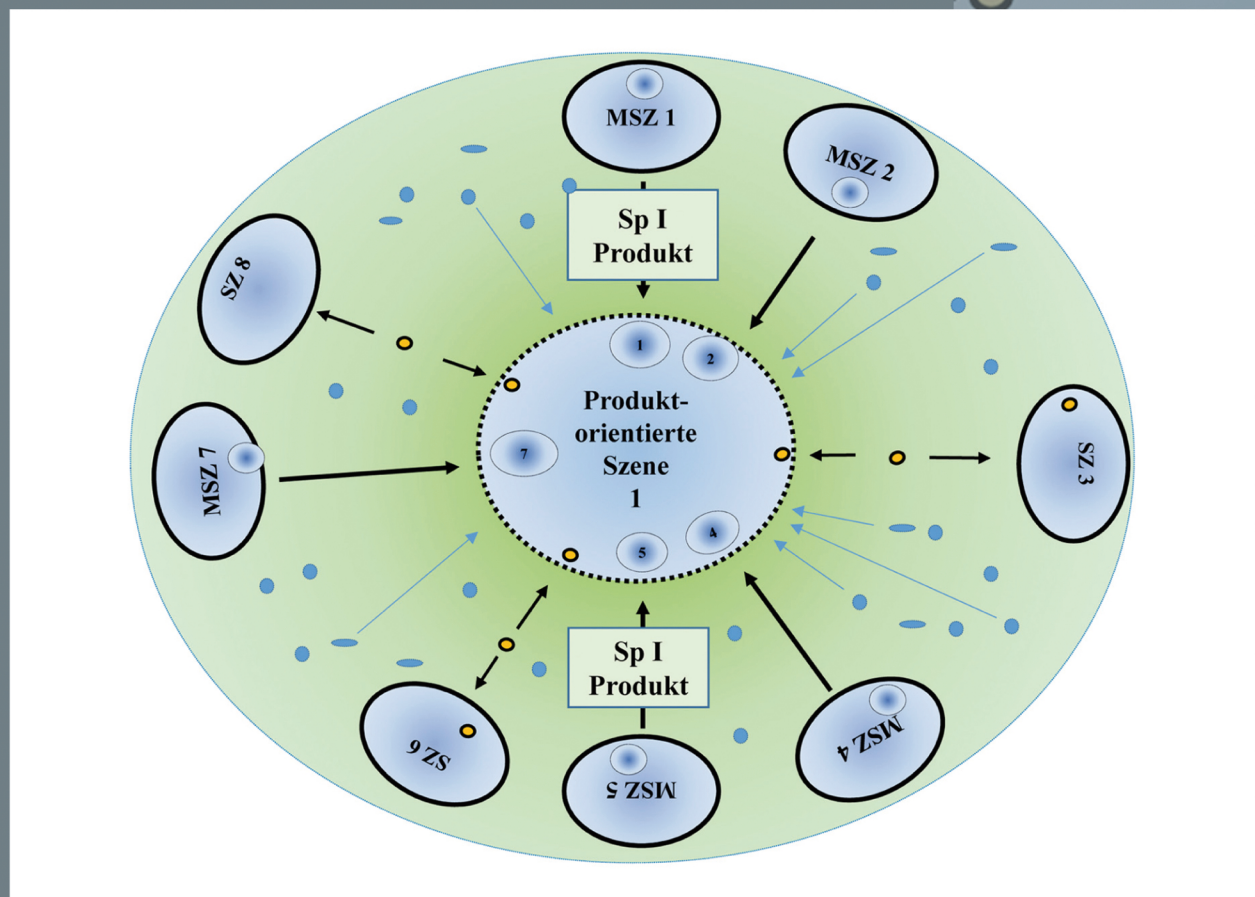


Eva Mertens

Die Kategorie der produktorientierten Szenen

am Beispiel der AMV- und ModelKitszene



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

Mertens, Eva: Die Kategorie der produktorientierten Szenen am Beispiel der AMV- und ModelKitszene. Die SzenenKonstruktStrukturAnalyse: Funktionen, Wechselwirkungen, Zusammenhänge, Beeinflussungen, Mechanismen, Hamburg, Diplomica Verlag GmbH 2018

Buch-ISBN: 978-3-96146-562-0

PDF-eBook-ISBN: 978-3-96146-062-5

Druck/Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2018

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 2018

Printed in Germany

Exposé

Im Zentrum dieses Buches stehen die AMV- sowie die ModelKitszene, die als Mitglieder der Szenekategorie „Produktorientierten Szenen“ eine ganz spezifische Aufgabe und Funktion im Großverband ihrer Großszene ausüben. Produktorientierte Szenen sind dadurch gekennzeichnet, dass sie den aktional- und/oder produktionsorientierten Fans die Möglichkeit bieten, mit dem Interessensgegenstand der Großszene kreativ umzugehen. Gerade in Bezug auf langjährige Mitgliedschaften übernehmen diese Konstrukte eine zentrale Rolle in Bezug auf Bleibepotenzial und Stabilität des Mutterkonstrukts. Anders als bei einer losen Gruppe ist um diese Fanpraxen herum ein eigenes Konstrukt entstanden, welches soziale und nicht-soziale Strukturelemente besitzt. Dieses Konstrukt vereinbart eine große Nähe zum Mutterkonstrukt mit einer eigenen Selbstidentität, wobei dessen Community ein auch von der Mutterszene losgelöstes Wir-Gefühl aufgebaut hat.

Produktorientierte Szenen entstehen erst nach den Monoszenen. Sofern es sich bei ihrem Mutterkonstrukt nicht um ein kopiertes Szenenkonstrukt handelt, entstehen sie erst frühestens in der III. Stufe des statischen Szenenhauses (Mertens, 2017 A, S. 143), können sich dann aber auch in jeder weiteren Entwicklungsstufe eines Szenenkonstrukts bilden.

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.

AMV- sowie auch ModelKitszene als Mitglieder der Szenekategorie „Produktorientierte Szenen“ 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 Szenekategorie der „Kreativszene“ an, wobei sie auch hier wieder kategoriale wie individuelle Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede aufweisen. 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 den 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

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

[Dieses 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 Szenen, 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 AMVszenen – ModelKitszenen in wesentlichen Punkten im Kontext der SKSA**

[Ende von diesem Buch!]

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	xiii
Vorwort.....	xiv
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 Produktorientierte Szenen	13
2.1 AMVszenen	15
2.1.1 Vorstellung der AMVszenen.....	16
2.1.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA.....	17
2.1.3 Die AMVszenen als produktorientierte Szene, Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt	51
2.1.4 Die AMVszenen als Kreativszenen im Kontext von Urheber-, Marken- und Lizenzrecht.....	69
2.1.5 Bildungsmechanismen der AMVszenen, zeitlich und hierarchisch.....	77
2.1.6 Das Wissensmanagement der AMVszenen.....	79
2.1.7 Zusammenfassung AMV	86
2.2 ModelKitszenen	91
2.2.1 Vorstellung der ModelKitszenen	91
2.2.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA.....	95
2.2.3 Die ModelKitszenen als produktorientierte Szene, Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt	118
2.2.4 Die ModelKitszenen als Kreativszenen im Kontext von Urheber-, Marken-, und Lizenzrecht	137

2.2.5	Bildungsmechanismen der ModelKitszene, zeitlich und hierarchisch	142
2.2.6	Das Wissensmanagement der ModelKitszene	143
2.2.7	Zusammenfassung ModelKit	147
3	Fazit Buch.....	150
4	Literatur- und Quellenverzeichnis	155
	Anhang	162
	Fazit ursprünglicher Dissertation, Original: Erkenntnisse, Schlussfolgerungen und Ausblicke.....	163
	Erkenntnisse und Schlussfolgerungen	164
	Szenen an sich, Grundsätzliches.....	164
	Szenen als Sozial- und Lerninstanz.....	166
	Szenen als Wissensinstitution	167
	Szenen und ihre Bildungsmechanismen und hierarchische Zuordnungen.....	169
	Szenen und ihr Hierarchiegefüge	170
	Die Funktionen von Subkonstrukten im Verband einer Großszene unter Einbezug der Kategorien	172
	Szenen und ihre Verbindungen, Überlappungszonen und Elemente struktureller Kopplung.....	174
	Szenen und ihre Organisation und Wesensart	176
	Die Zukunft.....	184
	Mertens-Szenenstrukturmodell.....	186
	Das statische Szenenhaus	187
	Das dynamische Szenenhaus	188
	Szenenhierarchie.....	189

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	Screenshot emostar.de. 30.04.2017. Werbung in einer Mischszene. (emostar.de – Startseite, 2017)	11
Abbildung 2:	Screenshot emostar.de. Themen einer Mischszene. (emostar.de – Startseite, 2017)	11
Abbildung 3:	Die AMVszenen und ihre Verbindungen zu anderen Subszenen. © Eva Mertens 2014-17.	52
Abbildung 4:	Die AMVszenen und ihre Konstruktzugehörigkeiten auf der Ebene der Großszenen. © Eva Mertens 2014-17.	53
Abbildung 5:	Zuordnung AMV- zur Videoszene, national wie auch international. © Eva Mertens, 2014-17.	54
Abbildung 6:	Zuordnung AMV- zur deutschen Manga- und Animeszene. © Eva Mertens, 2014-17.	55
Abbildung 7:	Szenestrukturmodell, Teilansicht: Nähe der Subszene zum Wesenskern der Großszene (räumliche Projektion). © Eva Mertens, 2013-17.	64
Abbildung 8:	Allgemeine Forenregeln von „animemusicvideos.org“. © animemusicvideos.de 2015. (animemusicvideos.org – Regeln, 2002) 85	
Abbildung 9:	ModelKit in Einzelteilen bei Ankunft I. © Brenda Aceves 2015-17.	91
Abbildung 10:	ModelKit in Einzelteilen bei Ankunft II. © Brenda Aceves, 2015-17....	92
Abbildung 11:	Zwischenschritt im Bearbeitungsprozess: ModelKit zusammengesetzt, ohne Bemalung und vor dem Schleifen und Spachteln. © Brenda Aceves, 2015-17.	92
Abbildung 12:	Resin-Gussform für den Unterkörper eines ModelKits. © Brenda Aceves, 2015-17.	93
Abbildung 13:	Werkstatt eines Meisters/Experten: ModelKit-International. © Brenda Aceves, 2015-17.	109
Abbildung 14:	Erste Arbeitsecke im Schlafzimmer. Status: Schüler: ModelKit-International. © Brenda Aceves, 2015-17.	109
Abbildung 15:	Die ModelKitszene und ihre Verbindungen zu anderen Sub- und Großszenen. © Eva Mertens 2014-17.	119
Abbildung 16:	Die ModelKitszene und ihre Konstruktzugehörigkeiten auf der Ebene der Großszenen. © Eva Mertens 2014-17.	120
Abbildung 17:	Zuordnung ModelKit- zur Modellbauszene, national wie auch international. © Eva Mertens, 2014-17.....	121
Abbildung 18:	Zuordnung ModelKit- zur deutschen Manga- und Animeszene. © Eva Mertens, 2014-17.	122

<i>Abbildung 19: Mertens-Szenenstrukturmodell. © Eva Mertens, 2013-17.</i>	
(Mertens, 2017 A, S. 49)	186
<i>Abbildung 20: Statisches Szenenhaus. Entstehung einer Szene und ihrer Subszenen.</i>	
© Eva Mertens, 2014-17. (Mertens, 2017 A, S. 142).....	187
<i>Abbildung 21: Dynamisches Szenenhaus. © Eva Mertens, 2014-17.</i>	
(Mertens, 2017 A, S. 156)	188
<i>Abbildung 22: Szenehierarchie. © Eva Mertens, 2014-17.</i>	
(Mertens, 2017 A, S. 166)	189
<i>Abbildung 23: Münchner Wissensmanagement-Modell</i>	
(Winkler & Mandl, 2004, S. 15).....	189
<i>Abbildung 24: Lernen in virtuellen Communities nach Wilson & Ryder.</i>	
(Winkler & Mandl, 2004, S. 17).....	190

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 mir über mehr als vier lange Jahre die Treue gehalten haben und viele Stunden ihrer Freizeit für die Korrekturen geschenkt haben.

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.

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 zweite 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 in den Anhang 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 bzw. folgen kann. 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 AMV- und ModelKitszene als Subszenen (Szene in der Szene) der deutschen Manga- und Animeszene exemplarisch die Kategorie der produktorientierten Szenen 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 produktorientierte Szenen eine ganz spezifische Funktion, die keine andere Szenenkategorie ausüben kann.

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 ModelKitszene, als zweites untersuchtes Szenenkonstrukt, bereits Vergleiche zur AMVszenen 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 produktorientierten Szene (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 oder zu anderen Szenenkonstrukten (außerhalb der eigenen Großszene) nicht unterbleiben, weil sie Auskünfte über den Grad der Vernetzung sowie über die räumliche Reichweite des Konstrukts individuell wie auch kategorial aufzeigt.

Für die Betrachtung eines Szenengroßkonstrukts sind aber nicht nur ihre Räume wichtig, sondern auch was wann entstanden ist und in welcher hierarchischen

Anordnung diese Elemente (Subszenen) zueinander stehen. Daher wurde diese Fragestellung in einem gesonderten Punkt aufgenommen.

Dieser schließt sich dann eine Betrachtung des Wissensmanagements der jeweiligen Szenenkonstrukte an sowie deren Reichweite. Denn Wissen ist nicht nur Macht, sondern es ist für ein Szenenkonstrukt auch ein Stabilitätsfaktor und Bestandteil der sozialen Vererbung zwischen den Fangenerationen. Wissensmanagements können sich je nach Kategorie und von Konstrukt zu Konstrukt unterscheiden, abhängig davon welche Funktion sie übernehmen.

Jede Szenenbetrachtung verfügt hierbei über eine eigene Zusammenfassung mit den daraus gewonnenen Erkenntnissen und ggf. weiterführenden Gedankengängen.

Den Abschluss des Buches bildet dann ein übergreifendes Gesamtfazit mit den wesentlichen Punkten, die sich aus den Betrachtungen ergeben haben.

1 Erste strukturelle Begrifflichkeiten wie Community, Szene, Subszene sowie Konstruktformen¹

Die nun folgenden Ausführungen enthalten Erläuterungen, Abgrenzungen und Definitionen der Begriffe „Community“, „Subszene“ und „Szene“. Bei allen drei Begrifflichkeiten handelt es sich um Schlüsselbegriffe. Da ihre Verwendung sich aufgrund der neuen Methodologie/Perspektive deutlich von gängigen unterscheidet und sie zudem teilweise anders inhaltlich gefüllt werden, ist es unumgänglich, diese Neufüllung und Grenzziehung den noch folgenden Textteilen voranzuschieben. Hierbei gilt es zu berücksichtigen, dass diese Begriffserläuterungen sich in erster Linie auf mediale Fanszenen beziehen. Lediglich die Punkszene und Teile ihrer Ableger werden abweichend von dieser Begrenzung hinzugezogen (Mertens, 2017 A, 1.2). Bei den Mitgliedern dieser Szenen kann man nicht von Fans im eigentlichen Sinne sprechen, da es sich um Anhänger einer bestimmten metaphysischen, sozialkritischen, ideologischen oder aber im weitesten Sinne politischen Denkrichtung, Haltung oder aber Ausrichtung handelt (Mertens, 2017 A, 5.1 ff.). Dennoch aber funktioniert das Konstrukt Szene mit ihrer jeweiligen Community mehr oder weniger auf gleiche Art und Weise wie die Fanszenen, die in der vorliegenden Arbeit im Zentrum stehen. Dies liegt an ihrer Affinität zur Musik und dem damit verbundenen Fantum, was sie indirekt wieder zu medialen Fanszenen macht.

1.1 Community

Zum Begriff der Community allein ist kaum eine funktionsfähige Definition zu finden. Zu diesem Begriffsproblem äußert sich DETERDING wie folgt:

Auch terminologisch ist die Lage seit Rheingold eher komplizierter geworden: Bis heute gibt es keine allgemein akzeptierte Definition [...]. ‚Virtual Community‘ und ‚Community‘ werden praktisch austauschbar verwendet. Programmierer, Marketingchefs, Journalisten und Forscher gebrauchen das Wort mit völlig verschiedenen Interessen und Bedeutungen und dazu so inflationär, dass ‚VC‘ und ‚Gruppe‘ gleichbedeutend geworden sind, VC pauschal jede Form von Sozialität und Interaktion im Weg bezeichnet, ja sogar Nutzer der gleichen Webseite bereits dann als ‚Community‘ gelten, wenn noch keinerlei Interaktion zwischen ihnen stattgefunden hat. (Deterding, 2008, S. 117)

Das Wort weist also keinen wirklich festen Bezugspunkt auf und seine inhaltliche Füllung ist sehr unterschiedlich. Dabei wird weder auf die Qualität der Gemeinschaft im Sinne eines wirklichen Zusammengehörigkeitsgefühls Rücksicht genommen, noch auf die sonstigen mit einem Gemeinschaftswesen einhergehenden sozialen Erwartungen des Individuums. Der Begriff der Community wird aber ebenfalls in Bezug auf den Begriff

¹ Anm.: Bei diesem Kapitel handelt es sich um Darlegungen, ohne die ein Verstehen meiner jeweiligen Erläuterungen zur Szeneforschung nicht möglich ist. Sie werden allen Büchern zur SKSA beigelegt. Das erste Mal erschien dieses Kapitel in: Mertens, 2017 A. Allerdings wurde das Kapitel im Detail dem jetzigen Stand angepasst (siehe z. B. Abschnitt 1.3, *emostar.de*).

der Szene – aus Sicht dieser Arbeit – fälschlicherweise synonym verwendet (siehe 1.3 Szene).

Ein weiterer Begriff, der gerne verwechselt wird ist der der so genannten „Online Communities“. Daher soll er hier aufgegriffen und gegen den der Community einer Szene sowie dem der Szene abgegrenzt werden. Die beiden Autoren LACKES & SIEPERMANN definieren den Begriff im *Gabler Wirtschaftslexikon* auf folgende Weise:

virtuelle Gemeinschaft.

1. Begriff: Virtuell Communities verbinden Teilnehmer gemeinsamer Interessen (Zielgruppenorientierung), ohne dass ein räumliches Zusammentreffen stattfindet.

2. Merkmale: Mithilfe von Kommunikationsplattformen, v.a. dem Internet, ist eine von räumlichen und zeitlichen Beschränkungen getrennte Kooperation der Teilnehmer möglich. Der Initiator der Virtual Community stellt die notwendige informationstechnologische Plattform zur Verfügung, überwacht deren Betrieb sowie die Einhaltung von selbst auferlegten (Netiquette) und juristisch bedingten Regeln. Zum Leistungsangebot der Plattform gehören v.a. Dialog- und Kommunikations- (z.B. Mailinglisten, Diskussionsforen, Chat-Räume (Chat)) und Informationsfunktionen (z.B. Newsletter, Archive). (Lackes/Siepermann, 6. Version 2013)

Im ersten Teil der Definition wird der Begriff gleichgesetzt mit der Fangemeinde (Community), deren spezifischer Treffpunkt das Internet bzw. bestimmte Plattformen im Internet ist. Dies ist auch die im Szenebereich (egal ob Erwachsenen- oder Jugendszene) umgangssprachlich sehr oft verwendete inhaltliche Füllung. Hierbei steht der Begriffsteil "virtuell" bzw. oft auch "online" lediglich für den Kommunikationsort. Im Szenekontext, anders als zum Beispiel bei den Communities von Social Networks, spielt jedoch noch ein Aspekt mit hinein. Jede Community einer Szene – welcher auch immer – besteht aus Fans. Oder anders gesagt, ist eine Community einer Fanszene, die nicht zu 100% aus Fans besteht, nicht denkbar (Mertens, 2017 A, 5.1). So weist die obenstehende Definition zwar auf die Verbindung von Menschen mit gleichen Interessen hin, aber nicht auf das soziale Gebilde, in dem Wünsche, Erwartungen, Einstellungen, Verhaltensweisen und dergleichen generiert werden. BAUMANN spricht in diesem Zusammenhang von den „positiven Gefühlen“ (Baumann, 2009, S. 7), die man mit diesem Begriff verbindet. Die Ursache liegt im damit verbundenen Zusammengehörigkeitsgefühl, das Umsorgtsein und Sicherheit verspricht. Selbst wenn die Realität, seiner Auffassung nach, selten so ideal aussieht (Baumann, 2009, S. 7-12), ist eine Community mehr als nur Kommunikation.

Sie ist eine Art von Gemeinschaft mit einem Gemeinschaftswesen, in das die Teilnehmer mit unterschiedlicher Intensität – oder auch Qualität – eingebunden sind, bzw. teilnehmen. Diese Gemeinschaft untergliedert sich wieder in diverse Gruppierungen, denen man angehören kann oder auch nicht. Bei der oben stehenden Definition kann man die Nähe zu den Social Networks erkennen, denen eben genau dieses Gemeinschaftswesen fehlt.

Aus struktureller Sicht stellt eine Community das größte soziale Strukturelement einer Szene dar, aus dem heraus neue Strukturelemente entstehen, die jedoch nicht automatisch ebenfalls wieder reine soziale Strukturelemente sein müssen (z. Bsp. gewerbliche Messen, Vereine, Verlage, Merchandise-Unternehmen etc.).

Hierauf wird im zweiten Teil der oben stehenden Definition unter dem Aspekt der Merkmale eingegangen. Für jeden „Treffpunkt“ bzw. Kommunikationsort bzw. Raum müssen Strukturen geschaffen werden, womit hier jedoch in erster Linie die Infrastruktur gemeint ist. Was nicht als eigenes Strukturelement gesehen wird, sind die Kommunikationsorte selbst. Diese sind aber nach Auffassung der vorliegenden Arbeit Schlüsselstrukturelemente in Bezug auf basale Bedürfnisse des Fans und für sein Fantum sowie und damit auch für das Konstrukt Szene überhaupt. Sie stellen Räume zur Verfügung, sie sind Orte, die auch als solche wahrgenommen werden. Hier „trifft“ man sich, es werden erste Kontakte geschlossen oder bestehende aufrechterhalten. Gerade für die Community sind diese Elemente von zentraler Bedeutung. Sie sichern das Überleben des sozialen Gebildes durch die Möglichkeiten von Kommunikation und Anschlusskommunikation (Luhmann, 2009, S. 66-91). Je nach Kommunikationsort werden an die Infrastruktur unterschiedliche Anforderungen durch die Community gestellt. Im Falle einer virtuellen bzw. Online Community sind das dementsprechend elektronische Strukturen und die dafür notwendigen technischen Mittel. Der Unterschied zur einer Szene besteht zudem darin, dass eine Online Community ausschließlich digital funktioniert, während eine Szene zwar viele Online Communities beherbergt (alle digitalen Kommunikations- und Präsentationsplattformen beherbergen solche genauso wie alle Spielplattformen dies tun), aber gleichzeitig auch stets Treffpunkte in der realen Welt besitzen. Eine Szenencommunity fordert heutzutage immer beide Treffpunktformen.

Solche Treffpunkte könnten zum Beispiel Conventions (Szenenmessen) sein. Sie beherbergen Binnenstrukturen, die sich aus den Notwendigkeiten, Rahmenbedingungen sowie den Anforderungen der Fans ergeben. Darunter fallen unter anderem die verschiedenen Räumlichkeiten des Gebäudes, Technik, Organisationsstrukturen für die Verköstigung etc. Allerdings fallen unter die zur Community gehörenden Strukturen nur solche, die nicht rein kommerziell orientiert sind, weil sie ansonsten nicht mehr dem Fangedanken folgen würden. Gemeint sind damit Großstrukturen wie eine Convention, jedoch nicht deren Binnenstrukturen. Gewinnorientierung und Fansein schließen sich aus (Mertens, 2017 A, 5.1.1), weshalb derartige Strukturen nicht mehr der Community zugesprochen werden können, bzw. sie finden, räumlich betrachtet, nicht mehr in ihrer Mitte Platz. So wird zum Beispiel eine Fan-für-Fanmesse wie die Connichi in Kassel zu den Strukturen, die sich aus der Community der deutschen Manga- und Animeszene entwickelt haben, gerechnet, während jedoch eine AnimagiC in Bonn als rein gewerblich orientierte Messe dies nicht tut (Mertens, 2017 A, S. 49)².

Die Begriffe Community und Szene sind hierbei klar voneinander abzugrenzen (siehe Szene-Definition in 1.3). Man darf gleichzeitig in diesem Zusammenhang aber auch nicht das soziale Gebilde der Fanggemeinschaft, mit den aus ihr erwachsenen Strukturen verwechseln oder gleichsetzen. Denn die Strukturen und Strukturelemente selbst gehören zum Konstrukt Szene, sind aber räumlich (Strukturmodell) betrachtet in der Mitte (oder ggf. auch am Rande) der Community angesiedelt (Mertens, 2017 A, 4.2). Nichtsdestotrotz sind Szene und Community jedoch eng miteinander verbunden und stehen in einem starken Abhängigkeitsverhältnis. Sie stellen unterschiedliche

² Anm.: Das Mertens-Szenenstrukturmodell ist auch im Anhang zu finden.