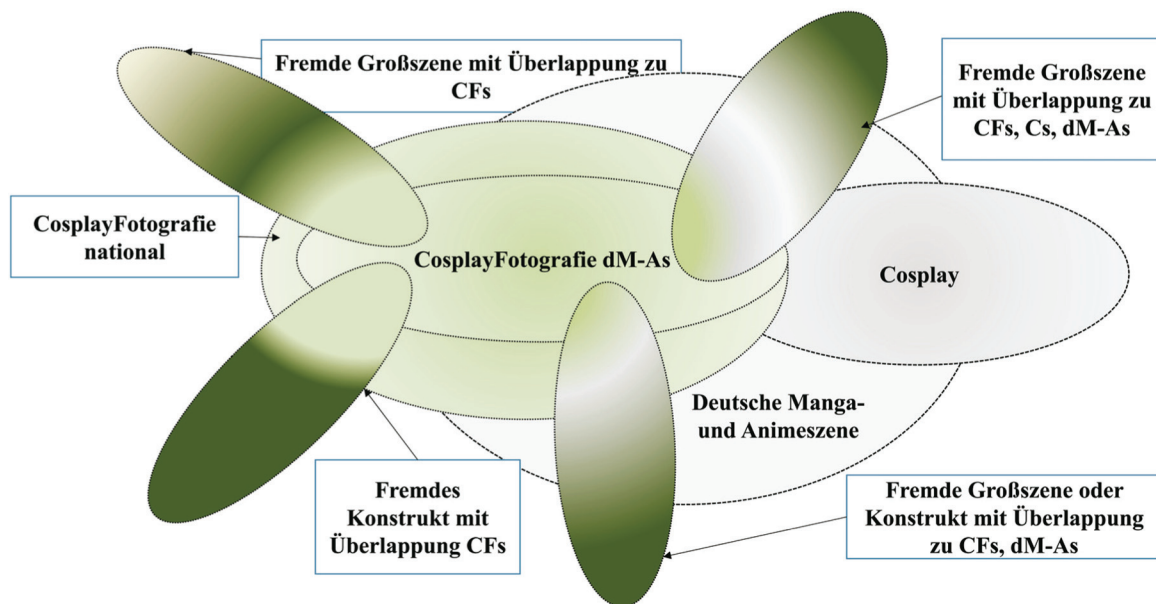


Eva Mertens

Die Kategorie der Dienstleistungsszenen

am Beispiel der Dubber- und CosplayFotografieszene



Die SzenenKonstruktStrukturAnalyse:
Funktionen, Wechselwirkungen,
Zusammenhänge, Beeinflussungen
sowie Mechanismen von Szenen

Mertens, Eva: Die Kategorie der Dienstleistungsszenen am Beispiel der Dubber- und CosplayFotografieszene. Die SzenenKonstruktStrukturAnalyse: Funktionen, Wechselwirkungen, Zusammenhänge, Beeinflussungen sowie Mechanismen von Szenen, Hamburg, Diplomica Verlag GmbH 2018

Buch-ISBN: 978-3-96146-612-2

PDF-eBook-ISBN: 978-3-96146-112-7

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

Extrakt

Im Zentrum dieses Buches stehen die Dubber- und CosplayFotografieszene, die als Mitglieder der Szenekategorie „Dienstleistungsszenen“ 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.

Dienstleistungsszenen als Subkonstrukte entstehen erst deutlich nach den Monoszenen und oft auch erst nach den ersten produktorientierten Szenen, sofern der Abstraktionsgrad von deren Interessensgegenständen nicht zu hoch ist. Sofern es sich bei ihrem Mutterkonstrukt nicht um ein kopiertes Szenenkonstrukt handelt, entstehen sie erst frühestens in der IV. Stufe des statischen Szenenhauses oder sogar erst in einer der darauffolgenden Stufen (Mertens, 2017 A, 7.3.1).

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.

Dubber- sowie auch CosplayFotografieszene als Mitglieder der Szenekategorie „Dienstleistungsszenen“ 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.

Inhalt

Extrakt	i
Abbildungsverzeichnis	iv
Vorwort.....	vii
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 Dienstleistungsszenen	13
2.1 Dubberszene (Synchronisation)	15
2.1.1 Vorstellung der Dubberszene	16
2.1.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA	18
2.1.3 Die Dubberszene als Dienstleistungsszene, Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt	45
2.1.4 Die Dubberszene als Kreativszene im Kontext von Urheber-, Marken- und Lizenzrecht	60
2.1.5 Bildungsmechanismen der Dubberszene, zeitlich und hierarchisch	64
2.1.6 Das Wissensmanagement der Dubberszene	65
2.1.7 Folgen der Schließung der zentralen Plattform Crimson Studio für das Dubberkonstrukt aus Sicht einer SKSA.....	72
2.1.8 Zusammenfassung Dubberszene im Kontext einer SKSA.....	83
2.2 CosplayFotografieszene	85
2.2.1 Vorstellung der CosplayFotografieszene	86
2.2.2 Einzelne Fragen des Fragebogens und seine Ergebnisse im Kontext einer SKSA	90
2.2.3 Die CosplayFotografieszene als Dienstleistungsszene, Verortung im Szenenraum und Verbindungen sowie deren Bedeutung für das Konstrukt.....	118
2.2.4 Die CosplayFotografieszene als Kreativszene im Kontext von Urheber-, Marken-, und Lizenzrecht.....	138
2.2.5 Bildungsmechanismen der CosplayFotografieszene, zeitlich und hierarchisch	141

2.2.6	Das Wissensmanagement der CosplayFotografieszene	144
2.2.7	Zusammenfassung CosplayFotografie	146
2.3	Zusammenfassung des Vergleichs Dubberszene – CosplayFotografieszene in wesentlichen Punkten im Kontext der SKSA.....	148
3	Literatur- und Quellenverzeichnis.....	151
	Gliederung der ursprünglichen Dissertation (Text).....	158
	Fazit ursprünglicher Dissertation, Original: Erkenntnisse, Schlussfolgerungen und Ausblicke.....	165
	Erkenntnisse und Schlussfolgerungen	166
	Szenen an sich, Grundsätzliches	166
	Szenen als Sozial- und Lerninstanz.....	168
	Szenen als Wissensinstitution	169
	Szenen und ihre Bildungsmechanismen und hierarchische Zuordnungen.....	171
	Szenen und ihr Hierarchiegefüge	172
	Die Funktionen von Subkonstrukten im Verband einer Großszene unter Einbezug der Kategorien	174
	Szenen und ihre Verbindungen, Überlappungszonen und Elemente struktureller Kopplung	176
	Szenen und ihre Organisation und Wesensart	178
	Die Zukunft.....	186
	Mertens-Szenenstrukturmodell.....	188
	Teilansicht Strukturmodell: Produktorientierte Szenen	189
	Das statische Szenenhaus	190
	Das dynamische Szenenhaus.....	191
	Szenenhierarchie.....	192
	Münchener Wissensmanagement-Modell (Winkler und Mandl).....	192
	Lernen in virtuellen Communities (Wilson und Ryder, 1998).....	193

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	<i>Screenshot emostar.de. 30.04.2017. Werbung in einer Mischszene. (emostar.de - Startseite, 2017).....</i>	11
Abbildung 2:	<i>Screenshot emostar.de. Themen einer Mischszene. (emostar.de - Startseite, 2017).....</i>	11
Abbildung 3:	<i>Die Dienstleistungsszene, ihre Verbindungen zu anderen Sub- und Großszenen sowie ihr Verhältnis zur Mutter- und Bezugsszene. © Eva Mertens 2014-18.</i>	46
Abbildung 4:	<i>Die Dubberszene und ihre Konstruktzugehörigkeiten auf der Ebene der Großszenen. © Eva Mertens 2014-18.</i>	47
Abbildung 5:	<i>Hierarchiegefälle Subkonstrukte in Bezug auf den Abstraktionsgrad ihres mitgeführten Produktes. © Eva Mertens 2014-18.</i>	56
Abbildung 6:	<i>Forenregeln Crash Dub Studios September 2015: Dubberszene (Crash Dub Studios - Forenregeln, 2008).....</i>	61
Abbildung 7:	<i>FAQ: Was bedeutet nCDS?: Dubberszene (crashdub.com - Mentoring, 2008).</i>	68
Abbildung 8:	<i>Hinweis Schließung Crimson Studio Board 02.04.2015: Dubberszene (Crimson Studio - Schließung, 2015).</i>	73
Abbildung 9:	<i>Ausschnitt Screenshot Mitgliederstatistik 30. September 2014, Dubber (crashdub.com - Forum, 2014).</i>	79
Abbildung 10:	<i>Ausschnitt Screenshot Mitgliederstatistik 30. September 2016, Dubber. (crashdub.com - Forum, 2016).....</i>	79
Abbildung 11	<i>CosplayFotografieszene, ihre Verbindungen und Räume zu anderen Sub-, Großszenen und sonstigen Konstrukten. © Eva Mertens 2015-18.</i>	119
Abbildung 12:	<i>Die CosplayFotografieszene und ihre Konstruktzugehörigkeiten auf der Ebene der Großszenen sowie ihre Überlappungszonen. © Eva Mertens 2014-18.</i>	119
Abbildung 13:	<i>Hierarchiegefälle Subkonstrukte in Bezug auf den Abstraktionsgrad ihres mitgeführten Produktes II. © Eva Mertens 2014-18</i>	136
Abbildung 14:	<i>Zirkelbeschreibung CosplayFotografie auf animexx.de. (animexx.com - Zirkel Fotografie, 2016).....</i>	142
Abbildung 15:	<i>Mertens-Szenenstrukturmodell. © Eva Mertens, 2013-17. (Mertens, 2017 A, S. 49)</i>	188
Abbildung 16:	<i>Szenenstrukturmodell, Teilansicht: Nähe der Subszene zum Wesenskern der Großszene (räumliche Projektion). © Eva Mertens, 2013-17. (Mertens, 2017 C, S. 63).....</i>	189
Abbildung 17:	<i>Statisches Szenenhaus. Entstehung einer Szene und ihrer Subszenen. © Eva Mertens, 2014-17. (Mertens, 2017 A, S. 142).....</i>	190

<i>Abbildung 18: Dynamisches Szenehaus. © Eva Mertens, 2014-17.</i>	
(Mertens, 2017 A, S. 156)	191
<i>Abbildung 19: Szenehierarchie. © Eva Mertens, 2014-17.</i>	
(Mertens, 2017 A, S. 166)	192
<i>Abbildung 20: Münchner Wissensmanagement-Modell</i>	
(Winkler & Mandl, 2004, S. 15).....	192
<i>Abbildung 21: Lernen in virtuellen Communities nach Wilson & Ryder.</i>	
(Winkler & Mandl, 2004, S. 17).....	193

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 fünf 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 sowie die Szenenbeschreibungen erstellen zu können. Allen voran bedanke ich mich bei meinem Mann, der mir immer wieder den Rücken gestärkt 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 dritte Kategorie von Subszenen (Szenen in der Szene) vor.

Dem Anhang wurden die ursprüngliche Gliederung sowie das Fazit des Gesamtwerks beigelegt. Die Gliederung wurde deshalb eingefügt, damit der Leser weiß, wo in diesem Buch positioniert war. Das Fazit enthält in Kurzform die Erkenntnisse, die sich aus dem Gesamtwerk ergeben hatten, die weit über die der einzelnen Bücher hinausgehen. Es wäre einfach zu schade gewesen, diese in ihrer Gänze für spätere Werke aufzuheben und den Leser nicht jetzt schon daran teilhaben zu lassen.

Eva Mertens

Einleitung

Das vorliegende Buch versucht anhand der Dubber- und CosplayFotografieszene als Subszenen (Szene in der Szene) der deutschen Manga- und Animeszene exemplarisch die Kategorie der Dienstleistungsszenen 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 Dienstleistungsszene (kategoriale Sicht) herausgestellt werden. Welche Funktion übernimmt sie und welche Bedeutung kommt dieser zu. Aber Dienstleistungsszenen sind wie die produktorientierten Szenen oft gleichzeitig auch Kreativszenen. Auch diese kategorialen Besonderheiten sollen untersucht werden. Im Zuge kategorialer sowie individueller Betrachtungen 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 Abschnitt 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 Communitys 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 Abschnitt 1.3). Man darf gleichzeitig in diesem Zusammenhang aber auch nicht das soziale Gebilde der Fangemeinschaft, 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 Perspektiven auf das gleiche Phänomen dar. Während die Community also das soziale Gebilde der Fans ist, mit all ihren Erwartungen, Wünschen, Normen und Einstellungen sowie daraus resultierenden Verhaltensweisen, bildet ein Szenenkonstrukt zusätzlich ihre innen- und außenliegenden

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

Strukturen ab, wobei das eine ohne das andere nicht denkbar ist. Das Verhältnis zwischen Community und dem Strukturelement „Subszene“ (Erläuterung und Definition folgt) ist genauso eng wie zum Beispiel das zwischen den Szenestrukturen allgemein (Makro- und Mikrostruktur) und ihr. In beiden Fällen liegt ein starkes Abhängigkeitsverhältnis vor, welches durch dynamische Effekte und Differenzierungsprozesse bei gleichzeitigen Wechselbeziehungen geprägt ist. Die Community ist dabei das „lebende“ Gewebe des Konstrukts Szene. Diese Zusammenhänge aufzuzeigen widmen sich die noch folgenden Kapitel.

1.2 Subszene

Zunächst soll einmal deutlich festgehalten werden, dass bei dem Begriffsteil "Sub", entgegen der umgangssprachlichen Gepflogenheit, keine negative Konnotation mitschwingt. "Sub" steht hier lediglich für "unter", weshalb der Begriff auch eine Untergruppe der eigentlichen Community in sozialer Hinsicht und ein Unterkonstrukt aus Sicht des Gesamtkonstrukts Großszene bezeichnet. Es gibt eine lange Historie der Jugendkultur- bzw. Jugendszeneforschung, die dieser zuvor beschriebenen negativen Konnotation gefolgt ist, weil man annahm, dass vor allen Dingen Jugendszenen reine Protestbewegungen im Sinne von organisiertem abweichendem Verhalten seien und sogenannte "normale" Jugendliche sich dort nicht aufhalten, sondern vielmehr nur Minderheiten der gesellschaftlichen Grenzgebiete. Hier soll auf die Ausführungen von FERCHHOFF³ zurückgegriffen werden, der darauf hinweist, dass (im 19. Jh. sowie zu Beginn des 20. Jh.) "männliche proletarische Großstadtjugendliche [...] im Rahmen bürgerlich-obrigkeitsstaatlicher Vorstellungen in medizinischen, psychopathologischen und sozialpädagogischen Diagnosen [...] in Bezug auf ein 'normatives Idealbildes von Jugend' [...] mindestens als krisengefährdete und bedrohte Opfer gesehen" (Ferchhoff, 2011, S. 32) wurden. Des Weiteren führt FERCHHOFF aus, dass der Jugendlichen (männlich) im Sinne Rettungshausbewegung als der "Verwahrloste, Gottlose, Kriminelle, der Korrekationsbedürftige" galt (Ferchhoff, 2011, S. 33). Aber auch SCHWENDTER hat in den 1970er Jahren darauf aufmerksam gemacht, dass "in der Praxis der letzten Jahre [...] der Begriff 'Subkultur' zum Schimpfwort degradiert" worden war (Schwendter, 2005, S. 10). Heutzutage hat man nicht nur ein anderes Verständnis vom Jugendlichen (Ferchhoff, 2011, S. 31-70; Villányi, Witte & Sander, 2007, S. 9-21), sondern auch von seinen Gründen für die Bildung von Jugendszenen bzw. seiner Community-Bildung innerhalb einer Szene. Selbst Szenen und dementsprechend auch Subszenen werden nicht mehr als reine Protestinstitutionen in Opposition zur Gesellschaft gesehen, sondern vielmehr als identitätsstiftende Gemeinschaftsbildungen.⁴ Hierin unterscheidet sich die Jugendszene nicht von der Mischszene und deshalb verweist also auch hier der Begriffsteil „Sub“ in sozialer

³ Anm.: Ausführliche Darlegung der historischen Entwicklung der Jugendkulturforschung sind bei FERCHHOFF: *Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert* zu finden (Ferchhoff, 2011).

⁴ Anm.: Siehe hierzu die Literaturangaben in Fußnote 9, einschließlich von FERCHHOFF: (Ferchhoff, 2011) und VILLÁNYI, WITTE & SANDER: (Villányi, Witte & Sander, 2007).

Hinsicht auf eine Untergruppe einer Community ohne jedwede Konnotation (auch nicht positiv). Die Vorsilbe bildet lediglich ein Ordnungsprinzip ab. Eine Subszene bildet damit eine Community innerhalb der Gesamt-Community einer Szene ab, die einerseits die Strukturen der Mutterszene verwendet, jedoch andererseits parallel dazu eigene spezifische ausbildet oder benutzt. Ihre Reichweite kann sich hierbei über die der Mutterszene hinaus erstrecken. Jede Community einer Subszene hat ihren eigenen Fokus, d. h. sie bildet spezifische Interessen aus, für die sie Strukturen und Kommunikationswege aufbaut. Sie entwickelt demnach ein eigenes „Knochengerüst“, ein eigenes Szenengerüst, aus. Eine Subszene bildet also nicht nur eine Community in der Community, sondern auch eine Szene in der Szene ab. Sie ist das Abbild der Binnendifferenzierung, die bei jeder über längere Zeit bestehende Szene und Community auftritt.

Genauso wie die Community einer Großszene, bestehen auch die Communities ihrer Subszenen selbstverständlich ausschließlich aus Fans (Mertens, 2017 A, 5.1). Auch hier heißt es dementsprechend, dass eine Gruppierung, die zum überwiegenden Teil ihre sogenannte „Fan“-Tätigkeit gewerblich nutzt, eben keine Community ist, sondern eine Gruppe von Gewerbetreibenden, die sich im Umfeld der Szene bewegen. Damit kann diese Gruppe aber auch keine Szene ausbilden, sondern es würde in so einem Falle ein Berufsverband im weitesten Sinne vorliegen.

1.3 Szene

Wie bereits in 1.1 erläutert, wird der Begriff der Szene im Szeneumfeld, aber auch in der Wissenschaft, nicht selten synonym mit dem Begriff der Fangemeinde verwendet. So kann man zum Beispiel folgende Definitionen finden:

„thematisch fokussierte kulturelle Netzwerke von Personen, die bestimmte materiale und/oder mentale Formen der kollektiven Selbststilisierung teilen und Gemeinsamkeiten an typischen Orten und zu typischen Zeiten interaktiv stabilisieren und weiterentwickeln“. (Hitzler, Bucher & Arnold, 2001, S. 20)⁵

„Ein Netzwerk von Publika, das aus drei Arten der Ähnlichkeiten entsteht: Partielle Identität von Personen, von Orten und von Inhalten. [...] Eine Szene hat ihr Stammpublikum, ihre festen Lokalitäten und ihr typisches Erlebnisangebot. Jede Szene hat eine zeitliche und räumliche Ausdehnung“. (Schulze, 2005, S. 463)

Beide Definitionen sind sich darüber einig, dass einer Szene ein soziales Netzwerk zugrunde liegt und dass es gemeinsame Interessen bzw. Inhalte, Orte und Zeitpunkte gibt. Wobei zwar die Orte in der ersten Definition genannt werden, aber der Fokus hierbei klar auf der Gemeinschaft als solcher liegt und damit auf der Community. Will man aber dem Begriff der Szene im Sinne der vorliegenden Arbeit gerecht werden, so muss man die angedeuteten Strukturen ins Zentrum stellen, d. h. man muss den Fokus

⁵ Anm.: Hier wurde mit Absicht die Formulierung aus 2001 aufgegriffen, weil sie die wesentlichen Punkte aufgreift, während in der Ausgabe von 2010 diese auf den Punkt gebrachte Definition fehlt. Ergänzen müsste man hier noch, dass für HITZLER und NIEDERBACHER Szenen nur lockere Verbände sind und zudem instabil. Dies wird aber noch später detaillierter aufgegriffen.

auf diese legen, aber dabei die Community mitdenken. Es ist genau die entgegengesetzte Vorgehensweise wie bei dem im ersten Zitat verwendeten Begriff der Community. Demnach ist eine Szene von ihrer Reichweite her mehr als ihre Community. Sie ist ein Konstrukt, ein Gefüge, das über die Community hinaus ökonomische, kulturelle und manchmal – je nach Szene – auch politische Auswirkungen hat. Zu einer Szene gehören, neben

- 1.) der ihr Zentrum bildenden Community auch
- 2.) die aus ihr gebildeten Strukturelemente. Diese können wiederum
 - a) rein sozialer Art (Gruppen, Einzelindividuen) oder aber auch
 - b) sozial und dabei organisiert sowie strukturiert sein, wie zum Beispiel eine Subszene, also eine organisierte, strukturierte und spezialisierte Untergruppe der Community und demnach ein Konstrukt im Konstrukt (Mischform). Daneben existieren im Konstrukt Szene aber auch
 - c) eine Vielzahl an Strukturelementen nicht-sozialer Art – wobei durchaus auch soziale Komponenten in untergeordneter Priorität vorhanden sein können – wie zum Beispiel: nicht-gewerbliche Conventions (Szenemessen), andere Events, Wettbewerbe, mediale Informations- und Kommunikationsstrukturen etc., die keine ökonomischen Ziele verfolgen. Jenseits dieser der Community im weitesten Sinne direkt zugeordneten Strukturelemente weist eine Szene jedoch auch noch
- 3.) eine ganze Reihe von Peripherieelemente auf, deren Fokus allerdings auf Einkommen, Ertrag und Gewinn ausgerichtet ist. Darunter fallen zum Beispiel (in Bezug auf die Manga- und Animeszene): Verlage, ein Teil der digitalen Internetplattformen, gegebenenfalls Künstler, sofern sie ihre Kunst gewerblich betreiben, gewerbliche Conventions (Messen), Merchandise-Unternehmen, Wettbewerbe, sofern sie eine eigenständige Organisation besitzen, Buch- und Comic-Handel, Fernsehsender etc. Dieses Gefüge steht in Wechselbeziehungen und Abhängigkeiten zueinander und bedingt sich mehr oder weniger stark. Nicht selten hängen Arbeitsplätze und Existenzen von dem Funktionieren dieses Gefüges ab (Mertens, 2012 A; Mertens, 2012 B, Mertens, 2017 A, S. 49 ff.).⁶

Szenen sind in der heutigen Zeit kein reines Jugendphänomen mehr⁷, obwohl dies genau der Eindruck ist, den man durch den wissenschaftlichen Diskurs gewinnen kann. Noch heute werden Szenen, sofern die Texte nicht von Szenemitgliedern geschrieben wurden, häufig in den Kontext der Jugendforschung gestellt, wie zum Beispiel in Texten von FERCHHOFF (Ferchhoff, 2011), HITZLER & NIEDERBACHER (Hitzler &

⁶ Anm.: Siehe auch Mertens- Szenestrukturmodell im Anhang.

⁷ Anm.: Wenn es denn so jemals war, denkt man an den Modellbau, Fußball oder das Briefmarkensammeln. Vielleicht müsste man in diesem Zusammenhang von männlich dominierten Szenen sprechen, da den Frauen in der Regel hierfür die Zeit fehlte und diese sich eher in Peer Groups trafen.

Niederbacher, 2010) oder auch HUGGER (Hugger, 2010).⁸ Und das, obwohl Szenen dieser Tage immer mehr zu einem gesamtgesellschaftlichen Phänomen werden oder es bereits sind. Auch LUCKE schreibt hierzu, dass „hinter den Szenen [...] aber noch mehr [steckt]. ‚Jugend in Szenen‘ steht auch für eine ‚Gesellschaft in Szenen‘.“ (Lucke, 2006, S. 17). Die neue und moderne Form der Szene ist eine Mischszene, d. h. sie verfügt über einen Jugend- und einen Erwachsenenanteil. Sie ist weder labil, wie die posttraditionale Vergemeinschaftungstheorie behauptet, noch fehlen ihr Verbindlichkeiten oder Verpflichtungsgrade (Hitzler & Niederbacher, 2010, S. 11-26). Ihre Mitglieder verbleiben zu einem nicht unerheblichen Teil über das Jugendalter im Verbund oder steigen sogar erst im Erwachsenenalter hinzu (Schulz & Mertens, 2014, S. 331-336).

Szenen sind damit eben nicht nur „thematisch fokussierte Netzwerke, die nach Vorlieben, Interessen und Neigungen des Einzelnen frei wählbar sind [...] [deren] Partizipanten [...] auf der Grundlage übereinstimmender Interessensvorliebe und gemeinsamen Orientierungen [...] eine Gemeinschaft“ (Bauer, 2010, S. 122) bilden.

Eine Community – die auch mehr als nur ihr Kommunikationsnetzwerk ist – kann ohne die sie umgebenden Peripherieelemente nicht überleben. Eine Szene ist deshalb, wie bereits erwähnt, deutlich mehr und nicht selten bilden sich Peripherieelemente heraus, die ebenfalls in einem engen Abhängigkeitsverhältnis zur Community und dem dazugehörenden Szenenkonstrukt stehen. So gibt es im Falle der Manga- und Animeszene Verlage wie *Tokyopop* (Produkte: Manga und artverwandte Produkte) oder auch die *AnimagiC*, eine Convention in Bonn (Produkte: Szenemesse und Szenemagazin), deren Produkte bzw. Dienstleistungen ausschließlich auf die Community ausgerichtet sind. Beginnt die Community der Szene zu schrumpfen bzw. auszutrocknen, sinken deren Umsätze und die Existenz der Unternehmen ist bedroht und damit auch die dort vorhandenen Arbeitsplätze. Auch die Comicläden, deren Produktpalette deutlich über die Szene hinausgeht, stehen in einem engen Abhängigkeitsgefüge zur Manga- und Animeszene, da der Hauptumsatz heutzutage oft über den Manga und die ihn begleitenden Merchandise-Produkte erwirtschaftet wird (Mertens, 2012 B, S. 47-50). Eine Szene ist ein Gebilde, das in der Regel permanent in Bewegung ist, sich entwickelt und auf mehreren Ebenen sehr unterschiedliche Dynamiken zeigt. Jedes der Peripherieelemente selbst, einschließlich der Community, verändert und entwickelt sich auf der einen Seite selbst, während aufgrund der engen Wechselbeziehungen sich diese Entwicklungen dann auch auf die mit ihnen verbundenen Strukturelemente auswirken. Es werden Reaktionen, Prozesse und Entwicklungen ausgelöst.

Zusammengefasst heißt dies, dass eine Szene also immer aus einer Community (Fangemeinde) und der sie umgebenden, aber auch inne wohnenden Elemente besteht, die in der Regel in mehr oder weniger engen Wechselbeziehungen und Abhängigkeiten zueinander stehen. Wurde die Community zuvor als „lebendes Gewebe“ bezeichnet, so

⁸ Anm.: Siehe hier auch: LUCKE: (Lucke, 2006); HITZLER: (Hitzler R. , 2008); HARRING, BÖHM-KASPER, ROHLFS und PALENTIEN: (Harring, Böhm-Kasper, Rohlf, & Palentien, 2010); VOGELGESANG UND MINAS: (Vogelgesang & Minas, 2010); INAN: (Inan, 2012); WEIS: (Weis, 2012). Hier gilt es jedoch anzumerken, dass der Begriff der „Szene“ nicht überall Verwendung findet und diese Vergemeinschaftungsform auch oft unter dem der „Jugendkultur(en)“ beschrieben wird.

ist die Szene ihr Knochengerüst, was sie aufrecht erhält und ihr die „Fortbewegung“ erlaubt. Mag das Bild auch ein wenig hinken, so hilft es vielleicht doch, sich dieses enge Verhältnis bei gleichzeitiger Trennung vorzustellen. Im Kontext der vorliegenden Arbeit ist eine Eingrenzung des Szenenbegriffs auf massenmedial erzeugte oder medial orientierte Fanszenen sinnvoll⁹. Der Grund hierfür ist, dass diese Gruppe von Fan-, Szene- und Jugendkulturforschung am häufigsten thematisiert wurde und gerade bei diesen sehr oft die eingangs besprochenen Fehleinschätzungen und Pauschalisierungen vorgenommen wurden. Allerdings hier, wie zu Beginn schon angemerkt, um eine singuläre Erweiterung der Punkszene und einem Teil ihrer Ableger ergänzt, wobei derzeit noch nicht klar ist, ob man diese Gruppe zukünftig noch erweitern muss. Der Grund für die Hinzunahme der Punkszene und ihrer Ableger ist, dass in diesen Szenen Musik eine zentrale Rolle in Bezug auf die Selbstdefinition und das Zugehörigkeitsgefühl spielt. Mit dieser Ausrichtung ist aber eng ein Fantum verbunden. Mag es sich also auf den ersten Blick bei der Punkszene selbst um eine gesellschaftskritische, ideologische und im weitesten Sinne auch politische Szene handeln, so ist sie auf den zweiten Blick eben doch eine medial ausgerichtete Szene mit einem gelebten Fantum (Schomers, 2006).¹⁰ Dieses bildet auch das Potenzial, aus dem heraus die Weiterentwicklung von einer Jugendszene zu einer Mischszene erfolgen kann. Die Punkszene als sozialkritisches Konstrukt, mit dem Protest gegen bestimmte Rahmenbedingungen und Vorstellungen der Gesellschaft (welche auch immer), ist stark auf die Denkweise und Bedürfnisse von Jugendlichen und jungen Erwachsenen ausgerichtet und würde allein vermutlich keine Weiterentwicklung erlauben. Ähnlich sieht dies für den Ableger Emo (Emotional) aus, der ebenfalls stark auf die Bedürfnisse von Jugendlichen und jungen Erwachsenen ausgerichtet ist. Hier allerdings wird die Weiterentwicklung noch erschwert, weil der ausgebildete Phänotyp ebenfalls auf diese Altersgruppe zugeschnitten ist (Padtberg-Kruse, 2010; emostar.de - Startseite, 2014)¹¹.

⁹ Anm.: Hierzu gehören auch künstlerisch orientierte Szenen, deren jeweiliges Medium das Bild, der Tanz als Ausdrucksform oder dergleichen ist.

¹⁰ Anm.: Auch: EILERS: (Eilers, 2006) oder HITZLER und NIEDERBACHER: (Hitzler & Niederbacher, 2010) oder LAUENBURG: (Lauenburg, 2008).

¹¹ Anm.: Seit 2014 scheint sich auch hier die Zusammensetzung der Szene geändert zu haben bzw. sich das Konstrukt auf die veränderte Struktur eingestellt zu haben.

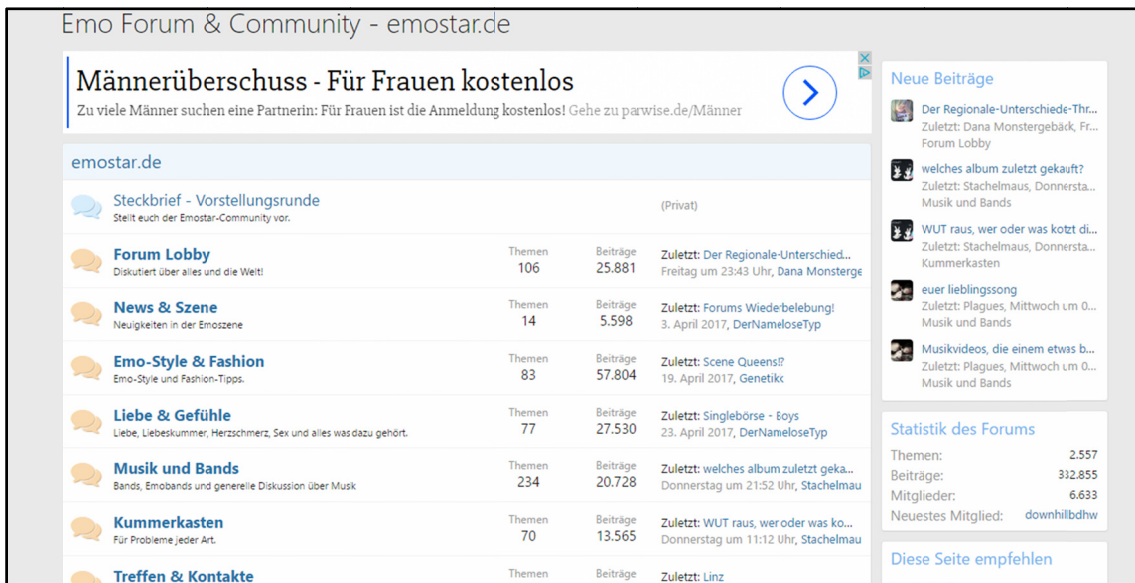


Abbildung 1: Screenshot emostar.de. 30.04.2017. Werbung in einer Mischszene. (emostar.de - Startseite, 2017)

Und trotzdem scheint auch die Emoszene in den letzten Jahren eine Entwicklung zur Mischszene durchgemacht zu haben, die sich inzwischen auch in ihren Strukturen bemerkbar macht. War die Plattform *emostar.de* in 2014 noch stark auf Teenys ausgerichtet, so wurde inzwischen auch der Themenblock auf Studium und Beruf ausgeweitet und die Plattform finanziert sich zudem über Werbung von digitalen Partnerbörsen wie *parwise.de*, was bei einer reinen Jugendszene undenkbar wäre.

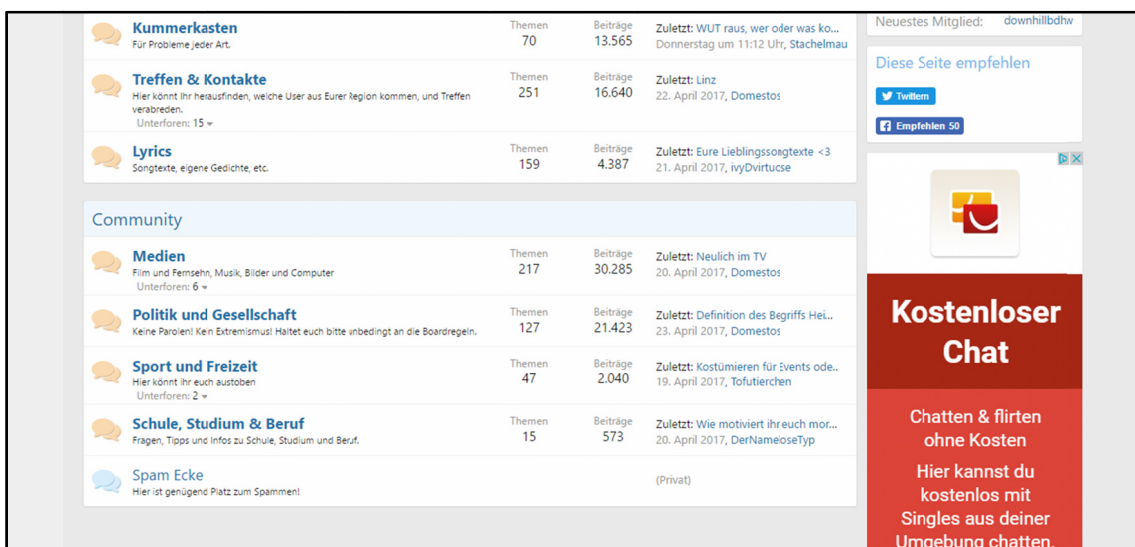


Abbildung 2: Screenshot emostar.de. Themen einer Mischszene. (emostar.de - Startseite, 2017)

2014 sah von außen noch der Kontrast zu den Ablegern der Punkszene wie Gothic und Straight Edge sehr groß aus, während er sich inzwischen aber deutlich mehr aufgelöst zu haben scheint. Bei all diesen Konstrukten waren damals und sind auch heute die gleichen Bildungsprinzipien wie bei der deutschen Manga- und Animeszene zu erkennen. Sie bilden genauso wie diese den neuen Szenetypen ab, dem dieses Buch