Version Serena heißt.

ARIANE: Nee, un es is'n Fakt/Es is'n Fakt, dass ähm • zum Beispiel auch Animes, die im deutschen Fernseh'n liefen, [Naruto oder so, was jetzt ganz berühmt is],  
 ANNA: [Ja, die sin ganz schlimm.]  
 ARIANE: sind ganz schlimm übersetzt. Ganz schlimm auch [zensiert oder ge...]  
 ANNA: [Die sprechen ja] auch den Namen, zum Beispiel von diesem Sasuke sprechen sie Sasuke aus, [weil's] halt,  
 ARIANE: [weil]  
 ANNA: das wird halt so geschrieben, SasUke. [Aber] der wird halt in Japan Sasuke ausgesprochen.  
 ARIANE: [Sicher]  
 ARIANE: Ich mein, [generell],  
 ANNA. [Und]  
 ARIANE: es gibt Anpassungen und so[was].  
 ANNA: [ja ab...]  
 ARIANE: Es gibt auch viele Animes, die äh in Japan raus kam un dann über Amerika nach Deutschland kamen. Oder so, worden auch äh [kulturell] angepasst.  
 ANNA: [Jaja.]  
 ARIANE: Ja, mit den Namen un...  
 ANNA: Bei Sailor Moon war's schlimm und bei Pokémon is es auch schlimm.  
 ARIANE: Ja, das kann sein.

(Anna & Ariane, GI\_Partitur 415 –421)

Neben dem Manga und Anime haben beide auch andere Hobbys. ANNA spielt Videospiele, trifft sich aber auch gern mit Freunden. ARIANE zeichnet gern auch außerhalb des Mangastils und interessiert sich ebenfalls für Videospiele.

Fantypen:

ANNA entspricht dem klassischen *Sammler*. Zum Erhebungszeitpunkt umfasste ihre Mangasammlung 2030 Bände. Sie interessiert sich des Weiteren für Spielekonsolen, von denen sie ebenfalls sehr viele unterschiedliche Modelle besitzt. Ihre Sammelleidenschaft gilt allen möglichen Produkten, allerdings vornehmlich Manga und Videospiele. Ihre persönliche Ressource, die sie zum Szeneleben beiträgt, liegt zunächst im finanziellen Bereich. Durch die Sammelleidenschaft finanziert ANNA Künstler und Verlage, fungiert jedoch auch als Multiplikator. Indem sie anderen Mitgliedern oder Interessierten ihre

Manga zur Verfügung stellt, kann sie wiederum neue potentielle Käufer und Fans akquirieren. Im folgenden Zitat beantwortet ANNA die Frage, über welche Spielekonsolen sie verfügt und zeigt damit deutlich ihren starken Sammlercharakter. Viele der Konsolen sind Fortführungen und nicht immer ist es notwendig jede Edition zu besitzen. Ihre Sammelleidenschaft schlägt sich auch hier nieder.

I: ((atmet ein)) Ja, ich find das jetzt spannend. Welche, welche Spielekonsolen habt ihr?  
ANNA: •• Eigentlich alle. Also ... [fast alle].  
ARIANE: [Ja, sie hat] eigentlich ... Sie hat ja auch genug Geld, um sich das [alles zu leisten].  
ANNA: [Ich hat da halt mein alten] Gameboy. Dann kam der Gameboy Pocket, dann der Gameboy Color, dann der Gameboy Advanced, Gameboy Advanced SP, ((rascheln)) ((atmet ein)) Gameboy Micro hab ich ausgelassen.  
ARIANE: Sie is wirklich n bisschen fanatisch, was das betrifft. [[[lacht]]]  
ANNA: [Dann Nintendo DS, Ninten]do DS light, Ninten Nintendo D•S• was kam danach?  
ARIANE: Man muss [doch sehn, dass] ma mit den spätere(n) Konsolen auch immer die  
ANNA: [i?] [/englisch i/]  
ARIANE: Möglichkeit hatte, nochma die alten Sp[iele zu sp]ielen. Aber du musst trotzdem alle haben.  
ANNA: [Ja.]  
ANNA: Nein! ((atmet ein)) [Den Nintendo DS]i XL hab ich ausgelassen.  
ARIANE: [[[lacht]]]  
ANNA: Un dann ha ich mir erst wieder den Nintendo 3DS geholt ((atmet ein)) Play Station 1, Play Station 2, Play Station 3, • X-Box 360, PC.  
ARIANE: Play Station Portable.  
ANNA: Play St... ach Play Station Portable hab ich noch vergessen, genau.  
ARIANE: •• Ich [hab nur das Nö]tigste.  
ANNA: [Und Dreamcast] ((lacht)) Ja, sicher!  
ARIANE: Seit wann hast n du ne Dreamcast?  
ANNA: Na, die ham mer im Schmöckerstübchen gekauft.

(Anna & Ariane, GI\_Partitur 1058–1071)

ARIANE hat ihre Stärke weniger im Sammeln. Sie ist eher der *Gestalter* und *Netzwerker*. Indem sie zeichnet und Arbeiten anderer Fans als Inspiration auffasst, sieht sie in Manga, Anime und Spiel vor allem auch den künstlerischen Aspekt. Im Gegensatz zu ANNA ist sie auch deutlicher in der Szene verankert. Über die Plattform Animexx hat sie Freundschaften zu anderen Szenemitgliedern geknüpft, welche über die Jahre Bestand haben. Ihre Ressourcen liegen einerseits in ihrer Bereitschaft zur Internetinteraktion, welche zu Verbindungen zu anderen Szenemitgliedern auf unterschiedlichen Plattformen führt. Andererseits liegen Ressourcen in ihrer kreativen Energie. Auch wenn sie die eigenen Arbeiten nur selten veröffentlicht, weiß sie die der anderen zu schätzen. Ihre Freundschaften zu anderen Fans hat sie über die Plattform Animexx geknüpft und aus dem Online-Bereich in ihren Lebensalltag überführt. Indem sie ihre Freunde regelmäßig besucht und mit ihnen auch Themen bespricht, die nicht zum Fandom gehören, sind hier freundschaftliche Verbindungen vorhanden, die über den Fantalk hinausgehen.

ARIANE: [...] Ähm, ansonsten muss ich sagen, ich hab zum Beispiel über, jetzt über die Animexx-Community zum Beispiel, auch einige Leute kennen gelernt, die ich ge äh, als meine Freunde sehe. ((1.04s)) Und mit den ich nicht nur übers Internet Kontakt habe. Äh, ich werd da auch dem Nächst wieder n Besuch abstatten. Weil die jetzt auch nicht in der Nähe wohn. • • Aber die ich Über diese Thematik kennen gelernt habe un mit denen ich mich auch ähm bevorzugt jetzt über solche Sachen unterhalte. Aber mit den ich auch privat sehr gut quatschen kann. • • Über alltägliches un über • • Zukunftspläne und was weiß ich was. • • ((atmet ein)) Ähm, • • • Aber ja, die ich über die Szene kennen gelernt habe und die auch da drinne stecken.

(Ariane, GI\_Partitur 1575–1584)

Beide Teilnehmerinnen verfügen über sehr viel szeneeinternes Fachwissen bezüglich der habituellen Eigenschaften der Szene, von Künstlern, Verlagen und Serien. Darüber hinaus kennen sie den Markt recht gut und sind im Bereich der Internet-politischen Entwicklungen informiert. Ihnen ist bewusst, dass sie mit dem Konsum von Streamingseiten und Scanslations in einer rechtlichen Grauzone agieren. Ebenso sind sie neugierig bezüglich gesetzlicher Entwicklungen bezüglich des Internetrechts. Beide sind informiert, jedoch ohne im besonderen Maße eine politische Meinung zu vertreten oder selbst aktiv zu werden.

ARIANE: Es gibt viele Seiten, die • ähm streamen Animes, also • • online schauen halt, wie man das auch von von Filmen und sowas auf Kino [Punkt t o] oder we[iß ich was kann.]

I: [hm]

ANNA: [Ja, das ham die doch] umgeworfen, das gibts nicht mehr.

ARIANE: Ja, aber irgend ne andere Seite schon. [Keine Ahnung] ((atmet ein))

ANNA: [hm]

ARIANE: Is halt alles nicht so ganz • • legal würd ich sagen. Aber dem wird nicht so ganz hinterher gegangen. Mittlerweile gibt s diese ganzen Bewegungen mit ACTA und PIPA • und SOPA, PIPA, POPA?

ANNA: SOPA, [PIPA und ACTA] ((lacht))

ARIANE: [[[lacht]])] Ja, ja ((atmet ein)) Und äh in em/ im Rahmen der Bewegung, wo sie halt auch die ganzen ähm • Filehoster un' sowas ... • •

ANNA: [Na, Megaupload]

ARIANE: [ähm]

ANNA: ham se schon [hochgenomm].

ARIANE: [Ja, da sin die Leute verhaftet worden.] ((atmet ein)) Ähm • • ja, die ham sich halt auch in ihren Aktivitäten beschränkt und lassen halt auch nicht mehr alles zu. Weil • • bis • bis vor der ähm der ganzen Sache war s halt immer weit verbreitet, dass man sich die Animes einfach laden konnte. Was, wie gesagt, auch nicht legal war. Aber das is mit Musik un so gen / das gleiche ((atmet ein)) • • Und ähm ja, mittlerweile is das alles in nem Wandel. Mit der ganzen Internetgeschichte un der ganzen rechtlichen Sache. • • Un ich bin • ma gespannt, wie sich das entwickelt.

(Anna & Ariane, GI\_Partitur 396–402)

### 3.4.1.3. Gruppe II

Gruppe II wurde über einen Comicladen akquiriert. Die Teilnehmerinnen meldeten sich aufgrund des im Comicladen ausgelegten Flyers. Sie bilden die einzige Gruppe, deren Mitglieder sich nicht kannten. Das Interview fand in einem Eiscafé statt. Die Gesprächsatmosphäre war entspannt.

Die beiden Teilnehmerinnen waren zum Gesprächszeitpunkt 22 und 21 Jahre alt. BEATRIX befand sich gerade in den Abschlussprüfungen ihrer Berufsausbildung. Sie lebte mit ihrem Partner in einer gemeinsamen Wohnung. BETTINA studierte an der Universität und finanzierte sich ihr Studium zum Teil über einen Nebenjob. Sie lebte in einer Wohngemeinschaft und befand sich in einer festen Beziehung. Sowohl BETTINA als auch BEATRIX haben die Schule mit Abitur abgeschlossen.

Den Zugang zum Thema Manga und Anime fanden beide Teilnehmerinnen über das Fernsehen. Hier bilden sich jedoch erste Unterschiede. BEATRIX konnte das Fernsehen frei zugänglich nutzen. In der Grundschule fanden Gespräche mit Klassenkameraden und Freunden zu den TV-Serien statt, worüber sie dann zum Manga geführt wurde. Heute konsumiert sie sowohl Anime als auch Manga zu etwa gleichen Teilen. Da BETTINA in ihrer Kindheit keinen TV-Zugang hatte, war sie auf die selbst aufgenommenen Videokassetten ihrer Cousine angewiesen. Darüber hatte sie ersten Kontakt zur Serie Sailor Moon. Gemeinsam mit ihrer Schwester, der sie nacheiferte, begann sie sich über die TV-Serie auch für Manga zu interessieren. Beide Teilnehmerinnen haben ältere Geschwister, die ebenfalls eine Faszination für Manga und Anime aufweisen.

BETTINA: Ja, also meine Cousine die hat immer Sailor Moon geguckt und wir hatten früher kein Fernseher ••• und ja, sie hat mir immer mal Videos aufgenommen. Einen Videorekorder hatten wir ••• und da hat sie mir dann mal Sailor Moon mit aufgenommen und ich hab das geguckt mit meiner Schwester zusammen und wir fanden das beide total toll. Also [wir sin] beide sozusagen

BEATRIX: [Hm]

BETTINA: gleichzeitig ••• da rein gerutscht ((atmet ein)) und ja, ham dann angefang zu zeichnen un ich hab auch glaub ich, meiner Schwester immer so n bisschen nachgeeffert. Also sie hat das sich ••• so zuerst da ••• hinein versetzt und ...

BEATRIX: Hm.

BETTINA: Dann hat sie auch äh irgendwann halt • sich Mangas gekauft ••• und ich durfte die dann auch immer lesen und so hat sich das dann entwickelt.

BETTINA: Also ...

BEATRIX: Na, bei mir war s mehr über die Freunde, die halt angefangen haben, das zu lesen, zu zeichnen un ((atmet ein)) dann eben im Fernseh hatten wir –wir hatten ja Fernsehen –hab ich auch ab un zu geguckt [dann] ((lacht))

BETTINA: [((lacht))]

BEATRIX: wo ich dann meinen eigenen Fernseher hatte ((lacht)) in meinem Zimmer und ••• ja. ••• [Hatte] ich dann halt zuerst geguckt un dann irgendwann angefangen zu lesen.

BETTINA: [Ja].

(Bettina & Beatrix, GII\_Part\_I\_Partitur 36–50)<sup>134</sup>

Beim Konsum der Inhalte unterscheiden sich beide Teilnehmerinnen. BEATRIX bevorzugt die deutschen Übersetzungen und konsumiert ausschließlich Serien, die im TV ausgestrahlt werden beziehungsweise welche sie auf DVD besitzt. Streamingseiten kommen für sie aufgrund der Sprachbarriere nicht in Frage. Auch bei Manga greift sie auf das Angebot der Verlage zurück. Im Internet liest sie maximal Auszüge der bereits auf Deutsch vorliegenden Arbeiten. Scanlations konsumiert sie nie. BETTINA greift in beiden Fällen auf das Internet zurück, obwohl sie ebenfalls den Manga in Buchform präferiert. Anime schaut sie ausschließlich im Internet. Als Begründung führt sie die mangelhafte Übersetzung und Synchronisation der im deutschen TV ausgestrahlten Serien an.

BETTINA: ••• ((atmet ein)) Also es gibt auch meistens im • Internet irgendwie •• Stream oder so, wo man das halt online gucken kann.

BEATRIX: Hmh.

BETTINA: •• Und ja, da kann man dann auswählen, ob man das auf Deutsch ••• oder auf Englisch, Japanisch mit deutschen oder englischen Untertiteln gucken kann.

I: Hm.

BETTINA: Genau.

BEATRIX: ((schnalzt Zunge)) Auf den DVDs is das meistens auch in Deutsch und Japanisch drauf. •• Aber ... ••• Hätte ma auch die Möglichkeit dazu, sich das so anzugucken. ••

BETTINA: Ja [:] ••• Und mir gefällt meistens die japanische Synchronisation einfach besser. Also •

BEATRIX: ((sanftes Lachen))

BETTINA: wenn ich dann manchmal diese Animes auf Deutsch im Fernseh'n sehe oder so, denk ich mir OH GOTT ((lacht)) das is so schlecht ((lacht))

(Bettina & Beatrix, GII\_Part\_III\_Partitur 19–28)

Beide Gesprächsteilnehmerinnen verfügen über eine soziale Einbindung in Partnerschaften. BEATRIX hebt hervor, dass sie mit ihrer Ausbildung sehr beschäftigt ist und Manga und Anime ausschließlich als Entspannungsmethode ansieht. Die jungen Frauen verweisen während des Gesprächs immer wieder auf die Problematik der Realitätsflucht, welche sie jenen Fans unterstellen, die stärker in der Szene und im Fandom involviert sind. Dabei bedienen sie sich der Stereotypen, ohne jedoch auf konkreten Erfahrungen mit derartigen Personen zurückgreifen zu können. Vielmehr scheinen ihnen Personen mit ausgeprägtem Fanverhalten suspekt zu sein. Auch wenn sie diesen Lebensstil akzeptieren, machen sie ihre Sorge deutlich, dass sich extreme Fans zu stark auf ihr Hobby konzentrieren und so den Bezug zu anderen Personen verlieren könnten.

---

<sup>134</sup> Anm.: Sampling II und Sampling III haben in den Partituren jeweils 3 Dokumente (Part\_I; Part\_II, Part\_III). Dies ergab sich aus den Tonspuren, welche jeweils aus drei Abschnitten bestanden. Da die Tonspuren für die Transkriptionssoftware verwendet wurden, ergeben sich diese Unterteilungen. Sie erfolgen in chronologischer Reihenfolge.

BETTINA: ich könnte mir halt nur vorstelln, dass ... ((1.3s)) Also bei mir is es zumindest so, dass ich jetzt ähm •• Leute, die da so extrem ••• äh •• die Realität vor Augen so verlieren, dass ich, dass so'n •• Naja ••• also, dass ich das einfach nicht so gut finde. ••• Aber ich hab jetzt kein Problem direkt mit den Menschen an sich. [Also meistens.]

BEATRIX: [Hm, nor.] Ich hab nur immer das Gefühl, dass die sich aus der Gruppe dieser sozialen Gemeinschaft so n bisschen ausschließen dadurch ((atmet ein)) Wenn die nicht irgendwie den Anschluss in der [normalen] Gruppe finden, dass sie dann sich •• isolieren, quasi.

BETTINA: [Hm.]

BEATRIX: ••• un dann •• wahrscheinlich mehr so ner Gruppe anschließen zu versuchen. [Als]

BETTINA: [Hm.]

BEATRIX: den •• bei den normalen •• ((lachend)) Menschen zu bleiben ((lacht)) ((lacht)) ••• Ja und die...

(Bettina & Beatrix, GII\_Part\_II\_Partitur 178–188)

Fantypen:

BEATRIX ist nur geringfügig in die Community und das Szeneumfeld eingebunden. Sie bemerkt dazu, dass sie kein Interesse habe im Internet Kontakte zu suchen und aufgrund ihres beruflich bedingten Umzugs vor Ort keine Freunde mit ähnlichem Fandom habe. Sie befindet sich daher eher im äußeren Bereich der Szene und beschränkt sich auf die Rezeption. Da sie jedoch alles was sie liest auch kauft, steht sie für den Typus des *Rezipienten* mit leichter Sammleraffinität.

BEATRIX: Hm. Na ich bin auch, noch weniger ... Ich lese nur, ((kurzes Lachen)) guck mir das nur an.

(Beatrix, GII\_Part\_I\_Partitur 16–17)

BETTINA ist über ihren Freundeskreis stark in das Manga- und Animefandom eingebunden. Da sich dieser allerdings vor Ort befindet, hat sie nicht das Bedürfnis sich anderweitig in der Community einzubinden. Vielmehr stellt sie fest, dass sie sich erst durch den Freundeskreis wieder verstärkt dem Fandom zuwandte. Dies tut sie dann allerdings vielseitig. Indem sie selbst zeichnet, einen Japanischkurs besucht und sich im Internet zu ihrer Lieblingsserie informiert, zeigt sie vielfältige Aktivitäten. Ihre Art das Fandom auszuleben ist auf mehreren Ebenen verzweigt, ohne in einem Bereich, abgesehen von der Rezeption, eine starke Ausprägung zu zeigen. Wie in einem Patchwork werden verschiedenen Aspekte miteinander verknüpft, weshalb sich bei ihr der Typus des *Allrounders* mit dem des Rezipienten vermischt. Am folgenden Ausschnitt kann gut nachvollzogen werden, welche Relevanz ihre Freunde für die Rezeption von Anime haben aber auch, wie sie sich selbst in ihrem Rezeptionsverhalten von jüngeren Fans abgrenzen möchte.

BETTINA: Ja, also •• Mangas les ich alleine ((1.64s)) Ähm Aber Animes schau ich auch oft mit Freunden zusammen. Also ((atmet ein)) es gibt dann ma äh eben die eine Serie, die guck ich mit meinem Freund ganz gerne ••• Is natürlich dann auch eher so n bisschen mehr was für Männer, •• [was ich] aber gut finde.



BEATRIX: [((lacht))]

BETTINA: Also ich •• mag viele Mangas oder Animes, ••• die so eher •• für die Jungs sind ((1.24s)) Das mädchenhafte is halt manchmal ... •• also •• is mir manchmal n bisschen zu jung, einfach so. Das hätte mir vielleicht mit 14 oder so [total gut] gefallen.

BEATRIX: [((lacht))]

BETTINA: Da wär ich "aah" ((Fangirl Geräusch und Bewegung)) [((lacht))]

BEATRIX: [((lacht))]

BETTINA: aber ja, jetzt is es inzwischen so n bisschen ••• naja •• [((lacht))]

BEATRIX: [((lacht))]

BETTINA: Un dann gibt s auch Serien, die guck ich mit meiner Freundin zusamm ((1.09s)) Öh, ja. •• Und dann gibt s Sachen, die ich halt alleine gucke ((2.10s)) Öm [:] ((1.6s)) Ansonsten ... ((2.36s)) Ja so, •• ja die Spiele •• spiel ich mit meinem Mitbewohner ((1.0s)) und sonst ... •• Ja •• wenn man so auf so ne Messe geht, ••• is man denk ich mal auch oft in ner Gruppe.

(Bettina & Beatrix, GII\_Part\_II\_Partitur 223–237)

#### 3.4.1.4. Gruppe III

Gruppe III wurde über Dritte akquiriert. Der Kontakt entstand über die Schwester der Befragten CHRISTINA, welche auch die Terminkoordination übernahm. CHRISTINA war am Interview interessiert und brachte ihre beste Freundin mit. Auf Wunsch der beiden Mädchen fand das Interview dann auch in der Wohnung der Schwester und in deren Beisein statt. Zunächst erschien die Interviewatmosphäre gezwungen. Die Mädchen waren relativ schüchtern. Zum Ende hin lockerte sich das Gespräch ein wenig auf.

Beide Mädchen waren zum Zeitpunkt der Erhebung 15 Jahre alt und Schülerinnen einer Regelschule. Sie sind beide in einem dörflichen Umfeld aufgewachsen und verfügen über starke familiäre Bindungen. CHRISTINA ist die Jüngste von drei Geschwistern und 12 Jahre jünger als ihre ältere Schwester.

Zum Manga und Anime fanden sie auf unterschiedlichen Wegen, wenn auch jeweils über eine vermittelnde Person. CHRISTINA wurde in ihrer frühen Kindheit durch die TV-Serien geprägt, welche ihre beiden älteren Geschwister rezipierten. Sie wurde daher schon früh an das Thema heran geführt und erlebte Anime als ein für ihre Familie normales TV-Format.

CHRISTINA: Keine Ahnung. Also ich mochte es schon seit Anfang an, weil ••• mein Bruder und meine Schwester ••• früher immer geguckt haben und ••• ja [:] hab ich das dann halt auch angefangen un ••• dann weiter gesteigert und ((1.6s)) dann hab ich zufällig beim letzten Jahr das •• hab ich dann auch gesehen, wie viele sich verkleidet haben. ••• Und da hab ich gedacht, ach das könnt ich auch gern ma machen und ••• ham mer das dieses Jahr halt durchgesetzt.

(Christina, GIII\_Part\_I\_Partitur 100–105)

CLAUDIA wurde von ihrer Freundin zum Manga und Anime gebracht. Anfangs empfand sie das Thema als zu kindisch, war jedoch bereit sich damit zu befassen. So lernte sie den künstlerischen Aspekt der Manga und Anime kennen. Ob sie sich nun aus Freundschaft zu

CHRISTINA oder aus wirklicher Überzeugung dem Thema zuwandte, ist nicht deutlich nachvollziehbar. Wahrscheinlich ist es CHRISTINAS Beharrlichkeit zu verdanken, dass CLAUDIA sich dem Stil öffnete.

CLAUDIA: Ich mein Früher... ((1.08s)) fand ich s n bisschen kindisch, wegen den Bildern und dann den kleinen •• Sprechblasen ((1.03s)) Aber, ••• wenn man so mitbekommt, wie viel Arbeit dahinter steckt ... •• Ich mein ... ((1.76s)) Es sin ja verschiedene Themen in den Mangas. Is ja nich alles so ••• Naruto-mäßig. ••• Gibt ja ((1.09s)) richtig ausgearbeitete, auch so vom Kunststil her.

(Claudia, GIII\_Part\_I\_Partitur 117–122)

Bezüglich des Rezeptionsverhaltens zeigen beide Mädchen eine Tendenz zum Anime. CHRISTINA liest Manga über Scanlationseiten und schaut sich Anime auf Streamingseiten an. Die Informationen zu den jeweiligen Internetadressen erhielt sie über Online-Kontakte zu anderen Fans. CLAUDIA rezipiert Anime ebenfalls online, liest Manga jedoch lieber in Buchform. Die Hinweise, wo sie die Serien im Internet finden kann, erhielt sie zum Teil über andere Fans im Internet, zum Teil über CHRISTINA.

CHRISTINA: Machen halt viele, dass •• sich anzuschauen, ••• bevor s im Fernseh raus kommt. Nämlich s kann ja sein, dass ma viele Animes ge/ überhaupt nich raus kommen in Deutschland ((atmet ein)) Und dann •• kommen zum Beispiel nur Mangas raus, aber die würden se gerne lieber auch gucken, weil's •• viele gibt, die ihn nicht lesen ((atmet ein)) •• und •• dann schau die's halt sich durch Internet an.

I: Hm. •• Und wie bist du darauf aufmerksam geworden?

CHRISTINA: Eigentlich hab ich immer nur angefangen immer auf Deutsch zu gucken, aber •• seit ich ma ••• oft im •• Internet war. Ham mir erzählt, dass die das immer so auf /••• das nennt sich •• german du/sub oder so. •• Also auf Deutsch •• sub. So •• so Übersetzung. ••• Und[:] ((1.04s)) naja, da ham die immer gesagt, •• das und das passiert. Und da wollt ich auch mal gern gucken. Und da hab ich damit angefangen, ((atmet ein)) das halt zu gucken. Auch wenn s Japanisch is aber mit deutschem Untertitel ((1.0s))

(Christina, GIII\_Part\_I\_Partitur 253–266)

Da beide die einzigen im Freundeskreis sind, die sich für Manga und Anime interessieren, sind hier Fanaktivitäten begrenzt. Daher lagert CHRISTINA diese auf die Community aus, während CLAUDIA dafür nur bedingt Interesse hat. Sie besuchen in ihrer Freizeit Dorffeste und treffen Freunde, mit denen sie gern auch über andere Themen sprechen. Manga- und Anime bilden nicht die einzige Gesprächsbasis der Freundinnen und entsprechen nur einem Teil ihrer Freizeitaktivitäten.

Fantypen:

CHRISTINA kam schon sehr früh mit dem Thema Manga und Anime in Kontakt. Mit zunehmendem Alter erhielt sie die Möglichkeit sich im Internet mit Gleichgesinnten zu unterhalten. Hierüber erfuhr sie von diversen Möglichkeiten der Fanpraxis. Über die Rezeption der Inhalte hinaus, hat sie schon vieles ausprobiert und ist vielseitig kreativ tätig. Fanfiction schreiben ist ihre favorisierte Fanpraxis, wobei sie allerdings auch zeichnet und

cosplayt. Ihr Wissen gibt sie an ihre Freundin weiter, wodurch sie als Multiplikator agiert. Diese Vielseitigkeit macht CHRISTINA zu einem Szenemitglied, das überall involviert ist und über seine Aktivitäten das Szeneleben aktiv mitgestalten kann. Sie entspricht damit dem Typus des *Allrounders*.

CHRISTINA: Hm ((1.66s)) Ja, also ich hab schon ma ••• vieles von dem gemacht. Also •• So bei dieser Geschichten–schreiben, hab ich ma zum Beispiel •• ma so was gemacht. Dann hab ich... •• Manche painten so oder •• machen so extra so •• ihre eigene Figur. ••• Nehmen da so Bilder aus m Internet und •• nehmen das nur so als Vorlage und ••• zeichnen dann halt ihre eigene Figur. Hab ich auch schon ma gemacht. •• Is eigentlich ganz witzig. ••• Also ...

CLAUDIA: (ironisch) Mal... ••

CHRISTINA: ((sanft)) Hm, nä. [((lacht sanft))]

CLAUDIA: [((lacht sanft))]

CHRISTINA: Al[so] ...

CLAUDIA: [Sie] macht das ganz viel.

CHRISTINA: ••• Na, ich hab das jetzt aufgehört. •• Aber das mach ich wieder, ((kurzes Lachen)) bald. Aber / ••• Sonst is es ma ganz interessant, ••• weil dann sieht man auch immer, wenn man das zum Beispiel nachzeichnet, ••• wie wie die das zum Beispiel in den Animes machen. •• Weil, das is auch ganz schön schwer, diese ganzen Bewegungen •• immer ((1.2s)) zu zeichnen. Und alles Mögliche ((1.48s)) Sieht man mal halt, wie die das genau machen ((2.11s)) So •• kommt s mir halt vor.

(Christina & Claudia, GIII\_Part\_II\_Partitur 161–174)

CLAUDIA kam über ihre Freundin zu Manga und Anime. Sie selbst empfand das Thema ursprünglich als kindisch und wurde erst durch die Initiative CHRISTINAS wirklich initiiert. Dabei sieht sie sich selbst eher in der Rolle des *Rezipienten*. Ihr Interesse geht nur geringfügig über die tatsächliche Rezeption hinaus. Allerdings führen die unterschiedlichen Aktivitäten CHRISTINAS CLAUDIA immer wieder zu neuen Entdeckungen. Sie begleitete ihre Freundin zur Leipziger Buchmesse und trug dort sogar ihr selbstgemachtes Cosplay. Ihre Aussagen zeigen jedoch häufig die leichte Skepsis, mit der sie dem Fandom begegnet. Auch verweist sie darauf, die Inhalte Manga und Anime zunächst abgelehnt zu haben. Daher ist es fraglich, ob sie ihr Interesse am Gegenstand ohne ihre Freundin halten könnte. Im Gespräch mit beiden entstand der Eindruck, als würde CLAUDIA, wie ein Kängurukind im Beutel der Mutter, von ihrer Freundin mehr oder weniger einfach mitgenommen und mitgezogen. Sie ist jedoch kein Mitläufer, da sie auch selbstständig rezipiert und eigene Ideen und Präferenzen hat. Zudem erscheint es nicht so, als wenn sie das Fandom nur ihrer Freundin zuliebe praktizieren würde. Womöglich war dies anfänglich der Fall, mit der Zeit scheint CLAUDIA allerdings eigenen Wege der Fandomausübung für sich gefunden und interpretiert zu haben, wie das zweite Zitat (unten) zeigt. Es handelt sich hierbei um eine Form der Initiation, oder auch des Zugangs, der über die Beharrlichkeit der Freundin erfolgte. Diese Initiation ist sehr an die Freundin gebunden und scheint zum Teil auch einer freundschaftlichen Funktion zu folgen. Möglicherweise liegt der Schlüssel hier in der Gemeinschaft und muss verstärkt unter dem Aspekt der Sozialisation betrachtet werden.

CLAUDIA: Ja, früher mochte ich das eigentlich gar nicht so. Also die Animes schon, weil die Filme warn halt cool, aber ••• die Mangas fand ich immer, war n Bilderbücher •• weil ich eher lese, da fand ich das immer blöd. Aber durch CHRISTINA dann... ((1.27s)) fand ich s doch cool.

(Claudia, GIII\_Part\_I\_Partitur 15–18)

CLAUDIA: Naja und ich ••• hatte überlegt, ob ich einen aus'm Manga nehme, aber weil die ••• jetzt nicht nur aus den Büchern oder Filmen die nehmen sondern auch so •• wie Star Wars oder •• so n Kram. •• Das gehört ja auch noch zu der Kultur dazu. ••• Da hab ich ein aus so n Film genommen. Von Alice im Wunderland ((lacht))

I: Hmh.

CLAUDIA: Den Hutmacher, weil, ich fand den eigentlich ganz cool. Schon aus dem Buch her und dann is / ham/ wo se die im Film ••• neu gespielt haben, ••• spielt Johnny Depp mit drin ((lacht)). ((atmet ein)) Weil der Schauspieler echt cool is, dacht ich, mach ich den nach. •• Aber ((atmet ein)) dann hab ich nich das Kostüm so Hundert Pro nachgemacht, sondern ((atmet ein)) eher so •• naja wie s ••• mir besser gefallen hätte ((atmet ein)) Weil beim ... eigentlich komm ja die, die sich so als ••• Cosplayer verkleiden ••• zumindest soweit wie ich das mitbekom, ham •• so jedes Detail ganz genau nach machen. ••• Mindest viele. •• Und das das dann halt ganz richtig is un ... ((1.35s)) Ich mag das nich so, wenn du so Hundert Pro das nachmachst, weil dann ... ((1.1s)) nimmt man ja direkt die Identität von dem an. ••• Und ich •• mach das dann lieber so selber.

(Christina & Claudia, GIII\_Part\_I\_Partitur 59–74)

#### 3.4.1.5. Gruppe IV

Gruppe IV wurde auf der Leipziger Buchmesse akquiriert. Die beiden Freundinnen waren gern bereit an einem Interview teilzunehmen. Das eigentliche Interview fand später in ihrer Heimatstadt in einem Café statt. Da sich beide Mädchen auf das Gespräch freuten, war die Stimmung von Anfang an entspannt.

Zum Erhebungszeitpunkt waren beide Teilnehmerinnen 14 Jahre alt und Schülerinnen. DIANA besuchte eine Regelschule, DAPHNE ein Gymnasium. Die beiden Freundinnen scheinen trotz der unterschiedlichen Schulen viel Zeit miteinander zu verbringen.

Zum Manga und Anime fanden beide etwa zur selben Zeit, jedoch auf unterschiedlichen Wegen. DAPHNE kam über ihren Bruder bereits in der frühen Kindheit mit den Inhalten in Kontakt. Für sie waren Manga und Anime daher weniger neuartig als für DIANA. Diese stieß eher zufällig auf das Thema. Durch Internetrecherche und Besuche in Buchläden erschlossen sich die Mädchen das Fandom dann allerdings mehr oder weniger gemeinsam.

DIANA: Ja, irgendwie sind wir ungefähr gleichzeitig drauf gekommen und hatten mal so im Internet gestöbert. ••• Dann sind wir in die Buchläden((lacht)) und ham auch •• und da ham wir uns welche gekauft erst mal, noch mal.

DAPHNE: Das Interesse ist unabhängig dazu gekommen, oder?

DIANA: ((lacht)) Ja. Und hat uns auch nich wirklich jemand drauf gebracht.

DAPHNE: Äh. •• Naja, doch schon. Ich hab ja / •• Ich hab ja n großen Bruder. ••• Der is jetzt äh, ähm ••• wird jetzt 24. Also der war so in dem Alter, wo das dann alles so in dem im Fernseh lief. Die Animes.

(Diana & Daphne, GIV\_Partitur 115–122)

Die Inhalte Manga und Anime rezipieren die beiden Interviewteilnehmerinnen konvergent. Neben den klassischen Zugängen Fernsehen und Mangabuch, nutzen beide auch Internetangebote wie Scanlations, Streamingseiten und untertitelte Episoden auf YouTube. Da DAPHNE den Anime nicht sonderlich schätzt und die Manga präferiert, sind ihre Kenntnisse bezüglich der Verlagshomepages und Mangaserien größer. Sie liest ungern online und kauft Manga lieber in Buchform. DIANA rezipiert bevorzugt Episoden ihrer Lieblingsserie über YouTube und hat sich über die Zeit Kenntnisse angeeignet, wie sie sich diese, auch über die Internetsperre der Eltern hinweg, zugänglich machen kann. DAPHNE erklärt, dass der Preisanstieg der Manga als Printausgabe möglicherweise auch mit dem online-rezipieren der Fans im Zusammenhang stehe. Auch ist es ihr wichtig die Künstler zu unterstützen und daher für die Manga zu bezahlen. Sie stellt sich und ihr Handeln damit in Relation zum Markt und seinen Angeboten. Das bedeutet auf der anderen Seite allerdings auch, dass sie jene Inhalte, welche auf dem deutschen Markt nicht erhältlich sind über die Online-Angebote rezipiert.

DIANA: Na, ich find meistens noch nich so tolle Seiten. Wenn doch mal und dann wirklich nur sehr alte Sachen drin sind.

DAPHNE: Du bist so schlecht zu suchen.

DIANA: Tschuldige, dass bei mir auch so viel gesperrt is. Du kannst ja bei deiner Mutter online gehn. Das is schlimm bei mir, wenn da ein sch Wort von Gewalt is, ••• nö, kannst vergessen, kommst nich rauf. ••• Ja.

DAPHNE: Nee ich hab so, ich hab ja so ne Sicherung nich, aber ••• Ich benutze so ähm so Scanlations benutz ich eigentlich nur ••• um höchstens mal rein zu lesen ((1.33s)) Weil erstens mag ich das nich, ••• am Computer zu lesen ((1.18s)) Is eben viel schöner, ein Buch einfach in der Hand zu haben. ••• Außerdem bin ich Sammler. Ich mag es mir Sachen ins Regal zu stellen. ••• Außerdem bringt es ja auch dem •• ähm deutschen Markt nix, wenn man •• wenn dann keiner mehr die Manga kauft, sondern alle nur noch im Internet lesen ((1.07s)) Man möchte ja die, äh die Autoren schon unterstützen. ••• Wenn ein, wenn einem die Serie gefällt, dann kauft man se sich ((3.89s)) Hmhm, •• weil ((1.26s)) die Manga werden ja auch schon so, ne, ständig teurer. Und wenn sie dann keiner kauft, dann werden se wahrscheinlich noch teurer werden.

DIANA: Hm[:]

DAPHNE: Gibt ja schon wieder ne Preiserhöhung ((2.0s)) Die Papierkosten steigen ja auch.

(Diana & Daphne, GIV\_Partitur 342–358)

Folgender Abschnitt zeigt, wie sehr beide sich innerhalb der Angebote auskennen. Andererseits wird auch deutlich, dass sie sich häufig über ihr Hobby unterhalten, da DAPHNE sich bereits bei Erwähnung der Serie Naruto beschwert.

DIANA: Animeloads, YouTube, •• Video. •• Das was man so hat ((atmet ein))  
 DAPHNE: Ja ((1.66s)) Also auch YouTube, ••• ahm Animeloads, ((1.22s)) Eliteanime, ((2.52s)) äh  
 englische Seiten ((lacht)) ((1.32s)) Weil ähm ••• Serien, die auf Deutsch lizenziert wurden,  
 ((1.00s)) die gibt es da nicht mit deutschen Synchro.  
 DIANA: Ja.  
 DAPHNE: ((1.86s)) My Video, da guck ich eigentlich nich.  
 DAPHNE: Na in[zwischen] ...  
 DIANA: [Doch. Da] find ich meistens welche, die ...  
 DAPHNE: Echt?  
 DIANA: Auf YouTube.  
 DAPHNE: Du findest da was?  
 DIANA: Ja! Ich find da was!  
 DAPHNE: Also alles, was ich dort suche ver äh das • gibts • nich. •• Nee, da  
 [gibt s dann höchstens]  
 DIANA: [Da gibt's aber...]  
 DAPHNE: mal das Opening oder nen ähm ...  
 DIANA: •• Da gibt s auch ähm Naruto Movies. •• Einige.  
 DAPHNE: Du immer und dein Naruto ((1.82s)) (an I) Ja, Naruto kriegt die immer!

(Diana & Daphne, GIV\_Partitur 840–850)

Bezüglich ihrer Hobbys zeigt sich bei DAPHNE eine starke Tendenz zum Fandom und allen damit verbundenen Themen, dabei auch eine Faszination für die japanische Kultur, Sprache und Musik. Sie interessiert sich des Weiteren für Fotografie. DIANA berichtet von Töpferkursen und ihrer Freude an Handarbeiten.

Fantypen:

Beide Mädchen probieren verschiedene Aspekte des Fandoms aus. Sie zeichnen, cosplayen, lesen und schreiben Fanfiction, sammeln Informationen zu Serien und suchen Kontakt zu anderen Fans. Diese Vorgehensweise entspricht der des *Allrounders*. Jede einzelne legt dabei jedoch einen weiteren eigenen Schwerpunkt in die Fandomausübung. DIANA rezipiert medienkonvergent, dabei jedoch gezielt auf ihre Lieblingsserien bezogen. Bei ihr steht die Rezeption der Inhalte zunächst an erster Stelle. Der Besitz der tatsächlichen Werke ist nicht von primärerer Bedeutung. Anders sieht dies bei DAPHNE aus. Sie bezeichnet sich selbst als *Sammler* und investiert ihr gesamtes Geld in den Ausbau ihrer Mangasammlung. Hier legt sie sich Listen an, um den Überblick nicht zu verlieren. Im folgenden Abschnitt erklärt DAPHNE, wie sie ihr Hobby praktiziert und erläutert, weshalb sie beispielsweise Anime als minderwertig wahrnimmt. Hier wird ihre Reflektionsfähigkeit bezüglich des Animemarktes deutlich.

I: Und das, was ihr so macht? ((1.0s)) Also ihr lest ••• Manga, was macht ihr noch?  
 DAPHNE: Also ich lese sehr viel. [((lacht))]  
 DIANA: [((lacht))]  
 DAPHNE: ((atmet ein)) Zeichen muss ich mal üben. •••  
 DIANA: Ja, das musst du.  
 DAPHNE: ••• Ähm ((1.86s)) Natürlich kann man auch Animes gucken. Ich favorisiere sie jetzt nicht so sehr, weil ähm ••• in der ähm ((2.0s)) ja manchmal recht billigen, äh ((1.78s)) Wegen

dem wenigen Aufwand, •• weil das ja äh wöchentlich erscheinen muss ((1.55s)) Hm ((1.23s))  
Das musst du ((an DIANA)) jetzt uns sagen.

DIANA: Naja, äh Zeichnen, sehr wenig, lesen umso mehr. ••• Und die Animes, die sind auch nicht  
nur äh ••• oft sehr schlecht gemacht, sondern einfach auch nur meistens sehr teuer. Also ...  
((1.15s))

DAPHNE: Ja. •• Also man ist eben auch viel im Internet unterwegs ((2.06s))

DIANA: Und schaut sich da was an. ••• Ja.

DAPHNE: Ja eben später, werden wir dann auch wahrscheinlich häufiger auf Conve/ auf Conventions  
gehen oder ••• eben •• häufiger auf die Buchmessen Leipzig oder ja...

(Diana & Daphne, GIV\_Partitur 26–38)

Im folgenden Beispiel sprechen die Freundinnen darüber, ob sie im nächsten Jahr wieder im Cosplay auf eine Messe oder Convention gehen wollen. DAPHNE erklärt dies als ihr Ziel, auch weil sie genoss fotografiert zu werden. DIANA schätzte diese Erfahrung offenbar nicht so sehr, weshalb sie ihrer eigentlichen Leidenschaft, dem Fotografieren an dieser Stelle lieber nachgehen möchte. Hier zeigen sich unterschiedliche Ausprägungen der Fanpraxis Cosplay in Form des Cosplayers und des Cosplay-Fotografen.

DAPHNE: Weil nächstes Jahr machen wir ja kein Cosplay. Nächstes Jahr •• ähm •• Ich will mir  
dann ne Kamera kaufen und dann will ich die Cosplayer fotografieren ((1.8s)) Fotografieren ist  
nämlich eigentlich eher mein Hobby.

I: Ah, ach so. O.k.

DAPHNE: Ja ich so, ich bin da immer hin gerannt und hab v ähm mit meiner kleinen süßen Kamera  
die Leute fotografiert ((1.08s)) Nicht viele, ich hab mich nicht oft getraut zu fragen ((1.08s)) Und  
dann will ich jetzt äh mit dem Geld von meiner Jugendweihe eine richtige •• Kamera kaufen  
((1.30s)) Und dann ((1.28s)) ja ••• Cosplay /••• Cosplayer bleibt stehen! Ich foto/ ich will euch  
alle fotografieren.

[...]

DAPHNE: (an DIANA) Hast du denn schon ne Idee, was du nächstes Jahr machen willst?

DIANA: ((lachend)) Nee. (((lacht))) Also etwas Zeit ist ja ((lachend)) auch noch.

DAPHNE: [O.K.]

I: Aber du möchtest auch auf jeden Fall wieder mit [/Anm.: Cosplay/] gehen?

DIANA: Ja, ich will auf jeden Fall wieder cosen. Weil ich finde es auch toll fotografiert zu werden.  
Ja, das ist toll.

(Diana & Daphne, GIV\_Partitur 99–111)

#### 3.4.1.6. Gruppe V

Gruppe V wurde während der Leipziger Buchmesse akquiriert. Sie besuchten die Messe gemeinsam mit anderen Freunden. Die beiden Teilnehmer ERIK und EMILIA standen im Kontakt mit der Interviewerin und waren sehr engagiert bei der Übereinstimmung der Termine. Das Interview fand in einem Eiscafé in der Heimatstadt der beiden statt. Trotz der lauten Umgebung entstand eine entspannte Gesprächsatmosphäre.

Zum Erhebungszeitpunkt waren beide Gesprächspartner 20 Jahre alt. ERIK studierte Literaturwissenschaften, EMILIA absolvierte gerade ein freiwilliges soziales Jahr. Beide

haben ihr Abitur gemacht. Während ERIK gerade aus der elterlichen Wohnung aus- und in eine Wohngemeinschaft eingezogen war, lebte EMILIA mit ihrer Mutter und ihrer Schwester zusammen und war eng mit ihrer Familie verbunden.

Zum Manga und Anime kamen beide auf unterschiedlichen Wegen. ERIK fand über die Serie Pokémon und ein dazugehöriges Fanforum zum Thema Anime. Erst deutlich später kaufte er sich seinen ersten Manga, diesen zu einer Serie, die ihm völlig unbekannt war. EMILIA wurde von ihrer Schwester in die Thematik hineingeführt. Gemeinsam interessierten sie sich für die frühen TV-Serien und recherchierten später dazu im Internet. Dies führte die Schwestern zum Manga und darüber zum Fandom.

Beide Gesprächspartner rezipieren regelmäßig Manga und Anime, ERIK gelegentlich auch Videospiele. Für EMILIA stehen Manga an erster Stelle, diese liest sie vorzugsweise in der Printausgabe, welche sie auch kauft. Nur notfalls, wenn es keine Printausgabe gibt oder sie sich erst einmal über die Serie informieren möchte, greift sie auf Onlineangebote der Scanlationsteams oder Verlage zurück. Anime werden über das Fernsehen rezipiert, gelegentlich auch über Streamingseiten beziehungsweise Downloads. Da sie dem Anime nur wenig Präferenz zukommen lässt und ihre Zeit lieber für das Schauen von „Realserien“ verwendet, spielen diese Aspekte für EMILIA nur eine geringe Rolle. ERIK wiederum ist den Anime sehr zugetan und rezipiert sie fast ausschließlich online. Er kennt die verschiedenen Subgruppen<sup>135</sup> und deren Seiten und weiß, wie er Zugang zu den aktuellen Episoden bekommt. Manga liest er, wie EMILIA, bevorzugt in Buchform und greift nur auf die Onlineangebote zurück, wenn ein bestimmter Inhalt nicht in Deutschland vertrieben wird. Auch wenn beide bereits die Schule verlassen haben, praktizieren sie ihr Hobby noch immer. Sie haben Wege gefunden die Aufgaben des Alltags und ihre Bedürfnisse nach Manga, Anime und Showgruppe miteinander zu verbinden.

ERIK: Ich • ich persönlich ähm ••• mag im Internet Mangas zu lesen überhaupt •• nich. Also das is auch gar nich meins. Auch wenn man jetzt sagt, •• das` ja ganz oft so, das in Japan die Mangas schon wesentlich weiter sind und dann von Leuten •• ins Englische übersetzt werden, dass man, wenn man jetzt "Oh, ich wills unbedingt weiter lesen!" ... Aber ich sag mir dann meistens, ((atmet ein)) das ich s einfach in Buchform lieber habe. [••]

I: [Hm.]

ERIK: Also, das is irgendwie sowas ••• persönliches von mir, das ich mir das einfach dann gerne die Buchform kaufe ((atmet ein)) Oder mir das von jemandem ausleihe ((atmet ein)) Also im Internet lesen, mach ich eigentlich nur in Ausnahmefällen, wenn s das einfach bei uns nicht gibt •• aber ich trotzdem gerne mal ähm da rein schauen möchte.

EMILIA: Na. ••• Also bei einer Serie jetzt, zum Beispiel, die ich sehr gern gekauft hab, ••• ähm •• die wurde halt grade bei ••• Heine Heine –wie auch immer das jetzt heißt–••• ähm verlegt. •• Un die ham halt ihre Mangas •• komplett auf Eis gelegt.

[...]

---

<sup>135</sup> Anm.: Gemeint sind Gruppen, die japanische Serien übersetzen und mit Untertiteln versehen. Dieser Vorgang wird als „subben“ (engl. to sub [sʌb]) bezeichnet.



EMILIA: Un naja, dann hab ich jetzt entweder die Wahl, ich kaufe auf Englisch weiter ••• das mache ich •• vielleicht irgendwann mal ((1.02s)) Ähm und so hab ich jetzt erstmal im Internet ein bisschen weiter gelesen. Aber meistens bin ich da auch so der Mensch, •• ich hab gern das Buch in der Hand. •• Also ob jetzt Buch oder Manga ist, ist erstmal völlig egal. Ich mag es gar nicht im Internet zu lesen eigentlich. ••• Das mache ich dann halt wirklich, wenn ich sage, •• ähm ••• Es gibt ja manchmal[:], bieten bloß einige Verlage an, Leseprobe. ••• Find ich ganz gut. •• Oder ich gucke halt im Laden und blättere mal durch und sage, ja okay, gefällt mir oder nicht. •• Aber es gibt auch Mangas, die findest du im Laden nicht, musste bestellen oder so ••• weil dann halt nur der 50. Band grad da ist aber der erste nicht ((1.64s)) Un naja, dann lese ich halt im Internet rein und gucke. [...]

ERIK: Das ... Also bei Animes ist ein bisschen etwas anderes. Ein Manga ••• kann man sich schnell mal leisten. Aber gerade so Anime-DVDs sind in Deutschland einfach unglaublich teuer ((1.27s)) Das kann •• sich kein normaler Mensch leisten. Das gibt Serien, ((1.32s)) die hab ich schon gesehen, die sag ich mir, die würde ich trotzdem gern auf DVD holen. Wollt mir jetzt einfach mal so sagen, ich kaufe mir mal auch Anime-DVD ((atmet ein)) ••• hab ich meistens nicht das Geld für. Es ist eigentlich auch der Usus, dass die Leute das im Internet gucken. ••• Anstatt sich irgendwelche DVDs zu kaufen.

[...]

ERIK: Also Animes gucke ich normalerweise auch im Internet oder lad sie mir von irgendwo runter ((1.06s)) Um die dann halt auf meinem Rechner zu gucken.

EMILIA: Genau. •• Naja, ich bin dann halt so, nicht mehr so der Anime-Mensch.

ERIK: ((Lacht sanft))

EMILIA: Weil ich halt gesagt hab, so ich gucke mir jetzt lieber Realserien an •• und lese Mangas. •• Aber ••• irgendwie •• hab ich halt auch •• was •••• anderes, neben Anime und Manga und dem will ich halt auch nachgehen. Und ich kann halt nicht alles gleichzeitig bezahlen. ••• Ähm und irgendwie ist meine Freizeit dann auch mal begrenzt. ••

(Erik & Emilia, GV\_Partitur 1072–1092)<sup>136</sup>

Ihre Freizeit wird zu einem großen Teil von den Aktivitäten um die von ihnen gegründete Showgruppe bestimmt. Dementsprechend generiert sich ein großer Teil ihres Freundeskreises aus der Showgruppe („ERIK: Also, die meisten meiner Freunde sind halt in dieser Showgruppe.“ GV\_Partitur 770–771). Jedoch weisen beide darauf hin, dass sie neben dem Hobby Manga und Anime und den damit verbundenen Aktivitäten, wie beispielsweise Cosplay und Conventions, auch andere Interessen haben (vgl. Zitat weiter oben EMILIA: „irgendwie hab ich halt auch was anderes, neben Anime und Manga und dem will ich halt auch nachgehen.“).

Fantypen:

ERIK und EMILIA sind sehr aktiv in das Szeneleben und die Szenesysteme integriert. Sie verfügen über weitläufige Netzwerke zu anderen Fans und Szenemitgliedern und engagieren sich stark bezüglich des Ausbaus der lokalen Szenestrukturen. Dies macht sich darin bemerkbar, dass sie eine Showgruppe gegründet und etabliert haben sowie darüber hinaus auch bei der Gründung und Organisation einer eigenen lokalen Convention aktiv beteiligt waren. Ihre Beziehungen gehen über das lokale Netzwerk hinaus zu Mitgliedern

---

<sup>136</sup> Anm.: Das vollständige Transkript befindet sich im Anhang II.

anderer Showgruppen sowie anderen Fans und Cosplayern. Ihr Typus entspricht dem *Netzwerker* in Verbindung mit dem *Aktiven*. Dieser zeichnet sich durch ein hohes Maß an Initiative sowie der Bereitschaft und Fähigkeit zur Organisation aus. Im folgenden Beispiel beschreiben die beiden, wie sie zu ihrer Showgruppe kamen und welche Wege sie gehen mussten um die Gruppe etablieren zu können. Indem sie Räume suchten, Mitglieder sammelten und einen geringen Betrag von allen erhoben, konnten sie das Bestehen der Gruppe sichern. Hierfür bedarf es der oben beschriebenen Fähigkeiten zur Organisation. Deutlich wird auch, dass die Mitglieder der Showgruppe keine Schüler mehr sind. Die Showgruppe wie sie heute ist, wird in den Alltag der Mitglieder integriert und zwischen Studium, Ausbildung oder FSJ praktiziert.

ERIK: Und[:] ••• Also wir sind noch ne relativ kleine Showgruppe, bestehen eigentlich ••• so gut wie nur aus [/Leuten unserer Stadt/] ((1.3s)) ((an EMILIA)) Seit wann gibt s uns? ••• Seit vier • oder fünf Jahren? ((3.36s))

EMILIA: Hm[::] so fast...

ERIK: Fünf Jahren, aber mit so einjähriger Startzeit [wo] nichts passiert is.

EMILIA: [Ja,]

EMILIA: genau. Fünf Jahre sind s, sag mer mal grob und ••• hatten am Anfang aber noch /••• Wir ham uns aus ner •• AG gegründet. Also ich und ne Freundin hatten die Idee, ach lass uns doch mal ne Manga AG gründen. •• Da, vielleicht finden wir ja noch äh Leute an der Schule, die das auch •• gut finden. ••• Und da ham sich doch tatsächlich welche gefunden, das hätten wir zwar ((lachend)) nicht gedacht, ••• aber es war eigentlich ganz schön.

[...]

EMILIA Dann •• waren zweie •• von uns, die waren ••• auf der Connichi, das is so die •• größte selbst organisierte Convention in ••• Deutschland ((1.5s)) Sozusagen von Fans für Fans ((1.23s)) Und ähm die warn halt dort un ham sich andere Showgruppen angeguckt, •• das aufgenommen und uns mal gezeigt. Und da warn wir alle total •• fasziniert von und hatten halt die •• Blitzidee •• "Komm lass doch mal selber versuchen!" ((1.73s)) Ja und dann hatten wir s eigentlich nur mal so ausprobiert.

[...]

EMILIA Und da ham mer uns dann ••• schlaue gemacht halt ((1.16s)) Ja, •• wo könnte man denn in der Nähe einen Trainingsraum finden, ••• der •• möglichst auch nich irgendwie viel kostet oder so. ••• Halt, unsre erste Idee war halt Fitnessstudio kann man ja mal mieten, aber is halt sehr teuer ((1.1s)) Und ••• ja, •• da ham sich einige schlaue gemacht, und geguckt,

[...]

EMILIA: Und da ham mer uns dort n Raum gemietet, das war in so nem Jugendclub, war das. ••• Ähm ••• da warn mer ne ziemlich lange Zeit drin. Ham so ne zehn Euro im Monat bezahlt und ••• dann •• war s auch gut. Und da ham mer halt gesagt, okay gut, ••• da tun mer halt immer so n Mitgliedsbeitrag für. Einen Euro musste jeder bezahlen, der halt dabei ist, und dann ham wir die zehn Euro zusammen. ••• Ham vielleicht noch was extra in der Gruppenkasse und dann ja, •• können wir ja auch mal gucken, •• falls wir was brauchen, wenn nich, dann krieg mer's halt alle wieder ausgezahlt ((1.22s)) Und [:] ähm[:] ••• ja •••

EMILIA: Aufgrund ••• von ••• Freunden über Freunden über Freunden kamen dann halt immer mehr dazu.

(Erik & Emilia, GV\_Partitur 83–130)

#### 3.4.1.7. Gruppe VI

Gruppe VI wurde über die Onlinecommunity der Plattform Animexx e. V. akquiriert. Hierbei erfolgte die Auswahl gezielt. Der Teilnehmer FERDINAND wurde angeschrieben und gemeinsam mit einem Freund zum Interview eingeladen. Er erklärte sich bereit und brachte seine beste Freundin mit. Das Interview fand in einem Café in der Heimatstadt der beiden Jugendlichen statt.

Zum Erhebungszeitpunkt waren beide Jugendlichen 15 Jahre alt und besuchten den gymnasialen Teil einer Gesamtschule. Sie lernten sich in der Schule kennen und verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit gemeinsam.

Zum Manga und Anime kamen beide unabhängig voneinander über im Mangastil zeichnende Klassenkameraden während der Grundschulzeit. Dies war bei FRIEDERIKE zunächst über eine Freundin, was ihr jedoch nur im Nachhinein bewusst ist. Direkt zum Fan wurde sie erst später. Ähnlich verlief dies bei FERDINAND. Er lernte zunächst ebenfalls den Manga-Zeichenstil kennen und erst später Anime und Manga selbst.

Zu ihrem Rezeptionsverhalten stehen beide unterschiedlich. Sie konsumieren Manga vorzugsweise im Printformat. Bei FRIEDERIKE zeigt sich hierbei eine ausgeprägte Sammelleidenschaft, da sie alle Manga die sie liest auch käuflich erwirbt. FERDINAND greift gern auf die Angebote der Leihbibliothek zurück. Online lesen die Jugendlichen nicht gern, greifen jedoch auf die Angebote zurück, sollten sie keinen Zugang zur Printausgabe haben. Anime konsumiert FRIEDERIKE fast ausschließlich online. FERDINAND ist hierbei in der Mediennutzung konvergent und rezipiert sowohl Internetangebote als auch TV-Ausstrahlungen beziehungsweise DVDs. Die Sprachbarriere spielt für FERDINAND keine große Rolle. Er rezipiert sowohl englisch als deutsch untertitelte Anime sowie ins Englische übersetzte Manga. Dies gilt für FRIEDERIKE ebenfalls, wenngleich sie die deutschsprachigen Varianten deutlich präferiert.

Ihre Hobbys sind vielfältig, greifen jedoch oft das Thema Manga und Anime mit auf. Besonders viel Wert legen beide auf die RPGs<sup>137</sup>, welche sie sowohl per Smartphone-App (WhatsApp) als auch in dafür speziell eingerichteten Räumen der Plattform Animexx spielen. Hierbei unterliegen die Spielwelten nicht der Vorgabe eines bestimmten Manga oder Anime. Die beiden Jugendlichen entwickeln lieber eigene Geschichten und Charaktere und greifen dabei auf ihren gesamten Wissensfundus zurück. Sie nutzen die stilistischen Angebote von festen Serien und transformieren sie nach ihren Bedingungen.

---

<sup>137</sup> Anm.: RPG ([a:r pi dʒi] engl. für role play game) ist eine Form des Rollenspiels, bei dem die Mitglieder in fiktive Rollen schlüpfen. Durch Beschreibung der fiktiven Handlungen ergibt sich auf diese Weise eine gemeinsame Geschichte, die durch die Mitglieder erschlossen wird. Diese findet in erdachten Welten statt und unterliegt den Prinzipien des Spiels (vgl. S. 15 Fußnote 7).

FRIEDERIKE: Hm. Das steht da immer dann drunter, also welche Charak[tere] noch frei sind.  
 FERDINAND: [Ja].  
 FRIEDERIKE: Manchmal steht das sogar frei •• und dann kann man sich seinen Charakter eben ganz frei er[find]en •• und das is immer eigentlich immer das Beste find ich, auch.  
 FERDINAND: [Ja].  
 FERDINAND: Also manchmal gibt es halt schon vorgegebene Rollen. Zum Beispiel, wenn man jetzt ein RPG über Naruto macht, •• dann gibt es halt ... Ähm kann man Naruto selber spielen und da is dann halt / Naruto is halt vorgegeben, wie der halt so is, was er machen kann.  
 FRIEDERIKE: Oder Sasu[ke].  
 FERDINAND: [Ab]er, •• wenn da *OC* is also own character, ••• dann kann man sich halt komplett neu ausdenken, was dieser Charakter halt ma[cht]. Hm.  
 I: [Hm].  
 FERDINAND: und wie der ist.  
 FRIEDERIKE: Ja, wie er heißt und alles Mögliche kann man da schön aussuchen. Man kann dann auch ähm ••• selber schreiben, eben ähm was sind so die Eigenschaften und •• welches Geschlecht, welches Alter und ähm, vielleicht auch so ne richtige Beschreibung eben.  
 FERDINAND: Ja.  
 FRIEDERIKE: Vergangenheit. ••• [Was] er in der Zukunft ma[chen] möchte. Alles Mögliche.  
 FERDINAND: [Und] [Hm].  
 FERDINAND: ((1.43s)) Ja, und das ging jetzt schon so weit, dass in meinem *RPG*, dass da ... Den gefallen die eigenen Charaktere so sehr, dass die die jetzt auch alle cosplayen wollen und so.

(Friedericke & Ferdinand, GVI\_Partitur 118–132)

Fantypen:

FRIEDERIKE liebt es, sich mit Manga und den Figuren ihrer Lieblingsserien zu umgeben. Dafür ist sie bereit einerseits viel Geld auszugeben, andererseits die Figuren auch selbst aus Ton zu modellieren. Sie ist in diesem Sinne ein *Sammler* (erstes Textbeispiel unten). Durch ihren vielseitigen Umgang mit den Themen, die sich um das Hobby Manga und Anime herum bilden, zeigen sich auch Tendenzen zum kreativen Produzenten. Dies wird einerseits darin deutlich, dass sie Sammelfiguren selbst herstellt, andererseits aber auch Fanfiction schreibt, zeichnet und cospalyed. Da sie hierbei ihren persönlichen Fokus auf das modellieren legt, ist sie den *Gestaltern* zuzuordnen auch wenn sie Tendenzen zum *Allrounder* aufzeigt.

FRIEDERIKE: Hm. Und ich KAUF die ja alle! Mein ganzer Schrank ((lachend)) ist doch voll. Ich sammle ja auch diese Figuren. •• Ähm Animefiguren.  
 FERDINAND: Ich find s zu teuer.  
 FRIEDERIKE: Ja, es is ziemlich teuer, aber wenn man welche hat, dann is man einfach glücklich.  
 [Das] is  
 FERDINAND: [Ja].  
 FRIEDERIKE: wirklich dieses Glücksgefühl ((atmet ein)) Und ich mach das, glaub ich, immer nur so einmal im Jahr, dass ich mir mein / fast mein gesamtes Geld dafür / für die ganzen Animesachen mal ausgabe.

(Friedericke & Ferdinand, GVI\_Partitur 205–210)

Das Herstellen von Tonfiguren ist ihr besonderes Hobby und eine Form der Fankunst (Fanart). Im folgenden Zitat erklärt FRIEDERIKE, dass sie selbst nicht weiß, warum sie eine

Figur herstellt. Sie gibt in diesem Fall ihrem Bedürfnis nach, diese Figur nachstellen zu wollen. Oft steht eine solche Handlung im direkten Zusammenhang mit einer ästhetischen Erfahrung.

FRIEDERIKE: Okay. Dann das. •• Bei den Tonfiguren ... Ich tone wirklich nur Sachen, die mir persönlich eigentlich gefallen. •• Und ich t/ äh tone momentan ... Also, ich bin dabei, eine richtige Animefigur zu tonen. Jetzt so von Vampire Knight. ••• Und[:] an die will ich jetzt auch momentan dran. Und, wie schon gesagt, ich tone wirklich nur die Sachen, die ich gerne tonen möchte und da sind aber auch welche •• äh dabei, von Anfang an, wie die Figur jetzt •• und[::] auf jeden Fall[:] ((1.01s)) ton ich ähm immer so •• keine Ahnung ... ••• Er kann es glaub ich am besten sagen. Ich weiß es selber noch nicht mal. Ich ... Wann [tone ich was]?

FERDINAND: [Also sie tont] einfach, wenn sie gerade Lust hat. ••• [Da] is es am besten und so.

FRIEDERIKE: [Ja].

FERDINAND: Und ähm wenn sie jetzt zum Beispiel grade ne Serie gesehen hat, die ihr besonders gefallen hat •• und ihr da n Charakter besonders gut gefällt und der auch realistisch is zu tonen, dann tont sie den einfach.

(Friederike & Ferdinand, GVI\_Partitur 226–236)

FERDINAND ist ein *Gestalter*. Er zeichnet leidenschaftlich gern und ist hier auch sehr ambitioniert. Seine Kreativität kommt in seinen Bildern aber auch den Geschichten, die er sich für die RPGs ausdenkt, zum Ausdruck. Hier sieht er vielfältige Möglichkeiten seine Ideen einzubringen und seine Fähigkeiten weiter auszubauen.

FERDINAND: [...] Ich mach halt auch ganz viele Skizzen, aber die lad ich nich hoch. Und ähm ganz viele Bilder von mir ••• die lade ich auch einfach nich hoch, weil es nich geht. Weil, [/die/] ähm entweder in meinem Skizzenbuch sind /•• also das eine da, hab ich von dem Skizzenbuch dann hochgeladen, aber das hat so ne schlechte Qualität ... ••• Und ähm •• ja, in echt sieht das halt viel besser aus. ••• Und •• ja, also ich mach halt sehr viel Skizzen über Mangas, Animes und so. Aber[:] ähm, wenn ich n Fanart hochlade, dann gefällt das mir halt persönlich wirklich sehr. Und...

(Ferdinand, GVI\_Partitur 637–644)

Neben den kreativen Prozessen interessiert er sich auch für das Szeneleben und stellt Kontakte zu anderen Mitgliedern der Community her. Seine Faszination für Japan und die japanische Kultur wird auch durch E-Mail-Freundschaften zu japanischen Jugendlichen unterstützt. Die Online-Kontakte sieht er als eine Möglichkeit mit anderen Personen zu interagieren und über ein gemeinsames Thema ins Gespräch zu kommen. Über diese Kontakte entstehen wiederum Freundschaften, die in das real-physische überführt werden und so auch außerhalb des Animexx Bedeutung bekommen.

FERDINAND: na, ich kenn n paar Leute, mit denen schreib ich auch öfters und ähm[:] ••• mit den versteh ich mich halt super und ähm wir[:] unterstützen uns halt gegenseitig bei PRGs oder wenn wir Fanarts hochladen, dann •• kommentieren wir das da auch so. Und ähm eine ist mal für zwei Tage nach [/Stadt/] gekommen, dann hab ich sie halt auch gesehn und dann haben wir uns halt da auch mal so in echt unterhalten, alles. Und ••• Ja, das war jetzt auch ziemlich cool, weil man

weiß einfach, man sieht dann auch mal die Person, mit der man halt schreibt und mit der man gemerkt hat, so, dass man sich halt auch so versteht und •• das is einfach toll!

(Ferdinand, GVI\_Partitur 557–564)

Seine kommunikativen Elemente lassen ihn als eine Art *Netzwerker* fungieren, über den auch FRIEDERIKE mit Informationen und Beziehungen versorgt wird. Er gibt ihr so die Möglichkeit in einen bereits erschlossenen Raum zu kommen und mit ihm gemeinsam dem Hobby nachzugehen. Da FERDINAND vor FRIEDERIKE in der Community Fuß fasste, kann er sie anleiten und ihr helfen nach ihrem eigenen Tempo dazuzukommen.

FRIEDERIKE: Hm. Aber er is länger dabei. Also. Muss man wirklich sagen. Ich kannte das eher durch ihn. Also •• er hat mir das irgendwann auch mal gesagt gehabt, „bist du auf Animexx? Ich will mit dir da befreundet sein.“ und alles. Und da dacht ich mir: Animexx? Hä? ((lacht))

(Friederike, GVI\_Partitur 178–182)

FERDINAND: Ja bei mir is es noch ein anderes RPG. Also ich arbeite sozusagen an zwei Sachen. • Und ähm [:] ja, einmal / Also auch so im Horrorbereich eigentlich eher, weil, das liegt mir halt sehr. ••• Und ähm[:] ••• Von so n anderen RPG wollt ich jetzt n Doudschinji[:]/ Doudschin-sch/

FRIEDERIKE: Doujinshi.<sup>138</sup>

FERDINAND: Doujinshi

FRIEDERIKE: Doujinshi.

FERDINAND: zeichen und ähm •• ja[:] ... Bei dem anderen, da arbeiten wir halt beide zusammen.

(Friederike & Ferdinand, GVI\_Partitur 155 –159)

### 3.4.2. Der Animexx e. V.

Die deutsche Manga- und Animefanszene verfügt über diverse Plattformen und Diskussionsforen. Innerhalb dieser Diversität stellt der Animexx e. V. mit rund 100.000 Online-Mitgliedern und über 1.000 Vereinsmitgliedern die größte Community (Animexx e. V. (Hg.), 2014a). Der Verein wurde 2000 als gemeinnützige Organisation gegründet und bietet Fans im deutschsprachigen Raum diverse Möglichkeiten der Fandomausübung. Darunter Fanarts, Fanfiction, eigene Doujinshi oder Cosplayfotos online auszustellen sowie ein reges Diskussionsforum und die Möglichkeit sich in themenbezogenen Zirkeln zu organisieren. Des Weiteren ist der Animexx e. V. an vielen Szeneevents beteiligt und Gründer der beliebteste szeneeinternen Convention, der Connichi (vgl. ebenda) sowie Vermittler für regionale Fantreffen.<sup>139</sup> 26,3 % der Befragten aus der MAFS2013-Erhebung

---

<sup>138</sup> Anm.: Doujinshi [/dəʊdʒɪnʃi:/] bezeichnen Manga, welche nicht kommerziell verlegt werden und entweder von Fans produziert oder von professionellen Zeichnern als nicht offizielles Kapitel zur Ergänzung einer Serie gezeichnet wurden (vgl. Tamagawa, 2012, S. 108). Vgl. Kapitel 4.4.1.2.

<sup>139</sup> Anm.: Laut MAFS2013 (2013) besuchen 30,4 % derjenigen, die überhaupt zu Szenetreffen gehen, die Connichi. Damit stellt sie das drittb Liebteste Szeneevent und das beliebteste nicht kommerzielle Szeneevent dar. Ebenfalls 30,4 % derjenigen die überhaupt an Treffen teilnehmen besuchen

gaben an, die Plattform regelmäßig zu besuchen (siehe Anhang I, S. xx, Tabelle xii), was nicht bedeuten muss, dass sie dort angemeldet sind. Da der Animexx e. V. eine gemeinnützige Organisation ist und sich selbst als Forum für alle Fans sieht, ist die Community auch für Außenstehende einsehbar. Fanarts, Fanfiction oder andere von den Mitgliedern veröffentlichte Inhalte sowie Forenbeiträge können auch ohne Mitgliedschaft in der Onlinecommunity rezipiert werden. Die Online-Mitglieder haben jedoch die Möglichkeit ihre persönlichen Angaben, den Steckbrief, nur für bestimmte Gruppen frei zu schalten und so ihre Privatsphäre zu wahren.<sup>140</sup> Über diese kommunikativen Aspekte hinaus bietet der Animexx e. V. auch statistische Angaben zu den Mitgliedern an. So lässt sich unter anderem feststellen, dass etwa 90 % der (vermutlich Online-)Mitglieder Deutschland als ihr Herkunftsland angegeben haben (vgl. Anhang I, S. vii, Grafik v). Etwa zwei Drittel der Animexx-Community sind weiblich. Die Altersgruppe zwischen 18 und 27 Jahren stellt hier die meisten Mitglieder (vgl. Anhang I, S. vi, Grafik iv).

Aufgrund der deutlichen Relevanz des Animexx e. V. für die Szene wurde das Forum der Plattform für die Forenanalyse ausgewählt. Durch die Bezugsgröße der rund 100.000 Online-Mitglieder und die Bestandsdauer der Community von 14 Jahren, bietet das Forum einerseits die Möglichkeit Themen zu erschließen, welche über lange Zeit Relevanz für die Mitglieder zeigen. Andererseits könnte sich, so die Hoffnung, die Möglichkeit bieten, die Gruppenmeinung der Community zu erschließen.

#### 3.4.2.1. Die Langzeitthreads

Die Langzeitthreads umfassen verschiedene Zeiträume, gehen jedoch alle einige Jahre zurück. Der älteste Thread befasst sich mit dem Thema Vorurteile und Erwachsenwerden. Er trägt den Titel „Wann ist man zu alt?“, er wird im Folgenden als *Zu alt I*<sup>141</sup> geführt, und wurde 2002 erstellt. Die Diskussion ist noch immer aktiv und weist so auf eine für die Mitglieder wichtige Frage hin. Viele der Diskussionsteilnehmer sind heute nicht mehr in der Community, allerdings lassen sich auch schon bei den frühen Beiträgen Mitglieder ausmachen, welche auch heute noch in der Community aktiv sind. Im Thread selbst können Reaktionen der Umwelt auf die Mitglieder abgelesen werden. Die Bedeutung der Community für das einzelne Mitglied wird erkennbar und es bildet sich eine Gruppenmeinung, welche zur Bestärkung der Individuen beiträgt.

---

sogenannte Animexx-Treffen, lokale Fantreffen, welche über den Animexx e. V. organisiert werden (vgl. MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 in Anhang I, S. xiii, Tabelle vi).

<sup>140</sup> Anm.: Die Autorin dieser Arbeit hat sich im Rahmen der Forschungsarbeit als Online-Mitglied der Community angemeldet und sich so über die unterschiedlichen Privatsphäre-Optionen informieren können.

<sup>141</sup> Forum: Wann ist man zu alt? [http://animexx.onlinewelten.com/forum/thread\\_15209/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/thread_15209/0/), stand vom 28.04.2014.

„Ich bin 24 und stolz drauf, dass ich noch so "kindisch" bin. Wenn erwachsen werden heisst, seine Träume aufzugeben, einen Deckel auf seine Phantasie zu schrauben und allgemein nur noch das zu machen, was von einem erwartet wird, dann werde ich niemals erwachsen werden.“

(Fan I, 25.10. 2002, 15:46, Zu alt I)

Der zweitälteste Thread wurde 2008 gestartet. Der Titel lautet „warum hassen alle mexxler hip hopper?“ und wird in dieser Arbeit unter dem Kürzel *Hip Hop*<sup>142</sup> vermerkt sein. Viele der Personen, die sich in der Diskussion beteiligten, sind heute nicht mehr auf der Plattform aktiv. Nichts destotrotz können im Thread selbst einige Tendenzen zum Selbstbild der Community, aber auch zur Abgrenzung von anderen Szenen, Negativbilder beziehungsweise auch Aspekte der Unterstützung oder des Patchwork mit anderen Szenen erkannt werden. Da der Thread noch immer aktiv ist, zeigt sich hier der Gesprächsbedarf der Community. Zum einen grenzen sich die Diskussionsbeiträge gegen Adoleszente ab, welche mit delinquenten beziehungsweise störendem Verhalten auffallen und durch die von ihnen gehörte Musik der Gruppe der Hip Hopper zugeschrieben werden. Zum anderen verwehren sich die Teilnehmer einer Verallgemeinerung der Gruppe als „Mexxler“ und gegen eine Verallgemeinerung der Hip–Hop–Szene und ihrer Mitglieder.

„Erst einmal muss ich mich da den meisten Leuten vor mir anschließen und sagen, dass man nicht verallgemeinern sollte.

Ich persönlich habe keinesfalls etwas gegen alle Hip–Hopper, Gangster–Rapper und so weiter, sondern nur etwas gegen die, die sich nicht anständig benehmen können und sich einen Spaß daraus machen, jeden, den sie nicht ausstehen können, durch den Dreck zu ziehen.

Ich bin zwar nicht mit so richtigen Hoppnern befreundet, aber mit manchen Leuten, die diese Musikrichtung gern oder auch hauptsächlich hören, und ich habe keinesfalls Probleme mit ihnen.

Okay, sonst wären sie ja auch nicht meine Freunde.“

(Fan II, 10.07.2008, 11:31, Hip Hop)

Mit dem Thema „Kritikunfähigkeit auf Animexx“, im Folgenden unter der Bezeichnung *Kritiker*<sup>143</sup> geführt, befassen sich die Teilnehmer mit der Kritikpraxis auf Animexx. Dieser Thread wurde 2009 eröffnet und verweist auf weitere Threads, die dieses Thema ebenfalls ansprechen. Hier zeigt sich ein Aspekt des Community–Lebens, der allgemeinen Kritikpraxis bei Fanarts und der Rolle der Plattform Animexx. Der Thread selbst richtet sich an die Künstler, deren Fanarts kommentiert und bewertet werden können. Das Bild, welches mit der Zeit entsteht zeigt eine Konfliktsituation einerseits zwischen der Gruppe der Künstler, welche nur schwer mit der vermeintlich konstruktiven Kritik umgehen kann, und andererseits den Kritikern, welche möglicherweise überkritisch die Bilder auf jeden Fehler hin prüfen.

---

<sup>142</sup> Forum: warum hassen alle mexxler hip hopper?: [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_38/kat-1\\_3\\_1\\_5/thread\\_208099/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_38/kat-1_3_1_5/thread_208099/0/), stand vom 28.04.2014.

<sup>143</sup> Forum: Kritikunfähigkeit auf Animexx: [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_3/thread\\_239946/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_3/thread_239946/0/), stand vom 29.04.2014.



„[...]kann man sich nicht einfach mal an nem bild erfreuen anstatt dinge daran zu suchen die einen stören könnten? bzw die stören einen ja nichtmal aber manchmal glaub ich einige verwechseln animexx mit rätselheftchen.

FINDE DIE FEHLER IM BILD. wer am meisten findet gewinnt!

Kritik also schön und gut aber man sollte dem zeichner einfach kein schlechtes gefühl dabei hinterlassen, egal ob man nur "geil" schreibt oder "naja nicht so mein fall [...]".

(abgemeldet, 06.09.2009, 02:58, Kritiker)

Innerhalb einer so großen Community wie der des Animexx e. V. ergeben sich Beziehungen, die langfristiger Natur sind und teilweise zur Lebenspartnerschaft führen. Dieser Aspekt wird im 2009 gegründeten Thread „Verlieben über Animexx????“, im Folgenden als *Verlieben*<sup>144</sup> bezeichnet, thematisiert. Der Thread selbst wirft die Frage auf, ob es tatsächlich möglich sei, mittels der Community Animexx eine Partnerin zu finden. Interessant sind hier die verschiedenen Beiträge, die unter anderem Einblick in die Erschließung von Freundschafts- beziehungsweise Liebesbeziehungen geben. Eine tatsächliche Beziehung, so der Konsens, lasse sich jedoch ausschließlich mit real- physischen Treffen etablieren und halten.

„Ja, ich habe meinen Freund hier kennen gelernt bzw. über Animexx gefunden, allerdings ist er mittlerweile nicht mehr hier angemeldet. Wir waren damals beide recht aktiv im Forum und irgendwann hat er mich angeschrieben. Dann haben wir uns auch recht schnell getroffen und es hat gefunkt. Mittlerweile sind wir über 2 Jahre zusammen und sehr glücklich.

Ich gebe abgemeldet hier schon recht. Kennen lernen kann man sich zwar im Internet, verlieben aber erst bei einem realen Treffen.“

(Fan III, 14.10.2009, 19:48, Verlieben)

Aus dem Jahr 2012 wurden drei Samples gezogen. Sie umfassen Fantalk, hier im Thread „Sailor Moon bekommt neuen Anime“ (im Folgenden *Sailor Moon*<sup>145</sup>), die Genrezuordnung von Fanfiction, hier im Thread „Fanfic-Zuordnungen“ (im Folgenden *Fanfiction*<sup>146</sup>) und die Frage nach der Akzeptanz in der Familie, hier im Thread „Was halten eure Eltern von Anime/Manga/Cosplay?“ (im Folgenden *Eltern-Anerkennung*<sup>147</sup>).

Der Sailor Moon-Thread entspricht dem klassischen Fantalk. Die angesprochenen Themen umfassen sämtliche Aspekte des Sailor Moon-Fandoms und zeigen innerhalb der

---

<sup>144</sup> Forum: Verlieben über Animexx??? [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_60/thread\\_244099/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_60/thread_244099/0/), stand vom 28.04.2014.

<sup>145</sup> Forum: Sailor Moon bekommt neuen Anime [http://animexx.onlinewelten.com/forum/thread\\_5386993/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/thread_5386993/0/), stand vom 29.04.2014.

<sup>146</sup> Forum: Fanfic-Zuordnungen: [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_3/thread\\_5393378/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_3/thread_5393378/0/), stand vom 29.04.2014.

<sup>147</sup> Forum: Was halten eure Eltern von Anime/Manga/Cosplay?: [http://animexx.onlinewelten.com/forum/thread\\_5397326/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/thread_5397326/0/), stand vom 28.04.2014.

Gesprächsgruppe die unterschiedlichen Grade an Fachkenntnissen und auch die verschiedenen Methoden der Informationsbeschaffung. Ähnlich ist der Fanfiction-Thread zu bewerten. In ihm werden für die Autoren der Fanfiction relevante Fragen bezüglich der Genrezuordnung besprochen und falsche Etikettierungen berichtigt. Der Thread dient in erster Linie der Community und dem Administrator zur vereinfachten Kommunikation und bezieht daraus auch seine Relevanz für die Betrachtung. Anders ist dies im Fall des Eltern-Anerkennung-Threads. Hier wird wieder ein Thema angesprochen, das im besonderen Maße die jungen Mitglieder betrifft. Die Threadstellerin beklagt, dass ihre Eltern nur wenig Verständnis für das Hobby der Tochter aufbringen können und sucht in der Community Rat und auch Trost. Innerhalb der Diskussion lassen sich verschiedene Ansätze entdecken. Ein großer Teil berichtet in der Familie, aber auch im Freundeskreis, anerkannt zu werden und von den Eltern Unterstützung zu erfahren. Andere wiederum erklären, dass ihr Hobby sie zu Außenseitern werden lässt. Es finden sich Aspekte zur Bedeutung der Community, Abgrenzung und Reaktionen des Umfelds in diesem Thread.

„Führ sie langsam an das Thema heran, mit der Zeit gewöhnen sie sich daran ;3  
Meine Mutter war zu Anfang auch überhaupt nicht begeistert, aber jetzt unterstützt sie mich und guckt auch manchmal zu, wenn ich Mangas lese, AMVs gucke, andere Cosplays ansehe usw. :3  
Mein Vater findet das ganze lustig und erfindet immer ganz komische Namen xD  
Und so lange es mich nicht zu sehr von der Schule ablenkt, ist alles gut :3“

(Fan IV, 17.12.2012, 20:24, Eltern-Anerkennung)

#### 3.4.2.2. Die neuen Threads

Für die neuen Threads wurden fünf Samples gewählt, die in ihrer Thematik die älteren Threads ergänzen oder aktuelle Handlungsabläufe innerhalb der Community abbilden.

Beispielhaft für die Rekrutierung und Kontaktsuche in der Community selbst stehen der Thread „Noragami Cosplayer gesucht!!“ (im Folgenden *Cosplayer*<sup>148</sup>), in welchem eine Cosplaygruppe zusammengestellt werden soll, und der Thread „AnimagiC 2014“ (im Folgenden *AnimagiC*<sup>149</sup>) in welchem Mitglieder über ihre Erfahrungen zur Convention selbst, Kritik an Ablauf und Kosten oder auch über Möglichkeiten der Übernachtung oder Verpflegung sprechen. Relevant sind diese Threads, da sie für den kommunikativen Teil der Szene stehen, in welchen sich die Mitglieder untereinander helfen, Erfahrungen zu szenespezifischen Aspekten austauschen und zusammen arbeiten.

---

<sup>148</sup> Forum: Noragami Cosplayer gesucht!!: [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_3/thread\\_5428373/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_3/thread_5428373/0/), stand vom 29.04.2014.

<sup>149</sup> Forum: AnimagiC: 2014 [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_3/thread\\_5426184/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_3/thread_5426184/0/), stand vom 29.04.2014.

Der Thread „Vocaloid–Liste aller Charaktere“, im Folgenden *Vocaloid*<sup>150</sup>, ergänzt den Fantalk–Thread *Sailor Moon*. Er steht beispielhaft für die Diversität der Themen, welche über das der Manga und Anime hinausgehen, und für die Fachkenntnisse der Communitymitglieder.

Der bereits 2013 gestartete Thread „Zu alt??“, im Folgenden *Zu alt II*<sup>151</sup>, soll als Ergänzung zu „*Zu alt I*“ dienen. Bereits die dauerhafte Präsenz des 12 Jahre zuvor gestarteten Threads lässt darauf schließen, dass das Thema Alter und altersgemäßes Verhalten für viele Mitglieder der Community interessant ist. Anders als das Pendant aus dem Jahr 2002, spricht der 2013 Thread viel stärker die älteren Communitymitglieder an und verweist in diesem Zusammenhang auf Langzeitmitgliedschaften und Generationenbildungen.

„Ich betreibe dieses Hobby schon seit mehreren Jahren.  
Dafür ist man nie zu alt.  
Ich bin 44 und hab immer noch Spaß daran, bin aktiver Con–Gänger und Hilfe viel aus.  
Und ich bin nicht mal der älteste Aktive hier.“

(Fan V, 26.07.2013, 08:37, Zu alt II)

Im Thread „Lust zum Quatschen? Ich ja (\*^o^\*)“, im Folgenden *Quatschen*<sup>152</sup>, werden die Communitymitglieder in ein Gespräch verwickelt. Es geht ausschließlich darum, mit anderen Mitgliedern zu „quatschen“, sprich sich über Alltägliches auszutauschen. Dabei liegt das Ziel der Threadstellerin vorrangig darin, andere Mitglieder kennenzulernen. Es entwickelt sich eine kleine Gesprächsrunde, in der die Teilnehmer mit relativ viel Offenheit interagieren.

„Das war mehr als Witz gemeint. Ich denke zwar das Cosplay bestimmt viel Spaß macht, aber auch nur mit den richtigen Leuten. Zudem glaube ich, dass dieses Hobby bestimmt viel Zeit in Anspruch nimmt und die hab ich leider auch nicht. :(  
Freu mich ja schon, wenn ich mal die Zeit finde mich mit meinen Freunden zum Karaoke zu treffen.  
Das kann ich zwar auch nicht, aber das is ja auch nicht so schlimm :D Da sitzt ja kein Dieter oder so...

Ach ich hab was zu feiern! Wir haben einen Kindergartenplatz gefunden!!! Juhu!!! Verteile mal gedanklich an alle Sekt zum anstoßen ;) An die unter 18 natürlich alkoholfrei

\*pling\*“ [sic!]

(Fan VI, 29.04.2014, 12:10, Quatschen)

---

<sup>150</sup> Forum: Vocaloid - Liste aller Charaktere: [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_4/thread\\_250367/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_4/thread_250367/0/), stand vom 30.04.2014.

<sup>151</sup> Forum: Zu alt ????: [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_5/thread\\_5416665/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_5/thread_5416665/0/), stand vom 29.04.2014.

<sup>152</sup> Forum: Lust zum Quatschen? Ich ja (\*^o^\*): [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_5/thread\\_5429835/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_5/thread_5429835/0/), stand vom 29.04.2014.

## 4. Die deutsche Manga- und Animefanszene als medienkonvergente Onlineszene

### 4.1. Vorbemerkung

Wo Menschen interagieren, bedarf es der Strukturen zur Interaktion. Wie in anderen alltäglichen Situationen, in denen Personen zusammenkommen, müssen auch in Szenen bestimmte Elemente vorhanden sein, die erst im Zusammenspiel eine Interaktion zwischen den Mitgliedern ermöglichen (vgl. Kapitel 2.2.5). Ohne diese einzelnen Teile wäre eine Gruppenbildung unmöglich. Diese Tatsache ergibt sich daraus, dass erst durch sich entwickelnde Infrastrukturen auch Verbindungen zwischen den Menschen geknüpft werden können. Bei Infrastrukturen handelt es sich zum einen um Räume oder Orte, die als Treffpunkte für Verkauf und Tausch oder zum Informationsaustausch dienen. Andererseits können diese infrastrukturellen Elemente auch der Grundlage der Szene dienen, dem Thema, das die Szene bestimmt. Hierbei kann es sich, wie bereits angesprochen wurde, um politische Positionen, Musik, Lebensstile oder Inhalte wie Manga und Anime handeln. Für derartige Interessensgebiete spielen Verlage, Plattenlabels, Zeitschriften oder Blogs eine wichtige Rolle für die Informationssuche aber auch für den Zugang zum Interessensobjekt. Das Zusammenspiel der Infrastruktur mit den Individuen, die sich in dieser bewegen, macht eine Szene aus. KIM (2006) verwendet in ihrer Beschreibung der virtuellen Community zur Veranschaulichung oft das Bild der Nachbarschaft. Übertragen auf die zu behandelnde Fragestellung zur Funktionsweise von Onlineszenen, ist die Metapher der Stadt als Veranschaulichung des Gesamtkonstrukts der Szene dienlich.

Eine Stadt ist, so LÖW, STEETS und STOETZER (2008), ein *Kristallisationsort* für soziale Entwicklungen, welche sich unter anderem aus dem Ästhetischen, Räumlichen oder Politischen ergeben und wiederum „*Auswirkungen auf umgebende und vernetzte Orte haben*“ (ebenda, 2008, S. 11). Das System der Stadt besteht aus „*Menschen, Dingen, Institutionen und Formen*“ und wird von der sowohl anonymen als auch heterogenen Gruppe der Bewohner und ihrer Interaktion geprägt (ebenda, S. 11). Die Bewohner der Stadt, welche dort leben, ihre Freunde und Familie vor Ort haben, bilden die Community. Sie errichten sich in ihrer Stadt Gemeindezentren und Restaurants, Schulen und Sportvereine und schaffen Räume für Interaktionen. Gemeinsame Stadtfeste, Sportveranstaltungen oder Flohmärkte bieten einem großen Teil der Stadtgemeinschaft die Möglichkeit des Zusammenseins. Jedoch ist es einer Stadt nicht möglich völlig autark zu sein. Sie ist auf Infrastrukturen angewiesen, welche zum Teil von Außerhalb zur Verfügung gestellt werden müssen. Seien dies Strom- und Wasserversorgung, Verkehrsanbindungen oder Zulieferer für Lebensmittel und Konsumartikel, die nicht innerhalb der Stadt produziert werden können. Die Bevölkerung entwickelt aus ihren Bedürfnissen heraus Verbindungen zu anderen Städten oder Anbietern, welche aus dem Umland der Stadt kommen. Auf diese Weise kann die Stadt wachsen und den

Lebensstandard ihrer Bewohner halten, wenn nicht sogar verbessern. Eine Szene funktioniert auf ähnliche Weise. Die Mitglieder, welche sich in ihr positionieren, bilden die Community. Sie erschließen sich Räume oder interpretieren bestehende auf die Bedürfnisse der Gruppe hin um (vgl. Müller–Bachmann, 2002, S. 136–138; Mertens, 2014, S. 38–39). Durch externe Anbieter können sie die Szenequalität steigern und so das Szeneleben für die Community attraktiver gestalten.

Das folgende Kapitel wird sich der deutschen Manga– und Animefanszene widmen und ihre Mitglieder, die Infrastrukturen sowie die Nachbarschaftsverhältnisse thematisieren.

## 4.2. Die Community und die virtuelle Community – eine Wechselwirkung

### 4.2.1. Die Community als Gruppe der Fans

Wie oben erwähnt, wird die Community aus den Mitgliedern einer Szene gebildet. Sie stellt somit die Gruppe *Aller* dar. KIM stellte heraus, dass “[i]n the traditional sense, “community” refers to a group of people who live in proximity to each other –in the same tribe, village or town” (Kim, 2006).<sup>153</sup> In Ergänzung zur tatsächlichen Nachbarschaft bietet das Internet, so die Autorin, die Möglichkeit Menschen zu treffen „*who share our interests, rather than our ZIP code*“ (ebenda). Eine Community, wie die der Manga– und Animefans, besteht aus Individuen, die sich auf Basis eines gemeinsamen Interessengebietes zusammenschließen. Manch einer zieht es dabei vor, für sich zu bleiben. Er sucht weder die Interaktion mit anderen Mitgliedern, noch besucht er Treffen. Sein Ziel gilt ausschließlich dem Thema der Szene. Und doch nutzt er die infrastrukturellen Elemente, indem er Informationen einholt, Produkte erwirbt oder Inhalte, welche auf Fanbasis produziert wurden, rezipiert. So bewegt er sich in den Räumen der Szene, ohne direkten Kontakt zu anderen Mitgliedern herzustellen. Dies macht auch ihn zum Teil der Community. Denn diese findet sich überall dort, wo sich Personen mit den gleichen Interessen an denselben Orten aufhalten (Schulze, 2005, S. 463; Kruschke–Ramaswamy, 2007, S. 50; Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 19–22). Die Community der deutschen Manga und Animefans ist aus diesem Grund nicht einfach als ein Gesamtes zu fassen. Zu groß sind die unterschiedlichen Zugangswege und Methoden der Fans. Dennoch begreifen sich auch jene Mitglieder, die nur geringe Schnittpunkte zur restlichen Community besitzen, als ein Teil dieser.

In den Interviews berichteten alle Befragte von ihren Aktivitäten im Internet. Nicht jeder war dabei innerhalb der Gemeinschaft aktiv. Jedoch griffen alle auf Strukturelemente, wie beispielsweise den Internetpräsenz der Mangaverlage oder Onlineangebote von

---

<sup>153</sup> Kim, 2006, Pos. 4513, Chapter nine. Subgroups: Clans, Clubs and Committees – Virtual Neighborhoods, Real Relationships.

Fanseiten zurück. In ihren Ausführungen gehen BETTINA und BEATRIX der Gruppe II auf ihre eigenen Internetaktivitäten ein und bestätigen, trotz ihrer grundsätzlich eher ablehnenden Haltung (vgl. Kapitel 3.4.1.2. Gruppe II), zumindest gelegentlich die Onlinestrukturen der Szene zu nutzen.

BETTINA: Hm. • Ja ((atmet ein)) Nee, also ••• bei mir is es so, dass es dann manchma äh in einem Anime oder so ein ••• ((schnalzt Zunge)) eine Person gibt, die ich toll finde un dann google ich mal nach n Bild [oder] ••• such halt irgendwie so'n paar Informationen und ••• ja ... •••

BEATRIX: (((lacht)))

BEATRIX: Ich guck halt nur, wenn ich so n Manga kaufe, guck ich erstma, gefällt mir der Zeichenstil?

(Bettina & Beatrix, GII\_Part\_I\_Partitur 84–89)

Andere wiederum nutzen die Community sehr wohl, beispielsweise um Kontakte zu knüpfen, Informationen zu erhalten oder Unterstützung bei der Ausübung des Hobbys zu finden. FERDINAND der Gruppe VI hat sich über die Zeit eine kleine Gruppe aus Bekanntschaften erschließen können, mit denen er gemeinsam den Fanpraxen nachgeht. Zum Teil werden diese aus dem Onlinebereich in den real-physischen übertragen und so möglicherweise gefestigt.

FERDINAND: na, ich kenn n paar Leute, mit denen schreib ich auch öfters und ähm[:] ••• mit den versteh ich mich halt super und ähm wir[:] unterstützen uns halt gegenseitig bei PRGs oder wenn wir Fanarts hochladen, dann •• kommentieren wir das da auch so. Und ähm eine ist mal für zwei Tage nach [/Stadt/] gekommen, dann hab ich sie halt auch gesehn und dann haben wir uns halt da auch mal so in echt unterhalten, alles. Und ••• Ja, das war jetzt auch ziemlich cool, weil man weiß einfach, man sieht dann auch mal die Person, mit der man halt schreibt und mit der man gemerkt hat, so, dass man sich halt auch so versteht und •• das is einfach toll!

(Ferdinand, GVI\_Partitur 557–564)

Es zeigt sich demnach eine grundsätzliche Tendenz der Communitymitglieder zu einer Erweiterung des physischen Raums ins Virtuelle. Diese Erweiterung wird nahezu als selbstverständlich angesehen. Die Mitglieder nutzen die virtuellen Angebote nach Bedarf und nach ihrem eigenen Handlungsrahmen. So umfasst die tatsächliche Community alle Fans, die sich in ihrer Freizeit, sprich auf Fanbasis, innerhalb der infrastrukturellen Elemente der Szene bewegen. Hiervon bewegt sich ein großer Teil in der virtuellen Community, welche all jene Fans umfasst, die sich innerhalb der infrastrukturellen Online-Elemente der Szene bewegen. Je mehr sich ein Fan nun mit den verschiedenen Optionen der Szene befasst, desto mehr Einblick erhält er in die Funktionen der unterschiedlichen Räume und in die Möglichkeiten, die ihm sowohl die Community als auch die sie umgebenden Infrastrukturen bieten. Jene Mitglieder, die sich stärker für die Szene und die Community interessieren, werden zwangsläufig das Internet als Bezugsquelle nutzen. DAPHNE des Samplings IV erklärt, dass sie erst dann ein wirkliches Mitglied der Community sei, wenn sie sich auf Animexx angemeldet habe. Aus diesem Grund nimmt

sie sich viel Zeit für die Erstellung ihres Steckbriefs, welcher ihr die Möglichkeit gibt ihre Identität an andere zu vermitteln.

DAPHNE: Also, ich bin sehr häufig auf den Seiten der Verlage unterwegs. ••• Und dann guck ich halt auch in den Foren ebend, ••• und inzwischen ((1.42s)) acht ich auch drauf, ähm gleich, wenn die ihre Programme veröffentlichen, weil, was in so im nächsten Halbjahr dann dran kommt ((1.3s)) Oder ebend ich informier mich über Serien. Manchmal guck ich auch n Anime ((1.88s)) Oder jetzt in Zukunft, werd ich dann auch hoffentlich häufiger auf Animexx unterwegs sein ((1.07s)) Ähm ((2.34s)) Na und so schlägt man dann irgendwie die Zeit tot ((1.10s)) Also ich les auch sehr viele Rezensionen, na klar.

DIANA: Ja also, ich bin auf YouTube •• ähm angemeldet un dann guck ich immer ob mir jemand schreibt, ob s was Neues gibt. Ob neue Videos drin sind. ••• Animes ... ••• Was beinah täglich is. ••• Ja.

[...]

I: Das heißt, du ((an DAPHNE)) bist bei Animexx, •• und du ((an DIANA)) nich?

DIANA: Doch! Auch bei Animexx. •••

I: Du bist auch bei Animexx.

DAPHNE: Ja, ich hab mich da irgendwann angemeldet, aber ((1.06s)) dann bin irgendwie nie dazu gekommen, mich mal da einzurichten. ••• Un jetzt hab ich gestern wieder angefangen. •• Und ich hab s/ die ganze Woche/ Wollt ich s die ganze Woche machen un da bin ich gestern endlich mal dazu gekommen ((1.58s)) Mir fehlt / Jetzt hab ich grade meine Selbstbeschreibung fertig gestellt. •• Und ••• Un jetzt bin ich in Zukunft häufig / •• hoffentlich häufiger •• auf Animexx ((3.97s))

[...]

DAPHNE: Irgendwie alle richtigen Fans sind auf Animexx angemeldet. Obwohl das schon ••• viele Mitglieder hat, Animexx ((2.27s)) Mehr als Hunderttausend, glaub ich.

(Diana & Daphne, GIV\_Partitur 142–173)

Über die Zeit entwickeln sich innerhalb der (virtuellen) Community Netzwerke, die sowohl im online- als auch im real-physischen Raum verknüpft sind. So etablieren sich die Mitglieder innerhalb der Szene und binden sich selbst stärker ein. Online-Kontakte und Realkontakte<sup>154</sup> haben dabei nicht selten eine Schnittmenge. So werden beide Ebenen der Community miteinander verknüpft und dienen dazu, das Communityleben zu organisieren. Je stärker die Einbindung innerhalb dieser Gemeinschaft ist, desto stärker wird das individuelle Mitglied in die Szene integriert und nähert sich dem Szenekern. Jene Interviewpartner, welche nur geringfügige Online-Aktivitäten aufwiesen, waren auch nur geringfügig in der Szene aktiv (vgl. Kapitel 3.4.1.3. Gruppe II; Kapitel 3.4.1.4. Gruppe III, CLAUDIA). Dafür waren jene Interviewpartner mit starker Interneteinbindung auch stärker im Communityleben integriert (vgl. Kapitel 3.4.1.7. Gruppe VI, FERDINAND) und sogar teilweise selbst strukturgebende Elemente der Szene (vgl. Kapitel 3.4.1.6. Gruppe V). Daher ergibt sich folgendes Bild:

---

<sup>154</sup> Anm.: Die Communitymitglieder unterscheiden in der Begrifflichkeit zwischen Online-Kontakten und *Realkontakten*. Innerhalb der Animexx-Community können andere Mitglieder als *Realkontakte* gekennzeichnet werden. Dies setzt ein real-physisches Treffen voraus.



**Abbildung 4: Community-Modell angelehnt an das Szenemodell von HITZER & NIEDERBACHER (2010, S. 184) sowie das Communiymodell von WINKLER & MANDL (2004, S. 13).**

Personen, die über Interesse am Thema Manga und Anime verfügen, bewegen sich, sobald sie erst einmal grundlegenden Kontakt zu szeneeigenen Räumen oder Elementen hatten, innerhalb der *Community*. Sie lesen möglicherweise Manga, welche sie im Laden gekauft haben, sprechen mit Freunden, die ihre Interessen teilen oder besuchen eine Buchmesse und beobachten dabei die anderen Communitymitglieder. Sobald sie jedoch über den allgemeinen Teil hinaus wollen, sind sie früher oder später gezwungen sich online zu begeben. Dort finden sie Newsletter der Verlage, Hinweise auf Veranstaltungen und andere Fans, die ihnen sagen können, wo sie spezielle Inhalte, wie beispielsweise Screeningseiten oder Fan-Subgruppen finden. Das bedeutet nicht, dass es keine lokalen oder regionalen Gruppen gibt, oder dass sich Fans ausschließlich im Online-Bereich tummeln. Vielmehr weist diese Tatsache darauf hin, dass online- und real-physische Community verknüpft sind.

Der einzelne Fan unterliegt im Prozess des Erfahrens oder „Erkennens“ (Lauenburg, 2008, S. 28) unterschiedlichen Entwicklungsphasen, in denen er sich, wenn er sich für die Szene und ihre Eigenschaften entscheidet, schrittweise dem *Communitykern*<sup>155</sup> nähern kann. In diesem finden sich all jene Fans, die im besonderen Maße in das Szeneleben eingebunden sind. Eine solche Vorgehensweise ist typisch für jede Form der Vergemeinschaftung (Winkler & Mandl, 2004, S. 13; Lauenburg, 2008, S. 28–29). Die raum-zeitliche Unabhängigkeit der *Onlinecommunity* gibt dem einzelnen Fan die Möglichkeit, unabhängig von der persönlichen Gebundenheit, mit anderen Mitgliedern zu interagieren. Das versetzt ihn in die Lage, Kontakte zu Personen zu knüpfen, denen er sich, bedingt durch gemeinsame Interessen, nahe fühlt (vgl. Kim, 2006, Pos. 4513)<sup>156</sup>.

<sup>155</sup> Anm.: HITZLER und NIEDERBACHER bezeichnen diesen Bereich als Szenekern (2010, S. 186).

<sup>156</sup> Kim, 2006, Pos. 4513, Chapter nine. Subgroups: Clans, Clubs and Committees – Virtual Neighborhoods, Real Relationships.



„Ja bin schon 27 Jahre alt und muss noch bis Oktober zu Hause bleiben. Danach kann ich endlich wieder arbeiten gehen. Juhu... Deshalb würde ich gerne mit labern, damit ich mich nicht ganz so langweile.

Zur Zeit bin ich voll im Clamp und Naoko Takeuchi Wahn. Gar nicht so einfach die älteren Mangas zu finden, aber ein paar konnte ich schon ersteigern. Mein Freund meckert schon und freut sich auch wenn ich nicht mehr so viel Zeit zum shoppen hab. ^\_^“

(Fan VI, 22.04.2014, 08:17, Quatschen)

Am Beispiel von Fan VI zeigt sich, dass die Rolle der Community sozial ist. Ihr Vorteil liegt nicht in der Infrastruktur, nicht in den Räumen oder dem zur Verfügung-Stellen von Fanprodukten. Die Community macht Interaktion möglich und stellt damit die Basis für das Individuum, um sich zugehörig zu fühlen.

#### 4.2.2. Die Rolle der Community

Die Community stellt als soziales Gebilde eine Plattform der Interaktion dar. Durch ihre reine Größe<sup>157</sup> und die weiträumige Verteilung ist es dem einzelnen Mitglied nahezu unmöglich, jedes Individuum persönlich zu kennen. Doch ist dies nicht wichtig. Große Szenen, wie die der Manga- und Animefans, umfassen viele Mitglieder, sind überregional und verzweigt. Das Potential der Gemeinschaft liegt daher darin, das Gefühl zu bekommen unter Gleichen zu sein und dazuzugehören (Kim, 2006)<sup>158</sup>. Hierfür bietet eine Großgruppe aus Personen mit gleichem Interessengebiet zunächst die profunde Basis. Während Untergruppen (Subszenen, Zirkel oder andere Gemeinschaften) den Mitgliedern das Gefühl geben, einen Ort zu haben, „*where everyone knows your name*“ (Kim, 2006, ebenda), liegt die Stärke der Community als Ganzes anderweitig.

Die Community bietet dem Novizen<sup>159</sup> (Neuzugang) zunächst einmal die Möglichkeit sich zu orientieren. In verschiedenen Gesprächsräumen, auf unterschiedlichen Internetplattformen, kann er sich vorsichtig umsehen und sich ein Bild der Szene machen. Abhängig vom eigenen Engagement bekommt er Kontakt zu anderen Mitgliedern und

---

<sup>157</sup> Anm.: MERTENS schätzte 2012 die Größe der Szene auf mindestens 2.452.601 Mitglieder (2012a, S. 23).

<sup>158</sup> Kim, 2006, Pos. 4482, Chapter nine. Subgroups: Clans, Clubs and Committees, Why Subgroups?.

<sup>159</sup> Anm.: Der Terminus des Novizen findet sich in verschiedenen wissenschaftlichen Ausführungen und beschreibt jene Individuen, die gerade erst zur Gruppe gefunden haben und noch nicht über Wissen und Netzwerk eines etablierten Mitglieds verfügen (vgl. Winter, 2010, S. 211-216; Winkler & Mandl, 2004, S. 13; Kim, 2006, Pos. 1857–1874; Hepp, 2010, S. 227). Nach WINTER entspricht der Novize jemandem, der erste Kontakte zum Thema hatte, jedoch noch kein besonders ausgeprägtes Interesse dafür zeigt, beziehungsweise sich, aufgrund mangelnder Erfahrung mit dem Produkt, abgestoßen fühlt (Winter, 2010, S. 211-216; Hepp, 2010, S. 227). Anders beschreiben dies WINKLER & MANDL (2004, S. 13), welche sich auf KIM (2006, Pos. 1857 – 1876, Chapter Four. Roles: From Newcommer to Old-Timer, Membership Life Cycle – Five Key Stages) beziehen. In Bezug auf eine Community entspricht der Novize, so die Autoren, einem neuen Mitglied, dass erst in die Gemeinschaft hineinwachsen muss (Winkler & Mandl, 2004, S. 13). Diese Definition gilt für den Novizenbegriff in dieser Arbeit.

erfährt so von Events, Serien und den Möglichkeiten diese zu nutzen. Die Interviewpartnerin CHRISTINA der Gruppe III beschrieb diesen Vorgang folgendermaßen:

CHRISTINA: Eigentlich hab ich immer nur angefangen immer auf Deutsch zu gucken, aber •• seit ich ma ••• oft im •• Internet war... Ham mir erzählt, dass die das immer so auf /••• dass nennt sich •• german du/ sub oder so. •• Also auf Deutsch •• sub. ••• So •• so Übersetzung. ••• Und[:] ((1.04s)) naja, da ham die immer gesagt, •• das und das passiert. Und da wollt ich auch mal gern gucken. Und da hab ich damit angefangen, ((atmet ein)) das halt zu gucken. Auch wenn s Japanisch is aber mit deutschem Untertitel ((1.0s))

I: Hm.

CHRISTINA: ••• Hmhm. ••

I: ((atmet ein)) Und die die äh Seiten hast du dann in nem Forum gefunden? •••

CHRISTINA: Na, also •• manche wurden mir geschickt, also mir den Link gegeben. •• Manche hab ich dann auch selber gefunden. Aber ••• sonst ...

(Christina, GIII\_Part\_I\_Partitur 259–269)

Auch ERIK der Gruppe V erinnert sich an diese Zeit und berichtet davon, wie in einem Pokémon-Forum auch über andere Serien gesprochen wurde und er so davon erfuhr, dass außerhalb der Pokémonreihe auch weitere interessante Formate existierten.

ERIK: ((schnalzt Zunge)) ((atmet ein)) Also bei mir •• war's n bisschen / •• Also ich bin •• nicht über Sailor Moon sondern über Pokémon tatsächlich reingekommen. Das zuerst immer so n /((atmet ein)) im Forum für für Pokémonfans drinne war ((atmet ein)) Un darüber / also in solchen Foren redet man ja meistens auch dann über andere Dinge. Und da hab ich dann mitbekommen, "aha, ((atmet ein)) gibt's noch andere Sachen. Okay[:]".

(Erik, GV\_Partitur 1360–1365)

Die Community selbst wird zunächst als die Gruppe der Personen wahrgenommen, mit der der Novize interagiert. Er ist sich zu diesem Zeitpunkt möglicherweise nicht der tatsächlichen Größe der eigentlichen Gruppe bewusst. Diese lernt er erst mit der Zeit kennen. Dafür muss er allerdings mehr Initiative zeigen und sich auf die Gruppe als solche einlassen. Tut er dies, erfährt er das Gefühl des Rückhalts und der Gemeinschaft. Im Forenthread "zu alt II" stellt Fan VII auf die unterstützenden Beiträge der Diskussionsteilnehmer hin fest:

„Ihr seid meine Familie \*\_\*“

(Fan VII, 26.07.2013, 11:15 Uhr, Zu alt II)

Im selben Thread schreibt eine andere Teilnehmerin:

„Bin zwar erst 20 aber habe dasselbe Problem mit meinen Eltern. Sie finden auch das ich zu alt bin und das war ich mache Kindergram sei.

Es war schwer ihnen zu erklären das es erst (meiner Meinung nach) um den Dreh meines Alters erst los geht (Weil man da meist einen Job etc hat und daher sich auch sowas leisten kann). Sie dulden es, aber würden nie zugeben das ihre Tochter eine Cosplayerin ist.

Steh einfach dazu. Es ist dein Leben, und du musst doch am besten wissen was du machen willst damit oder? Außerdem bekommen wir immer mehr Toleranz (was ich auch gut finde) und es ist schon lang nicht mehr ein 'Keller-Hobby'."

(Fan VIII, 01.08.2013, 11:35 Uhr, Zu alt II)

So bieten der Erfahrungsschatz und die Grundlage derselben Interessen dem einzelnen Mitglied Rückhalt und das Gefühl der Gemeinschaft, ohne einen direkten Kontakt zwischen den einzelnen Personen notwendig zu machen. Die Gruppe der Gleichgesinnten bietet dem Einzelnen einen Ankerpunkt, um sich selbst in Relation setzen zu können. Er vermag darüber seine eigenen Bedürfnisse und Erlebnisse besser mit denen der Anderen abzugleichen und sieht sich nicht als Fremdkörper. Besonders bei Medienfandoms kann eine Unsicherheit bezüglich des eigenen Geschmacks auftreten (vgl. Jenkins, 2013, S. 16). Da sich die Mitglieder der Szene weit verteilen und nicht immer eine Person mit ähnlichem Geschmack im direkten Umfeld des Fans ist, kann der einzelne Fan sich unsicher bezüglich seines Status fühlen. Dieses Phänomen beschreibt CLAUDIA der Gruppe III:

CLAUDIA: Naja, verrückt find ich s, dass man •• die ••• Masse so/ •• von •• ((ironisch)) normalen Leuten ((atmet ein)) ähm das noch nicht so richtig mitbekommen hat, dass •• s so ••• so viele Gruppen gibt un so davon. Ich mein es •• is ja wirklich schon groß un bl/ lange. •• So, •• das geht ja jetzt schon über •• Jahre. ••• ((atmet ein)) Un •• das/ •• dass das immer noch nicht angekommen is, find ich abge... ••• Aber so selber wissen? Ich mein das gibt ••• bestimmt ab un zu einem auch so ne Sicherheit, dass man ••• nicht krank is oder so, dass man das mag ((lacht))

(Claudia GIII\_Part\_III\_Partitur 27–34)

CLAUDIAS Vermerk, dass die Community vorrangig ein Hintergrundphänomen bleibe, kann nicht bestätigt werden. Jenen Mitgliedern, die sich für die Szene und das Szeneleben entscheiden, bietet sie die Chance zum gemeinsamen Erleben und gemeinsamen Erschaffen. Dafür können vielfältige Kommunikationswege genutzt werden. Was einem Einzelnen schwer fällt, kann die Gruppe meistern. Oft werden Erfahrungen erst zu diesen, wenn man sie in Beziehung setzen kann und mit anderen gemeinsam erlebt. Eine Szene hängt davon ab, dass ihre Mitglieder miteinander interagieren. Fällt die interaktive Komponente weg, lösen sich die gesellschaftlichen Strukturen um die Individuen herum auf. Interaktion und die Fähigkeit der Mitglieder, über die primären Beziehungen der direkten Freundschaften hinaus, andere Mitglieder zu Großprojekten zu rekrutieren, kann am Beispiel der Cosplayer nachvollzogen werden. ERIK und EMILIA beschreiben, wie sie sich mit anderen Fans zu einem Gruppencosplay verbunden haben. Für die Organisation wurden verschiedene Netzwerke sowohl online als auch real-physisch genutzt. Die Mitglieder kannten sich untereinander nicht, wirkten jedoch für das gemeinsame Projekt zusammen.

ERIK: Also letztes Jahr •• auf der Connichi, •• ham wir beide ••• bei ner Gruppe mit gemacht, das waren am Ende ((2.18s)) [••] Pff, das warn viele.

EMILIA: [Ühm]

ERIK: Das warn auch bestimmt ff ungefähr 15 Leute aus der/ ••• aus dieser/ es war n Spiel ••• und ••• das das is schon ziemlich cool. Also, wenn man dann ...

I: Was war das?

ERIK: ((atmet ein)) Okami heißt [das Spiel].

EMILIA: [Genau].

ERIK: Genau, und wenn man da so über das •• Gelände läuft und dann so ((atmet ein)) ••• drei Meter und die Leute wollten Fotos machen, und so weiter. Das is schon cool. Also wenn man die so richtig schön/ ne Gruppe, das hat auch was ((1.26s))

EMILIA: s war auch schon schön, weil ich h hatte vorher eigentlich noch nicht so n großes Gruppencosplay mitgemacht, ((1.1s)) und[:] es war eigentlich sehr schön, das mal zu erfahren, wie das so is. ••• Hab dann selber festgestellt, okay, ((1.1s)) bin ich nicht der Mensch dafür ((lacht)) [Aber] ((lacht)) negative Erfahrungen sin auch •• ((atmet ein)) Erfahrungen.

ERIK: [((lacht))]

EMILIA: •• Ähm hab ich halt festgestellt, äh nee, ich mach's halt doch lieber mit Menschen, die ich auf jeden Fall schon vorher kenne. •• Wo ich sage, fünf Leute, dann reicht's mir. Ähm, ••• lauf ich mit den über die Convention. Ham •• so n Cosplay, was zusammen passt, halt. ••• Aber das war halt so, da hatten wir wirklich 15 Leute, die sich nicht unbedingt alle kannten. ••• Und das warn mir dann schon fast zu viele geworden.

[...]

ERIK: Also ••• s wurd von von von ner Freundin, ••• die hat •• halt /••• Die wiederum jemanden kannte in Leipzig, •• die halt da sich in den Kopf gesetzt hatte, ••• "komm, wir machen ne große Gruppe." ••• Und die hat uns halt gefragt, "Wollt ihr nicht mit machen?" Also so wie mit n riesen Lauffeuer, ••• das dann langsam ... wurde halt über's Internet organisiert. Alles, wer macht wen? ••• Bitte keine Dopplungen und so weiter ((1.92s))

(Erik und Emilia, GV\_Partitur 325–356)

Durch eine große und weitvernetzte Community können derartige Großprojekte initiiert und durchgeführt werden. Ähnliches lässt sich auch beim folgenden Beispiel erkennen. Der Initialpost der Threaderstellerin aus dem Thread *Cosplayer* macht deutlich, wie eine solche Gruppe, ähnlich der von ERIK und EMILIA, über die Onlinecommunity rekrutiert wird

„Ahoi

ich würde dieses Jahr gern noch Bishamon cossen wollen (in der Mantelversion),daher bin ich auf der Suche nach weiteren Noragamicosplayern. Speziell suche ich noch jmd der Interesse hätte Kazuma zu machen bzw noch ein paar ihrer anderen Shinkis. Yato und co. sind natürlich auch gern gesehn. Je mehr desto besser:D

Also meldet euch!:3

edit: imo haben wir einen kazuma,yato,yukine un ne hiyori“

(Fan IX, 19.03.2014, 16:38 Uhr Cospalyer)

Wie bereits zu Anfang des Kapitels erwähnt, stellt die Community die Gruppe der Gleichgesinnten dar. Die breitgefächerte Themenvielfalt innerhalb der Manga- und Animefanszene sowie sämtliche damit verbundenen Unterkategorien, bieten allerdings diverse Möglichkeiten zur Varianz. Daher ist es selbstverständlich, dass nicht jeder Einzelne genau denselben Fandom bedient. Doch zeigen die Mitglieder der Szene ein

grundsätzliches Vertrauen in die Anderen. Sie gehen davon aus, dass Personen mit ähnlichem Interesse ihnen näher sind, dass sich auf Basis des Hobbys eine Bindung herstellen lässt. FRIEDERIKE erklärt dieses Gefühl so:

FRIEDERIKE: Also normalerweise verstehen sich Manga- und Animefans sofort auf Anhieb, weil[:] •  
• die teilen dasselbe •• außergewöhnliche Hobby, sag ich jetzt einfach mal. Und •• das is einfach  
/ das sticht heraus. •• Und dann merkt man sofort, die ham genau dasselbe Hobby, vielleicht  
denken die auch gleich. Und so is es ja meistens [auch]. ••

FERDINAND: [Hm]

FRIEDERIKE: ((an FERDINAND)) Also[:] ich weiß nicht, ob du das auch sagen wolltest.

(Friederike, GVI\_Partitur 490–495)

Auf Basis des Hobbys geknüpfte Kontakte können sich später zu Freundschaften entwickeln, die über den reinen Bezug zum Fandom und zur Community hinausgehen und sich als Langzeitbindungen etablieren (Schulz & Mertens, 2014, S. 337–338). Diese freundschaftlichen Verbindungen, so SCHULZ und MERTENS, dienen dem Einzelnen wiederum als Anker zur Community und so auch als Anker zur Szene (ebenda, S. 338). So entstandene Langzeitmitgliedschaften heben das Potential der Szene für ältere Mitglieder und können auf diese Weise längerfristig attraktiv bleiben. Dafür sorgen, neben den Beziehungen, auch die Fanpraxen, welche einen nicht unwesentlichen Aspekt der Communityaufgabe bilden. Anerkennung zu finden und wahrgenommen zu werden, mögen, so CWIELONG (2014, S. 195–196), hierfür motivatorische Grundlagen sein.

Um die Fanpraxen (vgl. Kapitel 4.4.1.2.) hat sich, dank der Möglichkeiten die das Internet bietet, eine eigene Konsum- und Kritikerkultur entwickelt. Viele Manga- und Animefans rezipieren genussvoll Fanfiction zu ihren Lieblingsfiguren, erfreuen sich an Kunstwerken anderer Fans oder abonnieren deren Blogs, um immer über neue Arbeiten informiert zu werden. Darüber hinaus sehen sie ihre Aufgabe nicht selten darin, den Künstlern mit Kritik und Anerkennung unter die Arme zu greifen. Die Fanpraxis erfüllt somit die Bedürfnisse der Mitglieder auf verschiedenen Ebenen. Einerseits kann ein kreatives Potential (vgl. Christina, Gruppe III; Ferdinand, Gruppe VI) umgesetzt und anderen zur Rezeption zur Verfügung gestellt werden. Andererseits bekommt ein Rezipient die Chance möglicherweise genau die Inhalte zu rezipieren, die er sich für seine Liebesserie gewünscht hat. Ein anderer mag sich in der Rolle des Kritikers sehen, der anderen hilft, ihr Können weiterzuentwickeln. So verknüpfen verschiedene Mitglieder der Community ihre Bedürfnisse in einer Interaktion und werden darüber stärker in das Szeneleben eingebunden. CHRISTINA (Gruppe III) ist selbst kreativ tätig, sie und ihre Freundin CLAUDIA reden über das Schreiben von Fanfiction und ihre Erfahrungen mit dem Online-Stellen:

CHRISTINA: Ja, •• so •••• mach ich das. Also •• manche/ •••• Ich hab die auch nur so aus Spaß,  
so Verrücktes •• hingeschrieben. •• Un die mögen das un da •• bekomme ich halt viele  
Kommentare. •••• Bei dem einen, •• da a war s jetzt am Anfang weniger aber dann •••• wo ich s  
•• näher beschrieben habe, dann •• hab ich auch mehr Kommentare dazu bekommen. Aber

((1.06s)) mir jetzt egal wie viel Kommentare ich bekomme. ••• Aber Hauptsache ich •• setz meine Idee durch und schreib das halt ((2.52s)) Hm. •• ((kurzes Lachen)) ••

CLAUDIA: Naja, man kann ja auch •• Bilder un so n Kram rein stelln. Was man selber zeichnet und so. Und das •• wird halt ••• in so Foren auch groß •• kommentiert un so. Ich mein, die sich dafür interessieren. ••• Un •• dadurch •• lernt man die auch wieder öhm kennen. ••• s is wie so ne Reaktionskette, manchma ((2.32s)) Gibt schon verrückte •• Bilder. Also ••• manche •• machen jetzt nicht direkt nen Comic draus, aber ((atmet ein)) was sie sich so unter den •• Beziehungen unter den ((1.28s)) Charas ••• ((sanft lachend)) vorstellen, •• das is / ((1.26s)) Sind schon einige •• recht kreativ ((2.24s)) Aber ich glaub, •• die Kritik an sich is relativ wichtig, das man auch so ne •• Bestätigung bekommt. •• Vom Leser. •••((3.38s)) Den man nicht kennt.

(Christina und Claudia, GIII\_Part\_III\_Partitur 79–96)

Die Kritikattributionen werden, wie CWIELONG (2014, S. 205–206) vermerkt, an Negativbeispielen festgemacht. Viele Rezipienten und Künstler verweisen<sup>160</sup> auf teilweise ungebührliches Verhalten aus der Gruppe derjenigen, die Fanpraxen kritisch kommentieren. Ob solch ein negatives Auftreten gegenüber den Communitymitgliedern tatsächlich dem allgemeinen Usus entspricht, konnte nicht nachgewiesen werden. Daher steht zu vermuten, dass es sich bei den Kommentargebern zum Teil um Personen mit erhöhtem Aggressionspotential (Gören) handelt.<sup>161</sup>

#### 4.2.3. Die Mitglieder der Community

Im letzten Kapitel wurde bereits auf zwei Mitgliedertypen hingewiesen, den Novizen und den Alteingesessenen mit Langzeitbindung. Ein Blick auf das Modell von HITZLER und NIEDERBACHER (Kapitel 2.2.8., Abbildung 1, S. 43) sowie auf das von WINKLER und MANDL (Abbildung 4) zeigt, dass es sich bei dieser Typisierung zunächst um eine gängige Schrittfolge der Mitgliedschaften handelt.

---

<sup>160</sup> Anm.: Hierbei im besonderen Maße im Thread „Kritiker“, welcher sich mit ebendiesem Thema befasste.

<sup>161</sup> Anm.: Kim bezeichnet diesen Typus als Killer (Mörder) oder Brat (Göre) und verweist auf dessen ausgeprägt schlechtes Sozialverhalten, welches sich darin bemerkbar macht, dass er Neuankömmlinge schlecht behandelt oder unangemessene Kommentare hinterlässt (2006, Pos. 2057, Chapter Four. Roles: From Newcomer to Old-Timer, Is this Community for me?, Player Types). Der Flamer und der Troll sind Extrembeispiele dieses Typus.



**Abbildung 5: WINKLER und MANDL (2004, S. 13) nach KIM: Modell zu den Rollen in virtuellen Communitys.**

Während der Novize (Kapitel 4.2.2., Fußnote 159, S. 118) sich noch ganz am Anfang befindet und erst lernt, welche Möglichkeiten ihm die Szene bietet, ist der Stammgänger (Regular) schon längst in der Szene etabliert. Er kennt die Räume, in denen er sich regulär bewegt und die Personenkreise, mit denen er sich umgibt. Zudem ist er fähig, Informationen und Rat zu erteilen und sich notfalls Neues zu erschließen. Er bildet das Fundament der Community und entspricht dem größten Teil der Mitglieder. Mit der Zeit werden einige dieser Stammgänger mehr Enthusiasmus aufweisen als andere und sich in Führungspositionen (Leader) bewegen. Innerhalb dieser Leadergruppe werden sich einige aus der Community der Fans in die Szenestrukturen bewegen und darüber ihren Lebensunterhalt verdienen. Andere wiederum organisieren, arbeiten oder sind künstlerisch tätig, nur aus intrinsischer Motivation heraus. Diese Gruppe der Leader bezeichnen HITZLER und NIEDERBACHER (2010) als die *Organisationselite* (ebenda, S. 183–189). Eine Szene deren kreatives Potential die Grundlage der Community bildet (vgl. Cwielong, 2014, S. 206–207) besitzt aus sich heraus keine reine Organisationselite. Plattformen und deren Administratoren, Conventions und deren Initiatoren, Scanlotionteams oder Fanblogger spiegeln diesen von den Autoren HITZLER und NIEDERBACHER intendierten Typus der *Organisationselite* wieder. Allerdings stellen diese Leader nur einen Teil der Eliten dar. Die Szene selbst formiert sich verstärkt um die künstlerischen Inhalte und die daraus resultierenden Fanpraxen. Hierbei orientieren sich die Mitglieder der Community an jenen Künstlern, deren Können beispielhaft für Qualität und Kunst sein soll. Besagte Künstler werden dann den jeweiligen Eliten zugeschrieben. So bilden herausragende Cosplayer die Cosplay-Elite, besonders gute Zeichner die Zeichner-Elite. Doch ist eine solche Elitenbildung nicht überall gern gesehen, was an den Ausführungen von ERIK und EMILIA nachvollzogen werden kann.

EMILIA: Und eben ••• zu diesem ähm[:] Perfektionismus ähm ••• gibt s dann noch irgendwie, wie sagt man so schon? Die Cosplay–Elite. ••• Das sind die, die länger dabei sind, die viel machen, die sehr viel selbst machen und die auch immer[ ••]

ERIK: [(seufzt)) Ja.]

EMILIA: wahnsinnig ••• gute Cosplays haben. ••• Wo ich mir auch sage, ••• das kann auch jetzt äh einer sein erstes Cosplay machen und das kann wahnsinnig gut aussehen. Also mit der Cosplay–Elite ••• is mir eigentlich immer ziemlich schnuppe. ••

I: Die Cosplay–Elite findet ihr wo? •••

ERIK: [Das] is immer ein bisschen schwierig. [Also ...]

EMILIA: [Äh] [Das] is mehr so Mundpropaganda, nenn ich s ma.

ERIK: Das is so, [die die] Cosplay–Elite is auch eigentlich ...

EMILIA: [Beziehungsweise ...]

ERIK: Also es is nicht selbst ernannt. Also es sind halt so auf ••• Animexx speziell, kann man ja seine Cosplays hochladen ((atmet ein)) und da gibt s dann halt so manche Leute, ••• deren Consplays, kennt halt jeder. Denn •• die sind halt wirklich gut.

[...]

ERIK: Un da gibt es halt einige, ((atmet ein)) die sind wahnsinnig gut. •• Das äußert sich dann ganz oft darin, ((atmet ein)) dass die dann auf ihre Cosplays •• tonnenweise Kommentare kriegen. •• • Und ••• die Leu/ die ganz oft dann auf der Startseite erscheinen und sowas eben, weil diese Cosplays unglaublich gut sind. ••• Das is dann... Es is wie gesagt nich selbst ernannt, sondern die werden dazu einfach erhoben, in diesen ((ironisch)) Olymp, "Das sind die Besten. ••• Orientiert euch alle daran!" ((atmet ein)) Aber es gibt auch ganz viele Cosplayer, also vor allem unter diesen Guten, die das wahnsinnig schwachsinnig finden. ••• Hier so n Konkurrenzdruck daraus zu machen. Weil, es is kein Wettbewerb!

(Erik und Emilia, GV\_Partitur 625–650)

Trotz der sicher nicht immer geschätzten Elitenbildung, liegt in der Möglichkeit sich innerhalb der Szene einen Namen zu machen, sicher ein weiterer Aspekt der Langzeitbindung, welche in der Manga- und Animefanszene nachweislich vorhanden ist (Schulz & Mertens, 2014). Indem die eigenen Fähigkeiten auch das kreative Potential anderer beeinflussen und Reaktionen dieser hervorrufen, können Bedürfnisse nach Anerkennung erfüllt werden (Cwielong, 2014, S 205–207).

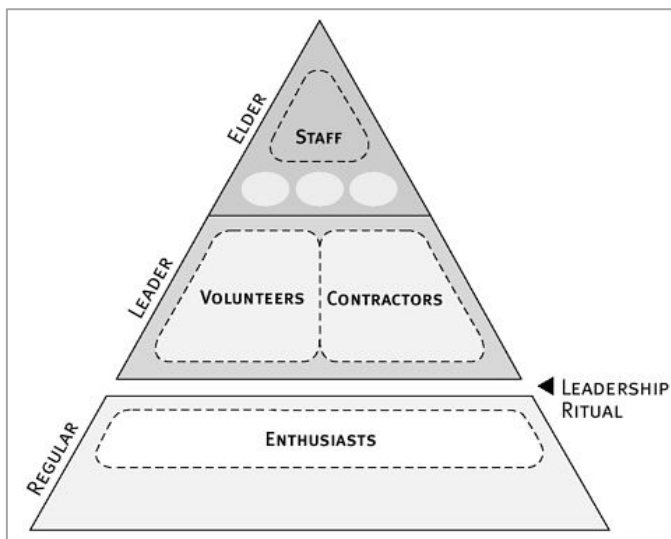
Neben den Eliten, bilden diejenigen Mitglieder der Community eine eigene Gruppe, welche aktiv für die Community arbeiten und damit die Strukturen der Szene ausbauen. Dabei handelt es sich um den Typus, welcher dem der oben bereits erwähnten *Organisationselite* recht nahe kommt. Mitglieder diesen Typus finden sich überall dort, wo Dinge organisiert werden müssen oder Bedürfnisse entstanden sind. Sie setzen ihr eigenes Können und Wissen ein, um die Szene und das Szeneleben zu erweitern. Hier finden sich einerseits *Organisatoren*, welche beispielsweise Conventions oder Internetplattformen gründen und organisieren, andererseits sind hierbei auch die *Provider*, welche beispielsweise Informationen beschaffen und bereitstellen oder auch Anime beziehungsweise Manga übersetzen, untertiteln und online stellen. Diese Mitglieder bilden den strukturellen Rahmen für die Community. Während eines Streitgesprächs im Thread Sailor Moon meldete sich der Leiter einer solchen Providergruppe zu Wort:



„Und wo sind wir unseriös? 1. Wir sind ein FAN Blog, wir alle arbeiten in unserer Freizeit zusammen an div. Projekten. Wir haben Namenhafte Partner hinter uns (wie zb. Animax Deutschland) kooperieren mit vielen deutschen Anime Conventions (in Form von Presse), wären wir unseriös hätten wir solche Unterstützung?. Natürlich sind wir nicht immer perfekt (ich sage einmal zb. Rechtschreibfehler! ← Die macht ja jeder!)“

(Fan X, 15.02.2013, 19:15 Uhr, Sailor Moon)

Die eben dargelegten Punkte stellt KIM (2006) in einer Leader-Pyramide dar (Abbildung 5). Davon ausgehend, dass der Großteil der Szeneaktivitäten auf freiwilligen Aktionen der Handelnden basiert, müssen die Punkte Contractors und Staff, welche bei KIM für die tatsächlich Angestellten stehen, in Bezug gesetzt werden. Unter Berücksichtigung des Freiwilligenverhältnisses, kann dieses Modell auch auf eine Szene mit ausgeprägter Onlinecommunity angewandt werden. In den Führungsetagen der Szenepattformen, wie beispielsweise dem Animexx e. V., finden sich jene Leader und Elder, welche die Organisation von Events und das Instandhalten der Räume übernehmen. Sie werden oft, da sich der Hauptteil der Community im Onlinebereich befindet, als Admins (Administratoren) bezeichnet.



**Abbildung 6: Leader-Pyramide in einer Community (Kim, 2006, Pos. 2412, Chapter Fife. Leadership: The Buck Stops Here, Figure 5.2.).**

Kapitel 3.4.1. stellte die Interviewgruppen vor und bemühte sich dabei bereits darum, die einzelnen Fantypen darzustellen. Es wurden an besagter Stelle zunächst einmal das Rezeptionsverhalten sowie die verschiedenen Variationen der Fanpraxis dargestellt. Fanpraxen und Art der Enunziation<sup>162</sup> sind für den einzelnen Fan Merkmale seines persönlichen Engagements für den Gegenstand. Die Motivation des Einzelnen, sich in der

<sup>162</sup> Anm.: Enunziation steht für das Nach-Außen-Tragen des Fanseins. Dies bezieht sich vornehmlich auf das Gespräch mit anderen (auch nicht Fans), kann aber auch das Sich-Umgeben mit Fanartikeln wie Postern, Plüschtieren etc. beinhalten (Fiske, 1992, S. 37 - 39; Krischke-Ramaswamy, 2007, S. 43).

Gruppe der Fans aktiv zu involvieren, sowie sein Bemühen, die eigenen Ressourcen einzusetzen, gehen über das reine Fansein hinaus. Der soziale Akt des Communitylebens steht zunächst einmal in Verbindung zum Fandom, entspricht zu gewissen Teilen der Enunziation, geht jedoch auch darüber hinaus. Wo das Fandom aufhört fängt die Szene an. Diese Grenzen sind fließend und nur schwer deutlich zu machen. Ein Fan, der sich auf die reine Rezeption begrenzt und nur gelegentlich zur Community findet, wie dies bei BEATRIX (Kapitel 3.4.1.3., S. 90) aus Gruppe II der Fall ist, steckt den äußeren Rahmen der Szene ab. Andererseits sind ERIK und EMILIA (Kapitel 3.4.1.6., S. 100) aus Gruppe V Beispiele für Fans, die sich sehr stark der Szene zuwenden und für die die Rezeption der Inhalte Manga und Anime (sowie Spiel) nicht mehr oberste Priorität haben.

#### 4.2.4. Altersverteilung und Generationen

##### 4.2.4.1. Langzeitfans und Generationen in der Manga- und Animefanszene

Eine Gesellschaft bildet sich aus verschiedenen Elementen, die im Zusammenspiel das Konstrukt der Gesellschaft bilden. In dieses Umfeld werden, wenn sich die Möglichkeit bietet, neue Mitglieder hinzukommen. Sei dies durch Geburt oder Zuwanderung. Eine Generation, so MANNHEIM (1928), existiert nicht als Solches. Vielmehr bilden sich innerhalb einer Gruppe von Personen, die zu einem einheitlichen Zeitpunkt in einem gesellschaftlichen Umfeld („historisch–aktuellen Problematik“) partizipieren, Generationenzusammenhänge, in denen sich wiederum Generationeneinheiten herausbilden.

„Dieselbe Jugend, die an derselben historisch-aktuellen Problematik orientiert ist, lebt in einem "Generationszusammenhang", diejenigen Gruppen, die innerhalb desselben Generationszusammenhanges in jeweils verschiedener Weise diese Erlebnisse verarbeiten, bilden jeweils verschiedene "Generationseinheiten" im Rahmen desselben Generationszusammenhanges.“ (Mannheim, 1928, S. 311 [57])

Dieses Phänomen lässt sich innerhalb der deutschen Manga- und Animefanszene ebenfalls beobachten. Schon 2012 stellte MERTENS die Existenz von Generationen heraus und erstellte eine Typisierung über die Zugangszeiten (Zeitpunkt, an dem ein Individuum zum Fan wurde) (2012a, S. 20–32). Die Bildung von Generationen stellt die Grundlage einer lebendigen Szene dar. Ohne den Wechsel zwischen Alt und Jung können sich keine neuen Denk- und Handlungsmuster ergeben. Die Gründungsmitglieder der Manga- und Animefanszene hatten beispielsweise nur bedingt die Möglichkeiten untereinander zu kommunizieren. Des Weiteren waren sie durch die Neuartigkeit der Inhalte Manga und Anime vielfachen Negativreaktionen des Nahumfelds (Familie, Freunde, etc.) ausgesetzt. Mit den Jahren etablierten diese Fans mit viel Ausdauer Szenestrukturen, so unter anderem

die Internetplattformen Pummeldex und Animexx aber auch real-physische Treffpunkte wie beispielsweise Conventions (Mertens, 2012a). Die Erfahrungen dieser ersten Fans werden über Erzählungen an die Neuzugänge weitergegeben. Doch erleben diese andere Umstände und Bedingungen, kommen über andere Medien zum Fandom und finden bereits fertige Räume und Infrastrukturen vor. Eine derartige Großgruppe, bestehend aus heterogenen Generationen mit teilweise divergenten Generationseinheiten (vgl. Schulz & Mertens, 2014, S. 331–338) muss sich wiederum den Umständen der Heterogenität anpassen. Die Manga- und Animefanszene ist dieser Aufgabe gewachsen, was anhand der fortwährenden Zugänge nachvollzogen werden kann.

Die Mitglieder der Szene konstituieren sich aus verschiedenen Zugangskohorten (Schulz & Mertens, 2014 S. 331; Mertens & Schulz, 2013c siehe Anhang I, S. xv). Dabei stellen die Befragten, welche vor dem Jahr 2000 zur Szene kamen 35,8 % der Mitglieder. Die Zugänge der Jahre 2009 bis 2013 bilden derzeit mit 17,4 % den geringsten Anteil. Jedoch lassen die Interviews mit den Gruppen III, IV und VI darauf schließen, dass sich jene Fans, welche erst kürzlich initiiert wurden, noch in der frühen Findungsphase befinden. Sie werden vermutlich erst innerhalb der kommenden Jahre in Erscheinung treten. Darauf verweisen auch die Forenanalysen. Hier waren die jüngsten Teilnehmer 12- bis 13jährige und bildeten eine deutliche Minderheit. Viele der Posts ließen auf langjährige Fanhistorien zurückschließen, weshalb die Zugangszeiten eher Hinweise auf das Bleibepotential der Szene geben kann (Schulz & Mertens, 2014, S. 331–334). Innerhalb der Szene befinden sich demnach unterschiedliche Zugangskohorten, die koexistieren. Diese Kohorten sind altersheterogen (vgl. ebenda S. 332–333) und verweisen auf verschiedene Zugangswege (Mertens & Schulz, 2013a siehe Anhang I, S. xiv).

Aus diesen heterogenen Zugangswegen ergeben sich unterschiedliche Erfahrungshorizonte. Diese spiegeln wiederum die verschiedenen medialen Einbettungen der Szene wider und verweisen auf eine konvergente Mediennutzung. Es kann davon ausgegangen werden, dass jede Zugangskohorte für sich eigene Zugangswege hat. Während die ersten Kohorten allein über TV-Sender und marginal über den Buchhandel zum Fandom kamen, liegen den neuen Fans mannigfaltige Angebote vor. Sie können über die klassischen Medien Buch oder TV, aber auch über Freunde oder Klassenkameraden sowie über YouTube-Videos oder Fanpraxen anderer (Fanfiction und Fanarts rezipieren, aber auch Cosplayer beobachten) den ersten Kontakt zu den Inhalten Manga und Anime haben.

#### 4.2.4.2. Die Altersfrage und das konfliktbehaftete Erwachsenenbild

„Die Registrierung auf den jugendkulturspezifischen Webseiten ist im Gegensatz zu Offline-Kontexten für den einzelnen juvenilen User nur eine notwendige Bedingung, um subjektivierende und darauf aufbauend intersubjektive Anerkennung in digitalen Jugendszenen und

jugendkulturellen Vergemeinschaftungen zu erhalten.“ (Cwielong, 2014, S. 206)

---

Dieses Zitat zeigt, dass in der Wissenschaftspraxis, wie in Kapitel 2.2.8. bereits dargelegt wurde, der Szenegänger als Jugendlicher beziehungsweise juveniler Erwachsener angesehen wird. Eine solche Einstellung findet sich auch in der allgemeinen Gesellschaft wieder, in der Manga und Anime „als »Kinderkram« gelten“ (Cwielong, 2014, S. 206). Aus diesem Grund fühlen sich viele Manga- und Animefans mit Reaktionen des Umfeldes konfrontiert, welches ihnen nahelegt, das eigene Verhalten zu reflektieren und dem Fandom zu entwachsen, sprich, doch *bitte endlich erwachsen zu werden*.

So entstand um die Altersfrage und die Frage des Erwachsenwerdens ein Konflikt. Den Rückhalt der Community suchend, wenden sich die Mitglieder an Gleichgesinnte und diskutieren das Thema aus. Hierbei wurden zwei markante Aspekte deutlich. Zum einen integrieren sich die älteren Mitglieder sehr wohl in der Erwachsenenwelt. Sie übernehmen Verantwortung, gründen Familien, sind berufstätig. Sie erkennen ihr Hobby als solches und beschreiben eine Verschiebung der Prioritäten. Während der Jugendliche seinem Hobby einen höheren Stellenwert zugesteht, muss der Erwachsene verschiedene Lebensbereiche miteinander vereinen. Familie, Kind und Beruf sind dabei vorrangig relevant. Das Hobby dient der Entspannung und dem Zeitvertreib.

„Hallo zusammen,

ich hab da mal eine allgemeine Frage :-D

Meine Mam sagt immer, ich bin zu alt (oO) für DAS HIER und soll mich mal meinem Alter entsprechend benehmen.

Ich zieh mich gern nach meinem Stil an und färbe/schneide mir die Haare wie ich grade will; meistens bunt. Ich gehe gerne auf Cons, zeichne gern und und und...

Aber mal ehrlich, ich bin erst 22! Gut, ich habe jetzt eine 2 Monate alte Tochter, aber die findet das später bestimmt auch nicht unbedingt schlecht ^^

Ist ja nicht so, als hätte ich mein Leben deswegen irgendwie vernachlässigt. Ausbildung, Fachabi, unbefristeter Arbeitsvertrag, Kind, eigenes Haus, 2 Hunde (achja und Freund).... \*angeb\* xD

Kann man überhaupt dafür zu alt sein? Zu alt, um seine Persönlichkeit auszuleben, um Animes zu gucken, um auf Cons zu gehen, etc..??

Was meint ihr!?“

(Fan VII, 25.07.2013, 22:27 Uhr, Zu alt II)

Der Initialisierungspost der Threadstellerin weist auf das gesellschaftlich anerkannte Erwachsenenbild hin: „*Ausbildung, Fachabi, unbefristeter Arbeitsvertrag, Kind, eigenes Haus, 2 Hunde (achja und Freund)....*“. Sie zeigt auf, dass sie sehr wohl in der

Gesellschaft integriert ist und Verantwortung übernimmt. Ihr Aussehen und die Art ihre Freizeit zu verbringen, werden allerdings vom Umfeld als nicht altersgemäß betrachtet. Der Post reflektiert zunächst die Errungenschaften der Poststellerin für die Gesellschaft und positioniert sie anschließend als autonom handelndes Individuum, welches die eigenen Bedürfnisse ebenfalls anerkennen und ausleben möchte. Die Fähigkeiten der Selbstreflexion und des autonomen Handelns sind für die Mitglieder der Manga- und Animefanszene Maximen des Erwachsenseins. Darunter werden die Punkte Verantwortung für sich selbst und für andere zu übernehmen, als essentielle Bedingung beschrieben.

„Erwachsen sein ist nicht definiert durch Kaffee, Bier und Sex, sondern durch die Bereitschaft Verantwortung zu übernehmen und eine eigene Meinung zu haben!

Und wer für seine Meinung einsteht ist ein Erwachsener.“

(abgemeldet, 31.10.2006, 22:48, Zu alt I)

So kann zunächst festgehalten werden, dass die Mitglieder der Manga- und Animefanszene nicht dem klassischen Bild des Juvenilen (vgl. Hitzler und Niederbacher, 2010, S. 21,195–196) entsprechen. Jene, die über das Jugendalter hinaus noch immer Mitglieder der Szene sind, erscheinen eher dem typischen Erwachsenenbild der heutigen Gesellschaft<sup>163</sup> angepasst und nutzen die Möglichkeiten der ubiquitären Medien, um sich in ihrer Freizeit Inhalten widmen zu können, die ihren persönlichen Interessen entsprechen.

An dieser Stelle anknüpfend, zeigte sich ein zweites Erwachsenenbild, das neben dem oben beschriebenen koexistiert. Dem Erwachsenen selbstbild, welches von (Eigen-) Verantwortung und der Fähigkeit, das Leben autonom zu gestalten, ausgeht, ist die Freiheit der Persönlichkeit und des Geschmacks immanent. Eine Orientierung an Anderen wird durch das Erwachsenen fremdbild, welches die Mitglieder von anderen Personen haben, gemindert. Dieses ergibt sich aus der erfahrenen Ablehnung dem Hobby gegenüber, aber auch aus dem (vermuteten) Geschmack der älteren Generation, beziehungsweise der Peer. Hierbei wird eine deutliche Abgrenzung vollzogen (vgl. Kapitel 4.4.2.1., S. 150). Eigenschaften, wie Freudlosigkeit und übertriebene Ernsthaftigkeit, werden ebenso unterstellt, wie die Rezeption von neuen TV-Formaten<sup>164</sup> oder das exzessive Sammeln von Artefakten, die ebenfalls als infantil gelten<sup>165</sup>. In diesem Zusammenhang distanzieren sich die Mitglieder der Manga- und Animefanszene von der Gruppe der Erwachsenen und positionieren sich selbst in Abgrenzung als Personen, die sich die Freude am Leben bewahrt haben. Die folgenden Beiträge zeigen auf, dass die Hobbys der anderen beziehungsweise deren Freizeitgestaltung und Konsumverhalten von den Fans als

---

<sup>163</sup> Vgl. hierzu die Ausführungen zu HURRELMANN & QUENZEL in Kapitel 2.3.2.

<sup>164</sup> Anm.: Diese beziehen sich vorrangig auf Scripted-Reality Formate, Casting-Shows oder Sendungen wie das „Dschungelcamp“.

<sup>165</sup> Anm.: Besonders häufig werden Sammler von Modell-Eisenbahnen oder „Das lustige Taschenbuch“ benannt.

fragwürdig eingestuft werden. In diesem Zusammenhang werden bei den Betroffenen die Fragen laut, warum das Manga- und Animefandom, im Vergleich zu den Aktivitäten der anderen, schlecht sein soll.

„Im Ernst Leute, man kann nicht zu alt werden, man bekommt nur den Eindruck, weil die Umwelt es "noch" nicht vollständig akzeptiert hat. Und einen das teils auch spüren läßt. Aber seht mal was der Rest (z.B. eure Eltern) macht:

- mit 60 mit der alten Eisenbahn spielen (das sind dann "Sammler").
- mit 40 das lustige Disney–Taschenbuch kaufen ("bin Sammler", jaja).
- Biene Maja usw. für Kinder gut finden aber DBZ verachten (sind ja beides Animes)
- stupide Soaps/Telenovelas/Comedys gucken.
- CGI–3D Filme gucken (ist ja nicht "animiert", nööö ^^).
- jedes WE einen saufen gehen (yeah, DAS bringt einen weiter).“ [sic!]

(Fan VX, 22.08.2011,09:23, Zu alt I)

„Meine Mutter dagegen hat irgendwie kein Hobby außer putzen und lesen. Vielleicht sollte ich ihr mal sagen: Mutti such dir mal ein anständiges Hobby!!!“

(Fan VI, 22.04.2014, 08:35, Zu alt II)

### 4.3. Infrastruktur, Orte, Räume und Subszene

#### 4.3.1. Gratifikationsorientierte Nutzung interner und externer Angebote

In der Vorbemerkung wurde bereits darauf hingewiesen, dass die Szene ähnlich einer Stadt funktioniert. Infrastrukturen, sowohl innerhalb als auch außerhalb, sorgen für das Funktionieren der Szene und können so deren Fortbestand sichern. Die strukturellen Elemente der Szene sind vielschichtig und miteinander vernetzt. Auch wenn sie sich grundsätzlich in Interne und Externe aufschlüsseln lassen, kann nur die konvergente Nutzung beider Formen zu sinnvollen Erträgen für das einzelne Mitglied führen. Dieses bedient sich diverser Angebote, um so eine möglichst zufriedenstellende Bedürfniserfüllung gewährleisten zu können.

So werden beispielsweise die zu rezipierenden Inhalte anfangs über die externen Anbieter der TV–Sender bezogen. Serien und Filme unterliegen dem Programmablauf und werden nach Angebot konsumiert. Die Rezeption der Manga verläuft über ähnliche Wege. Auch hier stellen externe Händler den Zugang und ermöglichen in ihren Räumen, beispielsweise Buchhandlungen oder Bibliotheken, zunächst das vorsichtige Herantasten. Mit wachsendem Interesse bewegt sich der Rezipient langsam in die Szene hinein. Auch hier hat er verschiedene Möglichkeiten. Er kann einerseits weiterhin über Angebote Externer, wie beispielsweise Verlags–Homepages oder Themenveranstaltungen von Buchläden, gehen. Hier besteht die Möglichkeit mit Gleichgesinnten in Kontakt zu treten und weiterführendes Wissen zu erwerben. Andererseits kann der Interessierte über die Community in die von ihr geschaffenen Räume gehen. Wie bereits erwähnt, liegt die

Berührungsschwelle dafür recht niedrig. Diese Räume lassen sich leicht über das Internet erschließen. Je nach eigenem Bedürfnis können szeninterne oder –externe Kommunikationsplattformen genutzt werden. Dabei unterliegen die externen jedoch einigen Beschränkungen. Tatsächliche Interaktion und Kommunikation mit der Community findet in den communityeigenen Räumen statt. Diese sind, wie bereits erwähnt, in vielen Fällen online und ermöglichen dem einzelnen Mitglied intensivere Fanggespräche sowie Einblick in die szeneeigenen Angebote. Mit der Zeit wird, in Anlehnung an die Schrittfolge der Fanentwicklung nach WINTER <sup>166</sup>, der Kommunikations- und Rezeptionsbedarf des Individuums nicht mehr über die festgelegten Zugänge der TV-Kanäle und/oder Verlage zu befriedigen sein. Er sucht sich weitere Zugänge. Hier ist er auf externe Händler angewiesen, Publisher von DVDs oder An- und Verkaufsangebote auf beispielsweise Online-Verkaufsplattformen. Er kann diese auch umgehen, indem er auf interne Angebote der Community zurückgreift – Fan-Subs, Scanlations, Tauschbörsen. Dies hat für ihn den Vorteil, zu einem geringen monetären und zeitlichen Aufwand eine hohe Wahrscheinlichkeit der Bedürfnisbefriedigung zu erreichen. Fans greifen nur dann auf solche Angebote zurück, wenn sie die anderen Optionen als unzureichend ansehen. Dies scheint in der Tatsache begründet, dass Fan-Subs und Scanlations beispielsweise ausschließlich als Onlineangebot zur Verfügung stehen und es hierbei, zumindest beim online-Lesen, als unkomfortabel erlebt wird beziehungsweise die Frage der Legalität Unbehagen bereitet. Screening-Angebote oder auch zum Download zur Verfügung gestellte Fan-Subs werden dem TV-Angebot dennoch in den meisten Fällen vorgezogen. Dies liegt zum einen in der großen Angebotsvielfalt der Inhalte, zum anderen in den verschiedenen Tonspuren. Besonders beliebt sind die original japanischen Tonspuren mit englisch- oder deutschsprachigem Untertitel. Ein ähnliches Rezeptionserlebnis kann über den Erwerb von DVDs erreicht werden, welche allerdings sehr kostenintensiv sind und daher nur selten eine Option bieten. Aus diesem Grund bieten die szenainternen Angebote den höheren Grad der Bedürfniserfüllung. DIANA und DAPHNE unterhalten sich im folgenden Zitat über die Qualität der Synchronisation im deutschen Fernsehen und erklären, weshalb sie die japanischen Sprecher bevorzugen. In diesem Zusammenhang werden Rezeptionspräferenzen deutlich, die dazu führen, dass Fans die Online-Angebote bevorzugt wahrnehmen.

I: ((an DIANA)) Du siehst die Serie auf Deutsch sicherlich, oder?

DIANA: Öhm eigentlich meistens mit deutschem Untertiteln.

I: Also auch auf Japanisch.

DIANA: Ja. •• Ich find einfach mal, die deutschen Synchros sind mein /•• meist sehr ••• naja  
[••• doof. ••]

DAPHNE: [Die sind billig gemacht.]

DIANA: Hm.

[...]

---

<sup>166</sup>Anm.: Die Schrittfolge: Novize, Tourist, Buff, Freak. Mit wachsender Zuwendung zum Thema nimmt auch die Bedeutung der Fangemeinschaft zu (Winter, 2010, S. 210-250).

I: Und wo schaut ihr euch die Animes an?

DIANA: Animeloads, YouTube, •• My Video. •• Das was man so hat ((atmet ein))

DAPHNE: Ja ((1.66s)) Also auch YouTube, ••• ahm animeloads, ((1.22s)) eliteanime, ((2.52s)) äh englische Seiten ((lacht)) ((1.32s)) Weil ähm ••• Serien, die auf Deutsch lizenziert wurden, ((1.00s)) die gibt es da nicht mit deutschen Synchro.

DIANA: Ja.

[...]

DAPHNE: Also ich geh in letzter Zeit häufig auf englische Seiten ((1.47s)) Oder bei äh ... ((2.56s)) Ja, megavideo is ja jetzt weg, is ja jetzt futsch.

DIANA: Hm Ja.

DAPHNE: Ähm und dann äh ••• guckt es sich manchmal n bisschen schwer.

DIANA: Anim[e]loads is aber auch jetzt scheiße geworden. ••• Mit dem ...

DAPHNE: [Und...]

DAPHNE: Ja, sind die ganzen Sachen jetzt ru/ äh weg?

DIANA: Ja mit den Seitenvernetzungen auch, da hat man dann plötzlich Seiten, wo man überhaupt nichts •• von dem Video zusehn is. Also...

DAPHNE: Bei einem funktioniert's nich.

DIANA: Hm.

DAPHNE: Also ... ((2.00s)) Seit megavideo weg is, guck ich auch gar nich mehr so viel. Naja, ich hab schon vorher nicht allzu allzu viel geguckt ((1.42s)) Dann guckt man immer eine Serie durch und dann is schick und ... ((1.56s)) Oder man holt sich denn och mal eine Serie auf DVD.

DIANA: Hm Ja.

DAPHNE: Komplettbox! Komplettbox geht immer noch ((1.36s)) Ansonsten sind die einfach mal zu teuer. Aber •• diese ein für a äh ahm ••• einzelnen ((1.60s)) DVDs ((1.92s)) Als äh ... Da blätterst du für einmal so 18 Euro locker hin ((1.78s)) Also bei ner ((1.11s)) 11 bis ••• 13 ••• Episoden ••• Serie, [•••] gibste meist ((1.01s))

DIANA: [Hm.]

DAPHNE: Ja gibts, äh die wird dann meistens in drei DVDs raus gebracht. ••• Da kostet dann eine DVD meist 18 Euro, ((3.40s)) also das sind so die Preise die ich kenne, und ••• wenn die Serie ebend so 26 Folgen hat, ••• dann kommt die ebend auf sechs DVDs raus.

DIANA: Hmh.

DAPHNE: Und dann zahlst du für zwei DVD ... ((1.80s)) Was zahlst n da? 30 Euro?

DAPHNE: Keine Ahnung.

DIANA: Na nich unbedingt. Für äh •• die „Gurren Lagann“ Box hab ich auch [35 ...]

DAPHNE: [Ja], das/ weil äh, das is ne Box, ••• is ne Box. •• Für meine Box von „Oran High School Host Club“ hab ich ja auch ähm ••• 80 Euro bezahlt..

(Auszüge: Diana und Daphne GIV\_Partitur 828–874)

Events und Szenetreffen unterliegen ähnlichen Bedingungen wie Kommunikation, Rezeption und Informationsbeschaffung. Auch hier existieren sowohl interne als auch externe Angebote, die konvergent genutzt werden. Die kommerziellen Anbieter stellen sich dabei auf die Bedürfnisse der Szene ein. Sie werden bei HITZLER und NIEDERBACHER (2010, S. 184 – 185) als *professionell Interessierte* bezeichnet, welche ihre eigenen kommerziellen Angebote an den Bedürfnissen der Szene ausrichten. Veranstalter, wie die Manga-Comic-Convention der Leipziger Buchmesse sind hierfür ein gutes Beispiel.<sup>167</sup>

<sup>167</sup> Leipziger Messe GmbH (Hrsg.). 2014.



Indem sie beispielsweise Freikarten verlosen, wird die Community auf das Event aufmerksam gemacht. Durch das Veranstellen von Cosplay-Wettbewerbe und die Zusammenarbeit mit szeneeigenen Institutionen, wie dem Animexx e. V. (oder bei der Frankfurter Buchmesse der DCM (Deutsche Cospaly Meisterschaft)), können die Bedürfnisse der Zielgruppe (Szenecommunity) erfüllt und so Bindungen geknüpft werden. Das Organisieren von Workshops sowie beispielsweise auch Showgruppenauftritte, geben dem Event einen besonderen Charakter und stärken den Ruf des Anbieters innerhalb der Szene. In Ergänzung dazu werden andererseits auch bereits bestehende Events, wie beispielsweise die Hanami, von der Szene genutzt, um dort andere Mitglieder zu treffen.<sup>168</sup> Diese Events werden durch externe Institutionen, wie der Deutsch–Japanischen Gesellschaft, initiiert, welche sich auch bereits auf die Bedürfnisse der japanaffinen Szene einstellt. Im folgenden Beispiel erklären CHRISTINA und CLAUDIA, wie sie über ein Angebot der Manga-Messe (Leipziger Buchmesse) zu Freikarten gekommen sind. Es wird deutlich, dass die Fans als Konsumentengruppe umworben werden.

CLAUDIA: •• So n Zeichenwettbewerb. Du öhm Da gibt s so n Thema ((atmet ein)) und[:] ••• dann so verschiedene Altersklassen. Und entweder malste •• nen ganzen Comic oder n Bild. ••• Un dann gibt s da so ne Jury, da is einmal so n Typ aus Japan ••• Ich weiß nich mehr wie das heißt ((atmet ein)) Und n paar aus Deutschland ••• von der Mangamesse und so. ••• Und die ähm schau sich halt die Bilder an un •• entscheiden, wer da halt gewinnt. ••

CHRISTINA: Wird auch in Altersklassen unterschieden. So zwischen ••• unter 14jährige und über ...

CLAUDIA: 18 •• jährige

CHRISTINA: Ja, genau ((atmet ein)) ••• Ja und dann •• ähm •• gewinn die irgend nen Preis und •• dann •• tun se •• das Bild irgendwo für was verwenden. Ich weiß allerdings nicht mehr für was. ••

CLAUDIA: Hm. ••• Und wenn de halt nicht gewinnst, dann kriegste •••

CHRISTINA: Die Eintrittskarte.

I: Hmhm. Und das is direkt von der Messe aus? •••

CLAUDIA: Hm, genau, von der Mangamesse. •• Nicht von der Buchmesse–oder?–nee, von der Mangamesse. ••

(Christina und Claudia, GIII\_Part\_I\_Partitur 165–176)

## 4.3.2. Konvergente Nutzung virtueller und real–physischer Räume

### 4.3.2.1. Konvergente Raumnutzung

Die bedarfsorientierte Nutzung der unterschiedlichen Angebote interner und externer Anbieter sowie die Verlagerung real–physischer Kommunikation in den virtuellen Raum macht eine bedarfsorientierte Nutzung möglich. Der Einzelne wird innerhalb dieser Räume

<sup>168</sup> Vgl. u.a. Animexx e. V (Hg., 2014c; 2014d). *Hanami* bezeichnet das traditionelle japanische Kirschblütenfest, beziehungsweise steht für das gemeinsame Sitzen und Essen unter der Kirschblüte. Hanami (花見) steht für 花 (hana = Blüte/Blume) und 見る (miru = ansehen).

in die Lage versetzt, auch für Interaktionen mit anderen eben jene kommunikativen Elemente zu suchen, die ihm eine bestmögliche Bedürfniserfüllung gewährleisten können. Bei einer Community mit dem Umfang und der großräumigen Verteilung, wie es bei der deutschen Manga- und Animefanszene der Fall ist, sind virtuelle Räume zweckdienlich. Sie dienen dort als Ergänzung zum Realraum, wo dieser nicht über die ausreichende Angebote für Interaktion verfügt. In diesem Zusammenhang betonen LÖW, STREETS und STOETZER (2008) dass die moderne Gesellschaft „*durch eine Konvergenz realweltlicher und virtueller Räume gekennzeichnet*“ sei (2008, S. 81).<sup>169</sup> Vielmehr sollte die Interaktion in virtuellen Räumen, so PAETAU (2003), als reflexiv und damit real wahrgenommen werden, da die interagierenden Personen, beziehungsweise Elemente, wechselseitig auf einander Bezug nehmen (Paetau, 2003, S. 213). Dass eine solche Konvergenz stattfindet und von den Nutzern als ergänzende Methode angesehen wird, konnte anhand der MAFS2013-Erhebung nachvollzogen werden (Schulz & Mertens, 2013 siehe Anhang I, S. xxi, Grafik xiv). Es zeigt sich in den beiden dominanten Kategorien Facebook (55,9 %) und real-physisches Treffen (52,2 %) schon eine starke konvergente Nutzung der real-physischen und der medial-vermittelten Räume. Auch hier kann die Online-Plattform des Animexx e. V. mit 29,1 % eine relativ große Relevanz für die szeninterne Interaktion nachweisen, während andere Foren (ohne genaue Bezeichnung) mit 22,2 % einen geringeren Stellenwert haben. Insgesamt werden unterschiedliche mediale Angebote, sowohl der direkt-synchronen Interaktion, wie Telefonate oder Skypegespräche, als auch der asynchronen Interaktion, über SMS, E-Mail oder Foren, verwendet und konvergent genutzt. Die vielseitige und konvergente Mediennutzung für die Interaktion mit anderen Fans, kann auf intensive freundschaftliche Bindungen der Mitglieder verweisen.

Die Räume der Szene sind über das deutschsprachige Netzwerk hinaus verknüpft. Neben den internen Räumen der deutschen Szene sind speziell die *Provider* auf internationaler Ebene aktiv. Sie suchen, auch hier online, nach neuesten Informationen oder interagieren mit Providern anderer Länder, um eine möglichst hohe Informationsdichte zu erreichen. Auch die Planung für Events wird von den Communitymitgliedern über die virtuellen Räume durchgeführt (vgl. Erik und Emilias Aussagen zum Gruppencosplay, S. 120–121). Für Konsum und Rezeption werden, wie bereits ausgeführt wurde, unterschiedliche räumliche Angebote genutzt und unterschiedliche Orte besucht. Hierbei kommen die verschiedenen Bedeutungsebenen der Orte und Räume zum Ausdruck.

#### 4.3.2.2. Räume der Interaktion

Die Interaktion mit anderen findet, wie bereits dargelegt wurde, sowohl im virtuellen als auch im real-physischen Raum statt (vgl. MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 Anhang I, S. xxi, Grafik xiv). Plattformen, wie der Animexx e. V., sind hierbei eher für die

---

<sup>169</sup> Vgl. auch Ahrens, 2003.

Gruppeninteraktion als für das einzelne Individuum relevant. Der Einzelnen vermag in sozialen Netzwerken, wie beispielsweise Facebook, eine größere Bandbreite an Kommunikationspartnern anzutreffen. Erst für den direkten Kern der Community und auch der Szene werden spezielle szeninterne Räume interessant. Hier werden Verabredungen getroffen, Informationen eingeholt, Gruppen gegründet und Freundschaften geknüpft. Auch die Unterstützung und Erfahrung der anderen wird gesucht. Auf Events und Treffen werden diese virtuellen Erfahrungen ins Reale und damit körperlich Erfahrbare überführt. Die Masse von 100.000 Communitymitgliedern ist auf der Plattform Animexx nicht sichtbar. Sowohl für das individuelle Mitglied als auch für Außenstehende stellt sie eine bloße Zahl und Information dar. Die tatsächliche Masse an Personen, die dahinter steht, ist nicht fassbar. In Foren, Zirkeln und Gruppen wird der Kontakt zu einzelnen Mitgliedern möglich. Auch hier kann die Gruppe an sich nur mitgedacht werden. Bei tatsächlichen Treffen wird die Menge sichtbar, die Gruppe als physisches Objekt spürbar. Aus diesem Grund wird der Besuch von Events für die Szene zum Ausdruck des *Seins*. Die Szene und ihre Community wird in der Menge und Präsenz erlebbar und der Besucher selbst auf diese Weise zum körperlich-spürbaren Mitglied. Im Erleben gemeinsamer Momente, entsteht Verbundenheit zwischen Individuen aber auch zwischen Individuum und Gruppe. CHRISTINA nutzte die Leipziger Buchmesse um sich mit einer Person zu treffen, mit der sie bereits seit einiger Zeit Kontakt hält. FERDINAND erlebte andererseits, dass er sich auf der Buchmesse nicht allein fühlte obwohl er ohne seine beste Freundin FRIEDERIKE hin gehen musste. Obgleich er allein dort war, erlebte er sich als Teil der Gruppe. So wurde die Buchmesse für ihn auch ohne Begleitung zu einer gemeinschaftlichen Erfahrung.

CHRISTINA: •• So rum aber ... ••• Aber ja, ••• ((sanftes kurzes Lachen)) Der war jetzt zwar nicht genau wie ich verkleidet aber ((atmet ein)) wir kannten uns halt schon länger und wollten uns mal treffen auch so. ••• Un dann war das dann halt so zufällig un da ham wer uns auch ma •• n bisschen so unterhalten.

(Christina, GIV\_Part\_I\_Partitur 304–309)

FERDINAND: Ich war bei der Leipziger Buchmesse. •• Also ich hab eine Karte gewonnen und ich wollte sie mitnehmen aber sie hatte halt ••• [keine Zeit.]

FRIEDERIKE: [Ich konnte] nicht raus.

FERDINAND: Und ähm [das is eigentlich ••• sehr schade. Und ähm[::]] ((1.87s))

FRIEDERIKE: [Nicht mit Zeit, ich durfte da nicht hingehn, die war zu weit.]

FERDINAND: Da hab ich auch gecospayed und ähm ••• das is meine einzige wirkliche Erfahrung als cospay mit auf einer[::] Convention. Und ich war begeistert! •• Also wirklich, ich war[::] extrem begeistert. Ich / Das war richtig schön für mich. Am meisten, weil da auch so viele andere warn wie ich.

Und ähm •• Es gab so viele Leute, mit denen man reden konnte. So viele Leute, die mich umarmen konnten, umarmten, die ich gar nicht kannte. Und •• das is einfach ein richtig schönes Gefühl, wenn man dahin geht und dann grüßen ein alle mit 'Hey Stan'<sup>170</sup>!

---

<sup>170</sup> Anm.: Er ging im Cosplay zu der Leipziger Buchmesse und stellte die Figur Stan Marsh aus der Serie „South Park“ dar.

#### 4.3.2.3. Räume für Informationen und Inhalte

Informationen, Wissen und Inhalte können aus verschiedenen Kanälen generiert werden. Über das nationale Internetangebot hinaus können sich Manga- und Animefans, so sie über Fremdsprachenkenntnisse verfügen, an unterschiedlichen und umfangreichen Angeboten bedienen. Japanische Seiten sind hierbei sicher im besonderen Maße beliebt, da sie Informationen aus erster Hand verbreiten können. Ins Englische übersetzte Inhalte gehen zunächst oft auf Provider zurück, welche in Eigeninitiative die japanischen Texte übersetzen. Da einige Mitglieder der Szene über sehr gute Kenntnisse der japanischen Sprache verfügen, können sich diese gegenseitig ergänzen und die Informationen und Übersetzungsqualität der Provider prüfen. Diese Methode ist möglich, weil alle auf dieselben Räume zugreifen können. Der Einzelne ist nicht auf die Zuverlässigkeit einer Quelle angewiesen, sondern kann durch Gegenprüfen und Referenzquellen den Wahrheitsgehalt der Information evaluieren. Ein solcher Vorgang ist nur schwer in den real-physischen Raum übertragbar. Tatsächliche Distanzen, Länder und Zeitzonen erschweren eine real-physische Informationsbeschaffung, die wiederum auch nur mit hohem monetären Aufwand und großer zeitlicher Verzögerung erreichbar wäre. Ein Beispiel für die Informationsverbreitung über Provider und den inhaltlichen Abgleich mittels Foren und anderer Provider, findet sich im Foren-Thread *Sailor Moon*. Dieser bezieht sich auf eine über die Plattform *NicoNico* ausgestrahlte Ansage, welche später in einem Fannetzwerk übersetzt und verbreitet wurde. Hier der Initialisierungspost:

„Bei einem NicoNico Video Event zum 20. Geburtstag des Sailormoon Manga wurde heute 06.07.2012 bekannt gegeben, dass es einen neuen Sailormoon Anime geben soll. Dieses mal ist es kein Witz sondern wahr. Momoiro Clover Z werden, das Opening singen, der neue Anime wird im Sommer 2013 gezeigt werden. <http://www.animenewsnetwork.com/news/2012-07-06/sailor-moon-manga-gets-new-anime-in-summer-2013> Es handelt sich dabei definitiv nicht um ein Remake sondern um eine komplette neue Staffel.“

(Fan XI, 06.07.2012, 14:38 Uhr, Sailor Moon)

Eine Antwort zum Initialisierungspost bezieht sich auf einen Provider, welcher als zuverlässig angesehen wird, da seine Informationen als wahrheitsgemäß gelten:

„Das hab ich auch gelesen bei Comic Natalie, sie bringen meist immer recht verlässliche Nachrichten, denen man vertrauen kann.“

(Fan XII, 07.07.2012, 12:55 Uhr, Sailor Moon)

Ebenso verhält es sich mit den Angeboten der schon oft erwähnten Scanlationsteams und Fan-Subgruppen<sup>171</sup>. Diese sind international vernetzt und können nur durch ihre virtuellen

---

<sup>171</sup> Vgl. Kapitel 4.4.1.2., S. 148.

Räume Distanzen in kürzester Zeit überwinden. Die Akteure handeln hier über Landesgrenzen und Zeitzonen hinweg simultan, um schnellstmöglich ein zufriedenstellendes Ergebnis erreichen zu können. Dieses eng verwobene internationale System funktioniert nur, indem die einzelnen Elemente ineinander greifen. Die Basisinhalte (Anime- oder Manga-Episoden) werden in Originalton zur Verfügung gestellt, die Sprachsequenzen werden übersetzt und anschließend als Untertitel in die Episode gesetzt oder beim Manga, in die zuvor „gereinigten“ Sprechblasen übertragen.<sup>172</sup> Oft bedarf es dafür eines ganzen Teams, welches jedoch nicht unbedingt am selben Ort beziehungsweise im selben Land lebt. Der virtuelle Raum wird demnach ausgedehnt und durch die Verknüpfungen, auch mit den späteren Nutzern der Angebote, weiter entwickelt. Die Abläufe erklärt ERIK wie folgt:

ERIK: •• Das das gibt so paar spezielle Seiten, die wirklich ähm ... ••• Es gibt halt diese ••• vor allem •• englischen, Subgruppen heißt das, also diese Leute, die halt diese ••• rohen Folgen nehmen und das dann / Wirklich schon am nächsten Tag is das übersetzt •• und die die Untertitel drunter geschmissen. ••• Und da da / •• meistens dann schon n Tag später steht das dann auf diesen Seiten zum Download zur Verfügung. Als das noch / ((atmet ein)) Als ich mit Animes angefangen habe, war das noch nicht so, •• dass das wirklich so ne ... ••• Es greift so zahnradmäßig perfekt ineinander. Und dieses dieses System wirklich, das die Folge kommt ((atmet ein)) diese Subgruppen machen das, diese Seiten stellen das zum Download bereit. •• ((atmet ein)) Also •• muss man sagen, da muss man sich auch n bisschen reinknien, um sowas zu finden, ((atmet ein)) solche Seiten im Internet, weil die jetzt nicht einen gerade ins Gesicht springen, meistens.

(Erik, GV\_Partitur 1310–1315)

#### 4.3.2.4. Räume für Fanpraxen

Das Darstellen von Fanpraxen, wie sie die Fanfiction-Schreiber, Fanart-Zeichner oder auch die Cosplayer praktizieren, ist zunächst ein Ausdruck der persönlichen Verbundenheit mit dem Inhalt, auf den sich diese beziehen. Fanpraxen entsprechen der Selbststilisierung durch die Ausdrucksformen der Kunst. Das durch sie dargelegte Bildhandeln gibt dem Individuum Raum, seine „Selbstentwürfe zu dokumentieren, zu inszenieren, auszuprobieren, anderen zu zeigen und darauf Feedback zu erhalten“ (Reißmann, 2014, S. 93). Dabei darf jedoch der bereits erwähnte Aspekt der Anerkennung nicht unterschätzt werden. CWIELONG (2014) fasst dies wie folgt zusammen:

„Die Präsentation eigener Artefakte auf den jugendkultur- und szenespezifischen Webseiten ist unabdingbar, um von anderen Szenemitgliedern wahrgenommen und anerkannt zu werden.“ (Cwielong, 2014, S. 206)

---

<sup>172</sup> Vgl. Kapitel 4.4.1.2., S. 148.

Durch die Konnektivität der Gleichgesinnten-Gruppe können für die eigenen Arbeiten Publika akquiriert werden. Einerseits können Künstler ihre Arbeiten mit der Community teilen, andererseits haben Mitglieder die Möglichkeit von Besseren zu lernen und so ihre eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Das Kommentar- und Kritiksystem soll dabei helfen, die eigenen Fähigkeiten in Relation zu sehen, Möglichkeiten aufgezeigt zu bekommen, um sich zu verbessern und Anerkennung für die Mühe zu bekommen (vgl. dazu auch Cwielong, 2014, S. 200–207). Diese interessierte Öffentlichkeit ist verstärkt über das Internet erreichbar. Hierfür liegen die Gründe einerseits in der großen Diversität der möglichen Fanpraxen und andererseits in der häufig nur geringen lokalen Anbindung des Manga- und Animefandoms. Die meisten Interviewpartner bestätigten, dass sie im direkten Umfeld wenige oder keine Personen haben, die ihre Leidenschaft für Manga und Anime teilen, beziehungsweise die sich für die Fanpraxen interessieren. Über die virtuellen Plattformen sammeln sich wiederum jene Personen mit ähnlicher Neigung und versorgen sich untereinander mit Inhalten. Auch hier spielen Netzwerke zwischen einzelnen Mitgliedern und der Community eine große Rolle. Seiten, wie beispielsweise Myfanfiction, DeviantArt oder CosBase sowie der Animexx e. V., geben den Mitgliedern die Möglichkeit ihr Können der Community zu präsentieren.<sup>173</sup> Für die Fanpraxis des Cosplays stellt das Internet nur eine der möglichen Ausstellungsformen dar. Die präferierte Ausstellungsform sind Conventions und Treffen. Cosplays werden in den meisten Fällen auf diese hin angefertigt, dort getragen und fotografiert. Das spätere Onlinestellen dient dann wiederum dem Zeigen des eigenen Könnens gegenüber jenen Mitgliedern, die nicht im Real-Physischen erreicht werden konnten. Cosplay-Wettbewerbe werden vornehmlich auf Events ausgetragen und dienen zwei Aspekten der Räume, zum einen dem Darstellen eigener Fähigkeiten und damit der Selbststilisierung, zum anderen dem Erleben gemeinsamer Momente. Dass es hierbei auch zu einem Idol-Phänomen kommen kann beschreibt ARIANE. Sie erklärt, dass einige Zeichner in der Szene bereits sehr anerkannt sind und so von anderen Zeichnern als Mentoren angesehen werden. Diese suchen gezielt Kontakte um ihrem Vorbild nahe zu sein und von ihm lernen zu können.

ARIANE: Ich hab schon den Fall gehabt, dass ähm ••• halt auch viele Leute, die da vielleicht weniger gut zeichnen könn oder sowas, ((atmet ein)) ähm auch gerne einfach mit den Leuten, • die sie da •• für ihre, f für ihre Kunst bewundern un so einfach mehr in Kontakt komm möchten un so. Das is halt auch ne Möglichkeit sich da so auszutauschen ((atmet ein)) Und ähm, das is tatsächlich auch • teilweise son bisschen dieses Phänomen, dieses ••• Idol-Phäno • men so, dass, dass man dann doch wieder j/ Wie auch in in der •• Gesangsszene, in der Popszene jetzt nich ganz so, aber, • da sin halt / Man hat jemand für seine A ar für seine Kunst bewundert, für, für sein Handwerk ((atmet ein)) Und, • über die Plattform is halt aber auch ne Möglichkeit mit den Leuten in Kontakt zu kommen.

(Ariane, GI\_Partitur 1427–1437)

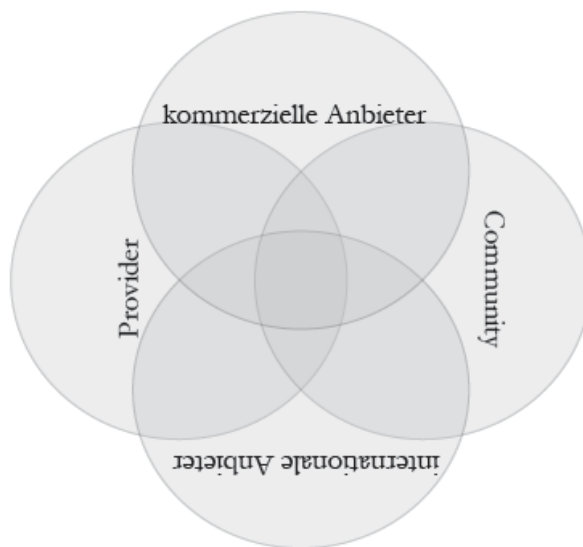
---

<sup>173</sup> <http://www.cosbase.de/>; <http://www.myfanfiction.de/>; <http://www.deviantart.com/>.

### 4.3.3. Räume der Szene

#### 4.3.3.1. Virtuelle Räume

Die virtuellen Räume der Szene umfassen sowohl die große deutschsprachige Community des Animexx e. V., als auch eher kleine themenzentrierte Untergruppen, wie zum Beispiel Narutopedia oder Digital Nippon. Auch auf eine Fanpraxis bezogene Communitys werden über das eigentliche Szenethema hinaus frequentiert, wie am Beispiel von MyFanfiction.de zu sehen ist. Sachthemen werden sowohl von den Verlagen in ihren Online-Präsenzen und Newslettern als auch von szeneeigenen Communitys zur Verfügung gestellt. Diese können unter anderem Veröffentlichungsdaten von Manga oder aktuelle Autoramstunden von Mangazeichnern, aber auch Hinweise zu japanspezifischen Kulturereignissen, wie beispielsweise Messen oder Veranstaltungen, sein. Angebote der nationalen Räume werden durch internationale Communitys ergänzt, so zum Beispiel die des DeviantART, einer Onlinecommunity für jedwede Form bildender Kunst mit starken Bezügen zur Fanart. Fan-News-Seiten, Newsgruppen und Blogs gewährleisten die Informationsversorgung, auf welche wiederum die größeren Communitys zurückgreifen.



**Abbildung 7: virtuelle Nutzungsräume und ihre Verknüpfungen.**

Diese Providerseiten sind häufig miteinander vernetzt und arbeiten auf Fanbasis. Ein Beispiel hierfür wurde in Kapitel 4.4.1.2. (S. 148) vorgestellt. Japanische popkulturelle Onlinecommunitys, wie NicoNico<sup>174</sup> oder auch Online-Präsenzen der japanischen

---

<sup>174</sup> Anm.: Die Nico-Nico-Community bietet ihre Inhalte in englischer, koreanischer und japanischer Sprache an, <http://www.nicovideo.jp/>.

Mangaverlage<sup>175</sup>, ergänzen das Angebot. Hier haben sich die japanischen Anbieter in den letzten Jahren auf das internationale Publikum eingestellt und bieten alternativ zur japanischen Sprache auch englischsprachige Webseiten an. Zu diesen offiziellen Räumen stoßen ergänzend jene, deren Angebote sich im juristisch grauen Bereich befinden. Scanlation-Seiten, Seiten von Fan-Subgruppen sowie auch Screening-Seiten. Sie werden den Providern zugeordnet und auf nationaler sowie internationaler Ebene genutzt.

#### 4.3.3.2. Real-physische Räume

Bei den real-physischen Räumen können zwei Kategorien unterschieden werden. Zunächst bedient sich der einzelne Fan der *ökologisch-nahräumlichen* Umgebung (Baacke, 2004, S. 164) seines Wohnviertels oder der Stadt in der er lebt. Comic- und Fantasyläden sowie Buchhandlungen dienen einerseits als Kontaktstätten zu anderen Personen mit ähnlichen Interessen und andererseits als Möglichkeit, die gewünschten Inhalte zu erwerben. Veranstaltungen dieser Läden erreichen die lokale Community und Interessierte und dienen damit als direkter Bezugspunkt für die real-physische Verankerung der Besucher im Nahraum. Lokale Kleingruppen, wie am Beispiel der Showgruppe (Gruppe IV) zu sehen ist, nutzen örtliche Jugendclubs oder Schulräume für ihre Treffen und integrieren sich im städtischen Leben. Sie formieren sich aus Personen, die in direkter Nähe zueinander wohnen. Solche urbanen Räume stehen besonders Personen in größeren Städten zur Verfügung und sind in ländlichen Gegenden oder kleineren Städten nur bedingt anzutreffen. Hier wird häufig auf das regionale Umfeld der nächst größeren Städte zurückgegriffen. Oft dienen lokale Gruppen als Grundlage für die zweite Kategorie der real-physischen Räume, den sogenannten Events (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 21–22). Community-Treffen, Messen, Conventions oder Feste finden an real-physischen Orten zu festen Zeiten statt und bilden Räume für die Szene und deren Mitglieder.

Kleine Conventions<sup>176</sup> oder Treffen werden von lokalen Gruppen organisiert und meist von Personen aus der Region oder der Region nahen Gebieten besucht. Durch die gezielte Anreise und die zeitliche Begrenzung stellen Events Besonderheiten dar. Ihr Raum vermag es, als Vermittler der Entfernungen zu wirken. In ihnen sind alle, abgesehen von den Organisatoren, fremd und werden durch das gemeinsame Erleben zu einer Gruppe. Sie teilen die Erfahrung im heterotopischen Raum. Derartige Events sind unterschiedlich und vielseitig. Beispiele können Conventions, wie die Connichi oder die AnimagiC, aber auch

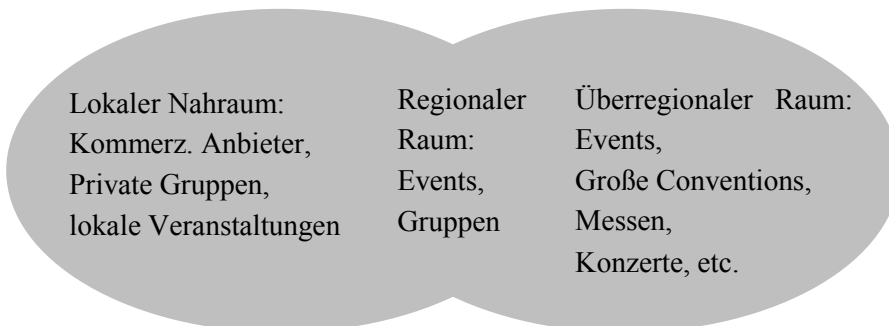
---

<sup>175</sup> Anm.: Beispielsweise die englischsprachige Version der Shonen Jump-Seite der Shueisha Inc., <http://www.shonenjump.com/e/>.

<sup>176</sup> Anm.: Eine Convention ist eine Szene-Messe und widmet sich dem Themenschwerpunkt oder einem Unterthema der Szene. Neben Händlern und Workshops werden auch Programmpunkte wie Showgruppen, Konzerte und/oder Wettbewerbe veranstaltet. Treffen stehen wiederum für jede Form der Zusammenkunft, die nicht im Sinne einer Messe oder Convention stattfindet. Diese sind eher privater Natur und stellen Interaktion und Kommunikation zwischen den Teilnehmern in den Vordergrund.



Konzerte von Visual Kei-Bands oder die online organisierten Animexx-Treffen sein. Oft gehen Events Gespräche und Organisation im virtuellen Raum voraus. Dies nicht zuletzt, weil beispielsweise der Ticketvorverkauf für große Conventions über die Internetpräsenzen dieser organisiert wird.



**Abbildung 8: Real-physische Räume mit lokalen, regionalen und überregionalen Verbreitungsformen.**

## 4.4. Untergruppen und Subszenen, Abgrenzung und Patchwork

### 4.4.1. Untergruppen und Subszenen

#### 4.4.1.1. Untergruppierungen als fokussierte Vergemeinschaftungen

Eine erfolgreiche Szene ist fähig zu wachsen. Sie ist attraktiv für neue Mitglieder und hält genügend *Bleibepotential* für jene, die sich schon seit Jahren in ihr bewegen. Doch je größer eine Community (und damit auch eine Szene) wird, so KIM (2006, Pos. 4480–4491)<sup>177</sup>, desto weniger Bindung besteht zwischen den einzelnen Mitgliedern. Wie in einer immer größer werdenden Stadt gehen Anonymität und Heterogenität mit der steigenden Urbanisierung einher. Wohnviertel und Nachbarschaften vereinen sich zu einer Gemeinschaft und bilden lokale Gruppen und Gruppenzugehörigkeiten. Hier befinden sich die Lieblingslokale, hier trifft man Personen, mit denen man eine gemeinsame Geschichte und gemeinsame Interessen teilt.<sup>178</sup> Die Rolle des Kiezes und der darin ansässigen Strickgruppen, Lesezirkel oder Sportvereine übernehmen in einer Szene Subszenen und Untergruppen. Hier bilden sich die Grundlagen für Langzeitbindungen. Denn, so KIM, „*People form their strongest, most enduring relationships in small, focused groups*“ (2006, Pos. 4523)<sup>179</sup>.

<sup>177</sup> Kim, 2006, Chapter nine. Subgroups: Clans, Clubs and Committees – Why Subgroups?.

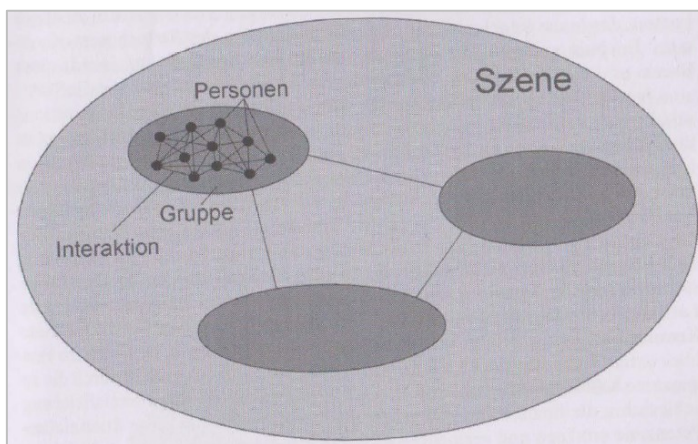
<sup>178</sup> Vgl. KIM, 2006, Pos. 4480 – 4491, Chapter nine. Subgroups: Clans, Clubs and Committees – Why Subgroups?.

<sup>179</sup> KIM, 2006, Chapter nine. Subgroups: Clans, Clubs and Committees – Why Subgroups? Maintaining Intimacy, Managing Growth – Join the Club.

Subszenen und Untergruppen sind nach HITZLER und NIEDERBACHER (2010) jene Elemente, aus denen sich Szenen zusammensetzen. Die Autoren stellen fest, dass

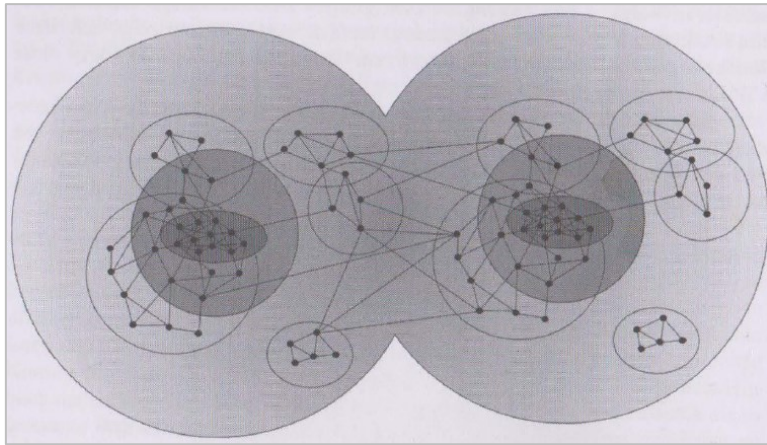
„Gruppierungen [...] offensichtlich vor allem dadurch zu einem Teil von Szenen [werden], dass sie sich auf der Basis gemeinsamer Interessenlagen zu anderen Gruppierungen hin öffnen und sich selbst eben nicht nur als Gruppe, sondern (auch) als Teil einer Szene begreifen“ (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 20).

Jedes Mitglied einer Szene, so die Autoren weiter, sei mindestens in einer Untergruppe eingebunden (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 20). Die Gruppen selbst seien jedoch untereinander nur wenig kommunikativ und würden nur geringfügig interagieren. Durch gemeinsame Interaktionsräume, wie beispielsweise großen virtuelle-Communitys oder Events, verdichten sich die Mitglieder über ihre Erkennungsmerkmale (Stil, Habitus, Symbole) und erkennen die Zusammengehörigkeit (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 20).



**Abbildung 9: Gruppen in Szenen (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 21).**

Untergruppen haben eigene szenenähnliche Strukturen und verfügen über ähnliche Mitgliedertypen wie ihre großen Pendanten. Da sie sich jedoch innerhalb der großen Mutterszene bewegen, nutzen sie die bestehenden Räume und etablieren, nur auf die eigenen Bedürfnisse hin, innerhalb dieser Szeneräume eigene Strukturen. Hierbei können Subszenen und Untergruppen unterschieden werden.



**Abbildung 10: Subszenen und die sich in ihnen befindenden Untergruppen (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 24).**

Subszenen stellen in sich selbst kleine Szenen dar, die wie eben beschrieben, eigene Infrastrukturen innerhalb der Szene aufbauen und dafür das Szenenetzwerk und die Szeneräume nutzen (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 20). Untergruppen dagegen etablieren sich innerhalb einer Community oder Plattform und nutzen dort die ihnen zur Verfügung gestellten Räume (vgl. ebenda). Im Modell von HITZLER und NIEDERBACHER wird dies deutlich. Eine Subszena besteht aus eigenen Administratoren, Providern und Künstlern sowie aus den Stammgängern und Novizen. Diese bilden wiederum eigene Untergruppen, in denen sie sich zusammentun. Ähnlich der wöchentlichen Strickgruppe in einem Wohnviertel, werden sich kleine Gruppen in größeren Gruppen formieren. Dieser Vorgang ist, so auch KIM, natürlich und für eine gesunde Community und Szene essentiell (vgl. 2006, Pos. 4480–4492)<sup>180</sup>.

#### 4.4.1.2. Subszenen und Fanpraxen der (deutschen) Manga- und Animefanszene

Diese Personen mit gleichen Interessen bilden innerhalb der deutschen Manga- und Animefanszene verschiedene Subszenen heraus. Hierbei handelt es sich um jene Gruppen, welche Informationen sammeln und bereitstellen; sich um spezifische Themen konstituieren; Scanlations und Fan-Subs für die Community bereitstellen; Fanpraxen durchführen oder kritisieren sowie bevorzugt über Serien oder eigene Ansichten sprechen. Da HITZLER und NIEDERBACHER (2010, S. 20) davon ausgehen, dass sich jedes Communitymitglied in mindestens einer Untergruppe befindet, müssen die *Rezipienten* und *Sammler* ebenfalls als solche angesehen werden, auch wenn ihre Mitglieder nur geringfügig miteinander interagieren. Im Folgenden werden einige der Subszenen kurz vorgestellt, die während der Recherchen aufgefallen sind.

<sup>180</sup> KIM, 2006, Chapter nine. Subgroups: Clans, Clubs and Committees – Why Subgroups?.

### *Fanfiction–Schreiber:*

Die Community der Fanfiction-Schreiber ist in sich selbst möglicherweise schon eine eigene Szene. Sie finden sich entweder auf Plattformen zusammen, welche unabhängig von einem speziellen Fandom stehen, wie beispielsweise MyFanfiction, oder auf fandomspezifischen Plattformen wie dem Animexx e. V. Ihre Arbeiten orientieren sich an bestehenden Themen, Figuren und Geschichten und interpretieren diese frei nach dem persönlichen Befinden. Die Werke an sich sind reine Texte und können von Kurzgeschichten über Erzählungen bis hin zu jahrelangen Serien gehen.<sup>181</sup> Der Fanfiction-Schreiber macht der Community mit seiner Arbeit ein Rezeptionsangebot. Personen, die eine ähnliche Geschichte lesen wollen oder eine bestimmte Figurenkonstellation präferieren, suchen ihre Befriedigung in den Fanfictions. CHRISTINA beschreibt es wie folgt:

CHRISTINA: Ja is es ja so, dass man das online stellt. ••• Das es andere lesen. Also zum Beispiel gibt s so Unterschiede ••• Manche stehn zum Beispiel auf den un den Chara un möchte, dass •• die zusamm kommen, da schreibt ma zum Beispiel ••• seine eigene Geschichte, dass die dann auch zusammen kommen ((1.0s)) Un wenn s auch andre denken, lesen die das und schreiben dazu Kommentare ((1.03s)) Un so mach ich das auch. Also ••• ich interessier mich zum Beispiel nur so für allgemein diese Person, •• schreib dazu immer was ••• un wenn s jemand •• • halt auch mag, dann •• liest er das un kommentiert das.

(Christina GIII\_Part\_III\_Partitur 69–76)

### *FanArtisten (Zaremba, 2014):*

Auch diese Subszene trägt potentiell eine eigene Szene in sich, denn auch ihre Mitglieder finden sich in internationalen Communitys, wie beispielsweise DeviantART, zusammen und stellen dort ihre Arbeiten aus. Auf der Communityplattform Animexx e. V. und beispielsweise MangaCarta<sup>182</sup> stehen fandomspezifische Communitys zur Verfügung. Um die „Künstler“ herum etabliert sich, abhängig von der jeweiligen Plattform, ein Bewertungs– und Kritikersystem, über welches sie ihren Stand in der Community eruieren und ihre Fähigkeiten verbessern können (vgl. Cwielong, 2014). Diese Kritiker setzen sich zum Teil aus anderen Künstlern, zum Teil aus der Community zusammen. Die Gruppe der FanArtisten ist groß und umfasst verschiedenen Bedürfnisse sowie Angebote. Im folgenden Zitat erklärt ABGEMELDET, dass allen Zeichnern der Wunsch nach Anerkennung eigen sei. Er erklärt, dass es sich sehr wohl um qualitative Unterschiede in den jeweiligen Arbeiten handeln könne, dem Künstler selbst trotz allem immer der Stolz auf die eigene Arbeit antreibe. Der FanArtist macht, ähnlich wie der Fanfiction-Schreiber, ein Angebot, erwartet dafür allerdings auch ein gewisses Maß an Rückmeldung.

---

<sup>181</sup> Anm.: Das Fanfiction-Schreiben ist als Fanpraxis weit verbreitet und wurde bereits in den Anfängen der Fanforschung beschrieben (vgl. Green, Jenkins, & Jenkins, 1998; Cicioni, 1998).

<sup>182</sup> <http://www.mangacarta.de>

„gut, es gibt einen unterschied zwischen denen die wie die doofen zeichenstudien anfertigen und unter 3 stunden üben am tag nicht mit sich zufrieden sind und denen, die einfach mal geil finden was sie gemacht haben aber für beide gilt:

wer nimmt sich das recht heraus zu sagen das sich sowas nicht gehört?

Mal ganz ohne witz: ich lad meinen kram hier nicht hoch weils mir so schrecklich egal ist was andere denken.

wenns das wäre könnt ichs in die schublade stecken wenns fertig is und nie jemandem zeigen.

und ich glaube keinem–absolut keinem–hier, wenn er sagt er zeichnet nuuuuuuuuuuuuuuuuuuuur für sich und kommentare und feedback sind ihm sooooo unwichtig.

vorallem nicht denen die sowas behaupten und sich gleichzeitig bei verlag XY bewerben.

Klar. weils mir so egal is geh ich das zeug direkt ma publizieren.

Und wisst ihr was? da ist garnichts schlimm dran das man sich freut was auf die reihe gekriegt zu haben, das mans anderen zeigen will und–oh gott–das man sich dann auch noch n pinn in den bauch freut wenns diesen anderen dann auch noch gefällt.“

(abgemeldet, 06.09.2009, 02:58 Uhr, Kritiker)

### *Doujinshi–Zeichner:*

Sie gehören im Grunde genommen zur Gruppe der FanArtisten, bilden jedoch eine szeneeigene Besonderheit. Doujinshi kommen direkt aus dem Mangabereich und beschreiben in Japan Fan-Manga oder auch Manga, welche nicht kommerziell vertrieben werden (Tamagawa, 2012, S. 108–109). Daher sind Doujinshi–Zeichner per se eine Subszene der Manga- und Animefanszene. Aus ihren Reihen bildet sich der Nachwuchs der kommerziellen Mangaka. Ihre Arbeiten umfassen Storyboard, Bild, Text und Layout. Fan XII erklärt, welche Schwierigkeiten und Arbeit hinter einem Doujinshi steht und dass die Kritik aus der Community daher oft für den Einzelnen viel Überarbeitung bedeuten kann.

„In der Praxis siehts ganz anders aus. Jeder Kommentator hat die Möglichkeit die Story, das Storytelling, die Umsetzung, die Zeichnungen und auch d. Lettering zu kritisieren.

Bei den ersten beiden, kann der Zeichner nicht mehr viel ändern, das Dritte ist auch recht fatal, weil dann der Zeichner sieht, dass das ganze Ding neu gemacht werden muss, damit mehr Leser dazu kommen können...

Und die Zeichnungen... naja. Viele machen es schon so gut wie es geht, es ist sehr verletzend da noch Kritik zu erhalten.

Das Lettering ist wohl das harmloseste, weil man dann bloss alles neu Lettern muss, aber es gibt Leute, sie sehen es nicht ein, dass auch die Schrift sehr viel zum

Lesevergnügen beisteuert... „,

(Fan XII, 05.09.2009,17:56 Uhr, Kritiker)

## Cosplayer:

Sie bilden den Stil, welchen die Außenwelt mit der Szene assoziiert. Ihre Community umfasst etwa ein Drittel der Manga- und Animefans (vgl. MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 in Anhang I, S. x, Tabelle iii; S. xii, Tabelle v). Die Subszene selbst verfügt über eigene Räume und Netzwerke und ist über die nationalen Grenzen hinaus mit den Cosplayern anderer Länder, nicht zuletzt durch die WCS (World Cosplay Summit) des japanischen TV-Senders Aichi, verbunden (Mertens, 2012a, S. 163–165). Ihre Infrastruktur ist in vielen Punkten bereits unabhängig von der Manga- und Animefanszene, weshalb MERTENS ihr das Potential zu einer eigenen Szene zuschreibt (2012a, S. 139, 151–165). Das Prinzip des Cosplays entstammt der japanischen Mutterszene. Dort werden die Kostüme entweder käuflich erworben oder in Handarbeit hergestellt (Okabe, 2013, S. 235–237). OKABE (2013) stellte allerdings fest, dass der japanische Cosplayer sehr viel Wert auf die Authentizität seines Kostüms lege, sei dieses nun gekauft oder selbst gemacht. Hierbei würden die meisten japanischen Cosplayer selbst genähte Stücke bevorzugen. Ein Cosplay sei, so der Autor, „*more than simply wearing an outfit and posing in front of the camera*“ (Okabe, 2013, S. 235). Auch die deutsche Cosplay-Community legt, in eben diesem Maße, sehr viel Wert auf diese selbst gemachten Kostüme. Wie in der japanischen Cosplay-Community, dienen auch in Deutschland Wettbewerbe und Online-Plattformen der Darstellung des eigenen Könnens. Die wichtigste eigene nationale Plattform stellt die DCM (Deutsche Cosplay Meisterschaft), welche mit der Frankfurter Buchmesse und vielen Conventions zusammenarbeitet. Showgruppen gelten derzeit noch als ein Teil der Cosplay-Subszene. Sie sind allerdings durch ihre Netzwerke und ihre wachsende Beliebtheit auf dem Weg eine eigene Subszene zu etablieren. EMILIA und ERIK stellen die Cosplayszene und ihre Eigenheiten im folgenden Zitat vor und erzählen, dass sie selbst auch „Stangencosplays“ kaufen, wenn sie denken, dass es sinnvoll sei.

EMILIA: Wo man auch sagt, äh in Japan zum Beispiel is es völlig egal, ob man s gekauft hat oder • • • ob s selbst genäht is ((atmet ein)) • • • Äh in Japan is es mehr so, • • • "wer hat das bessere Cosplay?" • • • Da kann das gekauft sein und bestellt, irgendwas–keine Ahnung–mein bester Freund hat s genäht–• • • Is völlig egal dort. • • • Da gehts wirklich nur darum, wie s am Ende aussieht. • • • Und hier in Deutschland is es so, • • • kommts auch sehr • • • drauf an, ob man s selbst gemacht/ is es selbst genäht oder hat man's nur bestellt? • • • Wo ich s mir dann immer sage, • • • ähm • • • ich wäge die Kosten ab. • • • Manchmal is es billiger, wenn man sich n Cosplay im Internet bestellt. • • • Weil man einfach sieht, • • • oh man muss sich irgendwelche extra Knöpfe und sonst noch kaufen, • • • die[:] • • • wahnsinnig teuer sind, wenn man die einzeln bestellt. • • • im Cosplay sind die schon mit drin. Und wenn ich dann überschlage, was ich für meinen Stoff bezahlen müsste • • • und wie viel Arbeitsstunden ich rein setze. Vielleicht komm ich sogar manchmal günstig, wenn ich das komplett kaufe. • • • Ähm, is mir auch dann gleichzeitig die Arbeit abgenommen und kann ich s halt nutzen für n anderes Cosplay zum Beispiel ((1.36s))  
[Ähm[:]] • • • [Genau.]

ERIK:[Bei mir] hat s einmal für ne [Uniform...] • • • Das is mehr oder weniger n Stangencosplay. Das ham fast alle Charaktere in diesem Anime. • • • "Vampire Knight" also, ham die mehr oder weniger dieselbe Uniform. Es gibt ne schwarze und ne weiße. • • •

Und manchmal in leicht unterschiedlichen ••• Ausführungen. Aber das [war mir ni so ...]  
EMILIA: [Ja, hat der eine] ne  
Krawatte oder hat der eine nich ne Krawatte[:] •• so.

(Erik und Emilia, GV\_Partitur 585–605)

### *Fan-Subgruppen und Scanlationteams:*

Hierbei handelt es sich um weit vernetzte Gruppen, die ohne internationale Beziehungen und Netzwerke kaum die Möglichkeiten hätten, ihren Fanpraxen nachzugehen. Diese Provider-Subszenen greifen auf bestehende Räume und eng verwobene Netzwerke zurück, um die zu übersetzenden Inhalte erhalten zu können. Über online-vernetzte Kleingruppen erfolgen die Übersetzung und Nachbearbeitung. Vereine, wie der Anime Sekai e. V. und dessen Plattform Fansub db<sup>183</sup>, bieten neben Fan-Subs und Scanlations auch Tutorien an und werden von den einzelnen Teams zur Rekrutierung von Mitarbeitern genutzt. Ein Fan-Sub umfasst die Übersetzung der japanischen (oder englischen<sup>184</sup>) Tonspuren der Anime und das anschließende synchrone Untertiteln der Videospur. Eine Scanlation arbeitet mit dem Manga als Grundlage. Hier werden die Texte aus dem Japanischen (oder Englischen) übersetzt. Textfelder (Sprechblasen oder andere Textfelder), in denen der anderssprachige Text war, müssen von diesem gereinigt werden. Anschließend erfolgt das Einsetzen des übersetzten Textes in die zuvor gereinigten Felder. Eine weitere Form der Fan-Übersetzungen ist der Fan-Dub. Hierbei werden die originalen Tonspuren von Fans synchronisiert, sprich mit einer eigenen Tonspur versehen (engl. to dub) (Mertens, 2014, S. 43). ERIK ist als langjähriger Animerezipient mit den Abläufen der Fan-Subgruppen vertraut und erklärt kurz, wie diese funktionieren:

ERIK: •• Das das gibt so paar spezielle Seiten, die wirklich ähm ... ••• Es gibt halt diese ••• vor allem •• englischen, Subgruppen heißt das, also diese Leute, die halt diese ••• rohen Folgen nehmen und das dann ... Wirklich schon am nächsten Tag is das übersetzt •• und die die Untertitel drunter geschmissen. ••• Und da da / •• meistens dann schon n Tag später steht das dann auf diesen Seiten zum Download zur Verfügung.

(Erik, GV\_Partitur 1310–1315)

### *Informationen-Sammler:*

Auch diese Gruppe der Provider greift auf das internationale Netzwerk und seine Räume zurück. Die Subszene der Informationen-Sammler existiert in allen Szenen. Ihre Mitglieder stellen in Blogs und Newsgroups sowie Mailinglists oder Fanzinen

---

<sup>183</sup> <http://fansubdb.net> .

<sup>184</sup> Anm.: Der Fan-Sub, wie auch die Scanlation, ist ein internationales Phänomen. Oft übersetzen amerikanische Gruppen die Rohdaten ins Englische, was wiederum von anderssprachigen Gruppen verwendet werden kann. Des Weiteren müssen auch deutsche Fan-Subs (und Scanlations) nicht zwangsläufig aus dem Japanischen ins Deutsche übersetzen, sondern können, schon auf den internationalen Markt hin orientiert, ihre Arbeiten auf Englisch verbreiten.

Informationen zu Veröffentlichungen, Hintergrundwissen und ähnlichem bereit (Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 41–43). Einzelne Gruppen sind dabei miteinander vernetzt, nutzen sich gegenseitig als Referenz oder dienen als Abgleich zum Wahrheitsgehalt der Information. Plattformen für Informationssammler sind beispielsweise die *OtakuTimes* oder, wie im folgenden Beispiel, die Gruppe von *SailorMoonGerman*.<sup>185</sup>

- „1) Wir beziehen unsere Infos (so wie alle unsere Partner) von Twitter, Tumblr, Facebook usw.
- 2) Eine Hand wäscht die andere! Die Sailor Moon Community haltet zusammen, auch international! Wenn du genauer hinsiehst sind wir alle miteinander verbunden (in Form von einer Partnerschaft)
- 3) Wir geben IMMER zuverlässliche Quellen an!
- 4) Wir klauen in diesem Sinn nichts. Meistens ist es so dass andere Seiten UNS sogar zitieren da wir öfter Mal schneller sind ;D

Aber dass lasse ich für mein Team nicht sitzen.

Wir sind immer über konstruktive Kritik dankbar, aber dann bitte auch mit begründung!

Und wo sind wir unseriös? 1. Wir sind ein FAN Blog, wir alle arbeiten in unserer Freizeit zusammen an div. Projekten. Wir haben Namenhafte Partner hinter uns (wie zb. Animax Deutschland) kooperieren mit vielen deutschen Anime Conventions (in Form von Presse), wären wir unseriös hätten wir solche Unterstützung?“

(Fan X, 15.02.2013, 19:15 Uhr, Sailor Moon)

### *Serien–Subszenen:*

Neben der großen gemeinsamen Affinität für den Manga–/Animestil, finden sich Subszenen zu diversen Serien. Im oberen Beispiel meldet sich eine Gruppe aus der Sailor Moon–Subszene zu Wort. Diese Serien–Subszenen verfügen oft über eigene Plattformen, zählen sich allerdings zu der großen Szene hinzu, da ihr Themenschwerpunkt auf dem der Hauptszene beruht. Die Mitglieder der Serien–Subszenen nutzen sowohl die eigenen als auch die Szene–Netzwerke und Räume. Innerhalb der Serien–Subszenen finden sich die oben angeführten anderen Subszenen ebenfalls. BETTINA ist als Naruto-Fan besonders interessiert an den Figuren ihrer Lieblingsserie und kennt daher auch die Räume dieser Serien-Subszene.

BETTINA: Ja, also ähm. ••• s gibt auch v/ dann viele Seiten so einfach über ••• über die Serien oder über die Manga[s]

BEATRIX: [Hm], die ganzen Foren, wo dann [•••] [dis]kurtiert wird.

BETTINA: [Ja, genau]! Wo man irgendwie, •• ja halt die Fragen stellen kann oder so. Oder •• es gibt zum Beispiel ... Es gibt ja WIKIpedia [•••] und für Naruto gibt es auch ein Narutopedia [•••] also wo wirklich

---

<sup>185</sup> <http://www.otakutimes.de/>; <http://www.sailormoongerman.com/>.



BEATRIX: [((lacht))] [((lacht))]  
BETTINA: alles • • Wissenswerte sozusagen über Naruto halt ((atmet ein)) • • • ähm • • ja • • •  
einfach • • • ja, dort steht.

(Bettina und Beatrix, GII\_Part\_II\_Partitur 250–255; GII\_Part\_III\_Partitur 1–3)

MERTENS verweist des Weiteren auf die *Model Kit*–Sub–Szene, deren Fanpraxis dem Modellbau von Animefiguren gewidmet ist, sowie auf die Gruppe der FanMusicVideo–Gestalter (2014, S. 33). Gruppen der Rollenspieler und Gamer, aber auch die japanaffinen Visual Kei und Oshare Kei, stellen eigene Szenen oder Subszenen anderer Großgruppen dar. Hierunter fallen beispielsweise auch Fans der japanischen beziehungsweise koreanischen Rock– und Popgruppen sowie die Lolitas<sup>186</sup>. Eine Verbindung mit der deutschen Manga– und Animefanszene entsteht durch die Nähe der Themen der einzelnen (Sub)Szenen und dem damit einhergehenden Patchwork (vgl. Kapitel 4.4.2.2.).

#### 4.4.2. Abgrenzung und Patchwork, die Beziehungen zu anderen Szenen

##### 4.4.2.1. Abgrenzung

Das Ziel einer „*stilproduzierenden Person*“, so Müller–Bachmann, ist es, „*sich von ihresgleichen und der sozialen Umgebung abzusetzen*“ (Müller–Bachmann, 2002, S. 153). Eine Szene und ihre Mitglieder kommunizieren über Habitus, Stil und performative Elemente ein „Innen“ und ein „Außen“ (vgl. Fiske, 1992, S. 33–34; Baacke, 2004, S. 165–179,187). Dabei können gruppeneigene Prozesse und Inhalte auch über das Abgrenzen von anderen kommuniziert werden. Um einen eigenen Standpunkt etablieren zu können, ist es unabdingbar, sich selbst in Relation zu anderen zu sehen. Dies passiert sowohl innerhalb eines Individuums als auch innerhalb einer Gruppe. Hierbei spielen meinungsbildende Prozesse, in denen „*Stile in Kommunikation mit Gleich– und Andersgesinnten*“ ausgehandelt werden können, eine große Rolle (Müller–Bachmann, 2002, S. 130–131). Die Mitglieder der Manga- und Animefanszene entstammen unterschiedlichen gesellschaftlichen Milieus, Bildungsschichten und regionalen Gebieten. Trotz ihrer Heterogenität und örtlichen Trennung lassen sich grundsätzliche gemeinsame Abgrenzungsbezüge herstellen. Im Kapitel 4.2.4.2. wurde bereits auf die kritische Auseinandersetzung mit dem gesellschaftlichen Erwachsenenbegriff verwiesen. Hier sollen nun weitere deutliche Abgrenzungen vorgestellt werden. In den Foren und den Interviews positionierten sich die Manga- und Animefans eindeutig gegen delinquentes Verhalten aber auch gegen den sogenannten Mainstream. Unter *delinquentes Verhalten* zählen hierbei sowohl deutliche Norm- und Regelverstöße, welche sich unter anderem in Gewaltausbrüchen aber auch starken verbalen Ausbrüchen gegen andere Personen

---

<sup>186</sup> Anm.: Die *Lolitas* werden in Kapitel 4.4.2.2. (S, 156, Fußnote 194) kurz vorgestellt.

bemerkbar machen, als auch (exzessiver) Drogen- beziehungsweise Alkoholmissbrauch. Dieser beginnt für einige Manga- und Animefans schon im Zigarettenkonsum.

Normabweichungen und mit ihnen der beabsichtigte Verstoß gegen bestehende Regeln, das bewusste Schockieren und die Rebellion wurden in den früheren (jugendkulturellen) Gemeinschaften zu Elementen der „*kulturellen Praktiken*“ (Müller–Bachmann, 2002, S. 164). Heutige Szenen drücken diese Abweichung durch Missbilligung der allgemeinen Praxis und der Hinwendung zu andersartigen Inhalten aus (ebenda, S. 164). Indem die Mitglieder der Manga- und Animefanszene sich selbst als Gegenposition darstellen, hinterfragen sie bestehende gesellschaftliche Normen und Werte (vgl. Kapitel 4.2.4.2.).

Die Mitglieder der Manga- und Animefanszene distanzieren sich von jenem Verhalten der Peer oder der Elterngeneration, welches ihnen als nicht erstrebenswert erscheint. Dabei heben sie immer wieder hervor, dass „Mainstreamverhalten“ und „Coolsein“ ihrem Selbstbild widerspricht. Im besonderen Maße wird dies anhand der Feststellung „*besser als für Alkohol und Zigaretten*“ (Anna, Gruppe I) deutlich. ANNA selbst ist als erwachsene Frau sehr wohl fähig diese Feststellung in Bezug auf ihre eigenen Präferenzen zu treffen, verweist jedoch auch darauf, dass sie eine solche Aussage schon als Jugendliche traf. Ähnlicher Tenor findet sich in den Foren wieder: „*jedes WE einen saufen gehen (yeah, DAS bringt einen weiter)*“ (Fan VX, Zu Alt I, hier S.131). Weiter wird der Diskurs auf den Drogenmissbrauch ausgedehnt.

„hauptsache ich steh nicht irgendwo an der nächsten straßenecke und sauf mit leuten und nehm drogen, wie so einige auf meiner schule^^“

(Fan XIII, 07.12.2012, 12:10 Uhr, Eltern–Anerkennung)

In diesem Zusammenhang stehen auch direkte Bezüge zu delinquenten Verhaltensweisen und eine eindeutige Ablehnung dieser. Während jüngere Communitymitglieder hierbei eine Referenz zur Hip–Hop–Szene setzen (vgl. Fan XIV, unten), verweisen die älteren Mitglieder darauf, dass das individuelle Verhalten einzelner delinquenter Adoleszenter nicht maßgeblich das Verhalten einer gesamten Gruppe bestimmt. Vielmehr sind sich die Mitglieder einig, dass negatives oder auffälliges Verhalten in Form von Delinquenz, Regelverstößen und Störungsversuchen nicht gutzuheißen ist. Dementsprechend distanzieren sie sich von derartigen Verhaltensweisen und Personen, die diese ausführen. Die folgenden drei Beispiele zeigen die Denkweise der Fans zu jenen auffälligen Jugendlichen und machen deutlich, dass es das negative Verhalten ist und nicht grundsätzlich die Gruppe, gegen welche sich die Abgrenzung der Manga- und Animefans richtet.

„alsooo, ich möchte jetzt bestimmt nichts verallgemeinern, aber viele der kiddies in meiner umgebung, die hiphop hören, reden absolute gossensprache und müll ohne ende. zudem nerven sie immer mit ihrer hip–hop musik auf ihren handys in der straßenbahn und auf der straße.“

(Fan XIV, 09.07.2008, 15:21 Uhr, Hip Hop)

„Mir ist es doch egal, WELCHE Musik jemand hört.. aber es ist doch wirklich auffällig, welche verhaltensweisen in welchen Kreisen eher vorherrschen als in anderen..

Und da ist es leider so, dass es in HipHop–Kreisen eher zu.. ich nenns jetzt mal "Auffälligkeiten" kommt.

Ich fürchte, das liegt wirklich am sog. "Gansta–Rap" aus Amiland.. \*kratz rübe\*\*

(Fan XV, 12.01.2011, 12:24 Uhr, Hip Hop)

„Das Problem sind nicht die einzelnen Subkulturen, sondern die Menschen an sich: Es gibt Menschen, die sind Idioten–egal was sie hören und es gibt genug vernünftige Menschen, denen man gar nicht ansieht, was sie für Musik hören, weswegen man sie auch nie als positives Beispiel für eine Subkultur wahrnimmt.“

(Fan XVI, 07.07.2011, 22:52 Uhr, Hip Hop)

Dies gilt auch für Subkulturen, deren Mitglieder durch intolerantes Verhalten und Aggressivität auffallen, wie es beispielsweise bei den Neonazis der Fall ist. Hiergegen grenzen sich die Mitglieder der Manga- und Animefanszene deutlich ab. Auch wenn dem einzelnen Fan die Toleranz nicht unbedingt eigen ist, so ist die Szene an sich sehr um diese bemüht. Dies mag zunächst im multikulturellen Kontext des Szenethemas begründet liegen, geht jedoch auch auf die erlebte Intoleranz zurück, mit der den Manga- und Animefans im Alltag oft begegnet wird.<sup>187</sup> Als bewusste Gegenbewegung zur erlebten Diskriminierung wird der Toleranzgedanke immer wieder betont und praktiziert.

Obgleich die Mitglieder der Manga– und Animefanszene eher angepasst denn rebellisch sind (vgl. Mertens, 2014, S. 159) und sich daher auch von den eben beschriebenen Handlungen der Peer beziehungsweise anderer Szenen abgrenzen, wollen sie auch keinesfalls *Mainstream* sein.

Mainstream–Sein wird mit Langweile und der Selbstaufgabe verbunden. Wer sich der Diktatur der Masse beugt, geht in ihr unter, so der Tenor. Hier wird eine Normabweichung praktiziert, die sich nicht über das gesellschaftliche Handeln, sondern über die Rezeption medialer Inhalte manifestiert. Anders als oben beschriebene Normabweichungen in Form von Drogen- und Alkoholmissbrauch, beziehungsweise delinquenten Verhaltens, positionieren sich Manga- und Animefans über die von Ihnen rezipierten Inhalte. Das sind „Wir“: Manga und Anime rezipierende Individuen mit eigenem Geschmack und eigener Meinung. Und das sind „die Anderen“: Mainstreamer ohne Hobby, die inhaltslose TV–Formate konsumieren und das als „normal“ bezeichnen. Der starke Individualismus der Szene wird in den folgenden Aussagen deutlich. Auch ist erkennbar, dass der „Mainstream“ als Gegenbewegung zum Individualismus gesehen wird.

---

<sup>187</sup> Anm.: In den Foren wurde oft davon berichtet, dass Klassenkameraden und Familienmitglieder oder Kollegen sich über das Hobby lustig machten. Einige Fans wurden zu Außenseitern. Mertens (2014) widmet sich in ihrem Buch direkt den Vorurteilen und Stereotypen mit denen die Manga- und Animefans versehen werden.

„Außerdem sollte man das tun, was man SELBER will. Immer im Strom mitschwimmen wird man irgendwann bereuen, denn die eigenen Gefühle und Empfindungen werden dadurch total in den Schatten gestellt.“

(Fan XVII, 19.10.2006, 16:47 Uhr, Zu alt I)

„Jedem, der dich dumm anmacht würde ich direkt mal sagen, dass Menschen, die keine Hobbys haben, DIE Langweiler schlechthin sind und einem nur leid tun können ;- ) Und ich sag' immer: Besser ein "Freak" (das sehen die meisten ja dann in einem) als ein Langweiler!! Punkt.“

(Fan XVIII, 21.04.2011, 20:23 Uhr, Zu alt I)

Eine Abgrenzung gegen den Mainstream und die Etablierung „*eigenständiger kultureller Systeme*“ ist Subkulturen, sprich Szenen, immanent (Baacke, 2004, S. 134). Sie bilden kulturelle Bezüge und formieren sich um ein geschmacklich anderes oder neues Kulturphänomen. In diesem Zusammenhang entstehen Konflikte mit jenen, deren Geschmacksbildung an den Vorgaben der bürgerlichen Eliten orientiert. JENKINS stellte in seiner Analyse zur Star Trek–Fankultur fest:

„Undaunted by traditional concepts of literary and intellectual property, fans raid mass culture, claiming its materials for their own use, reworking them as the basis for their own cultural creations and social interactions.“  
(Jenkins, 2013, S. 18)

---

Jedoch reiben sich die deutschen Manga- und Animefans sehr oft mit Rezipienten anderer TV–Formate, deren Interessen sie als minderwertig erachten, wie im folgenden Fall das TV-Programm Big Brother.

„Das die Leute meckern und sowas als Unreal und Kindisch abstempeln kennt man ja zu genüge, aber das sind auch diejenigen die sone "Reality Soaps" gucken oder "BB" [/Anm.: Big Brother/].“

(abgemeldet, 26.02.2010, 00:57 Uhr, Zu alt I)

Konflikte zwischen der Außenwelt und der Szene werden durch Unverständnis, Hänseleien und das Exkludieren der Fans erst wirklich heraufbeschworen. Die deutliche Abgrenzung zu den *Mainstreamern* kann daher auch aus dem Außenseiterstatus der Fans resultieren, welchen sie dann auf diejenigen rückübertragen, die sie zum „Freak“ (siehe Zitat weiter oben) machen. Diese Annahme ergibt sich aus der einerseits sehr auf gesellschaftliche Integration orientierten Gruppe und ihrer andererseits auch aktiven Missionierung. Der Manga- und Animefan versucht Freunde und Familienmitglieder für sein Hobby zu begeistern indem er ihnen die Inhalte vorstellt und ans Herz legt. Während der Interviews verwiesen die Teilnehmer und Teilnehmerinnen auf Konflikte und zum Teil sogar Gewaltakte gegenüber Manga- und Animefans. Die Andersartigkeit der rezipierten Inhalte führt besonders in den Anfangsjahren der Szene bei Eltern und Klassenkameraden zu

Unverständnis. Medienberichte, so MERTENS (2014), beeinflussten das Außenbild der Szenemitglieder negativ und beschworen das Bild des Otaku-Fans<sup>188</sup> herauf (2014, S. 43–44, 64–86). Im folgenden Beispiel erklärt EMILIA, warum Cosplayer abends nicht allein und kostümiert die Convention verlassen sollten.<sup>189</sup>

EMILIA: Das war n Freund von uns, der war halt sehr auffällig gekleidet in seinem Cosplay, • • • und[:] • • ja ((1.04s)) Der hat sich dann halt ... ((1.39s)) Dunkle Gasse, so schön, wie man so sagt, und da... Wurd dann halt zusammen geschlagen, von irgendwelchen Leuten. • • Weil die halt fanden, dass der halt auffällt, und das muss so nich sein.

(Emilia, GV\_Partitur 932–936)

Derartige Vorfälle wurden jedoch nur von dieser Gruppe berichtet. Andere verwiesen auf abwertende Bemerkungen oder das ins Lächerliche Ziehen des Hobbys. Deutlich wurde auch, dass die Mitglieder der jüngeren Generation viel weniger mit Konflikten dieser Art in Kontakt kamen. Sie berichteten eher davon, Freunde ebenfalls für das Hobby interessieren zu können. Hierbei zeigt sich, wie im unteren Beispiel, der Missionierungswille der Szene, anderen die Vorzüge der Inhalte aufzuzeigen und auf diese Weise Verständnis und Akzeptanz zu finden.

„Auch in meinem Freundeskreis werde ich teils belächelt und ich bin oft in der Situation zu erklären, dass Animes und Mangas KEINE reinen Kinderfilme oder Bücher sind, einige haben es kapiert und Sind nun auch wie ich „begeistert““

(Fan XIX, 18.09.2012, 08:25 Uhr, Zu alt I)

#### 4.4.2.2. Patchwork und Verwandtschaftsverhältnisse zu anderen Szenen

Es wird deutlich, dass eine direkte Abgrenzung der Szene zu anderen ausschließlich an negativem Verhalten, Intoleranz und Exklusion der Manga- und Animefans festgemacht wird. Daraus lässt sich schließen, dass die Szene an sich eher offen für verschiedene Einflüsse und Patchwork<sup>190</sup> ist.

---

<sup>188</sup> vgl. Kapitel 2.2.2.3.

<sup>189</sup> Anm.: OKABE stellt in seinem Bericht zur japanischen Cosplay-Community dieselben Regeln fest: „Do not wear your costume to the event or on your way home. Cosplaying outside event locations is strictly forbidden. Use of the changing rooms provided is required“ (Okabe, 2012, S. 230).

<sup>190</sup> Anm.: Patchwork bezeichnet das Zusammenstellen eines Ganzen aus verschiedenen und verschiedenartigen Elementen und kann zum Teil synonym mit dem Begriff der Bricolage verwendet werden. Der Begriff bezieht sich auf die Patchwork-Decken, welche aus unterschiedlichsten Stoffen zusammengenäht werden. FERCHHOFF verwendet „Patchwork“ gern im Zusammenhang mit Jugend und Jugendkulturen (vgl. Ferchhoff & Neubauer, 1997; Ferchhoff, 2007). Auf den Begriff der Bricolage (vgl. Lévi-Strauss, 1973) wird hier verzichtet, da die verwendeten Stilelemente dem Individuum in seiner jeweiligen Persönlichkeitsausübung, jedoch nicht der Szene als solche dienen. Auch wenn die Bricolage sowohl für das Individuum als auch für die Szene als Ganzes gelten kann, scheint der Begriff des Patchworks hier sinnvoller.

Moderne Szenen, so HITZLER und NIEDERBACHER, sind diffuse Erzeugnisse, deren Mitglieder sich verschiedener anderer Einflüsse bedienen (2010, S. 19, 25–26). Dieses Patchwork ist nach BAACKE (2004) Ausdruck der heutigen Jugend und Gesellschaft. Er beschreibt, mit Verweis auf repräsentative Studien, dass die Zugehörigkeit zu einer Szene nicht mit der Abwendung von anderen Stilen oder Szenen einhergehen müsse (Baacke, 2004, S. 139–141). Diese, wie der Autor es bezeichnet, *sympathieorientierte Offenheit* sei ein Merkmal heutiger (jugendkultureller) Vergemeinschaftungen. Jene Offenheit führe, so BAACKES Einschätzung, zu losen Verbindlichkeiten, womit er die Meinung der Autoren HITZLER und NIEDERBACHER (2010) unterstützt. Die sympathieorientierte Offenheit wurde auch als ein Element der Manga- und Animefanszene deutlich. In den Interviews und Forenbeiträgen offenbarten die Communitymitglieder vielseitige Interessen und bekannten sich oft zur Mitgliedschaft in anderen (zum Teil auch stilgebenden) Szenen. Dabei stellte sich heraus, dass diese anderen Interessen ergänzend zum Manga- und Animefandom praktiziert wurden und nicht zu losen Verbindungen oder Abwanderungen führten. Die Szene bedient sich stilistisch unterschiedlicher Elemente und stellt so Verbindungen nach außen her. Der jeweilige Fan begibt sich in jene Gruppen und Szenen, in denen er seine persönlichen Bedürfnisse erfüllen kann. Im Sinne SIMMELS (vgl. Kapitel 2.1.3.) erweitert der Einzelne das Koordinatensystem der persönlichen Neigungen und definiert seine Individualität stärker aus. In diesem Zusammenhang können die verschiedenen Szenen, welche mit der Manga- und Animefanszene kooperieren oder zumindest Mitglieder teilen, gesehen werden.

Die deutsche Manga- und Animefanszene gründete sich aus der Japanszene heraus. Diese verbindet japanaffine Personen, die sich im besonderen Maße der japanischen Populärkultur und ihren Subkulturen, aber auch der Hochkultur zuwenden. Kulturelle Strömungen, wie Visual Kei<sup>191</sup> oder Oshare Kei<sup>192</sup> sowie Fans japanischer und

---

<sup>191</sup> Anm.: VON GROSS (2014) beschreibt den *Visual Kei* als eine Stil-Kultur, die sich in Japan bereits in den 1980ern entwickelte. Die Musiker spielen rockorientierte Musik und fallen verstärkt durch ihre Bühnenkostümierung auf. Diese bietet eine große Diversität und tendiert vom „*Glam-Rock-Habitus*“ über Street-Style zum Gothic (von Gross, 2014, S. 213–214). Dabei spielen die Kostümierungen der Künstler mit dem Androgynen und unterstreichen oft deren feminine Seite. Fans des Visual Kei tendieren zu Kleidung, die eher im Gothic-Stil ist, sind jedoch keine Mitglieder der schwarzen Szene. Der Begriff Visual Kei setzt sich aus dem englischen *visual*, sprich optisch oder visuell, und dem japanischen 系(kei), welches für Gruppe oder Herkunft steht, zusammen (ebenda, S. 209).

<sup>192</sup> Anm.: Der Oshare Kei ist in der deutschen Forschung noch nicht vertreten, aus diesem Grund muss hierfür eine Szeneseite als Quelle genutzt werden. *Oshare Kei* (die Bezeichnung stellt sich aus dem Wort oshare おしゃれ, was für Mode steht, und kei 系, Gruppe oder Herkunft, zusammen) entwickelte sich aus dem eher düster angehauchten Visual Kei heraus und bildet das Gegenstück. Die lebensfrohen, freundlichen und an Spaß orientierten Texte der poppigen Musik spiegeln sich in der Kleidung der Künstler wider. Bunte Kleidung und verspielte Accessoires formen den Stil. Auch hier spielen die Künstler mit der Androgynität und unterstreichen ihre feminine Seite. Was dem Visual Kei der Gothic, ist dem Oshare Kei der *Decora-Stil*. Hierbei handelt es sich um einen besonders verspielten und niedlichen Street-Style der japanischen Jugendlichen, welcher durch einen exzessiven Accessoiregebrauch auffällt. Haarspangen, Armbänder und Broschen werden über das Gebrauchsmaß hinweg angebracht. So kann beispielsweise eine Haarsträhne vom Ansatz bis zur

koreanischer Musikgruppen<sup>193</sup>, sind demnach Manifestationen der Japanszene. Auch Bezüge zu der Lifestyle-Szene der Lolitas<sup>194</sup> sind, genau wie Modestile, so beispielsweise der Decora-Stil (vgl. S. 155, Fußnote 192) in diesem Zusammenhang zu sehen. Eine Nähe der beiden Szenen liegt in ihrer Verwandtschaft begründet. Häufig zeigen Personen, die sich für Manga und/oder Anime interessieren auch Neigungen zu den genannten Themen. Auch bei EMILIA war diese Verbindung zwischen Manga/Anime und japanischer Populärkultur schnell geknüpft.

EMILIA: Also ich[:.] hab ••• damit glaub ich sogar eher angefang. So ••• zuerst so die ersten drei vier Mangas gelesen un dann wurde die Musik dazu angehört. Un da kams mit dazu, dass ich halt Visual Kei ••• ähm sehr viel gehört hab. ••• Ähm ••• Wenn die dann mal nach Deutschland kamen, was ja eigentlich schon so ziemlich selten is, ((atmet ein)) ••• äh ••• dann bin ich da auch hin gegangen und hatte da auch mein Spaß und es war richtig toll.

(Emilia, GV\_Partitur 1233–1238)

Die Hinwendung zur japanischen oder koreanischen Musik ist nicht zwangsläufig bei allen Mitgliedern der Manga- und Animefanszene gegeben. Viele präferieren westliche Musiker und Bands. Oft gehen mehr oder weniger stark involvierte Mitgliedschaften in den entsprechenden Musikszenen damit einher. Besonders im Forum wurden häufig die Metall-, Hardcore- und zum Teil auch Emo-Szene erwähnt. Tendenziell konnte eine Präferenz zu rocklastigen Musikszenen festgestellt werden. Jedoch ließen sich auch Anhänger des Hip-Hop/Rap oder auch der elektronischen Musik finden. Der folgende Post entstand während eines Off-Topic-Gesprächs zwischen offensichtlich miteinander bekannten Thread-Teilnehmern und zeigt das Wissen zu Bands und Stilen. Thematisiert wurde ein Konzert der Gruppe „Napalm Death“, welches die angesprochene Person nicht besucht hat.

„Du hörst doch Nile, da hättest du dir auch Napalm Death geben können, ich find die nicht unbedingt härter. Auch war Napalm Death nicht die härteste Band des Abends, da fand ich Macabre oder Immolation schon "härter" als Napalm Death. Hättest eigentlich da sein müssen, wenn du Nile magst, wäre eigentlich Immolation pflicht gewesen!“

(Fan XX, 10.11.2010, 07:23 Uhr, Hip Hop)

---

Spitze mit Haarspangen, Haargummis und ähnlichen Accessoires versehen werden. Viele Oshare Kei Künstler greifen in ihren Bühnenoutfits diesen Stil auf (Garnermann, 2010).

<sup>193</sup> Anm.: Die Fans koreanischer Inhalte sind derzeit in Deutschland noch geringfügig vertreten. Oft geht einer Orientierung zum koreanischen Kulturgut der intensive Kontakt mit der japanischen Kultur voraus. Daher kann die koreaaffine Szene als eine Subszene der Japanszene interpretiert werden.

<sup>194</sup> Anm.: Laut der Gothic-Lolita-Plattform „Dunkelsüß“ (Grimme, 2014) wurde der Stil in den 1970er Jahren in Japan gegründet und hat mit der Zeit verschiedene Unterstile herausgebildet. Hauptmerkmal des Lolita-Stils sind die großen, glockenförmigen Kleider oder Röcke mit Petticoat, Riemchenschuhe und diverse Accessoires, wie beispielsweise Sonnenschirme, dies alles eher gerüsch und in Spitze. Eine Lolita lebt diesen Stil nicht nur in ihrer Kleidung sondern auch in ihrem Habitus aus. Ihr Ziel ist das puppenhafte Erscheinungsbild, welches sie mit verschiedenen Stilen erreicht. Zu den Lolitas haben sich in Japan eigene Magazine und Modelabels entwickelt.

Einige der szeneeigenen Subszenen bilden wiederum eine Deckungsmenge mit anderen Mutterszenen, deren grundlegendes Thema sich in der jeweiligen Subszene wiederfindet. Die Gamerszene sowie die Rollenspielszene strukturieren sich um die speziellen Spielformate, digitales Spiel beziehungsweise Rollenspiel.<sup>195</sup> Digitale Spiele, welche das Thema der Gamerszene sind, umfassen und integrieren sämtliche Genres, Unterkategorien und Spielertypen. Viele Manga- und Animefans sehen sich selbst auch als Teil dieser. Ihre favorisierten Videospiele umfassen oft Produkte des japanischen Markts, allerdings nicht ausschließlich. Es findet sich eine Deckungsmenge der beiden Szenen (*Manga- und Animefans* und *Gamer*). Ein Beispiel für diesen Typus ist ANNA (Gruppe I, Kapitel 3.4.1.2.), welche über eine Vielzahl von Spielekonsolen und digitalen Spielen verfügt.

ANNA: Und Spiele! ••• Und Spiele, vor allem Rollenspiele sind sehr zeitaufwändig, da kann ma schon ma 100 Stunden an einem Spiel spielen. •• ((atmet ein)) Un ich hab schon so viele Spiele Zuhause, un ich hab ••• vielleicht n Viertel davon durch ((kurzes Lachen)) [...]

(Anna, GI\_Partitur 295–298)

Ähnlich können die Rollenspieler angesehen werden. Sie bilden eine eigene Szene, deren Grundlage das Rollenspiel (RPG) ist. Innerhalb der Rollenspielszene, welche dicht mit der Mittelalterszene zusammensteht, haben sich verschiedene Rollenspielvarianten entwickelt. Das von FRIEDERIKE und FERDINAND (Gruppe VI, Kapitel 3.4.1.7.) praktizierte Online-RPG ist eine der nutzbaren Möglichkeiten.

FERDINAND: Und jeder von diesen Spielern entscheidet halt auch gleichzeitig, wie er ähm /••• was passiert von der Story und bringen halt alle zusammen die Story voran ((atmet ein)) Doch dann gibt es auch so n RPG, so wie ich das letztens erst erstellt habe, das is halt • wirklich auf "schwarze Auge" basierend. Also weil, ich mag dieses Spiel ja auch. Das spiel ich ja auch sehr gerne. ••• Und da is es halt, ich bin der Administrator. ••• Und ich •• mach halt die Reaktion. Also die Spieler, jeder Spieler führt halt eine Aktion aus. Zum Beispiel •• Person A versucht die Tür zu öffnen •• und ich sag den eben die Reaktion, was daraufhin passiert. Ob die Tür halt offen ist oder geschlossen und hab so somit die absolute Macht, wie das halt auch bei "das schwarze Auge" ist. •• Also dann bin ich der Questgeber.

(Ferdinand, GVI\_Partitur 54–64)

Die vorgestellten Interviewteilnehmer bezeichnen sich selbst zunächst als Manga- und Animefans. Daher würden sie die Manga- und Animefanszene als ihre Hauptzugehörigkeit angeben, während sie trotz allem auch Mitglieder anderer Szenen sind. Aus der eben erfolgten Argumentation lässt sich ableiten, dass Verbindungen zu den genannten Szenen

---

<sup>195</sup> Anm.: Die Begriffe zwischen Videospiele und textbasiertes Rollenspiel können schnell zu Verwechslung führen, da sowohl die visuell-digitale Videospielevariante als auch die textliche auf Interaktion basierende Rollenspiel-Variante mit der Abkürzung *RPG* versehen werden. Aus diesem Grund wird das Rollenspiel für Computer und Spielekonsole direkt als dieses vermerkt, die Abkürzung *RPG* gilt für die Form der Rollenspiele, welche sich aus der Interaktion mit anderen Spielern ergeben und rein textbasiert sind. Massive multiplayer online role play games (MMORPGs) fallen aus pragmatischen Gründen in die Kategorie der visuell-digitalen Spiele.



vorhanden sind und es zu thematischen Überschneidungen mit anderen Szenen kommt. Dies ergibt sich

- 1) aus der inhaltlichen Nähe (Japanszene und die Subszene),
- 2) aus persönlichen Präferenzen (Musikstile),
- 3) aus Überschneidungen in der Ausübung von Fanpraxen (Rollenspielszene) oder
- 4) aus dem Konsum von Inhalten (Gamerszene).

Die genannte Vielfalt kann durch andere Stile, wie beispielsweise Steampunk, Gothic, etc. ergänzt werden. Auch wenn die Szene in sich eine unbestreitbare Nähe zur Japanszene aufweist, wird eine solche nicht zwingend von jedem Mitglied mit getragen. Vielmehr ist die von BAACKE beschriebene *sympathieorientierte Offenheit* (siehe S. 155) als eine Möglichkeit zu verstehen, persönlichen Neigungen mit dem Fandom zu verbinden und so auch längerfristig Freude am Hobby zu haben.

#### 4.5. Medien, Medienkonvergenz und die Rolle des Internets

##### 4.5.1. Konvergente Mediennutzung in der Manga- und Animefanszene

###### 4.5.1.1. Rezeptionsmedien

Im Vorangegangenen wurden verschiedene Raumtypen, Netzwerke und Gratifikationsinstanzen<sup>196</sup> betrachtet. Das Hauptaugenmerk eines Fans liegt allerdings in der Rezeption der von ihm präferierten Inhalte. Diese *Texte* (vgl. hier S. 58) bilden die Basis des Fandoms. Aus diesem Grund benötigt der Fan immer wieder Zugang zu ihnen. Ob es sich dabei um eine Serie handelt, die zum wiederholten Male angesehen oder gelesen wird, oder ob beispielsweise neue Inhalte erschlossen werden, soll an dieser Stelle nicht wichtig sein. Was zählt, ist die Zugänglichkeit der Texte. Für die Manga- und Animefanszene entsprechen diese den tatsächlichen (Manga- beziehungsweise Anime)Serien und den Spielen im Manga/Animestil. Sie bilden die primären Inhalte des Fandoms. Aus dieser Tatsache heraus ergeben sich durch das Rezeptionsformat (Manga, Anime, digitales Spiel) bestimmte Medien, das Buch (Manga), der Fernsehapparat (Anime) sowie der Computer, beziehungsweise die Spielekonsole.

---

<sup>196</sup> Anm.: Hierunter fallen alle Angebote, die dem Individuum die Bedürfniserfüllung gewährleisten können. Darunter fallen Rezeptionsangebote, Fanpraxen und die Möglichkeit der Selbstdarstellung sowie Gespräche oder Informationen.

Wie bereits angesprochen, werden die im Fernsehen ausgestrahlten Serien von den Fans als wenig befriedigend wahrgenommen. Die Fans weichen mit ihrer Rezeption auf DVDs und das Internet aus. Auch der Manga in Buchform kann nicht überall die Bedürfnisse kompensieren. Serien, deren Veröffentlichung auf dem deutschen Markt abgebrochen wurde, sowie nicht lizenzierte Titel, können online rezipiert werden. Auch gelegentliche E-Book-Angebote der Verlage verlagern den Printsektor in das Digitale. Trotz der deutlichen Präferenz zum handfesten Buch kann hier ein konvergenter Rezeptionshabitus bemerkt werden. Mangamagazine (Mangazasshi), wie beispielsweise die *Daisuki* des Carlsen Verlags, konnten sich auf dem deutschen Markt nicht halten. Hier werden die Einzelbände (Tankōbon) eindeutig präferiert. Der Grund hierfür lag zum einen in den angebotenen Serien, welche nicht unbedingt in dieser Zusammensetzung geschätzt wurden, zum anderen waren die Preise der Magazine recht hoch. Auf lange Sicht empfanden die Leser es als sinnvoller, sich die Sammelbände der Serien zu kaufen, die sie interessierten. BETTINA steht hier beispielhaft für die Erfahrungen der anderen Interviewteilnehmer. Sie erklärt, dass sie lieber die Bände jener Serien kauft, die sie auch wirklich lesen wollte, statt in den nicht unbedingt preiswerten Magazinen auch für Geschichten zu bezahlen, die sie nicht lesen wollte.

BETTINA: Ja. •• ich hab mir früher auch ma ähm •• also es gibt ja diese Banzai!. ((1.0s)) Da sind ja viele Mangas so in Kapitelform •• gesammelt also kommt ja jede Woche glaub ich irgendwie neu raus ••• und da gabs dann auch mal was für Mädchen, das hieß Daisuki ••• un das hab ich mir auch ma ne Weile lang gekauft. Also ich glaub so'n halbes Jahr. Da wurden dann die ... ••• Also da wurden dann die Geschichten die Mangas immer kapitelweise •• ((schnalzt Zunge)) äh fortgesetzt. [...] Un ja, aber das hat mir dann irgendwann nich mehr so gefallen weil •• ja manche •• Storys, die fand ich dann halt nich so interessant irgendwie. Ich hab dann so gedacht, O.K. wenn du's dir nur wegen zwei/drei Mangas kaufst, dann kannst du dir die auch später dann so einzeln ••• holen. [...] Genau. •• und ja, das fand ich dann auch im Endeffekt besser.

(Bettina, GII\_Part\_II\_Partitur 95–108)<sup>197</sup>

Hier spielen Sammelleidenschaft und monetäre Abwägungen hinein. Eine solche Denkweise ist immer wieder zu finden. Der Inhalt ist zu kostbar und wichtig, um ihn nur halb oder schlecht zu rezipieren. Die Fans sind bereit für die Produkte zu bezahlen und sie so in der vorgesehenen Form (Buch, DVD) zu rezipieren, allerdings nur, solange sie den Preis nachvollziehen können (vgl. u. a. hier S. 88, 132–133). Digitale Spiele laufen hierbei gesondert. Im besonderen Maße jene Formate, die für Spielekonsolen produziert wurden, können nicht anderweitig rezipiert werden. Hier ist eine Festlegung auf Konsole und Herstellung immanent.

Alle anderen Texte können, soweit sie eine virtuelle Präsenz haben, über sämtliche internetfähigen Apparaturen (Smartphone, Tablet-PC, Computer, etc.) rezipiert und

---

<sup>197</sup> Anm.: Der Lesbarkeit halben wurden hier nur die Aussagen von Bettina wiedergegeben. Die Sequenz findet sich vollständig im Anhang I (S. xxii).

konsumiert werden. Das gilt für Fanpraxen wie Fanfiction oder auch Doujinshi ebenso, wie für Scanlations und Fan-Subs. Der Zugang zum Text ist zumindest für die Meisten jederzeit möglich.<sup>198</sup> Auf diese Weise kann eine Zuwendung unabhängig von Zeit und Ort (so lange eine Onlineanbindung vorhanden ist) erfolgen. Es steht zu vermuten, dass eine solche Praxis wiederum den Bedarf an Inhalten erhöhen würde, um ein konstantes Gratifikationslevel gewährleisten zu können. Allerdings verweisen die Ergebnisse dieser Arbeit in keiner Weise auf eine solche ubiquitäre Rezeptionspraxis. Auch wenn die Möglichkeit theoretisch besteht, wird sie nicht in dieser Form genutzt. Darin unterscheidet sich der deutsche Leser deutlich vom japanischen, wo die E-Book-Ausgaben der Manga sich besonderer Beliebtheit erfreuen (Brunner, 2010, S. 77). Deutsche Mangaleser wollen „das Buch in der Hand“ halten. Für sie ist die Haptik an dieser Stelle ein Teil der Rezeptionserfahrung. Anime werden wiederum unterschiedlich konsumiert. Die Rezeption erfolgt, bedingt durch die Präferenz der Onlineangebote, häufig über den Computer oder Laptop. Während Streamingseiten eine konstante Onlineanbindung voraussetzen, können Downloads hier wiederum eine gewisse Internet-Unabhängigkeit des Abspielgerätes gewährleisten

#### 4.5.1.2. Interaktionsmedien

Die Darlegungen zu Räumen und Community zeigen eine starke Tendenz zur Nutzung virtueller Kommunikationsmedien für die szeneninterne Interaktion. Hierbei spielen zunächst Communityräume von Onlineplattformen (Animexx e. V., Pummeldex, Narutopedia, etc.) eine Rolle. Auch Social Network Sites (SNS), hier vorrangig Facebook, werden intensiv genutzt. Sie dienen einerseits, um Kontakt zur Community zu knüpfen und andererseits, um bestehende Kontakte zu vertiefen und aufrechtzuerhalten.

Die Kommunikation verläuft, wie in Kapitel 4.3.2.1. bereits dargestellt wurde, über verschiedene Kanäle (MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 in Anhang I, S. xxi, Grafik xiv). Neben dem realen Treffen, werden vorrangig Angebote der internetvermittelten Kommunikation genutzt. Hierbei spielen das Social Network Facebook (55,9 %) sowie Skype (37 %) eine wichtige Rolle. Auch Online-SMS-Anbieter (WhatsApp 32,2 %) werden genutzt. Die Kommunikation über Animexx e. V. (29,1 %) oder Foren (22,2 %) wird in etwa im gleichen Maße verwendet wie das (Mobil-)Telefon (24,8 %) und die SMS (28,4 %). Interaktion und Kommunikation mit Mitgliedern der Community, zu denen keine oder nur geringe Verbindungen bestehen, verlaufen über Foren und Gruppen in einzelnen Internet-Communitys und SNS-Gruppen. Über diese werden Kontakte zu verschiedensten

---

<sup>198</sup> Anm.: Laut JIM-Studie 2013 verfügen 72 % der deutschen Jugendlichen über ein Smartphone, 80 % über einen Computer/Laptop und rund 88 % über einen Internetzugang. Sie nutzen sowohl Mobiltelefon als auch Computer/Laptop, um ins Internet zu gehen, wobei sie für die tägliche Nutzung das Smartphone dem Computer/Laptop vorziehen. Die Studie verweist zudem darauf, dass mit steigendem Alter auch der Besitz internetfähiger Geräte ansteigt. (mpfs, 2013, S. 8, 30).

Personen geknüpft. CLAUDIA beispielsweise lebt auf einem Dorf und hat außer ihrer Freundin CHRISTINA keine Manga- und Animefans in ihrer Umgebung. Über das Internet lernt sie auch Personen kennen, deren Fansein deutlich stärker ausgeprägt ist als das ihre. So kann sie vergleichen und auch mehr über die Community erfahren.

CLAUDIA: Kenn einen, der is, hat dann, der ••• sah auch so n bisschen so aus, wie so Anime-mäßig, weil er sich immer so angezogen hat. ((atmet ein)) Kenn ich auch aus nem Internetforum.

(Claudia, GIII\_Part\_II\_Partitur 45–47)

Insgesamt wird eine Diversität in der Mediennutzung offensichtlich. Während der Kontakt zur (unbekannten) Community über die Plattformen verläuft, werden freundschaftliche Interaktionen auf die privaten Bereiche der SNS oder der eigenen, direkt adressierbaren Kommunikationsinstanzen (WhatsApp, Telefon, Skype) verlagert.

#### 4.5.1.3. Konvergente Mediennutzung

Sowohl die Rezeption der primären Texte und der von Fans produzierten Inhalte als auch die Interaktion und Kommunikation mit Community und Szene verläuft über multiple Kanäle. Dabei werden diese konvergent genutzt und miteinander kombiniert. Ein Beispiel hierfür findet sich in der Fanbearbeitung von Szeneinhalten und der Weiterverbreitung dieser über andere Medien. FERDINAND beschreibt, wie er zu seiner Lieblingsfigur gefunden hat und das er dafür zuerst die fanpraktische Bearbeitung kennenlernte.

FERDINAND: ••• Das war auch ähm ••• Durch meinen absoluten Lieblingscharakter bin ich durch ein Lied gekommen. Ich hab auf YouTube n Lied gehört ••• und hat, das hat mir halt gefallen. Und dann hat ich gehört, das das halt so'n Remix von etwas is. •• Hab ich halt ähm durchgesucht, mich durchgefragt. Dann bin ich irgendwann halt auf das Originale gekommen, dann bin ich von dem Originalen auf die Figur gekommen. ((atmet ein)) hat mir die Figur gefallen. •• Dann bin ich von der Figur auf die Serie ge gekommen gekommen und dann hat sich das halt alles wie so n riesiger Kreis entwickelt. [...] Also der Charakter is Flondre Scarlet. [...] Und sie is halt nur n Endboss also so n Endgegner, aber das Spiel is halt ähm ••• das wurde von einem Japaner gemacht. Die ganze Musik wurde halt komponiert und so. Und das is einfach •• genial. [...] Aber ähm •• das • Tolle daran is eigentlich, die Hintergrundmusik. Es gibt halt auch ganz viele Spiele davon. Aber leider kein Anime, weil der ähm •• Macher davon der sagt halt, er möchte kein Anime davon haben. Und das is halt eigentlich ziemlich schade. •• Aber es gibt halt sehr viele Fanmadesachen davon und •• auch die ganzen Lieder und das is halt wirklich... •• Das dieser eine Mensch da halt ähm so'n sagen wir mal, billiges Spiel gemacht hat und einfach die Lieder gemacht hat, dass da wirklich so'n Boom drauß geworden is.

(Ferdinand GIV\_Partitur 860–893)<sup>199</sup>

Dieses Beispiel macht das Ausmaß der Konvergenz deutlich. Die Spieleserie *Touhou*, ein Shoot-Em-Up Spiel für den PC, konnte mit der Zeit eine internationale Fangemeinde

---

<sup>199</sup> Anm.: Hier ist die gekürzte Version. Der vollständige Abschnitt findet sich im Anhang I (S. xxvi).

generieren.<sup>200</sup> Inoffizielle Onlinedownloads von Fanseiten ermöglichen hier die Rezeption. Um das Spiel selbst wurden fanpraktische Inhalte produziert. Darunter fallen YouTube-Videos, FanVocaloids<sup>201</sup> oder eigene Doujinshi. Diese werden in Foren thematisiert und führen über Umwege zum Ausgangsprodukt. Der Fan findet über die Fanpraxen zum eigentlichen Inhalt und konsumiert ihn nicht als erstes, sondern als letztes Glied der Kette. Während die Rezeption der primären Texte (Manga, Anime, digitales Spiel) an ihre Darlegungsform (Schrift, Bild, Ton, Film) gebunden ist, sind den Fanproduktionen keine Grenzen gesetzt. Sie kombinieren Töne mit Bildern oder Filmsequenzen, schreiben Erzählungen zu digitalen Spielen oder zeichnen wiederum Bilder zu diesen Erzählungen. In speziellen virtuellen Räumen können solche Fanprodukte veröffentlicht und anschließend vor Ort oder auch in privater Kommunikation, über unterschiedliche Kanäle, besprochen werden. Konvergente Angebote werden mit intertextuellen Bezügen und den Medienmenüs kombiniert (vgl. Kapitel 2.3.5.2.). Auf diese Weise entsteht ein hoher Grad an Vernetzung innerhalb der verschiedenen Medienkanäle. Es ergibt sich das Bild, dass zumindest jene Fans, die über ein stärkeres Interesse am Thema verfügen, ihre Rezeptions- und Interaktionsbedürfnisse ausschließlich durch konvergentes Handeln erfüllen können. Des Weiteren zeigt sich, dass die unterschiedliche und miteinander verknüpfte Nutzung der primären Inhalte zum kreativen Umgang in den Fanpraxen einlädt. Diese generieren wiederum neue Inhalte und ermöglichen auf diese Weise intertextuelle Verweise zu den Ausgangstexten, wie auch das Etablieren neuer Inhalte.

#### 4.5.2. Die Rolle des Internets

Das Internet ist für die Manga- und Animefanszene der wichtigste Bezugspunkt. Wo räumliche Trennung eine direkte Interaktion von Angesicht zu Angesicht unmöglich macht, können digitale Räume Abhilfe schaffen. Es bietet die Heimat des größten Teils der aktiven Community indem es ihr Räume, Inhalte und Informationen bereitstellt. Vieles, was im Alltag des Fans als selbstverständlich wahrgenommen wird, sei es die Recherche zum Veröffentlichungstermin eines Mangabandes oder die Rezeption des Lieblingsanime über eine Screening-Seite, greift auf das Internet zurück. Manch einer ist durch die infrastrukturellen Bedingungen seines Nahraumes darauf angewiesen, auch Manga und DVDs online zu erwerben. Nicht überall gibt es Comic-Läden oder Buchhandlungen. Doch

---

<sup>200</sup> Anm.: Touhou ist eine Videospieldserie des Entwicklerstudios Team Shanghai Alice. Das Spielprinzip ist, ähnlich den Shooting Games, sich einem Gegner oder Wellen von Gegnern zu entledigen. Es handelt sich bei der Serie um Doujin-Games, welche, wie westliche Indie-Games, von kleinen Entwicklerstudios zu geringen Kosten vermarktet werden (Touhou Project (Hrsg.), 2014).

<sup>201</sup> Anm.: Bei Vocaloid handelt es sich um eine Gesangssoftware der Firma YAMAHA. Die Stimme einer Person wird in Lauten (Lieder, Stimmproben, etc.) aufgenommen. Die Vocaloid-Software verwendet diese dann, um, nach vorher programmierten Algorithmen, ein Lied zu produzieren. Dieses klingt dann so, als ob eine Computerstimme sänge (Yamaha Corporation, 2014).

auch dort, wo es Comic-, Fantasy- und Buchläden gibt, werden Onlineangebote ergänzend genutzt.

Interaktion und Kommunikation finden online statt. Sie bilden durch ihre Persistenz einen festen Ort für jene, die sich dorthin zurückziehen wollen. Dabei stellen Onlinerräume eine Art Refugium. Der Druck des Alltags und auch mögliche Ablehnung können durch die Online-Gemeinschaft kompensiert werden. Obgleich die Interaktion in virtuellen Räumen stattfindet, werden die Mitglieder der Onlinecommunity als real-existent wahrgenommen. Sie sind Menschen mit gleichem Interesse, die sich einfach nur an einem Ort im Internet treffen, anstatt dies real-physisch zu tun. Der Fan kann im Internet schnell die Szenenräume wechseln und sich sogar gleichzeitig in mehreren befinden. Durch fanbasierte Angebote werden die Möglichkeiten, interessante Inhalte zu entdecken, vergrößert. Innerhalb der virtuellen Räume wiederum sind diese Inhalte bereitgestellt. Sie sind für die meisten Mitglieder ausschließlich online verfügbar. Auf viele der über Fans angebotenen Manga oder Anime könnte der Einzelne anderenfalls nur mit entsprechendem monetärem Aufwand und mit Japanischkenntnissen zugreifen. Fanpraxen, wie Fanart, Fanfiction oder auch Doujinshi sowie FanMusicVideos und Weiteres, stehen auf Internetplattformen zur Verfügung. Auch hier ist die Internetaktivität des einzelnen Fans unerlässlich. Laut MAFS2013 besuchen 61,3 %<sup>202</sup> aller Manga- und Animefans Events, davon durchschnittlich zwei im Jahr. Daraus ergibt sich, dass real-physische Treffen nicht primär zur Fandomausübung zählen können und so das Internet die tatsächliche räumliche Plattform der Szene und ihrer Community darstellen muss. Einzelne Community-Plattformen vernetzen sich untereinander. Der einzelne Nutzer kann sich in verschiedenen virtuellen Räumen der Szene aufhalten und interagieren. Die einzelnen virtuellen Communitys werden durch die Interaktion und die konvergente Nutzung der Mitglieder zu einer großen Onlinecommunity. Auch real-physische Treffen, wie beispielsweise Conventions, werden über diese virtuellen Räume geplant. Tickets, Informationen oder auch Mitfahrgelegenheiten sind für die Fans online zu organisieren. Eine Übertragung dieser Handlungen in das Real-Physische ist, zumindest für jene, die nicht vor Ort leben, kaum möglich.

Die Konklusion dieser Punkte ist, dass die deutsche Manga- und Animeszene nicht ausschließlich real-physisch existieren könnte. Ihren Mitgliedern würden die primären Texte fehlen, welche sie rezipieren wollen. Auch die Möglichkeiten, Informationen zu erhalten, blieben auf die zugänglichen Printmedien begrenzt. Die Interaktion mit anderen Fans wäre nur mit erheblichem Aufwand möglich und müsste in vielen Fällen bei den realen Treffen zunächst herbeigeführt werden. Auch die Planung eines Conventionsbesuchs wäre weniger einfach. Viele Fans würden wohlmöglich nicht einmal von der Existenz dieser Conventions erfahren. Daraus kann abgeleitet werden, dass es sich

---

<sup>202</sup> Vgl. MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 in Anhang I, S. xii, Tabelle iv.

bei der Manga- und Animefanszene um eine Onlineszene handelt. Die Szene selbst ist über die virtuellen Räume existent und kann so real-physische Treffen zwischen den Mitgliedern ermöglichen. Das Zurverfügungstellen der Inhalte über Onlineplattformen von Fan-Subgruppen oder Scanlationsteams sowie die vielfältigen Betätigungsfelder im Bereich der Fanpraxen führen dazu, dass auch langjährige Mitglieder das Interesse am Thema nicht verlieren. Die Möglichkeit der Übertragung von Onlinebekanntschaften in das Real-Physische versetzt die Mitglieder in die Position tatsächliche Freundschaften zu etablieren, welche wiederum mittels Community-Netzwerk und privater Kommunikationsmittel (Telefon, Skype, Facebook) bestehen können.

Die Onlineszene der Manga- und Animefans ist wie eine florierende Stadt. Sie enthält Stadtviertel (Subszenen und Untergruppen), die Gemeinschaftsräume (Community-Plattformen, wie Animexx e. V., Narutopedia oder MangaCarta) bereithalten, aber auch Möglichkeiten bieten, um sich zu informieren (Wikis) oder mit anderen ins Gespräch zu kommen (Foren). Dabei wird stets die Grundversorgung (Manga und Anime) gewährleistet, zum Teil sogar durch Künstler derselben Stadt (Fanpraxen). Durch die Verbindungen nach außen zu externen Händlern und anderen Städten (andere Szenen) wird das Potential der Stadt erhöht und bietet sowohl für Neuankömmlinge als auch für Alteingesessene attraktive Angebote.

## 5. Habitus, Stil und Performanz der deutschen Manga- und Animefans

### 5.1. Habituelle Elemente in der Fan- und Szeneforschung

Fansein und Fanszenen hängen stark mit den Begriffen der Kultur und des Geschmacks zusammen. Etwas zu mögen, es ästhetisch wertvoll zu finden und ihm einen kulturellen Wert zuzuschreiben, ist ein Aspekt des Habitus. Dieser von BOURDIEU im Zusammenhang mit gesellschaftlichen Lebensstilen und Milieus beschriebene Begriff, ist auch in der Fanforschung verbreitet (vgl. Fiske, 1992; Roose, Schäfer, & Schmidt-Lux, 2010a). Habitus selbst beschreibt einerseits die Produkte, mit denen sich eine Person umgibt, andererseits die Art eines Menschen zu sein, zu sprechen, sich zu bewegen oder mit anderen zu interagieren. Habitus entspricht dem Handeln des Menschen, der Art in einer Situation zu reagieren und zu agieren und somit auch der Art mit der Gesellschaft zu interagieren (Rehbein, 2011, S. 90–95). Diese Handlungen verlaufen nicht unbedingt bewusst und werden durch die Gesellschaft beziehungsweise die Personen mit denen sich ein Individuum umgibt terminiert (ebenda, S. 95–96). Aus den Beobachtungen anderer und erfolgreichen Handlungsverläufen entstehen „Eigenschaften“ welche dem Umfeld entsprechen, in dem sich eine Person bewegt. Die Gruppe der Gleichgesinnten prägt Geschmack und Neigung der Mitglieder. Präferenzen werden über die Personen im Umfeld ausgehandelt, welche aus einer „ähnlichen Sozillage“ hervorgegangen sind (Bourdieu, 1984, S. 278, 282–283). Über diesen Lebensstil werden Gruppenzugehörigkeiten bestätigt und Unterscheidungen von anderen Gruppen vollzogen. Derartige Elemente schließen auch Distinktion und Elitenbildung mit ein. In diesem Sinne können Personen unterschiedlicher Milieus oder Umfelder auch unterschiedlich aufeinander reagieren und mit Vorurteilen, Stereotypisierungen und Distinktion reagieren. Andererseits entstehen innerhalb dieser einzelnen habituellen Systeme wiederum Gruppen, welche dem gedanklichen Konstrukt oder der Meinung der sozialen Gruppe im besonderen Maße entsprechen und die Eliten bilden. So strukturiert der Lebensstil das Handeln der Individuen und der Gruppe in der sie sich befinden (Rehbein, 2011, S. 97–98). Habitus beschreibt demnach die erlernten und anerzogenen Eigenschaften einer Person, welche sich in Stil, Ausdrucksformen, Geschmack, Handlungen und Meinungen widerspiegeln.

Für eine Fanszene sind diese Eigenschaften des Habitus in der Art und Weise der Rezeption, dem präferierten Text, der Übertragung des Fandoms in den Alltag, aber auch den Hobbys und Freunden zu sehen. Die Bildung von Eliten entspricht hierbei der besonders deutlichen Herausblindung der Stile und damit der gemeinsamen geschmacklichen Basis. Eigenschaften wie Stil, Sprache oder Performanz manifestieren sich deutlicher sichtbar nach außen. Ihre Wirkung kann sich im Bereich der Abgrenzungen sowie der Reaktion anderer Personen auf den einzelnen Fan und auf die Gruppe zeigen. Sie spielen dort eine Rolle wo der Einzelne mit Personen von außerhalb der Gruppe interagiert



(Alltag) oder sich verstärkt innerhalb der Gruppe bewegt (Conventions oder Community). Die zu untersuchende Frage ist, ob sich bei der deutschen Manga- und Animefanszene ein allgemeingültiger Habitus erkennen lässt.

## 5.2. Rezeptionsverhalten, Alltag, Peer und Otakismus

### 5.2.1. Rezeptionsverhalten

#### 5.2.1.1. Animerezeption

Die erste Instanz des Fantums ist die Rezeption. Der Fan konsumiert einen Text, um sich ein Bedürfnis zu erfüllen. Da diese Texte bei ihren Liebhabern positive Gefühle hervorrufen, werden sie, laut KRISCHKE–RAMASWAMY (2007) oft genutzt um negative Gefühle, Stress oder unangenehme Situationen zu kompensieren (ebenda, S. 221–238). Die Autorin bezeichnet dieses als *funktionelle Rezeption* (ebenda S. 221–222). Die Gratifikation im Sinne der Bedürfniserfüllung ist durch den gewählten Text gesichert. Denn einer erfolgreichen *funktionellen Rezeptionen* muss zunächst eine *ästhetische Erfahrung* vorausgegangen sein (ebenda, S. 221, 255). KRISCHKE–RAMASWAMY erklärt dies wie folgt:

„Diese Rezeptionserfahrungen, die nicht bewusst intendiert oder unterdrückt werden können und keine Bedürfnisse befriedigen, sondern durch die die Fans und Szenegänger die populärkulturellen Phänomene als etwas Besonderes und eigenständig Bedeutendes erleben, sollen im Folgenden als ästhetische Erfahrungen bezeichnet werden – als Erfahrungen, die durch die spezifische ästhetische Gestaltung der populärkulturellen Phänomene hervorgerufen sind und sie für die Rezipienten ganzheitlich – und nicht nur durch einzelne Merkmale oder Funktionen – bedeutend machen.“ (Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 255)

Oft ist der Fan bei der Rezeption allein. Obgleich dies immer von dem gewählten Inhalt abhängig ist. Ein Fußball-Fan wird die Spiele „seiner“ Mannschaft eher in der Gruppe der Fans ansehen und mit dieser auch interagieren, während ein Animefan nur bei bestimmten Events die Rezeptionserfahrungen in der Gruppe macht und dort auch nicht unbedingt eine Gemeinschaft bildet (vgl. Krischke–Ramaswamy, 2007, S. 219). Die Manga- und Animefans bewegen sich als Konsumenten konvergent durch die medialen Angebote. Sie nutzen dabei Printmedien, Fernsehen und DVD sowie Streamingseiten und im Internet lesbare Manga (vgl. Kapitel 4.5.1.1.). Sei das Ziel nun Rereading<sup>203</sup> oder der erste Kontakt

---

<sup>203</sup> Anm.: Das wiederholte Rezipieren eines Textes. Hierbei spielt die Form der Inhalte für den Begriff keine Rolle. Rereading kann neben geschriebenen Texten auch für Bilder, Filme oder Fußballspiele gelten.

zu einer neuen Serie, die Rezeption erfolgt in den meisten Fällen allein. Dem Fan muss eine Serie zunächst soweit bekannt sein, dass er kein Problem darin sieht, Teile des Inhalts nur halb mitzubekommen oder während der Rezeption in ein Gespräch verwickelt zu werden. Ist dieser Status erreicht, kann die Rezeption gemeinsam mit Freunden erfolgen. Hier erlebt der Fan eine andere Art der Bedürfnisbefriedigung. Er teilt etwas für ihn Wertvolles mit einer Person, die das zu schätzen weiß. ARIANE erklärt im folgenden Abschnitt, warum es sie stört, wenn sie eine ihrer unbekannten Serien zum ersten Mal mit ihrer Freundin ANNA gemeinsam ansieht.

ARIANE: Wir kommen jetzt gerade von mir zuhause. Wir haben einen Anime geguckt, den hatte ich schon vorher einmal gänzlich durch geguckt, und ein halbes Mal. Und ich habe ihn ins Herz gelegt, weil der einfach sehr sehr spannend ist. Und äh ...

ANNA: Also ich persönlich gucke Animes lieber zusammen •• mit jemandem.

ARIANE: Ich persönlich gucke sie halt lieber alleine, weil ich dann meine Ruhe habe. Weil ich dann für mich reflektieren kann. Weil ich keinen Störfaktor habe. Und ((atmet ein)) ich bin halt eher son/ Was das betrifft, so / Da geht bei mir viel im Kopf, äh äh, ab. Also ich mache auch/ Ich schreibe auch selber Geschichten, beziehungsweise konzipiere meine eigenen Geschichten. Und verbinde das alles so'n bisschen. Und ...

ANNA: Na, ich habe gern jemanden mit dem ich da auch mal rüber ((lachend)) reden kann, [hinterher gleich.]

ARIANE: [Eben drum.]

ANNA: Oder wenn keine bestimmte Stelle ist, was weiß ich, wo ich mich erschrecke, dann kann ich ...

ARIANE: Wo sie sich [an] jemanden klammern oder den [schlagen kann.] ((lacht))

ANNA: [ach] [Danke ((lacht))]

(Anna & Ariane, GI\_Partitur 1177 –1188)

ARIANE hatte die erwähnte Serie, bevor sie sie mit ihrer Freundin (einer passionierten Mangaleserin und Videospielerin) gemeinsam ansah, bereits einmal komplett und dann noch einmal zur Hälfte gesehen. Sie musste nicht befürchten, ihre Rezeptionserfahrung einzuschränken. Denn, so beschreibt sie es selbst, während der Rezeption eines Anime ist sie auf diesen konzentriert und erlebt dabei kreative Prozesse. Die Ergebnisse werden anschließend in eigene Geschichten übertragen. Fans rezipieren Serien allerdings nicht ausschließlich allein, sondern auch in der Gruppe von Freunden. Ihnen ist dann der Inhalt selbst weniger wichtig, als das gemeinsame Erleben. Solche kleineren Treffen bestärken den Fan in seinem direkten Umfeld. In diesem Fall ist der Text in seiner Rolle als Gratifikationsbringer geschwächt, da die Sozialisation mit Gleichgesinnten an erster Stelle steht. Ähnlich ist es mit Texten, welche nicht primär aus Interesse, sondern eher zur Entspannung konsumiert werden. Sie erfüllen ebenfalls den Aspekt der funktionalen Rezeption, dabei allerdings unter anderen Gesichtspunkten, wie das nächste Beispiel zeigt. Gemeinsam mit ihrer Schwester schaut sich EMILIA gelegentlich abends eine Anime-Serie

an, deren Inhalt ihr selbst auch nach längerer Zeit nicht ganz eindeutig ist. Sie beschreibt die Rezeption als eher beiläufig und spaßorientiert.

EMILIA: Un dann gibt's immer unsere Familienanimes ••• ((lacht)) ••• Familienanimes, ja ••• die man gar ni gucken kann. Wie du grad gesagt hast so, wo die Höschen blitzen, oder so. •• Das is dann wirklich abends, wenn wir das Gehirn abschalten. ((1.62s)) Un meine Mutter hat dann so geguckt, "Was guckt n ihr da?" ((1.20s)) Sie [/Anm.: die Protagonistin/] is so ••• eine super Special Agentin, die •• n total kurzes Kleid anhat. Un wenn sie sich da in ((atmet ein)) keene Ahnung Wonderwoman oder so verwandelt, dann hat se eigentlich fast gar nüscht mehr an. ((1.13s)) Un ••• ich seh eigentlich auch immer nur Höschen. Ich wes och gar ni worum es darin geht. •• Also ((lachend)) hab keene Ahnung ((atmet ein)) aber das hab ich wirklich manchmal abends zur Belustigung einfach geguckt.

(Emilia GV\_Partitur 1824–1834)

So lassen sich für die Animerezeption demnach zwei Formen ausmachen. Die erste dient der Nähe zum Inhalt. In diesem Fall erfolgt die Rezeption des Textes allein. So kann der Fan mit den Informationen und seinen Gefühlen zum ästhetischen Produkt für sich sein. Die andere Form der Animerezeption unterliegt dem reinen Unterhatungsbedürfniss. Dabei ist der eigentliche Text irrelevant und wird ausschließlich unter den Aspekten der Sozialisation, sprich des gemeinsamen Schauens mit anderen, oder der Entspannung gewählt. In diesem Fall obliegt dem Text die Stimmungsregulation und wird nach anderen Bedürfnissen ausgewählt.

#### 5.2.1.2. Mangarezeption

Der Manga unterliegt bereits aufgrund seiner Form einem bestimmten Rezeptionsverhalten. Anders als ein Buch, das aus reinem Text besteht, bildet der Manga eine Hybride aus Bild und Text. Bewegungen, Reaktionen und Handlungsabfolgen sind im Bild dargestellt. Gedankengänge und Dialoge werden über die Gedanken- beziehungsweise Sprechblasen vermittelt. Der Leser eines Manga muss beide Kanäle miteinander verbinden. Eine solche Handlung lässt sich nun schwer mit anderen teilen. Jeder Rezipient bedarf für den Konsum des Textes einer eigenen Vorlage. Während des Lesens setzt sich der Einzelne intensiv mit dem Inhalt auseinander. Er ist mit seinen Gedanken, Gefühlen und Erlebnissen in die Rezeption des Textes eingebunden. Diese erfolgt dementsprechend allein. Das Erlebnis des Lesens kann anschließend mit anderen besprochen, der Inhalt des Gelesenen kann diskutiert oder in kreativen Prozessen verarbeitet werden. Die Handlung selbst bleibt jedoch eine auf den eigenen Körper beschränkte Erfahrung. Auch hier ist die Möglichkeit der gemeinsamen Rezeption, in Form von sich gegenseitig Vorlesen, gegeben. Allerdings wird sie nur selten genutzt, da sie weniger der Auseinandersetzung mit dem Text, als der Sozialisation dient. Im Falle des gemeinsamen Lesens sind, wie bereits beim Anime angemerkt wurde, die persönlichen Erfahrungen mit dem ästhetischen Produkt begrenzt, während die sozialen Bindungen zu anderen Personen den Schwerpunkt bilden.

Der Manga vermag, ebenso wie der Anime, durch seine Genrevielfalt einen hohen Grad an Gratifikation gewährleisten, jedoch unter der Prämisse des persönlichen Geschmacks. Ein für den Einzelnen unliebsames Genre, beziehungsweise eine möglicherweise nicht dem ästhetischen Bedürfnis entsprechende grafische Darstellung, kann die Gratifikation gefährden. Aus diesem Grund wählen Mangaleser ihre Texte gezielt aus. Sie greifen nur dann auf Empfehlungen zurück, wenn sie sicher sein können, dass der Empfehlende ihren Geschmack und Anspruch an einen Text teilt. Nicht selten geht der Rezeption eines Mangas eine intensive Recherche voraus. In dieser werden der Inhalt und die künstlerische Umsetzung des Manga überprüft, möglicherweise wird auf bereits bekannte Künstler zurückgegriffen. In jedem Fall unterliegt die Rezeption des Manga, noch deutlicher als beim Anime, dem ästhetischen Befinden des Fans und bildet durch die körperliche und ästhetische Erfahrung eine Einheit. BEATRIX beschreibt den Vorgang als Eintauchen in eine eigene Welt. Sie kann, indem sie diese Einheit aus körperlichen Elementen (Leser und Buch) und Rezeption eingeht, in eine Geschichte eintauchen.

BEATRIX: Ich finde, man kann sich immer sehr gut in die Geschichten hineinversetzen und merkt dann "ey es is/ so wär s doch schön. ((lacht)) [Warum is] es bei mir nich so?"  
BETTINA: [(lacht)]  
I: ((lacht))  
BEATRIX: ((lacht)) So, so ne Traumwelt irgendwie.

(Beatrix, GII\_Part\_I\_Partitur 22–24)

### 5.2.1.3. Rezeption digitaler Spiele

Auch das Spielen von digitalen Spielen bildet die Rezeptionserfahrung der Manga- und Animefans ab. Sie konsumieren hier sowohl Spiele, die allein vollzogen werden, als auch Spiele, die mit anderen gemeinsam oder gegeneinander gespielt werden. Im besonders Maße, wenn auch nicht ausschließlich, sind digitale Rollenspiele für Spielekonsolen oder Computer eine rein persönliche Erfahrung, die auch als solche erlebt wird. Das Einlassen auf die Geschichte der Charaktere und den Spielverlauf wird zur ästhetischen Erfahrung mit dem Text. Jeder Spieler ist für sich Teil der Welt und erlebt, durch die Interaktion mit den virtuellen Figuren sowie anderen Spielerfiguren (beispielsweise MMORPGs), eigene Handlungsverläufe (Krotz, 2008, S. 29–30). Ob ein Spiel gemeinsam oder allein konsumiert wird unterliegt dem Spieltypus. Einzelspieler-Spiele werden, ähnlich dem Manga, allein rezipiert und anschließend mit anderen besprochen. Es besteht hier zudem die Möglichkeit, dass ein Freund dem Spieler beim Spielen zusieht und ihn beispielsweise berät. Mehrspieler-Spiele sowie Spiele mit Co-op-Optionen<sup>204</sup> werden in der Gruppe vollzogen, hier liegt wieder der Sozialisationsfaktor als Maßgabe. ARIANE und ANNA praktizieren als begeisterte Spieler sowohl das Einzelspiel als auch als Gruppenspiel. Ihre

---

<sup>204</sup> Anm.: Der Co-op steht für Cooperation. Spiele mit Co-op versetzen die Spieler in die Lage gemeinsam einem Spielverlauf zu folgen. Entweder mit- oder gegeneinander.

Faszination ist den Computerrollenspielen gewidmet. Hier erleben sie eine Geschichte, der sie als Avatar folgen können. Gruppenspiele erleben sie weniger intensiv und verstärkt als Unterhaltungsmedium für den gemeinsamen Zeitvertrieb.

ARIANE: das man Charaktere hat, in die man sich hinein versetzen kann. Anders als jetzt viele Spiele, wo's dann nur um die Geschicklichkeit geht, das in verschiedenen ähm • • was in verschiedenen Disziplinen äh irgendwo aufgelevelt werden kann. Was dann auch oft die Ballerspiele warn oder sowas. Das hat mich nie wirklich interessiert. Oder irgendwelche Rätselspiele ging auch noch. ((atmet ein)) Aber wenn ma dann ne Geschichte hat/... halt wie wenn man n Buch gelesen hat. Das/... Es hat ein einfach gepackt und man wollte wissen wie's weiter geht.

(Ariane GI\_Partitur 1034–1041)

ARIANE: Da wir uns auf Rollenspiele konzentrieren, is es halt so, dass die in erster Linie dazu äh dafür angelegt sin alleine gespielt zu werden.

ANNA: Ja, is immer 1–Spieler–Modus.

ARIANE: Es gibt • üm • Möglichkeiten, dass man • • wenn man in der Gruppe kämpft zum Beispiel. So, dass dann noch jemand, n Spieler übernehm kann.

[Aber das gibt es fast nich.]

ANNA: [Is nich dasselbe!]

ARIANE: ((atmet ein)) Dafür sin ja andere Spiele dann da. • • [ähm]

ANNA: • • [Als] Spiele, Beat'em ups.

ARIANE: Und das machen wir ja auch. Also äh [bei] jetzt so ... • • •

ANNA: [Ja!]

ARIANE: Oder auf Deutsch Prügelspiele oder sowas. Oder welche ((atmet ein)) äh Geschicklichkeitsspiele, [Ab]schussspiele, irgendwas. Das macht man zusammen dann [alles.]

ANNA: [Hm] [Ja],

zum Beispiel die Wii is ja ((1.02s)) Familienkonsole, sagt man ja. Ham mer auch schon oft zusammen gespielt. Wasweißich, Sportspiele zum Beispiel, oder ...

(Anna & Ariane GI\_Partitur 1198 –1207)

#### 5.2.1.4. Fazit: Rezeption

Die Rezeption eines ästhetischen Textes für sich allein entspricht demnach dem typischen Rezeptionsverhalten. Diese Beobachtung schließt sich vorangegangenen Darstellungen zum Rezeptionsverhalten der Medienfans durch beispielsweise JENKINS (2013) oder KRISCHKE–RAMASWAMY (2007) an. Der Fan möchte mit dem Text für sich sein, ihn in sich aufnehmen, nachdenken, die Stimmung spüren. So stellt sich das Fansein als eine zutiefst emotionale Angelegenheit dar, welche über die Aufnahme einer persönlichen Beziehung zum Objekt entsteht. Um diese Beziehung zwischen Fan und Objekt etablieren zu können, ist das Alleinesein mit dem Text das wohl wichtigste Element. Dieser Befund mag in diesem Zusammenhang vorrangig für Medienfans und wahrscheinlich auch Anhänger von bestimmten Musikern oder Musikrichtungen gelten. Allerdings konnte KRISCHKE–RAMASWAMY (2007) auch bei Fans von Fußballvereinen die spezielle

persönliche (ästhetische) Erfahrung feststellen, welche zur emotionalen Bindung an den Fußballverein führte (ebenda, S. 220).

## 5.2.2. Integration des Hobbys in den Alltag

### 5.2.2.1. Rezipieren

Wie bereits an anderer Stelle ausführlich dargelegt wurde, sind Manga und Anime sowie auch das digitale Spiel im Manga-Stil, auf die Vermittlung durch bestimmte Medien angewiesen. Anders als Musik, welche gezielt aber auch beiläufig mittels tragbaren Abspielgerät (beispielsweise MP3-Player) überall nach Bedarf rezipiert werden kann, sind Manga und Anime an größere Medien (Buch, TV-Gerät, Computer) gebunden. Ihre Rezeption ist weniger beiläufig und oft auch weniger unauffällig. Einen Manga im Zug oder der Straßenbahn zu lesen, ist für viele Fans dennoch gängige Praxis. Unter Umständen verlagern sie ihren Mangakonsum auf diese Zeiten, da sie im Alltag sonst nur wenig Zeit dafür finden. Auch Schulpausen oder Wartezeiten werden zur Mangarezeption genutzt. So sind zumindest jene Texte, welche in Deutschland vertrieben werden, für die alltägliche Nutzung geeignet. Anders ist dies bei Anime und nicht lizenzierten Manga sowie den digitalen Spielen. Sie können nur über digitale Medien konsumiert werden. Dass eine solche Handlung im öffentlichen Raum stattfindet, ist bisher eher ungewöhnlich. Auch wenn tragbare Spielekonsolen wie der Nintendo DS ein mobiles Spielen möglich machen, scheint der Habitus nicht gängig. Die Interviewteilnehmer beschrieben hierbei alle die Rezeption zu Hause.

SCHMIDT-LUX (2010) beschrieb die Übertragung des Fansseins in den Alltag auf weiteren Ebenen, welche über die Rezeption hinausgehen. Er macht die Aktivitäten an den Punkten „(1) Konsumieren und Informieren, (2) Sammeln, (3) Reisen, (4) Produzieren und (5) Protestieren“ fest (Schmidt-Lux, 2010, S. 140). Auch wenn die Rezeption (*Konsumieren*), wie oben beschrieben, den wichtigsten Aspekt des Fansseins ausmacht, verbringt der Fan ebenfalls einen guten Teil seiner Zeit mit eben diesen anderen Handlungen.

### 5.2.2.2. Informieren

Das *Informieren* entspricht, so SCHMIDT-LUX (2010) weiter, der zweithäufigsten Tätigkeit (ebenda, S. 140). Diese Beobachtung konnte auch bei den Manga- und Animefans vollzogen werden. Sie nutzen hierfür diverse Möglichkeiten und verschiedene Räume (vgl. Kapitel 4). Das Feld jener Informationen, die ein Fan einholen kann oder möchte, ist weit, das Angebot groß. Durch die vielfältigen Themengebiete, Untergruppen und Bezüge zu anderen Szenen spiegeln die Informationen die Vielfalt der Szene wider. So kann sich ein Mangaleser beispielsweise über Neuerscheinungen informieren oder ein Animefan die

Veröffentlichungszeiten der Lieblingserien in Japan herausfinden. Wieder ein anderer möchte wissen, ob es stimmt, dass diese bestimmte Mangaserie eine neue Animeadaption bekommen soll. Informationen, unabhängig vom Thema, umfassen die verschiedenen Bereiche der Szene und können daher nicht alle über dieselben Kanäle eingeholt werden. Hierbei spielen die Onlinepräsenzen der szeneeinternen und –externen Anbieter eine große Rolle. Verlagsseiten dienen beispielsweise dem Mangaleser als Bezugsquelle für Veröffentlichungszeiträume und Neuerscheinungen. Szeneseiten, wie die des Animexx e. V., werden wiederum für unterschiedliche Informationen genutzt. Sie enthalten neben Tourdaten von japanischen Bands auch Informationen zu Autogrammstunden deutscher Zeichner oder japanischer Mangaka sowie Erläuterungen zu Conventionorten, Fanpraxen und vielem anderen. Foren dienen auf der anderen Seite der direkten Informationsvermittlung aber auch dem Gespräch mit anderen Fans. Provider, wie der im Kapitel 4.4.1.2. vorgestellte *SailorMoonGerman*, stellen Informationen zu bestimmten Serien und Veröffentlichungen bereit. Im folgenden Beispiel schreibt ein Fan im Forum darüber, wo er wie Informationen gesammelt hat und teilt sein erstandenes Wissen mit den Gesprächsteilnehmern des Threads.

„ich habe gerade mal ein paar Freunde auf FB gefragt und es ist wohl, so OsaP hat sich auf Twitter so geäußert, die Reedition in A4 wird kommen, aber wir Fans müssen uns leider noch etwas gedulden.“

(Fan XI, 20.12.2012, 22:53 Uhr, Sailor Moon)

Der Konsum von Zeitschriften wie der *AnimaniA* oder auch der *Koneko* war, wenn überhaupt, nur unregelmäßig und dann auch eher bei den jüngeren Personen festzustellen.<sup>205</sup> Neben den direkten fandombezogenen Informationen erweitern die Fans auch kontinuierlich ihr Wissen zur japanischen (oder auch süd-koreanischen) Kultur. Sie recherchieren Speisen, Feste oder Bauwerke, welche innerhalb eines Textes erwähnt wurden. Diese Information dient beispielsweise einerseits dem besseren Verständnis des Textes, andererseits der vertiefenden Beziehung zum Produkt Manga und Anime. Bemerkenswert war, dass die Informationssuche selbst von den Fans nicht als solche wahrgenommen wurde. EMILIA beispielsweise stellte deartige Recherchen nicht in Bezug zum Fandom und wurden sich ihrer Handlungen teilweise erst im Gespräch bewusst.

EMILIA: Gut, wenn du das jetzt so sagst, dann mach ich das im Prinzip auch noch, aber ich glaub, es fällt vielleicht gar nicht mehr so auf. ••• Weil ähm •• am Anfang hab ich mich halt wirklich ähm viel mit der Kultur noch beschäftigt. Da hab ich mir wirklich ma ••• ähm ganze Artikel dazu durchgelesen, •• wo ich halt noch gar nichts darüber wusste. ••• Jetzt weiß man ebend irgendwie vieles •• vielleicht vergisst man das eine oder andere mal, aber •• wenn man s halt dann ne Frage in nem Anime aufkommt, dann guckt man sich sofort/ ••• ma im Internet irgendwo macht

---

<sup>205</sup> Anm.: AnimaniA ist ein eigenständiges Produkt der Manga- und Animefanszene und enthält Informationen zu Manga und Anime aber auch über Japan und seine (populär)Kultur. Das Magazin wird von der Animagine GmbH publiziert (Animagine GmbH (Hrsg.), 2014). Die Koneko richtet sich an die Japanszene und kommt aus dem Hause Raptor Publishing (Raptor Publishing GmbH (Hrsg.), 2014).

man sich schlau, guckt, ••• "Ähm, •• was is n das jetzt eigentlich, worüber die grad gesprochen ham? •• Den Begriff versteh ich nich.", oder so. ((atmet ein)) ((1.22s)) Un •• Ja, dann fließt das immer so ••• ein und dann merkt man das vielleicht manchmal schon gar nich mehr.

(Emilia GV\_Partitur 1704–1714)

### 5.2.2.3. Sammeln

Anders als das Informieren, welches Fans schon beinah „nebenher“ tun, heben sie das *Sammeln* als markant heraus. Es bestimmt für einige der Fans die Art des Konsums und die Formate, in denen sie ihre Serien rezipieren. Der Sammler bevorzugt den Manga in Printausgabe und möchte ihn besitzen, während ein Nichtsammler auch online liest oder, wie FERDINAND (Gruppe VI), die Leihbibliothek nutzt. Sammeln ist nach SCHMIDT–LUX:

„[D]as Erwerben, Aufbewahren und nicht selten auch Zur–Schau–Stellen von Gegenständen oder Informationen, die mit dem verehren Fanobjekt in Beziehung stehen.“ (2010, S. 141)

Figuren, Mangabände, Zeitschriften, Bilder, etc., gesammelt werden kann alles, was mit dem Thema im Zusammenhang steht. Es zeigten sich bei den Interviewteilnehmern verschiedene Ausprägungen. Intensive Sammler, wie beispielsweise ANNA (GI) und FRIEDERIKE (GVI), legten viel Wert auf die Produkte, mit denen sie sich umgaben. ANNAs persönlicher Sammelausdruck wurde durch ihren Konsum dokumentiert. Sie kaufte alles was ihr gefiel, und versuchte möglichst umfangreiche und vollständige Sammlungen zu erreichen. Ihr Mangabestand umfasste zum Zeitpunkt des Interviews 2030 Bände. Daneben besaß sie eine Vielzahl unterschiedlicher Spielekonsolen mit dazugehörigen Spiele sowie Spielreihen (vgl. Zitate Kapitel 3.4.1.1.). FRIEDERIKE sammelte ebenfalls Manga. Bedingt durch ihr Alter umfasste ihr Mangabestand weniger Bände. Ihre Sammelleidenschaft galt aber auch im hohen Maße den Figuren. Diese kaufte sie zum Teil oder stellte sie selbst aus Ton her. Ihr Ziel war dabei, sich mit den Figuren zu umgeben, da sie so ein „Glücksgefühl“ erlebte (vgl. Zitate Kapitel 3.4.1.6.). Auch EMILIA kennt den Drang etwas zu Besitzen. Sie erlebte dies bei Manga, welche sie sich mit ihrer Schwester gemeinsam kaufte, aber auch bei CDs von japanischen Visual Kei–Bands. Der Wert der gesammelten Objekte ist dabei weniger im monetären anzusiedeln. Viel eher liegt er im von FRIEDERIKE beschriebenen „Glücksgefühl“. Diese emotionale Bindung zu den Sammelobjekten entspricht der Emotionalität, die der Fan dem Fanobjekt insgesamt entgegenbringt. Jeder Fan, so kann vermutet werden, sammelt in irgendeiner Form, doch immer abhängig von der eigenen Orientierung und Zielsetzung. Beispielsweise entsprachen die von FRIEDERIKE gesammelten Figuren zum Teil auch der Fanhandlung des *Produzierens*. Ähnlich verhielt es sich mit ihrem Freund FERDINAND. Er produzierte Zeichnungen und verfügte mit Stolz über sie. Seine Sammlung umfasste demnach weniger die primären Güter in Form der Mangabände oder Anime DVDs, als vielmehr Objekte, die in der kreativen Auseinandersetzung mit dem Thema entstanden sind.



Sowohl FISKE (1992, S. 43–48) als auch ROOSE, SCHÄFER, & SCHMIDT–LUX (2010b, S. 39–40) bezeichneten das Sammeln als eine Möglichkeit der Profilierung innerhalb der Community. Eine profunde Sammlung stattet den Einzelnen mit dem entsprechenden (sub)kulturellen Kapital (ebenda) aus, welches seine Position als Fan in der Community und auch außerhalb stärkt. Diese Theorie orientiert sich allerdings ausschließlich an den habituellen und enunziativen Elementen der Fankultur und übersieht die emotionale Bindung, welche der Fan zum Sammelobjekt aufbaut: das *Glücksgefühl*, welches auch ohne die Anderen existiert.

#### 5.2.2.4. Produzieren

Das *Produzieren* ist nach SCHMIDT–LUX (2010, siehe Zitat S. 171) die vierte Handlung. Zuvor benennt er das *Reisen*. Manga- und Animefans befinden sich allerdings, als Medienfans, in einer anderen Auseinandersetzung mit ihrem Fanobjekt als die von Schmidt-Lux angesprochenen Fans. Sie unterschieden sich von direkten Serienfans oder Anhängern von Sportvereinen oder Musikgruppen darin, dass sie sind meist nicht an einer bestimmten Serie allein interessiert sind sondern den ästhetischen Stil (Manga und Anime) mit seiner Genrevielfalt konsumieren. Das Grundthema der Szene impliziert, durch die Darstellungsform der Inhalte, die künstlerische Auseinandersetzung mit der Umwelt.<sup>206</sup> Fanpraktische Handlungen entsprechen daher dem allgemeinen Habitus.

Die fanpraktischen Handlungen sind vorrangig im Bereich der Rezeption anzufinden (vgl. MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 in Anhang I, S. ix, Grafik vi; S. x, Tabelle iii). Sei dies nun die Rezeption primärer oder sekundärer, sprich von Fans produzierter, Texte oder Angebote. Das Produzieren eigener Manga wird nur von 18,3 % als sehr wichtig (sehr stark) angesehen. Auch wenn die meisten der Befragten insgesamt zumindest ein wenig (29,9 %) oder etwas stärker (16,1 %) am Zeichnen interessiert waren, konnten knapp ein Drittel der Befragten (32,1 %) überhaupt keine Interesse dafür aufbringen. Auch das Cosplayen war für 48,7 % der Befragten überhaupt nicht relevant. Überdurchschnittliches Interesse (etwas stärker, sehr stark) zeigten 29,2 %, während 17,9 % zumindest ein wenig Interesse dafür aufbringen konnten. Insgesamt erklärten 29 % der Befragten (das entspricht 42,7 % aller die angaben Events zu besuchen), dass sie auf Conventions cosplayen würden (siehe MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 in Anhang I, S. xii, Tabelle v). Demnach stellt das Cospaly gerade einmal für etwa ein Drittel der Manga- und Animefans eine tatsächlich relevante produzierende und darstellende Fanpraxis dar. Bei den Interviewteilnehmern waren 8 der 12 Befragten selbst Cosplayer, wobei DAPHNE (Gruppe IV) später nicht wieder cosplayen wollte. Ebenfalls 8 der Befragten zeichneten. Hier legten besonders FERDINAND und ARIANE ihren Fokus. Fanfiction schrieben 3 Teilnehmer, hierbei nur die

---

<sup>206</sup> Anm.: Fanpraktische Handlungen, wie Fanfiction, Fanart, Doujinshi oder FanMusicVideos, wurden im Kapitel 4.4.1.2. vorgestellt.

Jüngeren. Insgesamt war jedoch die Tendenz festzustellen, dass sich (fast) jeder Fan in irgendeiner Form produktiv (sammeln oder künstlerisch) mit dem Fanthema auseinandersetzte. Hierbei konnten verschiedene Formen der Produktion mit unterschiedlichen Sammelausprägungen kombiniert werden.

#### 5.2.2.5. Reisen

Die Punkte *Reisen* und *Protestieren* finden sich bei den Manga- und Animefans eher weniger stark repräsentiert. Das Reisen beschreibt jede Form der Bewegung zu einem Ort hin, welcher sich nicht innerhalb der Heimatstadt befindet. Dazu SCHMIDT–LUX:

„Anlässe sind Musik-Festivals und Konzerte [...], Tauschbörsen oder der Besuch von Originalstätten der verehrten Person oder Gruppen [...]“.  
(Schmidt–Lux, 2010, S. 142)

---

Damit beschreibt *Reisen* unter anderem das Besuchen von Treffen, Conventions oder Festen, aber auch die Fahrt in die nächstgrößere Stadt, um neue Texte zu erwerben. Über die Zugangsmedien entsteht hier jedoch eine Diskrepanz. Der Konsum und Erwerb der Güter wird oft über das Internet abgedeckt. Comic- und Fantasyläden sowie Buchhandlungen bilden eine lokale Anbindung zum Manga, allerdings nur selten zum Anime. DVD–Boxen, Artbooks, Spiele oder CDs, welche nicht im Einzelhandel zur Verfügung stehen, werden online bezogen. Da dies für den großen Teil der Produkte gilt, scheint eine Reise in die nächstgrößere Stadt beispielsweise nicht gerechtfertigt. Anders ist dies bei Conventions oder Festen. Oft sind spezialisierte Händler, die über ausgewählte Produkte verfügen, auf diesen Events anzutreffen. Der Besuch solcher ist daher auch mit dem Konsum verknüpft. Die Community kann, neben Conventions, auch bei kleineren Treffen besucht werden. Diese finden oft im regionalen Umraum statt. Derartige Reisen sind jedoch an eine bestimmte Altersgruppe, monetäre Bedingungen und Mobilität geknüpft. So können speziell jüngere Fans nur bedingt daran teilnehmen. Insgesamt zeigte sich bei den Interviewteilnehmern eine gelegentliche Reisefreudigkeit. Sie besuchten Messen oder Conventions in der direkten Umgebung oder sporadisch auch außerhalb. Die große Ausnahme bildeten hier ERIK und EMILIA, die mit ihrer Showgruppe diverse Auftritte auf verschiedenen Events absolvierten und nebenher auch selbst Conventions und Messen besuchten. Ihre Reisefreudigkeit war in diesem Sinne erhöht. Auch ARIANE erklärte, dass sie ihre Szenefreunde besuchen fahre und an Events von außerhalb teilnehme. Was die Reisefreudigkeit betrifft, müssen demnach verschiedene Punkte beachtet werden. Events, wie sie für Szenen typisch sind (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 21–22), bilden (siehe Kapitel 4.3.2.2.) die Community-Räume für Interaktion und Gemeinschaftsgefühl. Allerdings gaben 38,1 % der Teilnehmer der MAFS2013-Umfrage an, niemals Events zu besuchen, sei dies nun weil sie zu jung sind, es nicht wollen oder aufgrund anderer Umstände. 41,3 % der Befragten besuchten zumindest ein- bis zweimal jährlich Treffen, Conventions oder Feste. Hierbei wird die Leipziger Buchmesse bevorzugt

(42,2 % der Befragten, welche angaben, Events zu besuchen).<sup>207</sup> Von der „Weekend-Only World“, wie sie JENKINS (2013) beschreibt<sup>208</sup>, ist in diesem Fall nicht zu sprechen. Reisen und real-physische Treffen sind nicht primär relevant. Interaktion mit der Community findet in den meisten Fällen online statt und wird nur gelegentlich in den real-physischen Raum übertragen.

Eine andere Form des *Reisens* besteht in der Erkundung Japans. Alle Interviewteilnehmer gaben an, einmal nach Japan reisen zu wollen. Sie zeigten unterschiedlich hohen Enthusiasmus für das Land und die Kultur, waren jedoch grundsätzlich interessiert. Die Reise nach Japan ist daher ein Traum, der vermutlich bei den meisten Manga- und Animefans vorzufinden ist. Einige berichteten des Weiteren von Personen, die in Japan studierten oder zur Schule gingen und auch in den Foren fanden sich Teilnehmer, die nach eigener Aussage in Japan arbeiteten.

„Naja, ich lebe seit einigen Jahren in Japan und da ist das eh keine große Sache, sondern eher normal.

Witzig wird es vor allem dann, wenn meine jungen Schüler über ihre Lieblingsserien reden und ich mich dann zusammenreißen muss, nicht mit ins Gespräch einzusteigen“

(Fan XXI, 19.02.2010, 01:46 Uhr, Zu alt I)

#### 5.2.2.6. Protestieren/Partizipieren

Fans *protestieren* immer dann, wenn ihrem Fanobjekt die Streichung droht oder Veränderungen eintreten, die in der Fangemeinde nur schwer akzeptiert werden können (vgl. Schmidt-Lux, 2010, S. 144, Roose & Schäfer, 2010, S. 371–374). Innerhalb der Manga- und Animefanszene gab es derartige Fälle nur selten. Heraussticht der Disput zwischen der Community und dem TV-Sender RTL II (vgl. Mertens, 2012b, S.103–144). Nachdem der Sender zunächst die Grundlage der deutschen Community bildete, indem er täglich Zugang zu diversen Anime verschaffte, kam es mit den Jahren zu Problemen zwischen Sender und Fans. Neben der Qualität der Synchronisation wurden dem Sender auch Zensur vorgeworfen. Zudem schienen die ständigen Wiederholungen auch den letzten wohlwollenden Fan abzuschrecken. Heute ist der Sender kaum noch relevant für den Animekonsum der Szene. Trotz der Probleme zwischen Fans und Sender kam es dennoch nur geringfügig zu Protesten. Vielmehr wandten sich die Zuschauer vom Sender ab und dem Internet zu. Ein ähnliches Phänomen lässt sich bei den Verlagen erkennen. Das

---

<sup>207</sup> Siehe MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 in Anhang I, S. xiii.

<sup>208</sup> Anm.: Unter „Weekend-Only World“ versteht JENKINS (2013, S. 277–282) die Conventions und Treffen, Gespräche und Interaktionen mit der Community. Diese finden vornehmlich an Wochenenden statt. Die Fans erleben diese Welt als das, was ihrem Selbst entspricht und sich vom Arbeitsalltag abhebt. Obgleich sie sich in der Gesellschaft der anderen Fans wohler fühlen und diese Kontakte für sich selbst als eher relevant und daher realer einstufen, ist es eine Welt, an der sie nur am Wochenende teilhaben können und deren utopischen Raum sie sehr wohl als solchen wahrnehmen..

Absetzen von Serien beispielsweise, wird von den Lesern zähneknirschend akzeptiert. Sie sehen aus Sicht des Sammlers ein Problem im Verlust der Möglichkeit ihre Sammlung zu vervollständigen. Das Ende der Serien lesen sie dann allerdings einfach online. Ein Protest, wie er bei SCHMIDT–LUX (2010, S. 144) oder bei JENKINS (2013, S. 28–30) beschrieben wird, ist in der Manga- und Animefanszene nicht nachzuweisen. Die Angebote der Scanlation- und Fan-Sub-Teams lassen die Fans als autarke Rezipienten auftreten, die ihr Wohlwollen verlagern. Sie entziehen ihr Kapital dem vermeintlich untreuen Anbieter und rezipieren auf einem anderen Medium weiter. Auf diese Weise entsteht Unabhängigkeit vom kommerziellen Angebot. Vielmehr als eine Protest-Kultur ist daher eine *Partizipationskultur* nachzuweisen. Indem Fans an Preisausschreiben und Wettbewerben teilnehmen, öffnen sie sich den Anbietern und können zumindest emotional an Verlage, Messen, etc. gebunden werden. Auch durch das aktive Einbinden der Fanpraxen können Bindungen zwischen Community und Anbietern verstärkt werden. Dass dies der Fall ist, beschreiben ANNA und ARIANE, wenn sie darüber diskutieren, welchen tatsächlichen Einfluss Wunschlisten der Fans bei der Auswahl der Verlagstitel haben.

ARIANE: Also, es gibt Möglichkeiten über die Foren, der jeweiligen Verläge, glaub ich. Ich hab's mal bei Carlsen und bei •• ((atmet ein)) •• Ema?

ANNA: Egmont Ehapa.

ARIANE: Egmont, Egmont Ehapa gesehn. Die ham da Foren, wo man durchaus auch • öhm • • öh Wünsche äußern kann, so ((atmet ein)) ähm ja, was würdet ihr gerne ähm, in in den deutschen Mangaregalen sehn? So nach dem Motto. ((atmet ein))

ANNA: Tokyopop macht das auch. [Ja]

ARIANE: Tokyopop macht da[s au]ch? ••• Aber, ich muss sagen, ich weiß nich' wie da vorgegangen wird. Aber da hat man ja auch keinen Überblick. Ich mein, da •• gibt's bestimmt viele ... Also ich hab, ich hab das Forum durch äh das bei Carlsen vor allem mal so durch gekramt. ((atmet ein)) •• Das sind ja 200de von Einträgen. Ich weiß nich ob das regelmäßig geprüft wird und ob sie sich dann tatsächlich danach richten, oder ob das nur 'ne ... ((atmet ein))

ANNA: Na es wird nach dem, was am meisten genannt wird, [vorgegangen.]

ARIANE: [Sicher], sicher, aber davon wird auch nur ein kleiner Teil dann wahrscheinlich beachtet. Weil, ich kann mir nich vorstellen, das sie da jetzt • viel sehr viel Wert drauf legen und sich großartig danach richten. Weil viele Leute, die dann Mangas auch kaufen, gar nich auf den Foren vertreten sind. Also ...

ANNA: Hm ja.

ARIANE: •• Aber es, es gibt, wie gesagt Möglichkeiten, sich da so n bisschen mit einzubringen, aber ••• ja, ma muss da irgendwie drauf vertrauen.

(Anna & Ariane, GI\_Partitur 496–512)

Die Partizipation innerhalb der kommerziellen Angebote ist allerdings stark begrenzt. Fanobjekte, die bei einem Medienfandom konsumiert werden, sind zum Zeitpunkt der Rezeption bereits existent und in den meisten Fällen fertiggestellt. Dies bedeutet, dass ihre Entstehung nicht beeinflussbar ist. Anders als bei einem Konzert oder einer Sportveranstaltung, kann der Fan durch sein direktes Eingreifen, so argumentieren ROOSE & SCHÄFER (2010), keine Änderung des Ergebnisses herbeiführen (S. 374–376). Aus diesem Grund verlagert sich die Partizipation auf andere Bereiche. Über Fanpraxen werden

die Fans in die Lage versetzt an jenen Punkten ihre eignen Wünsche und Bedürfnisse am Text umzusetzen (vgl. u.a. Jenkins, 2013, S. 22–27, 45–49, 153–184; Heijnen, 2013, S. 405–413). Dies erfolgt meist innerhalb der Community, kann allerdings auch auf externe Anbieter ausgelagert werden. Hier spielen vorrangig Wettbewerbe für Zeichner oder Cosplayer eine Rolle. Durch Facebook oder andere populäre SNS wird die Community aktiv eingebunden indem sie angehalten wird zu kommentieren, zu bewerten oder eben an Wettbewerben teilzunehmen. Partizipatorische Elemente sind demnach überall dort zu finden, wo sich Fans aktiv einbringen, indem sie Fanseiten oder Fanclubs verwalten, Informationen bereitstellen, Scanlations oder Fan-Subs zur Verfügung stellen, Treffen und Conventions organisieren oder Fanpraxen vorstellen, diskutieren und kritisieren (vgl. Roose & Schäfer, 2010, S. 376–378).<sup>209</sup>

#### 5.2.2.7. Fazit: Integration des Hobbys in den Alltag

Der Manga- und Animefan ist durch die medienkonvergente Nutzung in der Rezeption relativ unabhängig von externen Anbietern. Das ermöglicht ihm eine relativ einfache Rezeption der Texte im Alltag. Diese bleibt, abgesehen vom Manga in Printform, größtenteils auf den heimischen Raum begrenzt. Durch die Rezeption der Texte werden kreative Prozesse, aber auch der Wunsch, sich mit den Gütern zu umgeben, angeregt. Sammeln und Produzieren stellen daher die primären Fanpraxen, nach der Rezeption, dar. Diese können im Alltag integriert werden. Indem sich Fans mit ihren Sammlungen umgeben, erleben sie Freude, indem sie ihre Erfahrungen mit dem rezipierten Text in kreativen Prozessen umsetzen, fühlen sie sich dem Fanthema nahe. Partizipation ist für viele bis zu einem gewissen Grad eng mit dem Fandom verbunden. Sie ist selten kritisch und auf Protest ausgelegt. Vielmehr ist sie mit Informationensammeln, Communityleben und der Möglichkeit Sammelobjekte oder Vergünstigungen zu erhalten verbunden. Das Reisen selbst spielt eine relativ untergeordnete Rolle und bestätigt die Rolle der Online-Angebote.

#### 5.2.3. Das Otakismusphänomen

Manga und Anime nehmen für jeden Fan einen anderen Stellenwert ein, bilden allerdings die Basis des Fandoms. Auch die Ausprägungen der sekundären Fanaktivitäten, *Informieren*, *Sammeln*, *Produzieren* und *Partizipieren*, werden in unterschiedlichen Ausmaßen und nach individuellen Gesichtspunkten praktiziert. Der Erziehungswissenschaftler WERNER (2010a) versuchte in seiner Dissertation diesem Phänomen der unterschiedlichen Fandorausprägung nachzugehen und entwickelte die Typisierungen des *Patchworkers* und des *Otaku*. Anders als in dieser Arbeit, wo das

---

<sup>209</sup> Anm.: Der Aspekt der Partizipationsgemeinschaft wird in Kapitel 6.5. noch einmal intensiver dargelegt.

*Patchwork* ein Element des Fandoms ist, stellen bei WERNER beide Typen unterschiedliche Ausprägungen der Fans dar und polarisieren in gegensätzliche Richtungen. Die Typen unterscheiden sich in ihrem Sozial- und Freizeitverhalten deutlich voneinander. Für WERNER ist der *Otaku* (vgl. hier Kapitel 2.2.2.2.) eine Person, die ihr Umfeld stark auf das Thema des Manga und Anime hin fokussiert, demnach auch fast ausschließlich in den virtuellen Szeneräumen interagiert und ihr Freizeitverhalten auf das Fandom und alles was damit im Zusammenhang steht, ausrichtet (Werner, 2010a, S. 54–55). Otakismus sei, so seine These, eine Identitätsstrategie (ebenda, S. 56–58). Durch den Rückzug auf gewohnte und überschaubare Räume und Inhalte, könne sich, so WERNER, der Otaku besser mit Pluralisierungsprozessen und der Erweiterung des Nahraumes durch die fortschreitenden Globalisierungsprozesse auseinandersetzen (ebenda, S. 56–58). Den Gegenpol zum Otaku bilde, laut WERNER, der *Patchworker*. Dieser sei vielseitig interessiert und offen. Seine Freundschaften konzentrieren sich nicht, anders als beim Otaku, auf die Szene (ebenda, S. 47). WERNERS Ausführungen folgend, müsste ein nennenswerter Teil der aktiven Szenemitglieder dem Otaku zuzuzählen sein. Unter den Punkten *soziales Leben, Funktionen der Szene, Charakteristik der Szene* und *Etablierung von Freundschaften* versuchte der Autor dem Phänomen nachzugehen (ebenda, S. 110–151).<sup>210</sup> Die vorliegende Arbeit konnte einen solchen Typus in der von WERNER dargelegten Reinform, nicht nachweisen. Weder im Rahmen der Interviews, noch in den Foren oder in den Daten der MAFS2013-Erhebung tauchte ein *Otaku* per Definitionem auf. Vielmehr zeigte sich eine große Heterogenität der Mitglieder. Jedoch soll die Existenz dieses stark auf die Szene fokussierten Fans nicht ausgeschlossen werden. Es scheint allerdings, zumindest für die hier verwendete Stichprobe der Fall zu sein, dass die dargestellte Form des wernerschen Otakufans nicht in diesem ausgeprägten Maße anzutreffen ist.

Wie bereits in den Kapiteln 4.2.1. und 4.2.2. dargelegt wurde, ist die Community (entspricht dem Szenebegriff bei WERNER) in den Augen der Mitglieder eher eine mentale Stärkung. Sie dient als Positionierung der eigenen Interessen in einem Umfeld von gleichgesinnten Personen und kann als ein *Kreis* im Sinne SIMMELS (Kapitel 2.1.2.) interpretiert werden. Die Interviewteilnehmer stellten die Community als Gruppe von Personen dar, deren Mitglieder, wie sie selbst auch, vielseitige Interessen vorweisen und sich in einem Themengebiet überschneiden. Dabei verwiesen die Interviewpartner immer wieder darauf, dass sie neben dem Fandom auch anderen Interessen nachgingen und nicht ausschließlich auf Manga und Anime begrenzt seien. Auch soziale Bindungen zu Personen außerhalb der Fanszene wurden betont. Eine Ausnahme bilden hier ERIK und EMILIA. Sie waren durch ihr Showgruppen-Engagement stark in die Szene und die Community eingebunden. Ihr Freundeskreis konstituierte sich vornehmlich aus den Mitgliedern der

---

<sup>210</sup> Anm.: Nach WERNER (2010a) zeichneten sich Otaku durch 1. belastende Probleme im unmittelbaren sozialen Umfeld (S. 121–127), 2. einem Sicherheits- und Geborgenheitsgefühl innerhalb der Community (S. 127–135), 3. eine Tendenz zur eher positiven Wahrnehmung der Community (S. 135–142) sowie 4. einen ausschließlich auf die Szene begrenzten Freundeskreis (S. 142–149) aus.

Showgruppe. Dies ergab sich aus der starken Zusammenarbeit der Personen, wodurch Freundschaften entstanden. Dabei betonten sie, dass ihre Interessen sich nicht ausschließlich dem Manga und Anime zuwenden. Durch beispielsweise Statistenrollen im Theater, engagieren sie sich auch außerhalb der Szene. Hier zeigen sich eher persönliche Interessen zu künstlerischen Aspekten, bei ERIK der Literatur und dem Schauspiel, bei EMILIA der bildenden Kunst. Auch ihre Zukunftspläne sind nicht primär auf ihr Fandom ausgerichtet, sondern eher auf ihre künstlerischen Interessen hin orientiert.

ERIK: Durch Freundschaft waren wir dazu gekommen, das drei von uns Komparsen bei den[:]  
((1.68s)) Zwingerfestspielen • • waren. • • Das hat nun nichts damit zu tun, wir warn da halt  
einfach und ham da gearbeitet. • • • Für bares Geld. ((lacht))

(Erik GV\_Partitur 1506–1509)

Ein ausnehmend starkes Interesse und damit auch eine sehr ausgeprägte Hinwendung zum Thema Manga- und Anime fand sich bei DAPHNE (Gruppe IV). Sie verbrachte viel Zeit mit der Recherche zu ihrem Hobby und investierte neben ihrer Zeit auch viel Geld. Ihre Zukunft würde sie sich, neben anderen Alternativen, auch im Bereich des Manga und Anime vorstellen. Im Sinne WERNERS (2010a) deuten hier einige Tendenzen auf eine otakistische Fanausprägung hin. Beispielsweise wurden geringfügige Einbindung in ein außerszenisches soziales Umfeld angedeutet, waren jedoch nicht vollständig nachweisbar. DAPHNE verstand die Community auch weniger als einen Ort, an dem sie sich heimisch fühlte, denn als Chance mit Personen in Kontakt zu kommen. Manga und Anime stellten für DAPHNE ein Vehikel dar, um mit anderen Personen ins Gespräch zu kommen. Sie hob immer wieder hervor, dass es sich beim Manga- und Animefandom um ein Hobby wie jedes andere handle und zog in diesem Zusammenhang den Fußballfan als Beispiel heran.

DAPHNE: Also so wichtig is das jetze nun eigentlich nich. Weil ähm ((2.52s)) Ja, das is jetzt nich so, als ob das ne ganz andere Welt wär. ((1.06s)) Also es macht ja einfach schon mal Spaß sich dann ((1.4s)) mit Leuten zu unterhalten, die dann einfach mal ... wo man dann einfach mal ein Gesprächsthema hat. ((1.44s)) Zum Beispiel andere Leute äh unterhalten sich ne Stunde lang über Fußball.

DIANA: ((lachend)) Ja. [((lacht))]

DAPHNE: [Ein andrer] natürlich, kann damit nix anfangen.

DIANA: Jap • • definitiv!

DAPHNE: Und das kann man so n bisschen vergleichen ((1.32s)) Man hat eben einfach ein Gesprächsthema aber es is jetzt nich so, dass das lebensnotwendig wär.

(Diana & Daphne GIV\_Partitur 454–461)

Auch FERDINAND (Gruppe VI) verzeichnet eine starke Einbindung in das Fandom. Er ist in der Animexx Onlinecommunity aktives Mitglied und konsumiert regelmäßig Manga und Anime. Seine soziale Einbindung beschreibt er selbst als *ausgewählt*. Seine Freunde sind, nach eigener Angabe, dem Thema zumindest nicht abgeneigt. Allerdings verweist er auch auf seine vielzähligen Aktivitäten außerhalb des Fandoms, wie beispielsweise Skateboarden oder Musizieren.

FERDINAND: Es is halt aber auch nich nur bei den Mangas so, sondern halt auch wenn ich Skateboard fahren gehe, da wurd ich auch mal von jemandem angesprochen wurden, ob wir denn zusammen skaten gehen wollen. Hab ich auch gesagt, ja is in Ordnung. Oder... Tja. Ja, es war auch dann alles ganz schön.

(Ferdinand GVI\_Partitur 572–575)

Die Beiträge im Forum bestätigten die Aussagen der Interviewteilnehmer. Es wurde deutlich, dass die Mitglieder der Szene über eine deutliche Einbindung in ihr soziales Umfeld verfügen. Sie sind weder isoliert noch auf die Szene hin konzentriert. Auch wenn hier einzelne Aussagen nur schwer auf den gesamten Charakter einer Person hinweisen können. Das Fandom wurde immer wieder in Relation gesetzt und zum Alltag hin relativiert. Negative Erfahrungen im sozialen Umfeld wurden auf das Verhalten der speziellen Personen hin analysiert, auch der Außenseiterstatus der Fans wurde thematisiert. In diesem Zusammenhang wurde allerdings auch immer Unverständnis dafür geäußert, dass das Umfeld auf ein Hobby beziehungsweise rezipierte Inhalte derartig ablehnend reagiere. Vergleiche zu anderen TV-Formaten oder Hobbys lassen auf ein Selbstverständnis der Szene schließen, in dem das Fandom tatsächlich ausschließlich als Hobby wahrgenommen wird.

„Im Hobby aufgehen und Spaß dran zu haben, ist die eine Sache.  
Realität und Fiktion zu unterscheiden eine andere.“

(Fan XXII, 28.12.2012, 09:18 Uhr, Eltern–Anerkennung)

Gemessen an der Relevanz des Themas Manga und Anime für den Alltag und der ausschließlichen freundschaftlichen Einbindung in die Szene zeigt sich, dass der Otaku, wie er bei WERNER (2010a) vorgestellt wurde, zumindest in der hier vorliegenden Erhebung nicht nachweisbar ist. Allerdings bedeutet dies nicht, dass Manga- und Animefans nicht über starke Bindungen zur Szene verfügen oder völlig ohne otakistische Tendenzen seien. Jene Personen, deren Freunde nach eigenen Angaben alle ebenfalls Mitglieder der Manga- und Animefanszene sind, berichten von einem höheren Einfluss des Hobbys auf ihren Alltag (siehe MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 in Anhang I, S. xviii, Grafik xii, S. xix, Tabelle xi). Insgesamt ist der Anteil jener, die den Großteil ihrer Freunde, sprich die meisten (17,9 %) und alle (2,7 %) Freunde in der Szene haben, mit 20,6 % relativ gering.<sup>211</sup> Der Teil jener Fans, welche angeben, alle Freunde in der Szene zu haben und dem Hobby einen großen Einfluss auf den Alltag zusprechen, umfasste in der MAFS2013-Erhebung in der tatsächlichen Menge 1,6 % (n = 68). Diese entsprechen dem Bild des Otaku wohl am stärksten. Ihre Repräsentanz ist, mit weniger als 2 %, jedoch einigermaßen gering, sodass der Otakismus, so er tatsächlich in der wernerschen Form existiert, nicht repräsentativ für die Szene sein kann.

---

<sup>211</sup> Anm.: Siehe MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 in Anhang I, S. xix, Tabelle xi.



Die Bezeichnung des *Otaku* ist in der Szene selbst nicht ungewöhnlich. Der Otakubegriff der Szene steht allerdings eher im direkten Zusammenhang mit überdurchschnittlichem Fachwissen oder stark ausgeprägtem Fansein. Aspekte wie Außenseitertum oder Rückzug in eine eigene Welt, spielen in den Begriff nur geringfügig bis überhaupt nicht hinein. Die Teilnehmer ERIK, EMILIA und ARIANE beschreiben die Otaku wie folgt:

EMILIA: Da muss man auch sagen, es gibt dann wieder die Otakus. Das sin halt die, ••• die äh ... ((1.1s)) Du brauchst den nur so 3 Sekunden vom Opening vorspielen und die wissen schon worum s geht un was für n Anime das is und so. ••• Also das sin halt die, die das am laufenden Band / Wirklich, die komm nach Hause, ••• gucken sich dann so gleich die neusten Animefolgen an, die in Japan grad rausgekommen sind am besten. ••• Un die kennen irgendwie alles. Also ((1.42s)) Da hat man so das Gefühl, ja, die kenn halt •• die ganzen Animes, die grade äh neu rausgekommen sin, die kenn auch ganz viele Mangas und den Soundtrack dazu und die Figuren dazu. Alles was man sich halt so angucken kann. ••• Aber das sin halt nich so die Menschen, die das halt unbedingt selber ((1.31s)) unbedingt selber Cosplayen oder so. •• [Die] intressieren sich halt mehr dafür, einfach. ••

ERIK: [Das ...] Das is n anderer, so'n bisschen anderer Schlag Mensch. Also es gibt auch viele solche Leute, die dann da auch zwar auf die Conventions gehen ((atmet ein)) •• aber die das halt wirklich ••• exzessiv schauen. Das is dann, die die richtigen hardcore Fans.

(Erik & Emilia, GV\_Partitur 1284–1297)

ARIANE: Also, ((1.1s)) Es ... ((1.24s)) Ich mein es gibt diesen japanischen Betr... äh Begriff "otaku". • Das is ja • na, so, so n ((atmet ein)) ne etwas übertriebene Art von Fan sein. Also sehr stark. ((atmet ein)) ••• Ähm ••• die ••• ((schnalzt Zunge)) ((atmet ein)) Ja, •• un jetzt... Ich muss sagen, es gibt ja, in der deutschen Szene richtig Otakus, also •• ((atmet ein)) •• Leute, die keine Ahnung viel Geld für viele Sachen ausgeben, aus der Szene und ((atmet ein)) sich sehr stark ähm, ne st... sehr starke Affinität auch zur japanische Sprache haben, ne sehr starke Affinität zum ••• ja, ((1.98s)) zu bestimmten ... Es gibt tatsächlich bestimmte • Wörter und bestimmte Clinches un alles un un die, die werden teilweise gut bedient in dem Bereich ((lacht))

(Ariane, GI\_Partitur 1657–1666)

Einen Unterschied dazu stellen wiederum BETTINA und BEATRIX (Gruppe II) dar. Sie bedienen den Otaku-Stereotyp und unterstellen jenen Fans mit ausgeprägter Fanaktivität Realitätsverlust und Alltagsflucht (vgl. Zitat S. 93).

Festhalten lässt sich, dass die Szene mit dem Begriff des Otaku weitaus offener umgeht als dies in der wissenschaftlichen Definition von WERNER, MANFÉ oder GRASSMUCK der Fall ist. Diese definieren über den Begriff des *Otakismus* Stereotype, wie sie nicht für eine Großgruppe zu fassen sind. Individuelle Tendenzen berücksichtigend, kann eine Manifestation des Otakismus nicht ausgeschlossen werden. Jedoch handelt es sich bei der sowohl im Stereotyp als auch in WERNERS Typisierung dargestellten Form um Ausprägungen, welche einer gesunden Persönlichkeitsentwicklung entgegen wirken. Sollte ein Otaku in dieser Form der Realitäts- und Alltagsflucht existieren, entspricht er nicht länger dem Fantypus, sondern muss unter Aspekten der Persönlichkeitsstörung betrachtet werden.

#### 5.2.4. Das Japanbild

Ein Rezipient setzt sich, während er mit dem Text allein ist und sich ihm widmet, mit dessen Inhalten, Themen und Aussagen auseinander. Dies geschieht unter Einbeziehung der eigenen Erfahrungen und des eigenen Wissens. Wissen, Erfahrung, Moralvorstellungen und ästhetische Präferenzen werden von der Umgebung geprägt, in der sich ein Individuum bewegt. Sei dies nun, nach BOURDIEU (1984), das Umfeld oder im Sinne SIMMELS (1890) jeder Kreis, in dem es interagiert. Diese Theorien sind alle im Sinne des symbolischen Interaktionismus (vgl. Kapitel 2.1.3.) zu verstehen, nach welchem, wie BLUMER (1986) darlegt, in der Interaktion mit Anderen Meinungen und Einstellungen oder Wissen ausgehandelt werden. So sind Interpretationen eines Textes immer durch die Gesellschaft, in der sich ein Individuum bewegt, geprägt.

Während der Rezeption der, vornehmlich japanischen, Manga und Anime,<sup>212</sup> setzen sich deutsche Fans mit dem Gesehenen auseinander und stellen eine Beziehung dazu her. Sie vergleichen die Ereignisse im Text mit denen ihres Erfahrungshorizontes. Dabei entwickeln sie Theorien und Einstellungen zu den Gründen, weshalb eine Figur so und nicht anders handelt. Im Gespräch mit anderen Fans werden diese Einstellungen und Theorien diskutiert. Dabei werden, Angleichungen und Überprüfungen vorgenommen. Die Fans versuchen zu verstehen, was sie rezipiert haben. Einerseits belesen sie sich mit Faktenwissen. Sie recherchieren Begriffe, Sportarten oder kulturelle Ereignisse, wie beispielsweise das Hanami. Andererseits versuchen sie, mit ihrem Verständnis von Interaktion und Kommunikation, das Verhalten der Akteure im Manga, Anime oder digitalen Rollenspiel (Computerspiel) zu interpretieren und nachvollziehen zu können. Die kulturellen Unterschiede zwischen der japanischen und der deutschen Gesellschaft werden von den Fans wahrgenommen, jedoch nicht unbedingt in ihrem direkten Ausmaß erkannt. Durch die interpretativen Prozesse, welche während der Rezeption ablaufen, überführen sie das Gesehene in den eigenen Kulturkreis. Dabei fokussieren sie die Interaktion und lassen politische sowie gesellschaftliche Aspekte außer Acht.

In einer, verschiedene Kulturkreise übergreifenden, Studie zur Rezeption der Serie Dallas, befassten sich die Forscher LIEBES und KATZ (1993) mit diesem Phänomen. Sie stellten fest, dass die Serie immer unter dem Gesichtspunkt der eigenen Kultur der Rezipienten interpretiert wurde.

„In other Words, all viewers – at their level of sophistication and embedded in their culture – will find the narrative of the embroilments of

---

<sup>212</sup> Anm.: *Manga* und *Anime* sind in der westlichen Kultur grundsätzlich die Bezeichnungen für Inhalte, die aus Japan stammen. Die Manga- und Animefans rezipieren nicht ausschließlich japanische, sondern auch zum Teil koreanische Arbeiten. Diese sind im Comicformat dann keine Manga sondern Manwha, heißen jedoch bei den Zeichentrickfilmen in beiden Fällen Anime. Der Einfachheit halben wird hier auf Manga und Anime verwiesen.

kinship familiar and can become involved in how these characters are organizing their lives by comparing all of the other kinship texts they know – their own, their neighbors’, and their forefathers’. It is likely that these kinship stories become so engrossing that the rest of social and political reality are shut out and not missed.” (Liebes & Katz, 1993, S. 143)

---

Die Beziehungen zwischen den Figuren der rezipierten Texte werden in Relation zu den Beziehungen gesetzt, welche im Alltag beobachtbar sind. Da hier kulturelle Eigenheiten der Rezipienten hineinspielen, werden diese auf die Texte übertragen (ebenda, S. 114–129). Hierbei heben LIEBES und KATZ hervor, dass diese Beziehungen und Interaktionen zwischen den Charakteren der Geschichte das Hauptaugenmerk für den Rezipienten darstellen (vgl. Zitat oben). Darüber hinaus können kulturelle und politische Eigenschaften des Landes, welches das Setting für den Handlungsverlauf darstellt, nebensächlich werden.

Dieses Rezeptionsverhalten führt bei den deutschen Manga- und Animefans zu einer Art Romantisierung Japans und seiner Gesellschaft. Besonders deutlich kommt diese heraus, wenn sie erklären, dass es in Japan völliger Normalität entspricht Manga zu lesen. Sie verweisen darauf, dass dies dort gängiger Habitus und weder an Altersklasse noch an sozialen Status gebunden sei.

„Anime und Mangas sind sowieso eigentlich für alle Altersgruppen bestimmt, in Japan gibt es was für Kinder, für Schüler, für Jugendliche, für junge Mütter, für Personalchefs, für 70jährige... Das sind immer passende Geschichten auf die Altersgruppe abgestimmt!“

(Fan XXIII, 01.09.2003, 10:56 Uhr, Zu alt I)

„dann sind ja fast alle japaner auch komische kinderkrum leute (sie sind nämlich fast immer und überall von maga/anime/spiele umgeben! un verbringen auch viel zeit damit) (nichts gegen japaner!!! ich liebe euch!! <3 (in meinem nächsten leben werde ich einer!!! ^^)“

(Fan XXIV, 14.04.2008, 17:03 Uhr, Zu alt I)

In diesem Zusammenhang werden wiederum Verweise auf die Alltäglichkeit, welche dem Leser von Manga und Anime in Japan entgegengebracht wird, laut. Möglicherweise bedingt durch Ressentiments gegenüber der rezipierten Texte, welche aus dem sozialen Umfeld der Fans geäußert werden, entsteht hier eine Übertragung der eigenen Wünsche nach Akzeptanz auf das Mutterland der Inhalte.

Des Weiteren zeigten sich Romantisierungsprozesse bezüglich der Gesellschaft. Besonders gut kann dies an FRIEDERIKE und FERDINAND beobachtet werden. Die beiden erklären, warum sie Japan für das ideale Land halten.

FERDINAND: Und das ist halt dann wirklich ähm... Da schmelzt man halt dahin, wenn man halt da halt so mit dieser Kultur halt konfrontiert wird.

FRIEDERIKE: Und ich finde bei Japan, ich finde Japan unglaublich toll.

FERDINAND: Ja.

FRIEDERIKE: Weil, da kann man wirklich, also ich finde • • ((lacht)) Ja, so. Ich find in Japan is einfach so alles • • da, also wenn man in Japan is, ((atmet ein)) dann • • is für jeden etwas dabei. Man kann • • unglaublich süß sein. Man kann unglaublich übertrieben sein. Ein • • verrückter Vogel einfach. Und man kann, wenn man in Technik interessiert is, da gibt s ja Riesenroboter oder die ganze Technik immer. ((atmet ein)) [...] Ja, das Essen und so. Und • • •

[Allein diese ganze] Aufmachung, das [is alles...]

FERDINAND: [das is einfach ne kom...] [das is] einfach ne komplett andere Welt, als bei uns.

(Friederike & Ferdinand GVI\_Partitur 742–749)

Dieses Gefühl, in Japan so sein zu können, wie man möchte, konnte auch in den Threads festgestellt werden. Durch die Geschichten der Manga und Anime sowie der digitalen Spiele nehmen die Fans das Land auf eine andere Weise wahr. Aspekte, wie das Schulleben, Arbeitsalltag oder Kleidung, werden durch die Augen westlich sozialisierter Personen interpretiert. Eigenheiten des Landes, wie beispielsweise Konformitäts- und Leistungsdruck, werden nicht in die Interpretation einbezogen.<sup>213</sup> Daraus entwickelt sich ein romantisiertes Bild des Landes.

BEATRIX: Ich glaub das kommt auch durch die japanische Mentalität die sin ja auch nich gleich auf • • Kampf aus, sondern eher auf "Hi" un • • • "Grüß dich" un "wie geht s dir" und "was machst du" • • • un ...

(Beatrix, GII\_Part\_II\_Partitur 194–197)

Insgesamt lässt sich eine große Faszination der Fans für Japan und die japanische Kultur feststellen. Nicht jeder mag die Musik oder ist im besonderen Maße enthusiastisch, doch entspricht der allgemeine Tenor einer hohen Japanaffinität. Hierzu gehört unter anderem das Interesse an der Sprache, der Geschichte oder kultureller Eigenheiten. Letztere werden mit liebevollem Wohlwollen angesehen und gelten als „putzig“ (Erik, GV\_Partitur 1750). Die Fremdheit der japanischen Kultur macht einen Teil des Reizes aus. Das, was dem Fan neu ist, macht ihn neugierig. Dabei werden Interaktionen und Handlungen der Figuren im Kontext der eigenen Kultur interpretiert. Abweichendes gilt als angenehm anders, ohne dabei als problematisch angesehen zu werden, da es bedingt durch den kulturellen Filter, immer nur einen gewissen Grad an Fremdheit aufzeigen kann.

Fans, die sich mit der japanischen Gesellschaft befassen, sehen diese teilweise auch weniger romantisiert und zum Teil auch kritisch. Im folgenden Beispiel äußert ein Fan beispielsweise die Ansicht, dass verheiratete Japanerinnen allesamt auf den Haushalt reduziert werden.

---

<sup>213</sup> Anm.: Im Sammelband von MATHEWS & WHITE (2004) finden sich Artikel zum Konformitätsdruck der japanischen Gesellschaft und auch darüber, wie japanische Jugendliche damit umgehen. Hierbei sei vor allem auf ACKERMANN (2004) hingewiesen, welcher in der Art und Weise der Handynutzung aber auch in Beziehungen zu der Großelterngeneration den Konformitätsdruck ausmacht und aufzeigt.

„> Zum abgeschlossenen Manga, warum sollte Sailor Moon nicht als Anime ortgeführt werden oder wir bekommen noch einen Special Manga \*\_\* langsam dürften die Kinder von Naoko Schulkinder sein und brauchen nicht mehr 24h ständig betreut zu werden, Zeit wäre also da.

Weil die Japaner anders ticken als Deutschland. Da ist es egal, obn Kinder in Schule oder nicht.  
Frau = Haushaltsarbeit. hm? XD“

(abgemeldet, 21.07.2012, 06:45 Uhr, SailorMoon)

Solche Aussagen sind allerdings nur selten zu finden und bilden eine deutliche Minderheit ab. Die Aussage des vorangestellten Posts wird im Thread auch direkt von einem anderen Fan relativiert und als nicht richtig enttarnt.

„\*lach\* wobei es ist ja nicht so, dass sie als Mutter ihre Arbeit eingestellt hat, sie hat Love Witch gezeichnet ein Kinderbuch mit ihrem Mann gezeichnet und für PGSM das OP geschrieben.“

(Fan XI, 22.07.2012, 01:00 Uhr, SailorMoon)

Es zeigt sich zusammenfassend, dass die Fremdheit der japanischen Kultur für die Fans einen Teil des Reizes ausmacht. Alles was für sie im Zentrum steht, sind die Interaktionen zwischen den Figuren. Gesellschaftliche Ereignisse und politische sowie sozialpolitische Aspekte spielen dabei eine untergeordnete, wenn nicht sogar marginale Rolle. Dies führt dazu, dass die Manga- und Animefans über ein gewisses Maß an Wissen bezüglich kultureller Güter (Feste, Sportarten oder Essen) oder auch historischer Aspekte (Ninja, Samurai) verfügen, jedoch nur soweit das tatsächliche Interesse reicht. Andererseits zeigen sich Romantisierungstendenzen, welche auf den Fokus in der Rezeption sowie einen Mangel an tatsächlicher Auseinandersetzung mit der japanischen Gesellschaft zurückzuführen sind. Allerdings sollte diese Romantisierung nicht als negativ gewertet werden. Vielmehr versetzt sie die Fans in die Lage, sich dem Land Japan, seiner Kultur und Gesellschaft mit einer äußerst positiven Grundstimmung zu nähern und so die interkulturelle Kommunikation zu erleichtern.

#### 5.2.5. Fazit Rezeptions- und Alltagsverhalten

Bedingt durch die Tendenz des Alleinrezipierens, ist das Rezeptionsverhalten je nach Fan unterschiedlich, da es auf die jeweiligen Gratifikationsbedürfnisse ausgerichtet ist. Dennoch entspricht das Konsumieren der primären Texte (Manga, Anime und digitales Spiel im Manga/Animestil) der hauptsächlichen Handlung eines Fans. Sekundäre Texte, wie beispielsweise fanproduzierte Inhalte oder Informationen, gehören, wie auch das Sammeln, zum Alltag eines Fans. Abhängig von der Priorität, die der Einzelne dem Fandom zugesteht, wird der Einfluss des Hobbys auf den Alltag unterschiedlich stark sein. Hierbei spielen im besonderen Maße eigene Aktivitäten, wie das Sammeln, aber auch die eigene kreative Auseinandersetzung mit dem Thema, eine wichtige Rolle. Die Einbettung des Fandoms in den Alltag, welches von vielen als ein Hobby unter mehreren wahrgenommen wird, erfolgt auch über gemeinsame Aktivitäten mit Freunden. Hierbei

erfüllen Manga- und Anime die Funktionen des erprobten Unterhaltungsmediums mit zugesicherter Gratifikationserbringung. Die Einbindung der Fans in den gesellschaftlichen Alltag und soziale Beziehungen sowie ihre Position zur Community, als Raum für Gespräche unter Gleichgesinnten, gehen einher mit der Einstellung, dass ihr Hobby eben ein Hobby sei, und nicht mehr. Diese Ausgangslage macht den Otaku, wie er in der Literatur beschrieben wird, und von WERNER (2010a) in der Szene als Typologie festgestellt wurde, zu einer nicht wirklich nachweisbaren Figur in der Szene. Personen, welche zum Otakismus neigen, würden, so lässt sich vermuten, auch in anderen Hobbys und Fandoms ein ähnliches Verhalten aufweisen. Dass diese Verhaltensweise, beispielsweise durch Konsum der Inhalte oder durch die internetbasierte Interaktion mit anderen Manga- und Animefans, der Szene daher immanent sei, war in keiner Weise nachweisbar. Auffällig sind allerdings die starke Japanaffinität der Community und eine Tendenz zur Romantisierung der japanischen Gesellschaft. Beides ergibt sich aus der intensiven Auseinandersetzung mit den Texten und den Figuren. Geschichten und Handlungen werden rezipiert und verarbeitet, können jedoch nur in den Kontext der eigenen Sozialisation gestellt werden. Darüber ergeben sich emotionale Bindungen zum Personal der Geschichten und darüber wiederum zum Land, in welchem diese produziert werden, beziehungsweise spielen.

### 5.3. Stil

#### 5.3.1. Der Stil-Begriff

„Die *stilistische Affinität* der Praxisformen eines Akteurs oder aller Akteure einer Klasse, die jede Einzelpraxis zu einer »Metapher« einer beliebig anderen werden läßt, leitet sich daraus ab, daß sie alle aus Übertragungen derselben Handlungsschemata auf die verschiedenen Felder hervorgehen.“ (Bourdieu, 1984, S. 282)

---

Stile beschreiben Handlungen einer Gruppe von Personen, die sich durch ihre Gemeinsamkeiten aufeinander beziehen. Die „*Metapher*“ einer anderen Person zu werden, funktioniert nur dort, wo Zeichensysteme und Symbole in ihrer Bedeutung aufeinander abgestimmt wurden. Kleidung, Accessoires, Frisuren, die Art zu Sprechen und die verwendeten Termini entsprechen diesen stilistischen Merkmalen. *Stil* ist damit weit mehr, als das nach außen gezeigte Merkmal, er zeigt sich im Sein und Haben des Individuums. Lebensstile und mit ihnen das Erscheinungsbild hängen, laut VOLLBRECHT (1995), dicht mit dem biographischen Kontext und dem daraus resultierenden Verwendungssinn zusammen (ebenda, S. 33). „*Wie kann ich zeigen, wer ich bin oder wer ich sein will?*“ (Vollbrecht, 1995, S. 33). Abgrenzungen und Zugehörigkeiten werden auf diese Weise angezeigt, das Image der Szene wird über sie wiedergegeben. Auch HITZLER & NIEDERBACHER (2010) sprechen bei Kleidungsstilen von *Kommunikationsinstrumenten*

(ebenda, S. 29). Die Autoren weisen in diesem Zusammenhang allerdings auch auf Probleme in der eindeutigen Zuordnung der Stile hin. Solche ergäben sich, so die Autoren, aufgrund der einerseits gleichzeitigen Verwendung eines Modestils in diversen Szenen und andererseits über ausgeprägte „*Arrangements der visuellen Selbstpräsentation*“, welche eindeutige Zuordnungen erschweren (ebenda, S. 29). Kleidungsstile mögen variieren und nicht alle Szenen verfügen über dieses eindeutig sichtbare Erkennungsmerkmal.

Im Folgenden wird erörtert, inwiefern die deutsche Manga- und Animefanszene über jenes Kommunikationsinstrument „Outfit“ verfügt. Es soll ebenfalls untersucht werden, ob und wenn, welche eigenen Sprach-, Symbol- und Zeichensysteme in der Szene existieren.

### 5.3.2. Kleidung, Accessoires und Aussehen im Alltag

Einige Szenen, wie beispielsweise die Punks, können anhand der markanten Kleidung ihrer Mitglieder auch von Außenstehenden erkannt und zugeordnet werden. Auch Gothics, Emos oder Hip-Hopper verfügen über Stilmerkmale, die zumindest als eher untypische Alltagskleidung wahrgenommen werden können. Die deutsche Manga- und Animefanszene ist im besonderen Maße durch das Auftreten der Cosplayer bekannt. Deren Erscheinungsbild prägt die Meinung der Bevölkerung zum Aussehen der Manga- und Animefans (vgl. Mertens, 2014, S. 42–44). Die Cosplayer bilden als Subszene einen Teil der Manga- und Animefans ab, entsprechen bei Weitem nicht allen Fans. Des Weiteren ist Cosplay ein Hobby, das temporär und auf bestimmte Räume begrenzt, ausgeübt wird. Wenn dem so ist, kann das Aussehen der Szenemitglieder nicht mit dem Cosplay gleichgesetzt werden.

Aus den Befragungen konnten mehrere Rückschlüsse zum Kleidungsstil gezogen werden. Zunächst wurde deutlich, dass es keinen einheitlichen Kleidungsstil gibt. Markante Symboliken und eindeutig zuordenbare Outfits waren nicht bekannt. Die Interviewteilnehmer selbst kamen zu den Interviews *in zivil*, sie waren der Alltagsmode entsprechend gekleidet. Hierbei weder besonders modisch, noch besonders unmodisch. Ihr Aussehen entsprach somit dem durchschnittlichen Erscheinungsbild ihrer Altersgruppe. Die Unterscheidung zwischen „in zivil“ (Ariane, Gruppe I) und „Szenekleidung“ wurde gezogen, um eine Differenzierung zu Cosplay oder anderen eventbasierten Kleidungsstilen ziehen zu können. Daraus ergab sich, dass der Zustand des „in zivil“-Seins dem des Alltags entspricht. Szenenahe Kleidung, wie Cosplays, Fanshirts, oder an Manga- oder Animefiguren angelehnte Kleidungsstile entsprachen der Ausnahme. Die Interviewteilnehmer wiesen darauf hin, dass sie gelegentlich Fan-T-Shirts tragen würden oder beim Kleiderkauf möglicherweise einem Kleidungsstück den Vorzug gaben, welches sie an eine Manga- beziehungsweise Animefigur erinnert. So wählte CHRISTINA beispielsweise einen Strohhut, welcher bei Manga- und Animefans mit der Serie *One Piece* und der darin auftretenden Figur *Ruffy* assoziiert wird (Anhang I, S. xxi).

CLAUDIA: Naja also, ich kleid mich immer so wie ich mich wohl fühl. • • Also nich • • jetz • • direkt so als Manga verkleidet. ((atmet ein)) • • • Zwar doch 'n bisschen • • anders als vielleicht manchmal andere Leute, aber ... • • • Und die, das Zeug, dass man so so Kleinigkeiten wie [CHRISTINA] ihre Tasche, die hat sie manchmal dabei.

CHRISTINA: [Hm]

CLAUDIA: Die hat se sich dort gekauft. • • • oder • • • so Anstecker, Pins, sowas. Oder ma n T-Shirt, wo • • • sein Lieblingsmanga drauf is. • •

CHRISTINA: Oder zum Beispiel, bei der Hitze hab ich mir mal n Strohhut gekauft un beim [Spaziergang] ((atmet ein)) hat ich den halt auf. Weil ganz viele sind da halt • • • mit m

CLAUDIA: [((lacht))]

CHRISTINA: Strohhut immer rumgelaufen. Da dacht ich, da könnt ich doch auch meinen aufsetzen. [ • • • ] Das is dann ja nich so auffällig

CLAUDIA: [Genau.]

(Christina & Claudia GIII\_Part\_I\_Partitur 185–194)

Diese Kleidung solle dabei jedoch unbedingt für den Alltag nutzbar sein. Hierbei handelte es sich beispielsweise um Faltenröcke oder besagte Strohhüte. Die Interviewpartner berichteten auch davon, dass solche Stile stärker oder weniger stark ausgeprägt seien. Dabei verwiesen sie auf Personen, die sich in ihrer Kleidung an Manga- und Animefiguren orientierten oder die Haare beispielsweise bunt beziehungsweise schwarz färbten. Auf die Frage, ob es möglich sei Manga- und Animefans optisch zu erkennen, antworteten FERDINAND und FRIEDERIKE:

FERDINAND: Manchmal ja. Wenn sie halt das auch wirklich optisch darstellen. Weil, an unsrer Schule, gibt es halt so n Mädchen ... • • Also ich weiß jetz nich, wie sie heißt, aber ...

FRIEDERIKE: Die mit der Brille und dem Pony, dem schwarzen? Ja!

FERDINAND: Ja, auf jeden Fall nennt sie sich halt auch so im Japan/ sie nennt/ sie hat/ nennt/... Sie gibt sich halt selber so'n japanischen Spitznamen, wenn man halt mit ihr befreundet is. • • Und ähm • • sie stellt das halt so offen dar.

(Friederike und Ferdinand, GVI\_Partitur 470–475)

Hier spielen, wie bereits angesprochen wurde (vgl. Kapitel 4.4.2.2.) auch Einflüsse aus anderen Szenen, wie beispielsweise dem Visual Kei oder Gothic, mit hinein. Insgesamt konnte kein einheitlicher Stil festgestellt werden. Deutlich auffällig wurden jene wahrgenommen, die ihr individuelles Aussehen am Manga und Anime orientierten und dadurch aus der Massen heraus stachen. Auch deutlich wurde, dass diese Personen nicht den Hauptteil der Community ausmachen. Alle Gruppen erklärten, dass es schwierig sei einen Manga- und Animefan direkt an seiner Kleidung auszumachen. Ohne direkte Hinweise, wie T-Shirts oder Accessoires, sei dies nahezu unmöglich. Allerdings seien auch solche Objekte kein Garant dafür, im Gegenüber einen Gleichgesinnten anzutreffen. Durch die weite Verbreitung der T-Shirts beispielsweise, werden sie aus möglicherweise ästhetischen Gründen auch von Nichtfans getragen. Daher könne es auch zu Verwechslungen kommen, wie FRIEDERIKE erklärt:

FRIEDERIKE: Ja. • • Aber ich bin ehrlich, ich ähm • • da bin ich wieder etwas dümmlicher, ich erkenn das nich sofort, wenn einer Anime- oder Mangafan is. Ich, ich erkenn s nich. ((atmet



ein)) Nur eben, wenn einer wirklich so Animebutton hat oder so oder ... ••• Und einmal is mir das auch passiert, da war ein Junge in unserer Schule, ••• der hatte irgendwie so n One Piece–Shirt an und ich •• kam auf den zu. Ich dann so 'Guckst du One Piece?' Und er so 'Nein!' Der hat s nich verstanden und hat so n Shirt getragen. Ich hab s nich verstanden. ((atmet ein)) Ich so: 'Okay?' und dann bin ich aber auch weiter gegangen. Weil, der hatte dann auch irgendwie nichts davon und naja.

(Friederike GVI\_Partitur 495–503)

Ein weitverbreitetes Erkennungsmerkmal stellen *Animebuttons* dar. Hierbei handelt es sich um Ansteckknöpfe, die, mit im Manga- und Animestil gezeichneten Figuren oder Figuren aus Manga, Anime, beziehungsweise Spielen, bedruckt wurden. Über solche lassen sich persönliche Präferenzen darstellen und erkennen. Auch spezielle, mit Figuren aus Animeserien, bedruckte Taschen wurden als szenetypische Accessoires hervorgehoben. Halsketten, die denen spezieller Serien nachempfunden sind sowie Uhren, Tücher oder Ähnliches werden seltener für solche Zwecke genutzt. Der Fokus dieser Accessoires liegt darauf, nicht besonders auffällig zu sein. Sie können durch individuellen Gebrauch an die eigenen Kleidungsstücke oder Accessoires angepasst werden. An dieser Stelle wird der Fokus der Szene deutlich. Sie ist nicht, anders als die oft mit der Manga- und Animefanszene in Verbindung gebrachten Visual Kei–Szenemitglieder, auf Lebensstil und Aussehen orientiert, sondern auf Rezeption und Konsum. Mit winzigen Hinweisen kennzeichnen die Manga- und Animefans ihre Zugehörigkeit ohne dies bewusst für andere zu tun. Am Beispiel ERIKS wird deutlich, dass er sich aus der persönlichen Zuneigung zum Thema mit diesen Accessoires umgibt.

ERIK: Das is so / Das is mein ••• Mein winz/ mein winziges bisschen Animewelt, das ich immer mit mir herum trage. ••

[...]

ERIK: Also ich kauf zum Beispiel von der ... Sie ((EMILIA)) hat immer selbst Sterne. Und ich kauf meistens von ihr [/Anm. spezielle Künstlerin/] nur die Früchte. ••• Weil ich gesagt hab, ich find die so niedlich und auch noch ...

I: Sind das diese Himbeeren und Kirschen?

ERIK: Ja, genau und auch nur die komm mir an die Tasche! Un da hab ich mir halt gesagt, hier ich nehm mir Bilder, laminier mir die •• un mach sie mir halt an die Tasche. Das is noch relativ gesetzt. Also vor allem ••• halt so Leute, die auf die mmm ••• japanischen Bands stehn, da sind ••• die Taschen kleine Kunstwerke. Weil da halt dann Bilder von dieser Band und dann kleine Kettchen ((atmet ein)) und Sicherheitsnadeln angesteckt.

(Erik, GV\_Partitur 1179–1194)<sup>214</sup>

Accessoires und die Nutzung dieser entspricht daher eher dem Sammelaspekt, welcher, wie in Kapitel 5.2.2.3. dargelegt wurde, dem allgemeinen Fanhabitus beziehungsweise dem enunziativen Auftreten entspricht und weniger den Kommunikationsgedanken

---

<sup>214</sup> Anm.: Hier wurde nur ein Teil der Sequenz wiedergegeben. Die vollständige Sequenz findet sich im Anhang II.

widerspiegelt. Die Fans umgeben sich mit Buttons, Haarspangen oder Taschen, weil sie sich damit wohlfühlen und ihre Freude zum Objekt nach außen tragen wollen. Sich anderen Mitgliedern darüber zu offenbaren ist, zumindest lassen die Interviews darauf schließen, nicht das primäre Ziel.

Insgesamt konnte keine einheitliche Kleidung oder Symbolik festgemacht werden. Allein das Tragen von Fan-Merchandise, und hierbei im besonderen Maße Buttons und Taschen, wurden als allgemein anerkanntes Stilmittel hervorgehoben. Am Manga- und Animestil orientierte Kleidung entspricht daher dem individuellen Selbstdarstellungsbedürfnis und kann nicht als allgemeingültig bestätigt werden. Kleidungsstücke, welche von besonders bekannten Serienfiguren getragen werden (beispielsweise der Strohhut), können im Bereich der Symbolik genannt werden. Dasselbe gilt für Symbole oder Embleme, welche in bestimmten Serien wiederkehrend auftreten. Werden diese auf Buttons, an Ketten oder als Patches auf der Kleidung getragen, sind sie vorrangig für Mitglieder der Szene oder Rezipienten dieser speziellen Serie erkennbar.

### 5.3.3. Kleidung, Accessoires und Aussehen bei Events

Events sind für die Szenemitglieder die Möglichkeit sowohl die Community zu treffen als auch sich im Kreis der Gleichgesinnten so zu geben, wie sie sich als Fan fühlen. Durch Events geschaffene Räume halten daher die Möglichkeit bereit, sich in szenetypischer Kleidung zu zeigen und szenetypische Handlungen zu vollziehen.

Im vorangegangenen Kapitel wurden bereits festgestellt, dass es keinen direkten szenetypischen Kleidungsstil im Alltag gibt. Die Mitglieder sind *in zivil* und, wenn überhaupt, größtenteils nur über Accessoires erkennbar. Wenn allerdings eine Differenzierung von Alltag und Events über die Begrifflichkeit *in zivil* gezogen wird, steht zu vermuten, dass sich die Stile unterscheiden.

Auffällig war, dass von den 12 Interviewteilnehmern 8 auf Events cosplayten. Die übrigen 4 Personen zeigten selbst nur wenig oder auch überhaupt kein Interesse am Cosplay. Allerdings wurde über die MAFS2013-Erhebung herausgestellt, dass gerade einmal 28,5% der Studienteilnehmer auf derartigen Veranstaltungen cosplayten (MAFS2013, Schulz & Mertens in Anhang I, S. xii, Tabelle v). Diese 28,5 % prägen nach MERTENS (2014) trotz allem die Fremdwahrnehmung der Szene (S. 42–44). Für Novizen der Community stellt das Cosplay daher einen wichtigen Aspekt der Zugehörigkeit dar. Sie kommen mit der vom Fremdbild geprägten Meinung in die Szene, dass jeder Fan auch ein Cosplayer sei. So verwundert es nicht, wenn die jüngeren Interviewteilnehmer ausnahmslos herausstellten, dass sie sich erst als Teil der Community fühlten, als sie im Cosplay durch die Massen an ebenfalls kostümierten oder mit Manga- und Animeaccessoires gekennzeichneten Personen gingen. CLAUDIA bemerkt, dass sie sich eher unangemessen fühlen würde, wenn sie nicht in *Verkleidung* käme.

CLAUDIA: Man fährt ja, zumindest wir, Frühs hin. •• Also •• war Frühs. Letztes Jahr schon recht früh, ((atmet ein)) un dann sitzt de im Zug. Wirst zwar von andren Leuten bisschen komisch angeguckt. ••• Aber wenn ... •• dann tch is es wieder normal, wenn n paar dazu kommen. Und am Ende läufste dahin ((1.76s)) Das muss so sein, wenn dann ••• wenn de nich verkleidet bist, kommste dir eher komisch vor.

(Claudia, GIII\_Part\_I\_Partitur 47–52)

Die älteren Mitglieder der Szene stellen jedoch heraus, dass dies nicht dem allgemeinen Habitus entspricht. Sie schätzten im Interview, dass gerade ein Drittel der Szene überhaupt cosplayen würde. Diese Schätzung entspricht ungefähr dem Ergebnis der MAFS2013-Erhebung. Für die anderen Eventbesucher gilt, dass sie sich mit Fan T-Shirts ankleiden oder Buttons sowie andere Accessoires nutzen und dementsprechend der Alltagskleidung recht nahe kommen. Auch Outfits in Stilen der japanischen oder südkoreanischen Populärkultur sind auf den Szenevents nicht unüblich. Hier wird wiederum das Patchwork mit der Japanszene deutlich, aus der diese Stile entlehnt sind. Dass diese Stile jedoch kein Cospaly sind, betont ERIK. Er stellt fest, dass die einzige Gemeinsamkeit der Elemente Cospaly und Visual Kei in ihrem Herkunftsland liegen.

ERIK: Es geht auch eher in Richtung Kleidungsstil [:]. Also das is weniger •• Cosplay, ich verkleide mich wie ein Charakter, sondern, •• ich ziehe eine besondere Kleidung an un ••• transportier damit ne besondere Botschaft. Also das geht eher in Richtung Mode••• stil. Auch das das Visual Kei, wenn man jetzt sagt, man kleidet sich nich •• wie wie das Outfit einer bestimmten Band sondern nur in diesem Stil, dann dann geht das eher in Richtung Mode. •••  
Das hat zwar auch noch was mit Cosplay zutun, es kommt halt aus demselben Land, aber es is noch mal n bissel was anderes. Also es gibt auch genügend Leute, die so auf den Conventions rum laufen ••• und auch Fotos davon machen und so weiter.

(Erik, GV\_Partitur 1222–1230)

Die Ausführungen zeigen auf, dass auf Events das Kleiden in besonders themennahen Stilen sowie das Cosplayen zu Teilen dem Habitus entsprechen. Jene Mitglieder, die nicht im besonderen Maße kostümiert oder auffällig sein wollen, nutzen Accessoires und T-Shirt oder verzichten auf gezielte Kleidung und bleiben in ihrer Alltagskleidung. Besonders für Novizen stellt das Cosplay eine Möglichkeit dar, sich zunächst in der Community einzufinden und die eigene Position zu spüren. Nicht alle Mitglieder, die einmal im Cosplay auf einer Messe oder Convention waren, wiederholen dies. Cosplayer und Personen, die sich im Stil der japanischen oder südkoreanischen Populärkulturen kleiden, bilden die auffälligen visuellen Elemente der Szene. Sie prägen, obgleich sie nur gut ein Drittel der Gesamtbesucher ausmachen, das Bild der Szene, und werden von der Community dafür auch geschätzt. Obgleich auch hier immer wieder auf die Differenz zwischen Alltag und Event hingewiesen wird.

#### 5.3.4. Sprache und Fachwörter

Neben offensichtlichen Symbolen, welche über Kleidung, Accessoires, Frisuren oder stilistische Elemente, wie beispielsweise typische Objekte (z.B.: Mofa bei den Mods), transportiert werden, stellt auch die Fachsprache mit speziellen Termini ein Distinktionswerkzeug dar. Begrifflichkeiten werden von Außenstehenden nicht verstanden. So können Gespräche über Themenbereiche stattfinden, die für jeden Außenstehenden unverständliche bleiben.

Für die Manga- und Animefanszene müssen hierbei zwei Bereiche unterschieden werden. Dies wären zum einen der Bereich der Online-Kommunikation und zum anderen der Bereich der allgemeinen Kommunikation, welcher die Online-Kommunikation mit einbezieht, jedoch nicht explizit hervorhebt. Die Online-Kommunikation zeichnet sich, neben den temporalen und räumlichen Besonderheiten, auch durch einige Spracheigenheiten aus. Auch wenn, nach MARX & WEIDACHSEN (2014), keine explizite Internetsprache existiere, sind besondere Formen des Sprachverhaltens auszumachen (ebenda, S. 90–93). Dabei betonen die Autoren, die Schwierigkeit die „Kommunikationsebenen online vs. offline und damit die Sprache, die auf der einen oder der anderen Ebene verwendet wird“ abzugrenzen (ebenda, S. 93). Die in Foren verwendete Sprache ist nicht nur verkürzt, sondern weißt eigene Worte und Abkürzungen auf (ebenda, S. 92). Dazu müssen intratextuelle Informationen aus Postings dechiffriert und in Bezug gesetzt werden können. Spezielle Methoden Emotionen zu vermitteln, aber auch Kontexte herzustellen, verlangen den Nutzern dieser Foren Kenntnisse bezüglich der Sprachmuster ab (ebenda, S. 142 – 152).<sup>215</sup> Szenemitglieder, die sich in Foren und Online-Zirkeln unterhalten wollen, müssen sich dieser speziellen sprachlichen Eigenheiten bewusst sein und sie auch verstehen. Anderenfalls kommt es zu Missverständnissen oder Kommunikationsabbrüchen. Zu diesen Eigenheiten gehören auch Regeln der Sprachfolge und des Bezuges auf getätigte Aussagen, sowie Off-Topic-Regeln, welche das Abschweifen in threadfremde Themen verhindern sollen. Daher bedarf es bei den Gesprächsteilnehmern, neben dem nötigen szeneeigenen Fachvokabular, auch ausreichender Kenntnisse bezüglich der Forensprache. Im folgenden Beispiel wurden diese Elemente kombiniert, Fachwissen und Forensprache werden vom Postautor mit Ironie verbunden.

„Kommentare sind böse, wenn...  
[...]  
...geflamed wird

warum ICH??/?Sowas unverschämtes/Das ist nur der Neid/Flamewar! Flamewar! Yeah, ich bin wichtig und im Mittelpunkt des Interesses!/Buhuhu, Animexx ist scheiße und niemand liebt mich!

---

<sup>215</sup> Anm.: Beispielsweise über Emoticons ( ^-^ ), das Ausschreiben von Wörtern in Großbuchstaben (HALLO) oder exzessiver Ausrufezeichengebrauch (!!!!!) (Marx & Weidacher, 2014, S. 146-152).

[...]

...sie auf einen anderen Geschmack des Kommentators schließen lassen

Das geht gegen mich persönlich. Ganz sicher/Wieso ist HarryxDraco OOC??/Ich missverstehe "ich mag kein rosa" einfach mal als "dein Bild ist schlecht!!1elf"/Buhuhu, Animexx ist scheiße und niemand mag mich!“

(abgemeldet, 20.09.2009, 14:47 Uhr, Kritiker)

Besonders in der schriftlichen Online-Kommunikation haben sich Fachworte etabliert, die aus ökonomischen Gründen beibehalten werden. Im oberen Beispiel entspricht HarryxDraco (gesprochen: Harry und Draco) der Figurenkonstellation eines Bildes, in dem die Figuren Harry Potter und Draco, aus der Harry Potter Buchreihe, in einer Liebesbeziehung abgebildet werden. Das Kürzel OOC steht für Out of Character und bedeutet, dass sich diese Figuren nicht charaktergemäß verhalten. Diese Kürzungen entsprechen der Internetsprache und sind überall dort zu finden, wo über Medieninhalte gesprochen wird. Ebenso verhält es sich mit den allgegenwertigen Emoticons. Sie werden in den Foren immer dort verwendet, wo eine Aussage durch Kommentierung eingeordnet oder verstärkt werden soll. Besonders auffällig ist hier die Verwendung der japanischen Emoticons, welche mit den westlichen gemischt eingesetzt werden.

„Sehr gut! \ (^0^ ) /“

(Fan XXV, 12.03.2012, 15:33 Uhr, Zu alt I)

„Äh...danke.(^///^ ) Nun, ja. Über Ergeiz und Ausdauer verfüge ich nur bedingt. Bei mir klappt sowas nur wenn ich auch Spaß dran habe.\*lacht\* Ich mags einfach Neues zu entdecken und mit kindlicher Neugierde an die Dinge ranzugehen. Gitarre habe ich auch mal begonnen, leider musste ich zugunsten eines Mathekurses aufhören. D: Stricken und Häkeln bekomm ich auch nicht gebacken, ich kann nur nähen.(T-T)“

(Fan XXVI, 24.04.2014, 23:42 Uhr, Quatschen)

Die szeneeigene Sprache wiederum ergibt sich aus verschiedenen Elementen. Zunächst bilden die Fachwörter der Genrebezeichnungen (shōjō, shōnen) oder der Subgenres (harem, reversed harem, ecchi) die Basis der Fachsprache.<sup>216</sup> Mit wachsender Differenzierungsmöglichkeit werden hier Begrifflichkeiten in das mentale Lexikon übernommen und verwendet. Oft fallen diese nicht als Fachwörter auf, da sie sich natürlich in der Auseinandersetzung mit dem Thema ergeben haben. Handelt es sich beispielsweise um einen *Ribbon-Shōjō* oder ist die Serie von *Shōnen Jump*? Mit der Zeit kommen, einerseits über die japanischen Anime, andererseits über die Community, weitere japanische Begriffe hinzu. Markant sind hier die Wörter *moe* und *kawaii*. Hübsche Jungen werden beispielsweise als *bishis* (bishōnen = hübscher Junge) bezeichnet. Auch Sätze oder

---

<sup>216</sup> Siehe Kapitel 2.4.1.

Floskeln werden aus dem Japanischen übernommen, so beispielsweise *konnichiwa*, *anō sa* oder das Wort *baka*.<sup>217</sup> Diese Sprache ist nicht unbedingt überall zu hören, doch verstehen die meisten Manga- und Animefans sie. FRIEDERIKE und FERDINAND nutzen den Begriff auch, um die anderen auszuschließen.

FRIEDERIKE: Weil, die andern... Wenn wir uns gegenseitig 'bakan', dann, ne. Un äh, • • dann fragen die [/Anm.: die Nichtanimefan-Freunde/] sich immer so, „was meinen die grad?“.

(Friedrike, GVI\_Partitur 705–706)

Die japanischen Sätze und Wörter werden im besonderen Maße von den jüngeren Mitgliedern genutzt. Sie erleben diese Wörter als Möglichkeit der Abgrenzung und des ungestörten Redens. Auf der anderen Seite können sie sich so Zugehörigkeiten mit anderen Fans erschaffen.

### 5.3.5. Fazit: Stil

Da die Manga- und Animefanszene als Medienfanszene keine eigene Stilrichtung prägt, sondern vielmehr im Kontext benachbarter oder verwandter Szenen existiert, unterliegen ihre Mitglieder dem Gesetz der Pluralität. Japanaffine Stile, wie beispielsweise der des Visual Kei oder Oshare Kei, aber auch der Lollitas, können sich in der Alltagskleidung der Fans widerspiegeln. Auch eine Orientierung an Kleidungsstilen von Serienfiguren ist möglich. Im selben Maß orientieren sich die Fans an Stilen anderer Szenen, wie der Hip-Hop-, Metall- oder Gothic-Szene, hier vor allem dann, wenn sie sich ebenfalls in diesen bewegen. Ein großer Teil, wenn nicht sogar der größte Anteil, der Fans kleiden sich allerdings entsprechend der Alltagsmode. Sie sind in ihrem Erscheinungsbild unauffällig und umgeben sich über Accessoires mit Manga- und Animebezügen. Diese sind für Außenstehende nicht immer sofort zuordbar. Auf diese Weise können sich Fans untereinander erkennen, beziehungsweise auf die Möglichkeit, im Gegenüber einen Gleichgesinnten zu haben, schließen. Auffälliger gestalten sich die Outfits der Mitglieder bei Events. Hierbei sehen vor allem die Novizen das Cosplay als Möglichkeit, sich in der Community einzufinden und Gemeinsamkeiten zu schaffen. Obgleich auch hier der Hauptanteil der Eventbesucher eher in Alltagskleidung anzutreffen ist. Ausgehend vom Geschmack und Rezeptionsverhalten der Fans, kann davon ausgegangen werden, dass Manga- und Animefans ihren Stil nur bedingt an ihr Hobby anpassen. Kleidung und Accessoires werden nach persönlichen Geschmack und Bedürfnis ausgewählt und unterliegen keinen szenerepräsentierenden Bedingungen. Die Interviewpartner gaben immerhin an, zu T-Shirts und Accessoires mit Prints im Manga- und Animestil zu tendieren oder auch ihre Kleidung an Alltagsoutfits aus Manga beziehungsweise Anime zu

---

<sup>217</sup> Anm.: „Konnichiwa“, heißt „guten Tag“, „anō sa“ ist ein Ausruf, den die Serien-Figur Naruto macht, er kann übertragen als „Hey!“ oder „Also!“ verstanden werden, „baka“ ist ein japanischer Begriff für „Dummkopf“.

orientieren. Dabei steht allerdings stets der Gedanke der Alltagstauglichkeit im Vordergrund. Auffällig gekleidete Manga- und Animefans mit bunten Haaren und an japanischer Populärkultur orientierten Kleidungsstücken, so lässt sich schlussfolgern, sind nicht im Manga- und Animefandom begründet, sondern vielmehr Ausdruck der jeweiligen Persönlichkeit und des individuellen Bedürfnisses nach Selbstpräsentation. Die Sprache der Fans entspricht der Alltagssprache ihrer Umgebung, welche mit Fachtermini versetzt wird. Diese ergeben sich zunächst aus Genrebezeichnungen und Serienkategorien und werden später mit japanischen Wörtern, sowie Variationen und Beugungen dieser, ergänzt. Da der Hauptteil der Community-Kommunikation über Foren, Chats oder andere Interneträume geschieht, ist das direkte Sprachrepertoire an der Netzkommunikation orientiert. Eine Übertragung der Termini in den Alltag ist allerdings soweit wahrscheinlich, wie sich im Internet verwendete Begriffe und Abkürzungen in der Alltagssprache als sinnvoll oder nützlich erweisen.

#### 5.4. Szenetypische Rituale, Handlungen und das Verhalten der Mitglieder

##### 5.4.1. Performanzbegriff und Lifestyle

Nachdem im vorangegangenen Abschnitt das Aussehen der Szenemitglieder, Kleidung, Accessoires oder besondere optische Merkmale sowie die Sprache im Mittelpunkt standen, sollen nun die performativen Aspekte der Szenezugehörigkeit untersucht werden. Szenetypisches Verhalten, welches sich an den Szenethemen und dem Selbstbild der Mitglieder orientiert, ist Teil des Habitus, da es sich aus dem Stil der Szene ergibt (vgl. Bourdieu, 1984, S. 278, 282–283).

Die Art und Weise, in der ein Szenemitglied den Szenestil über seine Körperbewegungen, sprachlichen Äußerungen und sein allgemeines Verhalten darstellt, entspricht dem *performativen Handeln*. Der Begriff der *Performanz* ist, abhängig von der jeweiligen wissenschaftlichen Sichtweise, unterschiedlich interpretiert. Die Vielfalt der Performanz fasst WIRTH (2002) wie folgt zusammen:

„Auf die Frage, was der Begriff *Performanz* eigentlich bedeutet, geben Sprachphilosophen und Linguisten einerseits, Theaterwissenschaftler, Rezeptionsästhetiker, Ethnologen oder Medienwissenschaftler andererseits sehr verschiedene Antworten. *Performanz* kann sich ebenso auf das *ernsthafte Ausführen* von Sprechakten, das *inszenierende Aufführen* von theatralen oder rituellen Handlungen, das *materiale Verkörpern* von Botschaften im »Akt des Schreibens« oder auf die *Konstitution von Imaginationen* im »Akt des Lesens« beziehen.“ (Wirth, 2002, S. 9)

Im Folgenden wird der Bedeutungsfokus auf den Aspekt des inszenierenden Aufführens „von *theatralen oder rituellen Handlungen*“ (ebenda) gelegt und auf das

selbstinszenierende Verhalten der Szenemitglieder übertragen. Im Sinne GOFFMANS (1983) wird das Darstellen der eigenen Person im Habitus der Manga- und Animeszene als Rolle verstanden, die ein Individuum selbst gewählt annimmt. Aus diesem Grund werden die folgenden Aspekte separat vom Stil der Kleidung und der szeneeigenen Fachsprache betrachtet, wenn gleich sie nur durch das gemeinsame Wirken und ineinandergreifen der Aspekte dem tatsächlichen performativen Charakter entsprechen.

Ein Stil, wie er in kulturellen Vergemeinschaftungen, unter anderem Szenen, zu finden ist, wird unter Bezug auf die individuellen Bedeutungen, die ein Mitglied ihnen zuschreibt, verwendet. Der „*subjektiv intendierte[...] Verwendungssinn*“ (Vollbrecht, 1995, S. 33), den das Individuum durch die Durchführung szenespezifischer Handlungen zeigt, impliziert eine Aussage des Handelnden. Die gewählten Aspekte dienen der Selbstdarstellung und unterstreichen die Rolle (im Sinne GOFFMANS), die eine Person darzustellen gedenkt. So erklärt VOLLBRECHT (1995): „*Wenn bspw. ‚Cool–Sein‘ oder die Demonstration von Härte in einer Szene ‚angesagt‘ ist, präsentieren befragte Jugendliche sich auch im Rahmen dieses jeweiligen Images.*“ (ebenda, S. 33). Die Autoren HITZLER und NIEDERBACHER (2010) beschreiben dazu ergänzend, dass „*ritualisierte Handlungsformen, [...] insbesondere der Vergemeinschaftung dienen und Zugehörigkeit signalisieren bzw. markieren (können)*“ (ebenda, S. 29). Diese Handlungen sind nicht auf szenespezifische Räume begrenzt, wie sich aus den Aussagen VOLLBRECHTS ableiten lässt. Das in den Alltag der Mitglieder übertragene Szeneselbstbild und mit ihm das imagegemäße Handeln, entspricht, so HITZLER & NIEDERBACHER (2010), der „*ästhetischen‘ Überformung des Lebensvollzugs*“ (ebenda, S. 29). Hierfür schlagen die Autoren den Begriff des *Lifestyles* vor (ebenda, S. 29), er entspricht dem Alltagshandeln der Szenemitglieder.

#### 5.4.2. Auftreten im Alltag – Szeneselbstbild und Persönlichkeitsmerkmale

Aus den Ausführungen zum Kleidungsstil der Manga- und Animefans ergab sich, dass hier keine eindeutige Zuordnung möglich ist. Die szenetypische Sprache mit ihren Fachwörtern wird, so wurde deutlich, auch nur dort verwendet, wo ein Gegenüber diese versteht. Vielmehr entspricht das alltägliche Verhalten dem individuellen Bedürfnis jedes einzelnen Mitglieds und ist an die situative Umgebung angepasst. Das zurückhaltende Zeigeverhalten der Manga- und Animefans kann auf verschiedene Aspekte zurückgeführt werden. Zu vermuten ist, dass die noch immer vorhandenen Vorurteile und darüber mitgeführte Stereotypen (vgl. Kapitel 2.2.2.), den Fans von Manga und Anime das eindeutige Nach–Außen–Tragen ihres Fandoms erschwert. Für viele ist ihr Fansein etwas, das sie für sich selbst praktizieren. Sie tragen es nicht oder nur geringfügig an andere heran. Sie sprechen und handeln entsprechen dem Umfeld, in welchem sie sich gerade befinden. Daher zeigen die Manga- und Animefans ein hohes Maß an Anpassungsfähigkeit und Integration. Vielmehr ist zu vermuten, dass in der Szene mitgeführte Eigenschaften in das alltägliche Handeln überführt werden. Ähnlich dem Motto der Techno–Szene „*Hart feiern, hart arbeiten*“ (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 29) welches das deutliche Abgrenzen von



Alltag und Hobby verdeutlicht, ist auch die Manga- und Animefanszene eher auf diese Divergenz hin orientiert. Allerdings lassen sich Elemente des Habitus ausmachen, die sich in positiv konnotierten Eigenschaften wie Kreativität, Toleranz oder auch Lebensfreude widerspiegeln. Diese *Relevanzsysteme* (ebenda, S. 29) finden sich bei den Mitgliedern wieder und geben daher Aufschluss auf das Alltagsverhalten der Szenemitglieder.

Besonders hervorgehoben werden die Aspekte Toleranz und Kreativität aber auch die Möglichkeit Aussehen und den Alltag individuell zu gestalten. CLAUDIA fasst in ihrer Aussage das Szeneselbstbild zusammen und gibt damit das wieder, was auch in den Foren der Tenor war.

CLAUDIA: Dadurch ••• Ich mein, es gibt jetzt •• Jugendszenen, •• die Rechtsextremen, •• Punker, ••• dann die ganzen Indi-Rocker. ((1.22s)) Vielleicht, dass ähm ((1.02s)) zwar alle sich irgendwie in Gruppen treffen aber ... ((2.18s)) Ich weiß nicht, das is noch •• so ne ((1.41s)) Jugendszene, die •• eher ((1.57s)) nicht so brutal is. •• Großteils. ••• Ich hab noch kein getroffen ((lacht sanft)). Un •• das •• is halt eine der Jugendszenen is, die relativ kreativ auch •• is. Durch das Zeichnen un ••• sich auch ••• sonst •• groß mit den •• Dingen beschäftigt. Schonmal durch die Sprache und so. Und •• einige •• sind halt ((1.68s)) geistig auch •• sehr intelligent. Dadurch, dass se das halt •• lernen und ••• da gibt s auch verschiedene Altersgruppen und so. Is ja nicht nur so, dass es alles nur Kinder sin. ((1.9s)) Zwar am, wie jetzt ((1.18)) Punker oder so find ich auch interessant. Wär ich bestimmt auch früher so rum gelaufen. Aber ((1.12s)) das is ••• so Zeug, ••• dass / ((2.02s)) Man kann in der Öffentlichkeit noch •• normal ••• ankommen, wenn man das mag.

(Claudia, GIII\_Part\_II\_Partitur 219–232)

In Abgrenzung zu Szenen, welche für aggressives und intolerantes Verhalten bekannt sind, beziehungsweise als solche wahrgenommen werden, sehen sich die Manga- und Animefans als eher intellektuelle und kreative Community. Die Zuwendung zu Produkten, welche zunächst nicht dem westlichen Rezeptionsverhalten entsprechen und die Auseinandersetzung mit der doch recht fremdartig erscheinenden japanischen Sprache, geben den Fans das Gefühl von Exklusivität. Der Fan kann durch sein Rezeptionsverhalten, über den Mainstream hinweg, eigene Wege gehen. Auch die künstlerische Umsetzung der Rezeptionserfahrungen spielt für Manga- und Animefans eine große Rolle. Sie sehen sich selbst als kreative und weltoffene Personen mit viel Neugier und der Bereitschaft Neues zu lernen. Dementsprechend werden diese Eigenschaften auch gefördert und im allgemeinen Verhalten der Mitglieder deutlich. Dies lässt sich zunächst daran erkennen, dass ein großer Teil der Manga- und Animefans die Hochschulreife erreicht und auch studiert. Des Weiteren lassen sich Tendenzen zu kreativen Hobbys, wie dem Produzieren von westlicher (21,6 %) oder asiatischer Kunst (10,2 %) oder auch dem Basteln beziehungsweise der Handarbeit (27,5 %), sowie ein ausgeprägter Hang zur Rezeption feststellen. Hierbei stehen das Hören von Musik (70,8 %), das Spielen digitaler Spiele (70,2 %) und das Lesen

(60,6 %) im Vordergrund.<sup>218</sup> Andererseits sind eher kompetitive oder aktive Freizeitaktivitäten wie Sport unterrepräsentiert.<sup>219</sup>

Demnach kann im alltäglichen Verhalten sehr wohl der Typus der rezeptionsorientierten, kreativen Szene nachvollzogen werden. Wie VOLLBRECHT (1995) allerdings bemerkt, sind Mitgliedschaften in Szenen nicht zufällig, sondern ergeben sich aus der Persönlichkeit des jeweiligen Individuums (ebenda, S. 33). Daher ist die Feststellung eines allgemeinen Habitus ähnlich der „Huhn–und–Ei–Frage“. Was war zuerst da? Die Persönlichkeitsmerkmale der Mitglieder, die sich dann zu einer Gruppe verbinden oder das Zusammengehörigkeitsgefühl, welches zu imagetreuem Verhalten führt? Mit Blick auf die Manga- und Animefans kann die Vermutung zu Ersterem hin gehen. Die Community besteht aus Persönlichkeiten, die sich mit ähnlichen Idealen und Interessen zusammenfinden und daher ein ähnliches Alltagsverhalten aufweisen. Zu bemerken ist, dass dieses Verhalten nicht für jedes Mitglied gilt und andererseits auch immer wieder unterschiedlich ausgeprägt ist. Auffällig ist ebenfalls, dass jüngere Manga- und Animefans dazu neigen, den japanischen Gestus zu übernehmen. Dies macht sich insbesondere in der Körperhaltung beim Posieren für Fotos bemerkbar. Hier spielt der Niedlichkeitsaspekt (*kawaii*), welcher ebenfalls ein Thema der Szene ist, hinein. Ein solches Verhalten scheint bei den älteren Mitgliedern nur selten vertreten zu sein. Daher kann das an Manga- oder Animefiguren orientierte Kawaii-Verhalten als ein Generationenmerkmal gesehen werden, welches allerdings mit dem Erwachsenwerden verschwindet. Wichtig ist die Bemerkung, dass es sich beim oben beschriebenen Verhalten keineswegs um einen allgemeingültigen Habitus der jüngeren Community handelt. Auch hier bilden auffällige und besonders ausgeprägte Formen der Selbststilisierung eher eine Minderheit ab. Dies kann daran festgemacht werden, dass ein solches Verhalten von den gleichaltrigen Communitymitgliedern kritisch betrachtet und kommentiert wird. Die Interviewteilnehmer verwiesen in diesem Zusammenhang auf das „kindische Verhalten“ anderer Fans und bemerkten, dass sie dieses nicht gut hießen. Des Weiteren distanzieren sie sich von jenen Fans, die sich im besonderen Maße auffällig verhielten. Auffallen um jeden Preis, so war der Tenor, würde dem Ruf der Community eher schaden und sei daher nicht willkommen. ARIANE beschreibt dies wie folgt:

ARIANE: [...] tatsächlich, muss man sagen, gibt es auch ((atmet ein)) viele, die da auch so n bisschen möchtegern ran gehn und vom Verhalten her, aber das is ja • dann wieder so ne, so ne psychologische Sache, sehr • auffällig sind. Also, es gibt auch Diskussionen, wie auf der Plattform Animexx, jetzt zum Beispiel. ((atmet ein)) Wo das immer ein Hin und Her is.

---

<sup>218</sup> Vgl. MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 in Anhang I, S. xi, Grafik vii.

<sup>219</sup> Anm.: In der JIM-Studie 2013 gaben 72,5 % der Befragten (68 % der Mädchen, 77 % der Jungen) an, mindestens mehrmals pro Woche sportlich aktiv zu sein. Digitale Spiele wurden von 45 % (19 % der Mädchen und 70 % der Jungen) mindestens mehrmals die Woche genutzt. Handarbeiten und künstlerische Aktivitäten wurden in der JIM-Studie nicht direkt abgefragt, allerdings gaben 20 % der Mädchen und 8 % der Jungen (insgesamt 14 % der Befragten) an, zu malen und/oder zu basteln. (mpfs, 2013, S. 9, 11, 13). Vgl. Anhang I, S. xi.

((atmet ein)) Ähm, dass gewisse Leute, die halt auch ähm jetzt in der Szene stark vertreten sind, vielleicht auch viel Cosplay machen und so, ((atmet ein)) halt so'n Verhalten an den Tag legen, was auch sehr auffällig ist. Auch im Zivil zum Beispiel, oder so. Oder •• ((atmet ein)) •• Irgendwo ...••• Ja, das ist eine psychologische Sache. Da will ich mich jetzt auch nicht irgendwie ... Da will ich keine Falschaussage machen. Aber es gibt durchaus ••• ähm Leute, die, eher vom Verhalten her vielleicht so ein bisschen •• ja, provozierend sind, sag ich mal, so ein bisschen. Die dann doch auffallen. Was aber auch in der Szene generell nicht gerne gesehen wird. Weil, • genau das ist das Problem. Weil man möchte ja auch nur die Akzeptanz • haben und es gibt immer die paar schwarzen Schafe, in Führungsstrichen, die dann so ein bisschen aus der Reihe tanzen und die Öffentlichkeit provozieren. Oder ((atmet ein)) Unbeteiligte da irgendwo ein bisschen •• den auf die Pelle rücken oder so. ((atmet ein)) Und wenn das ähm Bild auf die gesamte Szene so ein bisschen ähm, ins Negative gerückt wird. Und das will man ja vermeiden.

(Ariane, GI\_Partitur 697–714)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Alltagsverhalten der Manga- und Animefans durch die individuellen Eigenschaften geprägt ist. Ein allgemeines Image lässt sich nur durch die Abgrenzung von externen beziehungsweise internen Extrembeispielen feststellen. Entsprechend ist die imagegetreue Performanz weniger in gebotenen Verhaltenskatalogen zu sehen. Der Manga- und Animefan ist vielmehr darauf aus, anderen Personen mit Toleranz zu begegnen und von ihnen akzeptiert zu werden. Die Persönlichkeit der Manga- und Animefans scheint weniger aggressiv beziehungsweise kompetitiv zu sein und sich stärker in den kreativen Bereichen zu manifestieren. Allerdings kann keine einheitliche performative Komponente festgestellt werden, die als allgemeingültig oder zumindest den Großteil betreffend gewertet werden kann. Die von einigen jüngeren Mitgliedern dargebotenen Verhaltensweisen stellen weder das Selbstbild der Szene dar, noch entsprechen sie dem allgemeinen Habitus der Community. Daher müssen sie als individuelle Ausprägung einer Szene gelten, deren Mitglieder durch plurale Zugänge und heterogene Altersstrukturen grundsätzlich der Individualität den Vorzug geben.

#### 5.4.3. Auftreten bei Events – Performanz und Rituale

Events dienen in Fancommunitys dem Zweck, Kontakt mit anderen Fans zu haben oder auch nur, die Gruppe als solche zu spüren. Demensprechend ist die Stimmung bei Conventions oder Messen eher ausgelassen. Der Charakter des Besonderen hebt die Besucher aus dem Alltag heraus und lässt sie für die Dauer des Eventbesuchs das Communityleben spüren und ihren Bedürfnissen als Fan nachgeben. Events stellen die „*Weekend-Only World*“ (Jenkins, 2013, S. 277–282) dar, in der, fernab vom Alltag und dem normgerechten Verhalten, das soziale Leben der Fans stattfindet. Workshops, Showgruppen, Maid-Cafés, Händler, Cosplayer und Con-Hons, all dies macht den Eventbesuch aus.

Nachdem bereits für die gewählten Outfits auf den Events festgestellt wurde, dass sich die Fans hierbei deutlich offensiver zeigen, als dies im Alltag der Fall ist, wird auch eine sichtliche Ausgelassenheit und offensichtlichere Performanz, gemäß dem Hobby, deutlich.

Da sich innerhalb der direkten Szenevents (den Conventions oder Szenetreffen) auch nur Mitglieder dieser erwarten lassen, vermag der Fan sich hier so zu geben, wie er es sich wünscht. Daher scheint zunächst das Gefühl der Fremdheit anderen gegenüber abgeschwächt zu sein. Schließlich sind alle Personen, die sich auf diesem Event befinden, Teil der Gruppe. Sowohl FERDINAND als auch CLAUDIA berichten von dem vertrauten Gefühl und der nahezu problemlosen Annäherung an andere Fans.

CLAUDIA: Naja, uhm mit den ((atmet ein)) Verkleiden und so. ••• Die ((atmet laut aus)) das is bei den irgendwie natürlich. Also wo wir auf der Messe warn, i das ••• kommt ein manchmal vor, wie so'ne •• große Familie. ((atmet ein)) Un auch überhaupt keine Berührungsängste zwischen den Leuten. ich mein, wir sin da rum gegangen und ••• konnten mit den Leuten ganz normal quatschen oder so.

(Claudia, GIII\_Part\_I\_Partitur 24–28)

FERDINAND: Da hab ich auch gecospayed und ähm ••• das is meine einzige wirkliche Erfahrung als cospay mit auf einer[::] Convention. Und ich war begeistert! •• Also wirklich, ich war[:] extrem begeistert. Ich ... Das war richtig schön für mich. Am meisten, weil da auch so viele andere warn wie ich. Und ähm •• Es gab so viele Leute, mit denen man reden konnte. So viele Leute, die mich umarmen konnten, umarmten, die ich gar nicht kannte. Und •• das is einfach ein richtig schönes Gefühl, wenn man da hin geht und dann grüßen ein alle mit 'Hey Stan!'

(Ferdinand, GVI\_Partitur 358–365)

Über diese Begegnungen werden emotionale Bindungen zur Community aufgebaut. Teilweise entstehen auf diese Weise Freundschaften, die wiederum auf den Bereich außerhalb der Events überführt werden müssen. Auch die Überführung von Online-Kontakten in den real-physischen Bereich findet aus logistischen und pragmatischen Gründen häufig auf Conventions oder anderen Events statt. Meist ergeben sich diese Treffen aus der Intention des Eventbesuchs und erweisen sich als sinnvoll, wenn die Online-Freunde ebenfalls dieses Event besuchen wollen. So können Reisekosten verringert werden und viele Freunde mit einem Mal am selben Ort sein. Daraus resultieren starke Emotionen, welche durch Vorfreude oder Neugier bedingt sind. Derartige (positive) Anspannung führt, auch bedingt durch den lockeren Eventcharakter, zu teilweise extremen Reaktionen. Diese zeigen sich in Form von ausnehmend lautem, überschwänglichem Verhalten. Wie auch schon bei anderen Formen des auffälligen Benehmens deutlich wurde, empfindet der Großteil der Community derartige Verhaltensweise als unangemessen. Insbesondere die Gruppe der Mexxler<sup>220</sup>, womit die Mitglieder der Animexx-Community bezeichnet werden, gelten hier als Negativbeispiele. ARIANE beschreibt dieses Verhalten

---

<sup>220</sup> Anm.: Der Begriff *Mexxler* steht für alle Mitglieder der Animexx-Community. Er wird eher abwertend genutzt, da der typische *Mexxler*, so die Ansicht der Community, laut, kindisch, emotional und überheblich sei. Daher distanzieren sich die Mitglieder der Animexx-Community von diesem Begriff, nutzen ihn allerdings, wenn sie eben diesen beschriebenen Typus benennen wollen. Der typische *Mexxler* existiert demnach nicht. Der Stereotyp wird jedoch gern verwendet um Negativbeispiele bezeichnen zu können.

als tendenziell rücksichtslos, betont in diesem Zusammenhang jedoch, dass es sich hierbei um Ausnahmen handle und dies keinesfalls dem Habitus aller entspreche. Deutlich wird die starke Emotionalität der beschriebenen Mitglieder. ARIANE bemerkt hierzu, dass dieses Ausleben mit einem tendenziell am Manga und Anime orientierten Verhalten einhergehe. Wobei sie dieses dabei nicht weiter beschreibt.

ARIANE: in meinen Kreisen jetzt in der Szene sagt man auch immer, diese typischen Mexxler ••• äh, die typischen •• ((atmet ein)) ähm Leute, die halt auf Animexx verkehren, na da wird halt auch so ne gewisse • Gruppierung ••• ähm ••• gebildet, die halt dann zum Beispiel ••• wenn sie sich ... Weil sie meistens zum Beispiel übers Internet Kontakt haben und wenn sie sich dann zum ersten mal seit langem auf ner Messe sehn, STÜRMISCH aufeinander zu rennen und alles aus m Weg schmeißen, was im Weg steht un ein sehr übertriebenes Verhalten an den Tag legen, ((atmet ein)) sehr viel rumgrölen. Oder oder ((1.25s)) ja, ((1.3s)) N bisschen ohne ohne Rücksicht auf auf äh, ihre Umgebung oder so ••• so n bisschen so ne Art ausleben, die da vielleicht so n bisschen japanisch angehaucht is von der Fanszene her, aber ••• ((schnalzt Zunge)) Ich kann s nicht so wirklich genau irgendwie in Worte beschreiben. Es is schwierig. ((atmet ein)) Das gibt auf jeden Fall so ne, •• so nen Trend, ••• der auch das Verhalten prägt, • einiger • Leute in der Szene aber bestimmt nicht aller. •• ((atmet ein)) Und äh unterschiedlich stark ••• und der beinhaltet auch das Nutzen von von japanischen Begriffen und ((1.14s)) teilweise Verhaltensweisen oder sowas mit • einbeziehn.

(Ariane, GI\_Partitur 1706–1722)

Ein anderer Aspekt wird in der *Messementalität* der Community deutlich. Die Jagd nach Konsumgütern schlägt sich in einem ausgeprägten Konsumverhalten nieder, welches auch außerhalb von Szenen und Events überall dort zu beobachten ist, wo Gratisprodukte angeboten werden oder Händler besondere Waren zum Verkauf anbieten.<sup>221</sup> Insbesondere Sammler mögen hiervon betroffen sein. ANNA stellt dieses Problem dar, da sie als Sammler selbst gelegentlich mit diesem Verhalten konfrontiert wird. Der Begriff des *Otaku* verweist an dieser Stelle wieder darauf, dass die beschriebenen Fans eine Sonderposition einnehmen. ANNAS Aussage ist direkt auf die ihrer Freundin aufbauend und bezieht sich ebenfalls auf die oben genannten *Mexxler*.

ANNA: Geht mir nur immer dann auf die Nerven, wenn sie sich durchdrängeln,

ARIANE: [Das machen wir auch.]

ANNA: [••• irgendwie auf der] Leipziger Buchmesse. Wenn die, wasweißich, irgendwas sehn ((hohe quietschige Stimme)) "Aaahhh das will ich haben" ((normale Stimme)) un dann, tschung ((Handbewegung)) [((lacht))]

I: [((lacht))]

ARIANE: [((lacht))] Es sin'...

ANNA: halt die Otakus.

(Anna & Ariane, GI\_Partitur 1742–1751)

---

<sup>221</sup> Anm.: Ein solches Verhalten ist nicht auf die Manga- und Animefanszene begrenzt, sondern auf jeder Form von vergleichbaren Events beobachtbar.

Sehr typisch für Conventions und Messen der Manga- und Animefanszene ist das Con-Hon<sup>222</sup>. Hierbei handelt es sich um ein Buch, in welches Conventionbesucher Freunde oder andere Besucher hineinschreiben und -zeichnen lassen oder auch Autogramme von Mangaka einen Platz finden. Neben Zeichnungen und Texten können auch Bildchen mit Widmung eingeklebt werden (Animexx e. V. (Hg.), o. J.). Das Con-Hon gilt in der Szene als eine Art Poesie-Album und vermag Einblick in den sozialen Status eines Communitymitglieds geben (ebenda).

Conventions werden von den Besuchern für verschiedene Zwecke verwendet. Nach diesen richten sich wiederum die jeweiligen Verhaltensweisen. Provider, welche auf der Suche nach Informationen sind, werden besonders das Netzwerken in den Vordergrund stellen. Auch Showgruppen und Cosplayer nutzen die Conventions, um Netzwerke zu erweitern und Beziehungen zu knüpfen. Selbst wenn sie sich außerhalb der Auftritte befinden, sind Showgruppen und Künstler nicht einfach nur Besucher. Durch beispielsweise Gruppen-T-Shirts demonstrieren Showgruppenmitglieder ihre Zugehörigkeit. Jene sehr aktiven Szenemitglieder, welche in den Bereichen der Provider, Künstler oder Organisatoren verankert sind, können ihren Stand in der Szene durch gezieltes Netzwerken und aktives Werben auf Events verbessern. Aus diesem Grund unterscheiden sich die Besucher innerhalb der Events durch ihre jeweiligen Zielsetzungen, welche wiederum direkt auf deren Performanz Einfluss nehmen. Der oben beschriebene *Mexxler* in der negativen Konnotation dürfte, so lassen die Ergebnisse schließen, einen geringen Teil der reinen Freizeitbesucher ausmachen und innerhalb der Leadergruppe (vgl. Kapitel 4.2.3.) nicht anzutreffen sein.

#### 5.4.4. Auftreten im Internet

Der Hauptteil des Communitylebens findet wie in Kapitel 4 ausführlich dargelegt wurde im Internet statt. Hier besprechen die Fans aktuelle Episoden ihrer Lieblingsserien und diskutieren über Neudaptionen bereits existierender Formate. Die Onlinecommunity ist der Platz, an dem Mitstreiter für Gruppencosplays gesucht, Tipps für bestimmte Zeichentechniken erfragt oder Hinweise zu Seiten mit bestimmten Fan-Subs oder Scanlations weitergegeben werden. Auch Informationen zu Figuren, Serien oder themennahen populärkulturellen Inhalten findet der Einzelne über die Community. Wie JENKINS (2006b) bereits für die Fans der Serie *Twin Peaks* feststellte, ist hierbei die Kommunikationsbasis festgesteckt. Wer sich in der Community befindet, hat über ein bestimmtes Maß an Wissen zu verfügen oder sich zu bemühen, bestehende Wissenslücken, die beispielsweise bei der Diskussion eines Themas auftreten, zu schließen. Oft kann dies über Wikis erreicht werden, in denen Fans bereits nötiges Wissen zusammengefasst und

---

<sup>222</sup> Anm.: Der Begriff setzt sich aus dem Wort Con für Convention und 本 (ほん,hon), was Buch bedeutet, zusammen und heißt so viel wie Convention-Buch.

zur Verfügung gestellt haben. Dieses Verhalten entspricht der typischen Fancommunity und findet sich innerhalb verschiedener Fandoms wieder (vgl. ebenda, S. 119, 126). Dabei werden Fachwörter und Inhalte weiterverteilt. Links, welche innerhalb der Posts zu finden sind, dienen dazu, dem Leser des Kommentars weitere Informationen zum Inhalt zur Verfügung zu stellen (vgl. Marx & Weidacher, 2014, S. 150, 183–184). Am Beispiel des folgenden Beitrags aus dem Forum „Vocaloid“ wird dieser Habitus deutlich:

„Hey :D  
ich schreib einfach mal. Ken hier jemand Kagene Rei?  
[http://c2.ac-images.myspacecdn.com/images02/56/1\\_7080edb455df49edb5cbb11ed09fdea1.jpg](http://c2.ac-images.myspacecdn.com/images02/56/1_7080edb455df49edb5cbb11ed09fdea1.jpg)  
kann mir jemand sagen ob das ein fancharacter ist oder ob das ein originalcharacter ist?  
Lg Fan XXVII“

(Fan XXVII, 27.05.2010, 12:48 Uhr, Vocaloid)

Die Poststellerin geht aufgrund des Threadthemas davon aus, dass all jene, die sich diesem Post widmen, über das nötige Wissen verfügen. Um ihre Frage allerdings etwas deutlicher zu gestalten, gibt sie zur Erläuterung einen Link dazu. Der folgende Beitrag aus demselben Thread erläutert kurz die Unterschiede verschiedener Vocaloid-Typen. Obwohl er hierbei die Unterschiede erklärt, bezieht er sich dennoch auf Termini, welche für einen Außenstehenden unverständlich sind. Auch er gibt dem Leser einen Link als Hilfestellung an die Hand, damit dieser sich gegebenenfalls selbst informieren kann.

„Um das allgemein zu beschreiben: Fanvocaloids basieren auf die "echten" Vocaloids. Kasane Teto ist ein Utauoid (UTAU abgekürzt), das heißt ihre Stimme basiert auf die Stimme ihres Besitzers, ist also ein komplett neu Erfundenes von einem Vocaloid–Fan (ich gehe mal davon aus).  
Ein UTAU kann jeder Fan selbst kreieren, solange er sich an Regeln haltet.  
Also wer Lust drauf hat, nimmt eure Stimme auf, designt eure eigene Figur, ladet und installiert das UTAU–Programm dann runter und bringt eure UTAUS zum singen.^  
Mehr dazu hier: [http://utau.wikia.com/wiki/UTAU\\_wiki](http://utau.wikia.com/wiki/UTAU_wiki)“

(Fan XXVIII, 23.01.2012, 18:06 Uhr, Vocaloid)

Die Kommunikation und Interaktion mit der Onlinecommunity fordert dem Fan daher ein gewisses Maß an Eigeninitiative ab, in welcher er sich das nötige Wissen aneignet. Dieses gibt er wiederum an Fans seines Nahraums weiter, die nur wenige oder überhaupt keine Internetaktivitäten aufweisen. Innerhalb der Interviewgruppen waren dies im besonderen Maße CLAUDIA und FRIEDERICKE. CLAUDIA, welche nur geringfügige Internetaktivitäten und wenig Eigeninitiative aufwies, wurde durch ihre Freundin CHRISTINA über Trends, aber auch Scanlationseiten beziehungsweise Fan-Sub Angebote informiert. FRIEDERICKE, die das Internet zum Rezipieren aber weniger für die Interaktion oder Recherche nutzte, konnte auf FERDINANDS Fachwissen bezüglich der Begriffe und Genres zurückgreifen. Sie erhielt desweiterm die Möglichkeit sein bereits bestehendes Netzwerk zu nutzen, um selbst aktiv zu werden.

CLAUDIA: Hab ich eigentlich eher CHRISTINA gefragt statt das sich selber zu suchen. Weil sie wusste das schon.

(Claudia, GIII\_Part\_I\_Partitur 285–286)

FERDINAND: Ja, also das is jetzt nochmal so mit diesen Wörtern, die halt so zwischen Otaku–Fans da sind, weil ähm ••• Wenn man...

FRIEDERIKE: Er hat mir's erzählt, ((atmet ein)) ich habe keine Schuld! ((1.13s)) ((lacht))

FERDINAND: Ja, und ähm ••• Diese ganzen Begriffe und da, die kennt sie ja alles nich und ähm ••

FRIEDERIKE: Ja, die meisten kenn ich wirklich gar nich. ((1.24s))

FERDINAND: Also es gibt halt auch für die ganzen Genres immer so'ne Sub–Begriffe und ((1.20s)) ich kenn halt sehr viele ((lachend)) und naja.

(Friederike & Ferdinand, GVI\_Partitur 849–855)

In einer Onlinecommunity ist nur der wirklich sichtbar, der sich auch bemerkbar macht (vgl. Kim, 2006, Chapter three). Das Erstellen eines Steckbriefs ist daher für die Mitglieder der Community ein essentieller Aspekt ihrer Performanz. Über spezielle Angaben zu persönlichen Vorlieben, seien dies Genres, Serien oder auch Landesküche, können sich andere Mitglieder ein erstes Bild machen. Genaueres wird dann über weitere Beschreibungen sichtbar, beispielsweise durch die Fragen: Wie stellt sich die Person dar? Was sucht sie oder was macht sie sonst noch? KIM (2006) spricht in diesem Fall davon, eine *Persona* zu kreieren (Pos. 1545)<sup>223</sup>. Diese *Persona* hilft dem Mitglied einer Community sich anderen zu präsentieren und hilft anderen, sich ein Bild des Gesprächspartners zu machen. Am Beispiel des folgenden Posts zeigt sich die Relevanz des Steckbriefs. Der Angesprochene (ABGEMELDET) bedauerte keine Kontakte in der Animexx–Community schließen zu können und machte seinen Wunsch auf eine Freundin, die ebenfalls in der Community ist, deutlich. Daraufhin schauten sich sowohl die von FAN XXIX zitierte Person als auch FAN XXIX selbst den Steckbrief der Person an und stellten fest, dass dieser nicht frei geschaltet war

„-> @abgemeldet

>

> Vielleicht solltest du erstmal deinen Steckbrief freischalten. Dann steigen die Chancen, dass man dich anschreibt, um gute 100 % ;)

Und dann am besten noch eine kleine Anzeige in der Singlebörse schalten. ;)

Da schätze ich, dass sich einige Animexx–Paare zusammenfinden. Und dann steigt die Wahrscheinlichkeit, dass jemand auf deinen Steckbrief schaut.“

(Fan XXIX, 17.02.2011, 14:30 Uhr, Verlieben)

Der Steckbrief einer Persona repräsentiert ihren privaten Raum, der sie so zeigt, wie sie sein soll oder sein will. Nicht selten nutzen die Mitglieder für ihre Avatare Bilder

---

<sup>223</sup> Kim, 2006, Chapter three. Profiles: Getting to know your Members, Creating a Persona. Pos. 1545.



bekannter Manga- oder Animefiguren oder auch Charaktere aus digitalen Spielen. Andere zeigen sich bereits im Avatarbild im Cosplay. Die Diversität, wie sie insgesamt bei Avataren vorhanden ist (vgl. Misoch, 2014), findet sich auch in den Communityräumen.

Auch die SNS außerhalb des direkten Communityraums spielen eine große Rolle. Einige Mitglieder, wie beispielsweise CHRISTINA, nutzen die sich dort befindenden Gruppen für ihre Interaktion und Kommunikation. Eine Verlagerung der Fan-Aktivitäten hin zu *Facebook* konnte VON GROSS (2014) für die Visual-Kei-Szene ausmachen (ebenda, S. 219–222). Dieses Verhalten ist in der Manga- und Animefanszene noch nicht in der von VON GROSS beschriebenen Intensität der Fall. Zumindest legen die Aussagen jener Interviewpartner diese Vermutung nahe, welche sich bewusst für die Animexx-Community entschieden haben, weil sich dort, so die Aussage DAPHNES, die meisten und die *echten* Manga- und Animefans befänden.

DAPHNE: Irgendwie alle richtigen Fans sind auf Animexx angemeldet. Obwohl das schon ••• viele Mitglieder hat, Animexx ((2.27s)) Mehr als Hunderttausend, glaub ich.

(Daphne, GIV\_Partitur 171–172)

Auch kleinere Plattformen wie *Digital Nippon* oder *Narutopedia* konnten sich trotz Facebook bisher in der Szene etablieren. Allerdings verweisen die Ergebnisse der MAFS2013-Erhebung darauf, dass für das Kontakthalten zu bestehenden Szenefreunden Facebook vor den Communityräumen präferiert wird (vgl. Kapitel 4.3.2.1., S. 135 sowie MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 in Anhang I, S. xxi, Grafik xiv).

Die in den Netzwerken der Onlinecommunity geprägten Interaktionsrituale gehen auf bestimmte Regeln zurück, denen sie unterliegen. Hier wäre zunächst die Netz-Etikette zu nennen, welche über das richtige Verhalten in einer Online-Kommunikation informieren. Hinzu kommen die jeweiligen Communityregeln der einzelnen Onlineplattformen, die beispielsweise die Nutzung von Kommentarfunktionen, Off-Topic-Regeln oder den Umgang mit Flames regulieren. Da sich diese Räume innerhalb der Szene befinden oder von Szenemitgliedern genutzt werden, greift hier auch das Szeneselbstbild, welches das Verhalten der Mitglieder in Relation zu dem setzt, wie sich die Szene darstellen möchte und entsprechende Regulierungsmaßnahmen einleitet. Das Einhalten dieser Regeln ergibt sich wiederum aus dem Konformitätsdruck, welcher über die Anderen aufgebaut wird (vgl. Mertens, 2014, S. 28–29). Das jeweilige Individuum beugt sich diesem, da es sich innerhalb der Gruppe bewegen möchte und daher auch anerkannt sein will. Im Falle von abweichendem Verhalten werden Anerkennung und Zuwendung entzogen. Das Bedürfnis der Zugehörigkeit wird auf diese Weise nicht erfüllt, weshalb das Einhalten der Regeln im Sinne der Teilnehmer ist. SIMMEL (1890) erklärt dies wie folgt:

„[...] die Freiheit des Individuums gewinnt mehr und mehr Gebiete für sich. Diese aber werden von neuen Gruppenbildungen besetzt, aber so, daß die Interessen des Einzelnen frei entscheiden, zu welcher er gehören will;

infolge dessen genügt statt äußerer Zwangsmittel schon das Gefühl der Ehre, um ihn an diejenigen Normen zu fesseln, deren es zum Bestände der Gruppe bedarf. [...]“ [sic!] (Simmel, 1890, S. 245)

---

Daher bieten Onlinecommunitys als Interaktionsplattform genügend Raum, um das Individuum die Teilhabe in der Community, aber auch deren Ablehnung im Falle ungemäßen Verhaltens, spüren zu lassen. Allerdings wurde bereits auch auf Konflikte hingewiesen, welche sich über unterschiedliche Interpretationen von Regeln und die heterogenen Bedürfnisse der Communitymitglieder ergeben können. Ein Beispiel hierfür bietet der Thread *Kritiker* (Kapitel 3.4.2.1., S. 109). Dieser thematisiert das teilweise aggressive oder beleidigende Verhalten der Mitglieder untereinander. Auch die Interviewteilnehmer ANNA und ARIANE berichteten von solchen Vorfällen und verwiesen darauf, dass in einigen Fällen die Etikette nicht eingehalten würden. Um die künstlerischen Praxen herum bilden sich Gruppierungen, deren Mitglieder nicht immer dieselben Werte teilen und unterschiedlichen Bedürfnissen folgen. Während der Künstler seine Arbeiten einerseits zur Diskussion stellen möchte, ist er doch andererseits auch stolz auf sie. Kritiker und Kommentatoren versuchen durch eine deutliche Analyse der betrachteten Arbeit die Arbeit als solche wertzuschätzen und dem Künstler durch Verbesserungsvorschläge im persönlichen Fortkommen zu unterstützen. Dass dies nicht immer im gegenseitigen Einvernehmen endet, lässt sich auch im Alltag überall dort beobachten, wo Künstler und Kritiker aufeinanderstoßen. Auffälligere Charaktere mit stärkerem Aggressionspotential, darauf verweist auch KIM (2006), machen sich überall dort bemerkbar, wo eine Community wächst und sind daher weder ein besonderes Merkmal der Manga- und Animefanszene, noch ein Hinweis auf Probleme in dieser (vgl. ebenda, Pos. 2070)<sup>224</sup>.

Viel relevanter als die für Communitys typische Existenz der *Gören*<sup>225</sup>, ist die tatsächliche Aktivität, welche sich hinter den künstlerischen Praxen der Onlinecommunity verbirgt. Hier werden, wie bereits an anderen Stellen ausgeführt wurde, neue Inhalte generiert. Diese *Partizipationskultur*, so HEIJNEN (2013),

„bietet Fangruppen neue Möglichkeiten, Informationen und Eigenproduktionen schneller mit einem internationalen Publikum Gleichgesinnter zu teilen. So bringt die Globalisierung die Verfügbarkeit und den Zugriff auf neue Quellen aus den ausländischen Popkulturen mit sich“ (Heijnen, 2013, S. 405).

---

Diese auf internationale Netzwerke bezogene Aussage lässt sich umso besser auf nationale Communitys übertragen. Fangruppen, wie die deutsche Manga- und Animefanszene

---

<sup>224</sup> Kim, 2006, Pos. 2070, Chapter Four. Roles: From Newcomer to Old-Timer, Is this Community for me?, Player Types.

<sup>225</sup> Vgl. S. 123, Fußnote 161.

greifen unentwegt auf Inhalte zu, welche von Communitymitgliedern zur Verfügung gestellt wurden. Indem sie diese rezipieren und das Wahrgenommene in eigenen kreativen Arbeiten umsetzen oder sich an den Arbeiten der Anderen erfreuen, entwickeln die Mitglieder der Onlinecommunity eine neue Form von Interaktion und Bezugnahme, welche erst durch das Internet möglich wurde (Heijnen, 2013, S. 403–407).

Das für die Onlinecommunity der Manga- und Animefans typische Verhalten entspricht daher dem eines typischen Online-Fannetzwerkes. Zu bemerken ist, dass sich die Mitglieder innerhalb dieser Communitys auch über lange Zeiträume hinweg bewegen. Langzeitmitgliedschaften sind nicht ungewöhnlich und lassen auf eine gesunde Community schließen. Dabei werden, wie bereits festgestellt wurde, unterschiedliche virtuelle Räume auch unterschiedlicher Plattformen genutzt. Spannend ist hierbei die Vielseitigkeit der Inhalte, welche beispielsweise vom Animexx e. V. angeboten werden. Besonders das Maß an thematischer Offenheit spiegelt die Bedürfnisse der Community wieder. Nicht selten werden verschiedene populärkulturelle Themen miteinander kombiniert und in unterschiedlichen Ausführungen dargebracht. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um ein Fanfiction, Doujinshi oder eine Fanart handelt. Auch Zweitverwertungen, beispielsweise von Figuren aus RPGs, in einem Cosplay oder Doujinshi sind nicht ungewöhnlich. Innerhalb dieser Praxen rückt, nach Aussage MUTZLS (2006), der Fan als Person in den Vordergrund (ebenda, S. 72). Die Möglichkeit über die eigenen Produkte auch einen Teil der eigenen Persönlichkeit zu konstruieren und darzustellen, versetzt, so die Autorin weiter, die Mitglieder in die Lage, sich selbst als Teil der Onlinewelt wahrzunehmen und daraus resultierende Erfahrungen in den Alltag zu überführen (Mutzl, 2006, S. 73–76).

Herstellen und Onlinestellen, sowie das daraus resultierende Kommentieren und Kritisieren, sind typische Elemente dieser, einerseits auf Rezeption und Konsum orientierten, aber andererseits kreativen und produktiven, Szene. Um in ihr als wertvolles Mitglied anerkannt zu sein, muss der Fan sich weiterentwickeln. Er muss sein Können verbessern und sein Wissen erweitern und so immer weiter lernen. Nur durch konstantes Interagieren mit der Community kann er von der Community bewusst wahrgenommen werden. Diese Interaktion bedarf allerdings der persönlichen Weiterentwicklung, da sonst das Interesse der Anderen an ihm verloren geht. Da Partizipationskulturen auf dem Prinzip der freiwilligen Teilnahme auf Basis des persönlichen Interesses beruhen, ist die Weiterentwicklung, zumindest dem Langzeitfan, immanent.

#### 5.4.5. Fazit: Performanz

Die Teilhabe am Communityleben und der Szene wird für den Fan zunächst einmal durch sein Bedürfnis an der Rezeption der Inhalte Manga und Anime (sowie digitales Spiel) und dem Wunsch der Kommunikation darüber angetrieben. Eine solche Rezeptionsorientierung als verbindendes Element bringt gleichgesinnte Personen zusammen. Der Stil dieser

Gruppenmitglieder ist individuell und die Zugehörigkeit zur Gruppe der Manga- und Animefans wird bestenfalls durch Buttons oder andere Accessoires gekennzeichnet. Diese Individualität wird in der Performanz fortgeführt. Das Alltagsverhalten und die Rollendarstellung zeigen wenige Hinweise zum Fandom. Viel eher neigen die Mitglieder der Community dazu, ihr Hobby auch als Hobby anzusehen und ein Nach-Außen-Tragen zu unterlassen. Der Freizeitbereich gilt als solcher und wird abhängig vom Umfeld, in dem sich der Fan bewegt, kommuniziert. Wer davon ausgehen muss, dass die Klassenkameraden oder Arbeitskollegen das Hobby nicht teilen, behält seine Faszination für Manga und Anime eher für sich. Hierbei zeigen sich besonders innerhalb der Fan-Generationen Unterschiede. Jüngere Fans gehen mit ihrem Hobby weitaus offener um, als die älteren. Hierbei lassen sich Verbindungen zu Stilen der japanischen Populärkultur nachvollziehen, die sich dann auch deutlicher im Habitus des Einzelnen zeigen. Die Szeneideale, in Form von Toleranz, Kreativität und Lebensfreude, werden in den Alltag integriert. Zu vermuten ist, dass sich hierin die persönlichen Ideale der Fans widerspiegeln, die im Konsens der Interaktion zum Szenemotto heranwachsen. Der Manga- und Animefan ist demnach wohlintegriert und kommt seiner Rolle als Angestellter, Mutter, Schüler oder Student im selben Maße nach, wie dies bei allen anderen Mitgliedern der Gesellschaft der Fall ist.

Die Abgrenzung zum Alltag bilden Events. Hier kann der Fan sich im Dunstkreis des Fandoms aufhalten. Besucher von Szeneevents, wie der Connichi oder Cosplayer auf Messen, wie der Leipziger Buchmesse, erleben die Stimmung als entspannt und herzlich. Oft werden persönliche Distanzräume überwunden und auch Fremde umarmt. Das gegenseitige Anzeigen der Gemeinschaft ist auf derartigen Events deutlicher. Daraus resultierende Sicherheiten bezüglich der Gleichgesinnten versetzen den Fan in die Lage, seinen Bedürfnissen nach fandomnahen Verhalten zu entsprechen. Dies passiert, indem er cosplayt oder sich im Stil der japanischen Populärkultur kleidet, aber auch durch Konsum und das offene Diskutieren der Fanthemen. Allerdings lassen sich auch auf Conventions keine direkt auf alle Besucher übertragbaren Handlungen erkennen. Das Individuelle bestimmt auch hier die Art und Weise der Teilnahme sowie die Art sich zu geben, zu sprechen oder zu bewegen.

Etwas anders sieht dies im Internet aus. Unter Berücksichtigung der interneteigenen Kommunikationsregeln kann hier einerseits eine themen- und rezeptionsorientierte Nutzung erkannt sowie andererseits das Etablieren einer Partizipationskultur ausgemacht werden. Deutlich tritt die künstlerische Interaktion hervor, in der sich die Mitglieder befinden. Indem sie Referenzen zu Arbeiten anderer Fans setzen, kommentieren und werten, bekommen diese Anteile der Fankultur eine höhere Priorität. Neben den am Thema bestimmter Serien oder japanischer populärkulturellen Phänomen orientierten Threads und Gruppen, finden sich immer mehr Räume mit Bezug zu fanbasierten Kunstformen (Fanfiction, Fanart, Doujinshi) oder spielerischen Interaktionen (RPGs, aber auch Quizze und Umfragen). Durch die Onlinecommunity der Szene, wird der Einzelne Teil der

Partizipationskultur, die sich um das Fandom herum etabliert hat. Daraus entstehende kreative Prozesse offenbaren sich in der wachsenden Bezugnahme zwischen den Fanpraxen. Indem Fanarts zu Fanfiction entstehen, welche wiederum Inspiration für Doujinshi werden und von anderen als Vorlage eines Cosplays genutzt werden, wachsen Communityteile zusammen. So zeigt sich ein Habitus der Onlinecommunity, welcher im real-physischen, wenn überhaupt, nur durch eine Weiterentwicklung der Fähigkeiten und daraus resultierend eine mögliche Steigerung der Selbstsicherheit nachvollziehbar ist. Dieses Communityverhalten führt zu intrinsisch motivierten Lernerfahrungen der Mitglieder. Diese machen es dem Individuum möglich, sich immer wieder mit neuen Inhalten, Texten und Phänomenen des Fandoms zu befassen und so kontinuierlich den eigenen Horizont zu erweitern. Auch wenn sich das Hauptaugenmerk der Szene auf die Rezeption konzentriert, spielt die Onlinecommunity mit ihren Geflechten, Netzwerken und kreativen Umsetzungen für die Fortführung der Szeneteilnahme und des Hobbys eine große Rolle.

## 6. Onlineszenen, die Onlinecommunity und Partizipationsgemeinschaften

### 6.1. Onlineszenen und die Räume für Interaktion und Konsum

Die virtuellen Räume der Manga- und Animefanszene stehen jedem Interessierten jederzeit zur Verfügung. Sobald er über die nötigen technischen Voraussetzungen, in Form von internetfähigen Vermittlungsinstanzen, wie Smartphone, Tablet-PC oder Computer/Laptop, verfügt, kann er sich in diesen Räumen aufhalten und in ihnen agieren. Ob er nun interagiert oder rezipiert bleibt dem Einzelnen überlassen. Tatsache ist, dass sich diese Räume von denen der Alltagsumgebung unterscheiden und ihre Zugänglichkeit nur denen bekannt ist, die die Räume suchen. Auf diese Weise bilden sich fachspezifische Bereiche für jene heraus, die an einem bestimmten Thema interessiert sind. Ihre Interaktion wird nicht von Personen gestört, die sich versehentlich in diese Bereiche bewegen und dabei völlig fachfremd sind. Wer in einem Forum für Manga- und Animefans aktiv ist, tut dies weder versehentlich noch zufällig. Bereits die Voraussetzungen zur Teilhabe, beispielsweise durch Anmeldeverfahren oder Steckbrieferstellung, bilden eine Hürde, die zu überwinden ist. Daher können die Mitglieder derartiger Szeneräume davon ausgehen, dass sie ausschließlich mit Gleichgesinnten interagieren. Im Gegensatz zu physischen Räumen sind die Mitglieder in virtuellen Räumen unter sich, ohne befürchten zu müssen, in Konfrontation mit anderen Personen außerhalb der Szene zu geraten. Dieses Verhalten ist im besonderen Maße dort relevant, wo Distinktionen und Diskriminierung den Alltag der Fans prägen. Des Weiteren kann die virtuelle Überwindung realer Distanzen Interaktionen ermöglichen, die außerhalb der Onlinecommunity nur schwer realisierbar wären. Über selbst erstellte Avatare und nach eigenen Bedingungen erstellte Steckbriefe wird der Einzelne in die Lage versetzt, nur so viel von sich preiszugeben, wie er zu zeigen bereit ist. Er kann sich daher nach Bedarf zunächst langsam herantasten und innerhalb der Gruppe langsam Kontakte knüpfen. Dabei obliegen ihm die Entscheidungen nach Grad und Geschwindigkeit, in denen er sich involvieren möchte. Konformitätsdruck und verpflichtende Bindungen sind der Szene nur im geringsten Maße eigen. Vielmehr basieren Teilnahme und Teilhabe am Communityleben auf Freiwilligkeit. Der Grad der Involviertheit bestimmt die Relevanz des Themas Manga und Anime für den Einzelnen, dies gilt allerdings auch andersherum. Je stärker die Relevanz des Fandoms für den Einzelnen ist, desto intensiver wird er sich zur Community hingezogen fühlen. Dabei spielen emotionale Komponenten, wie beispielsweise (Online-)Freundschaften, eine nicht unerhebliche Rolle. Auch durch Rezeption angeregte kreative Prozesse, welche sich in den unterschiedlichen Fanpraxen ausdrücken, können innerhalb der Onlinecommunity diskutiert und dargestellt werden. Da sich die virtuellen Räume der Manga- und Animefans nicht auf eine spezielle Community, wie beispielsweise den Animexx e. V., festlegen lassen, soll der Begriff der Onlinecommunity wie folgt gefasst werden: Die *Onlinecommunity* beschreibt die gesamte Community der Manga- und Animefans,

sich in sämtlichen der Szene zugeschriebenen virtuellen Räume befindet. Hierunter zählen sowohl Räume der Sub-Szenen als auch Facebook-Gruppen sowie unterschiedlich große Communitys, wie beispielsweise Animexx e. V. oder Digital Nippon. Davon ausgehend, dass sich ein Mitglied in mehreren virtuellen Räumen aufhalten kann und Mitgliedschaften sich nicht auf eine bestimmte virtuelle Community festlegen, gelten die Netzwerke zwischen den Räumen, wie Netzwerke zwischen diversen Szeneräumen, per se. Nach der Definition, dass Szeneräume all jene Räume umfassen, in denen sich Personen mit ähnlichen Interessen regelmäßig treffen und diese durch ihre rein thematische Verbindung als Gleiche unter Gleichen angesehen werden, gilt eben diese Betrachtung für virtuelle Räume der Szene.

Die Möglichkeit der Teilhabe zu jeder Zeit, von jedem Ort aus (innerhalb der Möglichkeiten der Internetanbindung), versetzt den Fan in eine Position Kontakte zu unterschiedlichen Personen mit heterogenen Ausgangslagen zu knüpfen. Die durch andere Personen online gestellten kreativen Produkte, die Rezeption dieser Arbeiten sowie die Interaktion mit den Mitgliedern der Gemeinschaft bilden eine neue Form der Gesellschaftsbildung. Im Sinne der Kreise SIMMELS werden über diese freiwilligen Gemeinschaften, welche auf persönlichen Neigungen basieren, heterogene Gesellschaftsteilnehmer miteinander bekanntgemacht, die sich sonst möglicherweise nie begegnet wären. Da dieses Bekanntmachen den eigenen Bedürfnissen nach Teilhabe entspricht, können die einzelnen Mitglieder immer wieder auf der Basis ihrer Gemeinsamkeit interagieren. Das Thema, welches sie zusammenfügt, ist eine Gemeinsamkeit. Dabei ist dem Einzelnen mit Blick auf sich selbst bewusst, dass es neben dieser einen Thematik, dem Manga- und Animefandom, im Leben der Anderen sehr wohl auch weitere Aspekte gibt, die sie zu Individuen machen. Diese Aspekte werden zum Teil mit anderen Communitymitgliedern besprochen und Erfahrungen werden ausgetauscht. Hierbei wird dem Einzelnen die Heterogenität der Gruppe, in der er sich aufhält, bewusst gemacht. Andererseits lernt er so andere Meinungen und Situationen, wenn auch nicht unbedingt vollends für sich zu akzeptieren, so zumindest anzuerkennen und wahrzunehmen.

Die unterschiedlichen Onlineszeneräume bieten daher für jeden individuell nutzbare Angebote und Dienstleistungen. Ohne direkte Bezugnahme zur Onlinecommunity kommt der Einzelne nur bis zu einem gewissen Grad an Involviertheit und Kennerschaft. Schließlich bedingt der Grad des eigenen Engagements in der Community wie weit die dargebotenen Informationen und die Rezeptionsmöglichkeiten gehen. Angebote von Scanlationteams, Fan-Subgruppen oder Blogs können nur von Fans wahrgenommen werden, die bereit sind, sich in die Räume dieser Szenegruppen zu bewegen und damit tiefer in die Strukturen der Onlineszene einzutauchen. Auch wenn stets die Möglichkeit besteht, ausschließlich zu rezipieren, zeigen sich doch viele Mitglieder des Fandoms an den anderen zumindest interessiert. Nicht jeder wird sich der Gruppe zeigen und damit aktiv in das Bewusstsein der Community treten. Allerdings bieten Online-Räume die

Möglichkeit dies zu tun, sobald sich ein entsprechendes Bedürfnis dazu zeigt. Der Zugang zu den Räumen kann schnell und unabhängig von der tatsächlichen physischen Bedingung (Zeit, Ort, Gesundheit), in der sich der Einzelne befindet, geschehen.

Daher kann festgestellt werden, dass die virtuellen Räume der Onlinecommunity dem Einzelnen eine bedürfnisorientierte Teilhabe am Szeneleben über die unterschiedlichen Angebote und Dienstleistungen einräumt. Aus diesem Grund kann der Fan sein Fansein und die daraus resultierenden Wünsche nach Information, Rezeptionstexten und Kommunikation jederzeit innerhalb der Onlinecommunity ausleben. Die in Ergänzung dazu allzeit bereitstehenden Angebote externer Anbieter, wie beispielsweise Verlagsseiten oder Händler, verlagert auch die Informationssuche und den Erwerb von Fangutern nur geringfügig aktiver Fans in den virtuellen Raum. So kann bei einer Medienfanszene, wie der deutschen Manga- und Animefanszene, von einer *Onlineszene* gesprochen werden. Der tatsächliche Interaktionsraum sowie der Raum, in dem die meisten enunziativen Fanhandlungen stattfinden, ist der innerhalb der Onlinecommunity. Auch primäre Fanhandlungen, wie die (Online-)Rezeption von Manga und Anime, aber auch das Darstellen von Fanpraxen, finden zu großen Teilen in Internet statt. Daher gilt die Szene als Onlineszene mit real-physischen Treffen und Events.

## 6.2. Die Community als mitgedachte Gruppe

### 6.2.1. Real-physische und virtuelle Freundschaften

Sich allerdings in einer unüberschaubaren Gruppe zu befinden, deren Mitglieder sich mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit niemals alle gleichzeitig an einem (real-physischen) Ort befinden werden, macht es dem Einzelnen nicht leicht, die Gruppenzugehörigkeit als solche zu spüren. Daher tendiert ein großer Teil der Manga- und Animefans dazu, zumindest gelegentlich an Treffen und Events teilzunehmen. Die hier gemachten Erfahrungen und erlebten Emotionen binden sie in ihre Interaktion mit der Community ein. So erlebt der Fan sich selbst als Teil der Gruppe, die er weder in ihrem Ausmaß, noch in ihrer Weitläufigkeit fassen kann. Durch die Herzlichkeit der Mitglieder untereinander und die Offenheit, die sie einander auf Events zukommen lassen, können emotionale Bindung zu der Community entstehen. Diese sind für den Fan hilfreich um sich im virtuellen Raum nicht fremd zu fühlen. Statt sich durch die große Unbekannte, welche die Onlinecommunity darstellt, abschrecken zu lassen, trägt der Einzelne die anderen in seiner Vorstellung mit, wenn er sich in den öffentlichen Community-Räumen bewegt. Indem er Fanpraxen rezipiert oder seine eigenen zur Diskussion stellt sowie durch seine Rezeption und/oder Beteiligung an Threads, nimmt er sich selbst als Teil der Gruppe wahr. Durch die Interaktion mit einzelnen Personen, deren Arbeiten, Kommentare oder Beiträge, die Aufmerksamkeit erregen, bekommt die unbekannte Gruppe ein Gesicht und eine Stimme. Diese muss nicht zwangsläufig real-physisch sein, sondern kann auch durch



Internetkommunikation übermittelt werden. Eine Interaktion mit der Persona, welche durch den Steckbrief erfahren werden kann, muss nicht unbedingt unwahr oder vorgetäuscht sein. Die Hinweise der Interviewteilnehmer und auch die Bemerkungen innerhalb der Threads verwiesen darauf, dass sich die Mitglieder der Community gegenseitig bemühen einander, in ihren Handlungen und Aussagen ehrlich gegenüber zutreten. Auf diese Weise können sich die Fans zunächst kennenlernen und über Texte und gemeinsame Spiele, beispielsweise im RPGs, erfahren, wie sich das Gegenüber verhält, und ob sich auch außerhalb des Fandoms Gemeinsamkeiten erkennen lassen. Personen, welche auf diese Weise Freundschaften geschlossen haben, verwiesen darauf, dass es sich hierbei um tatsächliche Bindungen handele, die nicht auf das Fandom begrenzt seien und vielmehr darüber hinaus in den Alltag überführt wurden. Das hierfür das reale Treffen eine Bedingung ist, wurde sowohl im Thread (Verlieben) als auch in den Interviews deutlich. Solange die Persona des anderen den einzigen Bezugspunkt bildet, bleiben Unsicherheiten. Treffen mit Internetkontakten werden häufig auf Events verlagert, wo sich die Mitglieder zunächst in einem alltagsfremden, heterotopischen Raum begegnen können. Sind sich die Personen auch hier sympathisch, können Internetkontakte zu eben genannten Freundschaften führen und werden als *Realkontakt* geführt. Die Persona ist demnach kein Online-Freund, sondern ein Freund. Als Realkontakte bestätigte Communitymitglieder, geben zum einen Hinweise auf die Echtheit eines Mitglieds, die Persona entspricht der tatsächlichen Person, und vermitteln zum anderen Nähe zwischen den Communitymitgliedern. Was wiederum dazu führt, dass der Einzelne sich bewusst machen kann, dass sich hinter den Community-Namen (*Nick*) und der Persona reale Menschen befinden, mit denen er, so er möchte, interagieren kann.

Heterotopische Räume, wie die Online-Räume der Szene, aber auch die Events, geben dem Fan die Möglichkeit, sich in unbekanntem Gefilden zu bewegen und Kontakte zu knüpfen. Des Weiteren bieten sie ihm, mit der mitgedachten Community im Hinterkopf, Gelegenheiten im Alltag selbstbewusster zu agieren. Das Wissen um die große Zahl an Fans, gibt ihm das Gefühl nicht alleine zu sein. Dort wo der Einzelne mit Diskriminierung und Vorurteilen beziehungsweise Stereotypisierung zu tun hat, kann ihm diese mitgedachte Gruppe als mentaler Rückhalt dienen.

### 6.2.2. Konsensbildung im Internet

Ein Medienfandom ist durch seine Inhalte dazu prädestiniert, verschiedene Individuen mit unterschiedlichen Bedingungen auf eine Gemeinsamkeit hin zu verbinden. Da sich die räumlichen Bedingungen der Szene vornehmlich auf den Onlinebereich beschränken, befinden sich auf Events oder in real-physischen Freundesgruppen jeweils nur geringe Teile der tatsächlichen Szene. Laut MAFS2013-Erhebung stellt die Leipziger Buchmesse (LBM) das meistbesuchte Event dar, wird jedoch mit 28,3 % nicht einmal von einem Drittel der Befragten besucht (vgl. MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013 in Anhang I S. xiii, Tabelle vi). Des Weiteren handelt es sich hierbei um eine Hybride aus Szene-Events in

Form der Manga-Convention und Messe. So kann davon ausgegangen werden, dass das Publikum der Leipziger Buchmesse nicht unbedingt mit dem einer direkten szenespezifischen Conventions, wie beispielsweise der MMC oder der AnmagiC, deckungsgleich ist. Obgleich Überschneidungen der Teilnehmer sicher vorhanden sind, wird nicht jeder Besucher der LBM auch auf einem anderen Event zu finden sein und umgekehrt. Daher bieten sich Events nicht für eine Konsensbildungen innerhalb der Community an. Ihr Wert liegt im oben beschriebenen Gemeinschaftsgefühl, jedoch nicht im Herausbilden von Werten und Normen. Derartige Vorgänge werden bei Onlineszenen auf die virtuellen Räume verlagert. Auch hier ist es unwahrscheinlich, dass sich alle Fans in einem Raum befinden werden und noch unwahrscheinlicher ist, dass alle Fans sich einen bestimmten Thread durchlesen. Allerdings spielen an dieser Stelle die konvergent genutzten Netzwerke eine Rolle. Innerhalb dieser findet Interaktion statt. Wert- und Normabgleichungen, welche in einer virtuellen Community, beispielsweise dem Animexx e. V., erfolgten, werden in der Interaktion mit anderen weitergegeben. Ein Mitglied des Animexx e. V., welches sich eben erst in einem Thread zur Frage nach der Relevanz von interszenischen Liebesbeziehungen (Verliebten-Thread) an einer Diskussion beteiligt hat, mag im nächsten Moment zu einem ähnlichen Thema in einer anderen virtuellen Community, wie beispielsweise PummelDex oder Digital Nippon, einen Post schreiben. Die Einflüsse, welche er aus der Interaktion mit der Animexx-Gruppe aufgenommen hat, werden nun in seine Aussage in der anderen Community mit hineinspielen. Diese Prozesse müssen nicht sofort passieren. Erfahrungen und Gruppenprozesse werden mit jeder Interaktion überprüft und beeinflussen daher die eigenen Einstellungen. Mit diesen interagiert der Einzelne wiederum mit anderen Individuen oder Gruppen und übermittelt damit seine Einstellungen und Meinungen an andere. Durch die Netzwerke der Onlinecommunity sind diese Wege vielseitig verknüpft und erreichen darüber viele Personen und Gruppen. So können durch die unterschiedlichen Interaktionspartner Einstellungen und Meinungen überprüft werden. Konsensbildungen der einen virtuellen Community spielen in die Konsensbildung einer anderen hinein. Dass ein solches Verhalten tatsächlich existiert, zeigt sich am Ruf des Animexx e. V. Nicht jeder Fan ist tatsächlich Mitglied der Animexx-Community und doch wurden Meinungen bezüglich der Mitglieder auch von jenen Personen übermittelt, die nicht wissen können, wie die Mitglieder des Animexx sind. Der schlechte Ruf des *Mexxlers* (vgl. S. 202) war sogar BETTINA und BEATRIX bekannt, obwohl beide nur geringfügige Aktivitäten in der Szene aufzeigten. Ein anderes Beispiel sind Informationen, welche über verschiedene Stationen diejenigen erreichen, die sich dafür interessieren. Da mit der Übersetzung und Weitergabe von Informationen auch immer eine Bewertung des vermittelnden Individuums mitgegeben wird, werden hier Konsensbildungsprozesse angeleitet. In der Diskussion besagter Informationen, wie beispielsweise im Fall der Neuadaption der Sailor Moon-Serie (SailorMoon-Thread), handeln die Mitglieder im Gespräch ihre Meinung dazu aus.

Eine weitere Besonderheit dieser Internetprozesse liegt in der Persistenz der Räume. Bereits getätigte Aussagen lassen sich über lange Zeiträume hinweg nachvollziehen. Auf

diese Weise kann ein neuer Leser, wenn er das möchte, nicht nur in die aktuelle Diskussion einsteigen, er kann auch nachvollziehen, wie es zur Diskussion kam und welche Argumente und Gedanken die Aussagen der anderen Teilnehmer beeinflussen. So können auch bereits geschlossene Beiträge (welche im Forum nicht länger zur Kommentierung bereitstehen) weiterhin eingesehen werden und noch jahrelang die Konsensbildung beeinflussen. Die genannten Aspekte, Netzwerke und die Persistenz, sind ebenfalls für die unbeteiligten Dritten offen. Auch das reine Lesen eines Threads entspricht einer Form der (wenn auch parasozialen) Interaktion mit dem Thema und mit der Aussage. Diese parasoziale Interaktion der Leser mit den Poststellern ist nicht weniger relevant. Schließlich nimmt dieser die aktiven Mitglieder der Community als Gleichgesinnte wahr und sieht sich selbst in Beziehung zu ihrer Gruppe. Dabei kann er sich auch von ihnen abgrenzen, beziehungsweise zunächst einmal die Ähnlichkeiten mit ihnen ausloten. Solche Prozesse sind innerhalb der Onlineszenen besonders gut möglich. Anders als bei Lifestyle-Szenen, wo ein Motto oder Stil, wenn nicht sogar eine politische Einstellung das Denken und Handeln der Gruppenmitglieder bestimmt, sind Medienfanszenen, wie die der Manga- und Animefans, auf die Rezeption orientiert. Daher obliegen die Deutungshoheiten den Individuen und nicht der Gruppe. Nichtsdestotrotz lassen sich, beispielsweise an dem Wählen von Eliten (Cosplay-Elite, Zeichner-Elite, Kritiker-Zirkel) oder auch an Stereotypenbildungen, wie der des Mexxlers, meinungsbildende Prozesse beobachten. Auch Gruppenprozesse wie Abgrenzung und Wertebildung funktionieren über die beschriebenen Mechanismen. Der einzelne Fan positioniert sich innerhalb dieser Rahmenbedingungen und nimmt die Community als Gruppe der Gleichgesinnten wahr, jedoch ebenfalls als Gruppe, welche aus Individuen besteht. Die Gruppe der Gleichgesinnten ist nicht die Gruppe der Gleichen.

### 6.3. Individualität und Pluralität als Prinzip der Onlineszene

Die primäre Fanhandlung ist bei Medienfandoms, und in diesem Fall dem Manga- und Animefandom, das Rezipieren der bevorzugten Texte. Diese Rezeption erfolgt, wie in Kapiteln 5.2.1. dargelegt wurde, in erster Linie allein für sich. Der Fan ist mit dem Text und den eigenen Interpretationen des Textes allein. Erst nachdem er die Rezeptionserfahrung mit sich selbst ausloten konnte und die eigenen Interpretationsprozesse vollzogen wurden, kann er sich auf die Diskussion mit Anderen zum rezipierten Text einlassen. Eine solche Interpretation erfolgt auf Basis der eigenen Erfahrungen und Gefühlen und kann nur im Kontext der jeweiligen Persönlichkeit gesehen werden. Daher zeigen sich in Fandiskussionen zu Figuren und Handlungsverläufen unterschiedliche Meinungen und Vorschläge zum Verständnis. Das Individuelle steht demnach bereits in der primären Fanhandlung vor der Gruppenmeinung. Dieses Verhalten ist dem Medienfandom immanent und nicht unbedingt auf Szenen mit starken Gruppendynamiken übertragbar. Erst auf der kreativen und partizipatorischen Ebene der Fanpraxen und enunziativen Handlungen, werden individuelle Präferenzen und Interpretationen mit anderen besprochen. Kommentare und Kritiken zu Fanpraxen sowie

das Antworten auf Posts in Foren oder SNS-Gruppen versetzen den Fan in die Lage, auf eigene Interaktionsangebote eine Rückkopplung zu erhalten, beziehungsweise zu geben. Darüber entstehende Konsensbildungen, wie im vorangegangenen Kapitel bereits dargelegt wurde, zeichnen sich im Einzelnen wie auch in der Gruppe ab. Allerdings sind die ausschließlichen kognitiven Leistungen, welche der Rezeption sowie der kreativen Bearbeitung der Rezeptionserfahrungen zugrunde liegen, nicht dazu angehalten einen einheitlichen Stil zu prägen. Viel eher werden Geschmack und Ästhetik von der Rezeptionserfahrung geprägt und über diese bestätigt. Die Vielfalt der angebotenen Texte (Genres, Künstlergruppen, Themen, Stile) macht hier eine Rezeption auf Basis der eigenen Präferenzen möglich. Auf diese Weise kann der Einzelne bestimmte ästhetische Stile meiden und muss sich in seiner Rezeption nicht mit Arbeiten befassen, welche ihm die Gratifikation erschweren. Diese Präferenzen werden in die Auseinandersetzung mit den ästhetischen Stilen anderer Fans, welche sich in ihren Fanpraxen zeigen, mitgenommen und diskutiert. Dieser findet sich ebenso wie auch der Geschmack des Einzelnen zu Teilen in der Gruppe wieder, welche seine ästhetischen Präferenzen teilt. Da jedoch ein Fandom nur einen Teil der Persönlichkeit ausmacht und den Lebensalltag nur bedingt beeinflusst, ist die Individualität auch hier weiterhin gegeben. Ein fester Stil im Sinne der Mode und der Performanz ist außerhalb der Community-Räume nicht vorhanden. Vielmehr sind Tendenzen zu Patchworks mit anderen Szenen deutlich auszumachen. Durch das Ausbleiben eines eigenen festen Stils und die Möglichkeit zum Patchwork mit anderen Szenen oder Lebensstilen kann das Fandom relativ gut in den Alltag eingebaut werden. Manga lesen und Anime schauen, japanische Videospiele spielen sowie Fanarts, Fanfiction oder Doujinshi erarbeiten oder auch Cosplays herstellen, sind Freizeitaktivitäten, die auf den restlichen Alltag nur geringen Einfluss haben. Der einzelne Fan ist mit seinem Aussehen nicht an einen Szenestil gebunden. Er kann sich nach seinem eigenen Bedürfnis kleiden und geben. Die Teilnahme an Events obliegt ihm selbst und so auch der Grad der Involviertheit. Anders als bei Lifestyle- oder auch politischen Szenen, wie beispielsweise der rechten Szene, der Antifa oder auch den Veganern, spielt die Art und Weise, in welcher der Fan seinen Alltag bestreitet, keine Rolle (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 34–39, 170–176). Ob er Schüler ist oder Controller in einer großen Firma, alleinstehend oder verheiratet mit Kindern, das einzige verbindende Element zur Gruppe ist die Rezeption der Texte und die Affinität zum Manga- und Animestil. Eine Konformität im Stil ist nicht erwünscht. Das eigentliche Ziel der Szene ist die Akzeptanz des Manga- und Animefandoms im Alltag und in der Gesellschaft. Die grundsätzliche Offenheit zu anderen Stilen und eine daraus resultierende Vielseitigkeit der Szene macht es auch Erwachsenen möglich, sich weiterhin mit ihrem Fandom zu befassen. Sie können aus den eben genannten Gründen ihre Affinität zu Manga und Anime in den Alltag integrieren. Hierbei ist die Verortung der Szene im Internet die Schlüsselkomponente.

#### 6.4. Älterwerden in der Szene und Generationenbildung

Über die weitläufige Zugänglichkeit der Inhalte sowie die Möglichkeit zur Interaktion mit anderen ohne direkte physische Nähe als Voraussetzung, ist der Fan in der Lage, sich nach Bedarf mit dem Hobby zu befassen. Inhalte können auf persönliche ästhetische Präferenzen hin gesucht und konsumiert werden. Ob diese nun käuflich erworben oder über Angebote der Scanlationsteams, beziehungsweise der Fan-Subgruppen, rezipiert werden, obliegt der persönlichen Neigung des Einzelnen. Die Primärtexte (Manga und Anime) sind über unterschiedliche Quellen zugänglich. Um über das Wissen dieser Quellen einerseits, aber auch über die Fähigkeit der bewussten Selektion der Texte andererseits, zu verfügen, muss sich der Einzelnen zu einem gewissen Grad mit dem Thema auseinandergesetzt haben. In Abhängigkeit von der jeweiligen Affinität des Einzelnen und der daraus resultierenden Bindung zum Thema entsteht Fachwissen. Dieses versetzt den Fan in die Lage, bestimmte Texte als Gratifikationsgaranten zu erkennen und auch in von Fans produzierten Angeboten (Fanfiction, Fanart, Doujinshi) eine Gratifikationsmöglichkeit zu finden. Auch in der Einbindung in die Community vermag der Fan diese zu finden. Gespräche zu Themen der Lieblingsserie oder der favorisierten Figur, sowie die Diskussion von Fanfictions, Fanarts oder auch das Planen und Durchführen von Cosplays in der Gruppe, binden ihn in die Community der Fans ein. Er sieht sich als Teil dieser, selbst wenn sie nur einen Aspekt des Lebens ausmacht. Die tatsächliche Relevanz der Gemeinschaft ist immer vom individuellen Fan abhängig und vom jeweiligen Bedürfnis, das er in der Gruppe zu erfüllen sucht. Dabei bleibt der Fokus jedoch auf die Rezeption gerichtet. Entstehende Freundschaften in der Community haben nunmehr das Potential längerfristig zu existieren. Hierbei spielen internetvermittelte Kommunikation und auch Events als Interaktionsplattformen eine erhebliche Rolle. So können sich, wie in Kapitel 4.2.4. erläutert wurde, über die Jahre feste Freundschaften etablieren. Durch ihre Überführung in den Alltag werden sie zum Lebensbestandteil des einzelnen Fans. Eine Weiterführung dieser Freundschaften stellt auch das Finden eines festen Partners sowie die gemeinsame Familiengründung dar.

Tendenzen der Langzeitmitgliedschaft (vgl auch Schulz & Mertens, 2014) wurden bereits am Beispiel der Freundschaften deutlich. Denn nur, wenn sich Mitglieder einer Vergemeinschaftung lange genug in den Räumen dieser aufhalten, können derartige Langzeitbeziehungen etabliert werden. Des Weiteren muss der Erwachsenenstatus erreicht sein, um sich für eine Eheschließung entscheiden zu können. Die Altersverteilung der Manga- und Animefans lässt ebenfalls darauf schließen, dass es möglich ist, innerhalb der Szene zu verweilen, in ihr erwachsen zu werden und zu sein. Die Gründe dafür liegen in zwei Punkten. Einerseits der bereits ausführlich beschriebenen Szeneaktivitäten im Internet und der daraus resultierenden Partizipationskultur, und andererseits der Vielseitigkeit der zur Rezeption zur Verfügung stehenden Texte. Die Inhalte Manga und Anime sind in ihrer Orientierung für diverse Zielgruppen ausgelegt. Genres, Themen und Erzählstrukturen richten sich an unterschiedliche Publikumsgruppen und Altersklassen. Auf diese Weise

können auch Interessen erwachsener Leser abgedeckt werden. Der deutsche Mangamarkt tut diesen Bedürfnisse allerdings nicht vollends genüge. Die in Deutschland vertriebenen Manga und ausgestrahlten Anime richten sich zu einem nicht unwesentlichen Teil an ein jüngeres Publikum, obgleich auch hier bereits Angebote für ältere Fans vorhanden sind<sup>226</sup>. Da diese Langzeitfans bereits die Klassiker gelesen haben und bestimmte Serien sie nunmehr kaum interessieren, entstehen hier Bedürfnisse zur Rezeption anderer Texte.<sup>227</sup> Diese werden über Scanlations, Fan-Subs und ausländische Händler ausgeglichen. Auf diese Weise können Fans jeder Altersklasse auf der Basis ihrer persönlichen thematischen Präferenzen die Texte konsumieren, die ihnen die meiste Gratifikation gewähren. Ohne fanbasierte Angebote und ausländische Händler wäre es kaum möglich, den älteren Mitgliedern ihnen gemäße Texte zur Verfügung zu stellen.<sup>228</sup> So bilden diese Strukturen zunächst die Grundlage für eine Langzeitmitgliedschaft. Denn, wie bereits ausführlich dargelegt wurde, ist die Rezeption der Texte die Bedingung zum Fandom.

Die Partizipationskultur vermag dem Fan an sich das Thema in unterschiedlichen Bereichen näher zu bringen. Einerseits ist es ihm möglich über Foren und SNS mit anderen Fans zu interagieren und so jeweils in der Gruppe aktiv zu sein, welche ihm mit seinen Themen und Wünschen entspricht. Andererseits kann er eigene kreative Arbeiten mit anderen Fans teilen und sich so, unabhängig vom sonstigen Lebensstil, innerhalb der Community einen Ruf erarbeiten. Mit längerer Mitgliedschaft verfügt der Fan, sofern es ihm wichtig erscheint, auch über mehr Wissen und bei jenen, die sich in den Bereichen der Fanpraxen aktiv zeigen, auch mehr Können. Das so entstandene Prestige bindet ihn in die Community ein. Häufig finden sich in den Eliten sowie innerhalb der Leader bereits erwachsene Fans, die auf eine Langzeitmitgliedschaft hinweisen. Doch auch der späte Einstieg zum Fandom, welcher erst im Erwachsenenalter erfolgt, ist möglich. Hier greifen die Mechanismen der bereits vorhandenen Angebote, welche konvergent genutzt werden können. So ist es möglich, dass ein Erwachsener über ein anderes Fandom oder über einen Freund beziehungsweise Bekannten mit dem Thema Manga- und Anime in Kontakt kommt. Eine daraus entstehende Affinität kann sofort über die existierenden Gratifikationsinstanzen bestätigt werden. Dieser erwachsene Novize ist sich zunächst vielleicht nicht sicher, wie er mit dem Fandom umgehen soll, kann allerdings aufgrund der Angebote innerhalb der Onlineszene, wie es auch bei jugendlichen Novizen der Fall ist,

---

<sup>226</sup> Anm.: Serien wie beispielsweise Elfen Lied (Okamoto Lynn; Tokyopop), Homunculus (Yamamoto Hideo; Egmont Manga).

<sup>227</sup> Anm.: In den Foren wurde hierbei darauf hingewiesen, dass diese Präferenzen unterschiedlich sind. Während einige Pokémon als Kindersendung verstehen, sehen andere Erwachsene die Serie noch sehr gern. Eine einheitliche Aussage hierzu lässt sich daher nicht tätigen. Tatsächlich erklärten die erwachsenen Forenteilnehmer jedoch, dass sie in ihrem Rezeptionsverhalten Veränderungen wahrnahmen.

<sup>228</sup> Anm.: Siehe Fußnote darüber. Da die deutschen Verlage ihr Angebot verstärkt auf jugendliche Leser ausrichten oder im Bereich der Erwachsenenmanga oft auf das BoysLove-Genre setzen, mangelt es in Deutschland derzeit noch an Seinen und Josei-Serien.

nach eigenem Tempo und Bedürfnis in der Szene Fuß fassen. Dass dieser Fall nicht selten ist, konnte von Schulz & Mertens (2014, S. 333) nachgewiesen werden und ist in Tabelle x (Anhang I S. xvi) nachvollziehbar. Daher befinden sich innerhalb der deutschen Manga- und Animefanszene diverse Altersgruppen mit heterogenen Lebensstilen und unterschiedlich langen Mitgliedschaften. Die Szene an sich ist wenig hierarchisch. Wer sich ein gewisses Maß an Können und Wissen angeeignet hat und zu den Netzwerkern oder Organisatoren gehört, beziehungsweise seine Fähigkeiten als Provider zur Verfügung stellt, hat in der Szene einen überdurchschnittlichen Bekanntheitsgrad und kann damit andere Bedürfnisse der Partizipation und Anerkennung erfüllen. Diese ist nicht abhängig von Alter oder Verweildauer, sondern ausschließlich vom Können und Wissen des Einzelnen und dem Maß an Engagement in der Szene.

### 6.5. Affinity Spaces und Partizipationskulturen des lebenslangen Lernens

Im Zusammenhang mit den oben beschriebenen Teilnahme- und Interaktionsprinzipien spricht HEIJNEN (2013) von *Affinity Spaces* und *Partizipationskulturen*. Affinity Spaces, so erklärt der Autor, entstanden dort, wo populärkulturelle Phänomene zur Bildung von Ad Hoc-Gruppen führen. Diese setzen sich aus heterogenen Mitgliedern zusammen, deren Gemeinsamkeit in der Affinität zum populärkulturellen Phänomen besteht (ebenda, S. 406). Innerhalb der Affinity Spaces etablierten sich unterschiedliche Gemeinschaften, deren Mitglieder durch den gemeinsamen ästhetischen Stil, welcher sich durch das populärkulturelle Phänomen ergibt, in ihrer Bildsprache kommunizieren. Gemeint sind hierin die Fanarts und Cosplays, aber auch Doujinshi oder Fanfiction. Partizipationskulturen, so HEIJNEN mit Verweis auf JENKINS (2006b; 2013), bilden den Raum dieser Affinity Spaces. Fankulturen, wie sie JENKINS (2006b; 2013) anhand des *Star Trek*-Fandoms sowie des *Twin Peaks*-Fandoms beschreibt, bilden mit ihrer Do-it-Yourself<sup>229</sup>-Mentalität die Grundlage der Partizipationskulturen. Diese seien überall dort, wo themenaffine Gruppen sich bilden und freiwillig miteinander interagieren (Heijnen, 2013, S. 404–406). Eine Partizipationskultur sei, so stellte HEIJNEN heraus:

„eine Gruppe, die aufgrund gemeinsamer Ziele, Interessen und Sachkenntnisse gebildet wurde und in der Teilnehmer, indem sie gemeinsame Aktivitäten entfalten, Informationen teilen und voneinander lernen und durch ihre praktischen Erfahrungen ein kollektives Repertoire entwickeln“ (Heijnen, 2013, S. 404).

---

<sup>229</sup> Anm.: Die Do-it-Yourself-Mentalität (DIY) der Fans zeigt sich in der Produktion von Fanzinen (Fan-Magazinen auf Fanbasis), der Informationsbeschaffung sowie dem Entwickeln und Produzieren von Fanliedern, Fangeschichten (Fanfictions) und anderen Fanpraxen. Auch OKABE (2012) verweist auf die DIY-Mentalität der japanischen Cosplayer.

Dieses angesprochene kollektive Repertoire umfasst Fachwörter, Stilmittel und jede Art von themenbezogenen Fachwissen, welches für das Verstehen und Interagieren mit den Communitymitgliedern relevant ist. Es geht dabei in erster Linie darum, mit und in der Community all jene Bezüge vermittelt zu bekommen, welche nötig sind, um sich die rezipierten Texte selbstständig erschließen zu können. Im Vorangegangenen wurde erklärt, dass die Texterfahrung eine Erfahrung des Einzelnen ist, die er auf der Basis seines Wissens und seiner eigenen Emotionen sowie Persönlichkeit und den bis dahin gemachten Erfahrungen erlebt. Es wurde auch dargelegt, dass diese Erfahrung später gern mit anderen Menschen diskutiert und in kreativen Prozessen umgesetzt wird. An dieser Stelle setzen die *Affinity Spaces* an. Nachdem die eigentliche Rezeption erfolgt ist, beginnt der Teil, den der Fan nicht allein bewältigen kann. Informationen zu Orten, Festen oder Ritualen, aber auch Sportarten, welche im Text erwähnt wurden, können recherchiert werden. Des Weiteren werden Verhaltensweisen der Figuren besprochen oder mögliche Alternativen angeregt. Hierbei entstehende kreative Auseinandersetzungen mit dem Fandom führen zur Aneignung von Wissen und Fähigkeiten (Heijnen, 2013, S. 405–408). Das Verarbeiten der Erfahrungen, welche durch die Rezeption der präferierten Texte einerseits, aber auch durch Erlebnisse im Alltag des Einzelnen andererseits gemacht werden, findet nicht selten in fanpraktischen Handlungen ein Ventil. Demnach entsprechen Fanpraxen auch einer Kommunikation zwischen Autor, beziehungsweise Künstler und Rezipient. Der einzelne Fan teilt sich über die künstlerische Auseinandersetzung seiner Gruppe von Gleichgesinnten mit. Diese reagiert durch Kommentierung, Lob oder Kritik. Maßgeblich dafür ist jedoch ein grundlegendes Verständnis der Symbolik und Bildsprache, welches nur durch Erlernen dieser verständlich wird. In diesem Zusammenhang spricht HEIJNEN von *informellen visuellen Netzwerken*, da sich die kulturellen Grundlagen im Bereich der visuellen Kommunikation der Bild- und Schriftsprache bewegen.

„[...] [I]nformelle visuelle Netzwerke [haben] *eigene Regeln, (Bild-)Sprache und Werte*, die es Nicht-Mitgliedern schwer machen, den kreativen oder pädagogischen Wert der Netzaktivitäten zu erkennen. [...] (sic!) Popkultur scheint einem breiten Publikum zugänglich zu sein, und dennoch können die populären Subkulturen, in denen diese Gruppen aktiv sind, als spezifische Domains mit spezialisierten Kenntnissen gesehen werden.“ (Heijnen, 2013, S. 412)

Weiter erklärt der Autor, dass auch die Auseinandersetzung mit Software, wie es beispielsweise bei Scanlationsteams und Fan-Subgruppen der Fall ist, einen Teil dieser Partizipationskultur ausmacht. Dieses informelle Lernen, welches Grundlage für die Fanhandlung des Scanlating oder Subbens ist, ist intrinsisch motiviert und verläuft nicht linear. Durch Interaktion mit anderen, die ähnliches Wissen erwerben wollen oder es bereits erworben haben, können Fans ihre Fähigkeiten weiterentwickeln.



In informellen Netzwerken, welche auf Basis einer Affinität entstanden sind, wie das der Manga- und Animefanszenen, können über diese Lernprozesse sowie über die Möglichkeiten des kreativen Umgangs mit dem Thema, Langzeitmitgliedschaften etabliert werden. Neuzugänge generieren sich auch über die Szenenetzwerke selbst, indem herausragende oder interessante Fanpraxen über unterschiedliche Kanäle, beispielsweise Facebook, YouTube oder Flickr zugänglich sind. So wird eine moderne Onlineszene einerseits durch szeninterne Providertätigkeiten beständig mit neuen primären Inhalten versorgt und andererseits, durch andere kreative Prozesse, als eigenständige produzierende Szene attraktiv.

## 6.6. Fazit: Onlineszenen als Partizipationsgemeinschaften der modernen Gesellschaft

Die deutsche Manga- und Animefanszene ist als Onlineszene in ihrer Hauptausprägung auf den virtuellen Raum begrenzt. Die Mitglieder dieser Szene, die Community, interagieren in diesen Räumen und sind damit von den tatsächlichen physischen Rahmenbedingungen des Einzelnen unabhängig. Daher ist es möglich, überall dort Interaktion zu gewährleisten, wo ein Internetzugang besteht, dies also unabhängig von Alter, sozialer Position oder Lebensstil des individuellen Fans. Vielmehr bildet die Onlineszene einen eigenen Raum, der zwar für Außenstehende sehr wohl zugänglich, dennoch nur schwer verständlich ist. In diesem Sinne stehen derartige Szenen als Heterotopien all jenen zur Verfügung, die sich aufgrund ihrer Affinität zu einem Thema in die Räume dessen begeben wollen. Sie sind für all jene offen, deren Interesse der Szene und ihren Inhalten beziehungsweise Fanpraxen gilt. Für Außenstehende sind es oft eben diese Fanpraxen, über die einer Medienfanszene wie die der Manga- und Animefans sichtbar wird. Dabei unterliegen Deutungen und Interpretation der Fanpraxen dem Einzelnen. Ohne die nötigen Kenntnisse bezüglich der Zeichensysteme wird hier allerdings das tatsächliche Verständnis für die Fanpraxen und auch die Symbole schwer möglich. Schließlich tragen Kulturphänomene ihre eigenen Symbole und Deutungshoheiten mit sich und können nur mit entsprechendem Wissen dechiffriert werden. Die Mitglieder der Manga- und Animefanszene sind nicht nur in einem Bereich aktiv, sondern verfügen oft über mannigfaltige Interessen, die sie mit ihrem Fandom zu verknüpfen versuchen. Daher werden Fanpraxen häufig mit anderen Szenen und Kunstformen verbunden. Dabei spielt für den einzelnen Fan zunächst das Thema selbst, Manga und Anime, die größte Rolle. Ohne die Rezeption der Formate und Inhalte fehlt ihm der Bezug zur Interpretation des Stils, ihm fehlen das Verständnis für Interaktionen zwischen den Figuren sowie Bezüge zu anderen Serien und themennahen Inhalten. Auch der Langzeitfan muss sich mit dem Thema befassen, um die Dechiffrierung der Inhalte vollziehen zu können. Hierfür benötigt er nicht nur die Inhalte sondern auch die Community. Über sie kann er Wissen erlangen und Fähigkeiten entwickeln. Allerdings ist dieser Aspekt nicht für jeden Fan gleich relevant. Manch einem reicht das Wissen darum, nicht allein zu sein. Eine Gruppe Gleichgesinnter zu haben, ist für alle Fans wichtig. Dies

ist einmal auf Diskriminierung und Stereotype zurückzuführen, wie sie derzeit in der Gesellschaft jenen entgegengebracht werden, die in ihrem Konsumverhalten und Geschmack nicht dem gängigen Bild des „normalen“ entsprechen. Allerdings spielen hier auch Entfernungen und Pluralität hinein. Allein durch das breite Angebot an Serienformaten, Filmen, Musik, Genres oder Stilen ist es für Fans in kleineren Städten schwer Gleichgesinnte zu finden. Ihnen bleibt nur die Möglichkeit der Onlinecommunity, wenn sie nicht für sich allein ihr Fandom ausleben möchten. Auch der Erwerb der Rezeptionstexte sowie der Sammelobjekte und Informationen ist ohne die Onlinecommunity schwer. Da heute nahezu jeder Jugendliche wenigstens gelegentlich das Internet nutzt, die Tendenz liegt bei mehrmals die Woche bis täglich, kann davon ausgegangen werden, dass die Onlinecommunity nahezu deckungsgleich zur Community ist. Innerhalb der Onlinecommunity hat der Einzelne die Möglichkeit zum Meinungs- und Wissensaustausch, zum gemeinsamen Spiel oder Gespräch, aber auch um eigene Fanpraxen zur Diskussion zu stellen oder sie lediglich zu zeigen. Im Gegenzug dazu kann er die Arbeiten anderer Fans begutachten, bewerten oder einfach genießen, Freundschaften zu anderen Fans aufbauen und sich selbst in der Gruppe positionieren. Diesen Interaktionen unterliegen unterschiedlichste Bedürfnisse und können daher nicht auf eine Formel „der Fan möchte x, darum tut er y“ zurückgeführt werden. Fest steht allerdings, dass Internetkontakte und -interaktionen als Ergänzung zum Alltag und den darin bestehenden Beziehungen zu deuten sind. Hinweise auf Ersatzbefriedigungen, Realitätsflucht oder Otakismus konnten nicht eindeutig gefunden werden. Daher müssen Phänomene, die auf derartige Verhaltensweise hinweisen, als Einzelfälle interpretiert werden. Ihre Existenz ist nicht ausgeschlossen, jedoch ebenso wenig bewiesen. Vielmehr konnte nachgewiesen werden, dass der Alltag und das reale Leben für die Manga- und Animefans die oberste Priorität hat. Tatsächliche Beziehungen, Freundschaften und die Etablierung des eigenen Selbst, sind für sie nicht weniger relevant, als dies bei anderen Personen zu vermuten ist. Ihre Anpasstheit und das relativ hohe Leistungsniveau der Fans lässt sie den Alltag gut absolvieren. Das Hobby des Manga- und Animefandoms dient der Zerstreuung und der Stimmungsregulation, wie dies auch bei anderen Freizeitaktivitäten der Fall ist. Möglichkeiten der Interaktion und des kreativen Austauschs, wie sie die Partizipationskultur bietet, sind heute in vielen Bereichen zu finden. Fanszenen nutzen diese Angebote und strukturieren ihre Szenen um sie herum. SNS, YouTube und eigene Providerräume (Scanlations, Fan-Subs, Informationen) bieten hier neue Partizipationsmöglichkeiten. Über derartige Angebote lassen sich einerseits neue Mitglieder generieren, andererseits finden Langzeitmitglieder immer wieder Inhalte, die sie neugierig machen und das Interesse an der Szene aufrecht erhalten. Ergänzend dazu können die Räume international genutzt werden, wodurch Verknüpfungen zu anderen Fans und deren Fanpraxen möglich sind. Da die Fans sich in ihrer Rezeption mit Fremdsprachen auseinandersetzen müssen, und weil die Mutterszene aus Japan stammt, trägt die deutsche Manga- und Animefanszene zumindest das Potential der Internationalität in sich. In Subszene, wie den Scanlation-Gruppen oder den Fan-Subs, aber zum Teil auch bei den

Cosplayern, lassen sich internationale Beziehungen aufzeigen. Die Zeit wird zeigen, ob sich hier die internationalen Fans deutlichen miteinander verbinden werden, oder ob die aktuelle Tendenz des Glokalen weiterhin beibehalten bleibt.

## 7. Fazit

Eine Szene, deren Fokus derartig stark auf Individualismus und persönliche Freiheit ausgelegt ist, wie die Manga- und Animefanszene, lässt darauf schließen, dass aktuelle Szenen nicht länger dem Ziel der Rebellion dienen müssen. Ein anderes Weltbild oder das Aufbegehren gegen die Erwachsenengeneration tragen hier nicht mehr. Dies liegt zunächst darin begründet, dass schätzungsweise ein Drittel der Szenemitglieder bereits erwachsen sind. Indem sie ihre Ausbildung abgeschlossen haben, Familien gründen und Verantwortung übernehmen, haben sie eine andere Lebensphase erreicht. Sie können sich nicht von einer Erwachsenengeneration abwenden, da sie diese bilden. Was sie jedoch tun, ist die Maxime der Individualität und damit der Toleranz zu leben. Ein weiterer Aspekt dieser neuen Szene liegt in den Affinity Spaces. Innerhalb dieser kann sich jeder bewegen, der dies wünscht. Affinity Spaces sind vielseitig und kombinierbar. Die Autoren HITZLER & NIEDERBACHEN (2010) sehen hierin einen Schwachpunkt der neuen Szenen. Ihrer Auffassung zufolge, wirke diese Offenheit einer Langzeitbindung entgegen und führe zu losen Mitgliedschaften, die so schnell beendet seien, wie sie begonnen wurden. Dass dies nicht der Fall ist, konnte anhand der freundschaftlichen Einbindung der Fans nachgewiesen werden. Auch wenn der Ansatz von HITZLER & NIEDERBACHER zunächst verständlich erscheint, vernachlässigt er die Gratifikationsinstanzen, welche innerhalb einer Medienfanszene, wie die der Manga- und Animefans, greifen. Eine These dieser Arbeit war, dass die Szene sich selbst lebendig hält, indem sie über die virtuellen Räume Gratifikationen ermöglicht. Eine weitere These war, dass die virtuellen Räume die Mitglieder durch Arbeitsteilung einbinden und so zu Gruppenprozessen führen. Beides konnte nachgewiesen werden. Durch Scanlationsteams und Fan-Subgruppen werden Inhalte zur Verfügung gestellt, die eine Bedürfniserfüllung bezüglich der primären Rezeption gewährleisten. So können die basalen Inhalte konsumiert werden, welche zu kreativen Prozessen und Fanpraxen führen. Innerhalb der Community und ihrer Online-Räume werden die Fanpraxen wiederum mit anderen Fans geteilt und stellen Inhalte des zweiten Grades dar. Hier entstehen nicht nur Rezeptionserfahrungen, sondern auch Gratifikationsinstanzen, die auf Interaktion, Anerkennung und Sozialisierung hinwirken. Durch die konvergente Raumnutzung und die Interaktion der Communitymitglieder mit Personen von Außerhalb, werden Deutungsmuster und Symbole von innen nach außen und von außen nach innen getragen. Es konnte daher nachgewiesen werden, dass es sich bei der Manga- und Animefanszene um eine Großgruppe handelt, deren Meinungsbildungsprozesse Relevanz für die Gesellschaft haben.

Die Frage, „*Was macht die Manga- und Animefanszene aus und wie wird sie von ihren Mitgliedern praktiziert?*“ konnte dahingehend beantwortet werden, dass sich die Entwicklung eines neuen Szenetypus aufzeigen ließ. Die Manga- und Animefanszene ist eine Onlineszene, für die Teilaspekte der traditionellen Deutungsmuster und Typisierungen nicht länger gelten. Das hohe Maß an Gratifikationsgewährleistung, Langzeitbindungen und Individualität bilden hierbei die Merkmale der neuen Szene. Diese führen zu einer

Generationenbildung und machen die Überführung der Szenemitgliedschaft über die Lebensphase der Jugend hinaus möglich. Da sich die Szene um ein ästhetisches Artefakt, den Manga- und Animestil, herum etabliert und innerhalb diesen mit diversen Möglichkeiten interagiert, produziert und rezipiert, obliegt es dem einzelnen Fan das Maß zu bestimmen, in welchem er die Szeneangebote nutzt. Die individuellen Bedürfnisse und Präferenzen des Einzelnen stehen im Vordergrund, es gibt keine festen habituellen oder stilistischen Vorgaben. In diesem Sinne ist die Szene zunächst frei von Verpflichtungen und Bindungen, hält aber durch die diversen Angebote immer wieder Gratifikationsinstanzen bereit. Diese sind nicht auf die Rezeption oder Produktion begrenzt, sondern auch im Feld der Informationssuche und der sozialen Bindungen zu finden. In Verbindung mit der nachgewiesenen Langzeitmitgliedschaft und der daraus resultierenden Generationenbildung wird eine Szene deutlich, deren Mitglieder freiwillig in den Szeneräumen interagieren und über diese sowohl soziale als auch personale Bedürfnisse erfüllen. Erfahrungen und Deutungsmuster der Szenemitglieder lassen sich durch das hohe Maß an interpretatorischer Freiheit und die lebensstilunabhängige Nutzbarkeit der Räume in den Alltag des Einzelnen überführen. Es ist davon auszugehen, dass MERTENS (2012) Schätzung von rund 2,5 Millionen Communitymitgliedern das Minimum darstellt. Daher sind Prozesse, die innerhalb der Szene stattfinden, durch ihre Transformierbarkeit in den Alltag gesellschaftlich relevant.

Die für diese Erhebung verwendeten Methoden waren zielführend. Einige Schwachpunkte ergaben sich aus dem breiten Angebot der Forenthreads. Durch die Selektion mussten einige Threads herausfallen, welche auch interessant gewesen wären. Eine intensivere Auseinandersetzung mit der Community des Animexx hätte im Sinne der Fragestellung gewinnbringend sein können, wäre allerdings nur mit einer Reduktion beziehungsweise einem vollständigen Verzicht auf die Interviews möglich gewesen. Auch eine teilnehmende Beobachtung auf einer Convention in Form einer Begleitung eines Interviewteilnehmers wäre denkbar und hätte viele Erkenntnisse über Gruppenprozesse bewirken können. Die Interviews waren sehr ergiebig und ihr Einsatz erscheint auch in der Form der Zwei-Personen-Interviews sinnvoll. Die freundliche und entspannte Gesprächsatmosphäre führte dazu, dass sich die Interviewteilnehmer schnell öffneten und auch über Themen sprachen, die ihnen möglicherweise anderenfalls unangenehm gewesen wären (beispielsweise die Rezeption von pornografischen Inhalten). Allerdings führte diese ungezwungene Gesprächssituation zum Teil zu zweistündigen Interviews und auch gelegentlichen thematischen Abschweifungen. Auch die Wahl der Orte war nicht immer glücklich. Im Sinne der Interviewteilnehmer waren die Orte gut gewählt und trugen zur entspannten Gesprächssituation bei. Allerdings erschwerten laute Hintergrundgeräusche (beispielsweise einer Cappuccinomaschine) die spätere Transkription zum Teil erheblich. Auch war die Art der Tonaufnahme bei den Gruppen II und III nicht gut. Die Unterteilung der Tonsequenzen war für die spätere Darstellung im Text unschön, ließe sich allerdings nur mit erheblichen und in diesem Zusammenhang unverhältnismäßigen Aufwand zu einer nicht unterteilten Variante zusammenzufügen. Die Unerfahrenheit der Interviewerin führte

gelegentlich zu umständlich formulierten Fragestellungen, die dann wiederum erklärt werden mussten. Dies machte den Interviewteilnehmern allerdings keine Probleme und beeinträchtigte die Erhebung nicht. Mit Blick auf die tatsächliche Altersstruktur und die Geschlechterverteilung der Szene, wäre eine breitere Fächerung der Interviewteilnehmer vielleicht sinnvoll gewesen. Die Forenthreads konnten an dieser Stelle sehr gut als ergänzendes Werkzeug eingesetzt werden. In ihnen befanden sich heterogene Teilnehmer. Im Sinne der Triangulation wurden daher innerhalb der Foren Phänomene entdeckt, welche über die Interviews nicht darstellbar gewesen wären. Der Wert der Interviews wurde bereits am Anfang der Erhebung deutlich. Die anfängliche Fragestellung richtete sich nach der Jugendszene der Manga- und Animefans und sollte zunächst unter Einbeziehung der Merkmalkataloge nach HITZLER & NIEDERBACHER (2010) und MÜLLER-BACHMANN (2002) erfolgen. Nachdem die Ergebnisse der Interviews jedoch eine Einordnung in diese Kategorien nicht zuließen, musste eine vollständige Öffnung vorgenommen werden. Durch Nutzung der Foren und in Ergänzung durch die Daten der MAFS2013-Erhebung von SCHULZ & MERTENS (2013) konnte diese neue Szeneform in ihrer Ausprägung dargestellt werden. Insgesamt konnten die Methoden daher als zielführend und der Fragestellung angemessen erkannt werden. Die dargestellten Probleme waren eher für die Transkription schwierig und der Umfang der Forenthreads gestaltete die Analyse langwierig. Allerdings wurde die intensive Auseinandersetzung mit den Threads und den Interviews als fruchtbar und erkenntnisbringend erlebt.

Aufgrund der auf die 14- bis 22jährigen begrenzten Altersgruppe der Interviewteilnehmer würde sich eine fortführende Studie anbieten, in welcher der Fokus auf die älteren Mitglieder der Szene gelegt wird und deren Lebensalltag und Szeneaktivitäten im Mittelpunkt stellt. Auch wäre es interessant hier Ähnlichkeiten oder Unterschiede zu der japanischen Mutterszene oder zu beispielsweise der französischen, österreichischen oder schweizerischen Manga- und Animefanszene zu untersuchen. Was die Arbeit nicht aufzeigen konnte, sind die sehr individuellen Prozesse, welche den jeweiligen Fan betreffen. Hierfür müssten andere Methoden und Wege gesucht werden. Es konnte ausschließlich ein Einblick in das gegeben werden, was die Manga- und Animefanszene ist. Auch das Problem des Otakismus konnte nur am Rande gestreift werden. Es lag nicht in der Intention dieser Arbeit dieses ausführlich zu diskutieren, doch wird hier ein Forschungsbedarf deutlich. Insgesamt ist das Feld der Manga- und Animefanszene bisher relativ unerforscht. Es bietet viele Ansatzpunkte und offene Fragen. So bleibt beispielsweise zu fragen, ob die Bedingungen der Onlineszene auf andere Medienfanszenen mit ähnlichen Gratifikationsinstanzen übertragbar sind und ob die deutschsprachige Wissenschaft mit ihrem Bild von Fans und Szenen tatsächlich dem aktuellen Stand entspricht.

Insgesamt steht die Manga- und Animefanszene als eine neuartige Szene da, deren Mitglieder nicht rebellieren und auch nicht versuchen alles anders zu machen. Sie akzeptieren den Lebensstil ihrer Umgebung und wünschen sich jene Akzeptanz auch für

den eigenen Lebensstil. Ob diese Offenheit und Toleranz mit den konsumierten Inhalten zusammenhängt oder eine Eigenschaft ist, die die Mitglieder selbst in sich haben, konnte nicht geklärt werden. Deutlich wird jedoch, dass die aufgezeigten Tendenzen zur Öffnung und zur Konvergenz mit einer DIY-Mentalität einhergehen. Wenn ein Bedürfnis nicht erfüllt werden kann, müssen einfach nur Räume geschaffen werden, in denen dies möglich wird. Das Internet macht es möglich, die Kreativität des Einzelnen bleibt jedoch die treibende Kraft. In diesem Sinne produziert die Onlineszene der Manga- und Animefans sich selbst – immer wieder, immer weiter und immer neu.

## 8. Quellenverzeichnis

### 8.1. Printquellen

- Ackermann, P. (2004). How Japanese teenagers cope. In G. Mathews, & B. White, *Japan's changing generations* (S. 67–82). London, New York: RoutledgeCurzon.
- Ahrens, D. (2003). Die Ausbildung hybrider Raumstrukturen am Beispiel technosozialer Zusatzräume. In C. Funken, & M. Löw, *Raum, Zeit, Medialität* (S. 173–190). Opladen: Leske + Budrich.
- Auer, K. (2013). *D-Manga. Der japanische Comic und seine deutsche Adaption*. München: GRIN Verlag GmbH.
- Azuma, H. (2012). Database Animals. In M. Ito, D. Okabe, & I. Tsuji, *Fandom unbound* (S. 30–67). New Haven [etc.]: Yale University Press.
- Baacke, D. (1999). *Jugend und Jugendkulturen* (3. Ausg.). Weinheim [u.a.]: Juventa-Verl.
- Baacke, D. (2004). *Jugend und Jugendkulturen* (4. Ausg.). Weinheim [u.a.]: Juventa-Verl.
- Beyer, M. (2006). Fan-Fiction im Internet – "Hier nehmen Fans das Schicksal ihrer Lieblinge selbst in die Hand". In A. Tillmann, *Abenteuer Cyberspace* (S. 119–131). Frankfurt am Main, Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Wien: Lang.
- Bichler, M. (2004). *Anime sind anders*. Marburg: Tectum-Verl.
- Bildungsberichterstattung (Hrsg.). (2012). *Bildung in Deutschland 2012*. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag.
- Blumer, H. (1986). *Symbolic interactionism*. Berkeley: University of California Press.
- Borstnar, N., Pabst, E., & Wulff, H. J. (2002). *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft* (Bd. 2362). Konstanz: UVK-Verl.-Ges.
- Bourdieu, P. (1984). *Die feinen Unterschiede* (3. Ausg.). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Brüdigam, U. (2000). Medienfandom als sozialer Rahmen biographischer Entwicklungsprozesse. In E. Schäfer, *Internet, Film, Fernsehen* (1. Ausg., S. 155–173). München: Kopaed.
- Brunner, M. (2009). *Manga – die Faszination der Bilder*. München: Wilhelm Fink.
- Burkart, R. (2002). *Kommunikationswissenschaft* (4. Ausg., Bd. 2259). Wien [u.a.]: Böhlau.
- Calmbach, M. (2012). *Wie ticken Jugendliche?: 2012*. Düsseldorf: Haus Altenberg.
- Cicioni, M. (1998). Male Pair-Bonds and Female Desire in Fan Slash Writing. In C. Harris, & A. Alexander, *Theorizing fandom* (S. 153–177). Cresskill, N.J.: Hampton Press.
- Cline, C. (1992). Essays from Bitch. In L. A. Lewis, *The Adoring audience* (S. 69–83). London, New York: Routledge.
- Cwielong, I. A. (2014). Digitale Jugendkulturen – ein Raum der Anerkennung. In K.–U. Hugger, *Digitale Jugendkulturen* (2. Ausg., S. 195–208). Wiesbaden: Springer VS.
- Damm, S. (Hrsg.). (2012). *Das kuratierte ich* (1. Ausg., Bd. 4). Berlin: B&S Siebenhaar.
- Dell, C. (1998). "Lookit that hunk of man!". In C. Harris, & A. Alexander, *Theorizing fandom* (S. 87–108). Cresskill, N.J.: Hampton Press.
- Donath, J. S. (2003). Identity and deception in the virtual community. In M. A. Smith, & P. Kollock, *Communities in cyberspace*. London, New York: Routledge.
- Durkheim, É. (1995). *Die Regeln der soziologischen Methode* (3. Ausg., Bd. 464). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Durkheim, É., (Luhmann, N. Hg.) (1999). *Über soziale Arbeitsteilung* (3. Ausg., Bd. 1005). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Durkheim, E., (Schmidts, L. Hg.) (1981). *Die elementaren Formen des religiösen Lebens* (1. Ausg., Bd. 86). Frankfurt/M: Suhrkamp.
- Faßler, M. (1997). *Was ist Kommunikation?* (Bd. 1960). München: Fink.



- Ferchhoff, W. (2007). *Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert* (1. Ausg.). Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.
- Ferchhoff, W. (2011). Gibt es eine "Generation Internet"? *Schüler: online\_offline: Aufwachsen in virtuellen Welten* (16), S. 34–36.
- Ferchhoff, W., & Neubauer, G. (1997). *Patchwork–Jugend*. Opladen: Leske + Budrich.
- Ferchhoff, W., Sander, U., & Vollbrecht, R. (Hrsg.). (1995). *Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz*. Weinheim ; München: Juventa–Verl.
- Fiske, J. (1992). The Cultural Economy of Fandom. In L. A. Lewis, *The Adoring audience* (S. 30–49). London, New York: Routledge.
- Flick, U. (2008). Triangulation in der qualitativen forschung. In E. v. Kardorff, I. Steinke, & U. Flick, *Qualitative Forschung* (6. Ausg., S. 309–318). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch–Verl.
- Flick, U. (2010). Triangulation. In R. Bohnsack, W. Marotzki, & M. Meuser, *Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung* (3. Ausg., S. 161–162). Opladen [u.a.]: Budrich.
- Flick, U. (2011). *Triangulation* (3 Ausg., Bd. 12). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Flick, U., Kardorff, E. v., & Steinke, I. (2008). Was ist qualitative Forschung? Einleitung und Überblick. In E. v. Kardorff, I. Steinke, & U. Flick, *Qualitative Forschung* (6. Ausg., S. 13–29). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch–Verl.
- Foucault, M. (1992). Andere Räume. In K. Barck, *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik* (4. Ausg., S. 34–46). Leipzig: Reclam.
- Foucault, M. (Bischoff, M., & Defert, D. Hg.) (2013). *Die Heterotopien* (1. Ausg., Bd. 2071). Berlin: Suhrkamp.
- Funken, C., & Löw, M. (2003). Einleitung. In C. Funken, & M. Löw, *Raum, Zeit, Medialität* (S. 7–20). Opladen: Leske + Budrich.
- Ganguin, S. (2010). *Computerspiele und lebenslanges Lernen* (1. Ausg., Bd. 13). Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss.
- Genth, R., & Hoppe, J. (1986). *Telephon!* Berlin: Transit.
- Goffman, E. (1991). *Wir alle spielen Theater* (7. Aufl., Neuausg., (4. Aufl. dieser Ausg.), 25.–29. Tsd., (15.–19. Tsd. dieser Ausg.). Ausg., Bd. 312). München, Zürich: Piper.
- Götz, M. (2000). *Was fasziniert Kinder an den Pokémon? – Druckversion*. (Internationales Zentralinstitut für das Jugend– und Bildungsfernsehen, Herausgeber) Abgerufen am 2. 4 2014 von [http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/pokemon\\_dr.htm](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/pokemon_dr.htm)
- Götz, M., & Enslinger, C. (2002). Dragonball Forschungsbericht. (Internationales Zentralinstitut für das Jugend– und Bildungsfernsehen, Hrsg.). Abgerufen von [http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/dragonball\\_klein.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/dragonball_klein.pdf).
- Grassmuck, V. (2000). Eine Lebensform der Zukunft? Der Otaku. In D. Matejovski, & K. Boeckmann, *Neue, schöne Welt?* (S. 157–177). Frankfurt, New York: Campus.
- Gray, J. (2007). The News. In J. Gray, C. Sandvoss, & C. L. Harrington, *Fandom* (S. 75–87). New York: New York University Press.
- Gray, J., Sandvoss, C., & Harrington, C. L. (2007). Introduction: Why Study Fans? In J. Gray, C. Sandvoss, & C. L. Harrington, *Fandom* (S. 1–16). New York: New York University Press.
- Green, S., Jenkins, C., & Jenkins, H. (1998). Normal Female Interest in Men Bonking:. In C. Harris, & A. Alexander, *Theorizing fandom* (S. 9–38). Cresskill, N.J: Hampton Press.
- Gross, F. von (2010). Visual Kei – jugendliche Musikfans im Internet. In K.–U. Hugger, *Digitale Jugendkultur* (1. Ausg., S. 151–167). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Gross, F. von (2014). Jugendmusikszenen im Internet – Visaul Kei als Prototylo der internetgenerierten Jugendszene. In K.–U. Hugger, *Digitale Jugendkulturen* (2 Ausg., S. 209–227). Wiesbaden: Springer VS.

- Grossberg, L. (1992). Is There a Fan in the House. In L. A. Lewis, *The Adoring audience* (S. 50–65). London, New York: Routledge.
- Großklaus, G. (2003). Zeitbewusstsein und Medien. In C. Funken, & M. Löw, *Raum, Zeit, Medialität* (S. 23–38). Opladen: Leske + Budrich.
- Harris, C. (1998). A sociology of television fandom. In C. Harris, & A. Alexander, *Theorizing fandom* (S. 41–54). Cresskill, N.J.: Hampton Press.
- Hasebrink, U. (2002). Konvergenz aus medienpolitischer Perspektive. In H. Theunert, & U. Wagner, *Medienkonvergenz: Angebot und Nutzung* (S. 91–101). München: Fischer.
- Heijnen, E. (2013). Informelle visuelle Netzwerke. In K. Bering, S. Hölscher, R. Niehoff, & K. Pauls, *Visual Learning* (1. Ausg., S. 401–417). Oberhausen, Rheinl: ATHENA-Verlag.
- Hepp, A. (2010). *Cultural studies und Medienanalyse* (3. Ausg.). Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss.
- Hills, M. (2004). *Fan cultures* (2. Auflage Ausg.). London, New York: Routledge.
- Hills, M. (2007). Media Academics as Media Audiences. In J. Gray, C. Sandvoss, & C. L. Harrington, *Fandom* (S. 33–47). New York: New York University Press.
- Hitzler, R., & Niederbacher, A. (2010). *Leben in Szenen* (3. Ausg., Bd. 3). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hitzler, R., & Niederbacher, A. (2010a). Forschungsfeld 'Szene' – zum Gegenstand der DoSE. In M. e. Harring, *Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen* (1. Ausg., S. 91–103). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hitzler, R., Bucher, T., & Niederbacher, A. (2005). *Leben in Szenen* (2. Ausg., Bd. 3). Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss.
- Höflich, J. R. (2003). *Mensch, Computer und Kommunikation*. Frankfurt am Main, New York: P. Lang.
- Höflich, J. R. (2011). *Mobile Kommunikation im Kontext* (1. Ausg.). Frankfurt, M: Lang.
- Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). Mass Communication and Para-social Interaction. *Psychiatry*(19), S. 215–229.
- Hugger, K.–U. (2008). Uses-and-Gratification-Approach und Nutzenansatz. In F. Gross, K.–U. Hugger, & U. Sander, *Handbuch Medienpädagogik* (1. Ausg., S. 173–178). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hugger, K.–U. (2010). Verortung der Ortlosigkeit. In K.–U. Hugger, *Digitale Jugendkultur* (1. Ausg., S. 173–184). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hugger, K.–U. (Hrsg.). (2014). *Digitale Jugendkulturen* (2. Ausg., Bd. 2). Wiesbaden: Springer VS.
- Hugger, K.–U., & Cwielong, L. (2011). Jugendszenen online. *Schüler: online\_offline: Aufwachsen in virtuellen Welten*(16), S. 8–11.
- Huizinga, J. (1991). *Homo ludens* (Bibliogr. erg. Neuausg., 116.–118. Tsd. Ausg., Bd. 435). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Hurrelmann, K., & Quenzel, G. (2013). *Lebensphase Jugend* (12. Ausg.). Weinheim, Basel: Beltz Juventa.
- Itō, M. (2012). Introduction. In M. Ito, D. Okabe, & I. Tsuji, *Fandom unbound* (S. 11–31). New Haven [etc.]: Yale University Press.
- Ito, M., Okabe, D., & Tsuji, I. (Hrsg.). (2012). *Fandom unbound*. New Haven [etc.]: Yale University Press.
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence culture*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2007). Afterword. In J. Gray, C. Sandvoss, & C. L. Harrington, *Fandom* (S. 357–364). New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2013). *Textual poachers* (20. Ausg.). New York: Routledge.
- Jenson, J. (1992). Fandom as Pathology: The Consequence of Characterization. In L. A. Lewis, *The Adoring audience* (S. 9–29). London, New York: Routledge.

- Jörissen, B., & Marotzki, W. (2010). Medienbildung in der digitalen Jugendkultur. In K.–U. Hugger, *Digitale Jugendkultur* (1. Ausg., S. 103–117). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Jung, C. G., & Hark, H. (1988). *Lexikon Jungscher Grundbegriffe*. Olten: Walter–Verlag.
- Kailer, K., & Bierbaum, A. (2002). *Girlism* (Bd. 10). Berlin: Logos–Verl.
- Kamm, B.–O. (2010). *Nutzen und Gratifikation bei Boys' Love Manga* (Bd. 23). Hamburg: Kovač.
- Klein, G., & Friedrich, M. (2008). *Is this real?* ([Nachdr.] Ausg., Bd. 2315). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Knigge, A. C. (Hrsg.). (2004). *Alles über Comics* (Erstausg. Ausg.). Hamburg: Europa–Verl.
- Knilli, F. (1979). Medien. In W. Faulstich, *Kritische Stichwörter zur Medienwissenschaft* (S. 230–251). München: W. Fink.
- Knümann, B. (2006). Manga und Anime: Deutsche Mangabranche boomt weiterhin. online.
- Krotz, F. (2008). Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. In T. Quandt, J. Wimmer, & J. Wolling, *Die Computerspieler*. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss.
- Krüger, H.–H. (2010). Vom Punk bis zum Emo. In B. Richard, & H.–H. Krüger, *inter–cool 3.0* (S. 13–41). Paderborn: Fink.
- Kruse, J. (2014). *Qualitative Interviewforschung*. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.
- Kuckartz, U. (2014). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (2 Ausg.). Weinheim, Bergstr: Beltz Juventa.
- Kutscher, N., & Otto, H.–U. (2010). Digitale Ungleichheit. In K.–U. Hugger, *Digitale Jugendkultur* (1. Ausg., S. 73–87). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Lamnek, S. (1998). *Gruppendiskussion* (1. Ausg.). Weinheim, Basel: Beltz.
- Lamnek, S. (2005). *Qualitative Sozialforschung* (4. Ausg.). Weinheim, Basel: Beltz, PVU.
- Lamnek, S. (2010). *Qualitative Sozialforschung* (5. Ausg.). München: Psychologie–Verl.–Union.
- Langebach, M. (2007). *Die Black–Metal–Szene*. Saarbrücken: VDM Verlag Müller.
- Langer, D. (2010). *Faszination Ultras*. Bonn, Manama, New York, NY, Florianópolis: Scientia Bonnensis.
- Lauenburg, F. (2008). *Jugendszenen und Authentizität* (Bd. 8). Wien, Zürich, Berlin, Münster: Lit.
- Levi, A. (2008). Introduction. In A. Levi, M. McHarry, & D. Pagliassotti, *Boys' love manga* (S. 1–10). Jefferson, N.C: McFarland & Co.
- Levi, A., McHarry, M., & Pagliassotti, D. (Hrsg.). (2008). *Boys' love manga*. Jefferson, N.C: McFarland & Co.
- Lévi–Strauss, C. (1973). *Das wilde Denken* (Bd. 14). Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag.
- Lewis, L. A. (Hrsg.). (1992). *The Adoring audience*. London, New York: Routledge.
- Liebes, T., & Katz, E. (1993). *The export of meaning* (2 Ausg.). Cambridge: Polity Press.
- Löw, M., Steets, S., & Stoetzer, S. (2008). *Einführung in die Stadt– und Raumsoziologie* (2 Ausg., Bd. 8348). Opladen, Farmington Hills: Budrich.
- Lüders, C. (2008). Beobachten im Feld und Ethnographie. In E. v. Kardorff, I. Steinke, & U. Flick, *Qualitative Forschung* (6. Ausg., S. 384–401). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch–Verl.
- Manfé, M. (2005). *Otakismus*. Bielefeld: Transcript.
- Mannheim, K. (1928). Das Problem der Generationen. *Kölner Vierteljahreshefte für Soziologie* 7, S. 157–185, 309–330. in: *Faksimile: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, Köln, 2010*. Abgerufen am 29.07.2014.  
[http://www.1000dokumente.de/index.html?c=dokument\\_de&dokument=0100\\_gen&object=facsimile&piimage=1&v=100&nav=&l=de](http://www.1000dokumente.de/index.html?c=dokument_de&dokument=0100_gen&object=facsimile&piimage=1&v=100&nav=&l=de).
- Marci–Boehncke, G., & Rath, M. (2007). *Jugend, Werte, Medien*. Weinheim: Beltz.
- Marx, K., & Weidacher, G. (2014). *Internetlinguistik*. Tübingen: Narr.
- Mashima, H. (2010). *Fairy Tail*. Hamburg: Carlsen.
- Mayer, W. P. (1992). *Aufwachsen in simulierten Welten*. Frankfurt am Main, New York: P. Lang.

- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media* (1. Ausg.). London and New York: McGraw–Hill.
- Mead, G. H. (1973). *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus* (1. Ausg., Bd. 28). Frankfurt (am Main): Suhrkamp.
- Mertens, E. (2012a). *Mehr als 'nur' die Fans*. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Mertens, E. (2012b). *Mehr als 'nur' Manga und Anime*. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Mertens, E. (2014). *Der Manga– und Animefan – Vorurteil und Wirklichkeit – „gestern“ und „heute“*. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Metzner–Szigeth, A. (2009). Das "Netz–Medium". In G. Banse, M. Wieser, & R. Winter, *Neue Medien und kulturelle Vielfalt* (1. Ausg., S. 81–104). Berlin: Trafo.
- Misoch, S. (2010). Avatare. In K.–U. Hugger, *Digitale Jugendkultur* (1. Ausg., S. 169–185). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Misoch, S. (2014). Avatare: Spiel(er)figuren im virtuellen Raum. In K.–U. Hugger, *Digitale Jugendkulturen* (2. Ausg., S. 175–193). Wiesbaden: Springer VS.
- mpfs. (2013). *JIM–Studie 2013*. Stuttgart.
- Müller–Bachmann, E. (2002). *Jugendkulturen revisited*. Münster: Lit.
- Müller–Bachmann, E. (2007). Strukturelle Aspekte jugendkultureller Vergemeinschaftungsformen im Zeitalter der Globalisierung. In D. Villányi, *Globale Jugend und Jugendkulturen*. Weinheim [u.a.]: Juventa–Verl.
- Mutzl, J. (2006). Fanggemeinschaften im Internet: Fanspace – Fanplace – Fanstage. In A. Tillmann, *Abenteurer Cyberspace* (S. 65–76). Frankfurt am Main, Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Wien: Lang.
- Neumann–Braun, K., & Richard, B. (2010). Szene–Hopping und kreativer Stilmix. *Schüler: Szenen – Gruppen – Peers*(15), S. 94–97.
- Ó Dochartaigh, N. (2002). *The Internet research handbook*. London, Thousand Oaks, Calif: SAGE Publications.
- Okabe, D. (2012). Cosplay, Learning, and Cultural Practice. In M. Ito, D. Okabe, & I. Tsuji, *Fandom unbound* (S. 226–248). New Haven [etc.]: Yale University Press.
- Okabe, D., & Ishida, K. (2012). Making Fujoshi Identity Visible and Invisible. In M. Ito, D. Okabe, & I. Tsuji, *Fandom unbound* (S. 207–224). New Haven [etc.]: Yale University Press.
- Okamoto, L. (2009). *Elfen–Lied* (1. Ausg.). Hamburg, London, Los Angeles, Calif, Tokyo: Tokyopop.
- Paetau, M. (2003). Raum und soziale Ordnung. In C. Funken, & M. Löw, *Raum, Zeit, Medialität* (S. 191–215). Opladen: Leske + Budrich.
- Pearson, R. (2007). Bachies, Bardies, Trekkies, and Sherlockians. In J. Gray, C. Sandvoss, & C. L. Harrington, *Fandom* (S. 98–109). New York: New York University Press.
- Preyer, G., & Hondrich, K. O. (2009). *Neuer Mensch und kollektive Identität in der Kommunikationsgesellschaft* (1. Ausg.). Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss.
- Pross, H. (1972). *Medienforschung*. Darmstadt: Habel.
- Quandt, T., Wimmer, J., & Wolling, J. (Hrsg.). (2008). *Die Computerspieler*. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss.
- Rehbein, B. (2011). *Die Soziologie Pierre Bourdieus* (2. Ausg., Bd. 2778). Konstanz: UVK–Verl.–Ges.
- Rehbein, J., Schmidt, T., Meyer, B., Watzke, F., & Herkenrath, A. (2004). Handbuch für das computergestützte Transkribieren nach HIAT. (56). (Universität Hamburg, Hrsg.) Hamburg.
- Reißmann, W. (2014). Bildhandeln und Bildkommunikation in Social Network Sites. In K.–U. Hugger, *Digitale Jugendkulturen* (2. Ausg., S. 90–103). Wiesbaden: Springer VS.
- Rhein, S. (2012). Jugendliche im Netz. Was machen die da eigentlich, warum ist ihnen das so wichtig und: Ist das nicht gefährlich? In P. M. Thomas, *Jugendliche Lebenswelten* (1., 2013. Ausg., S. 175–198). Heidelberg, Neckar: Spektrum Akademischer Verlag.

- Rink, D. (2002). Beunruhigende Normalisierung: Zum Wandel von Jugendkulturen in der Bundesrepublik Deutschland. *Aus Politik und Zeitgeschichte*(B5/2002), S. 3–6.
- Rohmann, G. (Hrsg.). (2007). *Krasse Töchter* (Orig.–Ausg. Ausg.). Berlin: Archiv–der–Jugendkulturen–Verl.
- Roose, J., Schäfer, M. S., & Schmidt–Lux, T. (Hrsg.). (2010a). *Fans* (1. Ausg.). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Roose, J., Schäfer, M. S., & Schmidt–Lux, T. (2010b). Fans in theoretischer Perspektive. In J. Roose, M. S. Schäfer, & T. Schmidt–Lux, *Fans* (1. Ausg., S. 27–45). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Roth, R. (2002). Globalisierungsprozesse und Jugendkulturen. *Aus Politik und Zeitgeschichte*(B5/2002), S. 20–27.
- Salisch, M. v. (2010). Wer oder Was ist eine Peer? *Schüler: Szenen – Gruppen – Peers* (S. 4–5).
- Sander, U. (1995). "Good bye Epimetheus!". In W. Ferchhoff, U. Sander, & R. Vollbrecht, *Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz* (S. 38–51). Weinheim ; München: Juventa–Verl.
- Schäfers, B. (2001). *Jugendsoziologie* (7. Ausg.). Opladen: Leske + Budrich.
- Schäfers, B., & Scherr, A. (2005). *Jugendsoziologie* (8. Ausg.). Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften.
- Schmidt, A., Neumann–Braun, K., & Platz, J. (2004). *Die Welt der Gothics* (1. Ausg., Bd. 9). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schmidt, D., & Janalik, H. (2000). *Grufties*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Schmidt–Lux, T. (2010). Fans und alltägliche Lebensführung. In J. Roose, M. S. Schäfer, & T. Schmidt–Lux, *Fans* (1. Ausg., S. 133–160). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schodt, F. L. (1999). *Dreamland Japan*. Berkeley, Calif: Stone Bridge Press.
- Schriever, J. (2012). Jugendliche, Computer und Internet 2012. In A. Inan, *Jugendliche Lebenswelten in der Mediengesellschaft* (S. 201–218). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Schuegraf, M. (2008). *Medienkonvergenz und Subjektbildung* (1. Ausg., Bd. 5). Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss.
- Schuegraf, M. (2010). Medienkonvergente Interaktionen. In K.–U. Hugger, *Digitale Jugendkultur* (1. Ausg., S. 225–236). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schuegraf, M., & Meier, S. (2005). Chat– und Forenanalyse. In L. Mikos, & Wegener Claudia, *Qualitative Medienforschung* (S. 425–435). Konstanz: UVK–Verl.–Ges.
- Schulz, C. & Mertens, E. (2013). MAFS2013. Erhebung zur Manga- und Animefanszene 2013. SoSci-Surveys. Noch nicht veröffentlicht.
- Schulz, C. & Mertens, E. (2014). Und dann kamen die Generationen. In V. Cuntz-Leng, *Craetive Crowds: Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum* (S. 323–342). BUCHNER Verlag.
- Schulze, G. (2005). *Die Erlebnisgesellschaft (Campus Bibliothek)* (2. Ausg.). Frankfurt: Campus.
- Schumann, S. (2006). *Repräsentative Umfrage* (4. Ausg.). München [u.a.]: Oldenbourg.
- Schwendter, Rolf. (1995). Gibt es noch Jugendsubkulturen? In W. Ferchhoff, U. Sander, & R. Vollbrecht, *Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz* (S. 11–21). Weinheim ; München: Juventa–Verl.
- Simmel, G. (1890). *Über soziale Differenzierung*. (1. Ausg.). (deutsches Textarchiv, Hrsg.) Leipzig: Duncker & Humblot.
- Sturm, G. (2003). Der virtuelle Raum als Double. In C. Funken, & M. Löw, *Raum, Zeit, Medialität* (S. 237–254). Opladen: Leske + Budrich.
- Tamagawa, H. (2012). Comic Market as Space for Self–Expression in Otaku Culture. In M. Ito, D. Okabe, & I. Tsuji, *Fandom unbound* (S. 107–132). New Haven [etc.]: Yale University Press.
- Thein, M., & Linkelmann, J. (Hrsg.). (2012). *Ultras im Abseits?* Göttingen: Verl. Die Werkstatt.
- Tillmann, A. (2006). Doing Identity. In A. Tillmann, *Abenteuer Cyberspace* (S. 33–49). Frankfurt am Main, Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Wien: Lang.

- Villányi, D., & Witte, M. D. (2007). Glocal Clash – Der globale Kampf der Kulturen im Lokalen. In D. Villányi, *Globale Jugend und Jugendkulturen* (S. 147–156). Weinheim [u.a.]: Juventa-Verl.
- Villányi, D., Witte, M. D., & Sander, U. (2007). Einleitung: Jugend und Jugendkulturen im Zeiten der Globalisierung. In D. Villányi, *Globale Jugend und Jugendkulturen* (S. 9–21). Weinheim [u.a.]: Juventa-Verl.
- Vogelsang, W. (1995). Videocliquen. In W. Ferchhoff, U. Sander, & R. Vollbrecht, *Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz* (S. 121–132). Weinheim ; München: Juventa-Verl.
- Vogelsang, W. (2010). Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität. In K.–U. Hugger, *Digitale Jugendkultur* (1. Ausg., S. 37–53). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Vollbrecht, R. (1995). Die Bedeutung von Stil. In W. Ferchhoff, U. Sander, & R. Vollbrecht, *Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz* (S. 23–37). Weinheim ; München: Juventa-Verl.
- Wenger, C. (2006). *Jenseits der Sterne*. Bielefeld: Transcript.
- Werner, D. (2010a). *Identitätskonstruktion in Jugendzonen*. Fakultät für Erziehungswissenschaft. Bielefeld: Universität Bielefeld.
- Werner, D. (2010b). *Identitätenkonstruktion in Jugendzonen. Patchwork und Otakismus als moderne Strategien der Lebensführung. Anhang*.  
Von <http://pub.uni-bielefeld.de/luur/download?func=downloadFile&recordOID=2305490&fileOID=2305495> abgerufen.
- White, B., & Mathews, G. (2004). Epilogue. In G. Mathews, & B. White, *Japan's changing generations* (S. 189–200). London, New York: RoutledgeCurzon.
- Winkler, K., & Mandl, H. (2004). Virtuelle Communities. (I. f. Department Psychologie, Hrsg.) München. Abgerufen am 29.07.2014. von [http://epub.uni-muenchen.de/323/1/FB\\_166.pdf](http://epub.uni-muenchen.de/323/1/FB_166.pdf).
- Winter, R. (2010). *Der produktive Zuschauer* (2. Ausg.). Köln: Von Halem.
- Wirth, U. (2002). Der Performanzbegriff im Spannungsfeld von Illokution, Iteration und Indexikalität. In U. Wirth, *Performanz* (S. 9–60). Frankfurt: Suhrkamp.
- Yamamoto, H. (2006). *Homunculus* (1. Ausg.). Köln: Egmont-Verl.–Ges.
- Zaremba, J. (2014). Zu den Künsten einer JugendKunstOnline: FanArt. In K.–U. Hugger, *Digitale Jugendkulturen* (2. Ausg., S. 105–122). Wiesbaden: Springer VS.

## 8.2. Onlinequellen

- Animagine GmbH (Hrsg.). (2014). *Impressum :: animania.de :: Das Magazin zum Thema Anime, Manga, AnimagiC, J-Culture und Cosplay*. Abgerufen am 24. 7. 2014 von <http://www.animania.de/impressum.html>.
- Anime News Network (Hrsg.). (2013). *Top-Selling Manga in Japan by Volume: 2013*. Abgerufen am 31. 3. 2014 von <http://www.animenewsnetwork.com/news/2013-12-01/top-selling-manga-in-japan-by-volume/2013>.
- Anime Sekai e.V. (Hrsg.) (2014). *fansubdb*. Abgerufen am 18. 6. 2014 von <http://fansubdb.net>.
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014a). *Mitglieder-Statistik*. Abgerufen am 8. 6. 2014 von <http://animexx.onlinewelten.com/onlineclub-statistik.phtml>.
- Animexx e.V. (Hrsg.). (2014b). *Animexx e. V. –der Verein*. (Animexx e. V., Herausgeber) Abgerufen am 8. 6. 2014 von <http://animexx.onlinewelten.com/verein.phtml>.
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014c). *11. Hanami 2014 – Bad Langensalza (Animexx.de)*. Abgerufen am 16. 6. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/events/name\\_Hanami/65769/](http://animexx.onlinewelten.com/events/name_Hanami/65769/).
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014d). *Hanami 2014 – 13. Japanisches Kirschblütenfest (Animexx.de)*. Abgerufen am 16. 6. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/events/name\\_Hanami/67447/](http://animexx.onlinewelten.com/events/name_Hanami/67447/).
- Animexx e. V. (Hrsg.). (o.J.). *Con-Hon (Wiki)*. Abgerufen am 5. 7. 2014 von <http://animexx.onlinewelten.com/wiki/index.php/Con-Hon>.

- Animexx e. V. (Hrsg.) (2014e). *Forum: AnimagiC 2014 – Seite 1*. Abgerufen am 29. 4. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_3/thread\\_5426184/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_3/thread_5426184/0/).
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014f). *Forum: Fanfic–Zuordnungen – Seite 1*. Abgerufen am 29. 4. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_3/thread\\_5393378/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_3/thread_5393378/0/).
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014g). *Forum: Kritikunfähigkeit auf Animexx – Seite 1 – Animexx.de*. (kein Datum). Abgerufen am 29. 4. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_3/thread\\_239946/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_3/thread_239946/0/).
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014h). *Forum: Lust zum Quatschen? Ich ja. (\*^o^\*) – Seite 1*. Abgerufen am 29. 4. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_5/thread\\_5429835/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_5/thread_5429835/0/).
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014i). *Forum: Noragami Cosplayer gesucht!! – Seite 1*. Abgerufen am 29. 4. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_3/thread\\_5428373/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_3/thread_5428373/0/).
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014j). *Forum: Sailor Moon bekommt neuen Anime*. Abgerufen am 8. 6. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/forum/thread\\_5386993/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/thread_5386993/0/).
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014k). *Forum: Verlieben über Animexx???? – Seite 1*. Abgerufen am 25. 6. 2013 von [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_60/thread\\_244099/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_60/thread_244099/0/).
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014l). *Forum: Vocaloid – Liste aller Charaktere – Seite 1*. Abgerufen am 30. 4. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_4/thread\\_250367/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_4/thread_250367/0/).
- Animexx e. V. (2014m). *Forum: Wann ist man zu alt? – Seite 1*. Abgerufen am 28. 4. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_16/kat-1\\_3,1\\_5/thread\\_15209/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_16/kat-1_3,1_5/thread_15209/0/).
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014n). *Forum: warum hassen alle mexxler hip hopper? – Seite 1*. Abgerufen am 28. 4. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_38/kat-1\\_3,1\\_5/thread\\_208099/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_38/kat-1_3,1_5/thread_208099/0/).
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014o). *Forum: Was halten eure Eltern von Anime/Manga/Cosplay? – Seite 1*. Abgerufen am 28. 4. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_12/thread\\_5397326/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_12/thread_5397326/0/).
- Animexx e. V. (Hrsg.). (2014n). *Forum: Zu alt ??? – Seite 1*. Abgerufen am 29. 4. 2014 von [http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1\\_5/thread\\_5416665/0/](http://animexx.onlinewelten.com/forum/kat1_5/thread_5416665/0/).
- Carlsen Verlag GmbH (Hrsg.). (2014). *CARLSEN MANGA!–Bestseller*. Abgerufen am 2. 4. 2014 von <http://www.comicforum.de/showthread.php?125208–CARLSEN–MANGA!–Bestseller>.
- Carlsen Verlag GmbH (Hrsg.). (o. J.). *FAQ – Daisuki*. Abgerufen am 29. 7. 2014 von <http://www.carlsen.de/daisuki/faq>.
- deviantArt (Hrsg.). (2014). *deviantART: where ART meets application!* Abgerufen am 29. 7. 2014 von <http://www.deviantart.com/>
- Duden (Hrsg.). (2013a). *Begriffsdefinition: Szene*. Abgerufen am 29. 7. 2014 von <http://www.duden.de/node/654484/revisions/1223853/view>.
- Duden (Hrsg.). (2013b). *Begriffsdefinition: Community*. Abgerufen am 18. 3. 2014 von <https://www.duden.de/node/774299/revisions/1165710/view>.
- Duden (Hrsg.). (2013c). *Begriffsdefinition: Manga*. Abgerufen am 31. 3. 2014 von <http://www.duden.de/node/697009/revisions/1291033/view>.
- Duden (Hrsg.). (2013e). *Begriffsdefinition: Spam*. Abgerufen am 2. 6. 2014 von <http://www.duden.de/node/695539/revisions/1123675/view>.
- Duden (Hrsg.). (2013f). *Begriffsdefinition: virtuell*. Abgerufen am 5. 3. 2014 von <http://www.duden.de/node/655108/revisions/1296287/view>.
- Garnermann, L. (2010). *Oshare Kei | JaME Deutschland*. Abgerufen am 19. 6. 2014 von <http://jame-world.com/de/articles-64957-osshare-kei.html>.
- Gerlach, C. (o. J.). *CosBase – Portal für Cosplay und Cosplay–Fotografie*. Abgerufen am 16. 6. 2014 von <http://www.cosbase.de/>.
- Götz, M. (2000). *Was fasziniert Kinder an den Pokémon? – Druckversion*. (Internationales Zentralinstitut für das Jugend– und Bildungsfernsehen, Herausgeber) Abgerufen am

2. 4. 2014 von [http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/pokemon\\_dr.htm](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/pokemon_dr.htm).
- Götz, M., & Enslinger, C. (o. J.). Dragonball Forschungsbericht. (Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen, Hrsg.).
- Grimme, S. (o. J.). *Dunkelsüß – Die deutschsprachige Gothic-Lolita-Community*. Abgerufen am 19. 6. 2014 von <http://dunkelsuess.de/site/index.php/Wiki/Startseite>.
- Indiana University (Hrsg.)(2013): *Knowledge Base. Archived: What is a troll?*. Abgerufen am 2. 6. 2014 von <http://kb.iu.edu/data/afhc.html>.
- Hänke, S. (2012). *Der "Flame War" zwischen Han Han und Fang Zhouzi | Doppelpod – Deutschland und China*. Abgerufen am 2. 6. 2014 von <http://www.doppelpod.com/?p=2731&lang=de>.
- Jaeckel, M. (o. J.). *myfanfiction.de – Fanfictions lesen und eigene Fanfiction veröffentlichen*. Abgerufen am 16. 6 2014 von <http://www.myfanfiction.de/>.
- Latka, T. (Hrsg.). (kein Datum). *Wadoku – Japanisch-Deutsches Wörterbuch*. Abgerufen am 1. 4. 2014 von <http://wadoku.de/>.
- Latka, T. (Hrsg.). (2014a). *Wadoku – Japanisch-Deutsches Wörterbuch: Anime (5396712)*. Abgerufen am 30.07. 2014 von <http://wadoku.de/entry/view/5396712>.
- Latka, T. (Hrsg.). (2014b). *Wadoku – Japanisch-Deutsches Wörterbuch: ecchi na (2094431)*. Abgerufen am 30.07. 2014 von <http://wadoku.de/entry/view/2094431>.
- Latka, T. (Hrsg.). (2014c). *Wadoku – Japanisch-Deutsches Wörterbuch: Hentai (9770143)*. Abgerufen am 30.07. 2014 von <http://wadoku.de/entry/view/9770143>.
- Leipziger Messe GmbH (Hrsg.). (2014). Startseite | MANGA-COMIC-CONVENTION – Das Event für Manga, Comic, Cosplay und Games zur Leipziger Buchmesse. Abgerufen am 14. 6. 2014 von <http://www.manga-comic-con.de/de/>.
- Mertens, E. & Schulz, C. (22. November 2013a). In Eva Mertens. *Manga- und Animeszene in Deutschland – die Zugangsmedien*. Abgerufen am 14. 7. 2014 von <http://www.forum.ani-ma-projekt.eu/viewtopic.php?f=28&t=30>.
- Mertens, E. & Schulz, C. (22. November 2013b). in Eva Mertens. *Manga- und Animeszene in Deutschland – die Kopfdaten*. Abgerufen am 14. 7. 2014 von <http://www.forum.ani-ma-projekt.eu/viewtopic.php?f=28&t=28> abgerufen.
- Mertens, E. & Schulz, C. (22. November 2013c). in Eva Mertens. *Manga- und Animeszene in Deutschland – die Zugangszeiten*. Abgerufen am 14. 7. 2014 von <http://www.forum.ani-ma-projekt.eu/viewtopic.php?f=28&t=29>.
- Niwango, Inc. (Hrsg.). (o. J.). *niconico*. Abgerufen am 17. 6. 2014 von <http://www.nicovideo.jp/>.
- OPWiki.org. (20. April 2014). *Monkey D. Ruffys Kleidung*. Abgerufen am 15. 7. 2014 von OPWiki.org: [http://www.opwiki.de/wiki/Monkey\\_D.\\_Ruffys\\_Kleidung](http://www.opwiki.de/wiki/Monkey_D._Ruffys_Kleidung).
- Raptor Publishing GmbH (Hrsg.). (2014). *koneko*. Abgerufen am 24. 7. 2014 von <http://www.raptor.de/koneko.php>.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. Abgerufen am 10. 2. 2014 von <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.
- SailorMoonGerman, S. (Hrsg.). (kein Datum). *SailorMoonGerman | Der Fan Blog!* Abgerufen am 18. 6. 2014 von <http://www.sailormoongerman.com/>.
- SHUEISHA Inc (Hrsg.). (kein Datum). *shonenjump.com THE WORLDWIDE PORTAL OF MANGA FROM SHONENJUMP*. Abgerufen am 17. 6. 2014 von <http://www.shonenjump.com/e/>.
- Siebenpfeiffer, E. N. (Hrsg.). (o. J.). *Startseite – MangaCarta*. Abgerufen am 17. 6. 2014 von <http://www.mangacarta.de/wbb3/>.
- Tokyopop GmbH (Hrsg.). (2014). *Top 20*. Abgerufen am 2. 4 2014 von <http://www.tokyopop.de/kategorie/top-20/>.



- Touhou Project (Hrsg.). (o. J.). *Touhou Project Wiki*. Abgerufen am 24. 6. 2014 von [http://touhou.wikia.com/wiki/Touhou\\_Wiki](http://touhou.wikia.com/wiki/Touhou_Wiki).
- Urban Dictionary: fangirl. (o. J.). Abgerufen am 16. 1. 2014 von <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=fangirl&defid=6355100>.
- Winkler, H. (Hrsg.). (kein Datum). *OtakuTimes.de – serious about anime & manga*. Abgerufen am 18. 6. 2014 von <http://otakutimes.de/>.
- Yamaha Corporation (Hrsg.). (2014). *VOCALOID™: What is VOCALOID ~ YAMAHA's vision*. Abgerufen am 23. 7. 2014 von <http://www.vocaloid.com/en/about/>.

### 8.3. E-Books

- Jenkins, H. (2006b). *Fans, bloggers, and gamers*. New York: New York University Press. [Kindle E-Book].
- Jenkins, H. (2013). *Textual poachers* (20. Ausg.). New York: Routledge. [Kindle E-Book].
- Kim, A. J. (2006). *Community building on the Web*. Berkeley, Calif: Peachpit Press. [Kindle E-Book].
- Schodt, F. L. (2011). *Dreamland Japan* (Collector's edition. Ausg.). Berkeley, California: Stone Bridge Press. [Kindle E-Book].

# Anhang I

Inhaltsverzeichnis

<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>ii</b>
<b>A. Tabellen und Grafiken zur Szene .....</b>	<b>v</b>
A.I. Altersverteilung der Szene – im Vergleich von 2009 bis 2014.....	v
A.II. Geschlechterverteilung der Manga- und Animefans .....	vii
A.III. Herkunftsland der Animexx e. V. Online-Mitglieder .....	viii
A.IV. Tabellen zu den Fanpraxen und Hobbys der deutschen Manga- und Animefans.....	ix
A.IV.a. Fanpraxen.....	ix
A.IV.b. Hobbys .....	xi
A.IV.c. Events und Eventbesuche.....	xii
A.V. Tabellen zu Zugangsmedien, Zugangszeiten und Freunden.....	xiv
A.V.a. Zugangsmedien.....	xiv
A.V.b. Zugangszeiten und Alter.....	xv
A.V.c. Freunde .....	xviii
A.V.d. Plattformen und Kommunikationswege .....	xx
<b>B. Serien-Figur.....</b>	<b>xxi</b>
<b>C. Interviewsequenzen.....</b>	<b>xxii</b>
B.I. Sampling II – PartII_Partitur Zeile 95–108.....	xxii
B.II. Sampling V Partitur Zeile 1179–1200 .....	xxiii
B.III Gruppe VI Partitur 860–893.....	xxiii
<b>D. Beispiele für Kategorien und Subkategorien .....</b>	<b>xxix</b>
D.I. Beispielcodes zum Interview: Kategorie Manga und Animeszene Charakteristik, Subkategorie Medien und Inhalte .....	xxix
D.II. Beispielcodes zum Forum: Kategorie VC (Virtuelle Community), Subkategorie Beziehungen. ....	xxx
<b>E. Fragebogen-Abfragefunktionen: Beispiele .....</b>	<b>xxxii</b>
<b>F. Transkriptionsszeichen .....</b>	<b>xxxiv</b>

## Abbildungsverzeichnis Anhang I:

### Abbildungen:

Abbildung 1: Monkey D. Ruffy aus der Serie One Piece. Der Strohhut ist sein Markenzeichen (OPWiki.org, 2014).	xxi
Abbildung 2: Beispiel für die Kodierung mit Kategorie, Inhaltlicher Angabe zur Kategorie und Ankerzitat (vgl. Kuckartz, 2014, S. 77-98).	xxix
Abbildung 3: Fragebogen MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013. Beispiel Drop-Down- Liste.	xxxiiii
Abbildung 4: Fragebogen MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013. Beispiel Ankreuzliste.	xxxiiii
Abbildung 5: Item 1 bis 4 der Frage 13 aus dem Fragebogen MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013. Beispiel 4-schrittige Skala.	xxxiiii
Abbildung 6: Fragebogen MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013. Beispiel 5-schrittige Scala.	xxxii
Abbildung 7: Fragebogen MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013. Beispiel Ankreuzliste mit Mehrfachnennung.	xxxiii

### Grafiken:

Grafik i: Altersverteilung Manga- und Animefanszene Mertens-Studie 2009, n = 2.520 (Schulz & Mertens, 2014, S. 330).	v
Grafik ii: Altersverteilung Manga- und Animefanszene Werner-Studie 2010, n=2.083 (Werner, 2010b, S. 32).	v
Grafik iii: Altersverteilung Manga- und Animefanszene 2013, n=4.305 (Schulz & Mertens, 2014, S. 330).	vi
Grafik iv: Alters- und Geschlechterverteilung der Onlineclub-Mitglieder des Animexx e. V., Juni 2014 (Animexx e. V. (Hrsg.), 2014a).	vi
Grafik v: Auszug aus der Angabe zum Herkunftsland der Onlineclub-Mitglieder des Animexx e. V., Juni 2014 (Animexx e. V. (Hrsg.), 2014a).	viii
Grafik vi: Häufigkeit der rezipierenden und produzierenden Fanaktivitäten (mafs2013, Schulz & Mertens, 2013). Fehlende Prozente entsprechen k.A.. n = 4.305.	ix

Grafik vii: Hobbys der Manga- und Animefans, Abfrage über Ankreuzliste, Mehrfachnennung war möglich (MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013). n = 4.305. Auf erste Stelle nach dem Komma gerundet.	xi
Grafik viii: Non-mediale Freizeitaktivitäten der 12- bis 19jährigen, n = 1.200, Angaben in Prozent (mpfs, 2013, S. 9).	xi
Grafik ix: Zugangsmedien der Manga- und Animefans bis 2013, n = 4.305, Möglichkeit zur Mehrfachnennung, (Mertens & Schulz, 2013c).	xiv
Grafik x: Zeiten zu denen die Manga- und Animefans zum Fandom fanden, n = 4305 (Schulz & Mertens, 2014, S. 331).	xv
Grafik xi: Verteilung der Zugangszeiten auf die Alterskohorten (Schulz & Mertens, 2014, S. 332–333).	xvii
Grafik xii: Anteil der Freunde innerhalb der Manga- und Animefanszene unter Berücksichtigung der Zugangszeiten, n = 4.305 (Schulz & Mertens, 2014, S. 337).	xviii
Grafik xiii: Einfluss des Hobbys auf den Alltag unter Einbeziehung der freundschaftlichen Beziehung innerhalb der Szene, n = 4297 (fehlende 8 entsprechen der k.A. aus Kategorie „Freunde“, siehe Tabelle xi), (MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013).	xviii
Grafik xiv: Kommunikationswege zu anderen befreundeten Fans und Mitgliedern der Szene (MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013).	xxi

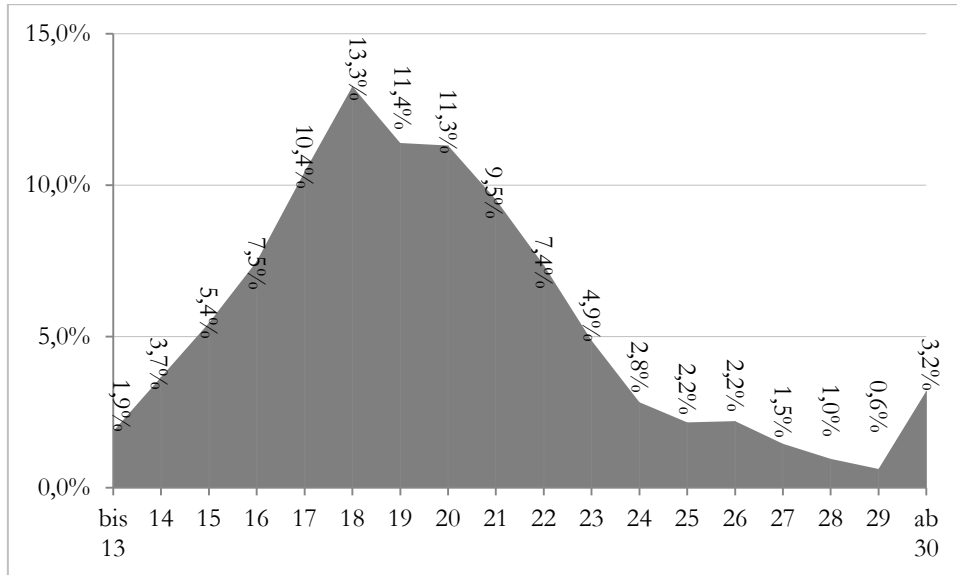
## Tabellen:

Tabelle i: Geschlechterverteilung der deutschen Manga- und Animefans unter Berücksichtigung der Altersgruppen (Mertens & Schulz, 2013c).	vii
Tabelle ii: Geschlechterverteilung bei Werner (2010b, S. 31).	vii
Tabelle iii: Frage: <i>Wie sehr interessieren Dich folgende Tätigkeiten der Szene?</i> Einstufung erfolgte anhand einer 4stufigen Scala. n = 4.305 (MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013).	x
Tabelle iv: Häufigkeit der Eventbesuche im Jahr, n = 4.305, 5-Stufige Skala (MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013).	xii
Tabelle v: Prioritäten bei Event-Besuchen, nach Filtersetzung Event-Geher (n = 2.664), Möglichkeit zur Mehrfachnennung war gegeben (MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013).	xii

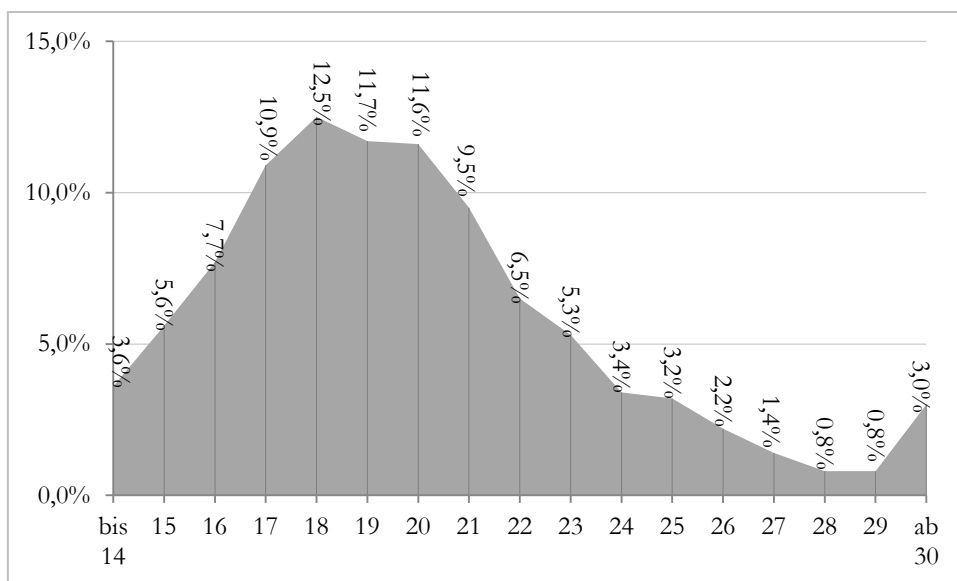
Tabelle vi: Angaben zu meistbesuchten Events bezogen auf Event-Geher (n = 2.664), Möglichkeit zur Mehrfachnennung war gegeben, Fehlende Angabe bei Sonstiges entsprachen jeweils < 1% (MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013).	xiii
Tabelle vii: Zielsetzung bei Conventionbesuchern, nach Filtersetzung Event-Geher (n = 2.664), Möglichkeit zur freien Eingabe durch „Sonstiges“ gegeben (MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013). Bezeichnung Wiese/Vorplatz entspricht dem Besuch des Conventionortes ohne Besuch der Convention und wird mit dem Erleben der Community in Zusammenhang gesetzt.	xiii
Tabelle viii: Medien oder Objekte über die der erste Kontakt zum Thema Manga- und Anime stattfand (Zugang) der Manga- und Animefans bis 2013, n = 4.305, Möglichkeit zur Mehrfachnennung (Mertens & Schulz, 2013a).	xiv
Tabelle ix: Zugangszeiten der Manga- und Animefans zum Fandom bis 2013, n = 4.305, (Mertens & Schulz, 2013c).	xv
Tabelle x: Zugangszeiten auf die Altersverteilung (Schulz & Mertens, 2014, S. 332 – 333; MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013).	xvi
Tabelle xi: Einfluss des Hobbys auf den Alltag unter Einbeziehung der freundschaftlichen Beziehung innerhalb der Szene, n = 4.305 (MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013).	xix
Tabelle xii: Frage: <i>Welche Internetseite besuchst Du am häufigsten?</i> Entweder-oder Frage mit Möglichkeit zur freien Eingabe. n = 4305 (MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013).	xx
Tabelle xiii: Sonstiges-Angabe zur freien Eingabe bei Onlineplattformen, n = 4.305. Andere Angaben entsprachen <0,5%, Möglichkeit zur Mehrfachnennung (MAFS2013, Schulz & Mertens, 2013).	xxi

## A. Tabellen und Grafiken zur Szene<sup>230</sup>

### A.I. Altersverteilung der Szene – im Vergleich von 2009 bis 2014

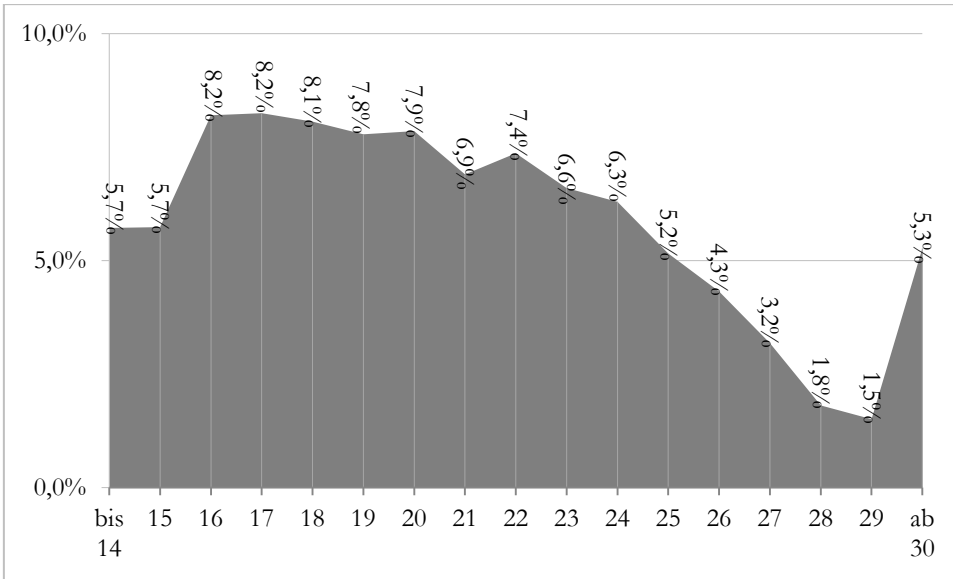


**Grafik i: Altersverteilung Manga- und Animefanszene MERTENS-Studie 2009, n = 2.520 (Schulz & Mertens, 2014, S. 330).**

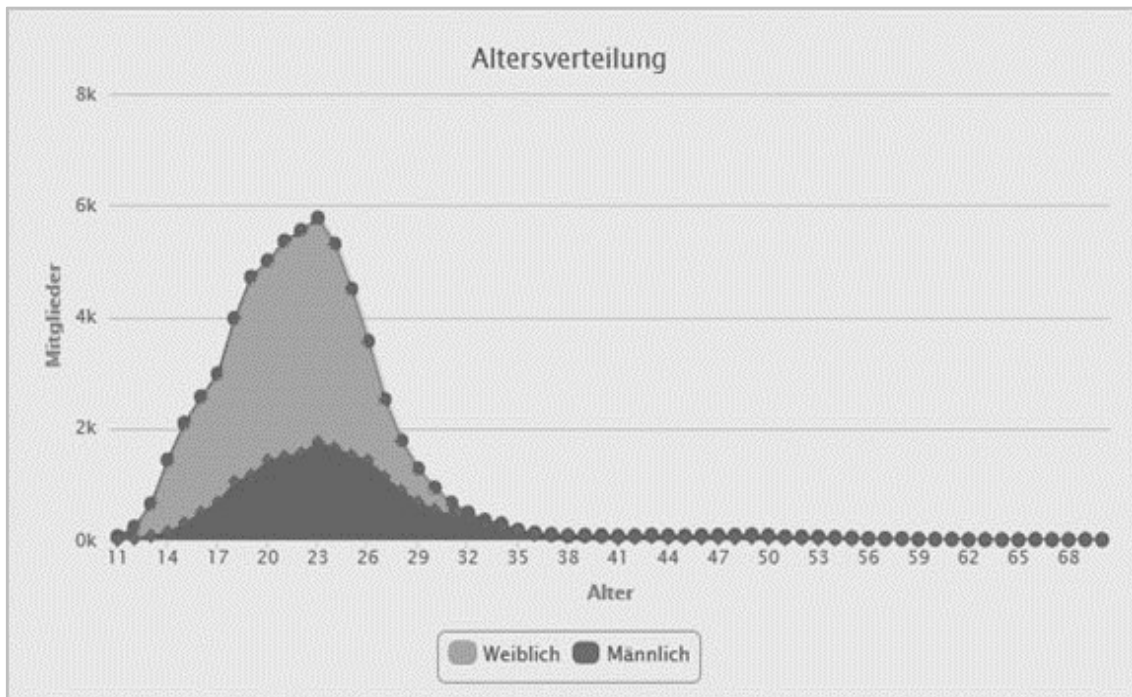


**Grafik ii: Altersverteilung Manga- und Animefanszene WERNER-Studie 2010, n=2.083 (Werner, 2010b, S. 32).**

<sup>230</sup> Hinweis: Die Prozentangaben wurden auf die erste Stelle nach dem Komma gerundet. Abweichungen von 100,0% sind daher durch Rundungen bedingt.



Grafik iii: Altersverteilung Manga- und Animefanszene 2013, n=4.305 (Schulz & Mertens, 2014, S. 330).



Grafik iv: Alters- und Geschlechterverteilung der Onlineclub-Mitglieder des Animexx e. V., Juni 2014 (Animexx e. V. (Hrsg.), 2014a).

## A.II. Geschlechterverteilung der Manga- und Animefans

Geschlecht Alter	k.A.		männlich		weiblich		Gesamt	
	n	%	n	%	n	%	n	%
bis 14	3	1,2%	66	26,8%	177	72,0%	246	100%
15	0	0,0%	68	27,5%	179	72,5%	247	100%
16	2	0,6%	119	33,7%	232	65,7%	353	100%
17	1	0,3%	140	39,4%	214	60,3%	355	100%
18	1	0,3%	156	45,0%	190	54,8%	347	100%
19	3	0,9%	150	44,8%	182	54,3%	335	100%
20	3	0,9%	140	41,4%	195	57,7%	338	100%
21	1	0,3%	96	32,3%	200	67,3%	297	100%
22	0	0,0%	129	40,7%	188	59,3%	317	100%
23	1	0,4%	120	42,3%	163	57,4%	284	100%
24	1	0,4%	99	36,5%	171	63,1%	271	100%
25	0	0,0%	82	36,9%	140	63,1%	222	100%
26	0	0,0%	65	34,9%	121	65,1%	186	100%
27	1	0,7%	56	40,9%	80	58,4%	137	100%
28	1	1,3%	31	39,7%	46	59,0%	78	100%
29	0	0,0%	26	40,0%	39	60,0%	65	100%
ab 30	1	0,4%	110	48,5%	116	51,1%	227	100%
Gesamtergebnis Geschlecht	19	0,4%	1.653	38,4%	2.633	61,2%	4.305	100%

**Tabelle i: Geschlechterverteilung der deutschen Manga- und Animefans unter Berücksichtigung der Altersgruppen (Mertens & Schulz, 2013c).**

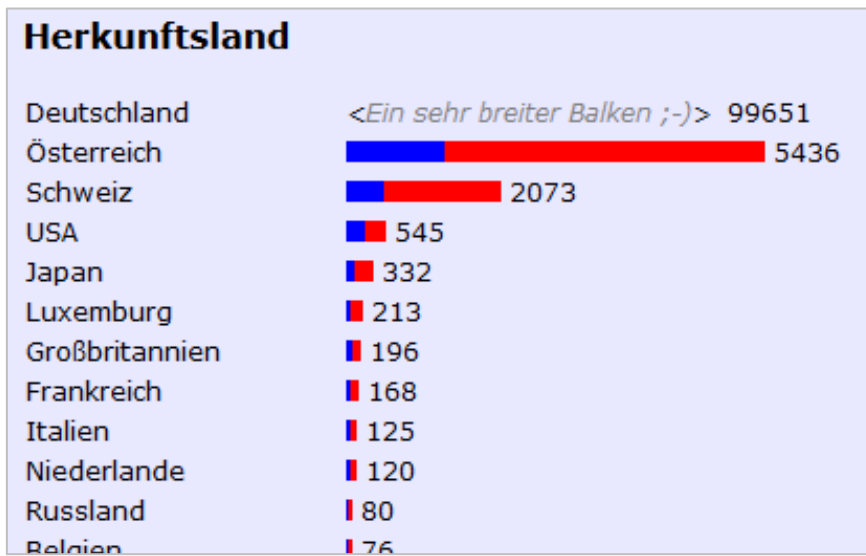
**Bist du weiblich oder männlich?**

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozen- te
Gültig	weiblich	1573	74,8	74,9	74,9
	männlich	527	25,0	25,1	100,0
	Gesamt	2100	99,8	100,0	
Fehlend	0	4	,2		
Gesamt		2104	100,0		

**Tabelle ii: Geschlechterverteilung bei WERNER (2010b, S. 31).**



### A.III. Herkunftsland der Animexx e. V. Online-Mitglieder

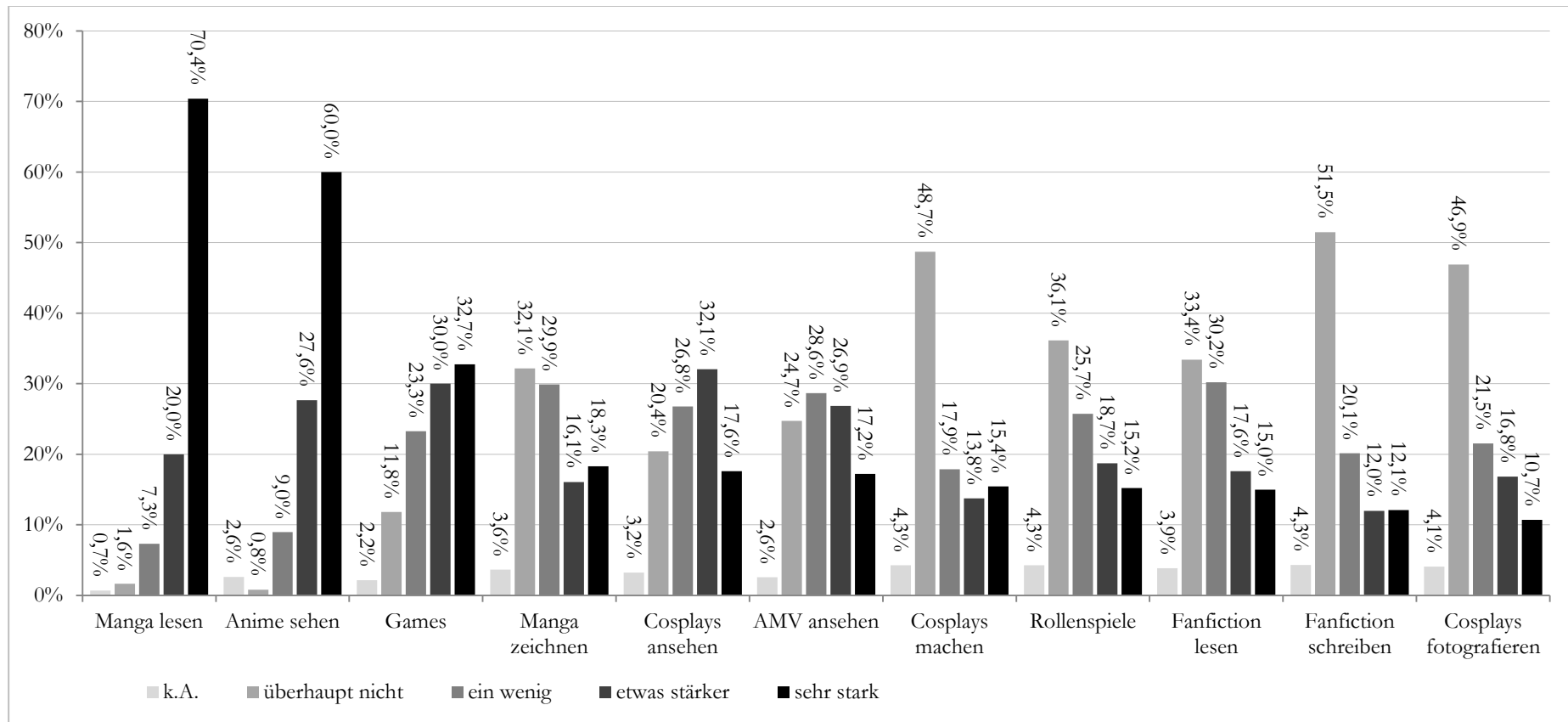


Grafik v: Auszug aus der Angabe zum Herkunftsland der Onlineclub-Mitglieder des Animexx e. V., Juni 2014 (Animexx e. V. (Hrsg.), 2014a).

---

## A.IV. Tabellen zu den Fanpraxen und Hobbys der deutschen Manga- und Animefans

### A.IV.a. Fanpraxen



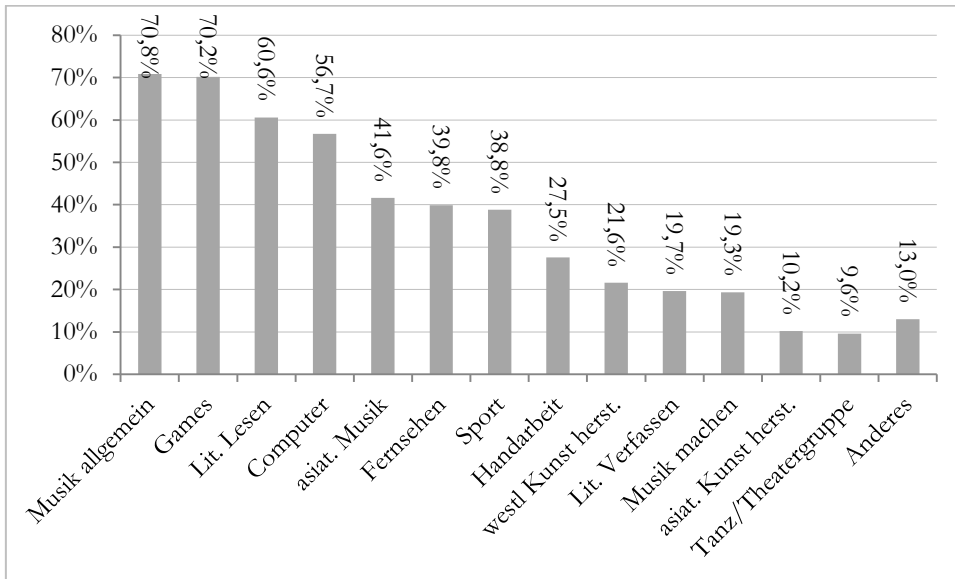
**Grafik vi: Häufigkeit der rezipierenden und produzierenden Fanaktivitäten (Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013). Fehlende Prozenste entsprechen k.A.. n = 4.305.**

Entnommen aus der folgenden Tabelle der MAFS2013:

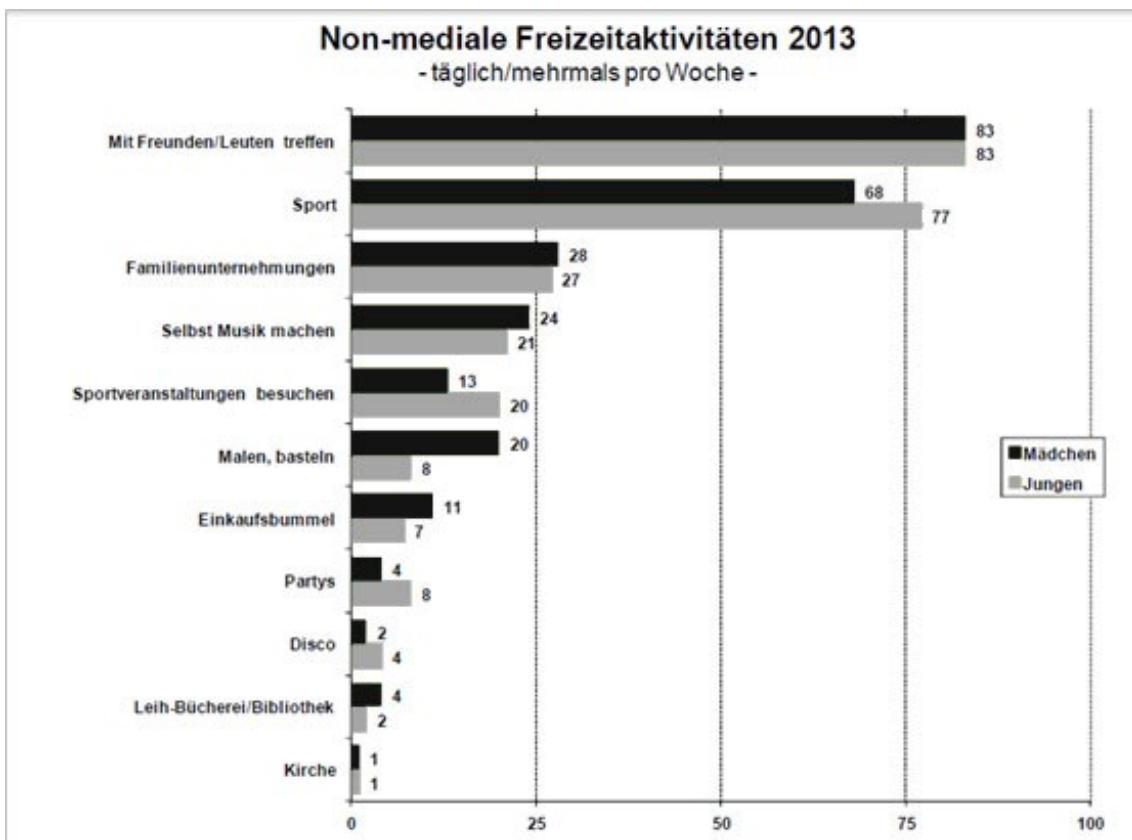
Fanaktivitäten	k.A.		überhaupt nicht (1)		ein wenig (2)		etwas stärker (3)		sehr stark (4)		Gesamt		n = 4.305 - n(k.A.)	MW
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
Manga lesen	29	0,7%	70	1,6%	315	7,3%	861	20,0%	3.030	70,4%	4.305	100%	4.276	3,6
Manga zeichnen	157	3,6%	1.384	32,1%	1.286	29,9%	691	16,1%	787	18,3%	4.305	100%	4.148	2,21
Anime sehen	112	2,6%	35	0,8%	386	9,0%	1.190	27,6%	2.582	60,0%	4.305	100%	4.193	3,51
Scanlation	205	4,8%	2.680	62,3%	876	20,3%	321	7,5%	223	5,2%	4.305	100%	4.100	1,53
Games	93	2,2%	509	11,8%	1.002	23,3%	1.292	30,0%	1.409	32,7%	4.305	100%	4.212	2,85
Rollenspiele	183	4,3%	1.555	36,1%	1.107	25,7%	806	18,7%	654	15,2%	4.305	100%	4.122	2,14
Fanfiction lesen	166	3,9%	1.438	33,4%	1.300	30,2%	757	17,6%	644	15,0%	4.305	100%	4.139	2,15
Fanfiction schreiben	186	4,3%	2.216	51,5%	867	20,1%	515	12,0%	521	12,1%	4.305	100%	4.119	1,84
AMV ansehen	111	2,6%	1.064	24,7%	1.233	28,6%	1.156	26,9%	741	17,2%	4.305	100%	4.194	2,38
AMV herstellen	175	4,1%	3.010	69,9%	736	17,1%	231	5,4%	153	3,6%	4.305	100%	4.130	1,4
Dubben	181	4,2%	3.489	81,0%	420	9,8%	130	3,0%	85	2,0%	4.305	100%	4.124	1,23
Cosplays ansehen	138	3,2%	878	20,4%	1.152	26,8%	1.380	32,1%	757	17,6%	4.305	100%	4.167	2,48
Cosplays fotografieren	175	4,1%	2.019	46,9%	926	21,5%	725	16,8%	460	10,7%	4.305	100%	4.130	1,91
Cosplays machen	183	4,3%	2.097	48,7%	769	17,9%	592	13,8%	664	15,4%	4.305	100%	4.122	1,96
Model kit	177	4,10%	3.285	76,3%	579	13,4%	193	4,5%	71	1,6%	4.305	100%	4.128	1,29

**Tabelle iii: Frage: *Wie sehr interessieren Dich folgende Tätigkeiten der Szene?* Einstufung erfolgte anhand einer 4stufigen Scala. n = 4.305 (Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013).**

A.IV.b. Hobbys



Grafik vii: Hobbys der Manga- und Animefans, Abfrage über Ankreuzliste, Mehrfachnennung war möglich (Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013). n = 4.305. Auf erste Stelle nach dem Komma gerundet.



Grafik viii: Non-mediale Freizeitaktivitäten der 12- bis 19jährigen, n = 1.200, Angaben in Prozent (mpfs, 2013, S. 9).

#### A.IV.c. Events und Eventbesuche

Häufigkeit Eventbesuch	n	%
k.A.	12	<b>0,3%</b>
Nie (1)	1.641	<b>38,1%</b>
1-2 Mal (2)	1.779	<b>41,3%</b>
2 - 6 Mal (3)	671	<b>15,6%</b>
6 - 10 Mal (4)	130	<b>3,0%</b>
mehr als 10 Mal (5)	72	<b>1,7%</b>
<b>Mittelwert Häufigkeit</b>	<b>1,88</b>	
Eventbesucher nach Abzug der Gruppe „nie“	2664	<b>61,9%</b>

**Tabelle iv: Häufigkeit der Eventbesuche im Jahr, n = 4.305, 5-Stufige Skala (Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013).**

Handlungen auf Event	Geher (n = 2.664)		Gesamt (n = 4.305)	
	n	%	n	%
Kaufen	2.102	<b>78,9%</b>	2.562	<b>59,5%</b>
Cosplay ansehen	1.864	<b>70,0%</b>	2.257	<b>52,4%</b>
neue Leute kennlernen	1.467	<b>55,1%</b>	1.734	<b>40,3%</b>
Künstler treffen	1.142	<b>42,9%</b>	1.407	<b>32,7%</b>
Cosplay machen	1.138	<b>42,7%</b>	1.228	<b>28,5%</b>
alte Freunde treffen	1.089	<b>40,9%</b>	1.186	<b>27,6%</b>
Internetkontakte treffen	1.060	<b>39,8%</b>	1.221	<b>28,4%</b>
Workshops	672	<b>25,2%</b>	794	<b>18,4%</b>
eigene Kunst vorstellen	150	<b>5,6%</b>	211	<b>4,9%</b>
Verkaufen	88	<b>3,3%</b>	99	<b>2,3%</b>
Sonstiges	243	<b>9,1%</b>	567	<b>13,2%</b>

**Tabelle v: Prioritäten bei Event-Besuchen, nach Filtersetzung Event-Geher (n = 2.664), Möglichkeit zur Mehrfachnennung war gegeben (Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013).**

Meistbesuchte Events	n	%
Leipziger Buchmesse	1.123	42,2%
Japantag (Düsseldorf)	1.009	37,9%
Connichi (Kassel)	810	30,4%
Animexx-Treffen	810	30,4%
Frankfurter Buchmesse	726	27,3%
AnimagiC (Bonn)	695	26,1%
DoKomi (Düsseldorf)	534	20,0%
Treffen einer selbstgeründeten Gruppe	455	17,1%
AniMaCo / MMC (Berlin)	372	14,0%
Hanami (Ludwigshafen)	320	12,0%
Zirkeltreffen	275	10,3%
CosDay	258	9,7%
Animuc (München)	246	9,2%
DeDeCo (Dresden)	86	3,2%
AkiCon (Hannover)	38	1,4%
Sonstiges	539	20,2%
Gamescom	57	2,1%
Chiisaicon	47	1,8%
YuKon	42	1,6%
Nicon	37	1,4%
Wie.MAI.KAI	36	1,4%

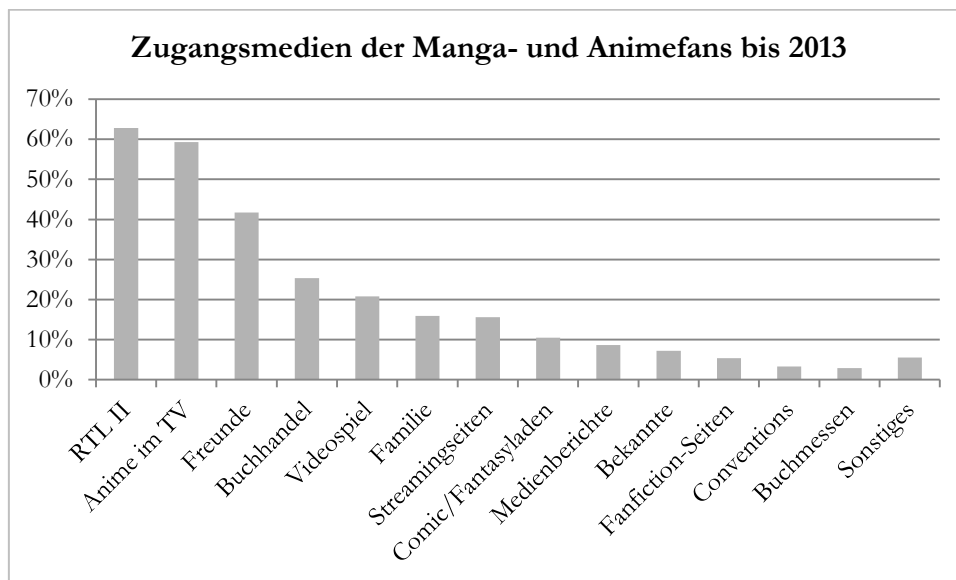
**Tabelle vi: Angaben zu meistbesuchten Events bezogen auf Event-Geher (n = 2.664), Möglichkeit zur Mehrfachnennung war gegeben, Fehlende Angabe bei Sonstiges entsprachen jeweils < 1% (Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013).**

Zielsetzung bei Conventionbesuch	n	%
k.A.	10	0,4%
nur Freunde treffen	235	8,8%
Convention besuchen	2.060	77,3%
Wiese/Vorplatz (Community)	41	1,5%
keine Convention	200	7,5%
Sonstiges	118	4,4%
Gesamtergebnis	2.664	100%

**Tabelle vii: Zielsetzung bei Conventionbesuchern, nach Filtersetzung Event-Geher (n = 2.664), Möglichkeit zur freien Eingabe durch „Sonstiges“ gegeben (Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013). Bezeichnung Wiese/Vorplatz entspricht dem Besuch des Conventionortes ohne Besuch der Convention und wird mit dem Erleben der Community in Zusammenhang gesetzt.**

## A.V. Tabellen zu Zugangsmedien, Zugangszeiten und Freunden

### A.V.a. Zugangsmedien

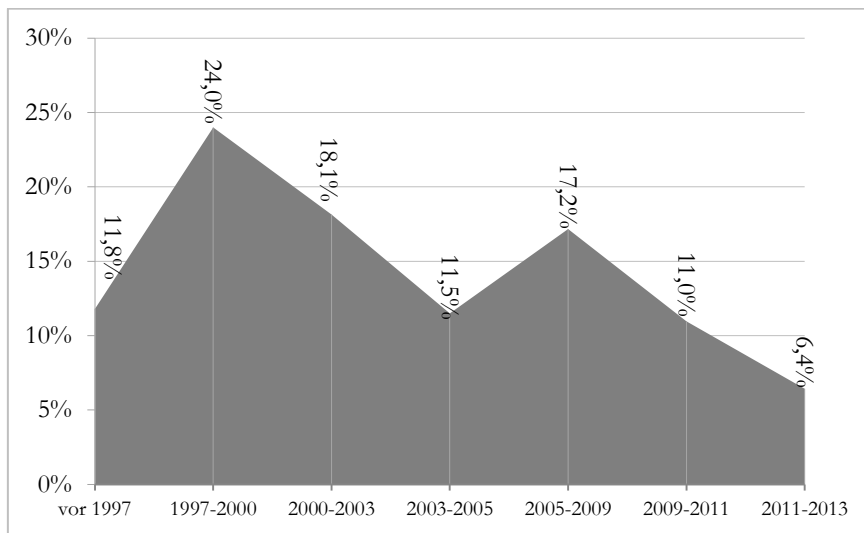


**Grafik ix: Zugangsmedien der Manga- und Animefans bis 2013, n = 4.305, Möglichkeit zur Mehrfachnennung, (Mertens & Schulz, 2013a).**

Zugang	n	%
RTL II	2.704	62,8%
Anime im TV allg.	2.552	59,3%
Freunde	1.795	41,7%
Buchhandel	1.090	25,3%
Videospiel	895	20,8%
Familie	687	16,0%
Streamingseiten	671	15,6%
Comic/Fantasy-Läden	453	10,5%
Medienberichte	371	8,6%
Bekannte	311	7,2%
Fanfiction-Seiten	233	5,4%
Conventions	141	3,3%
Buchmessen	125	2,9%
Sonstiges	237	5,5%

**Tabelle viii: Medien oder Objekte über die der erste Kontakt zum Thema Manga- und Anime stattfand (Zugang) der Manga- und Animefans bis 2013, n = 4.305, Möglichkeit zur Mehrfachnennung (Mertens & Schulz, 2013a).**

## A.V.b. Zugangszeiten und Alter



**Grafik x: Zeiten zu denen die Manga- und Animefans zum Fandom fanden, n = 4305 (Schulz & Mertens, 2014, S. 331).**

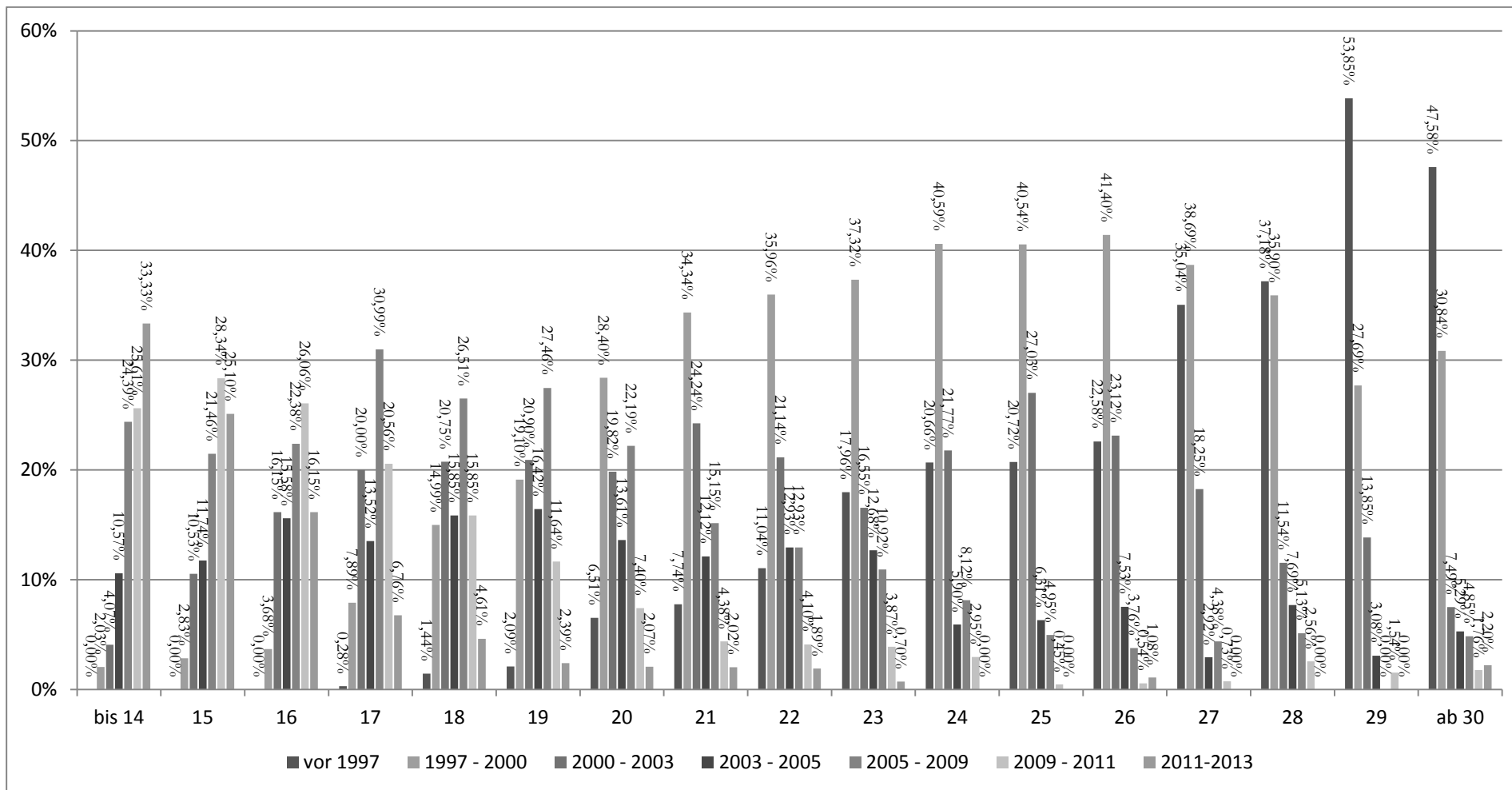
Zugangszeit	vor 1997		1997 - 2000		2000 - 2003		2003 - 2005		2005 - 2009		2009 - 2011		2011-2013	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Anteile	508	11,8%	1.033	24,0%	781	18,1%	495	11,5%	739	17,2%	472	11,0%	277	6,4%

**Tabelle ix: Zugangszeiten der Manga- und Animefans zum Fandom bis 2013, n = 4.305, (Mertens & Schulz, 2013c).**



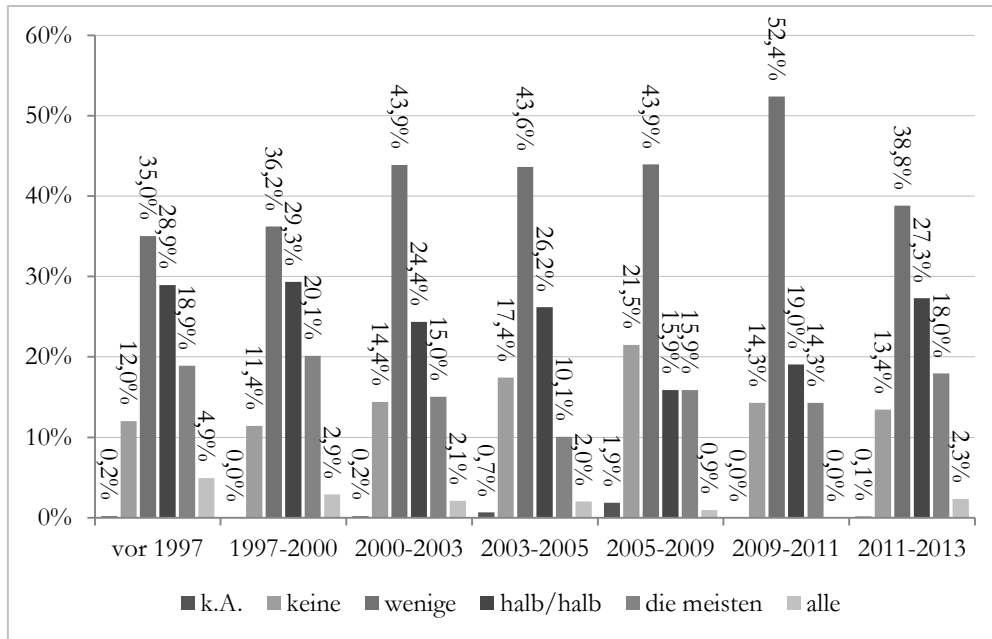
Zugang	vor 1997		1997 – 2000		2000 – 2003		2003 – 2005		2005 – 2009		2009 – 2011		2011 – 2013	
Alter	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
bis 14	0	<b>0,0%</b>	5	<b>2,0%</b>	10	<b>4,1%</b>	26	<b>10,6%</b>	60	<b>24,4%</b>	63	<b>25,6%</b>	82	<b>33,3%</b>
15	0	<b>0,0%</b>	7	<b>2,8%</b>	26	<b>10,5%</b>	29	<b>11,7%</b>	53	<b>21,5%</b>	70	<b>28,3%</b>	62	<b>25,1%</b>
16	0	<b>0,0%</b>	13	<b>3,7%</b>	57	<b>16,1%</b>	55	<b>15,6%</b>	79	<b>22,4%</b>	92	<b>26,1%</b>	57	<b>16,1%</b>
17	1	<b>0,3%</b>	28	<b>7,9%</b>	71	<b>20,0%</b>	48	<b>13,5%</b>	110	<b>31,0%</b>	73	<b>20,6%</b>	24	<b>6,8%</b>
18	5	<b>1,4%</b>	52	<b>15,0%</b>	72	<b>20,7%</b>	55	<b>15,9%</b>	92	<b>26,5%</b>	55	<b>15,9%</b>	16	<b>4,6%</b>
19	7	<b>2,1%</b>	64	<b>19,1%</b>	70	<b>20,9%</b>	55	<b>16,4%</b>	92	<b>27,5%</b>	39	<b>11,6%</b>	8	<b>2,4%</b>
20	22	<b>6,5%</b>	96	<b>28,4%</b>	67	<b>19,8%</b>	46	<b>13,6%</b>	75	<b>22,2%</b>	25	<b>7,4%</b>	7	<b>2,1%</b>
21	23	<b>7,7%</b>	102	<b>34,3%</b>	72	<b>24,2%</b>	36	<b>12,1%</b>	45	<b>15,2%</b>	13	<b>4,4%</b>	6	<b>2,0%</b>
22	35	<b>11,0%</b>	114	<b>36,0%</b>	67	<b>21,1%</b>	41	<b>12,9%</b>	41	<b>12,9%</b>	13	<b>4,1%</b>	6	<b>1,9%</b>
23	51	<b>18,0%</b>	106	<b>37,3%</b>	47	<b>16,5%</b>	36	<b>12,7%</b>	31	<b>10,9%</b>	11	<b>3,9%</b>	2	<b>0,7%</b>
24	56	<b>20,7%</b>	110	<b>40,6%</b>	59	<b>21,8%</b>	16	<b>5,9%</b>	22	<b>8,1%</b>	8	<b>3,0%</b>	0	<b>0,0%</b>
25	46	<b>20,7%</b>	90	<b>40,5%</b>	60	<b>27,0%</b>	14	<b>6,3%</b>	11	<b>5,0%</b>	1	<b>0,5%</b>	0	<b>0,0%</b>
26	42	<b>22,6%</b>	77	<b>41,4%</b>	43	<b>23,1%</b>	14	<b>7,5%</b>	7	<b>3,8%</b>	1	<b>0,5%</b>	2	<b>1,1%</b>
27	48	<b>35,0%</b>	53	<b>38,7%</b>	25	<b>18,2%</b>	4	<b>2,9%</b>	6	<b>4,4%</b>	1	<b>0,7%</b>	0	<b>0,0%</b>
28	29	<b>37,2%</b>	28	<b>35,9%</b>	9	<b>11,5%</b>	6	<b>7,7%</b>	4	<b>5,1%</b>	2	<b>2,6%</b>	0	<b>0,0%</b>
29	35	<b>53,8%</b>	18	<b>27,7%</b>	9	<b>13,8%</b>	2	<b>3,1%</b>	0	<b>0,0%</b>	1	<b>1,5%</b>	0	<b>0,0%</b>
ab 30	108	<b>47,6%</b>	70	<b>30,8%</b>	17	<b>7,5%</b>	12	<b>5,3%</b>	11	<b>4,8%</b>	4	<b>1,8%</b>	5	<b>2,2%</b>

**Tabelle x: Zugangszeiten auf die Altersverteilung (Schulz & Mertens, 2014, S. 332 – 333; Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013).**

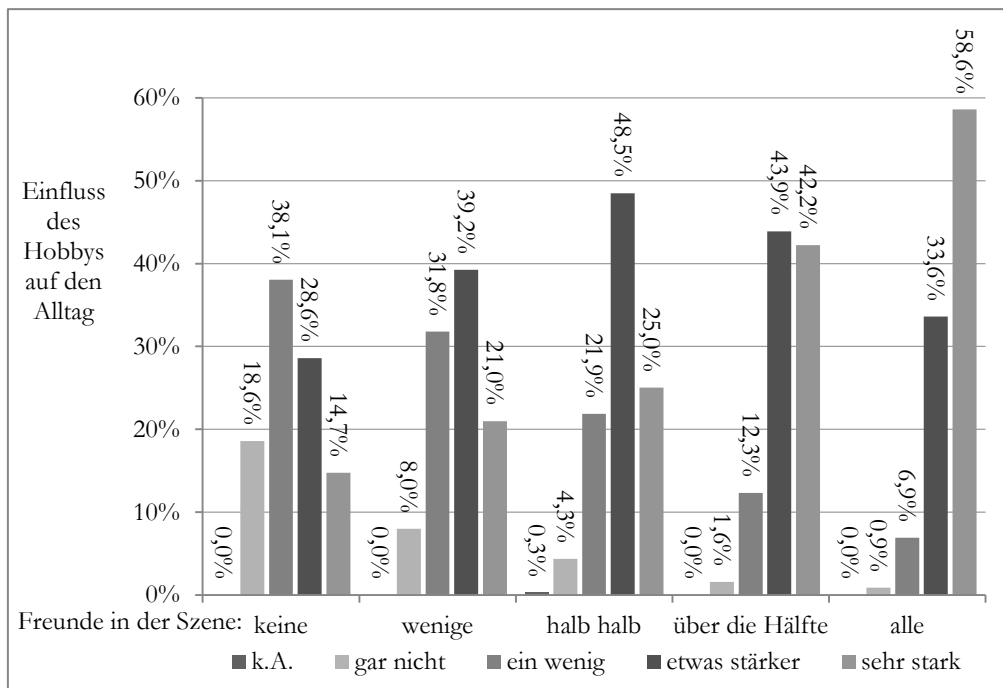


Grafik xi: Verteilung der Zugangszeiten auf die Alterskohorten (Schulz & Mertens, 2014, S. 332–333).

A.V.c. Freunde



**Grafik xii: Anteil der Freunde innerhalb der Manga- und Animefanszene unter Berücksichtigung der Zugangszeiten, n = 4.305 (Schulz & Mertens, 2014, S. 337).**



**Grafik xiii: Einfluss des Hobbys auf den Alltag unter Einbeziehung der freundschaftlichen Beziehung innerhalb der Szene, n = 4297 (fehlende 8 entsprechen der k.A. aus Kategorie „Freunde“, siehe Tabelle xi), (Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013).**

Freunde Einfluss	k.A.		keine (1)		wenige (2)		halb/halb (3)		die meisten (4)		alle (5)		Gesamt		n= (4305 - n(k.A.))	MW
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
k.A.	4	57,1%	0	0,0%	0	0,0%	3	42,9%	0	0,0%	0	0,0%	7	100%	3	3
gar nicht	0	0,0%	106	35,0%	133	43,9%	51	16,8%	12	4,0%	1	0,3%	303	100%	303	1,9
ein wenig	0	0,0%	217	19,6%	529	47,8%	257	23,2%	95	8,6%	8	0,7%	1.106	100%	1.106	2,2
etwas stärker	1	0,1%	163	9,2%	653	37,0%	570	32,3%	339	19,2%	39	2,2%	1.765	100%	1.764	2,3
sehr stark	3	0,3%	84	7,5%	349	31,0%	294	26,2%	326	29,0%	68	6,0%	1.124	100%	1.121	2,9
Gesamtergebnis Freunde	8	0,2%	570	13,2%	1.664	38,7%	1.175	27,3%	772	17,9%	116	2,7%	4.305	100%	4.297	2,6
<b>MW Einfluss</b>	2,9															

**Tabelle xi: Einfluss des Hobbys auf den Alltag unter Einbeziehung der freundschaftlichen Beziehung innerhalb der Szene, n = 4.305 (Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013).**

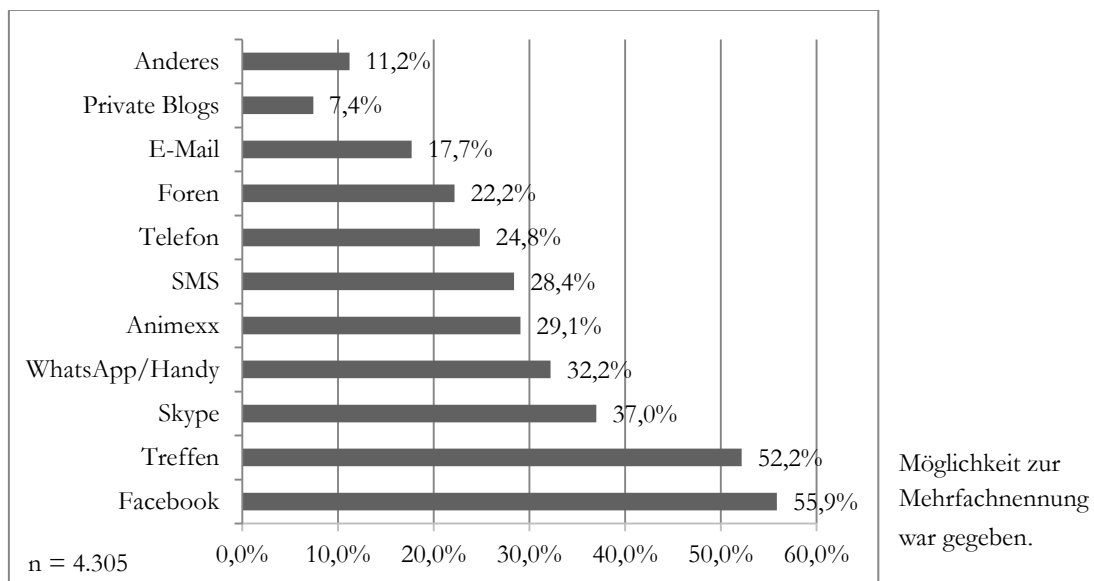
## A.V.d. Plattformen und Kommunikationswege

Plattform	n	%
k. A.	114	2,6%
Animexx	1.133	26,3%
Narutopedia	375	8,7%
Fanfiction.de	332	7,7%
Tokyopop	281	6,5%
Bisafans.de	176	4,1%
Carlsen Verlag	172	4,0%
OtakuTimes	106	2,5%
PokeWiki	92	2,1%
Egmont Verlag	73	1,7%
animemanga.de	71	1,6%
Digital Nippon	52	1,2%
Pummeldex	38	0,9%
Finalfantasy.de	32	0,7%
Cosplay.de	27	0,6%
Filb.de	23	0,5%
Myfanfiction.de	22	0,5%
Animemusicvideo.de	19	0,4%
Pokéfans.net	17	0,4%
Crash Dub Studio Board	11	0,3%
DCM	9	0,2%
Crimson Studio Board	8	0,2%
CosBase.de	8	0,2%
Anime no Tomodachi	7	0,2%
Pokémonexperte.de	4	0,1%
Modelkituniverse.de	2	0,0%
Verlag Schwarzer Turm	1	0,0%
Sonstiges	1.100	25,6%
Gesamt	4.305	100%

**Tabelle xii: Frage: Welche Internetseite besuchst Du am häufigsten? Entweder-oder Frage mit Möglichkeit zur freien Eingabe. n = 4305 (Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013).**

Plattform-Form	n	%
Online-Anime	427	9,9%
Online-Manga	271	6,3%
Serienspezifische Seiten	76	1,8%
Serien-Wikis	35	0,8%
Fan-Sub-Seiten	31	0,7%

**Tabelle xiii: Sonstiges-Angabe zur freien Eingabe bei Onlineplattformen, n = 4.305. Andere Angaben entsprachen <0,5%, Möglichkeit zur Mehrfachnennung (Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013).**



**Grafik xiv: Kommunikationswege zu anderen befreundeten Fans und Mitgliedern der Szene (Schulz & Mertens, MAFS2013, 2013).**

## B. Serien-Figur

MONKEY D. RUFFY aus der Serie One Piece:



**Abbildung 11: Monkey D. Ruffy aus der Serie One Piece. Der Strohhut ist sein Markenzeichen (OPWiki.org, 2014).**

## C. Interviewsequenzen

### B.I. Gruppe II – PartII\_Partitur Zeile 95–108

[95]

..	377 [08:11.8]	378 [08:12.6]	379 [08:14.2]	380 [08:14.5]	381 [08:15.0]
BETTINA [v]			Ja.	••	ich hab mir
BEATRIX [v]	dann kommen und •••	deswegen. Aber ••	nur früher.		

[96]

..	382 [08:16.5]	383 [08:17.0]	384 [08:18.7]	385 [08:19.7]
BETTINA [v]	früher auch ma ähm ••	also es gibt ja diese Banzai! ((1.0s))	Da sind ja viele	

[97]

..	386 [08:21.6]	387 [08:22.7]	388 [08:23.1]	389 [08:23.4]	390 [08:23.8]
BETTINA [v]	Mangas so in Kapitelform ••	gesamme	lt als	o kommt ja jede Woche glaub ich	
BEATRIX [v]			Hm.		

[98]

..	391 [08:26.0]	392 [08:26.9]	393 [08:29.2]
BETTINA [v]	irgendwie neu raus •••	und da gab's dann auch mal was für Mädchen, das	

[99]

	394 [08:29.5]	395 [08:29.8]	396 [08:30.4]	397 [08:31.3]	398 [08:31.9]	399 [08:32.1]
BETTINA [v]	hieß	Daisuki	•••	un das hab ich mir auch	ma ne Weile lang	
BEATRIX [v]	((lacht))			Hm.		
[v]		daiski ausgesprochen				

[100]

..	400 [08:33.9]	401 [08:35.6]
BETTINA [v]	gekauft. Also ich glaub so'n halbes Jahr. Da wurden dann die ...	
[v]		Unterbrechung durch

[101]

..	402 [08:36.0]	403 [08:38.9]	404 [08:40.9]
BETTINA [v]		Also da wurden dann die Geschichten die Mangas immer	
[v]	Kellner oot ((2.88))		

[102]

..	405 [08:42.1]	406 [08:42.6]	407 [08:42.7]	408 [08:44.2]
BETTINA [v]	kapitelweise ••	((tongue clicking))	äh fortgesetzt	
BEATRIX [v]			Hm, das hat meine Freundin auch. Ja.	

[103]

409 [08:44.5] 410 [08:44.8] 411 [08:45.5] 412 [08:47.3]

BETTINA [v] Hm. ••• Un ja, aber das hat mir dann irgendwann nich mehr so gefallen weil ••

[104]

.. 413 [08:49.1] 414 [08:49.5] 415 [08:52.0]

BETTINA [v] ja manche •• Storys, die fand ich dann halt nich so interessant irgendwie.

BEATRIX [v]

[105]

.. 416 [08:52.6] 417 [08:54.7]

BETTINA [v] Ich hab dann so gedacht, O.K. wenn du's dir nur wegen zwei/drei Mangas

BEATRIX [v] ((lacht))

[106]

.. 418 [08:56.7] 419 [08:59.0] 420 [08:59.6] 421 [09:00.0]

BETTINA [v] kaufst, dann kannst du dir die auch später dann so einzeln ••• holen.

BEATRIX [v]

Hm, das hab ich dann

[107]

.. 422 [09:00.7] 423 [09:01.0] 424 [09:01.1] 425 [09:01.3] 426 [09:02.7]

BETTINA [v] Ja.

Genau.

BEATRIX [v] gemacht. •• ich hab dann immer die einzelnen Geschichten gehabt.

[108]

427 [09:03.2] 428 [09:03.4] 429 [09:05.5] 430 [09:06.2]

BETTINA [v] •• und ja, das fand ich dann auch im Endeffekt besser.

## B.II. Gruppe V Partitur Zeile 1179–1200

[1179]

.. 3196 [82:57.0] 3197 [82:57.6] 3198 [83:00.2]

I [v] Ja.

ERIK [v] ••• Mein winz mein winziges Bisschen Animewelt, das ich immer mit mir

EMILIA [v] wo ich sage ...

[1180]

.. 3200 [83:01.8] 3201 [83:01.9] 3202 [83:03.6]

ERIK [v] herum trage. ••

EMILIA [v] Genau! Weil, ich sag auch immer, ich bin kein laufendes

[1181]

.. 3203 [83:05.4] 3204 [83:07.4]

EMILIA [v] Werbeschild oder so. Und ••• ja, an manchen Tagen hab ich dann doch mal n T-Shirt



[1182]

.. 3205 [83:09.4] 3206 [83:11.5]

EMILIA [v] an, das mal zeigt, dass ich Animefan bin aber äh mein ganzer Kleiderschrank besteht

[1183]

.. 3207 [83:12.8] 3208 [83:14.8]

EMILIA [v] jetzt nicht daraus. ••• Und ••• dann •• sind halt ganz viele Buttons immer an den

[1184]

3209 [83:16.8] 3210 [83:18.8]

EMILIA [v] Taschen. Und dass ist das, was wir, sag ich, auf den Conventions mit am meisten

[1185]

.. 3211 [83:20.7] 3212 [83:20.9] 3213 [83:21.6] 3214 [83:23.2]

ERIK [v] Also das ist ...

EMILIA [v] nehmen. ((atmet ein)) Da gibt es halt so eine Zeichnerin, die macht immer so ••• total

[1186]

.. 3215 [83:25.2] 3216 [83:26.8] 3217 [83:27.7]

ERIK [v] Also ich kauf zum

EMILIA [v] süße Buttons mit irgendwelchen / das ist immer Essen. •• Oder Sterne oder irgendwas

[1187]

.. 3218 [83:29.7]

ERIK [v] Beispiel von der ... Sie ((EMILIA)) hat immer selbst Sterne. Und ich kauf meistens von ihr

EMILIA [v] kleines. Sehr süß.

[v] meint die Zeichnerin

[1188]

3219 [83:31.7] 3220 [83:33.7] 3221 [83:34.6]

I [v] Sind das

ERIK [v] nur die Früchte. ••• Weil ich gesagt hab, ich find die so niedlich und auch noch ...

[v] ((schaut auf

[1189]

3222 [83:35.1] 3223 [83:36.1] 3224 [83:36.8] 3225 [83:38.8]

I [v] diese Himbeeren und Kirschen?

ERIK [v] Ja, genau und auch nur die komm mir an die Tasche! Und da hab

[v] Tasche und zeigt auf Früchte))

[1190]

.. 3226 [83:40.8] 3227 [83:42.5]

ERIK [v] ich mir halt gesagt, hier ich nehm mir Bilder, laminier mir die •• un mach sie mir halt

[1191]

.. 3228 [83:44.2] 3229 [83:44.8] 3230 [83:46.6] 3231 [83:47.1]

I [v] Hm.  
ERIK [v] an die Tasche. Das is noch relativ gesetzt. Also vor allem ••• halt so Leute, die

[1192]

.. 3232 [83:48.5] 3233 [83:49.4] 3234 [83:51.4]

ERIK [v] auf die mmm ••• japanischen Bands stehn, da sind ••• die Taschen kleine

[1193]

.. 3235 [83:53.4] 3236 [83:55.1] 3237 [83:55.9]

ERIK [v] Kunstwerke. Weil da halt dann Bilder von dieser Band und dann kleine Ket tchen  
EMILIA [v] Und die n ...

[1194]

.. 3238 [83:58.4] 3239 [83:59.0]

ERIK [v] ((atmet ein)) und Sicherheitsnadeln angesteckt. Ja!  
EMILIA [v] Denen sie ht man das auch vielleicht ... Also Ani

[1195]

.. 3241 [84:00.5] 3242 [84:02.5] 3243 [84:04.5]

ERIK [v]  
EMILIA [v] mefans nich un• be• dingt. Nich immer allen sieht man das total an. •• Da is es mehr

[1196]

.. 3244 [84:06.1] 3245 [84:06.6] 3246 [84:07.7]

I [v] Hm  
EMILIA [v] so an den Taschen oder sowas •• kleines halt. ••• Ähm aber wenn man so die

[1197]

.. 3248 [84:11.7] 3249 [84:13.0] 3250 [84:13.9]

EMILIA [v] Fans von den japanischen Bands oder koreanischen Bands sieht, ••• dann wirsd

[1198]

.. 3251 [84:15.8] 3252 [84:17.6]

EMILIA [v] schon mal n bissel krasser. Auch bei n normalen Alltagsklamotten. ••• Dann ham die

[1199]

.. 3253 [84:19.4] 3254 [84:21.4]

EMILIA [v] halt ihre total aufgestyln Haare die halt aussehen wie Visual Kei schon, das sieht

[1200]

.. 3255 [84:23.2] 3256 [84:24.3] 3257 [84:25.9]

ERIK [v] Das ist oft so bunt. Blaue Haare  
EMILIA [v] man dann meist auch von Weitem. •• Weils auch einfach bunt is.

## B.III Gruppe VI Partitur 860–893

[860]

.. 2400 [62:59.1] 2401 [62:59.3] 2402 [63:00.0] 2403 [63:01.0]  
 I [v] Hm.  
 FERDINAND [v] detailgenau über diesen Charakter. ••• Das war auch ähm ••• Durch  
 [861]

.. 2405 [63:03.9]  
 FERDINAND [v] meinen absoluten Lieblingscharakter bin ich durch ein Lied gekommen. Ich hab auf  
 [862]

.. 2406 [63:06.8] 2407 [63:07.4]  
 FERDINAND [v] YouTube 'n Lied gehört ••• und hat, das hat mir halt gefallen. Und dann hat ich  
 [863]

.. 2408 [63:09.6] 2409 [63:11.3] 2410 [63:11.8]  
 FERDINAND [v] gehört, das das halt so'n Remix von etwas is. •• Hab ich halt ähm durchgesucht,  
 [864]

.. 2411 [63:14.1]  
 FERDINAND [v] mich durchgefragt. Dann bin ich irgendwann halt auf das Originale gekommen, dann  
 [865]

.. 2413 [63:18.1]  
 FERDINAND [v] bin ich von dem Originalen auf die Figur gekommen. ((atmet ein)) hat mir die Figur  
 [866]

.. 2414 [63:20.3] 2415 [63:22.5]  
 FERDINAND [v] gefallen. •• Dann bin ich von der Figur auf die Serie ge gekommen gekommen und  
 [867]

.. 2416 [63:24.5] 2417 [63:26.6]  
 FERDINAND [v] dann hat sich das halt alles wie so 'n riesiger Kreis entwickelt. Und ähm ((atmet ein))  
 [868]

.. 2418 [63:29.0] 2419 [63:31.2]  
 FERDINAND [v] jetzt, bin ich richtiger Fan der Serie. •• Und es is aber leider kein Anime sondern es is  
 [869]

.. 2420 [63:33.2]  
 FERDINAND [v] halt 'n Spiel(:) •• und das Spiel möchte mir jetzt, möchte ich halt auch irgendwann mal  
 [870]

2421 [63:35.2] 2422 [63:38.3]  
 FERDINAND [v] kaufen. Und ähm •• halt einfach bloß, wegen diesem einen Charakter, der mir halt  
 [871]

.. 2423 [63:39.7] 2424 [63:39.9] 2425 [63:41.4] 2426 [63:41.6]  
 I [v] Hmh. •• Und was is das?  
 FERDINAND [v] wirklich sehr gefällt. Ähm, das is... Der  
 [v] •• ••

[872]

.. 2427 [63:43.9] 2428 [63:46.4]  
I [v] Ne, allgemein. Also das Spiel und der Charakter  
FERDINAND [v] Charakter jetzt? Also der Charakter is  
[873]

.. 2429 [63:48.6] 2430 [63:50.6] 2431 [63:50.9]  
FERDINAND [v] Flondre Scarlet. Das is auch sehr lustig, weil sie heißt ja auch so ((nennt Namen)). Und •• is  
[874]

.. 2432 [63:52.9] 2433 [63:55.0]  
FERDINAND [v] halt auch Zufall gewesen. Und äh •• die is halt so 'ne kleine Psychopathin und ich find  
[875]

.. 2434 [63:56.6] 2435 [63:58.6]  
FERDINAND [v] die halt extrem toll. •• Und sie is halt nur 'n Endboss also so'n Endgegner, aber das  
[876]

2436 [64:00.6] 2437 [64:02.6]  
FERDINAND [v] Spiel is halt ähm ••• das wurde von einem Japaner gemacht. Die ganze Musik wurde  
[877]

.. 2439 [64:06.5] 2440 [64:08.8]  
FERDINAND [v] halt komponiert und so. Und das is einfach •• genial. Der heißt Uz, glaub ich, U Z,  
[v] [ZUN - Team Shanghai Alice]  
[878]

.. 2441 [64:11.1] 2442 [64:13.3]  
FERDINAND [v] keine Ahnung, wie er sich ausspricht, •• Aber öhm ••• Er hat das halt alles selber  
[879]

.. 2443 [64:15.5] 2444 [64:17.5]  
FERDINAND [v] gemacht. Und das is halt so'n Spiel so ähnlich, wie Space Invaders •• und ähm man  
[880]

.. 2445 [64:19.8]  
FERDINAND [v] muss, spielt da diesen Charakter und schießt da halt auf die Gegner und dann sind da  
[881]

.. 2446 [64:21.8] 2447 [64:23.9] 2448 [64:24.8]  
FERDINAND [v] überall so dann Partikel, den man halt ausweichen muss. Und ••• Dis hat ähm ••  
[882]

.. 2449 [64:26.8] 2450 [64:28.1] 2451 [64:28.9]  
FERDINAND [v] halt den Ruf dafür, dass es extrem ••• unmöglich is zu spielen. Also, dass man  
[883]

2452 [64:30.7] 2453 [64:33.5]  
FERDINAND [v] •• auf der sch`schw äh höchsten Fähigkeitsstufe •• das man das halt nicht mehr  
[884]

.. 2454 [64:35.9] 2455 [64:37.9]  
FERDINAND [v] schafft, es zu spielen. •• Und äh Flondre Scarlet •• kann man halt nur, man kann halt  
[885]

.. 2456 [64:40.7]  
FERDINAND [v] nur gegen die kämpfen, wenn man das halt schafft, es auf der höchsten

[886]

.. 2457 [64:43.7] 2458 [64:45.7]

FERDINAND [v] Schwierigkeitsstufe zu spielen und •• deswegen is das halt •• bisschen blöd. Aber ähm  
[887]

2459 [64:47.2] 2460 [64:49.5]

FERDINAND [v] •• das • Tolle daran is eigentlich, die Hintergrundmusik. Es gibt halt auch ganz viele  
[888]

.. 2461 [64:51.7] 2462 [64:53.5] 2463 [64:55.5]

FERDINAND [v] Spiele davon. Aber leider kein Anime, weil der ähm •• Macher davon der sagt halt, er  
[889]

.. 2464 [64:57.5] 2465 [64:59.1]

FERDINAND [v] möchte kein Anime davon haben. Und das is halt eigentlich ziemlich schade. ••  
[890]

2466 [64:59.7] 2467 [65:02.3]

FERDINAND [v] Aber es gibt halt sehr viele fanmade Sachen davon und •• auch die ganzen Lieder und  
[891]

.. 2468 [65:04.6] 2469 [65:06.7]

FERDINAND [v] das is halt wirklich... •• Das dieser eine Mensch da halt ähm so'n sagen wir mal,  
[892]

.. 2470 [65:09.0] 2471 [65:10.9]

FERDINAND [v] billiges Spiel gemacht hat und einfach die Lieder gemacht hat, dass da wirklich so'n  
[893]

.. 2472 [65:13.0] 2473 [65:13.2] 2474 [65:13.6] 2475 [65:14.1] 2476 [65:14.4] 2477 [65:15.2]

FRIEDERIKE [v] Hm. ich kann nicht  
FERDINAND [v] Boom drauß geworden is. Ja.  
[v] •• •• •••

## D. Beispiele für Kategorien und Subkategorien

Kategorie: **OLG**

Inhalt: Online auf Onground übertragen

Anker: „Ich habe meinen Partner auch über Animexx kennengelernt, aber richtig verliebt habe ich mich erst in ihn, als ich ihn persönlich getroffen habe“

**Abbildung 2: Beispiel für die Kodierung mit Kategorie, inhaltlicher Angabe zur Kategorie und Ankerzitat (vgl. Kuckartz, 2014, S. 77-98).**

D.I. Beispielcodes zum Interview<sup>231</sup>: Kategorie Manga und Animeszene  
Charakteristik, Subkategorie Medien und Inhalte

### MUS

Musik

„J1: Oder bei YouTube guck ich auch manchmal, ((1.42s)) ob s irgendwie das Intro so einzeln gibt und dann hör ich das da ((1.66s)) Joa.“

### MWH

nicht japanische Manga/Comics im Mangastil

„I: Also würdet ihr auch Künstler von an/aus anderen Ländern ((1.68s)) anschauen? Also Werke aus anderen Ländern, aus Korea, China ...

J2: Hmhm.

J2: Da gibt s so n cooles, das heißt, 'Das Ich' oder so. Ich weiß nich, ob das so bekannt is, aber •• das warn, •• ich glaub, das warn

Deutsche. ••• Die äh ham •• zwar den •• Stil groß •• von so •••

Japanischen übernommen. Ich mein, wie will man Manga anders zeichnen? Die

ham alle große Köpfe. •• Große Augen ((atmet ein)) •• Aber ...

((2.74s)) Man merkt, dass ••• sich auch andre damit auskennen.“

---

<sup>231</sup> Anm.: Die Interviewteilnehmer wurden für das Transkript anonymisiert. Jede Gruppe bekam dieselbe Bezeichnung J1 und J2 und wurden nur durch die Samplingbezeichnung unterschieden. Bsp.: J1/GI und J1/GIV.

## WWW

### Internet als Vermittlungsinstanz, Medium, Raum

„I: Wie würdet ihr die Rolle des Internets allgemein für die Manga und Anime-Szene beschreiben?

J1: Hm.

J2: Ich denke mal, das ist eine ganz gute Verbreitungsplattform auch einfach •• um zu zeigen, was gibt es alles ••• und ••• wo kann man jetzt rankommen an die Sachen? •• Oder •• sich treffen, wenn man dann wirklich weitergehend mit den Leuten irgendwas machen möchte.

J1: Ja.

J1: Ja, also ähm. ••• es gibt auch v dann viele Seiten so einfach über ••• über die Serien oder über die Mangas

J2: Hm, die ganzen Foren, wo dann

J1: Ja, genau! Wo man irgendwie, •• ja halt die Fragen stellen kann oder so. Oder •• es gibt zum Beispiel ... Es gibt ja WIKIpedia

J2: diskutiert wird.“

## MKV

### Medienkonvergenz-Nutzung verschiedener Medien in Kombination zu einem Inhalt

„Manga hats bei mir dann auch zusammen mit dem Anime bei-weiß nicht mehr Dragon Ball?-angefangen ((atmet ein)) Das kam durch meinen Cousin, der hatte die ganzen Mangabände, das sind 42 Stück. Er hat auch selber in dem Stil gerne gezeichnet und ich fand das immer total toll ((atmet ein)) Und • so kam ich auch schon bisschen auf die Zeichenrichtung •• und Spiele, das war ja automatisch ... Ich meine, die Spiele haben sich ja dann auch immer •• generell weltweit immer schon Stückchen entwickelt in der Zeit und da kam' dann eher die Kampfspiele Tekken oder so, kam aus Japan ((atmet ein)) Und/ Und ansonsten hat es mit Pokémon dann auch angefangen. Also das war ein schon Schwall. •• Eigentlich hat es mit den Serien angefangen. Und dann ging das über die • über die ganzen ••• Spielzeuge, •• Spiele,“

## D.II. Beispielcodes zum Forum: Kategorie VC (Virtuelle Community), Subkategorie Beziehungen.

## OLG

### Online auf Onground übertragen

„Ich habe meinen Partner auch über Animexx kennengelernt, aber richtig verliebt habe ich mich erst in ihn, als ich ihn persönlich getroffen habe“

## **ONL**

### Onlinefreundschaften

„Selbst jemanden anzuschreiben ist aber trotz allem immer die effektivste Methode. Wieso darauf warten, das andere den ersten Schritt machen, wenn man ihn auch selber machen kann? ;)“

## **ONG**

### Onground-Freundschaften ins Online übertragen

„ich war mit 3 Leuten zusammen die auch hier auf Mexx waren, aber kennengelernt haben wir uns hier nicht wirklich. Eher auf Conventions oder Chat“

## **LPA**

### Liebe und Partnerschaft

„Meinen Verlobten habe ich zwar auf ner Con kennen gelernt, aber der Kontakt wurde natürlich über Animexx aufrecht gehalten. Wir haben innerhalb kurzer Zeit über 2.000 ENS geschrieben und sind dann später zusammenkommen.“

## **FRE**

### Freundschaften

„Mein Freund und andere Leute die ich kenne \*zuCassiusüberlug\*“



## E. Fragebogen-Abfragefunktionen: Beispiele

24. Über welche Seite bist Du zum Fragebogen gekommen?

[Bitte auswählen] ▼

- [Bitte auswählen]
- Carlsen Verlag
- Tokyopop
- Egmont Verlag
- Verlag Schwarzer Turm
- Animexx

Weiter

Abbildung 12: Fragebogen MAFS2013 (Schulz & Mertens, 2013). Beispiel Drop-Down-Liste.

9. Wenn du zu einem Convention-Ort fährst, dann...

Kreuze das an, was am ehesten oder in den meisten Fällen zutrifft.

... triffst du dort nur deine Freunde.

... gehst du auch wirklich zur Convention um diese zu besuchen.

... gehst Du nur zum Ort, beispielsweise die Wiese oder den Parkplatz davor, ohne auf die Convention selbst zu gehen.

Ich war noch nie auf einer Convention.

Sonstiges

Abbildung 13: Fragebogen MAFS2013 (Schulz & Mertens, 2013). Beispiel Ankreuzliste.

13. Wie sehr interessieren Dich folgende Tätigkeiten der Szene?

Kreuze an, welches am ehesten zutrifft.

	überhaupt nicht	ein wenig	etwas stärker	sehr stark
a. Manga lesen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
b. Manga zeichnen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
c. Anime sehen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
d. Anime oder Mangas ins Deutsche oder Englische übersetzen und Fans zur Verfügung stellen (Scanlations)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Abbildung 14: Item 1 bis 4 der Frage 13 aus dem Fragebogen MAFS2013 (Schulz & Mertens, 2013). Beispiel 4-schrittige Skala.

8. Wie oft im Jahr gehst du auf ein ...

	nie	1 bis 2 Mal	2 bis 6 Mal	6 bis 10 Mal	mehr als 10 Mal
... Szene-Event (wie zum Beispiel Convention, Buchmesse oder Japantag?)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Weiter

Abbildung 15: Fragebogen MAFS2013 (Schulz & Mertens, 2013). Beispiel 5-schrittige Skala.

**6. Wie bist Du zu Manga und Anime gekommen?**  
 Es können mehrere genannt werden.

- Familie
- Freunde
- Bekannte
- RTL II
- Anime im Fernsehen allgemein
- Buchhandel
- Comic- und Fantasy-Laden
- Videospiele
- Internetseiten, wo man Manga direkt lesen oder Anime sehen kann (Streaming-Seiten)
- Internetseiten, wo man eigene Geschichten hochladen und fremde lesen kann (Fanfiction-Seiten)
- Buchmessen
- Messen der Manga- und Animeszene (Conventions)
- Berichte im Fernsehen/Zeitschriften/Radio/Internet
- Sonstiges

**Abbildung 7: Fragebogen MAFS2013 (Schulz & Mertens, 2013). Beispiel Ankreuzliste mit Mehrfachnennung.**

## F. Transkriptionsszeichen

Zeichen	Beispiel	Bedeutung
•	Ja, • ich hab mir	Pause bis 0,1 s
••	Ja, •• ich hab mir	Pause > 0,1 s und < 0,5 s
•••	Ja, ••• ich hab mir	Pause > 0,5 s und < 1 s
(( s))	Ja, ((1.2 s)) ich hab mir	Pause über 1 s genau
(( ))	((lacht)), ((schnalzt Zunge)), ((seufzt))	Informationen zum Verhalten
((an ...))	((an I))	Person die angesprochen wird
[...]		Auslassungszeichen, wenn Teilsequenz übersprungen wird
[Text]	gesamm[elt als]	Sprachüberschneidungen mit einer anderen Person (gleichzeitiges Reden)
[/Text/]	[/die/]	Ergänzung der Autorin bei fehlenden Wörtern
[/Anm. Text/]	[/Anm. die Protagonistin/]	Anmerkung der Autorin zum besseren Verständnis des Satzes
[:]	das ist a auch nicht so[:] schlimm	Langgezogenes Wort, bis zu ca. 0,1s
::]	das ist a auch nicht so::] schlimm	Langgezogenes Wort, bis zu ca. 0,5s
:::]	das ist a auch nicht so:::] schlimm	Langgezogenes Wort, ab ca. 0,6 s
...	ja, und ...	Nicht beendeter Satz.
/	ja, einmal / Also auch	Unterbrechung im Satz, neuer Anfang
BLOCK	Und ich KAUF	Betonung auf den im Block geschriebenen Buchstaben
BLOCK	RPG	Akronym, das verwendet wurde

