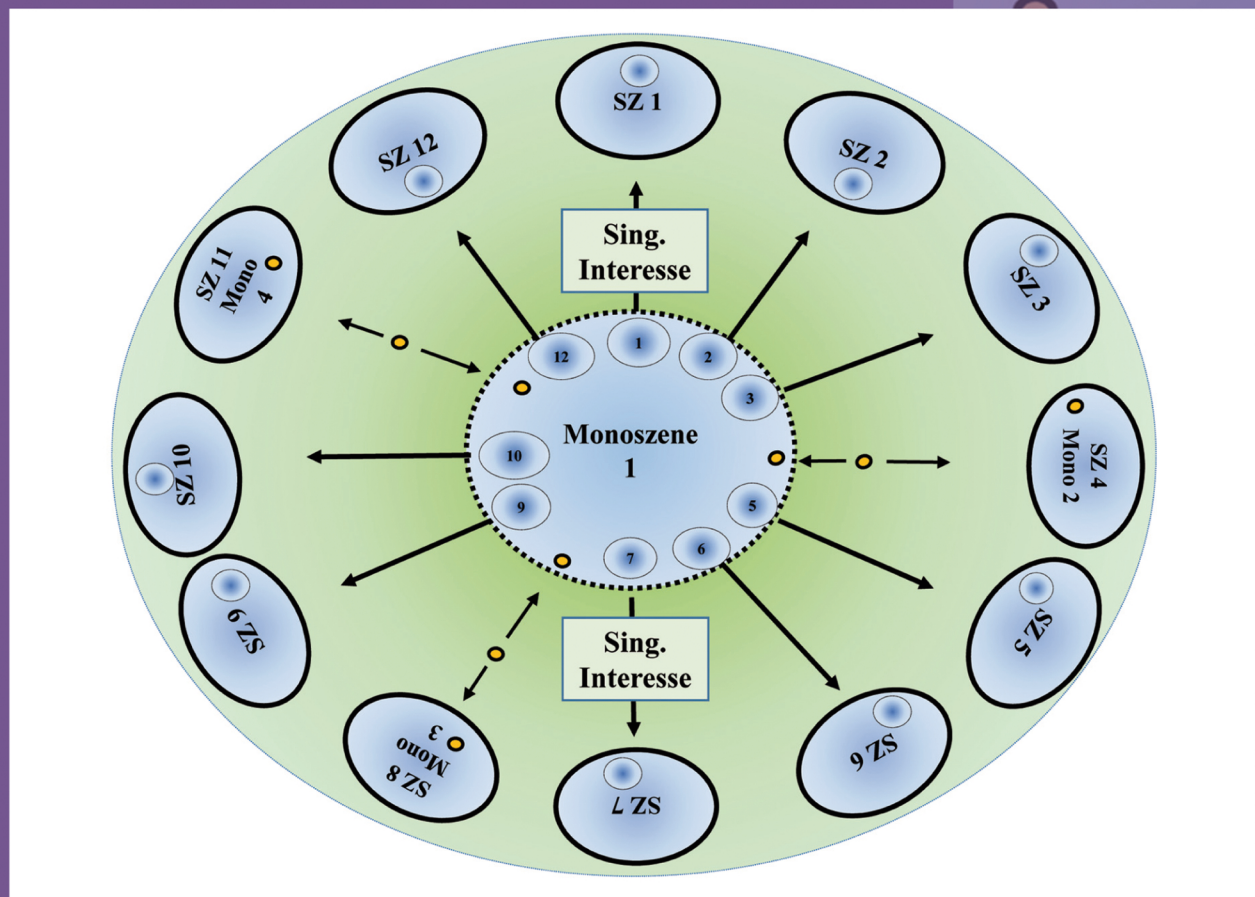


Eva Mertens

Die Kategorie der Monoszenen

am Beispiel der Pokémon- und
FinalFantasyszene



Die SzenenKonstruktStrukturAnalyse:
Funktionen, Wechselwirkungen,
Zusammenhänge, Beeinflussungen,
Mechanismen

Mertens, Eva: Die Kategorie der Monoszenen am Beispiel der Pokémon- und FinalFantasyszene. Die SzenenKonstruktStrukturAnalyse: Funktionen, Wechselwirkungen, Zusammenhänge, Beeinflussungen, Mechanismen, Hamburg, Diplomica Verlag GmbH 2017

Buch-ISBN: 978-3-96146-559-0

PDF-eBook-ISBN: 978-3-96146-059-5

Druck/Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2017

Covermotiv: © Eva Mertens

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Diplomica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© Diplomica Verlag GmbH

Hermannstal 119k, 22119 Hamburg

<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2017

Printed in Germany

Exposé

Im Zentrum dieses Buches stehen die Pokémon- und FinalFantasyszene, die als Mitglieder der Szenekategorie der Monoszenen eine ganz spezifische Aufgabe und Funktion im Großverband ihrer Großszene ausüben. Monoszenen sind dadurch gekennzeichnet, dass sie ein Extrakt (eins aus vielen) aus dem Gesamtpool des Interessensgegenstands, der zu ihrer Mutterszene gehört, bilden. Dies hat aber Folgen.

Monoszenen haben besondere Eigenschaften und entstehen schon sehr früh in der Historie eines sich entwickelnden Szenenkonstrukts. Sie stehen in Wechselwirkung mit vielen anderen Szenenkonstrukten und übernehmen eine wichtige Funktion innerhalb des Konstruktverbandes einer Großszene. Großszenen – hier als Beispielszene die deutsche Manga- und Animeszene (Nationalkonstrukt) – bestehen nämlich aus vielen einzelnen Szenen, die über ihren Interessensgegenstand miteinander in irgendeiner Form verbunden sind und in einem hierarchischen Gefüge zueinander stehen.

Wechselwirkungen, Entwicklungen, Strukturen, Bildungsmechanismen, Funktionen, Reichweiten etc. sind Dinge, die immer dann eine Rolle spielen, will man ein bestimmtes Szenenkonstrukt oder eine Kategorie unter dem Blickwinkel einer SKSA (SzenenKonstruktStrukturAnalyse) beschreiben. Diese Methodologie greift deutlich weiter als Fan-, Medien- und Kommunikations- sowie Sprachforschung, mit der man üblicherweise an das Konstrukt Szene herangeht. Die SKSA stellt damit eine Art von Metaforschung dar, die auf deren Basis das große Ganze in den Fokus stellt.

Die Pokémonszene sowie die Finalfantasieszene als Mitglieder der Szenekategorie „Monoszene“ weisen untereinander sehr viele Ähnlichkeiten auf und dies individuell und kategorial. Doch gleichzeitig gibt es auch signifikante Unterschiede zwischen diesen beiden Szenenkonstrukten, deren Ursachen auf vielen Ebenen liegen. Beide gehören zudem der kategorialen Sonderform „Paketszene“ an, die wiederum spezifische Eigenart aufweist.

Das vorliegende Buch macht nun den Versuch zumindest einen Teil dieser komplexen Zusammenhänge aufzudecken und sieht sich hier als Ausgangspunkt für weiterführende und vertiefende Forschungen. Es bietet sich also für den Wissenschaftler als Grundlage für weiter Auseinandersetzungen unter dem Blickwinkel einer SKSA an. Für den Fan bietet das Buch Einblicke in seine Szene, die er vorher bestimmt so noch nicht gehabt hat. Der grundsätzlich Interessierte erlebt eine Welt, von der vermutlich nicht wusste, wie komplex sie ist. Unternehmen, wenn sie offen sind, werden das Potenzial erkennen, was sich aus meinen Erläuterungen für sie ergeben könnte.

Gliederung der ursprünglichen Dissertation (Text)

Teil I: Theoretische Einführung: Methoden, Bezugsszene, Begrifflichkeiten, die SKSA sowie ihre Instrumentarien und Gedankenansätze

- 1 Methoden und sonstiges Vorgehensweisen
 - 1.1 Methoden
 - 1.1.1 Literatur
 - 1.1.2 Studien
 - 1.1.3 Der Fragebogen
 - 1.2 Sonstige Vorgehensweisen
- 2 Die deutsche Manga- und Animeszene
 - 2.1 Begriff Manga
 - 2.2 Begriff Anime
 - 2.3 Die deutsche Manga- und Animeszene bis heute. Ein grober Aufriss ihrer strukturellen Entstehungsgeschichte.
 - 2.4 Die Zusammensetzung der Manga- und Animeszene
- 3 Begriffe: Community, Szene, Subszene
 - 3.1 Community
 - 3.2 Szene
 - 3.3 Subszene
- 4 Das Mertens-Szenenstrukturmodell
 - 4.1 Legitimation von Modellen im Kontext einer SKSA
 - 4.2 Das Szenenstrukturmodell von Mertens
 - 4.2.1 Virtuelle Community versus Szene im Kontext des Strukturmodells
 - 4.2.2 Soziale Strukturelemente
 - 4.2.3 Nicht-soziale Strukturelemente
 - 4.2.4 Fremde Strukturelemente und ihr temporärer Eintritt
 - 4.2.5 Verbindungen und Zusammenhänge
 - 4.3 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen

- 5 Der Fan und seine Bedeutung für das Konstrukt
 - 5.1 Der Fan und seine Bedeutung für das Konstrukt Szene
 - 5.1.1 Begriff „Fan“
 - 5.1.2 Der Fan, seine Zugänge und ihre Bedeutung für die Struktur
 - 5.1.3 Faszination des Fans für Medien, Szene und Community und deren Bedeutung für die Struktur
 - 5.1.4 Die Fanmitgliedschaft und ihre Bedeutung für Struktur, Ausdifferenzierung und Szene-Labilität
 - 5.2 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen
- 6 Strukturelle Kopplung und der Funktionsträger im Kontext der SKSA
 - 6.1 Strukturelle Kopplung im Kontext der SzenenkonstruktStrukturAnalyse
 - 6.2 Der Funktionsträger, Bindeglied zwischen Community und Szene, zwischen sozialem Gebilde und Struktur
 - 6.2.1 Was, wie, wer ist der Funktionsträger? Wesen, Funktion, Reichweite
 - 6.2.2 Funktionsträger – Macher – Organisationselite – Leader/Elder
 - 6.2.3 Der Funktionsträger = Organisationselite – Der Ansatz von Hitzler und Niederbacher
 - 6.2.4 Der Funktionsträger = Leader + Elder? – Der Ansatz von Kim
 - 6.2.5 Der Funktionsträger und das Wissensmanagement der Szene
 - 6.3 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen
- 7 Das Konstrukt Szene – Forschungsebenen – Entstehung, Bildung, Hierarchien – Subszenen
 - 7.1 Die Szene – Mikro-, Meso- und Makroebene
 - 7.1.1 Mikroebene
 - 7.1.2 Mesoebene
 - 7.1.3 Makroebene
 - 7.2 Faszination und die Bildung von Subszenen unter Bezugnahme auf die Bedürfnispyramide nach Maslow und das Szenenhaus
 - 7.2.1 Die Stufen des Statischen Szenenhauses
 - 7.2.2 Das Dynamische Szenenhaus
 - 7.2.3 Kopierte Szenen und ihre Besonderheiten

- 7.3 Subszenen
 - 7.3.1 Wesen von Subszenen
 - 7.3.2 Bildung von Subszenen allgemein
 - 7.3.3 Einblick in die hierarchische Bildungsvielfalt von Subszenen
- 7.4 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen
- 8 Die Subszenenkategorien
 - 8.1 Die Monoszenen und ihr Sonderfall Paketszene
 - 8.1.1 Die Monoszene allgemein
 - 8.1.2 Sonderfall Paketszene
 - 8.2 Kreativszenen im Kontext von Urheber-, Marken und Lizenzrecht
 - 8.2.1 Die rechtlichen Bestimmungen
 - 8.2.2 Auswirkungen auf Fans und Konstrukt
 - 8.3 Die Produktorientierten Szenen
 - 8.4 Die Dienstleistungsszenen
 - 8.5 Sonstige Subszenen
 - 8.6 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen

Teil II: Anwendung der theoretischen Ausführungen am Beispiel von 8 Subszenen der Bezugsszene zu ausgewählten Fragestellungen

[Dieses Buch!]

- 9 **Monoszenen / Paketszenen**
 - 9.1 **Pokémonszene**
 - 9.1.1 **Vorstellung der Szene**
 - 9.1.2 **Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA**
 - 9.1.3 **Die Pokémonszene als Monoszene (Sonderfall Paketszene), Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt**
 - 9.1.4 **Bildungsmechanismen der Pokémonszene, zeitlich und hierarchisch**

9.1.5 Das Wissensmanagement der Pokémonszene

9.1.6 Zusammenfassung Pokémon

9.2 FinalFantasyszene

9.2.1 Vorstellung der FinalFantasyszene

9.2.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA

9.2.3 Die FinalFantasyszene als Monoszene (Sonderfall Paketszene), Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt

9.2.4 Bildungsmechanismen der FinalFantasyszene, zeitlich und hierarchisch

9.2.5 Das Wissensmanagement der FinalFantasyszene

9.2.6 Zusammenfassung FinalFantasy

9.3 Zusammenfassung des Vergleichs Pokémonszene – FinalFantasyszene in wesentlichen Punkten im Kontext der SKSA

[Ende von diesem Buch!]

10 Produktorientierte Szenen

10.1 AMVszenen

10.1.1 Vorstellung der AMVszenen

10.1.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA

10.1.3 Die AMVszenen als produktorientierte Szene, Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt

10.1.4 Die AMVszenen als Kreativszenen im Kontext von Urheber-, Marken- und Lizenzrecht

10.1.5 Bildungsmechanismen der AMVszenen, zeitlich und hierarchisch

10.1.6 Das Wissensmanagement der AMVszenen

10.1.7 Zusammenfassung AMV

10.2 ModelKitszenen

10.2.1 Vorstellung der ModelKitszenen

- 10.2.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA
- 10.2.3 Die ModelKitszene als produktorientierte Szene, Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt
- 10.2.4 Die ModelKitszene als Kreativszene im Kontext von Urheber-, Marken-, und Lizenzrecht
- 10.2.5 Bildungsmechanismen der ModelKitszene, zeitlich und hierarchisch
- 10.2.6 Das Wissensmanagement der ModelKitszene
- 10.2.7 Zusammenfassung ModelKit
- 10.3 Zusammenfassung des Vergleichs AMVszene – ModelKitszene in wesentlichen Punkten im Kontext der SKSA
- 11 Dienstleistungsszenen
 - 11.1 Dubberszene (Synchronisation)
 - 11.1.1 Vorstellung der Dubberszene
 - 11.1.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA
 - 11.1.3 Die Dubberszene als Dienstleistungsszene, Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt
 - 11.1.4 Die Dubberszene als Kreativszene im Kontext von Urheber-, Marken-, und Lizenzrecht
 - 11.1.5 Bildungsmechanismen der Dubberszene, zeitlich und hierarchisch
 - 11.1.6 Das Wissensmanagement der Dubberszene
 - 11.1.7 Folgen der Schließung der zentralen Plattform Crimson Studio für das Dubberkonstrukt aus Sicht einer SKSA
 - 11.1.8 Zusammenfassung Dubberszene aus Sicht der Funktionsträger im Kontext einer SKSA
 - 11.2 CosplayFotografieszene
 - 11.2.1 Vorstellung der CosplayFotografieszene
 - 11.2.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA

- 11.2.3 Die CosplayFotografieszene als Dienstleistungsszene, Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt
- 11.2.4 Die CosplayFotografieszene als Kreativszene im Kontext von Urheber-, Marken-, und Lizenzrecht
- 11.2.5 Bildungsmechanismen der CosplayFotografieszene, zeitlich und hierarchisch
- 11.2.6 Das Wissensmanagement der CosplayFotografieszene
- 11.2.7 Zusammenfassung CosplayFotografie
- 11.3 Zusammenfassung des Vergleichs Dubberszene – CosplayFotografieszene in wesentlichen Punkten im Kontext der SKSA
- 12 Sonstige Szenen
 - 12.1 Lolitaszene
 - 12.1.1 Vorstellung der Lolitaszene
 - 12.1.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA
 - 12.1.3 Die Lolitaszene im Gefüge der Großszene, Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt
 - 12.1.4 Bildungsmechanismen der Lolitaszene, zeitlich und hierarchisch
 - 12.1.5 Das Wissensmanagement der Lolitaszene
 - 12.1.6 Zusammenfassung Lolita
 - 12.2 Cosplayszene (derzeit in der Korrektur)
 - 12.2.1 Vorstellung der Cosplayszene
 - 12.2.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA
 - 12.2.3 Die Cosplayszene im Gefüge der Großszene, Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt
 - 12.2.4 Die Cosplayszene als Kreativszene im Kontext von Urheber-, Marken-, und Lizenzrecht
 - 12.2.5 Bildungsmechanismen der Cosplayszene, zeitlich und hierarchisch
 - 12.2.6 Das Wissensmanagement der Cosplayszene

12.2.7 Zusammenfassung Cosplay

13 Gesamtfazit: Erkenntnisse, Schlussfolgerungen und Ausblicke

13.1 Erkenntnisse und Schlussfolgerungen

13.2 Ausblicke

Inhalt dieses Buches

Exposé	i
Gliederung der ursprünglichen Dissertation (Text).....	ii
Abbildungsverzeichnis	xi
Danksagung	xii
Vorwort.....	xiii
Einleitung	1
1 Erste strukturelle Begrifflichkeiten wie Community, Szene, Subszene sowie Konstruktformen.....	3
1.1 Community	3
1.2 Subszene	6
1.3 Szene.....	7
2 Die Monoszenen und ihr Sonderfall der Paketszenen: Eine Einleitung in die Kategorie.....	13
2.1 Beispielszene I: Pokémonszenen	17
2.1.1 Vorstellung der Szene	17
2.1.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA.....	28
2.1.3 Die Pokémonszenen als Monoszenen (Sonderfall Paketszenen), Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt.....	49
2.1.4 Bildungsmechanismen der Pokémonszenen, zeitlich und hierarchisch	54
2.1.5 Das Wissensmanagement der Pokémonszenen.....	57
2.1.6 Zusammenfassung Pokémon.....	61
2.2 Beispielszene II: FinalFantasyszenen	65
2.2.1 Vorstellung der FinalFantasyszenen	65
2.2.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA.....	77
2.2.3 Die FinalFantasyszenen als Monoszenen (Sonderfall Paketszenen), Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt.....	91
2.2.4 Bildungsmechanismen der FinalFantasyszenen, zeitlich und hierarchisch	96
2.2.5 Das Wissensmanagement der FinalFantasyszenen	99
2.2.6 Zusammenfassung FinalFantasy	105
3 Fazit Buch.....	108

Literatur- und Quellenverzeichnis	113
Anhang	123
Fazit ursprünglicher Dissertation, Original: Erkenntnisse, Schlussfolgerungen und Ausblicke	124
Erkenntnisse und Schlussfolgerungen	125
Szenen an sich, Grundsätzliches	125
Szenen als Sozial- und Lerninstanz.....	128
Szenen als Wissensinstitution	129
Szenen und ihre Bildungsmechanismen und hierarchische Zuordnungen.....	130
Szenen und ihr Hierarchiegefüge	132
Die Funktionen von Subkonstrukten im Verband einer Großszene unter Einbezug der Kategorien	135
Szenen und ihre Verbindungen, Überlappungszonen und Elemente struktureller Kopplung.....	137
Szenen und ihre Organisation und Wesensart	139
Die Zukunft.....	147
Das statische Szenenhaus	148
Das dynamische Szenenhaus.....	150
Szenenhierarchie.....	151

Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1:</i>	<i>Screenshot emostar.de. 30.04.2017. Werbung in einer Mischszene.</i> (emostar.de – Startseite, 2017)	11
<i>Abbildung 2:</i>	<i>Screenshot emostar.de. Themen einer Mischszene.</i> (emostar.de – Startseite, 2017)	11
<i>Abbildung 3:</i>	<i>Bentobox I. Bento Box World (bentoboxworld.com – Bild I, 2011). ...</i>	46
<i>Abbildung 4:</i>	<i>Bentobox II. Bento Box World (bentoboxworld.com – Bild II, 2011)..</i>	46
<i>Abbildung 5:</i>	<i>Verbindungen Pokémonszene. © Eva Mertens 2014-17</i>	51
<i>Abbildung 6:</i>	<i>Geschlechterverhältnis finalfantasy.de: FinalFantasyszene.</i> © Eva Mertens 2014-17.	83
<i>Abbildung 7:</i>	<i>Verbindungen FinalFantasyszene. © Eva Mertens 2014-17.....</i>	92
<i>Abbildung 8:</i>	<i>Final Fantasy Almanach: Sprachangebot.</i> (finalfantasy.wikia.com – Almanach Hauptseite, 2017).	98
<i>Abbildung 9:</i>	<i>Mertens-Szenenstrukturmodell. © Eva Mertens, 2013-17.</i> (Mertens, 2017 A, S. 49)	148
<i>Abbildung 10:</i>	<i>Abbildung 13: Statisches Szenenhaus. Entstehung einer Szene und</i> <i>ihrer Subszenen. © Eva Mertens, 2014-17.</i> (Mertens, 2017 A, S. 143)	149
<i>Abbildung 11:</i>	<i>Dynamisches Szenenhaus. © Eva Mertens, 2014-17.</i> (Mertens, 2017 A, S. 157)	150
<i>Abbildung 12:</i>	<i>Abbildung 16: Szenehierarchie (SH). © Eva Mertens, 2014-17.</i> (Mertens, 2017, S. 167)	151

Danksagung

Ohne vielerlei Hilfe von außen hätte dieses Buch nicht entstehen können.

Ich bedanke mich daher bei meinen drei Korrekturlesern Gisela Baumhaus, Sabine Eckardt sowie Frauke Reichart, die mich bereits seit 2009 begleiten und mir für die Buchreihe zur SKSA insgesamt über mehr als vier lange Jahre lang die Treue gehalten haben. Hierfür haben sie viele Stunden ihrer Freizeit geschenkt.

Ich bedanke mich bei allen Szenenkontakten, die die Fragebögen zu den noch folgenden Szenenbeschreibungen, die aber bereits auch in dieses Buch eingeflossen sind, ausgefüllt haben und mir für weiterführende Fragen zur Verfügung standen.

Ich bedanke mich posthum bei Prof. Dr. Ferchhoff, der ohne mich zu kennen, die Möglichkeit für eine Dissertation geboten hat. Leider verstarb er kurz vor ihrer Beendigung.

Letztendlich aber bedanke ich mich ganz besonders bei meiner Familie, die mir den Raum gegeben hat, um so ein Mamutprojekt wie die Methodologie der SKSA erstellen zu können. Allen voran bedanke ich mich bei meinem Mann, der mir immer wieder den Rücken gestärkt hat und die finanzielle Bürde unseres Lebensunterhaltes und der unserer Familie über viele Jahre hinaus getragen hat.

Danke!

Vorwort

Lieber Leser,

Dieses Buch war ursprünglich Bestandteil einer Dissertation von insgesamt 925 Seiten und eines Anhangs von über 450 Seiten. Der Anhang wurde 2016 auf der Seite des Ani-Ma-Projekts veröffentlicht (www.ani-ma-projekt.info). Der Textkorpus umfasste einen Theorieteil, der inzwischen bereits veröffentlicht wurde, sowie acht Szenenbeschreibungen, aufgeteilt in vier Kategorien, die sich auf den Theorieteil bezogen.

Aufgrund des Todes meines ersten Doktorvaters sowie Kommunikationsproblemen musste ich das Promotionsverfahren, um die Aktualität meiner Daten zu schützen, trotz Fertigstellung der Arbeit, abbrechen.

Das vorliegende Buch gehört in den Teil der Szenenbeschreibungen und stellt die erste Kategorie von Subszenen (Szenen in der Szene) vor.

Um die Erkenntnisse, die sich aus der Dissertation als Gesamtwerk ergeben hatten, zu erhalten, wurde das ursprüngliche Gesamtfazit hinter das Buchfazit eingefügt. Aber mir war es auch wichtig, dass der Leser erkennen kann, in welchem Teil der ursprünglichen Dissertation er sich gerade befindet und was seinem Buch vorausgegangen ist oder noch folgt. Um dies zu ermöglichen, habe ich die ursprüngliche Gliederung dem Buch vorangestellt. Die Positionierung innerhalb des großen Werkes ist dabei mittels Fettdruck gekennzeichnet.

Eva Mertens

Einleitung

Das vorliegende Buch versucht anhand der Pokémon- und FinalFantasyszene als Subszenen (Szene in der Szene) der deutschen Manga- und Animeszene exemplarisch die Kategorie der Monoszenen unter dem Blickwinkel einer SKSA (SzenenKonstruktStrukturAnalyse) vorzustellen. Eine SKSA stellt nicht den Fan und seine Belange ins Zentrum der Analyse, sondern das Gesamtkonstrukt Szene, das aus einer Vielzahl an sozialen und nicht-sozialen Strukturelementen besteht, die aufeinander einwirken, sich bedingen, zueinander stehen, ihre jeweiligen Funktionen innerhalb des jeweiligen Szenenkonstrukts oder darüber hinaus besitzen. Kein Szenenkonstrukt steht dabei isoliert, sondern ist stets in einen gesellschaftlichen Kontext eingebunden.

Subszenen sind sui generis immer in einen Verband von anderen Szenen eingebettet, d. h. das schon allein der Begriff der „Subszene“ auf einen solches Gefüge hinweist. Dieser Verband ist verbunden durch einen Interessensgegenstand, der die Community (Gesamtheit der dieser Szene angehörenden Fans) eint. Die Summe dieses Szenenverbandes wird „Großszene“ genannt und jede Subszene übt in einer solchen eine individuelle Funktion aus, d. h. nur diese eine Subszene ist in der Lage diesen Fantypen zu binden, diese Aufgabe zu erfüllen. Daneben gibt es aber auch kategoriale Funktionen und Aufgaben, die auf dieser Basis ebenso individuell sind. So haben Monoszenen eine ganz spezifische Funktion, die keine andere Szenenkategorie ausüben kann.¹

Es gilt nun diese individuellen sowie kategorialen Besonderheiten herauszuarbeiten. Aufgrund der Komplexität von Szenenkonstrukten kann dies jedoch nur punktuell erfolgen. Dabei wird für beide hier behandelte Szenenkonstrukte der gleiche Aufbau verwendet, wobei jedoch in die Betrachtungen der FinalFantasyszene, als zweites untersuchtes Szenenkonstrukt, bereits Vergleiche zur Pokémonszene eingearbeitet wurden.

Den Beginn macht eine Vorstellung der jeweiligen Szene und ihres Interessensgegenstands allgemeiner Art. Um ein besseres Verständnis für das jeweilige Szenenkonstrukt zu erhalten, hatte ich einige ihrer Funktionsträger (Gründer, Moderatoren, erfolgreiche Teilnehmer an Wettbewerben, Juroren, Workshopleiter etc.) befragt. Die nun folgenden acht Fragestellungen greifen deren Antworten auf und setzen sie in den Kontext einer SKSA, wodurch sich ein Einblick in die Szenenkonstrukte ergibt, der manch neue Erkenntnis zutage förderte.

In einem nächsten Schritt soll das Besondere einer Monoszene (kategoriale Sicht) herausgestellt werden. Welche Funktion übernimmt sie und welche Bedeutung kommt dieser zu. In diesem Zuge kann eine Thematisierung der Verbindungen nach innen, innerhalb des Großkonstrukts, aber auch nach außen ins gesamtgesellschaftliche Umfeld

¹ Anm.: Insgesamt werden Szenenkonstrukte im vorliegenden Buch oft personifiziert, d. h. ihnen wird unterstellt, dass sie bestimmte Handlungen aktiv tun, tun sollten oder müssten. Szenenkonstrukte sind überaus dynamische Gesellschaftsformen, die den Eindruck vermitteln, man hätte es mit einem Organismus zu tun, der eigenständig als Ganzes denken und handeln könnte. Dass dem so nicht ist, kann als gegeben betrachtet werden, aber so zu tun als ob, vereinfacht die Darstellung und ist hilfreich für das Verständnis der Zusammenhänge und Dynamiken.