

# **Identitätskonstruktion in Jugendszenen**

## **Patchwork und Otakismus als moderne Strategien der Lebensführung**

**Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades  
des Doktors der Philosophie (Dr. phil.)**

**an der Fakultät für Erziehungswissenschaft  
der Universität Bielefeld**

**vorgelegt von**

**David Werner**

**Erster Gutachter: Prof. Dr. Uwe Sander**

**Zweiter Gutachter: Prof. Dr. Andreas Zick**

**Bielefeld, im Januar 2010**



Für meine Familie –  
optima optimarum, origo omnium.

Für Stefanie –  
lumen clarissimum, ops maxima.

# Inhaltsverzeichnis

Inhalt	Seite
Abbildungsverzeichnis .....	5
Tabellenverzeichnis .....	6
Danksagung .....	7
<b>1. Einleitung .....</b>	<b>8</b>
<b>2. Jugend im 21. Jahrhundert .....</b>	<b>14</b>
2.1 Jugend im Zeitalter von Globalisierung – Veränderte Lebenswirklichkeit.....	14
2.1.1 Die Freisetzung des Individuums: Entbettung und Enttraditionalisierung.....	15
2.1.2 Pluralisierung und Differenzierung der Lebenswelt.....	16
2.1.3 Individualisierung: Der freie Mensch und die Qual der Wahl .....	17
2.2 Konsequenzen für die Lebensphase Jugend .....	19
2.3 Neue Formen jugendlicher Vergemeinschaftung .....	20
<b>3. Jugendszenen .....</b>	<b>23</b>
3.1 Charakteristika von Szenen .....	23
3.2 Strukturen innerhalb von Szenen.....	25
3.3 Interaktion und Kommunikation in Szenen.....	27
3.4 Zur Bedeutung von Szenen für Jugendliche.....	28
<b>4. Identität im Zeitalter der Globalisierung.....</b>	<b>30</b>
4.1 Die Krisenhaftigkeit der Identität in der reflexiven Moderne .....	31
4.2 Identität als lebenslanger, offener Prozess .....	33
4.3 Identität, Kohärenz und Narration .....	35
4.4 Identität, Alterität und Interaktion .....	37
4.5 Identität als exklusives Gut? Ressourcen und Beschränkungen.....	39
4.6 Wie kann Identitätskonstruktion gelingen? .....	41
<b>5. Identitätsbildung unter dem Einfluss von Szenen – zwei Strategien.....</b>	<b>43</b>
5.1 Patchwork-Identität – Die Bastellei am eigenen Selbst.....	44
5.1.1 Erste These: Patchwork .....	47

---

5.2	Otakismus – Die Suche nach ultimativer Identitätskohärenz? .....	47
5.2.1	Die Entwicklung des Otakismus: Bedeutungserweiterungen und Konnotationen .....	48
5.2.2	Otaku im Westen – Von sozialer Isolation zum Fantum.....	50
5.2.3	Interaktion, Zugehörigkeit und Otakismus.....	52
5.2.4	Otakismus – Die Quintessenz.....	54
5.2.5	Otakismus als Identitätsstrategie .....	56
5.2.6	Zweite These: Otakismus .....	58
<b>6.</b>	<b>Die japanische Comic-Kultur in Deutschland .....</b>	<b>59</b>
6.1	Anime und Manga – Etymologie und Begrifflichkeiten .....	60
6.2	Entstehung und Entwicklung japanischer Comics .....	61
6.3	Charakteristika japanischer Comics .....	63
6.3.1	Zeichnerisch-gestalterische Charakteristika.....	63
6.3.2	Inhaltlich-intentionale Charakteristika .....	64
6.4	Themen, Genres und Zielgruppen .....	66
6.5	Anime und Manga in der japanischen Gesellschaft .....	67
6.6	Kulturelle Grenzüberwindung: Anime erobern Deutschland.....	68
6.6.1	Die Anfänge: Anime im deutschen Fernsehen .....	68
6.6.2	Multimedialer Boom .....	70
6.6.3	Aktuelle Entwicklungen und Tendenzen.....	71
<b>7.</b>	<b>Empirisches Setting I: Forschungsdesign der Onlinebefragung.....</b>	<b>74</b>
<b>8.</b>	<b>Exploration der japanischen Comic-Szene in Deutschland.....</b>	<b>77</b>
8.1	Geschlecht, Alter und Bildung der Szenegänger.....	77
8.2	Interaktion, Kommunikation und Szenetreffpunkte .....	80
8.3	Freizeitverhalten der Szenegänger.....	85
8.4	Szenenüberschneidungen.....	88
8.5	Funktionen und Aufgaben der Szene.....	91
8.6	Einflüsse und Auswirkungen der Szene .....	93
8.7	Otakismus und die japanische Comic-Szene.....	98
8.8	Zusammenfassung .....	99

---

<b>9. Empirisches Setting II - Forschungsdesign der qualitativen Untersuchung</b> .....	101
9.1 Grounded Theory als Methodologie des Forschungsprozesses.....	102
9.2 Sampling.....	103
9.2.1 Selektives Sampling .....	103
9.2.2 Theoretisches Sampling.....	105
9.3 Datenerhebung.....	105
9.4 Kodierung des Interviewmaterials.....	107
9.5 Aufbau der Analyse .....	108
<b>10. Vorstellung der Interviewpartner</b> .....	110
10.1 Patchworker.....	110
10.1.1 Sören, 19 Jahre .....	110
10.1.2 Svenja, 22 Jahre.....	111
10.1.3 Viviane, 18 Jahre .....	112
10.1.4 Dimitri, 25 Jahre .....	113
10.2 Otaku .....	114
10.2.1 Myv, 18 Jahre .....	114
10.2.2 Sebastian, 19 Jahre .....	116
10.2.3 Daniela, 20 Jahre .....	117
10.2.4 Thomas, 21 Jahre.....	118
<b>11. Analyse der Interviews</b> .....	120
11.1 Soziales Leben und Alterität.....	120
11.1.1 Außerszenische Rahmenbedingungen: Belastende Probleme im unmittelbaren sozialen Umfeld.....	121
11.1.2 Funktionen der Szeneteilnahme: Soziale Funktionen der Szene für die Szenegänger.....	127
11.1.3 Auswirkungen der Szeneteilnahme I: Charakterisierung der Szene-gemeinschaft.....	135
11.1.4 Auswirkungen der Szeneteilnahme II: Etablierung von Freundschaften .....	142
11.1.5 Fazit: Soziale Fixierung auf die Szene .....	149
11.2 Gestaltung und (Er-)Füllung des alltäglichen Lebens mit der Szene .....	152
11.2.1 Außerszenische Rahmenbedingungen: Unerfülltes oder unglückliches Leben vor der/ohne die Szene .....	153

---

11.2.2 Funktionen der Szeneteilnahme: Ausgleich und Ablenkung .....	158
11.2.3 Auswirkungen der Szeneteilnahme I: Grundlegende Verbesserung der Lebensqualität.....	164
11.2.4 Auswirkungen der Szeneteilnahme II: Integration der Szene in das alltägliche Leben.....	168
11.2.5 Fazit: Fixierung auf die Szene bei der Gestaltung des alltäglichen Lebens .	174
11.3 Entwicklung von Einstellungen, Werten und Prioritäten durch die Identifikation mit der Szene .....	177
11.3.1 Außerszenische Rahmenbedingungen: Positionierung zu gesellschaftlichen Normen, Konventionen und Erwartungen .....	178
11.3.2 Funktionen der Szeneteilnahme: Umgang mit innerszenischen Werten und Konventionen .....	185
11.3.3 Auswirkungen der Szeneteilnahme: Der Wert der Szene im Leben der Szenegänger.....	192
11.3.4 Fazit: Fixierung auf die Szene in Bezug auf die Entwicklung von Wertvorstellungen und Prioritäten .....	198
<b>12. Erkenntnisse und Schlussfolgerungen.....</b>	<b>202</b>
12.1 Patchwork als gelebte Vielfalt.....	203
12.2 Otakismus als Chance.....	205
12.3 Die Szene als Mittelpunkt otakistischer Lebensführung .....	207
12.4 Reflexion als Schlüssel zu einer modernen, angepassten Lebensführung?.....	209
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>211</b>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Akteurstypen in Szenen .....	26
Abbildung 2: Beispiel einer Fragenmatrix (Frage 1 der Onlinebefragung).....	75
Abbildung 3: Altersverteilung der Befragten .....	79
Abbildung 4: Interaktion innerhalb der Szene .....	81
Abbildung 5: „Auf Conventions mache ich häufig Cosplay“ unter Berücksichtigung des Geschlecht .....	84
Abbildung 6: Freizeitbeschäftigung „Lesen (kein Manga)“ unter Berücksichtigung des Geschlechts .....	86
Abbildung 7: Freizeitbeschäftigung „Zeichnen“ unter Berücksichtigung des Geschlechts .....	88
Abbildung 8: „Zu welchem Anteil stammen deine Freunde aus der Szene?“ .....	97

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1:	Aufteilung der Interviewpartner in Patchworker und Otaku .....	109
Tabelle 2:	Belastende Probleme im unmittelbaren sozialen Umfeld.....	121
Tabelle 3:	Soziale Funktionen der Szene für die Szenegänger.....	128
Tabelle 4:	Charakterisierung der Szenegemeinschaft.....	136
Tabelle 5:	Etablierung von Freundschaften .....	143
Tabelle 6:	Soziale Fixierung auf die Szene .....	150
Tabelle 7:	Bewertung der eigenen Lebensqualität vor der/ohne die Szene.....	154
Tabelle 8:	Ausgleich und Ablenkung durch die Szene.....	159
Tabelle 9:	Grundlegende Verbesserung der Lebensqualität durch die Szene .....	164
Tabelle 10:	Integration der Szene in das alltägliche Leben.....	169
Tabelle 11:	Fixierung auf die Szene bei der Gestaltung des alltäglichen Lebens .....	175
Tabelle 12:	Positionierung zu gesellschaftlichen Normen, Konventionen und Erwartungen.....	179
Tabelle 13:	Umgang mit innerszenischen Werten und Konventionen .....	186
Tabelle 14:	Der Wert der Szene im Leben der Szenegänger.....	192
Tabelle 15:	Fixierung auf die Szene in Bezug auf die Entwicklung von Wertvorstel- lungen und Prioritäten .....	200

## Danksagung

Die Anfertigung dieser Arbeit stellte sich für mich als ein gleichermaßen fordernder wie fesselnder Prozess heraus, an dem nicht nur ich selbst, sondern auch viele andere Menschen beteiligt waren. Bei diesen möchte ich mich an dieser Stelle für ihre so wichtige Hilfe und Mitarbeit von Herzen bedanken.

Mein Dank gilt allen voran meinem Doktorvater Professor Dr. Uwe Sander, der mir durch seine stets konstruktiven Anregungen zu neuen Perspektiven verholfen und mich von der Themenfindung bis hin zur Fertigstellung meiner Arbeit maßgeblich unterstützt hat.

Ich bedanke mich bei der RTL2-Redakteurin Andrea Lang, die mir in einem Interview umfassende Einblicke in die Vermarktung und Entwicklung von Anime im deutschen Fernsehen gewährt und mir so zu einem differenzierten Verständnis von der Präsenz japanischer Comics in der deutschen Medienlandschaft verholfen hat.

Darüber hinaus gilt mein Dank Maria Tillmann für ihre Einschätzungen, Anregungen und ihre Kritik an meiner Arbeit, die mich so manchen Sachverhalt aus einem anderen Blickwinkel haben betrachten lassen.

Schließlich möchte ich mich bei allen Szenegängern der japanischen Comic-Szene in Deutschland bedanken, die so zahlreich an meiner Onlinebefragung teilgenommen, mit mir in Foren diskutiert und mir vielseitige Einblicke in ihre Szene gewährt haben. Ganz besonderer Dank gilt den 15 Szenegängern, die mir in umfassenden Interviews von ihrem Leben innerhalb und außerhalb der japanischen Comic-Szene erzählt und ihre Erfahrungen mit mir geteilt haben. Ohne ihre Zeit, Geduld und ihr uneigennütziges Engagement wäre diese Arbeit nicht realisierbar gewesen.

## 1. Einleitung

Das Leben und das Aufwachsen im 21. Jahrhundert vollziehen sich unter dem Einfluss zahlreicher gesellschaftlicher und lebensweltlicher Entwicklungen: Die globalisierte Welt eröffnet dem Einzelnen ein immer größer werdendes Spektrum an Möglichkeiten, die Gestaltung seines Lebens selbst in die Hand zu nehmen und es seinen individuellen Vorstellungen anzupassen (vgl. Ferchhoff 2007, S. 72). Um diese Chancen auch tatsächlich wahrnehmen zu können, bedarf es jedoch konkreter Voraussetzungen: Es gilt nicht nur, sich den neuen Herausforderungen stellen zu *wollen*, sondern dies durch das Mitbringen der nötigen materiellen, sozialen und psychischen Ressourcen auch zu *können* (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 53). Die Angebotsvielfalt der pluralisierten Lebenswelt will überschaut und ausgelotet werden. In sämtlichen Lebensbereichen wollen unentwegt Entscheidungen getroffen werden. Und nicht zuletzt wollen all diese Freiheiten genutzt werden, um das eigene Leben erfüllend zu gestalten und es den individuellen Bedürfnissen anzupassen.

Für Jugendliche stellen diese Bedingungen eine besondere Herausforderung dar. Viele Erfahrungen sind für sie gänzlich neu und mit vielen Entscheidungen stellen sie die Weichen für ihr zukünftiges Leben. Ob bei der Ausbildungs- und Berufswahl, der Integration in Gruppen und Gemeinschaften oder dem Verfolgen eines individuellen Lebensstils – viele Jugendliche genießen dank eines bisher nicht gekannten Maßes an Mobilität und materiellen Ressourcen die Freiheit, ihr Leben zu weiten Teilen nach ihren eigenen Vorstellungen zu formen (vgl. Ferchhoff 2007, S. 76). Nicht zuletzt stehen sie dabei vor der elementaren Aufgabe, ihr eigenes Selbst, ihre Identität zu finden.

Doch wie vollzieht sich dieser Prozess der Identitätskonstruktion unter den Einflüssen von Pluralisierung, Enttraditionalisierung und Individualisierung? Welchen neuen Herausforderungen sehen sich Jugendliche unter diesen veränderten Lebensbedingungen gegenüber? Dadurch, dass traditionelle und bewährte Identitätsentwürfe vor dem Hintergrund von Freisetzung und Enttraditionalisierung zunehmend an Bedeutung verlieren, obliegt es in besonderem Maße dem Einzelnen selbst, die neu gewonnenen Freiheiten gewinnbringend zu nutzen. Es ist an ihm, sich in der Vielfalt der pluralisierten Lebenswelt zu orientieren und seine Identität weitestgehend frei, eigenständig und individuell zu konstruieren (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 70ff).

Dieser Aufgabe sieht sich der Einzelne jedoch nicht allein gegenüber: Erst durch sein Verhältnis zu anderen Menschen und durch seine Positionierung zur Gesellschaft mit ihren Werten und Normen konstruiert er Alterität, einen wesentlichen Bestandteil seiner Identität

(vgl. Keupp u.a. 2006, S. 95). Auch in diesem Punkt stellt ihn die globalisierte Welt vor neue Herausforderungen: Im Zuge von Freisetzung und Individualisierung verlieren herkömmliche Sozialisationsinstanzen wie Kirchen- und Jugendverbände oder gar die Familie zunehmend an Bedeutung, da sie den Ansprüchen des Einzelnen häufig nicht mehr gerecht werden können. Die Erfahrungsräume, innerhalb derer Interaktion stattfindet und soziale Beziehungen aufgebaut und etabliert werden, sind dem Einzelnen folglich nicht mehr zugesichert, sondern müssen von ihm eigenverantwortlich gesucht oder geschaffen werden (vgl. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 17). Es stellt sich also die Frage nach alternativen Vergemeinschaftungsformen, die die veränderten lebensweltlichen Bedingungen berücksichtigen und den Einzelnen bei der Konstruktion von Alterität unterstützen.

Diese Anforderungen werden in besonderem Maße von *Szenen* erfüllt (vgl. ebd., S. 19ff). Szenen sind thematisch fokussierte soziale Netzwerke, in deren Mittelpunkt nicht der Einzelne selbst, sondern ein konkretes Thema steht. In diesem Rahmen kann ein jeder an diesem Thema teilhaben, mit Gleichgesinnten interagieren, Beziehungen knüpfen und sich in eine Gemeinschaft integrieren. Gleichzeitig gewähren Szenen dem Einzelnen durch den Verzicht auf kollektive Zwänge und Verpflichtungen ein besonderes Maß an Freiheit und Unabhängigkeit und ermöglichen es, die Teilnahme ganz nach individuellen Vorstellungen und Bedürfnissen zu gestalten. Durch ihren offenen, dynamischen Charakter bleiben Szenen immer in Bewegung und in besonderer Weise an die lebensweltlichen Gegebenheiten angepasst. In vielerlei Hinsicht können sie die Funktionen herkömmlicher Sozialisationsinstanzen übernehmen: Szenen stellen Räume dar, innerhalb derer sich der Einzelne in eine Gemeinschaft integrieren, Zugehörigkeit und Anerkennung gewinnen sowie sich zu konkreten Wertesystemen positionieren kann. Auf diese Weise können Szenen den Einzelnen bei der Konstruktion seiner Identität, insbesondere bei der Herstellung von Alterität, maßgeblich unterstützen.

Diese Gedanken lassen sich zu den zentralen Ansätzen dieser Arbeit verknüpfen: Ist der Einzelne in der Lage, die Chancen der globalisierten Lebenswelt zu erkennen und zu ergreifen, so bietet sie ihm zahlreiche Möglichkeiten, sein Leben frei und nach eigenen Maßstäben zu gestalten. Sie befreit ihn von vorgefertigten, oktroyierten Schablonen der Lebensführung, von der obligatorischen Integration in feste Kollektive und von der unreflektierten Übernahme traditioneller Wertvorstellungen. Durch die Pluralisierung sämtlicher Lebensbereiche schafft sie ein neues Spektrum an Optionen, aus denen der Einzelne wei-

testgehend frei wählen und dadurch seine Identität in höchstem Maße individuell formen kann.

All die Chancen und Freiheiten, die mit der Pluralisierung, Freisetzung und Individualisierung einhergehen, stellen den Einzelnen jedoch unweigerlich vor neue, nicht zu unterschätzende Herausforderungen. Und so stellt sich die Frage, wie sich jemand in der globalisierten Lebenswelt zurechtfinden soll, der ihre Möglichkeiten nicht oder nur eingeschränkt zu nutzen weiß. Der nicht alle nötigen Ressourcen und Kompetenzen mitbringt, um sämtliche Chancen problemlos ergreifen zu können und die zahlreichen Angebote und zu treffenden Entscheidungen eher als Belastungen empfindet. Für den die Integration in unterschiedliche und immer neue Gruppen und Gemeinschaften keine leicht zu bewältigende Aufgabe darstellt. Wie kann es unter diesen Voraussetzungen überhaupt gelingen, die lebensweltlichen Gegebenheiten anzunehmen und sie für die Konstruktion der eigenen Identität zu nutzen?

Aus diesen beiden unterschiedlichen Perspektiven wird das Problem der Identitätsbildung unter den Bedingungen der *reflexiven Modernisierung* (Beck 1991, S. 40) in dieser Arbeit betrachtet. Das Ziel ist es, zu ergründen, welche Strategien der Lebensführung mit einer an die lebensweltlichen Gegebenheiten angepassten Identitätskonstruktion verbunden sein können. Zwei konkrete Strategien stehen dabei im Zentrum des Interesses: *Patchwork* und *Otakismus*. Das Konzept der „Patchwork-Identität“ (vgl. Keupp 1988; Keupp u.a. 2006) basiert auf einer Lebensführung, die sich durch Vielseitigkeit und Offenheit auszeichnet und die Möglichkeiten der globalisierten Lebenswelt in besonderem Maße zu nutzen weiß. Der Patchworker nimmt die ihn umgebende Vielfalt auf, reflektiert sie und sucht sich aus allem Angebotenen das aus, was zu ihm passt und was er in sein Leben integrieren möchte. Diese unterschiedlichen, bisweilen gar widersprüchlichen „Patches“ fügt er zu der individuellen Collage seines Lebens, zu seiner Identität, zusammen.

Eine gänzlich andere Strategie verfolgen diejenigen, die ihr Leben gemäß dem Otakismus gestalten, einem Konzept, das der japanischen Populärkultur entstammt und im deutschsprachigen Raum bisher weder hinreichend definiert noch empirisch untersucht worden ist. Der „Otaku“ ist darum bemüht, die Angebotsvielfalt der pluralisierten Lebenswelt auf einen winzigen Ausschnitt zu reduzieren und sich so darin zu orientieren (vgl. Grassmuck 1999; Manfé 2005). Er fixiert sich auf ein konkretes Interesse, auf eine Leidenschaft, und richtet sein ganzes Leben danach aus. Durch diese Fixierung und die damit verbundene Abwendung von weiten Teilen seiner Lebenswelt schafft er nicht nur überschaubare, be-

herrschaare Erfahrungsraume, sondern auch ein besonderes Ma an Kohärenz und Kontinuität, worauf die Konstruktion seiner Identität basiert.

Obwohl Patchwork und Otakismus zwei höchst unterschiedliche Strategien der Lebensführung darstellen und sich wie zwei Pole gegenüberstehen, basieren beide auf einem reflektierten Umgang mit den Chancen und Herausforderungen, die mit der reflexiven Modernisierung einhergehen. Auf diese Weise ermöglichen es beide Strategien, das Leben sowohl den gesellschaftlichen Bedingungen als auch den individuellen Bedürfnissen anzupassen und aus diesem Spannungsverhältnis Identität zu konstruieren.

Szenen können dabei sowohl für Patchworker als auch für Otaku von großer Bedeutung sein, da sie die Vorteile von Freisetzung, Pluralisierung und Individualisierung auf besonders intensive Art und Weise erfahr- und nutzbar machen. Sie verlangen vom Einzelnen keine Anpassung, sondern lassen ihn ohne Konformitätszwänge und Verpflichtungen an den unterschiedlichsten Facetten des Szenethemas teilhaben und seine Integration in die Gemeinschaft nach seinen individuellen Vorstellungen und Bedürfnissen selbst bestimmen. Durch diese Eigenschaften kommen Szenen sowohl dem Patchwork als auch dem Otakismus in besonderer Weise entgegen: Patchworker können ihr Leben durch die Teilnahme an einer oder mehreren Szenen bereichern, indem sie den Grad ihrer Integration selbst bestimmen und aus den vielfältigen Szeneangeboten das auswählen, was sie für sich als passend empfinden. Für einen Otaku kann die Szene gar einen besonders hohen Stellenwert einnehmen, bietet sie ihm doch die Möglichkeit, an einem Thema und all seinen Facetten teilzuhaben und sich auf intensivste Art und Weise dieser einen Leidenschaft zu verschreiben.

Aus diesen Ansätzen ergeben sich die zentralen Fragestellungen dieser Arbeit: Wie kann die Teilnahme an Szenen die Identitätskonstruktion des Einzelnen beeinflussen und die Herstellung von Identität nach den Prinzipien des Patchworks und des Otakismus unterstützen? Und inwiefern können Patchwork und Otakismus auf dieser Grundlage moderne Strategien einer an die lebensweltlichen Bedingungen angepassten Lebensführung darstellen?

Um sich einer Beantwortung dieser Fragen fundiert und differenziert annähern zu können, wird im Folgenden zunächst im *zweiten* von insgesamt zwölf Kapiteln mit einer Einführung in die lebensweltlichen Veränderungen, mit denen sich (nicht nur) Jugendliche im 21. Jahrhundert konfrontiert sehen, und deren Auswirkungen auf die Lebensphase Jugend eine

Grundlage für das Verständnis der Problemstellungen dieser Arbeit geschaffen. Ein Resultat dieser Entwicklungen ist die wachsende Bedeutung neuer, an die aktuellen Lebensbedingungen angepasster Formen der Vergemeinschaftung: Szenen, ihre Charakteristika und ihre Bedeutung für Jugendliche werden im *dritten* Kapitel behandelt. Der moderne Identitätsdiskurs steht im Mittelpunkt des *vierten* Kapitels, in dem die Fragen erörtert werden, warum Identität in der reflexiven Moderne ein besonders relevantes Thema darstellt (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 70f), wovon sie maßgeblich beeinflusst wird und unter welchen Voraussetzungen die Konstruktion von Identität gelingen kann. An diesen Überlegungen schließt im *fünften* Kapitel die Vorstellung zweier moderner Identitätsstrategien an: Patchwork und Otakismus. Beide Konzepte – insbesondere letztgenanntes, da es in wissenschaftlichen Kontexten bisher nur wenig Beachtung gefunden hat – werden eingehend erläutert und mit den Bedingungen der globalisierten Lebenswelt sowie mit Szenen verknüpft, woraus schließlich zwei Thesen abgeleitet werden, die das primäre Anliegen dieser Arbeit konkretisieren.

Um den aufgestellten Thesen empirisch nachgehen zu können, wird eine konkrete Szene für sämtliche nachfolgenden Untersuchungen herangezogen: Die japanische Comic-Szene in Deutschland (auch: Anime- und Manga-Szene). Das *sechste* Kapitel dieser Arbeit führt in das Szenethema, japanische Comics, ein und zeichnet deren Entstehung, Entwicklung und Besonderheiten sowie deren Präsenz in der deutschen Medienlandschaft nach. Eine Onlinebefragung von Teilnehmern dieser Szene, deren Durchführung im *siebten* Kapitel ausführlich beschrieben wird, dient der Exploration der Szene. Auf der Grundlage dieser Befragung liefert das *achte* Kapitel einen Überblick über die Strukturen und die Charakteristika der japanischen Comic-Szene in Deutschland und stellt dar, wer an ihr teilnimmt, wie und wo Interaktion stattfindet und inwieweit das Szeneengagement das Leben der Teilnehmer zu beeinflussen vermag.

Das *neunte* Kapitel leitet zum zweiten und zentralen empirischen Teil der Arbeit über und beschreibt sowohl die *Grounded Theory* (vgl. Glaser/Strauss 1967) als Methodologie des Forschungsprozesses als auch die sich daran orientierende Planung, Durchführung und Auswertung der problemzentrierten Interviews, die mit ausgewählten Szenegängern<sup>1</sup> geführt wurden. Eine kurze Vorstellung der Interviewpartner wird im *zehnten* Kapitel vorgenommen, woran die detaillierte Analyse der Interviews anschließt. Diese befasst sich im *elften* Kapitel intensiv mit dem Einfluss von Szenen auf die unterschiedlichen Dimensio-

---

<sup>1</sup> Als *Szenegänger* werden die Teilnehmer an einer Szene bezeichnet (vgl. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005).

---

nen der Identitätskonstruktion der Szenegänger und macht Patchwork und Otakismus als Strategien einer modernen, an die lebensweltlichen Bedingungen angepassten Lebensführung erfahrbar. Im *zwölften* und letzten Kapitel werden schließlich die gewonnen Erkenntnisse mit Bezug auf die zuvor aufgestellten Thesen zusammengetragen und interpretiert.

## 2. Jugend im 21. Jahrhundert

Jugend, Jugendlichkeit und Jugendkultur sind Begriffe, die sowohl in der Medienlandschaft als auch in wissenschaftlichen Diskursen ihren festen Platz gefunden haben. Was zu Beginn des 20. Jahrhunderts mit den jugendtheoretischen Überlegungen Gustav Adolf Wynekens seinen Anfang nahm und von Dieter Baacke in den 1970er Jahren zu einem differenzierten Konzept der „Jugendkultur“ entwickelt wurde (vgl. Villányi/Witte/Sander 2007, S. 9f), erfreut sich auch im 21. Jahrhundert – vielleicht sogar mehr denn je – eines enormen populär-medialen und wissenschaftlichen Interesses. Wagt man sich näher an diese Thematik heran, so begegnet man einem breiten Spektrum an Meinungen und Einschätzungen, die höchst unterschiedliche Bilder einer Jugend zeichnen. Allem voran stehen sich der Reiz und die Vorzüge der Jugendlichkeit und des Jung-Seins, der Jugend als „privilegierter Schonraum“ (ebd., S. 11) auf der einen, und eine nicht selten von gesellschaftlicher Skepsis, Ängsten und Werteverfall geprägte Sichtweise auf der anderen Seite gegenüber (vgl. Horster 2006, S. 13ff). Zwischen diesen beiden Polen soll im Folgenden nach dem gesucht werden, was Jugend im 21. Jahrhundert ausmacht, welchen aktuellen gesellschaftlichen Prozessen sie heute unterworfen ist und wie sich Jugendkulturen in Bezug auf diese Rahmenbedingungen verhalten.

### 2.1 Jugend im Zeitalter von Globalisierung – Veränderte Lebenswirklichkeit

Nicht nur die gesellschaftlichen und kulturellen Veränderungen der letzten Jahre bzw. Jahrzehnte tragen eine Art „Label“: In jedem erdenklichen Bereich des Lebens hat die *Globalisierung* Einzug gehalten, alles scheint „ver-globalisiert“ zu sein (Villányi/Witte/Sander 2007, S. 12). Schnell droht dieser Begriff zu einem inflationär gebräuchlichen Schlagwort zu werden, wodurch der Blick auf die wesentlichen Prozesse und Veränderungen verdeckt wird, die den eigentlichen Kern der Globalisierung bilden. Dabei ist es gerade das Wissen um diese Strukturen, das für ein differenziertes Verständnis der veränderten Lebenswirklichkeit Jugendlicher essentiell ist.

Der beispiellosen Vielfalt an Namensgebungen zum Trotz, der sich die globalisierte Gesellschaft ausgesetzt sieht – von der *Freizeit-* über die *Informations-*, die *Risiko-* bis hin zur *Kommunikationsgesellschaft* (vgl. Ferchhoff 2007, S. 64) – fasst der Soziologe Ulrich Beck (1991) den gesellschaftlichen Wandel des globalisierten ausgehenden 20. Jahrhunderts unter dem Begriff der *Zweiten* bzw. *Reflexiven Modernisierung* zusammen. Die

Grundpfeiler, die dieses Konzept stützen, eröffnen den Blick auf gesellschaftliche Strukturen, die nicht zuletzt Jugend und Jugendkulturen entscheidend prägen: In Bezugnahme auf Ulrich Beck (1986; 1993; 1997; Beck/Beck-Gernsheim 1993; 1994) stellt der Pädagoge Wilfried Ferchhoff (2007) heraus, dass es „angesichts des relativen Bedeutungsverlustes der institutionalisierten Ungleichheit zu einer Enttraditionalisierung und Entstrukturierung der Lebensführung bzw. zu einer tendenziellen Individualisierung von Lebenslagen und zu einer Differenzierung und Pluralisierung von Lebensstilen [gekommen ist]“ (S. 72). Eine genauere Betrachtung dieser einzelnen Aspekte, die stark interdependent sind, soll im Folgenden ein grundlegendes Verständnis von den lebensweltlichen Bedingungen im globalisierten 21. Jahrhundert ermöglichen.

### **2.1.1 Die Freisetzung des Individuums: Entbettung und Enttraditionalisierung**

Der Sozialpsychologe Heiner Keupp (u.a., 2006) kontrastiert die heutige gesellschaftliche Situation des Einzelnen mit einer Phase der Verwurzelung, die in den 50er Jahren des vergangenen Jahrhunderts eine *organisierte Moderne* erschaffen und das Leben der Menschen in recht engen, aber geregelten Bahnen gelenkt hat. Diese Ordnung löst sich seit der Mitte der 1970er Jahre jedoch zunehmend auf und schafft Platz für eine „entbettete“, entwurzelte Gesellschaft, die dem Individuum neuartige und komplexere Aufgaben auferlegt und abverlangt (vgl. ebd., S. 72f). Wo in der organisierten Moderne in erster Linie soziale und finanzielle Ressourcen gepaart mit eingeschränkter Mobilität dem Einzelnen enge Grenzen aufzeigten, eröffnet ihm heute die *Enttraditionalisierung* neue Perspektiven der Lebensführung und gewährt ihm ein bisher nicht gekanntes Maß an Freiheit in jeglicher Hinsicht: So, wie es zum Beispiel noch um die Mitte des vergangenen Jahrhunderts kaum vorstellbar war, dass ein Jugendlicher nicht einen „standesgemäßen“, sozial und materiell bedingten Weg einschlagen und auf diese Weise den eigenen Wurzeln treu bleiben würde, so schwer mag es einem Jugendlichen heute fallen, eben diese einengenden, oktroyierten gesellschaftlichen Konventionen nachzuvollziehen. An dieser Stelle wird jedoch deutlich, dass die mit der Enttraditionalisierung einhergehende Freiheit in der globalisierten Gesellschaft nicht jedem Menschen zuteil wird: Nicht nur in Entwicklungs- und Schwellenländern können nach wie vor gesellschaftliche Zwänge und materielle Ressourcenarmut großen Einfluss auf das Leben ausüben und das Treffen vieler individueller Entscheidungen von vornherein unmöglich machen (vgl. Villányi/Witte/Sander 2007, S. 15). Erst durch den „Wandel von der ‚unsicheren zur relativ sicheren Lebenszeit‘ verknüpft mit multiplen Ab-

sicherungen von Lebensrisiken und zunehmendem (Massen-) Wohlstand seit zirka Mitte des 20. Jahrhunderts“ (Ferchhoff 2007, S. 286f) werden enttraditionalisierende, freiheitsorientierte Prozesse tatsächlich möglich. Dementsprechend weicht insbesondere in modernen individualisierten Gesellschaften die schlichte Hinnahme alles Tradierten zunehmend einer kritischen Prüfung durch die eigene Vernunft (vgl. ebd., S. 287). Dies bedeutet jedoch nicht zwangsläufig eine Abkehr von Tradition und kulturellem Erbe: Vielmehr eröffnen gerade die Reflexion und die aufgelöste Selbstverständlichkeit solcher Muster und Strukturen neue, differenzierte Zugänge zu Bekanntem und Überliefertem.

Eine Konsequenz der Entbettung und Freisetzung aus unreflektierten und einschränkenden Konventionen ist die Loslösung des Menschen aus sozialen Kollektiven und traditionellen Einbindungen (vgl. ebd., S. 72f). War die Zugehörigkeit zu bestimmten Gemeinschaften wie zum Beispiel kirchlichen oder politischen Organisationen oder Jugendverbänden früher fast obligatorisch, so eröffnen sich dem Einzelnen im Zuge der reflexiven Modernisierung durch eine ganz neue Angebotsvielfalt Möglichkeiten zur individuellen Abwägung und Entscheidung.

### **2.1.2 Pluralisierung und Differenzierung der Lebenswelt**

Insbesondere der Globalisierung ist es zu verdanken, dass der Einzelne heute bei der eigenen Lebensgestaltung einer schier grenzenlosen Vielfalt an Angeboten und Möglichkeiten gegenübersteht. Diese betrifft alle erdenklichen Bereiche des Lebens, angefangen bei den Bindungen an Familie und Nachbarschaft, über die Zugehörigkeit zu einer Konfession oder einer Interessengemeinschaft bis hin zu kulturellen Angeboten und der Freizeitgestaltung (vgl. Ferchhoff 2007, S. 19). Sämtliche Lebensbereiche haben in den vergangenen Jahrzehnten eine derart starke *Pluralisierung* und *Differenzierung* erfahren, dass es „angesichts fortschreitender ‚funktionaler Differenzierung‘ zu einer kontinuierlichen Ausdehnung einer Sphäre der sozialstrukturellen Unbestimmtheit und Unübersichtlichkeit [kommt]“ (ebd., S. 72). Die Bewertung dieser neuen Vielseitigkeit sollte jedoch keinesfalls einseitig negativ geprägt sein: Vielmehr stellt die Differenzierung aller Lebensbereiche neue Herausforderungen an das Individuum und eröffnet ihm Entscheidungschancen, die noch Mitte des vergangenen Jahrhunderts undenkbar gewesen wären.

Eine Grundvoraussetzung für die Teilhabe an dieser Vielfalt ist ein erhöhtes Maß an Mobilität, das viele Jugendliche heute genießen und das sie die Grenzen des Lokalen weitestgehend überwinden lässt. Auf diese Weise kann die tatsächliche Teilnahme an den Vorzügen

der pluralisierten Lebenswelt gewährleistet und beispielsweise ein erweiterter Zugang zu Bildung und beruflichen Perspektiven ermöglicht werden, was „bislang unbekannte individuelle Spielräume zur Lebensgestaltung, Lebensplanung und Selbstverwirklichung eröffnet“ (Ferchhoff 2007, S. 76).

Dies betrifft auch den kulturellen Austausch auf lokaler und globaler Ebenen. Der von Roland Robertson (1994; 1998) in diesem Zusammenhang geprägte Begriff der *Glokalisierung*, der aus einer Verschmelzung der Termini *Globalisierung* und *Lokalisierung* hervorgeht, beschreibt den Prozess des zunehmenden kulturellen Austauschs unter Berücksichtigung seiner Dualität: Auf der einen Seite halten im Falle von *lokaler Globalisierung* universelle kulturelle Elemente Einzug in den lokalen Lebensbereich, während unter *globaler Lokalisierung* auf der anderen Seite der Transfer bereinigter lokaler Elemente in den globalen Kontext zu verstehen ist. Das Resultat dieser Glokalisierungsprozesse ist eine pluralisierte und stark differenzierte kulturelle Lebenswelt, in der sich globale und lokale Elemente überlagern und dem Einzelnen neue Perspektiven eröffnen (vgl. Villányi/Witte/Sander 2007, S. 13).

Die Vielzahl an Optionen, die die pluralisierte Welt dem Einzelnen bietet, und die Entscheidungsfreiheit, die mit der Enttraditionalisierung einhergeht, verlangen jedoch nach einem Menschen, der all die Möglichkeiten zur individuellen Gestaltung seines Lebens wahrnimmt und sich der Loslösung aus dem sicheren Schoß der organisierten Moderne stellt. Die Frage, ob ein jeder dazu bereit und in der Lage ist, diese Herausforderungen anzunehmen und sein Leben auf solch individuelle und selbstbestimmte Art und Weise zu führen, scheint berechtigt und wird im weiteren Verlauf dieser Arbeit konkretisiert.

### **2.1.3 Individualisierung: Der freie Mensch und die Qual der Wahl**

Die globalisierte Welt bietet dem Einzelnen neue Möglichkeiten und die Freiheit, selbst zu entscheiden, wer er sein will, was er für richtig hält, welche Ziele er verfolgt und mit welchen Mitteln er diesen nachgehen möchte. Die Herauslösung aus festen Mustern des gesellschaftlichen Lebens, die die Enttraditionalisierung eröffnet, macht eine Abkehr vom kollektiven Denken und von behütenden, jedoch bevormundenden Sozialisationsinstanzen nicht nur möglich, sondern auch attraktiv. In der Konsequenz steht der Einzelne außerhalb vieler Beschränkungen und sieht sich permanent Entscheidungen gegenüber, die ihm gewährt, aber gleichzeitig auch zwingend abverlangt werden. Dieses Dilemma, das Freiheit und Entfaltungsmöglichkeiten auf der einen und Entscheidungszwänge und Orientierungs-

nöte auf der anderen Seite verbindet, ist charakteristisch für den Prozess der *Individualisierung* und verdeutlicht gleichzeitig seine Problematik.

Die Möglichkeit, das eigene Leben in vielerlei Hinsicht selbst bestimmen und lenken zu können, lässt den Einzelnen die Grenzen von Klassen-, Schicht- oder Milieuzugehörigkeit überwinden (vgl. Ferchhoff 2007, S. 73). Auch in diesem Zusammenhang werden jedoch relative politische und soziale Sicherheit sowie bestimmte Ressourcen vorausgesetzt, so dass Entscheidungs- und Selbstbestimmungsfreiheiten nicht in gleichem Maße für jedermann verfügbar sind. Klare Tendenzen der Individualisierung und der Suche nach einer selbstbestimmten Lebensgestaltung finden sich jedoch bei „ressourcenarmen“ wie „ressourcenreichen“ Menschen gleichermaßen (vgl. ebd., S. 12).

Die Vielfalt der Möglichkeiten, auf die der sich frei entfaltende Mensch dank der Pluralisierung sämtlicher Lebensbereiche trifft, verlangen von diesem intensive Einordnungs- und Orientierungsleistungen, um „aus der (Über-)Fülle des Wähl-, Nutz- und Machbaren eine bestimmte Kombination von Konsum- und Erlebnisooptionen für sich als wünschbar zu setzen“ (Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 15). Gerade unter diesem Gesichtspunkt erscheint Individualisierung als ein „paradoxe[r] Zwang zur Konstitution, zur vermehrten Selbstbestimmung, Selbstgestaltung, zur Selbstinszenierung der eigenen Biographie, zur gelingenden Selbstsorge“ (Beck/Beck-Gernsheim 1993, S. 179). Es entsteht ein Druck auf den Einzelnen, der die Freiheit schnell zur Last werden lassen kann. Plötzlich muss sich ein jeder „nicht nur individuell behaupten und durchsetzen, sondern auch noch in einer Art ‚vorbildlosen‘ Eigenverantwortung und subjektiven Gewissheit seine individuelle Einzigartigkeit und Unverwechselbarkeit stets selbstinszenierend [...] unter Beweis stellen“ (Ferchhoff 2007, S. 13).

Diese „riskanten Freiheiten“ (Beck/Beck-Gernsheim 1994) resultieren nicht zuletzt in erheblichen Scheiternsängsten. Wilfried Ferchhoff (2007) erkennt in dem zu hohen Anspruch an die eigene autonome Lebensgestaltung die Gefahr, dass „nicht nur Irritationen, sondern auch Belastungen aller Art und Gefühle von Unsicherheit, Ohnmacht, Überforderung, Hilflosigkeit, Passivität und Entfremdung überhand nehmen“ (S. 14).

Es darf jedoch in diesem Zusammenhang nicht der Fehler begangen werden, Individualisierung und Enttraditionalisierung mit bewusster sozialer Isolation und rigoroser Abkehr von sämtlichen kulturellen und gesellschaftlichen Werten gleichzusetzen. So wird vom individualisierten Menschen freilich nicht zwingend alles Tradierte abgelehnt noch werden alle gesellschaftlichen Bindungen durchbrochen. Vielmehr werden ihm deren Prüfung,

kritische Begutachtung und Einordnung durch die dargestellten globalen Gesellschaftsveränderungen ermöglicht und abverlangt.

## 2.2 Konsequenzen für die Lebensphase Jugend

Die Lebensphase, die heute als Jugend bezeichnet wird, hat sich nicht zuletzt im Zuge der dargestellten Individualisierungs-, Pluralisierungs- und Enttraditionalisierungsprozesse stark erweitert. So ist es kaum möglich, der Jugend einen einheitlichen, gültigen Abschluss zuzuordnen oder sie in Lebensjahren exakt zu beziffern. Unscharfen Zirka-Angaben, wie etwa eine Festlegung auf den Zeitraum von 13 bis 27, zum Teil auch bis zu 35 Jahren, sind das Resultat (vgl. Ferchhoff 2007, S. 87).

Durch neue Freiheiten bezüglich der Schul- und Ausbildungswahl, den damit einhergehenden verspäteten Beginn der Erwerbstätigkeit, der Abkopplung vom Elternhaus und der Familiengründung wird die Grenze zwischen Jugend und Erwachsenenheit zunehmend unschärfer. Für Jugendliche, die zwar vom Lebensalter her der Jugendlichkeit entwachsen zu sein scheinen, die sich jedoch aufgrund verschiedener Umstände nach wie vor in diesem Lebensabschnitt bewegen, wurde der Begriff der *Postadoleszenz* geprägt:

„Postadoleszenz kann als biographische Lebensphase charakterisiert werden, in der sich in unterschiedlichen Lebensbereichen (Wohnen, Beruf, Partnerschaft, Familiengründung etc.) eine wachsende Verselbständigung junger Menschen vollzieht und Korrelate des Erwachsenenstatus erworben werden [...]. Mit Postadoleszenten ist eine wachsende Gruppe von Menschen gemeint, die kulturell, politisch sowie freizeitbezogen in der Gestaltung ihrer Lebensformen und in der Wahl ihrer Lebensstile [...] weitgehend autonom sind, als auch keiner ‚pädagogischen Betreuung und Kontrolle‘ mehr bedürfen“ (ebd., S. 88).

Die postadoleszente Lebensphase kann durchaus als ein Produkt der globalisierten Gesellschaft betrachtet werden. Erwartete noch in der Mitte des vergangenen Jahrhunderts den Großteil der Jugendlichen nach dem Abschluss der Volks- oder Realschule mit 15 oder 16 Jahren, nicht selten verbunden mit dem Auszug aus dem elterlichen Haus, der Schritt ins berufliche Leben, so lesen sich diese Zahlen heute gänzlich anders: Im Jahr 2008 konnten 40,8 Prozent der 20-25-Jährigen die Fachhochschul- bzw. Hochschulreife vorweisen, die in der Regel zwischen dem 19. und 21. Lebensjahr erworben wird. Dem stehen lediglich 19,1 Prozent in der Altersgruppe zwischen 60 und 65 Jahren gegenüber (vgl. Statistisches Bundesamt Deutschland 2009a). Analog dazu hat sich auch der Anteil der Studierenden beträchtlich erhöht. Während im Wintersemester 2008/2009 zwei Millionen Studierende an deutschen Hochschulen eingeschrieben waren (vgl. Statistisches Bundesamt Deutschland

2009b), belief sich die Zahl im Wintersemester 1962/1963 mit 195.000 auf etwa ein Zehntel davon (vgl. Haeckel 1964).

Wie diese Beispiele zeigen, ist die berufliche Orientierung oder gar Festigkeit heute mit 20 Lebensjahren in vielen Fällen bei weitem nicht abgeschlossen bzw. erreicht. Der verspätete Einstieg in das Berufsleben tangiert weitere Lebensbereiche, und so werden auch der Status finanzieller Unabhängigkeit, die häufig damit verbundene Ablösung vom Elternhaus und die Familiengründung zeitlich aufgeschoben, was den Eintritt in das Erwachsenenleben verzögert.

Das Konzept der Jugend beinhaltet heute jedoch weitaus mehr Bedeutungen als nur den Zeitraum zwischen Kind- und Erwachsenenheit. Jugend ist zu einem Lebensstil geworden und bildet „fast so etwas wie ein Markenzeichen von moderner Identität“ (Abels 1993, S. 37). Nicht selten nehmen auch Erwachsene ganz bewusst jugendkulturelle Attribute an und schaffen so einen „Übergang auf Dauer“ (Walther 1996). Ein Jugendlicher ist nicht länger zwangsläufig ein „Teenager“, und entsprechend ist ein „End-Zwanziger“ nicht automatisch ein Erwachsener. Vielmehr kann eine solche Zuordnung nur dann erreicht werden, wenn jenseits des Lebensalters die Elemente zu fokussiert werden, die Jugend im 21. Jahrhundert ausmachen.

### 2.3 Neue Formen jugendlicher Vergemeinschaftung

„Fasst man Globalisierung, Enttraditionalisierung und Individualisierung zusammen, dann wird klar [...]: Das eigene Leben ist ein *experimentelles* Leben. Überlieferte Lebensrezepturen und Rollenstereotypen versagen. Zukunft kann nicht aus Herkunft abgeleitet werden. Die Lebensführung wird historisch vorbildlos. Eigenes und soziales Leben müssen - in Ehe, Elternschaft ebenso wie in Politik, Öffentlichkeit, Erwerbsarbeit und Industriebetrieben - neu aufeinander abgestimmt werden“ (Beck 1995, S. 13).

Mit den Schwierigkeiten, die Ulrich Beck dem Leben in einer globalisierten Gesellschaft zuschreibt, sehen sich insbesondere Jugendliche konfrontiert. Die Lebensphase Jugend verlangt fortwährend nach grundlegenden Entscheidungen, Orientierungen, Neuentdeckungen und Einordnungen, sei es in Ausbildung, Beruf, Freizeitgestaltung Sexualität oder Partnerschaft. Es handelt sich in vielen Fällen um elementare Entscheidungen, die das weitere Leben stark beeinflussen können und daher von besonderer Tragweite sind. Wie aber kann all dies bewältigt werden, wenn Jugend heute in erster Linie individuell erworben werden muss (vgl. Ferchhoff 2007, S. 20) und Jugendliche aufgrund von Enttraditionalisierung und Pluralisierung bei herkömmlichen Agenturen der Sozialisation wie Jugend- und kirchlichen Verbänden, politischen Organisationen und sogar in der Familie keine adäqua-

ten Antworten finden, die ihren individuellen Fragen, Sorgen und Hoffungen im Hinblick auf die Komplexität ihrer Lebenswelt gerecht werden (vgl. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 17)?

An die Stelle bisweilen antiquierter Sozialisationsinstanzen treten heute neue Formen der Vergemeinschaftung, die, angepasst an die globalisierte Lebenswelt, Jugendlichen entgegenkommen und ihnen eine zwanglose, freie und flexible Teilnahme anbieten (vgl. ebd., S. 18). Solche neuen jugendkulturellen Gemeinschaften verfügen allesamt über konkrete Charakteristika, die ihre Existenz und stetig wachsende Präsenz in der Gesellschaft des 21. Jahrhunderts begründen.

Jugendkulturelle Vergemeinschaftungsformen sind in der heutigen Zeit keine lokal oder regional angesiedelten Gebilde. Sie zeichnen sich vielmehr durch ihren globalen, transnationalen Charakter aus sowie durch einen einfachen Zugang: Jenseits von Klasse, Schicht, Milieu oder Peer-Group ist die Teilnahme an solchen Stilgemeinschaften nicht exklusiv und damit weitaus weniger stark limitierend als bei ihren herkömmlichen Pendants (vgl. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005; Müller-Bachmann 2007; Ferchhoff 2007).

Nicht nur durch diesen Abbau von Barrieren hat sich das Angebot für Jugendliche extrem erweitert. Seit den 1990er Jahren haben sich Jugendkulturen sprunghaft entwickelt und ausdifferenziert (vgl. Ferchhoff 2007, S. 175). Ein Grund dafür kann in der Einführung des privaten Fernsehens in der Bundesrepublik in der Mitte der 1980er Jahre gesehen werden. Die Aufspaltung der Dualität in der Medienlandschaft (ARD/ZDF) fügte sich in das Gesamtbild der Auflösung einer bis dahin vornehmlich dual wahrgenommenen Welt (z.B. politisch: Ost/West) nahtlos ein. So vervielfachte sich das jugend- und popkulturelle Angebot, das dem Einzelnen zur Verfügung stand. Die mediale Pluralisierung führte zusammen mit der häufig zwiespältig betrachteten Kommerzialisierung zur Ausbreitung und Ausdifferenzierung zahlreicher nebeneinander existierender jugendkultureller Stile und Gemeinschaften. Dadurch ermöglicht sie Kontakte, gewährt Einblicke und schafft Zugänge, die Jugendlichen bis dahin verwehrt geblieben waren (vgl. Müller-Bachmann 2007, S. 138f).

Nicht nur hinsichtlich des vielseitigen Angebotes an jugendkulturellen Stilen werden heutige Vergemeinschaftungsformen den veränderten Lebensbedingungen der globalisierten Gesellschaft gerecht. Sie berücksichtigen zudem die zuvor dargestellten Individualisierungsprozesse, indem sie kaum kollektive Zwänge oder Verpflichtungen auferlegen und besonders hinsichtlich der Teilnahme flexibel und nicht bindend sind. Anonymität und

Fluktuation zeichnen solche Jugendkulturen aus, ermöglichen somit größtmögliche Freiheiten für Jugendliche und verzichten trotz klarer sozialer Ausrichtung auf die zwingende Notwendigkeit eines Wir-Gefühls (vgl. Ferchhoff 2007, S. 175f). Anders als in traditionellen Vergemeinschaftungen fügt sich nicht der Jugendliche in das Muster des Kollektivs, sondern er selbst wählt aus den zahlreichen differenzierten Stilgemeinschaften diejenige(n) aus, die er seinen individuellen Vorstellungen anpassen kann und möchte.

Der Soziologe Eckart Müller-Bachmann (2007) fasst die grundlegenden Züge heutiger jugendkultureller Stilgemeinschaften sowie ihre Leistungen und Ansprüche wie folgt zusammen:

„Jugendkulturellen Vergemeinschaftungsformen immanente Charakteristika wie bspw. die Szenenbildung, die Stilschöpfung und die Stilausbreitung, der Beitrag zur individuellen Identitätsbildung oder –findung, die Aneignung von Medien und Musik sowie kulturelle Transferleistungen, die sich auf mikro- und makrosoziale Strukturen insgesamt auswirken, lassen sich als strukturelle Gemeinsamkeiten aller Jugendkulturen fassen“ (S. 140).

Eine konkrete Vergemeinschaftungsform, die unter diesen Vorzeichen im Folgenden gesondert betrachtet werden soll, sind Szenen. Diese berücksichtigen in besonderem Maße die Prozesse und Strukturen innerhalb der globalisierten Gesellschaft und können für Jugendliche zentrale Instanzen der Sozialisation und Identitätsbildung darstellen.

### 3. Jugendszenen

Der Begriff *Szene* bezieht sich in der Pädagogik und in den Sozialwissenschaften auf ein zwar geläufiges, jedoch häufig nur unscharf definiertes Konzept, das nicht selten undifferenziert mit unterschiedlichen Formen der Vergemeinschaftung gleichgesetzt wurde. Der Soziologe Ronald Hitzler (2003; Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005) hat sich dieses Umstandes halber seit dem Ende der 1990er Jahre intensiv mit den zahlreichen Ausprägungen dieses Begriffs beschäftigt und mithilfe komplexer Forschungen eine Definition entwickelt, die eine klare Abgrenzung der Szene von anderen Termini ermöglicht. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf den zuvor dargestellten Lebensbedingungen, unter denen das Leben und Aufwachsen im 21. Jahrhundert stattfindet, sowie auf den gesellschaftlichen Strukturen, die die Lebensphase Jugend entscheidend prägen. Die Berücksichtigung der globalisierten Lebenswelt und ihrer Individualisierungs-, Pluralisierungs- und Enttraditionalisierungsprozesse ist für ein grundlegendes Verständnis von jugendlichen Vergemeinschaftungsformen unabdingbar.

#### 3.1 Charakteristika von Szenen

Szenen stellen keine gegenkulturell orientierten Bewegungen oder politisch motivierten Untergrundsysteme dar, wie es der Begriff (insbesondere im Singular) in den 70er und frühen 80er Jahren des vergangenen Jahrhunderts noch implizierte. Heute bezeichnet der Terminus Szene jugendkulturelle Lebenswelten, unterschiedliche „Interessengemeinschaften, Freizeitaktivitäten und Wertvorstellungen, zu deren Verwirklichung sich Individuen zusammenfinden“ (Müller-Bachmann 2007, S. 142). Ein entscheidendes Kernelement, das Szenen von zahlreichen anderen Vergemeinschaftungsformen unterscheidet, besteht darin, dass sie thematisch fokussierte soziale Netzwerke sind (vgl. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 20). Im Mittelpunkt stehen nicht etwa die Menschen, die an der Szene teilnehmen oder sich mit ihr identifizieren, sondern ein allen gemeinsames Interesse, eine geteilte Leidenschaft. Dieses Thema, das den Rahmen der Szene bildet und sie zusammenhält, bedingt zwar in der Regel ähnliche Einstellungen, Vorlieben und Lebensstile der Szenegänger. Diese sind jedoch nicht als eine Art Grundvoraussetzung oder Teilnahmeberechtigung zu verstehen, sondern sind durch das Handeln im gemeinsamen thematischen Rahmen bedingt.

An diesem Punkt knüpft ein weiteres zentrales Charakteristikum von Szenen an: Durch die kaum vorhandenen Erwartungen und Auflagen, mit denen der potentielle Szenegänger konfrontiert wird, sieht er sich keinem Konformitätszwang gegenüber. Gegenteiliges ist der Fall: Szenen berücksichtigen gerade die Individualität von Heranwachsenden, indem sie sie nicht in feste Muster pressen, sondern der Vielseitigkeit und Entscheidungsfreiheit Raum und Entfaltungsmöglichkeiten bieten. Dies macht sie zu individualisierten Gemeinschaften (vgl. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 18f).

Die geringen Ansprüche und Erwartungen an die Szenegänger bedingen weitere grundlegende Eigenschaften von Szenen. Da es keine feste Zugehörigkeiten, Verpflichtungen oder Zwänge gibt, sind Szenen sehr dynamische Gebilde, die keinen Stillstand erfahren und sich stetig weiterentwickeln. Gleichzeitig bedingen diese offenen Strukturen eine gewisse Fragilität, denn wenn „die Zugehörigkeit zu einer Szene jederzeit kündbar ist, wenn diese auf freiwilliger Selbstbindung beruht, wenn ihr nichts weiter zugrunde liegt als das Interesse am fokussierten Thema [...], dann dürfte das die Szene als (posttraditionale) Gemeinschaft begründete Wir-Bewusstsein typischerweise ausgesprochen labil sein“ (ebd., S. 23). Dieser Umstand führt dazu, dass Szenen Gebilde sind, die nur schwer genau umrissen werden können. Vielmehr sind es diese fransigen Ränder und unscharfen Übergänge, die sie auszeichnen und ihre Flexibilität und Offenheit ermöglichen. Diese Zwanglosigkeit verhindert, dass Szenen zu exklusiven Räumen, zu „Geheimgesellschaften“ werden, die nur bestimmten, angepassten Individuen vorbehalten sind (vgl. Ferchhoff 2007, S. 184). Vielmehr kennzeichnet insbesondere die Vermischung unterschiedlichster Klassen, Schichten und Milieus das Gesamtbild der Szenegänger. Szenen setzen sich damit über traditionelle Barrieren wie Bildungshierarchien, soziale und lokale Herkunft hinweg und bieten dank der thematischen Fokussierung jedem Gewillten einen Zugang. Voraussetzung für das Verschwimmen solcher Grenzen und gleichzeitig ein Charakteristikum für Szenen ist neben der zunehmenden Mobilität Heranwachsender die sich ausbreitende technologische Ausstattung (vgl. Müller-Bachmann 2007, S. 142ff). Insbesondere das Internet dient den Szenegängern in diesem Zusammenhang als ein Medium, das dank seiner recht einfachen Zugänglichkeit eine translokale Szeneteilnahme ermöglicht.

Doch nicht nur der fortschreitenden Enttraditionalisierung und Individualisierung der Lebenswelt tragen Jugendszenen Rechnung. Sie selbst gehen aus globalen Pluralisierungsprozessen hervor, da ihre zentralen Themen erst durch die neue Vielfältigkeit in allen Lebensbereichen bekannt und verfügbar werden. So konnten sich beispielsweise gewisse Musikszenen wie die Technobewegung erst durch die Präsenz und Verfügbarkeit der

entsprechenden Musik bilden. Analog dazu fördern Szenen selbst Pluralisierungsprozesse, indem sie den Szenegängern den Zugang zu neuen, dem thematischen Fokus verwandten Inhalten liefern, wodurch sich die Auswahlmöglichkeiten für die Teilnehmer wiederum stark erweitern und ihre Entscheidungsfreiheit untermauert wird (vgl. Müller-Bachmann 2007, S. 143).

### 3.2 Strukturen innerhalb von Szenen

Beschreibungen des strukturellen Aufbaus von Szenen sind mit Vorsicht zu genießen, da es sich, wie zuvor beschrieben, um dynamische, flexible Systeme handelt, die sich ständig verändern. Aussagen über eine innere Kohärenz oder etwaige Hierarchien innerhalb von Szenen können daher lediglich auf der Feststellung grundlegender Gemeinsamkeiten beruhen und keine universelle Gültigkeit beanspruchen.

Hitzler, Bucher und Niederbacher (2005) haben im Rahmen der Szeneforschung verschiedene Szenen analysiert und konkrete Gemeinsamkeiten festgestellt. Demnach sind Szenen keine homogenen Gebilde, deren Teilnehmer und Prozesse sich in gleicher Art und Weise auf das zentrale Thema konzentrieren. Vielmehr setzen sich Szenen aus unterschiedlichen Gruppierungen zusammen, die zwar alle durch das gemeinsame Interessengebiet verbunden sind, jedoch aufgrund unterschiedlicher Ausrichtungen und Interessenlagen nebeneinander existieren. Die Zusammensetzung der Gruppen und damit die der gesamten Szene erweist sich in der Regel als sehr heterogen. Alter, Geschlecht und soziale Herkunft spielen keine Rolle und machen der Verbundenheit durch einen gemeinsamen Lebensstil Platz (S. 25f).

Trotz ihrer Transitität und Offenheit findet sich auch in Szenen eine bestimmbare Teilnehmerstruktur bzw. –hierarchie: Den Szenekern bildet eine Gruppe von langjährigen Szenegängern, die *Organisationselite*, die sich durch vielseitige Erfahrungen und ausgeprägtes Wissen im Bereich des Szenethemas auszeichnet, ihren Lebensstil teils sehr intensiv durch die Szene bestimmt und als Organisator bestimmter Veranstaltungen in Kraft tritt. Diese Gruppe ist zwar im quantitativen Verhältnis zu den anderen Gruppen innerhalb der Szene eher klein, trägt jedoch durch ihr Engagement und ihre Präsenz elementar zum Bestehen der Szene bei (vgl. ebd., S. 27). Die Organisationselite ist mit zwei weiteren, jedoch in ihrer Bedeutung eher sekundären Gruppen verbunden. Dabei handelt es sich zum einen um ihre *Freunde*, der in erster Linie durch die Organisationselite an der Szene partizipiert, zum

anderen um sogenannte *professionell Interessierte*, deren Engagement primär kommerziell begründet ist (vgl. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 214).

**Abbildung 1: Akteurstypen in Szenen (Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 213)**



Umgeben wird die Organisationselite von den „normalen“ *Szenegängern*, die den weitaus größten Teil der eigentlichen Szene bilden und diese „samt den je typischen Aktivitäten, Einstellungen, Motiven und Lebensstilen maßgeblich repräsentieren. Die Chance, kompetente Auskunft zur je szenetypischen Kultur zu erhalten, ist bei diesen Personen am größten“ (ebd., S. 213). Die Gruppe der Szenegänger ist sehr heterogen und setzt sich aus Teilnehmern zusammen, die zu sehr unterschiedlichen Intensitätsgraden an der Szene beteiligt sind. Reges Engagement bringt den Szenegänger der Elite näher, sporadische Teilnahme hingegen nähert ihn der äußersten Gruppe, dem *Publikum*, an. Letztere setzt sich aus Akteuren zusammen, die sich aufgrund eines gewissen Interesses am Szenethema um dieses herum versammeln, in erster Linie jedoch Beobachter und keine aktiven Gestalter sind. Je reger und regelmäßiger sich ein Akteur an Szeneaktivitäten beteiligt, desto näher rückt er in Richtung des Szenekerns (vgl. ebd., S. 212).

Auch bei der Unterscheidung der Akteurstypen sind die Übergänge fließend und genaue Abgrenzungen kaum möglich. Dies resultiert nicht zuletzt daraus, dass eine solche Struktur innerhalb der Szene nicht nur einmal besteht, sondern sich auch in den einzelnen Gruppen selbst in ähnlicher Form wiederfindet. Vernetzungen untereinander, Überschneidungen von Gruppen und ständige Fluktuation erschweren eine Hierarchisierung der Szeneakteure darüber hinaus (vgl. ebd., S. 28). Die Unschärfe, die die Einordnung von Szenen in gesellschaftliche und kulturelle Kontexte charakterisiert, scheint demnach auch für die Strukturen innerhalb von Szenen charakteristisch zu sein.

### 3.3 Interaktion und Kommunikation in Szenen

Szenen sind nicht nur thematisch fokussierte, sondern auch interaktive Netzwerke. Das zentrale gemeinsame Interesse bildet zwar die Grundlage der Szene, doch ohne ständige Interaktion der Teilnehmer kann sie nicht existieren. Während andere Vergemeinschaftungsformen wie Peer-Groups allein aufgrund ihrer kollektiven, natürlich bedingten Gemeinsamkeit (des Lebensalters und der unmittelbaren sozialen Umgebung) einen ständigen Zusammenhalt aufweisen, ist es für Szenen essentiell, dass die Teilnehmer durch stetigen Austausch von Interessen, Ansichten und Einstellungen die Basis ihres Zusammenhaltes immer wieder neu konstruieren und so erhalten (vgl. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 21). Anders als von Wilfried Ferchhoff beschrieben (2007, S. 175; siehe Kapitel 2.3), scheinen Szenen damit in besonderer Weise ein „Wir-Gefühl“ zu benötigen, um ihre Existenz zu sichern. Diese soziale Ausrichtung fußt jedoch nicht auf kollektiven Zwängen und Verpflichtungen, sondern auf dem Zusammenschluss individueller Ansichten und Beiträge rund um das Szenethema. Dass dieses Wir-Bewusstseins unter den Vorzeichen der Offenheit, Flexibilität und Transität von Szenen eine sehr labile Größe darstellt, darf jedoch nicht außer Acht gelassen werden (vgl. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 23f).

Die Grundlage für die stattfindende Kommunikation und Interaktion in Szenen stellen auf der einen Seite feste Treffpunkte dar. Als solche „gelten dabei jene Örtlichkeiten, an denen sich Szenegänger zu typischen Zeiten treffen. Zweitrangig ist dabei zunächst, ob solche Örtlichkeiten explizit für die jeweilige Szene geschaffen und ausgestaltet sind, oder ob sich die jeweilige Szene einen anderweitig genutzten Raum aneignet“ (ebd., S. 217). Solche Szenetreffpunkte können entweder Orte sein, an denen persönliche, unmittelbare Begegnungen der Szenegänger stattfinden, oder auch virtuelle Räume wie Internetplattformen, Chaträume oder Foren, durch die die Teilnehmer miteinander kommunizieren können. Während ortsgebundene Treffpunkte aufgrund von Distanzen zumeist nur eingeschränkten Gruppen vorbehalten sind, ermöglicht das Internet als virtueller, quasi allumspannender Raum weitaus mehr Szenegängern, sich gleichzeitig zusammenzufinden. Zudem sind persönliche, unmittelbare Kontakte für die Interaktion innerhalb von Szenen nicht zwingend erforderlich, da diese, wie zuvor dargestellt, ohnehin durch ein vergleichsweise hohes Maß an Anonymität gekennzeichnet sind bzw. dem Szenegänger diese offerieren.

Gänzlich anders verhält es sich hingegen bei dem weiteren wesentlichen Interaktionsangebot der Szene, den *Events*. Im Gegensatz zu Treffpunkten, die dem alltäglichen, regelmäßigen Kontakt der Szenegänger dienen, sind Events besondere, „ganz und gar *aus dem*

*Alltag herausgehobene*, raumzeitlich verdichtete, interaktive Performance-Ereignisse mit hoher Anziehungskraft für relativ viele Menschen. Events bieten den Teilnehmern die außergewöhnliche Chance, sich sozusagen in einem Kollektiv-Vehikel aus den Lebens-Routinen heraustransportieren zu lassen“ (Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 217). Darüber hinaus geben Events den Szenegängern in weitaus größerem Maße Möglichkeiten zur Selbstinszenierung als dies im Szenenalltag der Fall ist, sei es durch szeneeigene Ästhetisierung, Symbole, Rituale oder besondere Verhaltensweisen (vgl. ebd., S. 22).

Die Art und Weise der Interaktion in Szenen eröffnet den Zugang zu zwei weiteren Charakteristika: Auf der einen Seite wird deutlich, dass Szenen sich insbesondere Neuer Medien bedienen und von der stetig voranschreitenden Medialisierung profitieren. Neben den sogenannten *Fanzines*<sup>2</sup> hat insbesondere das Internet die Interaktion in Szenen revolutioniert. Verhältnismäßig geringe Kosten, die extrem große Reichweite und die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten machen das Internet heute zum wichtigsten Medium für die Interaktion von Szenegängern (vgl. ebd., S. 228). Auf der anderen Seite ist ein deutlicher Kommerzialisierungstrend in Szenen auszumachen. Dieser äußert sich einerseits in dem immer größer werdenden Angebot an szenebезogenen Waren und Räumen, von der CD bis hin zum Skate-Park, andererseits in der professionellen Organisation von Events, die häufig von profitorientierten Unternehmen übernommen wird. Der Kommerzialisierung haften nicht selten negative Konnotationen an, für viele Szenen ist sie jedoch in erster Linie ein wichtiges, das Angebot und die Präsenz erweiterndes Element, das neue Zugänge für die Szenegänger schafft (vgl. ebd., S.231).

### 3.4 Zur Bedeutung von Szenen für Jugendliche

Insbesondere ihre Anpasstheit an die globalisierte Lebenswelt verleiht Szenen einen erheblichen Stellenwert im Leben von Jugendlichen und jungen Erwachsenen im 21. Jahrhundert. Szenen sind nicht nur Räume, in denen Freizeitaktivitäten oder Hobbys ausgelebt werden, sondern stellen für Heranwachsende in ihrer Rolle als Wegbegleiter und Unterstützer zentrale Instanzen der Sozialisation und Identitätsbildung dar. Weil starre, organisierte Kollektive zusehends an Bedeutung und Einfluss einbüßen, „zeichnen sich Szenen mehr und mehr als jene ‚Orte‘ im sozialen Raum ab, an denen Identitäten, Kompetenzen und Relevanzhierarchien aufgebaut und interaktiv stabilisiert werden, welche die Chancen zu gelingenden Bewältigung des je eigenen Lebens über die Dauer der Szene-Vergemein-

---

<sup>2</sup> *Fanzines* sind Magazine, die von Fans selbst für andere Fans und Interessierte hergestellt werden.

schaftung hinaus (also relativ dauerhaft) erhöhen könnten“ (Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 30). Hitzler, Bucher und Niederbacher gehen noch einen Schritt weiter und wagen, wenn auch nur in Frageform, die These, dass die Funktionen, die bis weit in die zweite Hälfte des vergangenen Jahrhunderts in erster Linie von der Familie, Vereinen, Verbänden und Peer-Groups übernommen wurden, heute speziell unter Individualisierungs- und Pluralisierungsbedingungen nur noch in Szenen adäquat und erfolgreich realisiert werden können (vgl. ebd.). In diesen stehen nicht Konformität und das „ordentliche“ Einfügen in eine vorgegebene Hierarchie im Mittelpunkt, und trotz „ihrer Bezeichnung implizieren auch die gruppenspezifischen, an kulturellen Stilen und Praktiken orientierten Vergemeinschaftungsformen Momente, die zur Ausbildung individualistischer Orientierungen beitragen“ (Müller-Bachmann 2007, S. 144). Das bedeutet, dass Heranwachsende in Szenen bei der Konstruktion von Identität genauso viel kollektive Unterstützung und Stabilität erhalten, wie sie benötigen, dieses Maß jedoch selbst bestimmen, um ihre Individualität und Autonomie nicht untergraben zu lassen. Szenen werden dadurch zu zwanglosen Begleitern und Gemeinschaften, in denen Sozialisation und Identitätsbildung in höchstem Maße eigenständig und gleichzeitig nicht einsam stattfinden.

Der Aspekt der Identitätskonstruktion in und mithilfe von Szenen rückt im Folgenden in den Mittelpunkt des Interesses. Um fundierte Aussagen darüber treffen und angemessene Forschungsansätze zu diesem komplexen Thema entwickeln zu können, bedarf es zunächst einer genauen Betrachtung der Faktoren, die Identität und deren Konstruktion im 21. Jahrhundert maßgeblich bestimmen. Denn auch die Bildung von Identität ist den Entwicklungen der globalisierten Lebenswelt unterworfen.

## 4. Identität im Zeitalter der Globalisierung

Auf der Suche nach Antworten auf die Fragen, was Identität heute bedeutet, wie sie konstruiert wird und was sie maßgeblich beeinflusst, eröffnet sich ein gleichsam aktueller wie kontroverser Diskurs, der schnell droht, die Orientierung zu erschweren anstatt sie zu erleichtern. Während auf der einen Seite ein „Loblied auf die Identitätslosigkeit“ gesungen (Horx 1987, S. 143) und Identität als „abgesunkene Glaubensfrage [betrachtet wird], so wie man früher um seinen Gott rang“ (Strauß 1981, S. 177), bemüht man sich auf der anderen Seite, die neue Komplexität und das krisenhafte Wesen von Identität in der globalisierten Lebenswelt anzunehmen und für ein differenziertes Verständnis von Identität zu nutzen (vgl. u.a.: Abels 2006; Keupp u.a. 2006; Ferchhoff 2007).

Um weder erstgenannter pessimistisch-negierender Haltung, noch einer „Sucht nach Identität“ (Sloterdijk 1983, S. 156) mit inflationären Zügen anheimzufallen, wird im Folgenden aufgezeigt, welchen Einflüssen Identität und der Prozess ihrer Konstruktion heute unterliegen, in welchem Rahmen sich Letzterer abspielt und mit welchen Vor- und Nachteilen sich der Einzelne auf der Suche nach dem „Selbst“ im 21. Jahrhundert konfrontiert sieht. Dieser gesellschaftliche Bezug ist von besonderer Bedeutung, denn „Identitätsbildung ist nicht einfach der Vollzug eines biologischen Programms. Es handelt sich vielmehr um einen Entwicklungsprozess, der eng damit zusammenhängt, wie in einer bestimmten gesellschaftlichen Epoche die personale Entwicklung verläuft und gedacht wird“ (Keupp u.a. 2006, S. 70). Heiner Keupp führt diese Überlegung fort und entwickelt daraus eine Orientierungshilfe im modernen Identitätsdiskurs, indem er diesen in fünf Spannungsfelder einteilt<sup>3</sup>. Das Ziel ist es, „Identitätsarbeit als aktive Passungsleistung des Subjekts unter den Bedingungen einer individualisierten Gesellschaft zu begreifen und sie in ihren wesentlichen Funktionsprinzipien zu rekonstruieren“ (ebd., S. 60). In Anlehnung an die von Keupp entwickelten Spannungsfelder und unter Berücksichtigung ihrer Interdependenz werden im Folgenden die Grundpfeiler des aktuellen Identitätsdiskurses dargestellt, die für das Verständnis von Identitätskonstruktion und -rekonstruktion elementar sind.

---

<sup>3</sup> Diese fünf Spannungsfelder umfassen (vereinfacht) die Aktualität des Identitätsdiskurses vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Transformationsprozesse, die Frage nach der Prozesshaftigkeit von Identität, die Bedeutung von Kohärenz und Kontinuität, den Stellenwert des Sozialen sowie die Funktionen der Narration von Identität (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 62ff).

### 4.1 Die Krisenhaftigkeit der Identität in der reflexiven Moderne

Obwohl das Thema Identität alles andere als neu ist, lässt sich spätestens seit der Mitte des vergangenen Jahrhunderts ein stetig wachsendes Interesse daran feststellen (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 70ff). Nicht nur auf sozialwissenschaftlicher, pädagogischer und psychologischer Seite setzen sich Wissenschaftler mit diesem facettenreichen und äußerst definitionsresistenten Konzept auseinander. Die Frage nach dem Selbst, nach dem eigenen Wesen und dem individuellen Lebensweg ist jedoch keinesfalls auf wissenschaftliche Kontexte beschränkt, sondern schlägt sich heute auch in der (multi-) medialen Populärkultur nieder.

Der primäre Auslöser dieses „Identitäts-Booms“ findet sich nach einhelliger Meinung in den gesellschaftlichen Veränderungen der Moderne (vgl. u.a. Kellner 1994; Beck/Beck-Gernsheim 1994; Keupp u.a. 2006). Durch die Herauslösung des vormodernen Menschen aus vorgefertigten Lebensmustern und obligatorischen Identitätsübernahmen, die durch Klasse, Stand oder Schicht oktroyiert wurden, entwickelten sich neue Freiheiten, die dem Einzelnen ein bis dato unbekanntes Maß an Selbstbestimmung und Individualität gewährten. Erst durch die Möglichkeit der eigenen freien Entscheidung kann Identität als eine selbst konstruierbare und wesentlich beeinflussbare Größe wahrgenommen werden.

Doch diese eher romantische Idealvorstellung von der gesellschaftlichen Moderne darf nicht über die mangelnde Realisierbarkeit dieser Freiheiten hinwegtäuschen: Die individuellen Entfaltungsmöglichkeiten, die den modernen Menschen prägen sollten, entpuppten sich für einen Großteil der Bevölkerung bis weit in das 20. Jahrhundert hinein lediglich als Wunschdenken, das den gesellschaftlichen Zwängen und Abhängigkeiten, die zur Lebenssicherung und -erhaltung unausweichlich waren, untergeordnet blieb. „Dieser Doppelcharakter von Emanzipation und Unterwerfung prägt die Moderne in seinem Wesen“ (Keupp u.a. 2006, S. 19). Die Konstruierbarkeit der eigenen Identität durchdringt moderne Gesellschaften demzufolge nur zu einem gewissen Grad, da viele Menschen von dieser Vorstellung aufgrund mangelnder Ressourcen und etablierter Abhängigkeitsverhältnisse getrennt bleiben. Auch die tatsächliche freie Konstruktion der eigenen Identität ist keinesfalls universell gewährleistet. „So ist es leicht vorstellbar, dass in manchen sozialen Kontexten quasi selbstverständlich vorgegebene Identitäten übernommen werden, obwohl die reale Möglichkeit der Wahl besteht“ (ebd., S. 71f). Das Leben, das von Individualität und Freiheit geprägt sein sollte, jedoch nach wie vor in vorgegeben Bahnen verläuft, kennzeichnet für Heiner Keupp bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts die Phase der *organisierten Moderne* (ebd., S. 72).

Erst durch die Modernisierung der Modernisierung, durch die „Rationalisierung der Rationalisierung“ (Beck 1991, S. 40) gelingt es, der tatsächlichen Freiheit des Menschen und der Möglichkeit der freien Konstruierbarkeit der eigenen Identität näherzukommen. Diese „neue“ Moderne setzt sich kritisch mit sich selbst auseinander, reflektiert ihre eigene Reflexion und erschafft so eine *reflexive Moderne* (Beck/Giddens/Lash 1996).

Das Aufbrechen der organisierten Moderne in den 70er Jahren des vergangenen Jahrhunderts führt zu einer neuen Dynamik von Individualisierungs- und Freisetzungsprozessen und folglich zu einer neuen Dimension der Konstruierbarkeit der eigenen Identität. Der Soziologe Peter Wagner (1995) sieht das Individuum in dieser Phase als Unternehmer, als Konstrukteur seines eigenen Selbst: „Statt auf einem gesicherten Platz in einer stabilen sozialen Ordnung verweilen zu können, wird von den Einzelnen gefordert, sich aktiv bei der Gestaltung ihres Lebens und ihrer sozialen Position in einer sich beständig verändernden Umwelt zu engagieren“ (S. 243). Neben den neuen Möglichkeiten, die die Individualisierung und die Pluralisierung der Lebenswelt dem freigesetzten Menschen offerieren, werden ihm gleichzeitig neue Lasten aufgebürdet. Diese bestehen in erster Linie in einem Zwang zur Orientierung in der neuen, dynamischen und fragilen Vielfalt, und in einem fortwährenden Drang zu Entscheidungen, die das eigene Leben erheblich beeinflussen. Was in der organisierten Moderne durch Vorgaben und Eingrenzungen abgesichert war, präsentiert sich in der reflexiven Moderne als neue, nicht zu unterschätzende Herausforderung und verlangt vom Einzelnen neuartige Kompetenzen und Strategien der Lebensbewältigung, um tatsächlich zum Konstrukteur der eigenen Identität werden zu können. Nicht jeder, so scheint es, verfügt von vornherein über die nötigen Kompetenzen und Ressourcen, um diese Herausforderung selbstverständlich meistern und „Identitätskrisen“ umschiffen zu können (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 73f).

Erst in der reflexiven Moderne, in der der Einzelne zu großen Teilen frei über sein Leben bestimmen kann (und muss), wird Identität zu einem zentralen Thema. Erst dann, wenn sie nicht mehr von gesellschaftlichen oder sozialen Vorgaben generiert und dem Einzelnen übergestülpt wird, wenn sie aufgrund von Orientierungsschwierigkeiten und Bewältigungsproblemen in ihrem Fundament brüchig zu werden droht, bekommt Identität ein krisenhaftes Wesen, dessen Ergründung in den Mittelpunkt zahlreicher Überlegungen rückt. Identitätsarbeit ist heute gekennzeichnet durch eine Ambivalenz, die auf der einen Seite bedingt ist durch den Sieg des Individuums über auferlegte Zwänge und auf der anderen Seite durch die damit verbundene Auflösung von Sicherheiten und die Entstehung neuer, indirekter Zwänge (vgl. Keupp 1994, S. 347).

## 4.2 Identität als lebenslanger, offener Prozess

Aufgrund der Aktualität und Relevanz von Identität in den gegenwärtigen gesellschaftstheoretischen Diskursen soll im Folgenden eine Annäherung an jenes Konstrukt versucht werden, dessen Natur so janusköpfig ist und Freiheit und Zwang gleichermaßen in sich vereint. Auch an dieser Stelle lohnt sich ein Blick auf die Entwicklung des Identitätsverständnisses. Für Erik Erikson, einen der bedeutendsten Identitätstheoretiker der organisierten Moderne, ist Identität das Ergebnis erfolgreicher Entwicklungsprozesse in der Adoleszenz. Diese stellen sich als Aufgaben der Abwägung und Zuordnung von Identifikationen dar, die der Jugendliche zu einem konsequenten Selbstgefühl, zu einer Ich-Identität, organisiert, um in der Erwachsenenphase von dieser Einigkeit zu profitieren (vgl. Erikson 1973). Identität im Sinne Eriksons ist also als ein Ziel zu verstehen, das es zu erreichen gilt, als „angesammeltes Vertrauen, inneres Gleichgewicht, Zuschreiten auf eine erreichbare Zukunft, eine nunmehr bestimmte Persönlichkeit in einer nunmehr verstandenen sozialen Wirklichkeit“ (Keupp u.a. 2006, S. 78). Dementsprechend findet sich in seiner Theorie auch ein Negativmodell: Scheitert das Individuum bei der Organisation und Erfüllung seiner Entwicklungsaufgaben in der Adoleszenz, so ist das Gelingen von Identität dauerhaft gestört und es kommt zu *Identitätsdiffusionen* in unterschiedlichen Bereichen der Persönlichkeitsentwicklung. Identität nach Erikson findet somit in einem Spannungsfeld zwischen diesen beiden Polen statt – zwischen gelungener, „gesunder“ Identität auf der einen und permanenter Diffusion auf der anderen Seite (vgl. ebd., S. 77f).

Eine solche duale Struktur erscheint jedoch vor dem Hintergrund der dynamischen und fragilen Lebenswelt, die die reflexive Moderne auszeichnet, zu starr und unbefriedigend. Insbesondere unter Berücksichtigung der Krisenhaftigkeit heutiger Identitätskonstruktionen scheinen „Fehlversuche“ oder „Umorientierungen“ des Individuums keineswegs unwahrscheinlich zu sein, so dass das Verständnis von Identitätsdiffusion als pathologische Störung fragwürdig erscheint (vgl. ebd., S. 78). Der Psychologe James E. Marcia (1989) hat sich aufgrund dieses Umstandes empirisch mit Fällen von Identitätsdiffusionen im Sinne Eriksons auseinandergesetzt und festgestellt, dass sich Identität in einer Gesellschaft, die von Umbrüchen und Unverbindlichkeiten geprägt ist, diesen Gegebenheiten anpasst und selbst auf Stabilität und permanente Festlegungen verzichtet. Diese Art der Identitätsdiffusion, die Marcia *kulturell adaptive Diffusion* nennt, scheint also für das Individuum durchaus sinnvoll und angebracht zu sein, um sich den gesellschaftlichen Bedingungen bestmöglich anzupassen (vgl. ebd.).

Wenn nun Identität unter den Vorzeichen der reflexiven Moderne nicht (mehr) als Ziel adoleszenter Entwicklungsprozesse im Sinne Eriksons betrachtet werden kann, bedarf es eines neuen Verständnisses, das eben diese gesellschaftlichen Voraussetzungen berücksichtigt. Ein geeigneter Ansatz lässt sich in Marcias Differenzierung des Diffusionsbegriffs finden: Das Individuum passt die Konstruktion seiner Identität den Regeln und Gesetzmäßigkeiten seiner Lebenswelt an. Für Heiner Keupp u.a. (2006) ist dieser Zusammenhang so naheliegend, dass die Frage danach rhetorischer Natur ist: „Sieht man die gesellschaftliche Moderne so dynamisch, prozesshaft und offen [...], dann sollte die Frage der Prozesshaftigkeit von Identität eigentlich kein Thema mehr sein. Wo sollte das Statische herkommen in einer so fluiden gesellschaftlichen Situation?“ (S. 76). Identität ist heute also als ein Prozess zu verstehen, als der sprichwörtliche Weg, der das Ziel ist. Der Fokus der Identitätsarbeit verschiebt sich somit von der Zukunft, von dem zu erreichenden Ganzen, auf die Gegenwart und damit auf die Dynamik und Unbeständigkeit des Prozesses selbst (vgl. ebd., S. 83).

Kann im Falle eines solchen Identitätsverständnisses überhaupt noch die Rede von gelungener, abgeschlossener bzw. gestörter oder gescheiterter Identität sein? Die Antwort auf diese Frage fällt recht eindeutig aus und manifestiert sich im Begriff der *Offenheit* von Identität. Der Pädagoge Werner Helsper (1997) stellt diese als notwendig heraus, „weil es aufgrund der Beschleunigung sozialer und kultureller Veränderungen immer wieder subjektiver Neuorientierung bedarf“ (S. 176). Um also nicht von der Dynamik und dem Facettenreichtum der Lebenswelt ausgeschlossen zu werden, ist es ratsam, seine Identität nicht gänzlich festzulegen. Mit einem solchen Verständnis von Offenheit wird Identität zum lebenslangen, niemals gänzlich abgeschlossenen Prozess, der nicht mehr, wie bei Erikson, auf die Lebensphase Jugend begrenzt ist, sondern Erwachsene in gleichem Maße betrifft.

Identitätskonstruktion erscheint in diesem Licht schnell als „Sisyphusarbeit“, als Mühe ohne Zweck und Ende. Anders als im Fall des Helden der griechischen Mythologie, dessen Arbeit niemals von Erfolg gekrönt ist und niemals eine Bedeutung erfährt, ist die Konstruktion von Identität zu keinem Zeitpunkt sinnlos, da sie nicht auf ein Ergebnis, sondern auf das Unternehmen selbst fokussiert ist. Jede Erweiterung, Änderung oder Anpassung bedeutet Reflexion und Aushandlung des Selbst und leistet damit einen Beitrag zur Balance zwischen Innen- und Außenwelt (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 86).

Das Verständnis von Identität als lebenslanger, offener Prozess führt zu grundsätzlichen Annahmen, die für die Identitätsforschung von elementarer Bedeutung sind: So gilt es, die Aufmerksamkeit nicht ausschließlich auf die Lebensphase Jugend zu richten, da sich jeder

Erwachsene gleichermaßen im Prozess der Aushandlung seiner eigenen Identität befindet. Desweiteren „wird Identitätsforschung wesentlich mehr noch als bisher zur Identitätskonstruktionsforschung, zum Nachdenken also über den Prozess der Identitätsbildung“ (Keupp u.a. 2006, S. 83), was besonders im Hinblick auf empirische Fragestellungen Berücksichtigung finden sollte.

### **4.3 Identität, Kohärenz und Narration**

Die Dynamik und Fragilität moderner Identitätskonstruktionen und -projekte und ihr Mangel an Konstanz lassen ein wichtiges Merkmal von Identität in scheinbar unerreichbare Ferne rücken: Wie soll unter diesen Bedingungen noch die Einheit des Individuums gewährleistet sein? Wie kann Identität angesichts dieser Brüchigkeit noch Kohärenz und angesichts dieser Vergänglichkeit noch Kontinuität erlangen? Der Fall scheint eindeutig zu sein: In der pluralisierten Lebenswelt ist der Einzelne so sehr damit beschäftigt, sich den voranschreitenden Entwicklungen anzupassen, dass der Zusammenhang zwischen seinen einzelnen Erfahrungen und Identitätsentwürfen schnell in den Hintergrund zu treten oder gänzlich zu verschwinden droht (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 86f). In vormodernen Gesellschaften und zum Teil noch in der organisierten Moderne war die Angst um die Einheit von Identität quasi nicht existent. Durch die Einbettung in ein festes System aus Regeln, Vorgaben und Grenzen wurden dem Individuum Kohärenz und Stabilität nahezu garantiert und aufgrund mangelnder Freiheiten und Entscheidungsmöglichkeiten „unausweichlich“. Heiner Keupp geht sogar noch weiter und führt an, dass „das Individuum in vormodernen Gesellschaften keinen inneren Zusammenhang zu produzieren [braucht], weil die Gesellschaft ihn bietet“ (ebd., S. 87). Genau wie Identität wird also auch Kohärenz erst in der reflexiven Moderne zum Thema, erst dann, wenn sie krisenhaft wird und nicht mehr als grundsätzlich gegeben betrachtet werden kann.

Heute präsentieren sich Kohärenz und Kontinuität von Identität weitaus komplexer. Langlebige Zustände und andauernde Orientierungen weichen einer konsequenten Dekonstruktion fester Zuschreibungen (vgl. Hitzler/Honer 1994). Selbst unantastbar erscheinende Faktoren wie das Geschlecht verlieren zusehends ihren Einfluss: Wurde durch Letzteres bis weit in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts hinein die Rolle festgelegt, die man als Mann oder als Frau in der Gesellschaft einzunehmen hatte, lösen sich solche Rollenvorstellungen und unsichtbaren Barrieren mit dem Beginn der reflexiven Moderne zusehends auf. Doch diesen Umstand lediglich als Zerfall und Verlust von Kohärenz und Stabilität zu be-

trachten, wäre fahrlässig. Es ist gerade die Gestaltbarkeit, die das Moderne der Identität auszeichnet und die die heutige Gesellschaft in einem neuen Maße ermöglicht, gleichzeitig aber auch fordert. Mehr als je zuvor obliegt es dem Einzelnen, den „zersplitterten Spiegel“ zusammenzufügen (Keupp u.a. 2006, S. 86), indem es sich selbst immer wieder neu positioniert und Ordnung und Kontinuität schafft – so weit es die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen verlangen (vgl. ebd., S. 88f).

Darüber, dass auf ein kohärentes Selbst auch in Zeiten einer fragmentarisierten und pluralisierten Lebenswelt nicht verzichtet werden kann, herrscht größtenteils Konsens, wenngleich eine Differenzierung des vormodernen Verständnisses von Kohärenz sinnvoll und nötig erscheint (vgl. u.a. Elster 1987; Camilleri 1990; Frosh 1991; Keupp u.a. 2006). Die Herstellung der Einheit von Identität obliegt, wie zuvor dargestellt, nicht mehr gesellschaftlichen Einflussgrößen, sondern dem Einzelnen selbst und muss von ihm aktiv hergestellt werden. Sie bekommt damit genau wie Identität selbst einen Prozesscharakter. Wiederum gilt es also, Kohärenz nicht im fertigen Ergebnis zu suchen, sondern in der Realisierung einer Vielzahl von Identitätsprojekten. Dieser Ansatz lässt „Kohärenz also nicht als Prämisse der Selbsterfahrung [erscheinen], sondern als Konstruktionsaufgabe, der man sich nur um den Preis psychischer Fragmentierung entziehen kann“ (Keupp u.a. 2006, S. 94).

In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, auf welche Art und Weise sich die Konstruktion von Kohärenz aus fragmentierten Erfahrungen realisieren lässt. Einen adäquaten Zugang bietet in diesem Zusammenhang das Konzept der *narrativen Identität*, der Erzählung des eigenen Selbst. Basierend auf der narrativen Psychologie stützt sich auch die Theorie der Narration von Identität auf die Annahme, dass das ganze Leben und die Welt narrativ wahrgenommen werden, oder, wie es Barbara Hardy (1968) formuliert: „Wir träumen narrativ, tagträumen narrativ, erinnern, antizipieren, hoffen, verzweifeln, glauben, zweifeln, planen, revidieren, kritisieren, konstruieren, klatschen, hassen und lieben in narrativer Form“ (S. 5). Gleichsam wie alles andere werden auch Erfahrungen narrativ verarbeitet, aufeinander bezogen, bewertet und ausgehandelt, so dass sich aus den unzähligen einzelnen Erzählungen, die das Individuum im Laufe seines Lebens gesammelt hat und weiterhin unentwegt sammelt, eine *Selbsterzählung* entwickelt (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 102). Durch diesen lebenslangen, offenen Prozess der Reflexion von Erfahrungen und Ereignissen konstruiert der Einzelne eine Narration seines Selbst, die, was für Erzählungen im Allgemeinen charakteristisch ist, organisiert, strukturiert und damit kohärent ist. Gleichzeitig entwickelt sich das Konstrukt der Selbsterzählung stetig weiter, bleibt dynamisch und fordert

vom Einzelnen immer wieder aufs Neue die reflexive Verarbeitung von Erfahrungen, so dass „diese Geschichte faktisch nie vollständig präsentiert wird. Wir erleben mehr als wir erzählen und wir erzählen anders vor den jeweils anderen. [...] Insofern ist die Selbstgeschichte in der Tat ein ‚work in progress‘, dessen Teile sich immer wieder verändern“ (Kraus 1999).

Kohärenz bedeutet vor dem Hintergrund eines modernen Identitätsverständnisses nicht mehr, immer „ein und derselbe“ zu sein und demzufolge in jeder Situation gleich, entsprechend diesem Selbst, dieser „basalen Identität“ (Kasenbacher 2003, S. 61ff), zu agieren. Es sind der stetige Prozess der Reflexion von Selbsterfahrungen und die permanent geforderte aktive Aushandlung dieser Erfahrungen und Erzählungen zu einer Lebensgeschichte, die Kontinuität und Ganzheit ermöglichen. Inwieweit der Einzelne nach Einigkeit seiner Selbsterzählung strebt, bleibt ihm allein überlassen und legt unterschiedliche, da individuelle, Kohärenzgrade nah (Keupp u.a. 2006, S. 93).

#### **4.4 Identität, Alterität und Interaktion**

In den oben beschriebenen Selbsterzählungen finden sich neben der eigenen Person in der Regel zahlreiche weitere Protagonisten, die in der Narration wichtige Rollen spielen und diese maßgeblich beeinflussen. Dieser Umstand ergibt sich aus der einfachen Tatsache, dass sich Selbsterzählungen, genau wie die Konstruktion von Identität, innerhalb gesellschaftlicher und kultureller Lebenswelten abspielen, die von anderen Menschen maßgeblich beeinflusst werden (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 103). Die Kontakte, die das Individuum bei seinen Erfahrungen und Entwicklungen knüpft, und vor allem die Kontexte, innerhalb derer soziale Beziehungen entstehen, haben mit dem Beginn der reflexiven Modernisierung grundlegende Veränderungen erfahren. Im Zuge von Freisetzung und Individualisierung geht in erster Linie die Selbstverständlichkeit verloren, die dem Einzelnen einst feste soziale Kontexte und die damit verbundene Zugehörigkeit und Anerkennung zusicherte. An ihre Stelle tritt heute eine zunehmende Auflösung kollektiver Strukturen, wodurch dem Individuum Eigeninitiative bei der Herstellung sozialer Kontakte, gesellschaftlicher Zugehörigkeit und dem Erreichen von Anerkennung abverlangt wird (vgl. ebd., S. 99).

Ohne garantierte Sicherheiten und Zugehörigkeiten scheint sich zunächst das von dem Politikwissenschaftler Crawford Brough Macpherson (1967) entwickelte Konzept des *possessiven Individualismus* aufzudrängen. Es geht von einem Subjekt aus, das sich autonom und frei von äußeren Umständen entwickelt und einzig seine „inneren Besitzstände“ aushan-

delt, ohne von anderen beeinflusst zu werden (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 19). Doch ein solches Verständnis von Identität, das das Individuum getrennt von seiner Lebenswelt und allen sozialen Beziehungen betrachtet und deren Einflüsse somit prinzipiell leugnet, erscheint schon im Ansatz äußerst fragwürdig. Entsprechend einig sind sich die Kritiker des possessiven Individualismus und stellen fest, dass Identität nicht nur das eigene Selbst, sondern stets auch das Verhältnis zur Gesellschaft beschreibt. Identitätskonstruktion ist demzufolge nicht ohne diese Beziehung zu anderen, ohne *Alterität*, möglich (vgl. ebd., S. 95).

Bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts entwickelte der Philosoph und Sozialpsychologe George Herbert Mead sein Identitätsmodell unter besonderer Berücksichtigung dieses Umstandes. Indem er Identität als Ganzes aus zwei unterschiedlichen Richtungen betrachtete, prägte er die Konzepte des „I“ und des „Me“. Während Erstgenanntes das Individuelle und Ich-bezogene der Identität umfasst, bezieht sich Letzteres auf das Verhältnis des Einzelnen zu anderen und zur Gesellschaft. Eine Balance aus „I“ und „Me“, also ein Gleichgewicht zwischen Individualität und Eigenständigkeit auf der „inneren“ Seite und Interaktionsfähigkeit und sozialer Rollenübernahme auf der „äußeren“ Seite, muss vom Individuum auf der Suche nach sozialer Anerkennung und Zugehörigkeit permanent ausgehandelt werden (vgl. Mead 1934). „Identität entsteht dann, wenn das spontane Ich und die reflektierten Ichs in einer typischen Weise dauerhaft vermittelt werden. Identität ist ein ständiger Dialog, in welchem das Individuum mit sich selbst, d.h. mit den beiden Instanzen seiner Persönlichkeit kommuniziert“ (Abels 2006, S. 36).

Obwohl Meads Konzept bereits ein dreiviertel Jahrhundert alt ist, hat es keineswegs an Bedeutung für den aktuellen Identitätsdiskurs eingebüßt. Es verdeutlicht, wie sehr ein Spannungsverhältnis zwischen dem Individuum und seiner sozialen Umgebung für die Konstruktion von Identität notwendig ist. Insbesondere durch die Interaktion mit anderen gelingt es dem Einzelnen, sich selbst und seine sozialen Verhältnisse einzuordnen und zu reflektieren.

Unterstützung findet dieser interaktionistische Ansatz in der „dialogischen Wende in der Identitätsforschung“ (Keupp u.a. 2006, S. 98). Ähnlich wie bei dem Konzept der Selbstnarration wird hierbei der Sprache eine besondere Bedeutung in sämtlichen Bereichen des Lebens zugesprochen, wie Edward E. Sampson (1993) darstellt:

„Zuallererst lernen wir, dass wir fundamental und unausweichlich dialogische, konversationale Wesen sind, deren Leben in und durch Konversation geschaffen werden, [und] dass die Qualitäten unserer Persönlichkeit und Identität gleichermaßen konversational konstituiert und durch die Dialoge mit verschiedenen anderen aufrechterhalten werden“ (S. 109).

Die Bedeutung des Dialogs und der Interaktion macht die Notwendigkeit der Alterität für die eigene Identitätsbildung deutlich. Eng verbunden damit sehen Keupp u.a. (2006) die Suche nach sozialer Anerkennung. Diese ist für die Einordnung und Reflexion des Selbst essentiell, folgt jedoch den Veränderungen der globalisierten Gesellschaft: Die „Anerkennung, die durch Zugehörigkeiten erwächst, ist nicht mehr so einfach zu bekommen. In der individualisierten Welt werden Kollektive brüchiger, und ihre Möglichkeit, einen sicheren Hafen sozialer Zugehörigkeit und daraus wachsender Anerkennung zu bieten, schrumpft beständig“ (S. 99). Wiederum obliegt es also dem Einzelnen selbst, Zugehörigkeiten zu schaffen und die hinfällige garantierte Anerkennung neu durch Interaktion mit seinem sozialen Umfeld zu erringen.

Das Verhältnis von Identität und Alterität, vom Einzelnen und den Anderen, stellt sich demnach in gewisser Weise paradox dar. Durch Individualisierung und Freisetzung entrickt das Individuum der festen sozialen Umgebung und gibt garantierte Zugehörigkeiten auf. Gleichzeitig schafft es aktiv neue soziale Bindungen, Zugehörigkeiten und auch Abhängigkeiten, um, gemäß dem Konzept George Herbert Meads, die Balance im Spannungsverhältnis zwischen „I“ und „Me“, zwischen Individualität und sozialer Lebenswelt, zu wahren.

#### **4.5 Identität als exklusives Gut? Ressourcen und Beschränkungen**

Identität ist vom Individuum in Aushandlung mit sich selbst und mit seiner sozialen Umgebung in Form eines offenen Prozesses aktiv zu konstruieren. Diese These zieht sich wie ein roter Faden durch den heutigen Identitätsdiskurs. Durch die Freiheiten der globalisierten Lebenswelt sieht sich der Einzelne neuen Herausforderungen und Chancen gegenüber, die nun von ihm angegangen und nach Möglichkeit gemeistert werden wollen. Doch kann wirklich jeder Einzelne diese Freiheiten nutzen, was in diesem Zusammenhang mit einer größtmöglichen Balance aus Eigenständigkeit und Zugehörigkeit gleichzusetzen ist? Dem Individuum wird viel abverlangt, und das auf unterschiedlichsten Gebieten. Es gilt also für jeden Einzelnen, die nötigen Kompetenzen mitzubringen und über die nötigen Ressourcen zu verfügen, um an dieser „schönen, neuen Identitätswelt“ teilhaben zu können.

Dieses Problem ist nicht neu, besteht es doch seit dem Beginn der Moderne: Bis weit in das 20. Jahrhundert hinein waren in erster Linie materielle Ressourcen für eine weitestgehend unabhängige Lebensgestaltung gefragt, was gleichzeitig den Grund für die von Keupp u.a. (2006) angeführte mangelnde gesellschaftliche Durchdringung freier, eigen-

ständiger Identitätskonstruktion darstellt. Materielle Ressourcen sind nach wie vor zwingend notwendig, denn ohne „Teilhabe am gesellschaftlichen Lebensprozess in Form von sinnvoller Tätigkeit und angemessener Bezahlung wird Identitätsbildung zu einem zynischem Schwebezustand“ (Keupp 1994, S. 344). Gerade in der westlichen Welt und in vielen großen Industrienationen wird dem Bürger durch soziale Maßnahmen des Staates eine materielle Grundsicherung garantiert. Diese darf jedoch nicht mit finanzieller Unabhängigkeit gleichgesetzt werden, so dass materielle Ressourcen heute zwar weitaus mehr Menschen zur Verfügung stehen als zu Beginn des 20. Jahrhunderts, eine vollständige Durchdringung der Gesellschaft jedoch keineswegs erreicht ist (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 276f).

Die materielle Grundsicherung ist jedoch nicht das einzige, was für das Ausschöpfen der Möglichkeiten in einer pluralisierten und individualisierten Lebenswelt von Nöten ist. Dadurch, dass soziale Beziehungen und Zugehörigkeiten immer fragiler und unbeständiger werden, ist der Einzelne dazu angehalten, diese selbst aktiv herzustellen und aufrechtzuerhalten. „Um in diesen Verhältnissen die notwendigen identitätsstabilisierenden Leistungen erbringen zu können, brauchen die Subjekte heute eine größere Beziehungs- und Verknüpfungsfähigkeit, die die erforderliche Akkumulation und notwendigen Transfer *sozialer Ressourcen* ermöglicht“ (ebd., S. 278). Dieser Gedanke rückt weiter in den Mittelpunkt, wenn man berücksichtigt, dass Menschen heute über mehr soziale Kontakte und Zugehörigkeiten verfügen als frühere Generationen. Ein Großteil dieser Beziehungen ist eigeninitiiert und nicht aus gegebenen Umständen erwachsen (vgl. ebd.). Unter diesen Voraussetzungen wird jedoch auch deutlich, wie sehr der Einzelne in seinen sozialen Möglichkeiten limitiert wird, wenn er nicht über die uneingeschränkten Fähigkeiten zur Konstruktion eigener sozialer Zugehörigkeiten verfügt.

Eine dritte erforderliche Kompetenz für Identitätsbildung unter aktuellen Vorzeichen umfasst unterschiedliche psychische Prozesse und konzentriert sich vor allem auf zwei Gesichtspunkte: Zum einen wird vom Einzelnen verlangt, sich selbst fortwährend in Frage zu stellen, Erfahrungen, Bedeutungen und Einstellungen immer wieder neu auszuhandeln und so die offene Prozesshaftigkeit von Identität anzunehmen. Dies erfordert eine entsprechend ausgeprägte Fähigkeit zur Selbstreflexion. Zum anderen gilt es, in der pluralisierten Lebenswelt mit all ihren Widersprüchlichkeiten nicht den Überblick zu verlieren, sondern gerade diese Vielseitigkeit zu nutzen. Die Fähigkeit zur Orientierung in dieser Komplexität wird demnach vorausgesetzt, gleichsam wie eine gewisse Toleranz dem fragilen und fragmentarisierten Charakter der heutigen Lebenswelt gegenüber (vgl. ebd., S. 279f).

Die Möglichkeiten zur freien Konstruktion von Identität unter optimalen Bedingungen stehen demnach nicht jedem Menschen in gleichem Maße zur Verfügung. Es bleiben Hürden bestehen, die es zu nehmen oder zu umgehen gilt. Diese haben sich im Verlauf des 20. Jahrhunderts zum Teil von einer primär materiellen auf soziale und psychische Ebenen verschoben, konfrontieren jedoch nach wie vor zahlreiche Menschen mit Schwierigkeiten und Einschränkungen. Diese Tatsache gilt es auch in empirischen Untersuchungen zur Identitätskonstruktion zu berücksichtigen, um nicht einer naiven, geschönten Ausgangshaltung anheimzufallen.

#### **4.6 Wie kann Identitätskonstruktion gelingen?**

Unter all diesen gesellschaftlichen Umständen und Anforderungen, die die Konstruktion von Identität im 21. Jahrhundert maßgeblich beeinflussen und einen gewissen Rahmen dafür festlegen, stellt sich die Frage, wie dieser Prozess überhaupt zu einer erfolgreichen Unternehmung werden kann. Wann kann von gelingender Identitätskonstruktion gesprochen werden, und welchen Stellenwert hat das Scheitern in diesem Zusammenhang? Der offene Prozesscharakter der Identitätsbildung legt zunächst eine genauere Betrachtung der Begrifflichkeiten nahe: Da Identität nie etwas Abgeschlossenes ist, kann auch von „gelingender Identität“ als Ganzem nicht die Rede sein. Einzelne Identitätsprojekte und -entwürfe können gelungen sein, doch im Bezug auf den offenen Prozess der Identitätskonstruktion erscheint es angemessener, das Partizip Präsens zu wählen und von „gelingender Identität“ zu sprechen, die sich nach wie vor im Werden befindet.

Auch heute ist Identität von unterschiedlichen Ressourcen und Kompetenzen abhängig, die der Freiheit und den Möglichkeiten des Einzelnen Grenzen aufzeigen. Doch das bedeutet nicht, dass für „ressourcenarme“ Menschen Identität zum unerreichbaren „Luxusgut“ wird. Vielmehr gilt es, unter den eigenen Voraussetzungen eine zufriedenstellende Balance zwischen individuellen Ansprüchen auf der einen und Zugehörigkeit zur sozialen Lebenswelt auf der anderen Seite herzustellen. Dass es keine objektiven Maßstäbe zum Bestimmen von gelingender Identität geben kann, versteht sich ob der Einzigartigkeit und Individualität eines jeden Menschen von selbst (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 274). Das Gleichgewicht zwischen dem impulsiven, individuellen „I“ und dem gesellschaftlich angepassten „Me“ stellt sich somit für jeden Menschen anders dar, mit unterschiedlichen Verlagerungen in die eine oder andere Richtung.

Der Kern von gelingender Identität kann darin gesehen werden, in der Lebenswelt zurecht-zukommen und sowohl Eigenständigkeit und Individualität, als auch soziale Zugehörigkeit und Anerkennung zu einer subjektiv angemessenen, Zufriedenheit stiftenden Einheit zu verbinden. Für konkrete Identitätsprojekte und -entwürfe bedeutet dies, dass sie wie Strategien funktionieren, die das Leben in und mit der Umwelt optimieren und Widersprüche und Spannungsverhältnisse lösen sollen. Dass solche Unternehmungen nicht immer von Erfolg gekrönt sind, ergibt sich schon aus ihrem Wesen. Aus gescheiterten Strategien entstehen neue, veränderte, angepasste Identitätsentwürfe, so dass Gelingen und Scheitern stets ineinandergreifen. Permanentes Scheitern kann somit genauso ausgeschlossen werden wie permanentes Gelingen, da sich Identität immer im Prozess, immer in Bewegung befindet. Das, was im Folgenden unter gelingender Identitätskonstruktion verstanden werden soll, lässt sich mit den Worten von Heiner Keupp u.a. (2006) zusammenfassen: „Wenn Identitätsarbeit Passungsarbeit ist, die zu einer mehr oder weniger gelungenen Einpassung des Subjekts mit all seinen oft widerstreitenden Anteilen in eine ebenfalls ambivalente, dynamische und komplexe Welt [führt], dann ist gelungene Identität ein temporärer Zustand einer gelungenen Passung“ (S. 276).

## **5. Identitätsbildung unter dem Einfluss von Szenen – zwei Strategien**

Wenn, wie zuvor dargestellt, Gefühle der sozialen Zugehörigkeit und Anerkennung nicht mehr in garantierten Verhältnissen wie selbstverständlich verfügbar sind, und wenn Heranwachsende diese sozialen Beziehungen immer seltener in festen Kollektiven und Erfahrungsräumen konstruieren können, dann wird die besondere Rolle von neuen Vergemeinschaftungsformen für Jugendliche und junge Erwachsene deutlich. Viele Menschen finden das, was frühere Generationen aus ihrer Arbeitsumgebung, dem Kirchenverband oder anderen lokalen Gemeinschaften gewonnen haben, heute in Szenen. Als Produkte der reflexiven Modernisierung verstehen es Szenen in besonderem Maße, die Veränderungen der globalisierten Lebenswelt anzunehmen und der Individualität des freigesetzten Individuums entgegenzukommen.

Vor diesem Hintergrund drängt sich eine Frage auf, die den Kern dieser Arbeit bildet: Auf welche Art und Weise kann der Einzelne mithilfe von Szenen Identitätsentwürfe realisieren, die ihn bei einer an die lebensweltlichen Bedingungen angepassten Lebensführung und damit bei dem Projekt der gelingenden Identitätsbildung unterstützen? Auf den ersten Blick erscheint es durchaus fraglich, wie dem Einzelnen solch fragile, dynamische Gebilde wie Szenen bei der Suche nach Kohärenz und Kontinuität zur Seite stehen sollen. Wie trotz eines permanenten Kommens und Gehens von Szenegängern soziale Beziehungen und Zugehörigkeiten etabliert werden sollen. Und wie Szenen dem Einzelnen überhaupt Unterstützung bieten können, wenn sie sich gerade durch das bewusste Vermeiden von Verpflichtungen, Verlässlichkeiten und Beständigkeit auszeichnen. Die große Bedeutung von Szenen für Jugendliche und junge Erwachsene legt jedoch nahe, dass solche Vergemeinschaftungsformen all diesen Bedenken zum Trotz ihren Teilnehmern genau das liefern, wonach sie suchen und was sie benötigen. Die Szenegänger bedienen sich der Szene für ihre individuellen Zwecke, gewährleisten aber gerade dadurch deren Existenz.

Wie sich dieses wechselseitige Verhältnis genau gestaltet, welcher Art der Nutzen ist, den der Einzelne aus der Szene zieht, und inwiefern all dies das Individuum einer gelingenden Identität näher bringt, wird im Folgenden erörtert. Zu diesem Zweck nähert sich die Betrachtung dem Ansatz der Identitätskonstruktion in Szenen aus zwei unterschiedlichen Richtungen und konzentriert sich auf zwei moderne Identitätskonzepte, die vor dem Hin-

tergrund der Szenecharakteristika und der lebensweltlichen Bedingungen von besonderem Interesse sind: *Patchwork* und *Otakismus*.

Nach einer Einführung in die wesentlichen Merkmale beider Identitätskonzepte und einer Verknüpfung mit Szenen wird zu jedem Konzept eine These aufgestellt, denen im weiteren Verlauf der Arbeit empirisch nachgegangen wird. Ein Kerngedanke ist jedoch beiden Thesen gemeinsam: Was können Szenen zur gelingenden Identitätskonstruktion des Einzelnen und zu einer an die globalisierte Lebenswelt angepassten Lebensführung beitragen?

### **5.1 Patchwork-Identität – Die Bastelei am eigenen Selbst**

Unter besonderer Berücksichtigung aktueller Lebensumstände und gesellschaftlicher Veränderungen hat Heiner Keupp (1988) die Metapher der *Patchwork-Identität* geprägt, die seither einen festen Platz im Identitätsdiskurs innehat (siehe dazu u.a. Keupp 1992; 1994; Hitzler/Honer 1994; Abels 2006; Keupp u.a. 2006). Mit der Vorstellung von Identität als Patchwork, als Flickwerk, versucht Keupp, die Prozesse und Leistungen des Einzelnen zu verdeutlichen, die dieser bei der Konstruktion seiner Identität unternimmt und die ihm das Zurechtkommen in einer globalisierten Gesellschaft ermöglichen.

Im Zentrum der Patchwork-Identität steht die Annahme, dass die lebensweltlichen Umstände und Rahmenbedingungen, innerhalb derer das Individuum seine Identität bildet, erhebliche Auswirkungen auf diese Konstruktionsprozesse haben. Der Einzelne wird in fast allen Bereichen seines Lebens mit einer immensen Fülle an Eindrücken und Erfahrungen konfrontiert, die es zu ordnen und zu bewältigen gilt. Durch diese permanenten Aushandlungen stellt er unzählige Selbsterfahrungen her, die ihn charakterisieren und aus denen er seine Identität konstruiert. Diese Erfahrungen sind keineswegs homogen, sondern bilden durch ihre Unterschiedlichkeit und Widersprüchlichkeit ein Spannungsfeld, das das Individuum vor immer wieder neue, dynamische und komplexe Aushandlungsaufgaben stellt. Solche Leistungen setzen ein aktiv handelndes, selbst konstruierendes Subjekt voraus und nicht jemanden, der lediglich bestehende „Identitätshüllen“ überstreift und sich mit vorgefertigten „Stil-Paketen“ zufriedengibt. Die Voraussetzung für die gelingende Konstruktion von Identität ist demnach ein aktives, souveränes und sich seiner Möglichkeiten bewusstes Individuum, das die Veränderungen und Bedingungen seiner Lebenswelt annimmt (vgl. Keupp 1992, S. 108). Doch Aktivität allein genügt nicht, um sich im Spannungsfeld der Selbsterfahrungen zurechtzufinden und diese Vielfalt kreativ nutzen zu können. An dieser Stelle kommt eine weitere Säule des Patchwork-Konzepts zum Tragen: Um

die Eindrücke der pluralisierten Lebenswelt verarbeiten zu können, bedarf es vor allem der Reflexion. Durch die stetige Auseinandersetzung mit und Einordnung von Erfahrungen, durch „eine sozusagen reflexive Form des individualisierten Lebensvollzugs“ (Hitler/Honer 1994, S. 311) wird deren produktive Verarbeitung zur Identität erst möglich.

Unter diesen Voraussetzungen lässt sich der Mensch als eine Art „Sinnbastler“ beschreiben, als jemand, der seine Identität nicht als großes Ganzes langfristig plant und konstruiert, sondern ganz im Sinne eines Bastlers improvisierend mit den Elementen umgeht, die sich ihm anbieten und für ihn passend erscheinen (vgl. ebd., S. 310). Insbesondere unter Berücksichtigung der Fragilität und Dynamik heutiger Gesellschaften erscheint ein solches Vorgehen durchaus angepasst und effektiv: Der Mensch macht sich die Vielseitigkeit zunutze, die er in allen Teilbereichen seines Lebens erfährt, und erstellt durch die reflexive Verarbeitung all jener unterschiedlichen Elemente seine Identität in Form einer Collage. „Er *gestaltet*, subjektiv hinlänglich, aus heterogenen symbolischen Äußerungsformen seine Existenz. [...] Er *montiert* sein Leben – nicht nur, aber vor allem – als Teilhaber an verschiedenen sozialen Teilzeit-Aktivitäten“ (ebd., S. 311). Als Bastler gewinnt der Mensch enorm an Eigenständigkeit und Verantwortung. All die Eindrücke, die er zu verarbeiten hat, prasseln nicht etwa überfordernd auf ihn ein. Vielmehr verleiht ihm der reflexive Umgang mit der Vielseitigkeit mehr Möglichkeiten der Lebensführung und neue Kreativität bei der Selbstkonstruktion. Er kann sich am „endlosen Buffet“ der pluralisierten Lebenswelt bedienen, wählt das, was er möchte, was zu ihm passt und konstruiert so seine Identität.

Eine solche Vorstellung von Identität als Zusammensetzung unterschiedlichster, teils widersprüchlicher Elemente lässt die Herstellung von Kohärenz scheinbar in weite Ferne rücken. Angesichts der Flexibilität und Dynamik, die das Patchwork-Konzept der Konstruktion von Identität zuschreibt, scheint ein kontinuierliches, kohärentes Selbst kaum realisierbar zu sein. Doch hier findet sich weniger ein Widerspruch als vielmehr eine Herausforderung an das Individuum und sein soziales Umfeld: Durch die reflektierte Organisation und die Integration unterschiedlichster Erfahrungen in größere, zusammenhängende „Patches“ vollbringt der Einzelne eine Leistung, die ohne eine gewisse Kohärenz und Kontinuität im Denken und Handeln kaum vorstellbar wäre (vgl. ebd., S. 311f). Bei diesem Prozess ist der Einzelne nicht auf sich allein gestellt: „Die Fähigkeit zur Kohärenz ist keine Persönlichkeitsdisposition, sondern entsteht aus der gelungenen Verknüpfung einer Person mit anderen, aus den dadurch möglichen Solidaritätspotentialen“ (Keupp 1992, S. 109).

Zwar werden die unterschiedlichen Erfahrungen vom Einzelnen zu einer individuellen Collage zusammengebastelt. Die Aushandlung und Reflexion dieser Elemente vollzieht sich jedoch keineswegs unter den Vorzeichen des possessiven Individualismus. Schließlich stellt auch Alterität, das Verhältnis des Individuums zu seinem sozialen Umfeld, einen wesentlichen Baustein der Identität dar, ohne die das Patchwork unvollständig bliebe. In heutigen Gesellschaften stellen insbesondere soziale Netzwerke die Räume dar, innerhalb derer sich solche sozialen Aushandlungsprozesse vollziehen. „Lebenssinn und Handlungsorientierungen können nicht mehr aus ehernen Prinzipien und geschlossenen Sinnsystemen abgeleitet werden, sondern müssen im Modus des Verhandeln zwischen den Betroffenen hergestellt werden“ (Keupp 1992, S. 109).

Die Patchwork-Identität ist dem Leben in der reflexiven Moderne mitsamt fortschreitender Individualisierungs-, Pluralisierungs- und Freisetzungsprozesse offenbar optimal angepasst. Sie bedient sich der Fragilität, Dynamik und Ambivalenz der Lebenswelt und macht diese für die Konstruktion von Identität nutzbar. Unter diesen Vorzeichen ist Identität vielseitig, multipel, nach allen Seiten hin offen, und dennoch besonders reflektiert und auch kohärent. Der Einzelne ist nicht zur Bastellei an der eigenen Identität gezwungen, sondern kann diese als eine Strategie einer individuellen, an die lebensweltlichen Bedingungen angepassten Lebensführung nutzen.

Szenen können angesichts der Auflösung begleitender Kollektive und Sozialisationsagenturen für die Konstruktion einer Patchwork-Identität von großer Bedeutung sein: Durch ihre Offenheit und Flexibilität kommen sie Jugendlichen entgegen, die „stil- und szenesurfend [...] freiwillig Szeneorte aufsuchen, sich aber nicht total mit ‚Haut und Haaren‘ kontinuierlich festlegen wollen, die eigentlich ständig unterwegs sind, die mehrere Szenheimaten gleichzeitig besitzen“ (Ferchhoff 2007, S. 184f). Sie lassen den Einzelnen unkompliziert und zwanglos an der Vielfalt der pluralisierten Lebenswelt teilhaben und unterstützen ihn nur so weit, wie er es wünscht oder benötigt. Gleichzeitig sind Szenen Gemeinschaften, für deren Existenz Interaktion und Kommunikation zwischen den Szenegängern grundlegend sind, so dass sie auch Räume darstellen, innerhalb derer sich der Einzelne zu anderen in Beziehung setzt und so Alterität konstruiert.

Aus dieser Verknüpfung des Konzeptes der Patchwork-Identität mit der Funktion und Bedeutung von Szenen für Jugendliche und junge Erwachsene in der globalisierten Gesellschaft leitet sich die erste von zwei Thesen ab, denen im weiteren Verlauf dieser Arbeit empirisch nachgegangen wird.

### 5.1.1 Erste These: Patchwork

Jugendliche und junge Erwachsene passen die Konstruktion ihrer Identität an die Bedingungen an, mit denen sie in der globalisierten Lebenswelt des 21. Jahrhunderts konfrontiert werden. Dies kann durch die Konstruktion einer *Patchwork-Identität* realisiert werden, indem sich der Einzelne der Angebotsvielfalt der pluralisierten Lebenswelt gegenüber offen zeigt, sie permanent reflektiert und sich so zu ihr positioniert. Szenen können in diesem Zusammenhang von großer Bedeutung sein, da sie nicht nur einen unkomplizierten Zugang zu einer Vielzahl unterschiedlichster Themen, Stile und Wertvorstellungen liefern, sondern auch Gemeinschaften darstellen, in denen Beziehungen geknüpft und Zugehörigkeiten gewonnen werden können. Durch ihre Unverbindlichkeit kommen Szenen dem Patchworker in besonderer Weise entgegen und erlauben ihm eine offene, zwanglose Teilnahme. So kann er aus allem Angebotenen das auswählen, was er für sich selbst als passend empfindet und in sein Leben integrieren möchte. Der Patchworker verknüpft diese unterschiedlichen, teils gar widersprüchlichen Erfahrungen zu der individuellen Collage seines Lebens, zu seiner Patchwork-Identität. Die Basterei des eigenen Selbst aus verschiedensten „Patches“ kann somit als eine Strategie der Lebensführung betrachtet werden, die die aktuellen lebensweltlichen Bedingungen anzunehmen und für die Konstruktion von Identität zu nutzen weiß.

### 5.2 Otakismus – Die Suche nach ultimativer Identitätskohärenz?

Bereits im Jahre 1983 fand das Konzept des *Otakismus* Erwähnung in den medientheoretischen Überlegungen des japanischen Journalisten Akio Nakamori, der diesen Begriff entscheidend prägen sollte. Nakamori bezeichnete damit eine neuartige, über die Maßen intensive Form der Mediennutzung japanischer Jugendlicher und löste das Wort damit erstmalig aus seinem bis dahin festgelegten Kontext in der japanischen Sprache (vgl. Manfé 2005, S. 21f). Das Wort *Otaku* bedeutet einerseits schlicht „Haus“. Andererseits leitet sich daraus in der sozial äußerst stark differenzierten japanischen Sprache auch das Personalpronomen für die unpersönlichste Form der Anrede ab: Im japanischen Alltag ist es stets von Nöten, „dass ein Sprecher seine Stellung zum Angesprochenen genau einschätzt, um aus Dutzenden von Personalpronomen das angemessene zu wählen. Fehlen ihm Informationen, um den rechten Grad von Vertrautheit, Höflichkeit oder Unterordnung zu treffen, kann er auf das neutral-höfliche *otaku* zurückgreifen“ (Grassmuck 1999, S. 158). Der Be-

griff Otaku impliziert somit etymologisch in erster Linie die höfliche Distanziertheit eines Menschen gegenüber anderen. Doch mit der Erweiterung des Konzeptes durch Akio Nakamori und die Übertragung der Merkmale auf eine Personengruppe, die Otaku, entwickelte sich im Laufe der Zeit eine beachtliche Eigendynamik hinsichtlich der Bedeutung und vor allem hinsichtlich der Konnotationen, die den Begriff in einem neuen, jedoch ungleich ambivalenteren Licht erscheinen lassen sollten. Bevor das Otakismus-Konzept erstmalig mit Szenen und der Konstruktion von Identität verknüpft werden kann, soll eine ausführliche Darstellung der Entstehung und Entwicklung seiner Bedeutungsebenen in die Thematik einführen.

### 5.2.1 Die Entwicklung des Otakismus: Bedeutungserweiterungen und Konnotationen

Die Personengruppe, der Akio Nakamori 1983 ihren Namen gab und die zu diesem Zeitpunkt weder Interesse noch Aufsehen erregte, sollte sechs Jahre später zu ungewollter medialer Aufmerksamkeit gelangen. Im Sommer des Jahres 1989 wird der 27-jährige Japaner Tsutomu Miyazaki während der versuchten Entführung eines Mädchens festgenommen. Als dieser gesteht, in der Vergangenheit bereits vier junge Mädchen entführt, vergewaltigt und ermordet zu haben, sorgt der Fall schlagartig für enormes Aufsehen in der japanischen Öffentlichkeit. Miyazaki, der in einem kleinen Zimmer im Haus seiner ahnungslosen Eltern lebt und dort etwa 6000 Videokassetten mit *Anime* sowie zahllose *Manga*<sup>4</sup>-Magazine hortet, wird von den Medien schnell als Personifikation einer neuen, überaus gefährlichen Subkultur abgestempelt: Miyazaki, der Otaku (vgl. Manfé 2005, S. 23f).

Die durch diesen Fall initiierte Dämonisierung der Gruppe von Menschen, die sich bis zu diesem Zeitpunkt selbst als Otaku bezeichneten, sollte weitreichende Auswirkungen auf das Verständnis und die Bedeutungsebenen des Begriffs haben und diesen entscheidend prägen. Ganz nach dem „Vorbild“ Miyazakis wurde in den japanischen Medien ein stereotypes Bild konstruiert, das dem Verständnis vom Otaku bis heute, sowohl in Japan als auch außerhalb des Landes, zu weiten Teilen anhaftet. Für den Medien- und Sozialwissenschaftler Volker Grassmuck (1999) präsentiert sich der Otaku jedoch weitaus harmloser. Er beschreibt ihn als „zurückgezogenes, scheues Wesen, das monomanisch einem Interessengebiet nachgeht, in dem Bestreben, dieses vollkommen zu beherrschen, darin Meisterschaft

---

<sup>4</sup> *Anime* und *Manga* sind japanische Zeichentrickfilme bzw. Comics. Eine ausführliche Beschreibung folgt in Kapitel 6.

zu erlangen und dafür nur bereitwillig den Preis zu zahlen, alles andere völlig auszublenden“ (Grassmuck 1999, S. 158). Begriffe der heutigen Umgangssprache, die dieser Definition nahekommen, sind wohl die (abwertenden) englischen Ausdrücke „Freak“ oder „Nerd“. Im Gegensatz zu diesen beiden, die lediglich durch ihre Andersartigkeit und für die Allgemeinheit unkonventionellen Interessengebiete auffallen, sind die Charakteristika des Otaku weitaus detaillierter erfasst. Laut Grassmuck sucht er bewusst die soziale Isolation, um seine zwischenmenschlichen Unzulänglichkeiten zu verbergen und mögliche Enttäuschungen zu vermeiden (vgl. ebd., S. 158f). Durch die häufige Betonung der freiwilligen sozialen Isolation haben sich neue etymologische Rekonstruktionsansätze ergeben: Ein Mensch, der den Kontakt mit anderen meidet und zurückgezogen lebt, verbringt die meiste Zeit zu Hause, in der Sicherheit seiner eigenen vier Wände. Da Otaku im japanischen auch *Haus* bedeuten kann, wurde der Begriff schnell zum Synonym für einen „Stubenhocker“, der sich in seinem Haus seine eigene kleine Lebenswelt schafft (vgl. Manfé 2005, S.15). Diese Erklärung der Wortherkunft, die erst im Laufe der Otaku-Diskussion entstanden ist, kann zwar unterstützend hinzugezogen werden, wird jedoch der Komplexität, die sich hinter diesem Konzept verbirgt, bei weitem nicht gerecht.

Die Menschen, die Akio Nakamori bei der Prägung des Begriffs im Blick hatte, zeichnen sich durch konkrete Verhaltensmuster aus: Sie wählen einen Lebensmittelpunkt, auf den sie sich konsequent fokussieren. Sie sind fasziniert, einige sogar besessen von einer einzigen Sache, von einem winzigen Ausschnitt der Welt, und sammeln mit größter Leidenschaft sämtliche Informationen und alles damit Verbundene. Der Gegenstand ihres Interesses entstammt in der Regel der Populärkultur, reicht damit von Musikgruppen über Fernsehserien bis zum Fußballverein, und weist in der Regel ein hohes Maß an medialer Zugänglichkeit auf (vgl. Grassmuck 1999, S. 159). Diesen Umstand nutzt der Otaku, um sein Wissen in größtmöglichem Maße auszudehnen und ganz in diesem Meer aus Informationen aufzugehen. Er beginnt auf diese Weise, sein Leben mehr und mehr in eine stark abgegrenzte, „eingezäunte“ Welt zu verlagern, die er durch sein Wissen vollkommen beherrschen kann, wodurch er jedoch gleichzeitig die Vielseitigkeit und die Angebotsvielfalt der ihn unmittelbar umgebenden Lebenswelt vernachlässigt (vgl. Manfé 2005, S. 17). Diese Verhaltensweisen gilt es bei sämtlichen Bezügen zum Otakismus und seinen Charakteristika zu beachten, da sie den Kern des Konzeptes bilden. Um diesen herum hat sich seit der Verbreitung des Wortes im japanischen Sprachraum ein weites Netz an Bedeutungen gespannt, welches das Verständnis von Otakismus durch viele Stereotype, Klischees und Pauschalierungen erschwert und eindeutige Definitionen quasi unmöglich macht. Viele

dieser Bedeutungsverschiebungen gehen auf die Integration des Otaku-Begriffs in westliche Gesellschaften bzw. Populärkulturen zurück, die dieses komplexe Konzept scheinbar nicht ohne Probleme durchdringen konnte.

### 5.2.2 Otaku im Westen – Von sozialer Isolation zum Fantum

Einer 170-minütigen Reportage des französischen Regisseurs und Produzenten Jean-Jacques Beineix ist es Mitte der 1990er Jahre schließlich zu verdanken, dass der Begriff die Grenzen der japanischen Inseln überwindet und seinen Weg in den Westen findet. Die Dokumentation mit dem einfachen Titel „Otaku“ aus dem Jahr 1996 präsentiert dem erstaunten westlichen Rezipienten das bizarre Bild eines offenbar exotischen Fetischs (vgl. Grassmuck 1999, S. 165). Beineix stellt in erster Linie die Absonderlichkeit der japanischen Otaku heraus, präsentiert sie als in ihrer eigenen Welt gefangene, besessene „Medien-Freaks“ und verleiht dem Begriff damit eine eindeutig negative Konnotation. Was bis dato beispielsweise von sogenannten „Trekkies“<sup>5</sup> oder Sammlern bestimmter Merchandise-Figuren verkörpert wurde, bekam auf diese Weise ein neues Gesicht. Beim Otakismus handelt es sich nicht etwa um ein Phänomen, das sich irgendwann epidemieartig von Japan aus über den Rest der Welt ausgebreitet hat, sondern lediglich um eine neue, vielseitigere Definition einer bis dahin nur unzureichend erfassten Lebensweise.

Auffällig ist, dass der Begriff Otaku im Westen häufig mit japanischen Comics, mit Anime und Manga, verknüpft ist, was auch Beineix in seiner Dokumentation deutlich macht. Mit der wachsenden Popularität von Anime und Manga in Europa und den USA im ausgehenden 20. Jahrhundert (siehe dazu Kapitel 6.6) verbreitete sich auch der Terminus, der vermeintlich für den Fan dieser Unterhaltungsformen steht, und so galt der Otaku im Westen schnell schlicht als Fan von Anime und Manga. Diese Auslegung führte durch die wachsende Beliebtheit japanischer Comics zu einem inflationären Gebrauch des Begriffs, wobei viele ursprüngliche Merkmale der Bedeutung außer Acht gelassen oder gar ins Gegenteil verkehrt werden: „Wie andere derogative Bezeichnungen werden Otaku, Freak und Geek auch selbstreflexiv mit einem gewissen Stolz gebraucht. [...] Seither kann man Jugendliche mit T-Shirts sehen, auf denen ‚Proud to be Otaku‘ geschrieben steht“ (ebd., S. 165).

Doch woher rührt diese heute scheinbar kaum noch trennbare Verbindung zwischen dem Otaku und japanischen Comics, die sich über viele negative Konnotationen hinwegsetzt und den Otaku in einem gänzlich anderen Licht erscheinen lässt? Der Kultur- und Medi-

---

<sup>5</sup> Als *Trekkies* bezeichnen sich Fans des „Star Trek“-Universums.

enwissenschaftler Michael Manfé (2005), der neben Volker Grassmuck zu den wenigen deutschsprachigen Wissenschaftlern zählt, die sich ausführlich mit dem Thema Otakismus auseinandergesetzt haben, führt drei mögliche Gründe für diese Verbindung an, die jedoch allesamt Fragen offen lassen.

Eine erste Theorie basiert auf der Annahme, dass die sozialen Interaktionen in einem Otaku-Netzwerk von Kurzlebigkeit und Unpersönlichkeit geprägt sind. Anime- und Manga-Fans sowie andere Sammler haben demnach nur den nötigsten Kontakt und wahren eine größtmögliche Distanz zueinander. Entsprechend der japanischen Wortherkunft wird durch die Bezeichnung Otaku somit diese soziale Distanz, die einer Geschäftsbeziehung nahekommt, zum Ausdruck gebracht. Eine zweite Sichtweise folgt einer anderen ursprünglichen Bedeutung des Otaku-Begriffs, nämlich „Haus“ bzw. „Ihr Haus“, und unterstellt, dass sich Comic-Fans während des Rezipierens von Anime und Manga und während des Sammelns von Informationen ausschließlich zu Hause aufhalten. Da sich darüber hinaus ihre zumeist beträchtliche Sammlung von Anime und Manga an diesem Ort befindet, definiert diese zweite Theorie den Comic-Fan als „Stubenhocker“, der seine Wohnung nur ungern und so kurz wie möglich verlässt und daher die Bezeichnung Otaku verdient. Eine dritte Annahme stützt sich auf die Argumentation des Anime-Produzenten Toshio Okada, Mitbegründer des renommierten Anime-Studios *Gainax*. Okada, der sich seit Mitte der 1980er Jahre selbst intensiv mit dem Otaku-Phänomen in Japan auseinandersetzt, sieht den Ursprung der Verbindung zwischen Anime, Manga und Otakismus in einem gänzlich anderen Kontext begründet. Seiner Theorie nach hatten die Begründer des äußerst populären Anime „The Super Dimensional Fortress Macross“ (1982), Shoji Kawamori und Haruhiko Mikimoto, die Eigenart, sich untereinander mit dem übermäßig höflichen und distanzierten Personalpronomen *otaku* anzureden. Fans ihrer Arbeit ahmten dieses Verhalten nach, woraus sich im Laufe der Zeit eine weite Verbreitung und eine konkrete Bedeutungserweiterung entwickelten (vgl. Manfé 2005, S. 21).

Wie zuvor erwähnt liefert keine der drei Theorien eine wirklich zufriedenstellende Antwort auf die Frage, warum sich Anime- und Manga-Fans weltweit mit dem noch immer zu weiten Teilen negativ besetzten Begriff Otaku selbst stigmatisieren. Zum einen ist die Unterstellung einer geschäftsartigen, bewusst gewahrten Distanz unter Comic-Fans sowie deren „Stubenhockerdasein“ weder nachgewiesen noch plausibel, wie unter anderem die zahlreichen Fantreffen belegen, die gerade auf Interaktion und einem Zusammengehörigkeitsgefühl basieren. Derartige Treffen erfreuen sich enormer Beliebtheit und verzeichnen seit Jahren wachsende Besucherzahlen (vgl. Animexx 2008). Für viele Fans scheint es gerade

wichtig zu sein, andere Gleichgesinnte zu treffen und sich mit ihnen rund um ihr Interessensgebiet auszutauschen. Zum anderen erscheint Okadas Argumentation recht naiv, unterstellt er doch, dass alle negativen Bedeutungselemente des Begriffs bei der Übertragung auf die Anime- und Manga-Fangemeinde an Bedeutung verlieren. Wie schon im Fall der Rekonstruktion der Wortentwicklung lässt sich auch der Ursprung der Verbindung zwischen japanischen Comics und dem Otaku-Begriff nicht zweifelsfrei aufzeigen. Die Dynamik, die mit dem Konzept einhergeht, erschwert derartige Unternehmungen beträchtlich.

Trotz der nur schwer zu rekonstruierenden Entwicklung ist ein enger Zusammenhang zwischen dem Begriff Otaku und einer intensiven Form des Fantums nicht von der Hand zu weisen. Auffällig ist, dass sich gerade unter Anime- und Manga-Anhängern eine geläufige Verwendung des Otaku-Begriffs findet, vor allem im Hinblick auf selbstbezogene Statuszuweisungen der Fans untereinander. Otakismus schlicht als Form eines intensiven Fantums zu betrachten würde jedoch weder den ambivalenten Bedeutungen des Begriffs gerecht werden, noch würden so die Eigenschaften erfasst, die einen einfachen Fan von einem Otaku unterscheiden. Es gilt also, sich bei Überlegungen rund um das Thema Otakismus dieser einzelnen Bedeutungsebenen und -erweiterungen bewusst zu sein, um möglichst vielen Facetten des Konzepts Rechnung zu tragen.

### **5.2.3 Interaktion, Zugehörigkeit und Otakismus**

Folgt man der Argumentation Grassmucks (1999, S.159f) und Manfés (2005, S.18), so präsentiert sich der Otaku als ein scheues, sozial isoliertes Wesen, das keinerlei zwischenmenschliche Beziehungen zulässt und sich der Gesellschaft sowie sämtlichen sozialen Verpflichtungen bewusst entzieht. Weder mit der eigenen (elterlichen) Familie, noch mit Mitschülern, Arbeitskollegen oder Gleichaltrigen finden Interaktion oder Kommunikation über das Notwendigste hinaus statt. Nur in einer Hinsicht durchbricht der Otaku jedoch die Mauer der Isolation: Steht seine Leidenschaft und nicht er selbst im Mittelpunkt, ist er durchaus gewillt, sich in fremde Gefilde zu begeben, mit anderen Menschen zusammenzukommen und sich intensiv über das gemeinsame Interesse auszutauschen. Bis zur Jahrtausendwende waren solche Möglichkeiten jedoch recht rar, da sie stets physische Präsenz erforderten, wie zum Beispiel beim Besuch von Fantreffen oder ähnlichen Veranstaltungen. Gemeinsam ist all diesen Treffen, dass Kommunikation über das eng gefasste Otaku-Thema hinaus laut Grassmuck (1999) nicht stattfindet. Doch durch die flächendeckende

Verbreitung des Internets seit dem Ende des 20. Jahrhunderts und die dadurch stark vereinfachte Bildung von sozialen Netzwerken durch räumliche Unabhängigkeit wurde nicht zuletzt für den Otaku eine neue Ära eingeläutet, in der die Interaktion mit anderen nicht mehr körperliche Anwesenheit vor Ort verlangt, sondern Internet-Foren, -Chaträume, -Gästebücher und ähnliche Plattformen die Kommunikation mit anderen Menschen erheblich erleichtern und zugänglicher machen. Die Netzwerke, innerhalb derer der Otaku Informationen austauscht und seine Leidenschaft mit Gleichgesinnten teilt, haben so ein neues Gesicht bekommen und dem Otaku viele Türen zur Teilnahme am sozialen Leben geöffnet.

Kaum etwas scheint dem Otaku und seinem Lebensstil in diesem Zusammenhang so sehr entgegenzukommen wie Szenen. Sie stellen für ihn optimale Räume dar, in denen Informationen gesammelt und ausgetauscht werden können, da sie durch ihre thematische Fokussierung ein Netzwerk mit schier unzähligen Anknüpfungspunkten rund um die Leidenschaft des Otaku bilden. Dieses Geflecht kann jedoch nur durch die Interaktion der einzelnen Szenegänger existieren, durch das Teilen, Weitergeben, Verarbeiten, Interpretieren und Diskutieren des Szenethemas. Dieses soziale Charakteristikum, das die Szene ebenso ausmacht wie ihr thematischer Fokus, verleiht auch dem Verständnis von Otakismus eine erweiterte Bedeutung. In Szenen findet Kommunikation zwar um ein Thema herum statt, geht jedoch stets einher mit dem Austauschen von Meinungen, mit nicht nur einmaligen Gesprächen und nicht selten mit anschließenden persönlichen Treffen. Ausschlaggebend ist einzig die Bereitschaft des Szenegängers, wie intensiv und in welcher Form er mit anderen interagieren möchte: Vom ausschließlich anonymen Meinungsaustausch über das Internet bis hin zu gemeinsamen Treffen auf Szeneveranstaltungen oder darüber hinaus ist es dem Einzelnen selbst überlassen, inwieweit er sich auf soziale Interaktion innerhalb des Netzwerks einlassen möchte.

Es wäre also falsch, den Otaku zwingend als sozial isolierten Einzelgänger zu betrachten, der sein gesellschaftliches Leben seiner einzigen großen Leidenschaft bedingungslos opfert. Er begrenzt lediglich den Raum für Interaktion und Kommunikation auf eine kleine und für ihn überschaubare Größe. In einer Szene teilen alle Teilnehmer die Leidenschaft für das gleiche Interessengebiet, so dass dieses für den Otaku stets einen sicheren, stützenden Rahmen für soziale Interaktion jedweder Art darstellt. Anstatt von *sozialer Isolation* zu sprechen, bietet es sich vielmehr an, das Verhalten des Otaku als *reflektierte Selektion* zu betrachten. Er macht es sich zunutze, dass unter den Gegebenheiten der reflexiven Moderne soziale Beziehungen nicht mehr obligatorisch und garantiert sind, sondern der Ei-

genverantwortung und dem Engagement des Einzelnen obliegen, indem er sich auf die sozialen Kontakte beschränkt, die ihm gewinnbringend erscheinen und die seiner Lebensweise entgegenkommen. So mag er zwar große Teile der ihn umgebenden sozialen Lebenswelt ausblenden, doch er schafft sich durch konsequente Grenzziehungen eigene, für ihn adäquate Räume, in denen er mit anderen interagiert und soziale Beziehungen etabliert.

#### 5.2.4 Otakismus – Die Quintessenz

Wo unter all diesen Annahmen, Stereotypen und Richtigstellungen steckt nun der wirkliche Otaku? Sowohl Grassmuck (1993; 1999) als auch Manfé (2005) umreißen zwar die einzelnen Bedeutungsschichten des Begriffs, meiden jedoch eine feste Definition. Ungeachtet der etymologischen Entwicklungen lassen sich dem Otaku-Konzept, wie es heute verstanden und auch im Rahmen dieser Arbeit behandelt wird, wesentliche charakteristische Elemente entnehmen, die sich zu einem recht lückenlosen Bild zusammensetzen lassen.

Das Phänomen Otakismus ist keineswegs auf die japanischen Inseln beschränkt. Vielmehr scheinen es konkrete Gemeinsamkeiten gesellschaftlicher Strukturen zu sein, die eine solche Lebensweise bedingen, ermöglichen oder in einigen Fällen vielleicht sogar notwendig machen. In Gesellschaften, die sich durch die Globalisierung verändern, die sich durch fortschreitende Enttraditionalisierungs-, Individualisierungs- und Pluralisierungsprozesse auszeichnen und in denen der Einzelne größtmögliche Freiheiten bei seiner Lebensgestaltung und Persönlichkeitsentwicklung genießt, ist Otakismus eine durchaus vorstellbare Art der Lebensführung. Ein Schlagwort, das in diesem Zusammenhang häufig Verwendung findet, ist das der *Informationsgesellschaft*. In dieser „herrscht als Grundgefühl ein schlechtes Gewissen vor, sich nie genug informiert, nie genug kommuniziert zu haben“ (Grassmuck 1999, S. 160). Diesem Grundbedürfnis kommen Neue Medien wie das Internet entgegen, die einen unkomplizierten Zugang zu einer Unmenge an Informationen bieten und damit zu einer erweiterten Teilhabe an der Vielfalt der Lebenswelt verhelfen (vgl. ebd., S. 163). Vor diesem Hintergrund kristallisiert sich durch einen starken Kontrast das zentrale Charakteristikum des Otakismus heraus: Die (bewusste oder unbewusste) Fixierung auf ein Thema, eine Leidenschaft, ein Interessengebiet. Der Otaku widmet den Großteil seiner Zeit mit Hingabe diesem einen Element, das in der Regel eine gute mediale Zugänglichkeit aufweist, und geht ganz und gar darin auf. Alles kann diese zentrale Rolle für den Otaku einnehmen, kein Thema ist ausgeschlossen, seien es Comics, Puppen, Fußball-

mannschaften, Popstars oder Kunst. Er erschafft einen umfangreichen Pool an Informationen und versucht, auf seinem Gebiet über ein möglichst lückenloses Wissensspektrum zu verfügen, während er fast alles andere völlig ausblendet (vgl. Grassmuck 1999, S. 158). In diesem Punkt unterscheidet sich otakistisches Verhalten wesentlich von dem eines normalen Fans: Während Letztgenannter mit Freude und Begeisterung seiner Leidenschaft nachgeht, die eine von vielen Einflussgrößen in seinem Leben darstellt, wird die Leidenschaft für den Otaku zum zentralen Lebensinhalt, dem er alles andere unterordnet. Auf diese Weise bewältigt er die pluralisierte Lebenswelt mit all ihren Angeboten, Widersprüchlichkeiten und Entscheidungsforderungen. Er bündelt die Flut der pluralisierten Erfahrungen und Eindrücke, die ihn umgeben, und schafft so „Inseln im Meer der Information, auf welchen er sich einerseits sicher fühlen kann, und auf welche er andererseits vorbereitet ist“ (Manfé 2005, S. 24).

Der Otaku ist im Medienumgang äußerst versiert und macht sich insbesondere Neue Medien zunutze, um etwaige Hindernisse bei der Informationsbeschaffung zu überwinden (vgl. Grassmuck 1999, S. 163). Das Internet eröffnet ihm dabei den Zugang zu schier unendlichem Wissen und stellt gleichzeitig eine ideale, da unverbindliche und zwanglose, Möglichkeit dar, die eigene Leidenschaft mit anderen Menschen auf der ganzen Welt zu teilen und so zu vertiefen. In den zahlreichen Foren, Chaträumen und auf den Informationsseiten des Internets findet der Otaku einen Zugang zu „seiner“ Welt, zur Informationsbeschaffung und zur Interaktion und Kommunikation mit Gleichgesinnten (vgl. ebd.). Darüber hinaus bietet sich ihm so die Möglichkeit, selbst produziertes Material und eigene Überlegungen zu präsentieren. Ein Otaku verlässt in vielen Fällen die Rolle des bloßen Konsumenten und wird selbst aktiv, schreibt, zeichnet, erfindet, erdichtet selbst, je nachdem, was sich mit seiner Leidenschaft verbinden lässt (vgl. ebd., S. 173). Diese Räume, in denen Interaktion und soziale Kontakte unkompliziert stattfinden können, sind demnach für den Otaku von zentraler Bedeutung. Insbesondere Szenen können als solche Räume fungieren, da sie mit ihren an die gesellschaftlichen Gegebenheiten angepassten Strukturen einen einfachen und unverbindlichen Zugang zu einem Netzwerk liefern, in dem Kommunikation und Interaktion Gleichgesinnte zusammenführen. Der Otaku blendet nicht nur im Hinblick auf Informationen und Interessengebiete einen Großteil der ihn umgebenden Vielfalt aus, sondern interagiert und kommuniziert ebenfalls hauptsächlich in ausgewählten, sorgfältig abgesteckten Räumen. Er reduziert soziale Beziehungen auf ein für ihn individuell passendes Maß und bestimmt selbst über deren Art und die Intensität.

### 5.2.5 Otakismus als Identitätsstrategie

Erst ein solches Verständnis von Otakismus, das sich über eine einseitige Betrachtung hinwegsetzt, dabei Stereotype und Missverständnisse überwindet und ein differenziertes Konzept entwirft, eröffnet einen Zugang zu den Menschen, die ihr Leben auf diese Weise führen. Das Ziel muss es sein, otakistisches Verhalten nicht per se zu dämonisieren oder als Risikofaktor für gesellschaftliche Stabilität zu verurteilen, sondern die Lebensweise und die Motive der Otaku zu untersuchen und zu ergründen. Einen adäquaten Forschungszugang liefert in diesem Zusammenhang der Ansatz, Otakismus als Identitätsstrategie zu begreifen. Schon Volker Grassmuck (1999) versteht in seiner Auseinandersetzung mit der Thematik „Otakismus als Strategie in der identitätsbildenden Lebensphase“ (S. 168), als Erprobung von Lösungen für die Herausforderungen heutiger Gesellschaften (S. 176). Für Michael Manfé (2005) präsentiert sich Otakismus ob seiner Anpasstheit an die lebensweltlichen Umstände gar als die Verkörperung postmoderner Identität (S. 20).

Ein Rückzug aus der Komplexität und Widersprüchlichkeit pluralisierter Lebenswelten stellt für die sozialwissenschaftliche Forschung kein gänzlich neues Phänomen dar. So kommen Silbereisen, Eyferth und Rudinger (1986) auf empirischer Basis zu dem Ergebnis, dass Jugendliche die Überschaubarkeit von vorhandenen Umgebungen wie Kaufhäusern, Schulen und Diskotheken nutzen, „um die Komplexität von Entwicklungsanforderungen zwecks lebenspragmatischer Bewältigung zu reduzieren“ (Ferchhoff 2007, S. 106f). Der Soziologe Klaus Körber (1989) erkennt in einem solchen Verhalten in erster Linie eine Suche nach Schutz und Sicherheiten:

„Alle Formen des regressiven Rückzugs aus einer als unerträglich widersprüchlich empfundenen Gesellschaften in vermeintlich widerspruchsfreie, begrenzte ‚Gemeinschaften‘ (partikularistische Kollektivzusammenhänge) haben trotz aller inhaltlichen Unterschiede auch etwas gemeinsam: Sie entlasten von individuell-subjektiven Autonomieansprüchen und den widersprüchlichen Alltagserfahrungen damit; sie dienen dazu, täuschungs- und enttäuschungsfest zu machen; sie sollen ein für allemal vor dem Risiko selbstzerstörerischer Orientierungs-, Identitäts- und Sinnkrisen schützen“ (S. 78).

Es bleibt jedoch die Frage zu beantworten, ob der Einzelne tatsächlich bereit wäre, dieser Sicherheit und Eindeutigkeit große Teile seiner Autonomie zu opfern, wie es Körber darstellt, und ob dieser Prozess tatsächlich mit einer Flucht gleichzusetzen ist, mit der ein Verzicht auf die zahlreichen Vorteile einhergeht, die heutige Gesellschaften dem Einzelnen zweifelsohne bieten. Konkreter ließe sich also fragen, ob derjenige, der seine Identität nach dem Prinzip des Otakismus konstruiert, letztlich an Individualität, Selbstbestimmung und sozialer Zugehörigkeit einbüßt. Dass dem nicht so ist, zeigt die Betrachtung aus einem

anderen Blickwinkel: Demnach nutzt der Einzelne gerade die Freiheiten, die er durch Individualisierungs- und Freisetzungprozesse genießt, indem er sein Leben aktiv und selbstbestimmt führt und sich aus den letzten Verpflichtungen löst, die gesellschaftliche Konventionen ihm aufzuerlegen versuchen. So behauptet er sich auf besonders autonome und selbstbewusste Art und Weise.

Was Otakismus im Gegensatz zum Patchwork jedoch scheinbar per se garantiert, ist ein höchstes Maß an Kohärenz und Kontinuität. Diese werden, im Gegensatz zur Bastelei, nicht durch die permanente reflexive Aushandlung unterschiedlichster Elemente erzeugt, sondern durch die Fixierung auf einen winzigen Ausschnitt der lebensweltlichen Vielfalt regelrecht gelebt. Widersprüchlichkeiten und Spannungen lassen sich zu weiten Teilen ausschließen und umgehen, indem die pluralisierte Lebenswelt nur in kontrollierten Dosen genossen wird.

Allen Begrenzungen und Fokussierungen zum Trotz findet Identitätskonstruktion nach dem Prinzip des Otakismus keinesfalls in sozialer Abgeschlossenheit statt. Auch der Otaku benötigt Alterität, um sich selbst zu definieren und seine Identität zu entwickeln. Er ist jedoch auch in sozialer Hinsicht wählerisch und sucht in erster Linie nach einem sozialen Umfeld, das seine Leidenschaft teilt, mit dem er noch tiefer in diese eintauchen und sie gemeinsam mit anderen leben kann. Interaktion, Kommunikation und das damit verbundene Streben nach Zugehörigkeit und Anerkennung sind auch für dieses Identitätskonzept essentiell. In diesem Zusammenhang wird erneut die vielseitige Bedeutung von Szenen deutlich. Auf der einen Seite bieten die dem „stil- und scene-surfenden“ Patchworker (vgl. Ferchhoff 2007, S. 184) einen Zugang zu einer Vielfalt an Eindrücken und Erfahrungen. Sie stellen jedoch auf der anderen Seite dem Otaku, der sich auf eine Szene festlegt und sich dieser völlig verschreibt, Räume zur Verfügung, innerhalb derer er seiner Leidenschaft ungehindert nachgehen und diese gleichzeitig mit anderen teilen kann. Szenen kommen somit durch ihre Offenheit und Unverbindlichkeit zwei konträren Lebensweisen gleichermaßen entgegen.

Der Otaku bildet das Quasi-Gegenstück zum Patchworker und versucht nicht etwa, die Vielfalt seiner Lebenswelt zu nutzen und auszureizen, sondern vielmehr sie zu bündeln und sich einem von ihm frei ausgewählten Bruchstück völlig zu verschreiben. Genau wie der Bastler ist damit auch der Otaku an die Gegebenheiten heutiger Gesellschaften angepasst, nur wählt er einen gänzlich anderen Zugang für diese Anpassung. Aus der Funktion des Otakismus als Identitätsstrategie und der Verknüpfung mit Szenen leitet sich die zweite These dieser Arbeit ab.

### 5.2.6 Zweite These: Otakismus

Jugendliche und junge Erwachsene passen die Konstruktion ihrer Identität an die Bedingungen an, mit denen sie in der globalisierten Lebenswelt des 21. Jahrhunderts konfrontiert werden. Dies kann durch die Konstruktion von Identität nach dem Prinzip des *Otakismus* realisiert werden, indem sich der Einzelne in sämtlichen Lebensbereichen auf ein Interessengebiet fixiert und dieses zum Mittelpunkt seines Lebens macht. Szenen können für den Otaku in diesem Zusammenhang von großer Bedeutung sein. Er konzentriert sich auf die Teilnahme an einer Szene, in deren Zentrum genau „sein“ Interessengebiet steht, und nutzt dieses soziale, interaktive Netzwerk, um einerseits an möglichst vielen Facetten des Szenethemas teilzuhaben und um andererseits seine Leidenschaft mit Gleichgesinnten zu teilen. Auf diese Weise blendet der Otaku einen Großteil dessen aus, was die pluralisierte Lebenswelt offeriert. Er bündelt die ihn umgebende Vielfalt zu einem für ihn beherrschbaren, kohärenten Strang und konstruiert seine Identität innerhalb dieser selbst auferlegten Grenzen. Otakismus kann somit als eine Strategie der Lebensführung betrachtet werden, die die aktuellen lebensweltlichen Bedingungen anzunehmen und für die Konstruktion von Identität zu nutzen weiß.

## 6. Die japanische Comic-Kultur in Deutschland

Um den aufgestellten Thesen empirisch nachgehen zu können, wird in dieser Arbeit eine konkrete Szene für sämtliche weiterführenden Überlegungen herangezogen. Eine Szene, die sich für dieses Vorhaben in besonderem Maße eignet, ist die *japanische Comic-Szene in Deutschland*, im Folgenden auch *Anime- und Manga-Szene* genannt, die aufgrund mehrerer Charakteristika in Frage kommt.<sup>6</sup>

Die japanische Comic-Szene bietet meinen Erfahrungen aus früheren Forschungsinteressen nach eine besonders gute Zugänglichkeit in zweierlei Hinsicht: Der Szene-Alltag findet zu weiten Teilen im Internet statt. Dort wird kommuniziert und interagiert, dort werden Bilder, Zeichnungen und Ideen ausgetauscht, dort treffen sich die Szenegänger zu einfachen Gesprächen und zum Meinungs austausch. Diese Tatsache verschafft einen vergleichsweise einfachen, unkomplizierten Zugang zur Szene und zu den Szenegängern und gewährt diesen gleichzeitig ein hohes Maß an Anonymität. Darüber hinaus präsentieren sich die Teilnehmer an dieser Szene in aller Regel freundlich, kommunikativ und, was besonders bemerkenswert ist, zeigen ein reges Interesse daran, ihre Erfahrungen und Ansichten mitzuteilen und ihre Leidenschaft zu erklären. Viele nehmen gerne an Umfragen und Untersuchungen teil, insbesondere dann, wenn sie den Eindruck gewinnen, dass das Interesse des Untersuchenden über das Bekräftigen gängiger Stereotype und Klischees von Anime und Manga hinausgeht. Dieser Wille zur Kooperation äußert sich in einer dementsprechend regen und vor allem motivierten Teilnahme an Befragungen sowie in dem Detailreichtum und der Gewissenhaftigkeit der gegebenen Antworten.

Ein weiterer Vorteil der Anime- und Manga-Szene besteht darin, dass das Szenethema und damit auch die Szene selbst der japanischen Populärkultur sehr nah sind, so dass viele Szenegänger mit dem Begriff *Otaku* und einigen seiner Bedeutungsebenen vertraut sind. Obwohl Otakismus von vielen Szenegängern sehr unterschiedlich verstanden wird, so ist es dennoch interessant, wie sie eine solche Lebensweise einordnen und sich dazu positionieren.

Bevor mit einer Exploration der Szene begonnen werden kann, ist es notwendig, das zentrale Thema der Szene, japanische Comics (Anime und Manga), näher zu betrachten. Diese Darstellung beleuchtet sowohl die Herkunft und Entstehung der japanischen Comic-Kultur,

---

<sup>6</sup> Ist im Folgenden von der *japanischen Comicszene* die Rede, so ist stets die japanische Comicszene in Deutschland bzw. im deutschsprachigen Raum gemeint.

als auch die zahlreichen Entwicklungen und vielseitigen Ausprägungen, um die sich in den vergangenen zehn Jahren eine große und aktive Jugendszene gebildet hat. Um einen tieferen Einblick in den thematischen Fokus der Szene gewinnen zu können, wurde ein Interview mit Andrea Lang, der Leiterin der Redaktion „Kinder und Animation“ beim privaten Fernsehsender RTL2, geführt. RTL2 ist seit Mitte der 1990er Jahre einer der führenden Sender für die Ausstrahlung japanischer Animeserien im deutschen Fernsehen. In den nachfolgenden Kapiteln wird an verschiedenen Stellen Bezug auf dieses Interview genommen.<sup>7</sup>

### 6.1 Anime und Manga – Etymologie und Begrifflichkeiten

Hinter den Begriffen Anime und Manga verbirgt sich weit mehr als nur die gängigen Bezeichnungen für Comics und Zeichentrickfilme mit dem Prädikat „Made in Japan“. Heute umfassen diese Begriffe komplexe Konzepte, die über die bloßen Termini für Formen des japanischen Comics hinausgehen und unterschiedliche Vorstellungen und Konventionen beinhalten. Spricht man von einem Manga, so ist nicht die Information grundlegend, dass dieser Comic aus Japan stammt, sondern vielmehr das, was einen Manga von anderen Comics unterscheidet und ihm eine besondere Stellung in der Welt der gezeichneten Unterhaltung verschafft. Die Entstehung dieser Besonderheiten und die Anziehungskraft, die japanische Comics auf viele Menschen ausüben, gilt es nachzuvollziehen, um einen ersten Schritt in die exotische Welt von *Akira*, *Animexx* und *Cosplay* wagen zu können<sup>8</sup>.

Der Begriff *Manga* bedeutet in der japanischen Sprache ursprünglich etwa „zwangloses Bild“ und bezeichnet jegliche Art des Comics. Außerhalb von Japan hingegen bezieht sich die Bezeichnung *Manga* ausschließlich auf japanische Comics. Im Laufe der Zeit hat sich das Verständnis des Begriffs – auch in westlichen Kulturkreisen – von der bloßen Darstellungsform, dem Comic, in Richtung einer Genrebezeichnung verlagert, was, wie später dargestellt wird, nicht immer unproblematisch ist. Aus diesem Grund transportiert das Wort *Manga* im heutigen Sprachgebrauch mehr als nur die mediale Form und ihr Her-

---

<sup>7</sup> Das Interview mit Andrea Lang ist dem Anhang dieser Arbeit zu entnehmen.

<sup>8</sup> Der Umgang mit japanischen Begriffen folgt in dieser Arbeit bestimmten Regeln: Sämtliche Substantive, die der japanischen Sprache entstammen, werden nicht flektiert und somit weder nach Kasus noch nach Numerus unterschieden. Auf diese Weise soll eine „Zwangs-Eindeutschung“ bisher nicht in die deutsche Sprache integrierter Wörter vermieden werden. Die japanische Grammatik macht Kasus und Numerus nicht durch die Flexion des jeweiligen Wortes, sondern durch kontextuelle Zusammenhänge und bestimmte angehängte Partikel kenntlich. Damit setzt sich diese Arbeit zwar bisweilen über Vorschläge des Dudens hinweg, der für einige der in diesem Rahmen verwendeten Begriffe Flexion vorsieht. Dieses Vorgehen dient jedoch in erster Linie einem einheitlichen Schriftbild.

kunftsland. Bestimmte Stereotype und Klischees haften dem Manga heute ebenso an wie ein gewisser Hauch des Exotischen, des Fantastischen, aber auch des Fragwürdigen.

Analog verhält es sich mit der Bedeutung des Begriffs *Anime*. Auch dieser ist mit verschiedenen genreartigen Informationen verknüpft. Entstanden aus der Abkürzung des englischen Wortes *animation*, hat sich *Anime* in Japan zum Sammelbegriff für alle Arten von Zeichentrickfilmen entwickelt. Außerhalb von Japan bezieht sich der Begriff jedoch ausschließlich auf japanische Zeichentrickfilme und deren besondere Merkmale.<sup>9</sup>

## 6.2 Entstehung und Entwicklung japanischer Comics

Die heute fast weltweit bekannten und in vielen Ländern beliebten japanischen Comics finden ihren Ursprung in einfachen, aus schwarz-weißen Zeichnungen bestehenden Comic-Heften: den *Manga*. Über den Ursprung von Manga herrscht bis heute keine Einigkeit. Erstmals benutzt wurde der Begriff im Jahre 1814 von dem japanischen Künstler Katsushika Hokusai, der damit ein von ihm verfasstes Werk bestehend aus schwarz-weiß gezeichneten Sketchen bezeichnete. Der Aufschwung des Manga zum etablierten japanischen Kulturgut setzte jedoch erst nach dem Zweiten Weltkrieg ein, bedingt durch den „manga no kamisama“ (dt.: „Gott des Manga“) Osamu Tezuka. Von 1946 an zeichnete Tezuka bis zu seinem Tod im Jahr 1989 mehr als 150.000 Seiten Manga (vgl. Drazen 2003, S. 5). Mit dem Beginn der 1950er Jahre kam die Verbreitung von Manga in Japan ins Rollen, und sie entwickelten sich zu einem konstanten Faktor der japanischen Kunst, Kultur und schließlich auch der Wirtschaft.

Angelehnt an die Beliebtheit und den Erfolg von Manga entstand mit dem Beginn der 1960er Jahre eine Industrie, die den schwarz-weißen Zeichnungen Farbe und Leben einhauchte und das Produkt dieses Prozesses *Anime* taufte. Zwar existierten schon weit vor dieser Zeit japanische Trickfilme, beispielsweise in Form von Propagandamaterial während des Zweiten Weltkrieges, doch hatten diese mit dem heutigen und in dieser Arbeit untersuchten Verständnis von Anime nichts gemein.

Bis heute stellen Anime in der Regel die Umsetzung eines Manga in einen Animationsfilm dar. Erste Erfolge erzielte man auf diesem Gebiet Mitte der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Auch in diesem Zusammenhang fällt der Name Osamu Tezuka, der, beflügelt durch seine Erfolge als „mangaka“ (dt.: „Manga-Zeichner“), das Anime Studio *Mushi*

---

<sup>9</sup> Der Einfachheit halber werden im Folgenden sowohl Anime als auch Manga als *japanische Comics* bezeichnet.

*Productions* gründete (vgl. Drazen 2003, S. 5). Parallel zur Entstehung neuer Manga verläuft seit jeher die Produktion von Anime. Zwar ist eine Manga-Vorlage keine zwingende Voraussetzung für einen Anime, was zum Beispiel der Erfolg vieler Filme des berühmten Zeichentrickfilmstudios *Studio Ghibli* oder der Animeserie *Dragonball GT* beweist. Doch in der Regel dient ein Manga als Maßstab und Orientierungshilfe: Bestehende Vorlieben und Interessen der Rezipienten können durch Erfahrungen aus dem Manga-Absatz direkt bei der Anime-Umsetzung berücksichtigt werden, was vor allem das Risiko vieler teurer Produktionen erheblich reduziert. Gleichzeitig besteht jedoch stets die Gefahr, die Erwartungen und Vorstellungen des Manga kundigen Publikums nicht zu erfüllen – ein Dilemma, dem sich auch die Realfilm-Industrie bei der Verfilmung populärer Romanvorlagen kaum entziehen kann.

Bereits in den 1960er Jahren begann der Export japanischer Zeichentrickserien in die USA und nach Europa. Einen ersten Erfolg stellte Osamu Tezukas Serie *Astroboy* dar, die 1963 und 1964 die amerikanischen TV-Bildschirme eroberte und gleichzeitig den Weg für nachfolgende Serien ebnete, die jedoch allesamt als Pendants zu populären US-Produktionen wie *Mickey Mouse* und *Tom and Jerry* aufgenommen und nicht explizit als Anime registriert wurden (vgl. ebd., S. 7).

Eine „Revolution“ erlebte die Fernsehunterhaltung in den 1980er Jahren mit der Einführung und Verbreitung der Videokassette. Der amerikanische Kulturwissenschaftler Patrick Drazen (2003) sieht darin eine grundlegende Erneuerung, die auch dem Anime-Markt zugute kam: „The ability to create direct-to-viewer animation not only stretched the content envelope, but stretched the fan base literally around the world“ (S. 10). Auf diese Weise konnten die TV-Anstalten als selektierende „Mittelsmänner“ umgangen und die Verbraucher direkt erreicht werden, was ein völlig neues Spektrum an Rezipienten eröffnete.

In dieser unmittelbaren Verbindung zwischen Produzent und Konsument besteht bis heute ein besonderer Vorteil der Vermarktung und Verbreitung von Anime. Nur ein geringer Anteil aller produzierten Animeserien und -filme erreicht das Fernsehen oder die Kinos. Der weitaus größte Teil wird bewusst ausschließlich auf DVD, früher auf VHS, veröffentlicht. Solche Produktionen, die als *OVA (Original Video Animation)* bezeichnet werden, nutzen die Unabhängigkeit von Vorgaben und Erwartungen der Sendeanstalten und Lichtspielhäuser zugunsten der eigenen Originalität und Ungezwungenheit und erweitern das Angebot für potentielle Rezipienten erheblich. OVA müssen klar von Realfilmen, die ausschließlich als Kaufversion erscheinen, unterschieden werden. Während Letztere in der Regel aus mangelnder Aussicht auf Erfolg das Kino oder TV nicht erreichen, hat eine sol-

che Ambition bei OVA in der Regel nie bestanden, was somit keinerlei Rückschlüsse auf die Qualität eines solchen Produktes zulässt.

### 6.3 Charakteristika japanischer Comics

Was aber ist das Besondere an dieser Art des Comics und des Zeichentricks? Was ist die Ursache für ihre weltweite Popularität und ihre Anziehungskraft auf Millionen von Menschen? Um die expliziten Merkmale von Anime und Manga herausstellen zu können, empfiehlt sich zunächst eine Abgrenzung von anderen weit verbreiteten Comics, insbesondere von „westlichen“ Comics und Zeichentrick, wie etwa den US-Produktionen von *Disney*, *Marvel* oder *DC* sowie franko-belgischen Produktionen. Eine Schwierigkeit ergibt sich jedoch für das Vorhaben einer allgemeinen Charakterisierung japanischer Comics: Da Anime und Manga nicht wie ein einzelnes Film- bzw. Literaturgenre verstanden werden können, sondern über eine Vielseitigkeit und ein Facettenreichtum verfügen, das dem des Realfilms in nichts nachsteht, sind Generalisierungen mit Vorsicht zu genießen. Die expliziten Charakteristika von Anime und Manga, die dennoch herauszufiltern sind, lassen sich auf zwei Ebenen darstellen, auf einer zeichnerisch-gestalterischen und auf einer inhaltlich-intentionalen Ebene.

#### 6.3.1 Zeichnerisch-gestalterische Charakteristika

Manga unterscheiden sich bereits auf den ersten Blick durch einen „filmischen“ Aufbau von anderen Comics. Starre Raster und *Panels*<sup>10</sup> werden keineswegs strikt eingehalten, was das Seitenlayout insgesamt sehr dynamisch erscheinen lässt. Während in Manga verhältnismäßig wenige Panels auf einer Seite zu finden sind und auch die Informationen und Aussagen, die ein einzelnes Panel enthält, eher überschaubar gehalten werden, findet sich im westlichen Comic zumeist eine weitaus höhere Anzahl an Panels pro Seite sowie Sprechblasen pro Bild. Die ungezwungenere Struktur ermöglicht es dem Mangazeichner, mehr Details in den einzelnen Bildern darzustellen und selbiges dabei gleichzeitig nicht mit Informationen zu überladen (vgl. Schneider 2002).

Weitere Besonderheiten sowohl von Manga als auch von Anime finden sich bei der Gestaltung der Figuren. Während die Charaktere in westlichen Comics häufig „kopflastig“ sind und die Darstellung der Körper eher sekundär ist, legen ihre japanischen Pendanten auf bei-

---

<sup>10</sup> Ein *Panel* ist ein Einzelbild in einem Comic.

de Aspekte gleichermaßen Wert, was die Aussagemöglichkeiten der Figuren erheblich erweitert. Auf diese Weise ist es zum Beispiel möglich, Emotionen nicht nur durch Mimik, sondern auch durch Gestik und Körperhaltung zum Ausdruck zu bringen (vgl. Vollbrecht 2005, S. 13).

Ein Aspekt, der häufig mit Anime und Manga in Verbindung gebracht wird, sind die auffälligen Augen der Figuren. Oft unverhältnismäßig groß und überdimensional detailliert blicken sie den Leser bzw. Zuschauer in allen erdenklichen Farben an. „Die Augen sind das wichtigste Ausdrucksmittel. Gefühle wie im Westen mit Mundwinkeln auszudrücken, gilt als sehr platt“ (Schneider 2002).

Doch nicht nur bei den Augen wird in Manga häufig auf lebensgetreue Formen, strikte Proportionen und realistische Farben verzichtet, so dass Figuren mit lilafarbenen Augen, grünen Haaren und scheinbar viel zu langen Beinen keine Ausnahme in der japanischen Comic-Welt darstellen. Diese Art der Präsentation ermöglicht dem Zeichner die Vermittlung verschiedenster Intentionen und lässt viel Platz für Symbolik und Metaphorik. Graue oder weiße Haare beispielsweise können Weisheit und Erfahrung symbolisieren und schmücken folglich nicht nur Figuren fortgeschrittenen Alters. Ein weiteres, in diesem Zusammenhang auffälliges Merkmal von Anime und Manga ist die häufig übertrieben niedliche Darstellung weiblicher und die Androgynität männlicher Figuren. Beide entsprechen gewissen japanischen Schönheitsidealen, nach denen eine Frau niedlich und ein Mann makellos schön (wie eine Frau) sein sollte (vgl. Vollbrecht 2005, S. 4f).

### **6.3.2 Inhaltlich-intentionale Charakteristika**

Neben diesen zeichnerisch-gestalterischen Unterschieden, die bereits beim bloßen Betrachten auffallen, finden sich weitere entscheidende Charakteristika von Anime und Manga erst bei intensiverer Auseinandersetzung auf der inhaltlich-intentionalen Ebene. Während viele westliche Comics zumeist lineare und letztendlich vorhersehbare Handlungen aufweisen, zeichnet sich die Mehrheit japanischer Comics besonders durch die Tiefe, Komplexität und Aussagekraft aus, die den Geschichten zugrunde liegt. Natürlich gibt es unter Anime und Manga auch „leichte Kost“, die häufig explizit für Kinder produziert wird, doch gerade das große (Alters-) Spektrum der Zielgruppe (siehe dazu Kapitel 6.4) ermöglicht die Verwendung anspruchsvoller Handlungen und Thematiken.

Sehr deutlich werden die Komplexität und Vielschichtigkeit bei der Betrachtung der Figuren in japanischen Comics. Auf gängige Stereotype wie den unantastbaren Helden oder

den skrupellosen Bösewicht wird weitestgehend verzichtet, ebenso wie auf klischeehafte Beziehungs- und Verhaltensmuster. Der Pädagoge Ralf Vollbrecht (2005) fasst diese Eigenschaft japanischer Comics zusammen: „Die Geschichten in Anime und Manga basieren meist nicht auf einfachen gut/böse-Unterscheidungen. Die Charaktere sind in der Regel komplex, vielschichtig aufgebaut und durchlaufen im Fortgang der Erzählung eine Entwicklung“ (S. 4).

Sowohl die Figuren als auch die sie umgebenden Welten sind gespickt mit Symbolen und Metaphern aus dem japanischen bzw. asiatischen Kulturkreis, deren Dekodierung für ein lückenloses Verständnis der Handlung oft unentbehrlich, für Menschen mit einem westlichen kulturellen Hintergrund jedoch keineswegs einfach ist. Das Symbol-Repertoire der Zeichner erstreckt sich von Gefühlsindikatoren, wie einem überdimensionalen Schweißtropfen an der Stirn im Falle von Verlegenheit, über Nasenbluten bei sexueller Erregung bis hin zu einer an der Nase hängenden Blase, die andeutet, dass eine Figur schläft. Ein weiteres für westliche Betrachter äußerst gewöhnungsbedürftiges Mittel ist die Verwendung von Zeichnungen im *SD-Stil* (*Super-Deformed*). So verwandeln sich die Charaktere urplötzlich in karikaturistische Miniatur-Ausgaben ihrer selbst mit kleinen Körpern und Gliedmaßen, überdimensional großen Köpfen und einer insgesamt äußerst kindlichen Erscheinungsform. Hinzu kommt ein übertrieben albernes Verhalten (vgl. Drazen 2003, S. 24). Was auf den ersten Blick eher befremdlich wirkt, erfüllt in jedem Fall einen konkreten Zweck: SD-Darstellungen können in jedem Anime und Manga auftauchen, sowohl in einer romantischen Komödie als auch in einem dystopischen Endzeit-Thriller und dienen als parodistische, auflockernde Slapstick-Einlagen, die jede noch so ernste Situation mit einem selbstironischen Augenzwinkern versehen können. Die RTL2-Redakteurin Andrea Lang, die sich seit vielen Jahren mit Zeichentrick und Animation für Kinder und Jugendliche beschäftigt, bezieht dieses Charakteristikum nicht nur auf SD-Darstellungen, sondern auf Anime im Allgemeinen: „Dann wird das Ganze auch nicht so bierernst genommen, sondern hat viele humorige, selbstironische Aspekte, mit sehr viel Augenzwinkern. Vielleicht spricht es auch gerade deshalb die Älteren an und reicht hoch bis ins Teenageralter“ (Lang, Z. 108ff). Anime und Manga nutzen dieses Erzeugen einer gewissen Distanz ganz bewusst und vermitteln dem Rezipienten so stets das Gefühl, trotz aller Tiefgründigkeit und Emotionalität der Handlung eine reflektierende und interpretierende, quasi außenstehende Haltung einnehmen zu können.

Die Intentionen, die Anime und Manga transportieren, reichen von gesellschaftskritischen bis hin zu religiös-transzendenten Schwerpunkten und decken sowohl alle erdenklichen

Bereiche der japanischen Kultur als auch eine Vielzahl nicht-japanischer Motive ab. Diese Tiefgründigkeit, die dem Rezipienten in einer ansprechenden, jedoch selten oberflächlichen Form dargeboten wird, ist für die Beschreibung des Wesens japanischer Comics ein zentraler Gesichtspunkt.

#### 6.4 Themen, Genres und Zielgruppen

Die Vielseitigkeit japanischer Comics ist vor allem auf ihre enorme Themenvielfalt und die daraus entstandenen Genres zurückzuführen. Wie Ralf Vollbrecht (2005) feststellt, gibt es „in Japan wohl kein Thema, das nicht auch zum zentralen Inhalt eines Anime werden könnte“ (S. 4). So reichen die Inhalte von Anime und Manga vom japanischen Alltagsleben über den Ehrenkodex der Samurai bis hin zur Französischen Revolution oder den Märchen der Brüder Grimm. Schwerpunkte liegen in der Regel jedoch auf japanischen Motiven. Religion, Geschichte, Sozialkritik, Entwicklung und besonders das kulturelle Erbe Japans sind beliebte und häufig Verwendung findende Themen, die nicht selten zu einem innovativen Konstrukt verflochten werden.

Das Genre-Repertoire, das japanischen Comics zur Verfügung steht, ist dementsprechend beachtlich und geht sogar über die Genres des Realfilms hinaus. Anime und Manga bedienen sich einerseits der bekannten und bewährten filmischen Gattungen, vor allem *Fantasy*, *Abenteuer*, *Action* (oftmals gepaart mit *Martial Arts*), *Romantik*, *Science Fiction*, *Comedy*, *Mystery* und *Horror*. Darüber hinaus haben sich im Laufe der Zeit eigene, gänzlich neue Genres für japanische Comics etabliert. Zu den wichtigsten dieser Gattungen zählen *Magical Girl*, in dem die Verwandlung normaler Mädchen in übernatürliche Wesen bzw. Heldinnen thematisiert wird, *Shonen-Ai* (wörtlich übersetzt etwa „Jungen-Liebe“), das die gleichgeschlechtliche Liebe unter jungen Männern (in aller Regel diskret und primär unter romantischen Gesichtspunkten) behandelt, sowie *Mecha* und *Cyberpunk*, die sehr maschinen- und roboterzentriert sind und häufig in dystopischen Endzeit-Szenarien angesiedelt sind (vgl. ebd., S. 5).

Eine weitere Besonderheit von Anime und Manga ist die Schöpfung neuer Genres, die auf bestimmte Zielgruppen zugeschnitten sind. In Japan werden Comics für Menschen jeden Alters produziert, angefangen mit *Kodomo*, Anime für kleine Kinder, bis hin zu *Seijin-Manga*, die sich an Leser im Alter jenseits von 50 Lebensjahren richten. Neben der Einteilung nach dem Alter richten sich japanische Comic-Produzenten vor allem nach dem Geschlecht der Rezipienten. So sollen so genannte *Shojo*-Comics mit entsprechenden Inhalten

vor allem Mädchen, *Shonen* besonders heranwachsende Jungen, *Josei* in erster Linie junge Frauen und *Seinen* junge Männer ansprechen (vgl. Tetzlaff 2007). Als Hauptzielgruppe lassen sich jedoch vor allem Jugendliche und junge Erwachsene gleich welchen Geschlechts ausmachen.

Was Anime und Manga in den meisten Fällen kennzeichnet, ist die Vermischung der unterschiedlichen Genres, so dass eine klare Trennung und eine eindeutige Zuordnung häufig nicht möglich sind. Gerade durch die Verknüpfung verschiedener Gattungselemente werden Eindimensionalität und Genre-Klischees vermieden und Freiheiten für einen innovativen Inhalt geschaffen. Darüber hinaus werden auf diese Weise auch Gender-Stereotype überwunden: Vor dem Hintergrund der Annahme, dass Jungen eher für Action und Mädchen eher für Romantik zu begeistern sind, führt eine sorgfältig durchdachte Kombination beider Elemente zur Auflösung genderbedingter Präferenzen. Wie so etwas erreicht werden kann, zeigt zum Beispiel Hayao Miyazakis Anime *Prinzessin Mononoke*, der weltweit – bei Vertretern beider Geschlechter – äußerst beliebt und erfolgreich ist.

### 6.5 Anime und Manga in der japanischen Gesellschaft

Was als einfache Unterhaltung in Form von Zeichnungen und Animationen begann, hat sich inzwischen zu einem enormen wirtschaftlichen Netzwerk und dem Exportschlager der japanischen Populärkultur entwickelt. Die Beliebtheit von Anime und Manga ist in Japan ungebrochen und übersteigt in vielerlei Hinsicht die Vorstellungen und Erwartungen westlicher Kulturkreise. Einen anschaulichen Beleg für den Stellenwert japanischer Comics in ihrem Herkunftsland liefern die Statistiken der japanischen Kinos: Nicht zufällig ist der bis heute erfolgreichste Kinofilm in Japan, noch vor Hollywoodproduktionen wie *Titanic*, *Matrix* oder der *Herr der Ringe*-Trilogie, der Anime *Chihiros Reise ins Zauberland* von Regisseur Hayao Miyazaki aus dem Jahre 2001, dicht gefolgt von Miyazakis *Das wandelnde Schloss*, der als Japans erfolgreichster Film des Jahres 2005 den zweitplatzierten Film *Harry Potter und der Feuerkelch* an Einnahmen fast um das Doppelte übertraf (vgl.: Motion Picture Producers Association of Japan 2005). Auch im Jahr 2008 kann sich ein Anime unter der Regie von Miyazaki an die Spitze der japanischen Kinoeinnahmen setzen: *Ponyo on the Cliff by the Sea* erzielte einen doppelt so hohen Umsatz wie der zweitplatzierte Film *Boys over Flowers*, ein Realfilm, der auf einem Manga basiert (vgl.: Motion Picture Producers Association of Japan 2008).

Nicht nur der Anime-Markt boomt in Japan. Seit Jahrzehnten ist die Vermarktung von Manga für mehr als 100 Verlage ein äußerst lukratives Geschäft und stellt heute mit 38,1 Prozent aller Drucksachen eine der Grundsäulen des japanischen Verlagswesens dar. Allein im Jahr 2004 betrug die Gesamtauflage aller Manga in Japan circa 1,38 Milliarden Exemplare (vgl. Fischer 2006, S. 2f).

Großen Anteil an dem Erfolg von Comics in Japan hat die crossmediale Vermarktung: In vielen Fällen wird ein multimediales Netzwerk gebildet, angefangen beim Manga, der als Anime seinen Weg ins Fernsehen findet, als Videospiele Einzug in die Kinderzimmer hält und die Grundlage für entsprechende Merchandise-Artikel in jeder nur erdenklichen Form bildet. So wird dem Konsumenten suggeriert, dass er in allen Bereichen des Marktes aktiv sein muss, um nichts von seinem favorisierten Manga oder Anime zu verpassen (vgl. Vollbrecht 2005, S. 8). Beispiele für diese Art der Vermarktung stellen fast alle aus Japan importierten Anime-Serien dar, allen voran *Pokemon* und *Yu-Gi-Oh*, die auf Sammelkartenspielen beruhen und als Manga, Anime im TV, im Kino und als Videospiele weltweit äußerst erfolgreich sind.

## **6.6 Kulturelle Grenzüberwindung: Anime erobern Deutschland**

Die Entwicklung von Anime und Manga sowie ihre Bedeutung für die japanische Gesellschaft und Kultur sind beachtlich. Recht schnell haben japanische Comics die Grenzen ihres Herkunftslandes überwunden, und so ziehen die schwarz-weißen Figuren und ihre animierten Pendanten seit Mitte der 1990er Jahre auch das westliche Publikum im großen Stil in ihren Bann. Wie Anime und Manga in Deutschland Fuß gefasst haben, welche Entwicklungen sie durchlaufen und was sie in der deutschen Medienlandschaft ausgelöst haben, wird im Folgenden dargestellt, bevor der Fokus schließlich auf die mit der japanischen Comic-Kultur verbundene Szene gelegt wird.

### **6.6.1 Die Anfänge: Anime im deutschen Fernsehen**

Während der Comic-Kult in Japan mit der Veröffentlichung von Manga begann, die später in Anime umgesetzt wurden, verlief die Entwicklung in Deutschland umgekehrt: Lange bevor Manga in den ersten deutschen Buchhandlungen zu finden waren, liefen erste Animeserien schon recht erfolgreich im TV. Bereits im Jahr 1974 hielt, nachdem die Serie *Speed Racer* drei Jahre zuvor nach nur drei Folgen von der ARD aus dem Programm ge-

nommen wurde, mit *Wickie und die starken Männer* die erste Animeserie im ZDF Einzug in deutsche Wohnzimmer, gefolgt von den Erfolgsserien *Die Biene Maja* (1976) und *Heidi* (1977). Aufgrund ihrer westlichen Inhalte und europäischen Settings haben diese jedoch mit dem gegenwärtigen Verständnis von Anime nicht viel gemein.

Die Anfänge der heutigen Präsenz japanischer Comics in Deutschland sieht die RTL2-Redakteurin Andrea Lang in der Ausstrahlung der Serie *Sailor Moon*, die 1997 zunächst erfolglos im ZDF gezeigt wurde, bis sie einen Sendeplatz im Nachmittagsprogramm von RTL2 bekam, das speziell auf Trickfilme ausgelegt war. Doch auch vor *Sailor Moon* gab es Animeserien im deutschen Fernsehen, hauptsächlich auf dem Sender Tele5:

„Da gab es auch schon - weit vor *Sailor Moon* – [mit *Die tollen Fußballstars*, *Saber Rider* oder *Mila Superstar*] jede Menge vereinzelte Serien, die jedoch nicht als Anime im Speziellen wahrgenommen wurden. [...] Erst als *Sailor Moon* 1997 ein so durchschlagender Erfolg wurde, hat RTL2 eine Wahrnehmung für diese Art der Serien – für Anime – entwickelt und sich nach deren Eigenschaften gefragt“ (Lang, Z. 7ff).

Diese Wahrnehmung von Anime als besondere Gattung von Trickfilmen stellte einen richtungweisenden Schritt für die Etablierung japanischer Comics in Deutschland dar. Als Recherchen des Senders ergaben, dass auch in früheren Jahren gerade die japanischen Serien die höchsten Quoten unter den Trickfilmen erzielt hatten, entwarf RTL2 erste Strategien, um diese Nachfrage konkret zu bedienen. Neue, im Ausland erfolgreiche Animeserien wurden in das Programm integriert.

„Wir haben gesehen, was ‚Pokemon‘ in Amerika ausgelöst hat. Darum wollten wir uns richtig aufstellen und haben eine Art Block kreiert, bestehend aus *Sailor Moon*, *Pokemon* und *Dragonball* [...]. Das Ganze wurde ‚Moon Toon Zone‘ genannt, mit *Sailor Moon* als Aushängeschild. [...] Die ‚Moon Toon Zone‘ war die erste richtige Labelung von japanisch zusammengestellten Erfolgsserien. Das war 1999“ (Lang, Z. 33ff).

Der Erfolg, den RTL2 mit diesem neuen Programm verzeichnen konnte, legte die gezielte Suche nach weiteren Animeserien nahe. Man wurde schnell fündig: *Yu-Gi-Oh*, eine Serie basierend auf einem Sammelkarten-Spiel, *Dragonball Z*, Nachfolger der überaus beliebten Serie *Dragonball*, sowie der historische und fantastische Elemente vereinende Anime *Inu-Yasha* genossen zum Zeitpunkt ihrer deutschen Erstaussstrahlungen in Japan bereits Kultstatus. In Deutschland wurden sie zu weiteren Meilensteinen eines beispiellosen Booms japanischer Comics, der, eingeläutet durch das stetig wachsende Angebot an Anime im TV, unmittelbar bevorstehen sollte.

### 6.6.2 Multimedialer Boom

Angefacht durch die erste konkrete Vermarktung von Anime in Deutschland auf RTL2 breiteten sich japanische Comics seit 1999 verstärkt in der deutschen Medienlandschaft aus. Der private TV-Sender Vox reagierte am schnellsten und begann im Jahr 2000 als erster deutscher Sender damit, Anime im Spätprogramm auszustrahlen, die primär Erwachsene ansprechen sollten. 2003 erkannten die privaten Musiksender Viva und MTV den Trend und strahlten ihrerseits verschiedene Animeserien im Abendprogramm aus.

Da die im TV angebotenen Anime jedoch nur einen kleinen Vorgeschmack auf ein gigantisches Angebot lieferten, stieg die Nachfrage nach Filmen und Serien auf VHS und später auf DVD schlagartig an. Während in Deutschland vor 1999 Anime nur vereinzelt auf VHS erschienen waren, erlebte der Markt zur Jahrtausendwende einen enormen Aufschwung, der erst fast ein Jahrzehnt später abflachen sollte.

Die Faszination und die wachsende Beliebtheit von Anime zogen auch, und ganz besonders, den Aufschwung des ursprünglichen japanischen Comic-Formats, des Manga, nach sich. Die Geschäftszahlen des *Carlsen Verlags*, eines der größten deutschen Verlage mit einer Manga-Sparte, sprechen für sich: Während Carlsen 1995 noch Manga für umgerechnet 400.000 Euro verkaufte hatte, hat sich der Umsatz im Jahr 2000 mit über 4 Millionen Euro mehr als verzehnfacht. 2002 erzielte das Unternehmen einen Umsatz von 16 Millionen Euro (vgl. Dierks 2003). Der Bruttoumsatz an Manga lag im Jahr 2005 deutschlandweit bei knapp 70 Millionen Euro mit einem Wachstum von 6,9 Prozent, während das Wachstum des gesamten deutschen Buchmarktes für den gleichen Zeitraum mit weniger als einem Prozent angegeben wurde (vgl. Knümann 2006). Schätzungen zufolge machen Manga heute etwa 75 bis 80 Prozent des deutschen Comic-Marktes aus, der noch vor zehn Jahren totgesagt war (vgl. Fischer 2006, S. 3).

Die mediale Expansion japanischer Comics war von 1999 an fast allgegenwärtig. Die Werbung nutzte den neuartigen, exotischen Look für zielgerichtete Kampagnen, und selbst in einigen Musikvideos lösten Anime die altbekannten Videoclips ab, zu sehen beispielsweise im Musikvideo zu *King of my Castle* des *Wamdue Project* (1999), der aus einem Zusammenschnitt von Szenen des äußerst populären Anime *Ghost in the Shell* besteht, oder im Video zu *One More Time*, einem Lied der französischen Gruppe *Daft Punk* (2000). Besonderer Beliebtheit erfreuen sich seit dieser Zeit auch Videospiele, die entweder auf Anime und Manga basieren oder diese optisch nachahmen. Bei Erstgenannten kommt eine wichtige Eigenschaft japanischer Comics zum Tragen: Die Übertragbarkeit auf andere

Medien ist aufgrund der tiefgründigen Geschichten und vielseitigen Charaktere besonders gut möglich. Anime und Manga lassen viel Raum für neue Interpretationen und Handlungsstränge, die durchaus in der Welt eines schon abgeschlossenen Comics angesiedelt werden können und dabei gleichzeitig dessen Figuren in den Mittelpunkt stellen. „Nintendo und Sony haben die Figuren und Geschichten weiterleben lassen in ganz anderen Medien“ (Lang, Z. 177f). Während die Videospieldumsetzungen erfolgreicher Real- oder Animationsfilme in der Regel mehr oder weniger an den Ablauf des Films gekoppelt sind, erschaffen auf Anime basierende Spiele häufig eine neue Dimension der schon bekannten Geschichte. Erfolgreiche Beispiele sind allen voran die *Pokemon*-Reihe des japanischen Videospieleherstellers *Nintendo* sowie die *Final Fantasy*-Reihe. Letztere beruht nicht auf einem Comic, bedient sich aber verschiedener Charakteristika von Anime und Manga, wie der Optik, der Gestaltung der Figuren und der Konstruktion komplexer Handlungsstränge, und ist mit bis heute zwölf erschienenen Spielen für verschiedene Spielkonsolen eine der erfolgreichsten Videospieldreihen weltweit.

Das für dieses Kapitel abschließende und vielleicht maßgeblichste Resultat des Anime- und Manga-Booms in Deutschland ist die Entstehung einer enormen Internetpräsenz, getragen von Millionen von Fans. Diese Szene trifft sich nicht nur virtuell zu Diskussionen in einem der unzähligen Internetforen, Chaträumen und auf Fanseiten, sondern auch auf von Fanclubs oder Verlagen organisierten Fantreffen, so genannten *Conventions*, bei denen unter anderem neue Anime und Manga vorgestellt, Zeichner eingeladen und Zeichenwettbewerbe veranstaltet werden oder die beste Kostümierung im Anime- bzw. Manga-Stil gekürt wird. Andrea Lang fasst die Reichweite der Internetpräsenz sehr treffend zusammen: „Wenn man zum Beispiel *Naruto* bei Google eingibt und 50 Millionen Hits bekommt, weiß man, womit man es zu tun hat“ (Lang, Z. 121f).

### 6.6.3 Aktuelle Entwicklungen und Tendenzen

Dass der Anime- und Manga-Boom, der Deutschland zu Beginn des Jahrtausends im Sturm erobert hat, sein rasantes Tempo nicht permanent würde beibehalten können, ist eine erwartungsgemäße und kaum abwendbare Entwicklung, die sich seit Beginn des Jahres 2008 bemerkbar machen. Das breite Interesse an Anime und Manga kommt dabei jedoch nicht zum Erliegen, sondern verlagert seine Schwerpunkte, was sich vor allem an den Entwicklungen des Anime- und Manga-Marktes und der größeren *Conventions* und Fantreffen zeigt.

Ein anschauliches Beispiel für diese Veränderungen liefert die Ausstrahlung von Anime im privaten Fernsehen. Während der TV Sender RTL2 sein tägliches Nachmittagsprogramm im Dezember 2001 noch ausschließlich auf die Ausstrahlung von 9 Animeserien stützte und es im Dezember 2005 noch mit 6 Serien füllte, hat sich im Dezember 2009 insbesondere die Angebotsvielfalt mit nur noch 5 Folgen von 3 Serien stark reduziert (vgl. Anime no Tomodachi 2009). Zu bemerken ist darüber hinaus, dass das Anime-Programm bisweilen mit amerikanischen und italienischen Trickserien gemischt wird, so dass die vorher fast ausschließliche Ausrichtung auf japanische Comics nicht mehr eindeutig zu erkennen ist. Diese Entwicklung mag der Tatsache geschuldet sein, dass die Einschaltquoten der Serien zu Beginn des Jahres 2009 eher enttäuschten und im Februar lediglich zwischen 2 und 3 Prozent Marktanteil beim Gesamtpublikum lagen (vgl. Riedner 2009).

Doch nicht nur im TV bereitet der Anime-Absatz den Verantwortlichen Sorgen. Auch das Geschäft mit Kaufmedien sieht sich weitreichenden Veränderungen unterworfen. So entschied der Verlag *Tokyopop* im Januar 2008, sein Anime-DVD-Programm aufgrund stetig sinkender Verkaufszahlen, die in erster Linie den zunehmenden illegalen Internet-Downloads zugeschrieben werden, nicht fortzusetzen und sich ausschließlich auf die Vermarktung von Manga zu konzentrieren. Ein halbes Jahr später legte Tokyopop mit einem deutlichen Preisnachlass bereits erschienener DVDs zusätzlich nach. Gleichzeitig reagierten auch andere Verlage auf die rückläufige Nachfrage nach Anime auf DVD, so dass das US-Unternehmen *ADV-Films* seine europäische Niederlassung Anfang 2008 schloss und genau wie der Verlag *Red Planet* die meisten geplanten Veröffentlichungen von Anime absagte oder verschob (vgl. Animey 2008).

Weitestgehend unberührt von solchen Tendenzen zeigt sich hingegen der deutsche Manga-Markt. Während der Umsatz im Jahr 2005 auf knapp 70 Millionen Euro geschätzt wurde (vgl. Knümann 2006), liegt er 2007 noch immer bei mehr als 62 Millionen Euro (vgl. Engeser 2008). Zwar scheint damit auch in diesem Zweig der japanischen Comic-Kultur die Zeit der explodierenden Umsatzzahlen ein Ende gefunden zu haben, doch anstatt zu einem rückläufigen Trend kommt es vielmehr zu einer andauernden, stabilen Etablierung des Manga als feste Größe unter den Printerzeugnissen der deutschen Medienlandschaft. Dies zeigt sich unter anderem durch die starke Präsenz von Manga auf den großen deutschen Buchmessen in Frankfurt und Leipzig. So hat sich unter dem Namen *Comics in Leipzig* aus der zunächst nur zaghaften Präsentation von Manga unlängst eines der größten Fantreffen Europas entwickelt, das sich als fester Bestandteil der Leipziger Buchmesse etabliert hat.

Einen gar gegenläufigen Trend zur negativen Entwicklung des Anime-Absatzes in Deutschland können die größeren Conventions verzeichnen. Conventions sind große, professionell organisierte Treffen, auf denen Fans, Interessierte und Verantwortliche rund um ein zentrales Thema, ein Interessengebiet, zusammenkommen. Die beiden größten jährlichen Anime- und Manga-Conventions, die *AnimagiC* in Bonn und die *Connichi* in Kassel, verzeichnen seit Jahren stetig neue Besucherrekorde. Letztgenannte wurde im Jahr 2008 von 14.500 Fans besucht, was einem Zuwachs von 1.500 Besuchern im Vergleich zum Vorjahr entspricht (vgl. Animexx 2008). Und auch die von der Zeitschrift *AnimaniA* organisierte *AnimagiC* konnte im Jahr 2009 mit insgesamt 15.000 Besuchern an allen drei Veranstaltungstagen so viele Besucher wie noch nie zuvor verzeichnen (vgl. *Animania* 2009). Von einem schwindenden Interesse deutscher Anime- und Manga-Fans kann demnach insbesondere im Hinblick auf die Teilnahme an Conventions und Fantreffen nicht die Rede sein. Vielmehr wird eine Verschiebung innerhalb der Präsenz der japanischen Comic-Kultur in Deutschland sichtbar, die zwar einen Rückgang der Rezeption von Anime hinnehmen muss, jedoch gleichzeitig eine dauerhafte Etablierung des Mediums Manga verbuchen kann. Unbeeindruckt von diesen Entwicklungen zeigt sich hingegen die Szene, die Gemeinschaft derjenigen, die durch ihre Aktivitäten und ihr Interesse Anime und Manga zu einer andauernden Größe in der deutschen Populärkultur machen. Das Engagement der Fans sowie die Freude am Teilen des gemeinsamen Interesses scheinen ungebrochen. Dieser Szene, die bisher noch in keinem wissenschaftlichen Rahmen genauer erfasst und untersucht worden ist, wird im Folgenden in Form einer explorativen Untersuchung auf den Grund gegangen, um sich schließlich ihrer Bedeutungen für und ihrer Einflüsse auf die Szenegänger annähern zu können.

## 7. Empirisches Setting I: Forschungsdesign der Onlinebefragung

Um einen adäquaten Zugang zur japanischen Comic-Szene zu erhalten und Aufschlüsse darüber zu gewinnen, wo und wie die Szene stattfindet, was sie ausmacht und wer an ihr teilnimmt, wurde eine quantitative Onlinebefragung konzipiert und den Szenegängern in Form eines Fragebogens zugänglich gemacht. Um der sich abzeichnenden starken Internetpräsenz der Szene gerecht zu werden und möglichst viele Fans und Sympathisanten zu erreichen, wurde dieser Fragebogen mithilfe der Internetplattform *Befrager.de* generiert, die es ermöglicht, die gesamte Umfrage einschließlich der zusammengetragenen Ergebnisse auf einem Server zu speichern, Letztere permanent einzusehen und den Fragebogen über einen Hyperlink jedem Interessierten zugänglich zu machen. Dieser Link wurde zusammen mit einem kurzen Anschreiben nach Absprache mit den zuständigen Administratoren in 19 Internetforen veröffentlicht<sup>11</sup>, die sich auf Anime, Manga und die japanische (Populär-) Kultur spezialisiert haben. Der Eintrag, der zu diesem Zweck in den Foren vorgenommen wurde, stellte den wissenschaftlichen Hintergrund der Untersuchung heraus und verdeutlichte das ernsthafte und unvoreingenommene Interesse an der Leidenschaft der Szenegänger:

„Hallo Fans von Anime, Manga und Co!  
Ich schreibe eine Doktorarbeit im Fachbereich Pädagogik, die sich vor allem um die Anime und Manga Fan-Szene in Deutschland dreht.  
Ein wichtiger Teil dieser Arbeit ist eine Online-Umfrage, die ich mit eurer Hilfe durchführen möchte.  
Ich würde mich freuen, wenn so viele wie möglich von euch an dieser kurzen Umfrage teilnehmen würden. Es dauert nicht lange, etwa 5-7 Minuten. Es wäre schön, wenn ihr den Link auch euren Freunden und Bekannten in der Szene schickt, damit die Umfrage einen möglichst großen Rücklauf bekommt.  
Hier der Link zur Umfrage: [Link]  
Ich danke euch ganz herzlich für eure Mithilfe!  
Wenn ihr Fragen, Kritik oder Anregungen habt, schreibt mir bitte einfach eine E-Mail.“

Zudem zeigten sich die Verantwortlichen der großen und gut besuchten Internetportale *Animexx* und *Anime* sowie des Vereins zur Förderung japanischer Populärkultur in Deutschland *Anime no Tomodachi e.V.* so kooperativ, mein Anliegen auf ihren jeweiligen Startseiten zu veröffentlichen und zu bewerben.

---

<sup>11</sup> Es handelt sich dabei um die Foren der folgenden Internetportale: *Ani-Forum.de*, *AnimaniA.de*, *AnimeBox.de*, *Animec.info*, *ACG-Forum.de*, *AnimeManga.de*, *Tomodachi.de*, *Animexx.Onlinewelten.com*, *Animey.net*, *ATalk.de*, *Cafe-Anime.de*, *Comicforum.de*, *ComicsinLeipzig.de*, *Forumla.de*, *Manga.de*, *MangaForum.net*, *Mangaforum.org*, *Mangaka.de* und *Pummeldex.de*.

Die Betreuung der Befragung gestaltete sich durch die Bewerbung in den zahlreichen Internetforen sehr intensiv, da viele Interessierte vor oder nach dem Beantworten der Fragen Kommentare in den Foren hinterließen und das Gespräch suchten. Dieser Umstand diente jedoch gleichzeitig als gewinnbringende Rückmeldung und ließ bisweilen ausgiebige Dialoge zwischen den Befragten und mir entstehen, die sich fast ausnahmslos als produktiv herausstellten. Lediglich in zwei Fällen war man meinem Forschungsinteresse gegenüber negativ und voreingenommen eingestellt, was sich jedoch durch genauere Erklärungen meines Vorhabens weitestgehend ausräumen ließ.

An der Befragung, die vom 1. Mai bis zum 23. Juni 2008 durchgeführt wurde, beteiligten sich insgesamt 2.988 Personen. Indem diejenigen Fälle für weitere Analysen ausgeschlossen wurden, die die Befragung nicht zum Abschluss gebracht haben oder mehr als 20 Prozent fehlende Werte aufweisen, ergibt sich eine bereinigte Nettostichprobe von  $n=2.104$  Fällen<sup>12</sup>. Der Fragebogen besteht aus insgesamt 60 Items, von denen jedoch aufgrund von Filterungen nicht zwangsläufig alle zu beantworten sind. Wird beispielsweise die Aussage „Ich habe in der Szene Freunde gefunden“ positiv („trifft voll und ganz zu“ oder „trifft eher zu“) beantwortet, schließt daran nur für diese Fälle die Frage „Zu welchem Anteil stammen deine Freunde aus der Szene?“ an, die durch einen Filter anderen Teilnehmer vorenthalten wird. Insgesamt umfasst der Fragebogen acht solcher durch Vorantworten bedingte Filterungen von Items, so dass für jeden einzelnen Fall eine individuell angepasste und daher reibungslosere Befragung entsteht (vgl. Porst 2008).

Ein Großteil der Items präsentiert sich den Befragten in Form von Matrizen (vgl. Abbildung 2). Auf diese Art und Weise sollen ständig wiederkehrende Fragen vermieden und eine rasche Bearbeitung im Sinne der Teilnehmenden ermöglicht werden.

**Abbildung 2: Beispiel einer Fragenmatrix (Frage 1 der Onlinebefragung)**

<b>Auf welche Art und Weise hast du Kontakt zu Anderen in der Szene?</b>				
	<b>häufig</b>	<b>manchmal</b>	<b>selten</b>	<b>nie</b>
<b>Internetforenbeiträge lesen</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Internetforenbeiträge schreiben</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Chat</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Instant Messaging (z.B. ICQ, MSN)</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Email</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Telefonieren</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Fantreffen (z.B. Conventions)</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Persönliche Treffen</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<sup>12</sup> Mehrfaches Ausfüllen des Fragebogens durch dieselbe Person wird durch eine Kombination aus IP-Adressen- und Cookie-Überprüfung weitestgehend ausgeschlossen.

Da das Interesse an den Ergebnissen solcher Untersuchungen in der Szene meinen Erfahrungen nach groß ist und sich sowohl Umfrageteilnehmer als auch einige Administratoren der beteiligten Internetportale bzw. -foren diesbezüglich erkundigten, wurde jedem Befragten die Zusendung der Ergebnisse per E-Mail angeboten.

Die Onlinebefragung verfolgt im Wesentlichen zwei Ziele: Zunächst sollen die Ergebnisse einen explorativen Einblick in die japanische Comic-Szene gewähren, wobei stets die Szenegänger im Mittelpunkt des Interesses stehen. Ihre Einstellungen zur Szene, ihr Engagement, ihre Interaktion und ihre Beziehungen untereinander vermitteln erste konkrete Eindrücke von dem sozialen, interaktiven Charakter dieses thematisch fokussierten Netzwerks. Die Auswertung der Befragung und damit die Exploration der Szene konzentriert sich auf sieben Bereiche: Eine soziobiographische Erfassung der Szenegänger, die Interaktion innerhalb der Szene, das Freizeitverhalten der Szenegänger, Überschneidungen mit der Teilnahme an anderen Szene, die Funktionen der Szene für den Einzelnen, Auswirkungen der Szeneteilnahme und den Umgang mit dem Otaku-Konzept. Zur deskriptiven Auswertung werden in erster Linie univariate Analysen herangezogen. In einigen Bereichen, in denen Zusammenhänge zwischen zwei Variablen interessant und erwähnenswert erscheinen, wird auf bivariate Analysen zurückgegriffen, um etwaige Korrelationen aufzuzeigen bzw. zu verwerfen.<sup>13</sup>

Das zweite Ziel der Befragung ist es, anhand der gewonnen Erkenntnisse die Szenegänger in Gruppen einteilen zu können. Dies geschieht im Hinblick auf den zweiten empirischen Teil dieser Arbeit, in dem qualitative Interviews mit einzelnen Szenegängern geführt werden, um auf diese Weise den Herstellungsprozess von Identität unter dem Einfluss von Szenen rekonstruieren zu können. Eine im Vorfeld durchgeführte Gruppierung in Form einer Clusteranalyse soll im weiteren Verlauf eine gezieltere Auswahl einzelner Interviewpartner ermöglichen. Darüber hinaus lassen sich auf diese Art und Weise anhand der Teilnahmeintensität in den unterschiedlichen Gruppen erste Tendenzen hinsichtlich otakistischer und patchworkartigen Verhaltens aufzeigen, denen im weiteren Verlauf ausführlich nachgegangen wird.

---

<sup>13</sup> Sämtliche Häufigkeitstabellen sind dem Anhang zu entnehmen.

## 8. Exploration der japanischen Comic-Szene in Deutschland

### 8.1 Geschlecht, Alter und Bildung der Szenegänger

Da das Geschlecht, das Alter und das Bildungsniveau der Befragten auf eine gewisse Art und Weise an das Szenethema gekoppelt sind, ist ein konkreter Bezug zu japanischen Comics für die folgende Darstellung unabdingbar.

Mit 74,9 Prozent ist der eindeutige Großteil der Befragten weiblich. Ein solch signifikantes Geschlechterverhältnis der Szenegänger mag auf den ersten Blick überraschen, bestätigt aber die Entwicklungen, die Vereine, Magazine und Internetportale in den vergangenen zehn Jahren beobachtet haben. So gibt Thomas Webler (2005), Chefredakteur des größten deutschen Anime- und Manga-Magazins *AnimaniA*, an, dass im Jahre 2005 59 Prozent der *AnimaniA*-Leserschaft weiblich waren. Das große Internetportal *Animexx* weist aktuell unter seinen registrierten Nutzern sogar einen Anteil von 71,2 Prozent an weiblichen Fans aus<sup>14</sup> (vgl. *Animexx* 2009). Eine noch deutlichere Sprache spricht der Anteil an Mädchen und jungen Frauen unter denjenigen, die, inspiriert von japanischen Comics, selbst zu Stift und Papier greifen. Markus Tieschky (2006) vom Team des jährlichen Festivals *Comic-Campus* führt an, dass bei bisherigen Zeichenwettbewerben über 90 Prozent der Beiträge von weiblichen Fans beigesteuert wurden.

Während sich die Manga-Sparte den weiblichen Fans scheinbar immer weiter öffnet, verläuft die Entwicklung im Bezug auf Anime-Ausstrahlungen im Fernsehen entgegengesetzt: Zwar war das Anime-Programm im TV laut der RTL2-Redakteurin Andrea Lang zu Beginn seiner Popularität Ende der 1990er Jahre „eher auf Mädchen ausgerichtet. Nicht gewollt, sondern es hat sich zuerst durch *Mila Superstar* und später durch *Sailor Moon* so ergeben“ (Lang, Z. 43f). Doch die Zahlen der *AGF/GfK Fernsehforschung* für das Jahr 2006 zeigen ein verändertes Bild: Die erfolgreichsten Animeserien, das Piratenabenteuer *One Piece*, die Ninja-Saga *Naruto* sowie die Actionserie *Dragonball GT*, sorgten vor allem bei männlichen Jugendlichen zwischen 14 und 19 Jahren mit 48,3; 48,7 bzw. 63,1 Prozent Marktanteil für Spitzenwerte (vgl. Presseportal 2006).

Die Szene zeigt den TV-Werten zum Trotz einen eindeutigen Trend: So kommt auch der Journalist und Schriftsteller Klaus Farin (2006) zu der Überzeugung, dass die japanische Comic-Szene in Deutschland „von jungen Mädchen dominiert wird“. Mit einem Wert von

---

<sup>14</sup> Stand: 10. Oktober 2009.

74,9 Prozent bestätigt die im Rahmen dieser Arbeit durchgeführte Onlinebefragung diese These.

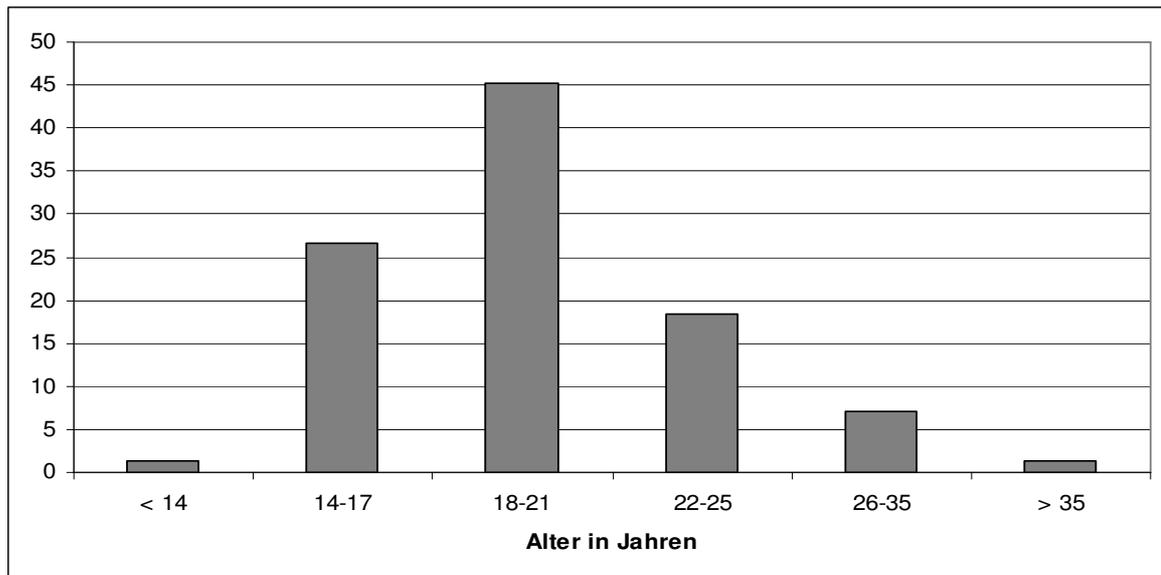
Auch hinsichtlich des Alters der Szenegänger spiegelt die Umfrage aktuelle Entwicklungen wider und bezeugt die Fortsetzung sich abzeichnender Trends. Mit einem Durchschnittsalter von 20 Jahren sind viele Szenegänger dem gesetzlichen Jugendalter bereits entwachsen<sup>15</sup>. 3,2 Prozent der Befragten sind sogar älter als 30 Jahre, während nur 1,3 Prozent das 14. Lebensjahr noch nicht vollendet haben. Auch die Verantwortlichen des Privatsenders RTL2 haben in den vergangenen zehn Jahren eine deutliche Verschiebung des Durchschnittsalters der Fans erkannt und entsprechend reagiert, wie Andrea Lang beschreibt: „Wir haben Serien ausgewählt, um der dicksten Zwiebel der Zielgruppe zu entsprechen. Das waren zuerst Achtjährige, dann Zehn- bis Zwölfjährige, mittlerweile habe ich sogar schon 17,2 Jahre als Durchschnittsalter gehört. Wir mussten das Programm schon anpassen“ (Lang, Z. 61ff). Das Durchschnittsalter der beim Onlineportal Animexx registrierten Nutzer liegt aktuell mit 20,3 Jahren sogar deutlich höher als der von RTL2 ermittelte Wert und kommt dem Ergebnis der Onlinebefragung sehr nahe<sup>16</sup> (vgl. Animexx 2009).

Dass die japanische Comic-Szene trotz des verhältnismäßig hohen Durchschnittsalters der Szenegänger dennoch eine Jugendszene darstellt, wird nicht zuletzt durch die bereits zuvor dargestellte Ausweitung der Lebensphase Jugend unter den Vorzeichen der globalisierten Lebenswelt begründet (siehe Kapitel 2.2). So ist der Erwachsenenstatus heutzutage in der Regel nicht mit dem Erreichen der gesetzlichen Volljährigkeit gleichzusetzen, sondern löst sich immer mehr von einer Altersangabe in bloßen Zahlen ab (vgl. Ferchhoff 2007, S. 87f). Infolgedessen ist es nicht undenkbar oder besonders ungewöhnlich, dass, wie im vorliegenden Beispiel der Anime- und Manga-Szene, ein 16-Jähriger und ein Mittdreißiger ein- und dieselbe Leidenschaft teilen und sich gleichsam einer (Jugend-) Szene zugehörig fühlen. Nichtsdestotrotz stellen Jugendliche im Alter zwischen 18 und 21 Jahren mit 45,3 Prozent die bei weitem größte Altersgruppe innerhalb der Anime- und Manga-Szene dar (vgl. Abbildung 3).

---

<sup>15</sup> Nach deutschem Recht gilt als Jugendlicher, „wer 14, aber noch nicht 18 Jahre alt ist“ (§7 Abs. 1 Nr. 2 SGB VIII).

<sup>16</sup> Stand: 10. Oktober 2009.

**Abbildung 3: Altersverteilung der Befragten (n=2.083)**

Um Aussagen über das Bildungsniveau der Szenegänger treffen zu können, wird die derzeitige Beschäftigung bzw. im Fall von Schülern die besuchte Schulform herangezogen. Die Grundgesamtheit ist zunächst in Schüler und Nicht-Schüler zu unterteilen.

Mit 42,7 Prozent bilden die Schüler die bei weitem größte Gruppe innerhalb der Szene. Unter diesen stellen die Gymnasiasten mit fast zwei Dritteln (65,1 Prozent) die eindeutig dominierende Gruppe dar. Ihnen stehen lediglich 2,5 Prozent der Befragten gegenüber, die die Hauptschule besuchen. Zwischen diesen beiden Polen finden sich die Realschüler, die mit 12,2 Prozent zwar die zweitgrößte, im Vergleich zu den Gymnasiasten jedoch eher kleine Gruppe bilden. Dieses Verhältnis erscheint umso prägnanter, betrachtet man im Vergleich dazu die bundesweite Verteilung aller Schüler auf diese drei Schulformen: So gibt es im Schuljahr 2008/2009 etwa doppelt so viele Gymnasiasten wie Realschüler und etwa dreimal so viele Gymnasiasten wie Hauptschüler (vgl. Statistisches Bundesamt Deutschland 2009c). Das Verhältnis dieser drei Gruppen innerhalb der japanischen Comic-Szene ist jedoch dermaßen in Richtung der Gymnasiasten verlagert, dass durchaus von einem überdurchschnittlich hohen Bildungsniveau innerhalb der Szene die Rede sein kann. Dieser erste Eindruck wird durch die Angaben der Befragten, die nicht mehr die Schule besuchen, weiter bekräftigt: Mit 34,5 Prozent bilden die Studenten die größte Gruppe, gefolgt von Auszubildenden und Berufstätigen (25,7 und 25 Prozent). Da ein Studium in Deutschland das Abitur bzw. das Fachabitur als Schulabschluss voraussetzt, verfügt auch ein Großteil der Befragten, die keine Schüler mehr sind, über ein entsprechend hohes Bildungsniveau.

Zusammenfassend können die Szenegänger damit durchaus als überdurchschnittlich bildungsnah bezeichnet werden, was sich in erster Linie in dem enorm hohen Anteil an Gymnasiasten und Abiturienten bzw. Studenten manifestiert. Für diese Beobachtungen finden sich mögliche Erklärungsansätze in den Charakteristika des zentralen Szenethemas. Andrea Lang führt in diesem Zusammenhang die komplexen Erzählstrukturen und verwobenen Handlungsstränge japanischer Comics an: „Die Geschichten sind sehr komplex aufgestellt mit sehr vielen Charakteren, viel Tiefgang und spielen oft auf verschiedenen Ebenen oder Welten“ (Lang, Z. 104ff). Hinzu kommt eine nicht zu unterschätzende Kodierung durch ein Konstrukt aus japanischer bzw. asiatischer Symbolsprache und Metaphorik, die, zum Entschlüsseln der Intentionen, einer intensiven Interpretation durch den Rezipienten bedarf. „Ich glaube nicht, dass jeder diese Symbole und japanischen Elemente einfach verstehen kann [...]. Dafür muss man sich schon wirklich damit beschäftigen“ (Lang, Z. 166f). Dem schließen sich die Beobachtungen des Pädagogen Ralf Vollbrecht (2005) an:

„Die Geschichten in Anime und Manga basieren meist nicht auf einfachen gut/böse Unterscheidungen. Die Charaktere sind in der Regel komplex, vielschichtig aufgebaut und durchlaufen im Fortgang der Erzählung eine Entwicklung. [...] Angesprochen werden viele japanische Traditionen, asiatische Mythologien, Shinto und Zen, [...] vor allem jedoch sehr viele Themen aus dem japanische Alltag, die für Nicht-Japaner schwer verständlich sind“ (S. 4).

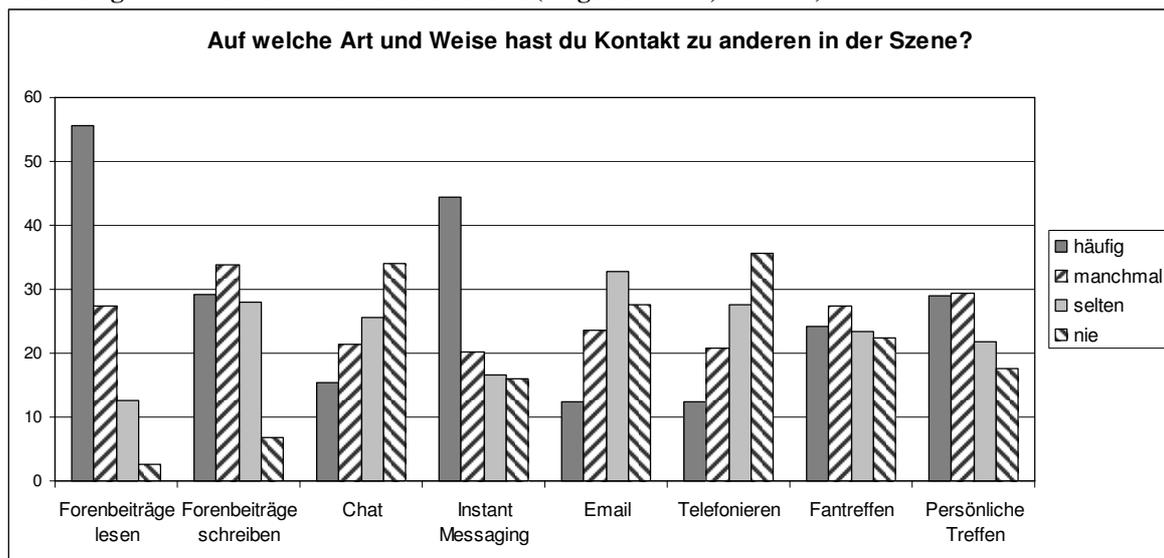
Japanische Comics verlangen von ihren Rezipienten dementsprechend mehr Einordnungs- und Interpretationsleistungen als vergleichbare Unterhaltungsformen. Der Rezipient hat zudem die Aufgabe, sich aktiv um das Verstehen der ihm unbekanntem Bildsprache und kulturell fremder Thematiken zu bemühen, worauf sich einzulassen, so lässt sich vermuten, nicht ein Jeder gewillt ist.

## **8.2 Interaktion, Kommunikation und Szenetreffpunkte**

Die Betrachtung der Orte, an denen die Szene „passiert“, an denen Interaktion und Kommunikation zwischen den Szenegängern stattfinden, ermöglicht weitreichende Rückschlüsse auf einige zentrale Charakteristika der japanischen Comic-Szene. Es sind gerade die lokalen Unverbindlichkeiten und das Fehlen von typischen alltäglichen Szenetreffpunkten, die einen neuen, angepassten Rahmen für Interaktionsmöglichkeiten innerhalb der Szene verlangen. Was für die Skater-Szene der Skate-Park oder die Skate-Halle und für die Techno-Szene die Diskothek bzw. der Club ist (vgl. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 41ff), das ist für die Anime- und Manga-Szene in dieser Form nicht existent. Letztgenannte

schlägt einen gänzlich anderen Weg ein, einen virtuellen, und macht sich das Internet nicht nur als Kommunikationsmedium zunutze, sondern auch als quasi allumspannenden Raum und jederzeit zugänglichen Treffpunkt. Dies zeigt sich im Stellenwert, den das Internet bezüglich der Interaktion der Szenegänger untereinander genießt (vgl. Abbildung 4). Ganze 84,4 Prozent der Befragten lesen häufig bzw. manchmal Internetforen-Beiträge, an deren Erstellung sich zudem fast zwei Drittel (64,4 Prozent) der Befragten beteiligen. Internetforen erlauben ihren Benutzern nicht nur die zielgerichtete Suche nach für sie relevanten Themen, sondern ermöglichen vor allem einen unkomplizierten Meinungs austausch mit zahlreichen anderen Interessierten. Der Umfang eines solchen Themas kann enorme Ausmaße annehmen. So finden sich im Forum „Anime & Manga“ des Internetportals Animexx allein zu dem Beitrag „Naruto auf Deutsch – Der Fazitthread?“ stolze 6.698 Reaktionen, die sich über die vergangenen drei Jahre angesammelt haben<sup>17</sup>.

**Abbildung 4: Interaktion innerhalb der Szene (Angaben in %; n=2.104)**



Neben dieser Art des Austauschs spielt für die Szenegänger das sogenannte *Instant Messaging* eine wesentliche Rolle, um mit Gleichgesinnten zu kommunizieren. Dieses funktioniert mithilfe von kostenloser Software<sup>18</sup>, die dem Benutzer das Erstellen und Verwalten einer Kontaktliste erlaubt und den Online-Status dieser Kontakte anzeigt. Ist eine Person aus der Liste im Internet aktiv, so ermöglicht das Instant Messaging Programm auf Knopfdruck einen Chat zwischen den beiden Benutzern. Der Vorteil gegenüber dem herkömmlichen Chatraum liegt einerseits in der schnellen und einfachen Zugänglichkeit, andererseits

<sup>17</sup> Stand: 12. Oktober 2009.

<sup>18</sup> Beliebte und häufig verwendete Instant Messaging Programme sind z.B. *ICQ* und *MSN*.

in der individuellen Anpassbarkeit des Programms. Instant Messaging ermöglicht es den Szenegängern, in Echtzeit ein Gespräch in geschriebener Form zu führen. Die Benutzung derartiger Programme setzt jedoch das Vorhandensein von Kontakten bzw. Gesprächspartnern voraus. Mit 66,4 Prozent, die auf diese Art häufig bzw. manchmal mit anderen Szenegängern kommunizieren, ziehen die Befragten das Instant Messaging dem herkömmlichen Chat (38,2 Prozent) deutlich vor. Auch das Telefonieren (34,4 Prozent) und das Schreiben von E-Mails (37,4 Prozent) sind Kommunikationsformen, die hinter dem Instant Messaging klar zurückbleiben. Eine eindeutige Tendenz zum Internet als Medium erster Wahl für die alltägliche Interaktion der Szenegänger untereinander ist demnach auszumachen. Kommuniziert wird primär online, größtenteils durch Foren, die sich explizit mit dem Szenethema befassen, aber auch via Instant Messaging auf „neutralem Boden“, der nicht in unmittelbarem Zusammenhang mit der Szene steht.

Interaktion zwischen den Szenegängern findet jedoch nicht ausschließlich im Internet statt. Fast 60 Prozent der Befragten treffen sich häufig oder manchmal persönlich mit anderen Fans aus der Szene und suchen so den direkten, unmittelbaren Kontakt, während nur 18 Prozent dies gänzlich ablehnen. Ein beliebter Ort für solche Treffen – und damit neben dem Internet ein zweiter, jedoch außeralltäglicher Szenetreffpunkt – sind Conventions, auf denen sich bis zu tausende Szenegänger und -sympathisanten rund um ihr Interessengebiet zusammenfinden. Solche Events sind „ganz und gar aus dem Alltag herausgehobene, raumzeitlich verdichtete, interaktive Performance-Ereignisse mit hoher Anziehungskraft für relativ viele Menschen“ (Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 217). Der Reiz, der von diesen Treffen ausgeht, spiegelt sich auch in der Umfrage wieder: Fast drei Viertel aller Befragten haben bereits mindestens einmal eine Convention besucht. Von diesen nehmen zwar viele unregelmäßig an solchen Veranstaltungen teil (30,7 Prozent), doch mit 35,4 Prozent gibt ein Großteil der Befragten an, zwischen einmal und dreimal, 20 Prozent sogar häufiger als sechsmal im Jahr derartige Fantreffen zu besuchen.

Die Größenordnungen sowie die Gestaltungen von Conventions sind sehr unterschiedlich. Während die beiden größten Fantreffen in Deutschland, die von der Zeitschrift *AnimaniA* veranstaltete *AnimagiC* und die vom Verein *Animexx e.V.* organisierte *Connichi*, an insgesamt drei Veranstaltungstagen mehr als 12.000 Besucher zählen, verzeichnete die *Hanami* in Ludwigshafen im Jahr 2008 etwa 2.000 Fans und Interessierte. Neben den großangelegten und professionell organisierten Conventions, von denen der internationale Veranstaltungskalender *Animecons.com* im Jahr 2008 sechs in Deutschland verzeichnete, finden

in zumeist unregelmäßigen, aber geringeren Abständen zahlreiche kleine, inoffizielle und von Fans für Fans organisierte Treffen statt.

Ein Großteil der Szenegänger legt demnach Wert auf persönliche, die Mittelbarkeit des Internets überwindende Interaktion mit anderen Fans. Beachtet man, dass von den Befragten, die bislang noch keine Convention bzw. ein ähnliches Fantreffen besucht haben, mehr als 70 Prozent einen solchen Besuch durchaus in Erwägung ziehen, bleibt mit 2,2 Prozent der Grundgesamtheit nur eine äußerst kleine Gruppe an Befragten, die an dieser Form der Interaktion gar kein Interesse hat.

Conventions sind Veranstaltungen, die besonders durch ein ansprechendes und vielseitiges Programm mit zahlreichen Attraktionen und Angeboten begeistern. Den grundlegenden Rahmen für diese Events bildet zwar das jeweilige Szenethema, doch dieses kann in seinen ganzen Facetten auf unterschiedlichste Art und Weise ausgereizt werden. So beinhaltete das Programm der AnimagiC, im Jahr 2008 neben der Ausstrahlung von Anime, einem großangelegten „Bring&Buy-Stand“, an dem Comics, DVDs und sonstige Fanartikel flohmarktähnlich angeboten werden, einer Ausstellung von selbstgezeichneten Fan-Comics und -entwürfen sowie Veranstaltungen mit bekannten Szenegrößen wie international renommierten Manga-Zeichnern auch Konzerte japanischer Musikgruppen und Showeinlagen japanischer „Taiko-Trommler“. Das zentrale Szenethema, Anime und Manga, wird somit entsprechend ausgedehnt, so dass auf Conventions auch zahlreiche Elemente Platz finden, die keinen unmittelbaren Bezug dazu haben. Auf diese Weise lassen solche Events eine imposante, alltagsferne Umgebung entstehen, in die mehr als zwei Drittel der Befragten (67,5 Prozent) wie in eine andere Welt eintauchen können, um für kurze Zeit den Alltag hinter sich zu lassen. Der große Stellenwert von Conventions als Szene-Events wird durch das Dafürhalten der Befragten bestätigt. 73,8 Prozent betrachten solche Fantreffen als wichtiges Element der Szene.

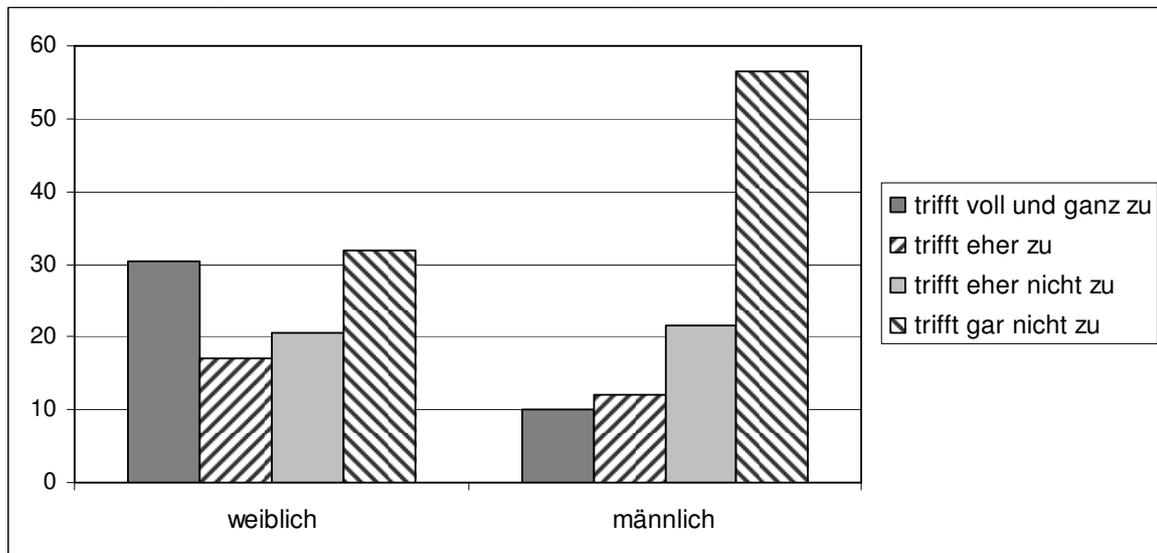
Neben der Angebotsvielfalt zeichnen sich Conventions besonders durch die Praxis einiger Teilnehmer aus, sich ganz im Stile einer Anime- oder Manga-Figur zu kleiden und zurechtzumachen. Dieses sogenannte *Cosplay*<sup>19</sup> reicht vom rein äußerlichen Verkleiden über das Darstellen entsprechender Posen bis hin zu komplexen Rollenspielen. Anschließend veröffentlichen zahlreiche „Cosplayer“ Fotos und Erfahrungsberichte auf Internetportalen wie Animexx, um möglichst viele Szenegänger daran teilhaben zu lassen. Diese Form der Ästhetisierung und Selbstinszenierung, durch die die Szenegänger ihre Identifikation mit

---

<sup>19</sup> Der Begriff *Cosplay* stellt eine Verschmelzung der englischen Wörter „costume“ (dt.: „Verkleidung“) und „play“ (dt.: „spielen“) dar.

einer Figur bzw. einem ganzen Anime oder Manga auf besonders intensive Art und Weise zum Ausdruck bringen können, wird von 26,4 Prozent der Befragten auf Conventions häufig praktiziert, während 36,7 Prozent dem Cosplay hingegen nichts abgewinnen können. Auffällig ist der hohe Anteil weiblicher Cosplayer: Während 30,5 Prozent aller weiblichen Befragten angeben, häufig Cosplay zu praktizieren, liegt dieser Wert bei den männlichen Befragten bei lediglich 10,1 Prozent. Auf der anderen Seite praktizieren mehr als die Hälfte aller Männer überhaupt kein Cosplay (56,4 Prozent), was nur 31,9 Prozent der Frauen von sich behaupten. Während sich also bei den weiblichen Befragten ein recht ausgeglichenes Verhältnis zwischen Cosplay praktizierenden und ablehnenden Szenegängern präsentiert, lassen die Männer eine deutlich ablehnendere Haltung erkennen (vgl. Abbildung 5). Eine statistische Überprüfung bestätigt diese Beobachtung und weist einen signifikanten<sup>20</sup>, substantiellen<sup>21</sup> Zusammenhang zwischen dem Praktizieren von Cosplay und dem Geschlecht der Befragten nach ( $n=1.530$ ; Cramer's  $V=0,232$ ;  $p<0,001$ ).

**Abbildung 5:** „Auf Conventions mache ich häufig Cosplay“ unter Berücksichtigung des Geschlecht (Angaben in %; Mädchen:  $n=1.223$ , Jungen:  $n=307$ )



Die japanische Comic-Szene in Deutschland präsentiert sich hinsichtlich des Interaktions- und Kommunikationsverhaltens der Szenegänger von zwei Seiten: Zwar findet der Alltag der Szene in erster Linie in den virtuellen Räumen des Internets statt, wodurch jedem Interessierten – je nach Wunsch – ein mehr oder weniger anonymer Zugang zur Szene geboten

<sup>20</sup> Von einem signifikanten Zusammenhang zwischen zwei Variablen kann bei einem großen Stichprobenumfang, wie er hier vorliegt, gesprochen werden, wenn nach Pearson  $p \leq 0,01$  ist (vgl. Abel/Möller/Treumann 1998, S. 132f).

<sup>21</sup> Nimmt Cramer's  $V$  einen Wert  $> 0,2$  an, kann von einem substantiellen Zusammenhang ausgegangen werden (vgl. ebd.).

und Kommunikation mit anderen Szenegängern ohne Zwänge und Barrieren ermöglicht wird. Für einen Großteil der Befragten stellt dies jedoch nur die eine Hälfte ihrer innerszenischen Interaktion dar. Persönliche Treffen und unmittelbarer Kontakt, ob auf professionell organisierten Conventions oder kleinen, privaten Fantreffen, sind für diese Szenegänger ein weiteres grundlegendes Element ihres Szeneengagements, so dass die Grenzen zwischen einer primär thematischen und einer sozialen Ausrichtung dieses Netzwerkes unscharf werden. Die japanische Comic-Szene in Deutschland bestätigt damit gleich drei Trends, die Hitzler, Bucher und Niederbacher (2005) in Szenen erkennen: Sie macht sich durch die intensive Nutzung des Internets als Interaktionsplattform eine neue Dimension der Medialisierung zu eigen. Darüber hinaus stellt sie durch die Wichtigkeit von Conventions eine Szene mit deutlichen Eventisierungstendenzen dar und weist insbesondere auf diesen Fantreffen in Form von Cosplay und anderen Stilisierungsformen unter den Szenegängern einen deutlichen Hang zur Ästhetisierung auf (S. 227ff).

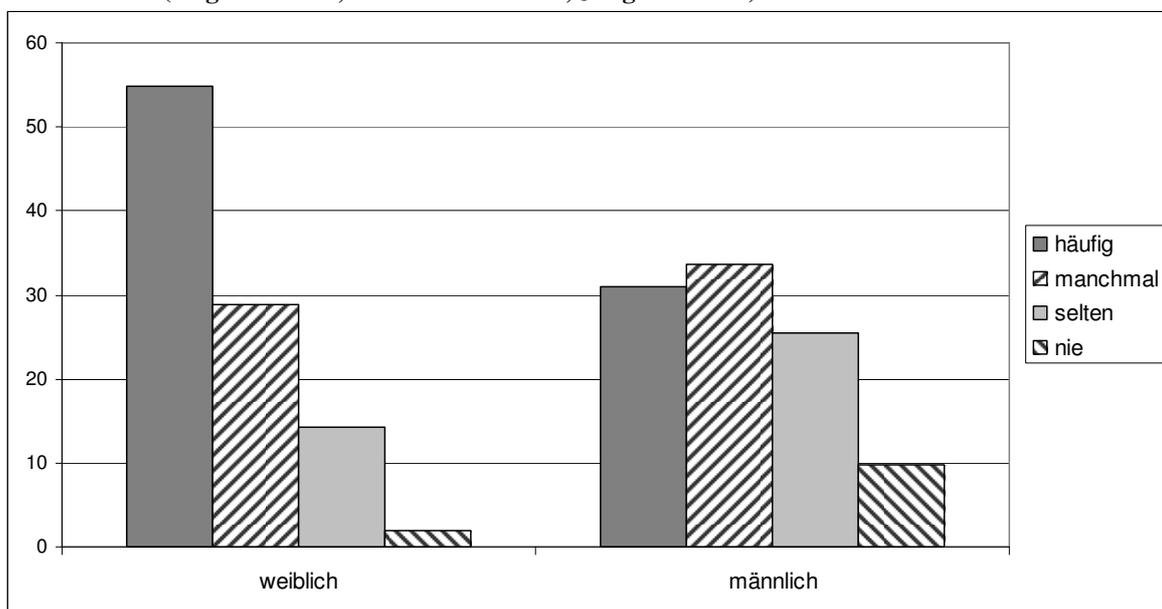
### **8.3 Freizeitverhalten der Szenegänger**

Da sich sowohl das Szenethema als auch die Interaktion der Szenegänger untereinander sehr stark auf Neue Medien und insbesondere das Internet stützen, stellt sich in der Konsequenz die Frage, welche Rolle diese Medien generell im Alltag der Befragten spielen. Dienen sie in erster Linie dem Kontakt zur Szene, oder liegen sie auch ansonsten bei den Szenegängern hoch im Kurs? Durch die Betrachtung ihrer Freizeitbeschäftigungen lassen sich erste Eindrücke davon gewinnen, welche Rolle die Szene und die Szenemedien im Verhältnis zu anderen Aktivitäten und der außerszenischen Mediennutzung im Leben der Befragten spielen.

Erwartungsgemäß nimmt die Rezeption japanischer Comics in der Freizeit der Szenegänger einen besonders hohen Stellenwert ein. 70,5 Prozent beschäftigen sich häufig mit dem Lesen von Manga oder dem Schauen von Anime, nur fünf Prozent kommen dieser Tätigkeit selten nach. Interessante Rückschlüsse erlaubt der Vergleich dieser Werte mit denen des TV-Konsums und des Lesens ohne Anime- bzw. Mangabezug: Nur 29,3 Prozent der Befragten schauen häufig fern, fast genauso viele (29,7 Prozent) hingegen selten. Weitaus weniger ausgeglichen gestaltet sich dieses Verhältnis jedoch im Bezug auf das Lesen: 49 Prozent gehen dieser Beschäftigung in ihrer Freizeit häufig nach, während lediglich 17 Prozent selten lesen. Erklärungsansätze für diese auffälligen Werte sollten berücksichtigen, dass sich nicht zuletzt der hohe Anteil weiblicher Umfrageteilnehmer (74,9 Pro-

zent) auf den beobachteten Stellenwert des Lesens als Freizeitbeschäftigung auswirkt. Wie Klaus Peter Treumann u.a. (2007) auf der Grundlage einer empirischen Studie zur Medienutzung Jugendlicher feststellen, greifen fast 30 Prozent mehr weibliche als männliche Jugendliche in ihrer Freizeit zu Büchern (S. 130). Auch in der im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Erhebung lässt sich ein statistisch signifikanter, substantieller Zusammenhang ( $n=2.086$ ; Cramer's  $V=0,256$ ;  $p<0,001$ ) zwischen der Freizeitbeschäftigung Lesen und dem Geschlecht der Befragten ausmachen.

**Abbildung 6: Freizeitbeschäftigung „Lesen (kein Manga)“ unter Berücksichtigung des Geschlechts (Angaben in %; Mädchen:  $n=1.567$ , Jungen:  $n=519$ )**



Fasst man die vier Antwortkategorien „häufig“ bis „nie“ dieses Items zu zwei Klassen zusammen (etwa: „liest in der Freizeit“ und „liest eher nicht in der Freizeit“), so findet sich trotz der Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen Befragten ein verhältnismäßig großer Anteil an Szenegängern, die in ihrer Freizeit ohne Manga-Bezug lesen. Während Treumann u.a. (2007) zu dem Ergebnis kommen, dass 72,9 Prozent der weiblichen und 45,5 Prozent der männlichen Jugendlichen zu Büchern greifen (S. 130), liegen diese Werte unter den Szenegängern der japanischen Comic-Szene mit 83,7 bzw. 64,7 Prozent deutlich darüber. Neben dem Geschlecht stellt in diesem Zusammenhang auch das überdurchschnittlich hohe Bildungsniveau der Befragten eine Größe dar, deren Einfluss auf den Medienumgang der Szenegänger nicht außer Acht gelassen werden sollte. Treumann u.a. (2007) zufolge beeinflusst ein hohes Bildungsniveau die Quantität des TV-Konsums Jugendlicher negativ (S. 79), die Rezeption von Printmedien hingegen positiv (S. 123). Der

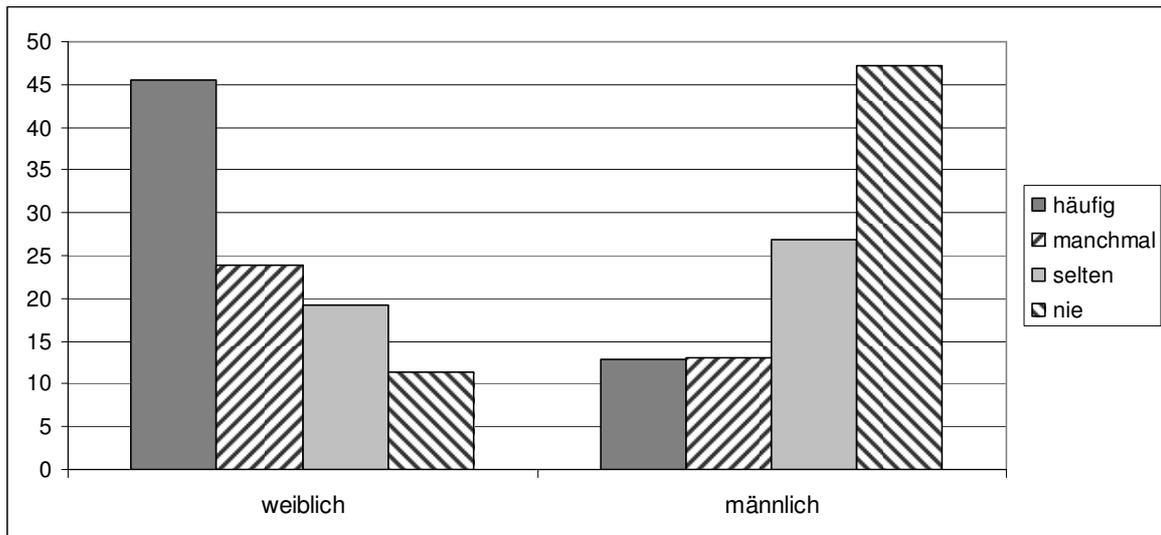
hohe Anteil an Befragten, die in ihrer Freizeit lesen, und der verhältnismäßig geringe TV-Konsum spiegeln diese Ergebnisse wider und unterstreichen damit die Bildungsnähe der Szenegänger.

Das bei weitem beliebteste Medium für Freizeitbeschäftigungen stellt für die Befragten das Internet dar. Es ist nicht nur der wichtigste Treffpunkt der Szene, sondern auch ohne konkreten Bezug zu Anime und Manga das Medium erster Wahl. So geben 60,9 Prozent der Befragten an, häufig im Internet zu surfen, dem sich 27,9 Prozent anschließen, die dieser Beschäftigung wenigstens manchmal nachgehen. Auffällig ist in diesem Zusammenhang die Funktion des Internets als Kommunikationsmedium: Fast drei Viertel aller Szenegänger (72,9 Prozent) nutzen es häufig bzw. manchmal, um via Chat oder Instant Messaging mit anderen zu kommunizieren, während nur 9,7 Prozent dieser Beschäftigung niemals nachgehen. Doch auch für den Kontakt zu Anime und Manga steht das Internet bei den Szenegängern erwartungsgemäß hoch im Kurs: Fast jeder Zweite (48 Prozent) nutzt das Internet häufig, um etwas über japanische Comics in Erfahrung zu bringen, gefolgt von 35,1 Prozent, die dies manchmal zu tun pflegen.

Doch die Freizeit der Szenegänger besteht nicht ausschließlich aus mediengebundenen Aktivitäten. Knapp die Hälfte der Befragten (44,5 Prozent) treibt häufig bzw. manchmal Sport. Noch beliebter sind Treffen mit Freunden, womit 85 Prozent der Szenegänger häufig bzw. manchmal ihre Freizeit verbringen. Letztgenannter Wert bestätigt das schon im Rahmen der innerszenischen Interaktion festgestellte Pflegen sozialer Kontakte, dem viele Szenegänger nicht nur innerhalb, sondern auch außerhalb der Szene intensiv nachzukommen scheinen.

Einen besonders auffälligen Wert liefert der Anteil der Befragten, die in ihrer Freizeit zeichnen. Mit 58,6 Prozent geht mehr als die Hälfte der Szenegänger dieser Beschäftigung häufig oder manchmal nach, während nur 20,3 Prozent angeben, nie zu zeichnen. Eine solch beachtliche Zeichenaffinität unter den Szenegängern lässt schnell die Frage nach möglichen Ursachen aufkommen. Naheliegend erscheint auf der einen Seite ein Zusammenhang zwischen diesen Werten und dem hohen Anteil weiblicher Umfrageteilnehmer, der sich durch eine statistische Überprüfung als substantiell herausstellt ( $n=2.089$ ; Cramer's  $V=0,434$ ;  $p<0,001$ ).

**Abbildung 7: Freizeitbeschäftigung „Zeichnen“ unter Berücksichtigung des Geschlechts (Angaben in %; Mädchen: n=1.568, Jungen: n=521)**



Auf der anderen Seite scheint eine gewisse Verbindung zwischen dem Rezipieren von Anime und Manga und dem Zeichnen als Hobby zu bestehen: Durch unterschiedliche Angebote wie Zeichen- und Gestaltungstipps auf Internetseiten und in Magazinen oder durch Zeichenworkshops und -wettbewerbe auf Conventions wird konsequent die Motivation der Szenegänger gefördert, selbst zeichnerisch aktiv zu werden und eigene Ideen zu verwirklichen. Ralf Vollbrecht (2005) spricht japanischen Comics eine große Wirkung hinsichtlich des Freisetzens von Motivation und Erzeugens von Interesse zu. „Am deutlichsten ist dies im Bereich des Zeichnens und Malens“ (S. 13).

Neben dem hohen Stellenwert, den die Szene bzw. das Szenethema in der Freizeit der Befragten genießt, lässt sich vor allem ein großes Interesse an der Nutzung des Internets festhalten. Es dient den Szenegängern, wie schon im Fall der innerszenischen Interaktion, nebst Informationsbeschaffung in erster Linie zur Kommunikation. Bemerkenswert sind zudem das große Interesse am Lesen und Zeichnen. Diese Aktivitäten werden dem Fernsehen als Freizeitbeschäftigungen eindeutig vorgezogen.

#### 8.4 Szenenüberschneidungen

Die Betrachtung von Szenenüberschneidungen, also des gleichzeitigen Engagements eines Szenegängers in mehreren Szenen, gewährt nicht nur Einblicke in das Verhältnis der japanischen Comic-Szene zu den zahlreichen anderen Szenen und in die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den einzelnen Gemeinschaften. Sie ermöglicht darüber hinaus erste

Rückschlüsse auf die Intensität der Szeneteilnahme und den Stellenwert der Szene im Leben des Einzelnen. Dabei ist im Grundsatz davon auszugehen, dass die Teilnahmeintensität desjenigen, der sich gänzlich einer einzigen Szene verschreibt, die eines „Szene-Springers“, der sich vielseitig orientiert und sich unterschiedlichen, mehr oder auch weniger verwandten Szenen zugehörig fühlt, übersteigt.

Den Befragten wurden 18 Szenen zur Auswahl gestellt, zu denen sie (durch Ankreuzen) ihre Zugehörigkeit ausdrücken konnten<sup>22</sup>. Mit 63,6 Prozent geben knapp zwei Drittel und damit die eindeutige Mehrheit der Befragten an, sich außer in der japanischen Comic-Szene in weiteren Szenen zu engagieren. Von dieser Gruppe gehören 29,8 Prozent genau einer weiteren Szene an. 28,5 Prozent fühlen sich zwei, 20,7 Prozent drei weiteren Szenen zugehörig, während 21 Prozent der Befragten gar eine Teilnahme an mindestens vier weiteren Szenen anführen. Der Umstand, dass der Begriff *Szene* zwar in sozialwissenschaftlicher Hinsicht hinreichend definiert ist, im alltäglichen Sprachgebrauch jedoch häufig außerhalb dieses Kontextes in völlig unterschiedlichen Bereichen gebraucht wird, legt die Vermutung nahe, dass die Befragten auch unter dem Begriff der Szenezugehörigkeit Unterschiedliches verstehen und somit die Frage danach unter uneinheitlichen Voraussetzungen beantwortet haben. Die charakteristischen Eigenschaften von Szenen, die angesichts ihrer nicht vorhandenen Verbindlichkeitsansprüche Szenegänger nicht aufgrund von Teilnahmeintensität oder ähnlichen Merkmalen ein- bzw. ausschließen (vgl. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005, S. 18), fangen diese möglichen Verzerrungen jedoch auf. Die Zugehörigkeit zu einer Szene kann nur bedingt anhand objektiver Kriterien bestimmt werden. Vielmehr handelt es sich dabei um ein subjektives Empfinden des Einzelnen, der durch Sympathie für ein Szenethema, durch seine Aktivitäten als Fan oder sein innerszenisches Engagement, jedoch in aller Regel durch Interaktion mit anderen Szenegängern die Grundbedingungen für ein Zugehörigkeitsgefühl selbst schafft. Daher ist es durchaus vorstellbar, dass die entsprechenden Befragten tatsächlich in vielen unterschiedlichen Szenen aktiv sind.

Die Charakteristika der Szenen, an denen die Befragten neben der japanischen Comic-Szene teilnehmen, machen konkrete Verbindungen der einzelnen Szenen untereinander ersichtlich. Fast jeder Zweite (46,9 Prozent) gibt an, sich der *Computer- und Konsolenspieler-Szene* zugehörig zu fühlen, 23,2 Prozent zählen sich zur Szene der *Online-Spieler*. Die-

---

<sup>22</sup> Diese Auswahl basiert auf den Szenen, die der Lehrstuhl für Soziologie an der Universität Dortmund unter der Leitung Ronald Hitzlers im Rahmen eines Projekts auf der Internetpräsenz *Jugendsszenen.com* zusammengetragen und analysiert hat (vgl. *Jugendsszenen.com* 2009).

se hohen Werte überraschen besonders ob der Tatsache, dass zwischen den Szenethemen Anime und Manga auf der einen und Computer-, Konsolen- und Onlinespielen auf der anderen Seite kaum konkrete Gemeinsamkeiten bzw. Überschneidungen existieren. Zwar werden viele Spiele von japanischen Softwarefirmen entwickelt, doch der Anteil der Spiele, die auf japanischen Comics basieren oder sich auf Visualisierungen im Manga-Stil stützen, ist verhältnismäßig gering.

Weitaus nachvollziehbarer ist hingegen das Verhältnis zwischen der japanischen Comic-Szene und der *J-Pop/J-Rock-Szene*<sup>23</sup>, der sich 39 Prozent der Befragten zugehörig fühlen. Diese Szene konzentriert sich auf japanische Pop- bzw. Rockmusik und ist mit der Anime- und Manga-Szene insofern verbunden, als dass japanische Musikgruppen häufig auf Conventions auftreten, in Zeitschriften wie *AnimaniA* vorgestellt und auch in den zahlreichen Internetportalen der Comic-Szene thematisiert werden. Das ausschlaggebende Verbindungsglied scheint hier die japanische Populärkultur zu sein, die vor allem durch Anime, Manga und J-Pop bzw. J-Rock vielen Menschen außerhalb Japans zugänglich geworden ist und ein wichtiges Element der japanischen Comic-Szene in Deutschland darstellt.

Auffällig ist, dass andere musikbezogene Szenen wie die *Raver-*, *House-* oder *HipHop-*Szene mit 1,6; 2,9 bzw. 3,2 Prozent bei den Befragten keinen großen Anklang finden. Einzig die *Metal-*Szene sticht mit 13,5 Prozent etwas hervor. Auch sportbezogene Szenen wie die *Fußball-*, *Fitness-* und *Skater-*Szene stehen nur bei einem sehr geringen Teil der Befragten hoch im Kurs. Die *Rollenspieler-* und die *Gothic-*Szene erfreuen sich mit 27,8 und 21,9 Prozent hingegen großer Beliebtheit. Beiden Szenen ist insbesondere auf Fantreffen eine recht starke Ästhetisierung zueigen, die sich in der Kleidung und im Styling äußert. Die Übergänge zwischen Gothic, Rollenspiel und Metal sind recht fließend, weshalb sich auch zwischen den Szenen zahlreiche Überschneidungen ergeben (vgl. Jugendszenen.com 2007).

Mit Ausnahme der Computer- und Konsolenspieler-Szene sind die Szenen, denen sich die Befragten zugehörig fühlen, allesamt Gemeinschaften, die in erster Linie auf Interaktion und Geselligkeit ausgerichtet sind. Online-Spiele zeichnen sich gerade durch die Möglichkeit und bisweilen Notwendigkeit aus, mit anderen Spielern zu interagieren und gemeinsam Aufgaben zu lösen. Die Gothic- und die Rollenspieler-Szene sind insbesondere auf das Zusammentreffen von Szenegängern ausgelegt: Letztere einfach aus der Notwendig-

---

<sup>23</sup> *J-Pop* ist die gebräuchliche Abkürzung für *Japanese Pop-Music*, *J-Rock* entsprechend für *Japanese Rock-Music*.

keit heraus, gemeinsam spielen zu können, erstgenannte, um auf Festivals und ähnlichen Treffen den gemeinsamen Lebensstil zu zelebrieren.

Der J-Pop/J-Rock-Szene kommt eine Sonderrolle zu, da vor allem die enge Verknüpfung mit der japanischen Comic-Szene ihre große Beliebtheit unter den Befragten erklärt. Darüber hinaus weist auch diese Szene einen gewissen Hang zur Ästhetisierung auf: In vielen Fällen ist das Styling der Bands, Künstler und auch der Fans bzw. Szenegänger an das sogenannte *Visual Kei*<sup>24</sup> angelehnt, eine Stilrichtung bzw. eigenständige Szene, die unterschiedlichste Elemente aus Gothic, Metal und ähnlichen Bereichen vereint (vgl. Höhn 2008, S. 6f), was die Grenzen zwischen den einzelnen Szenen noch unschärfer werden lässt. Dementsprechend verwundert es nicht, dass viele der Befragten sich mehreren dieser Szenen zugehörig fühlen. Klare Abgrenzungen sind weder erkennbar noch beabsichtigt. Vielmehr lassen sich zahlreiche Gemeinsamkeiten aufzeigen, die sich insbesondere im Musikgeschmack, in einem Hang zur Ästhetisierung und im Teilen und Feiern der gemeinsamen Leidenschaft manifestieren.

### 8.5 Funktionen und Aufgaben der Szene

Die Teilnahme an der Szene erfüllt für die Szenegänger unterschiedliche Funktionen und schafft damit ganz individuelle Gründe für ihr Engagement. Diese stützen sich im Wesentlichen auf zwei Eckpfeiler: die intensive und umfassende Teilhabe am Szenethema und das sozial fokussierte, interaktive Teilen eines gemeinsamen Interesses mit Gleichgesinnten.

Für drei Viertel der Befragten (75,3 Prozent) spielt der intensive Kontakt zu japanischen Comics eine wichtige bzw. sehr wichtige Rolle für ihre Szeneteilnahme. Erwartungsgemäß übt damit das zentrale Thema der Szene einen sehr großen Reiz auf die Befragten aus. Schließlich ist die Szene ein prädestinierter Ort, um sich rund um Anime und Manga zu informieren und die Welt der japanischen Comics in ihrer ganzen Vielfalt kennenzulernen. Einem Großteil der Befragten erlaubt die Szene, in diese fremde, faszinierende Welt einzutauchen, was für jeweils 36 Prozent wichtig bzw. sehr wichtig ist, und damit eine weitere wichtige Funktion der Szene darstellt. Einem Viertel der Szenegänger (25,9 Prozent) ist es darüber hinaus sehr wichtig, dass die Szene auf diese Weise die Möglichkeit bietet, sich von den Problemen und Sorgen des Alltags ablenken zu lassen. Mit 41,4 Prozent spricht sich jedoch auch ein großer Teil der Befragten entschieden gegen diese Funktion der Szene

---

<sup>24</sup> „*Visual kei* (japanisch: *vijuaru kei*) lässt sich in etwa als ‚optisches System‘ oder ‚visuelle Herkunft‘ übersetzen. Im Kern des Ganzen steht dabei J-Rock, bzw. J-Pop“ (Höhn 2008, S. 6).

aus und macht damit deutlich, dass ihre Teilnahme nicht mit einer Art Fluchtverhalten oder mit Realitätsverlust in Verbindung gebracht werden soll. Damit wenden sie sich insbesondere gegen einige stereotype Bilder, wie sie in der Öffentlichkeit nicht selten sind, die den Anime- und Manga-Fan bisweilen als weltfremden, bedauernswerten Spinner darstellen, der der Wirklichkeit zu entfliehen und mithilfe von Comics und Cosplay seine eigene Realität zu erschaffen versucht. Solche Vorurteile werden in zahlreichen Foren diskutiert<sup>25</sup> und sorgen unter den Szenegängern zumeist für große Enttäuschung, Frustration und Wut.

Für einen nicht unerheblichen Teil der Szenegänger (24,7 Prozent) ist die intensive Teilhabe am Szenethema jedoch eher bzw. völlig unwichtig. Ihre Motivation stützt sich demnach scheinbar auf andere, nicht unmittelbar mit Anime und Manga zusammenhängende Funktionen der Szene: Für sie steht die soziale Komponente der Szene im Vordergrund. Wie schon die Interaktion der Szenegänger untereinander (Kapitel 8.2) und ihr Freizeitverhalten (Kapitel 8.3) veranschaulichen, erfüllt die Szene für Viele vor allem das Bedürfnis, das gemeinsame Interesse mit Gleichgesinnten intensiv zu teilen. Mit 85,6 Prozent der Befragten, für die dieser Aspekt wichtig bzw. sehr wichtig ist, stellt diese unter allen Funktionen der Anime- und Manga-Szene die bedeutendste dar. Damit übersteigt die soziale Rolle, die die Teilnahme an der Szene für die Befragten spielt, sogar die oben dargestellten thematisch fokussierten Funktionen.

Das Szenethema scheint damit zwar das grundlegende, initiiierende Motiv für das Szeneeengagement darzustellen. Diesem steht jedoch der Aspekt der sozialen Interaktion mindestens gleichberechtigt als weiteres zentrales Motiv zur Seite. Dies äußert sich auch in der Funktion der Szene als Plattform für die Herstellung von Kontakten und Beziehungen: Für 81 Prozent der Befragten ist es wichtig bzw. sehr wichtig, in der Szene Kontakte zu Gleichgesinnten zu knüpfen und diese gegebenenfalls zu freundschaftlichen Beziehungen auszubauen. Der Stellenwert dieser Funktion unterstreicht das zuvor herausgestellte soziale Interesse vieler Szenegänger an der Szene, das sich sowohl in der ausgeprägten Interaktion über das Internet als auch in der äußerst regen Teilnahme an unmittelbaren Treffen wie zum Beispiel Conventions manifestiert.

Darüber hinaus fällt eine andere Funktion ins Auge, die ein weiteres Charakteristikum der Anime- und Manga-Szene beleuchtet: Mehr als die Hälfte der Befragten (51,1 Prozent) gibt an, dass ihnen die Einblicke in die japanische Kultur, die sie durch die Teilnahme an

---

<sup>25</sup> Als Beispiel sei an dieser Stelle der Internetforen-Beitrag mit dem Titel „Werdet ihr als anime/manga fan ausgelacht???“ im „Anime- und Mangaforum“ des *Comicforum.de* genannt, in dem Fans ihre Erfahrungen austauschen. Aktuell finden sich 275 Reaktionen auf diesen Beitrag (Stand: 10. Dezember 2009).

der Szene gewinnen, sehr wichtig sind. Für weitere 33,5 Prozent ist diese Funktion zumindest wichtig. Diese hohen Werte rühren nicht nur daher, dass viele Themen in Anime und Manga im Bereich des japanischen Alltags oder der Geschichte angesiedelt sind und dass häufig Symbolik und Metaphorik aus dem asiatischen Kulturkreis Verwendung finden. Vielmehr ist es erst die Szene, die das durch die Rezeption entstehende Interesse am Herkunftsland der Comics konsequent aufgreift und zahlreiche neue Zugänge für die Szenegänger schafft. Dies äußert sich beispielsweise in Auftritten von J-Pop oder J-Rock Bands auf Conventions, regelmäßigen Kolumnen rund um das Thema Japan in Magazinen wie *AnimaniA* oder *MangaSzene* sowie in den zahlreichen Themen und Beiträgen in den einschlägigen Internetforen. Die Szenegänger kommen so mit einer Vielfalt an kulturellen Eindrücken in Kontakt, die weit über das nur durch die Comics selbst vermittelte Maß hinausgehen und ein intensives, nachhaltiges Interesse an Japan und der (Populär-) Kultur des Landes erzeugen können.

## 8.6 Einflüsse und Auswirkungen der Szene

Neben den Funktionen der Szene für den Einzelnen sind insbesondere die Auswirkungen und Einflüsse, die sie auf das Leben der Befragten ausübt, für ein weitreichendes Verständnis der Anime- und Manga-Szene von Bedeutung.

Eine erste, grundlegende Auswirkung stellt die Entwicklung eines Zugehörigkeitsgefühls zur Szene dar, für das sich überraschende Differenzierungen ergeben: Mit insgesamt 78,8 Prozent betrachtet sich der bei weitem größte Teil der Befragten als Mitglied der Szene. Diese Gruppe besteht zur einen Hälfte (39,4 Prozent) aus Szenegängern, die sich voll und ganz als Mitglieder der Szene fühlen, während die andere Hälfte (39,4 Prozent) dies als „eher zutreffend“ bezeichnet. Das Verständnis von Szenezugehörigkeit präsentiert sich damit weniger als ein dichotomer Status (Mitglied: ja oder nein), sondern vielmehr als ein differenziertes, latentes Zugehörigkeitsgefühl. Es gibt also Szenegänger, die sich der Szene sehr nah fühlen, aber dennoch einen gewissen Abstand zum „harten Kern“ erkennen bzw. erkennen lassen. Diese Beobachtung spiegelt die von Hitzler, Bucher und Niederbacher (2005, S. 212f) beschriebene Struktur innerhalb von Szenen wider (siehe Kapitel 3.2): Während sich im Kern diejenigen Befragten wiederfinden, die sich voll und ganz der Szene zugehörig fühlen und eine Art *Elite* bilden, wird diese Gruppe von den eigentlichen *Szenegänger* umgeben, die sich selbst nicht im Zentrum ansiedeln, jedoch für das Bestehen der Szene essentiell sind. Die Übergänge zwischen den einzelnen Gruppierungen sind flie-

ßend, so dass auch die Gruppe der Befragten, die sich eher nicht als Mitglieder der Szene betrachten (17,4 Prozent), als *Publikum* den äußeren Bahnen dieser konzentrischen Kreise zugeordnet werden kann. Lediglich die Gruppe derer, die sich gar nicht der Szene zugehörig fühlen (3,7 Prozent), findet in dieser Vorstellung von einer innerszenischen Teilnehmerstruktur keinen Platz und kann allenfalls als Gruppe von distanzierten Sympathisanten den eigentlichen Szenegängern untergeordnet werden.

In diesem Zusammenhang lässt sich auch der Kern der Szene anhand der Ergebnisse der durchgeführten Befragung weiter differenzieren: 23,7 Prozent der Befragten geben an, selbst Treffen mit anderen Fans bzw. Szenegängern zu organisieren. Diese Gruppe ist nach Hitzler, Bucher und Niederbacher (2005, S. 213) im Mittelpunkt der Szene anzusiedeln und formt die sogenannte *Organisationselite*, eine verhältnismäßig kleine Gruppe, die aber durch ihr Engagement die Szene wesentlich unterstützt und prägt.

Dass sich die Szenegänger untereinander in ihrem Verhältnis zur Szene unterscheiden und nicht als homogene Einheit von Fans zusammengefasst werden können, kommt der im weiteren Verlauf dieser Arbeit vorgenommenen Einteilung in Otaku und Patchworker entgegen. So ist davon auszugehen, dass sich otakistisches Verhalten insbesondere im Szenekern ausmachen lässt, während Patchworker als Sammler unterschiedlichster Elemente eher in den Schichten außerhalb dieses Kerns anzusiedeln sind. Sie geben sich nicht einer zentralen Einflussgröße in ihrem Leben hin, sondern nutzen Unverbindlichkeiten und Zwanglosigkeit für eine möglichst umfangreiche Teilhabe an der sie umgebenden Vielfalt.

Ein besonders auffälliger Einfluss der Szene findet sich in der Motivation der Befragten, selbst auf kreative Art und Weise aktiv zu werden. So geben 39,5 Prozent an, selbst Manga zu zeichnen. 38,2 Prozent verfassen eigene Manga-Geschichten. Was sich schon bei der Analyse des Freizeitverhaltens der Szenegänger (siehe Kapitel 8.3) zeigte, kann an dieser Stelle untermauert werden. Die hohen Werte werden zwar auch in diesem Fall von einem substantiellen Zusammenhang zwischen dem Geschlecht der Befragten und der Vorliebe für das Zeichnen ( $n=2.091$ ; Cramer's  $V=0,339$ ;  $p<0,001$ ) und das Schreiben eigener Handlungsstränge ( $n=2.086$ ; Cramer's  $V=0,339$ ;  $p<0,001$ ) beeinflusst. Nichtsdestotrotz ist die gerade bei den weiblichen Szenegängern erzeugte Motivation zur Eigenkreativität erheblich.

Die Szene kann für diese Szenegänger als eine Art Galerie fungieren, in der sie ihre eigenen Werke und Ideen präsentieren, mit anderen teilen und Reaktionen sammeln. So findet sich im Onlineportal Animexx ein großer Bereich mit dem Titel „Fanworks“, in dem alle

Nutzer nach Belieben ihre eigenen Werke, von einfachen Zeichnungen über Kurzgeschichten bis hin zu akribisch ausgearbeiteten Manga, für andere Szenegänger zugänglich machen können. Wie gut diese Plattform angenommen wird, verdeutlichen einige Zahlen: Aktuell finden sich im Fanworks-Bereich ganze 844.107 Bilder von mehr als 52.509 Zeichnern, über 400.000 Seiten Manga und etwa 122.000 Geschichten von fast 32.500 Autoren<sup>26</sup>.

Einen weiteren bedeutenden Einfluss, den die Szene auf ihre Teilnehmer hat, stellt die Förderung eines weitreichenden Interesses an Japan und der japanischen Kultur dar. Dass vielen Befragten die Einblicke in den japanischen bzw. asiatischen Kulturkreis, die ihnen zum einen durch Anime und Manga selbst und zum anderen durch eine starke Präsenz verschiedener kultureller Elemente innerhalb der Szene gewährt werden, wichtig sind, zeigte sich bereits bei den Umfrageergebnissen zu den Funktionen und Aufgaben der Szene (siehe Kapitel 8.5). Dieses Interesse nimmt im Zuge des Szeneengagements durchaus konkrete Formen an: Mehr als zwei Drittel aller Befragten (68,5 Prozent) geben an, mit anderen Szenegängern über Japan oder die Kultur des Landes zu sprechen, was nur für 9,6 Prozent gar nicht zutrifft. Damit liegt dieser Themenkomplex nicht weit hinter Anime und Manga, dem zentralen Thema der Szene, zurück, das knapp drei Viertel der Befragten (74,6 Prozent) zum Gesprächsthema machen.

Dass Japan mit all seinen Facetten ein wichtiges Element der Szene ist, unterstreicht ein weiterer Wert: 87,7 Prozent der Befragten geben an, durch die Szene etwas über das japanische Leben oder die japanische Kultur gelernt zu haben, während mit 3,3 Prozent nur eine sehr kleine Gruppe von diesem Thema gänzlich unberührt bleibt. Die Szenegänger gewinnen Eindrücke von einer fremden Kultur, die ansonsten in der deutschen Medienlandschaft und in der deutschen Populärkultur verhältnismäßig wenig Aufmerksamkeit genießt. Sie kommen nicht nur durch Anime und Manga mit Japan in Kontakt, sondern sehen sich auf Fantreffen und anderen Veranstaltungen der Szene japanischen Zeichnern, Autoren oder Musikern gegenüber, die der exotischen, fernen Kultur ein Gesicht verleihen. Die Motivation, die solche Erfahrungen freisetzen, kann beträchtlich sein: So finden sich in der Szene Jugendliche, die sich am Erwerb der japanischen Sprache versuchen, die sich intensiv mit der Geschichte und Mythologie des Landes auseinandersetzen oder die Japan zum Reiseziel von höchster Priorität erklären (vgl. Vollbrecht 2005, S. 19).

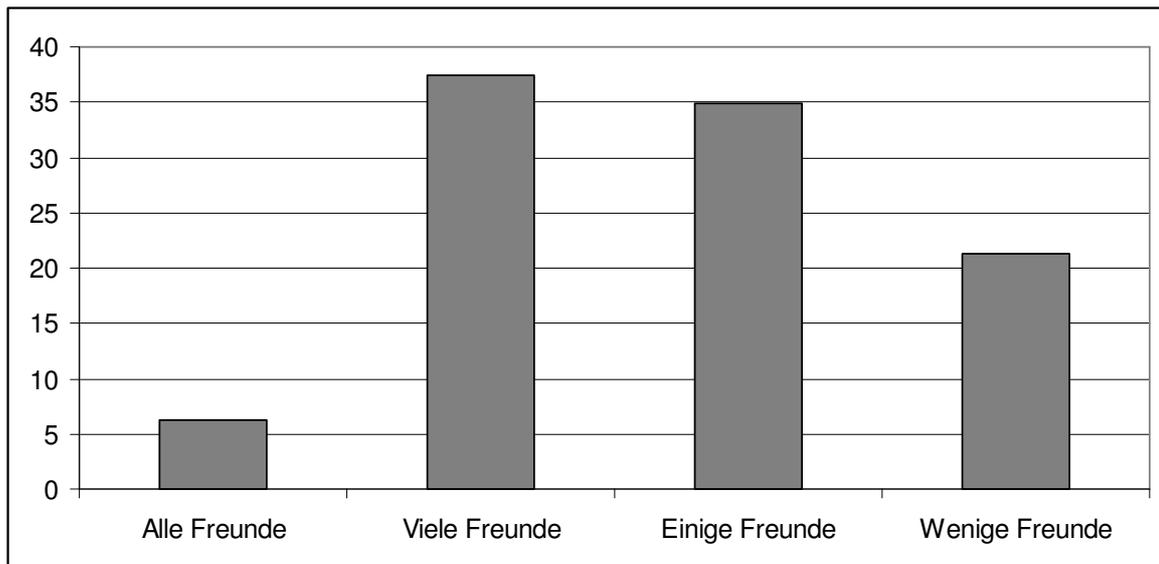
---

<sup>26</sup> Stand: 14. Oktober 2009.

Schließlich findet sich auch und gerade im Bereich der sozialen Kontakte ein bedeutender Einfluss der Szene auf ihre Teilnehmer. Wie bereits zuvor dargestellt wurde, sind die Interaktion mit anderen Szenegängern und das Knüpfen und Pflegen von Kontakten und Beziehungen für den Großteil der Befragten wesentliche Funktionen der Szene. Die Qualität dieser Kontakte zeigt jedoch, wie sehr sich die Szene auf das soziale Leben der Szenegänger auswirken kann. Die soziale Umgebung, die die Szene erschafft, kommt vielen der Befragten in diesem Zusammenhang entgegen. So geben zwei Drittel (66,4 Prozent) an, sich in der Szene besser verstanden zu fühlen als in ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld. Auf dieser Grundlage scheint es den Szenegängern besonders leicht zu fallen, Kontakte und Beziehungen zu anderen herzustellen: Drei Viertel aller Befragten (75,3 Prozent) haben gute Kontakte zu anderen in der Szene, nur für 4,6 Prozent trifft dies ganz und gar nicht zu. Diese Zahlen können ob des zuvor dargestellten sozialen, interaktiven Charakters der japanischen Comic-Szene nicht sonderlich überraschen. Kommunikation, Interaktion und Gemeinsamkeit sind Grundpfeiler der Szene, von denen das gesamte Netzwerk gestützt wird.

Doch die Qualität der innerszenischen Beziehungen spricht eine noch deutlichere Sprache: Mit 82,6 Prozent gibt der überwiegende Großteil der Befragten an, in der Szene Freunde gefunden zu haben. Dies ist für 59,9 Prozent sogar in vollem Maße zutreffend, während lediglich 6,7 Prozent dies gar nicht von sich behaupten können. Die Interaktion zwischen Szenegängern ist demnach keinesfalls von ausschließlich kurzlebiger Natur und durch die Anonymität des Internets begrenzt. Die japanische Comic-Szene präsentiert sich als ein Netzwerk, das sich entgegen aller Dynamik und Unverbindlichkeiten, die Szenen im Allgemeinen charakterisieren, besonders durch die Intensität und Beständigkeit sozialer Kontakte auszeichnet. Vielen Szenegängern geht es um mehr als nur darum, mit vielen Fremden ein gemeinsames Interesse zu teilen. Die Beziehungen, die diese Gemeinsamkeiten erzeugen, spielen eine so wichtige Rolle innerhalb der Szene, dass aus ihnen intensive soziale Kontakte und sogar Freundschaften entstehen können.

Das Maß, in dem sich der Freundeskreis der Befragten und die Szene überschneiden, variiert erwartungsgemäß: Während sich der eine auf die japanische Comic-Szene fokussiert und seine Freizeit in erster Linie darauf ausrichtet, orientiert sich der andere gleichzeitig in verschiedene Richtungen, fühlt sich mehreren Szenen zugehörig und knüpft in unterschiedlichen Bereichen soziale Kontakte. Die erstgenannte Gruppe findet sich in der Onlinebefragung mit 6,4 Prozent der Befragten wieder, die ihren Freundeskreis ausschließlich in der Anime- und Manga-Szene ansiedeln (vgl. Abbildung 8).

**Abbildung 8:** „Zu welchem Anteil stammen deine Freunde aus der Szene?“ (Angaben in %; n=1.720)

Moderater gestaltet sich das Verhältnis von Freunden innerhalb und außerhalb der Szene bei der mit 37,3 Prozent größten Gruppe, die angibt, dass ein großer Anteil ihrer Freunde der Szene entstammt, sowie bei 34,9 Prozent der Befragten, die einige ihrer Freunde der Szene zuordnen. Letztere konzentrieren sich offensichtlich auch im Hinblick auf soziale Kontakte nicht nur auf die japanische Comic-Szene, sondern ordnen einen großen Teil ihrer Freunde dem Umfeld außerhalb der Szene zu, ebenso wie die 21,3 Prozent der Befragten, deren Freunde nur zu einem kleinen Teil der Szene entstammen. Insbesondere die beiden letztgenannten Gruppen scheinen vor allem außerhalb der Szene über soziale Kontakte und freundschaftliche Beziehungen zu verfügen. Sie repräsentieren eben jene Szenegänger, die sich nicht gänzlich auf eine Szene festlegen, sondern für die sie ein Lebensbereich von mehreren ist.

Die Einflüsse, die die Szene auf die Szenegänger ausüben kann, tangieren deren Leben auf vielseitige Art und Weise. Von weitreichenden Auswirkungen im Bereich sozialer Beziehungen über den Ansporn zu kreativen Aktivitäten bis hin zur Entwicklung eines differenzierten Zugehörigkeitsgefühls reichen die Einflüsse der Szene, die sich damit in vielen Aspekten des Lebens präsent zeigt und von entsprechend großer Bedeutung für die Szenegänger sein kann.

## 8.7 Otakismus und die japanische Comic-Szene

Abschließend soll der Blick auf den zuvor dargestellten Zusammenhang zwischen japanischen Comics und dem Otaku-Begriff gerichtet werden (siehe Kapitel 5.2.2). Dieser taucht in der Anime- und Manga-Szene häufig in ganz unterschiedlichen Kontexten und mit verschiedenen Intentionen auf, so dass eine gewisse Nähe zum Otaku-Konzept für die Szene charakteristisch zu sein scheint. Im Folgenden wird versucht aufzuzeigen, inwiefern die Szenegänger selbst eine Beziehung zwischen japanischen Comics und Otakismus erkennen, wie sie die Konnotationen beurteilen, die einem Otaku anhaften, und schließlich, wie sie selbst dem zwiespältigen Otaku-Status gegenüberstehen.

Mit 83 Prozent zeigt sich der bei weitem größte Teil der Befragten dieser Thematik kundig: Sie geben an, dass ihnen der Begriff „Otaku“ bekannt und vertraut ist. Lediglich für 4,1 Prozent stellt der Terminus etwas gänzlich Unbekanntes dar. Die Tatsache, dass Otakismus als fremdes, exotisches Konzept aus der japanischen Populärkultur eine solch große Bekanntheit unter den Szenegängern aufweist, deutet auf die Existenz einer konkreten Verbindung zwischen der Szene und besagtem Konzept hin. Dennoch erfolgt der Umgang mit diesem Begriff differenziert: Nur ein Viertel der Szenegänger (25,7 Prozent) bezeichnet sich selbst als Otaku, während sich mit 56,3 Prozent die überwiegende Mehrheit von diesem Status distanziert.

Die Suche nach dem Grund für letztere Werte führt zu dem Bild, das die Szenegänger von einem Otaku haben. Ihre Vorstellungen gestalten sich sehr unterschiedlich<sup>27</sup>: Befragte, die sich selbst als Otaku bezeichnen, rücken den Begriff nur zum Teil in ein positives Licht. Einige erkennen darin „jemanden, der sich sehr gut mit Anime Manga auskennt, sich dafür interessiert, ein eingefleischter Fan!“ (Fan A) und setzen auf diese Weise den Otaku-Status mit einer intensiven, jedoch positiven Form des Fantums gleich. Andere vollziehen eine Trennung zwischen den im japanischen Kulturkreis ursprünglich negativen Bedeutungen und der Übertragung auf japanische Comics: „In Japan wird der Begriff des Otaku negativ definiert, sozusagen als ein durchgeknallter Freak, der Anime u. Manga liebt u. lebt. In Deutschland und in der westlichen Anime u. Mangaszene hat der Begriff Otaku eine positive Bedeutung“ (Fan B). Wieder andere stellen ohne Berücksichtigung des Kulturkreises die negativen Konnotationen des Begriffes in den Vordergrund: „Ein Otaku ist ein Mensch, der von der Gesellschaft ausgeschlossen wird (insbesondere in Schulzeiten) und

---

<sup>27</sup> Die Grundlage für die folgende Darstellung bilden die Antworten auf die offene Frage der Onlinebefragung „Was macht deiner Meinung nach einen Otaku aus?“. Eine Auswahl an Antworten auf diese Frage findet sich im Anhang.

sich daraufhin auch selbst von der Gesellschaft zurückzieht“ (Fan C). „Otaku ist für mich ein Begriff dem ich Fanatiker gleichsetze. Leben und sterben für Anime/Manga... also schon fast negativ gewertet“ (Fan D). Erstaunlich ist, dass sich einige Szenegänger, die ein solches Verständnis von Otakismus haben, durch das Zuschreiben des Otaku-Status selbst stigmatisieren. Sie erkennen negative Aspekte an einer otakistischen Lebensführung, übertragen diese aber dennoch auf sich selbst. Auffällig ist des Weiteren, dass viele Szenegänger das Otaku-Konzept frei von negativen Konnotationen verstehen und damit der Bedeutung sehr nahe kommen, die dieser Arbeit zugrunde liegt: „Ein Otaku ist für mich jemand, der sich voll und ganz mit einem Thema beschäftigt“ (Fan E). „Völlige Hingabe“ (Fan F). „Jemand, der seine Interessen zu seinem Lebensinhalt macht“ (Fan G).

Die Befragten, die sich selbst nicht als Otaku bezeichnen würden, beantworten die Frage nach ihrem Verständnis von Otakismus recht ähnlich. Dennoch distanzieren sie sich bewusst von dieser Bezeichnung, sei es aus mangelnder Identifikation mit den Charakteristika, die einen Otaku ihrer Meinung nach ausmachen, oder um eine Selbststigmatisierung zu vermeiden. Gleichsam ist es fragwürdig (und im Folgenden zu untersuchen), ob die Befragten, die sich selbst den Otaku-Status zuschreiben, tatsächlich die differenzierten Kriterien erfüllen, die diesem Konzept zugrunde liegen. Nichtsdestotrotz stellt der in vielen Fällen differenzierte Umgang mit dem Otakismus eine interessante Beobachtung dar und macht die Anime- und Manga-Szene für weiterführende Untersuchungen diesbezüglich besonders attraktiv.

## 8.8 Zusammenfassung

Die Anime- und Manga-Szene präsentiert sich als ein Netzwerk, das den Teilnehmern in besonderem Maße zur Interaktion dient, zum Teilen der eigenen Leidenschaft mit Gleichgesinnten und zum Aufbau und zur Etablierung sozialer Beziehungen. Das zentrale Thema der Szene, japanische Comics, stellt zwar den entscheidenden Initiator des Szeneengagements des Einzelnen dar, scheint sich jedoch mit der Zeit in ein zwar allseits präsent, jedoch eher subtiles Bindeglied zwischen den Szenegängern zu verwandeln. Ein Indiz dafür liefern die Funktionen der Szene: Für 85,6 Prozent der Szenegänger stellt das Teilen des eigenen Interesses mit Gleichgesinnten noch vor dem intensiven Kontakt zu Anime und Manga (75,3 Prozent) das Hauptmotiv für die Teilnahme dar.

Gleichzeitig bietet die Szene durch ihre vielseitigen Verknüpfungen mit der japanischen (Populär-) Kultur ein breites Spektrum an neuen, zu bewältigenden Eindrücken und Erfah-

rungen, die den Horizont der Szene weit über den des Comics hinaus erweitern. Doch nicht nur japanische Einflüsse finden sich in diesem Erfahrungspool: Von der Motivation zu eigenen künstlerischen Aktivitäten bis hin zur aufwändigen Selbstinszenierung in Form von Cosplay offeriert die Szene ihren Teilnehmern Möglichkeiten der Selbstentfaltung. Nicht zuletzt in dieser Zugänglichkeit und Unterstützung des Ausprobierens unterschiedlichster Identitätsentwürfe, die innerhalb des sozialen Gefüges der Szene zwanglos konstruiert und getestet werden können, liegt eine wesentliche Bedeutung derselben.

Trotz dieser generellen Beobachtungen und Zuschreibungen stellt die japanische Comic-Szene in Deutschland freilich kein homogenes Gebilde, sondern eine heterogene Gemeinschaft von Individuen dar, deren genauere Beschreibung konkreter methodischer Differenzierung bedarf. Um die Prozesse aufdecken und verstehen zu können, die aus der Teilnahme an der Szene resultieren und die Konstruktion von Identität beeinflussen, ist es nötig, einen qualitativen Zugang zu wählen und den Fokus auf den Einzelnen zu legen, auf den Szenegänger, auf seine subjektiven Erfahrungen und individuellen Beweggründe. Dieser Ansatz, der durch die Durchführung und Auswertung qualitativer Interviews mit einzelnen Szenegängern operationalisiert wird, bestimmt den zweiten und gleichzeitig zentralen empirischen Teil dieser Arbeit und soll die Rekonstruktion von Identitätsbildung unter dem Einfluss der Szeneteilnahme ermöglichen.

## 9. Empirisches Setting II - Forschungsdesign der qualitativen Untersuchung

Um die Konstruktion von Identität unter dem Einfluss von Szenen zu untersuchen und daraus Aufschlüsse über moderne, individuelle Strategien der Lebensführung zu gewinnen, stellt ein qualitativer Forschungsansatz im Anschluss an die zuvor durchgeführte Exploration des Untersuchungsfeldes eine adäquate Methodik dar.

Der Soziologe Uwe Flick (2007a) schreibt qualitativer Forschung im Hinblick auf die zuvor dargestellten Entwicklungen in globalisierten Gesellschaften eine besondere Aktualität zu, die durch Pluralisierung, Individualisierung und die Auflösung traditioneller Bindungen „eine neue Sensibilität für empirisch untersuchte Gegenstände erforderlich macht“ (S. 22). Diese Sensibilität bezieht sich in diesem konkreten Fall darauf, dass die Rekonstruktion von Identitätsbildung erst durch eine detaillierte Auseinandersetzung mit dem Individuum selbst stattfinden kann. Der Einzelne wird mitsamt seiner sozialen Lebenswelt in den Mittelpunkt der Untersuchung gestellt. Gerade qualitative Forschung postuliert die Anpassung der jeweiligen Methode an den zu untersuchenden Gegenstand und ermöglicht es damit, den Einzelnen als Handelnden im Zusammenspiel mit der Gesellschaft zu begreifen:

„Soziale Wirklichkeit lässt sich als Ergebnis gemeinsam in sozialer Interaktion hergestellter Bedeutungen und Zusammenhänge verstehen. Beides wird von den Handelnden in konkreten Situationen im Rahmen ihrer subjektiven Relevanzhorizonte interpretiert und stellt damit die Grundlage für ihr Handeln und ihre Handlungsentwürfe dar“ (Flick/von Kardorff/Steinke 2007, S. 20).

Diesem Ansatz des *symbolischen Interaktionismus*<sup>28</sup> folgend, wird insbesondere qualitative Forschung den Anforderungen an einen angemessenen Zugang zur Rekonstruktion von Identität gerecht, weil sie das Individuum selbst mit seinen Handlungen, Entscheidungen und Einstellungen zum Mittelpunkt sämtlicher Überlegungen macht.

Auf die Einbeziehung quantitativer Forschung muss dabei jedoch keinesfalls verzichtet werden. Vielmehr stellt gerade eine gelungene Kombination aus quantitativen und qualitativen Methoden eine Erweiterung dar, die dem gesamten Forschungsprozess zugute kommen kann. Der Vorteil einer solchen *Triangulation*<sup>29</sup> besteht in einer „wechselseitigen Er-

---

<sup>28</sup> Das Konzept des *symbolischen Interaktionismus*, das von dem amerikanischen Soziologen Herbert Blumer (1969) in Anlehnung an George Herbert Mead (1934) geprägt wurde, basiert auf der Annahme, dass es keine objektive Realität gibt, sondern dass Bedeutungen erst durch Handlungen entstehen und in sozialer Interaktion zwischen Menschen permanent ausgehandelt werden (vgl. Abels 2006, S. 335f).

<sup>29</sup> Als *Triangulation* wird in der Sozialforschung die Betrachtung eines Forschungsgegenstandes von mehreren Seiten bezeichnet. Dies wird in der Regel durch die Kombination unterschiedlicher Methoden realisiert (vgl. Flick 2007b, S. 309).

ganzung im methodischen Blick auf einen Gegenstand [...], wobei diese Erganzung in der komplementaren Kompensation der Schwachen und blinden Flecke der jeweiligen Einzelmethode liegt“ (Flick 2007a, S. 44). Im Rahmen dieser Arbeit wird methodische Triangulation gezielt eingesetzt, um in einer ersten Phase des Forschungsprozesses mithilfe der quantitativen Befragung grundlegende Einblicke in die Szene und ihre inneren Strukturen zu gewinnen sowie erste Aussagen ber die Szeneganger treffen zu knnen (siehe Kapitel 8). Mithilfe der so gewonnenen Ergebnisse wird im Hinblick auf die ausfhrlichen Einzelinterviews mit Szenegangern, die im Zentrum der zweiten empirischen Phase stehen, ein *selektives Sampling*<sup>30</sup> vorgenommen, das die Grundlage fr das anschließende *theoretische Sampling*<sup>31</sup> bildet. Das Ziel der Triangulation im Rahmen dieser Arbeit liegt somit in einer methodischen Verknpfung, „die zu einer breiteren und tieferen Erfassung des Untersuchungsgegenstandes fhrt“ (Steinke 2007, S. 320).

### 9.1 Grounded Theory als Methodologie des Forschungsprozesses

Den methodologischen Rahmen fr die qualitative Forschung dieser Arbeit stellt die von Barney Glaser und Anselm Strauss (1967) entwickelte *Grounded Theory* dar. Eines ihrer wesentlichen Charakteristika ist die Postulierung der Ganzheitlichkeit des Forschungsprozesses. Der Begriff *Grounded Theory* bezieht sich damit weniger auf das Resultat der Forschung als vielmehr auf ihren gesamten Ablauf, von ersten berlegungen hinsichtlich der Forschungsfrage ber das Sampling und die Datenerhebung bis hin zur Auswertung und Entwicklung von Theorien (vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2008, S. 185). Die *Grounded Theory* ist also nicht als eine bloe Methode der Auswertung qualitativer Daten zu verstehen, sondern als Methodologie, die durch ihren qualitativen Charakter konkrete Methoden und Vorgehensweisen bedingt. Wesentlich ist es dabei, die einzelnen Phasen der Forschung als standigen Wechselprozess zu begreifen. Sampling, Datenerhebung und Auswertung verlaufen nicht linear, sondern sind derart miteinander verknpft, „dass die verschiedenen Arbeitsschritte sich wechselseitig beeinflussen und stimulieren und immer wieder Rckgriffe auf vorherige Schritte und Revisionen angestoen werden“ (ebd., S. 203).

---

<sup>30</sup> Schatzmann und Strauss (1973) beschreiben den Vorgang des *selektiven Samplings* als eine Auswahl von zu untersuchenden Fallen aufgrund bestimmter Merkmale bzw. Merkmalskombinationen. Auf der Grundlage eines selektiven Samplings lassen sich daran anschließende Auswahlverfahren zielgerichteter durchfhren.

<sup>31</sup> Anders als beim selektiven Sampling werden beim *theoretischen Sampling* die zu untersuchenden Falle nicht allesamt vor der Datenerhebung ausgewahlt, sondern erst im Verlauf des Forschungsprozesses im Zuge des standigen Wechsels von Datenerhebung, Auswertung und Theoriebildung nach und nach ausgesucht (vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2008, S. 177f).

Das primäre Ziel der Grounded Theory ist es, auf diese Art und Weise das Datenmaterial zu Theorien zu verdichten, indem durch die zentrale Auswertungspraxis des *Kodierens* (siehe dazu Kapitel 9.4) *Konzepte* und *Kategorien*<sup>32</sup> ermittelt werden (vgl. Brüsemeister 2008, S. 151). In diesem Punkt zeigt sich ein weiteres wichtiges Merkmal der Grounded Theory, das sie für die empirische Untersuchung dieser Arbeit besonders geeignet macht: Ohne von vornherein auf feste theoretische Konstrukte angewiesen zu sein, zielt die Grounded Theory darauf ab, Theorien fundiert aus den Daten herzuleiten. In diesem konkreten Fall liefern die zuvor aufgestellten Thesen zum Patchwork und Otakismus (siehe Kapitel 5.1.1 bzw. 5.2.6) einen ersten theoretischen Rahmen bzw. Ansatz. Da jedoch Identität ein äußerst dynamisches, fragiles Konstrukt darstellt, lässt es sich kaum nach allgemeingültigen Kriterien bestimmen. Es ist daher von großem Vorteil, dass sich mithilfe der Grounded Theory Konzepte und Kategorien aus dem gesammelten Datenmaterial selbst entwickeln lassen, anhand derer die Konstruktion von Identität für die vorliegenden Fälle greifbar und zugänglich gemacht werden kann.

## 9.2 Sampling

Die Berücksichtigung der Ganzheitlichkeit des Forschungsprozesses im Sinne der Grounded Theory spiegelt sich in sämtlichen empirischen Phasen dieser Arbeit wider, so dass Sampling, Datenerhebung und Auswertung parallel und im ständigen Wechsel stattfinden. Einen grundlegenden Schritt stellt dabei die Auswahl der Interviewpartner dar, die sich aus zwei Phasen zusammensetzt.

### 9.2.1 Selektives Sampling

Da die Interviewpartner aus der Gesamtheit der Szenegänger ausgewählt werden, die an der Onlinebefragung teilgenommen und ihre Bereitschaft zu einem Interview signalisiert haben (siehe unten), fand zunächst eine Gruppierung der Befragten mithilfe von Clusteranalysen statt. Ein solches selektives Sampling bietet sich insofern an, als dass die Ergebnisse der Onlinebefragung bereits deutliche Unterschiede zwischen den Ausprägungen des Szeneengagements der Befragten aufgezeigt haben (siehe Kapitel 8). So scheinen sich bei-

---

<sup>32</sup> Unter *Konzepten* sind erste Abstrahierungen von Interviewaussagen zu verstehen, die durch den Prozess des Kodierens gewonnen werden. Aus mehreren Konzepten lassen sich *Kategorien* bilden, die noch abstrakter sind und bereits Zusammenhänge zwischen den einzelnen Konzepten erfassen (vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2008, S. 198).

spielsweise mit 18 Prozent der Befragten, die sich nie persönlich mit anderen Fans treffen, und 2,2 Prozent, die sich nicht vorstellen können, eine Convention oder ein ähnliches Fan-treffen zu besuchen, einige Szenegänger deutlich vom Gros der Szene abzuheben. Ähnliches trifft für die 6,4 Prozent der Befragten zu, die ihren gesamten Freundeskreis in der Szene ansiedeln und damit eine äußerst intensive Art der Szenezugehörigkeit vermuten lassen.

Das Ziel der Clusteranalysen ist es, die Befragten im Hinblick auf die Auswahl geeigneter Interviewpartner der Intensität ihrer Teilnahme nach in Gruppen einzuteilen. Die Analysen stützen sich auf ausgewählte Items der Onlinebefragung, die für die Bestimmung der Teilnahmeintensität besonders aussagekräftig sind. Insbesondere die Art und Häufigkeit der Interaktion mit anderen Szenegängern, soziale Beziehungen innerhalb des Netzwerks und die Ausprägung eines Zugehörigkeitsgefühls kommen dabei zum Tragen.<sup>33</sup>

In einer ersten Phase der Clusterung ließ sich die Grundgesamtheit (n=1.929) in zwei Gruppen einteilen, eine mit intensiver (n=1.133) und eine mit deutlich geringerer Teilnahmeintensität (n=651). In einer zweiten Phase wurde erstgenannte Gruppe durch eine erneute Clusterung weiter differenziert. Es ließen sich drei Untergruppen ausmachen, eine *Organisationselite* (n=354) und ein *Szenekern* (n=302), die sich durch eine besonders intensive Form des Szeneengagements auszeichnen, sowie eine Gruppe *engagierter Szenegänger* (n=391), die durch ihren Abstand zu den beiden Gruppen im Zentrum der Szene die Lücke zu den Szenegängern mit geringerer Teilnahmeintensität schließt.

Die Ergebnisse der Clusteranalysen beeinflussen die anschließende Auswahl der Interviewpartner insofern, als dass sie eine gezieltere Auswahl von Otaku und Patchworkern ermöglichen. Erstgenannte lassen sich den Vorüberlegungen zufolge mit großer Wahrscheinlichkeit im Zentrum der Szene, also innerhalb des *Szenekerns* und der *Organisationselite* ausfindig machen, da sie sich der Szene in besonderem Maße verschreiben und sich durch eine entsprechend intensive Teilnahme auszeichnen. Die Patchworker hingegen lassen sich nur unzureichend auf bestimmte Gruppen eingrenzen. Die Intensität ihres Szeneengagements kann sehr unterschiedlich sein, je nachdem, wie sehr sie sich auf die Szene einlassen möchten und welche Bedeutung sie ihr neben den anderen Einflussgrößen in ihrem Leben beimessen. Die Auswahl von Patchworkern vollzieht sich daher innerhalb der gesamten Szenegängerschaft.

---

<sup>33</sup> Eine detailliertere Beschreibung der Durchführung und der Ergebnisse der Clusteranalysen findet sich im Anhang.

### 9.2.2 Theoretisches Sampling

Das selektive Sampling stellt die Basis für die darauf folgende zweite Phase, das theoretische Sampling, dar, das sich, ganz im Sinne der Grounded Theory, im stetigen Wechselspiel mit der Datenerhebung und Auswertung vollzieht (vgl. Glaser/Strauss 1967). Die Grundgesamtheit, aus der einzelne Personen für die Interviews ausgewählt werden, setzt sich aus denjenigen Teilnehmern der Befragung zusammen, die die Frage nach der Bereitschaft für ein eventuelles ausführliches Interview bejaht und zu diesem Zweck ihre E-Mail-Adressen hinterlegt haben (n=774). Diese Personen wurden daraufhin angeschrieben und nochmals nach ihrer Bereitschaft gefragt, worauf sich 523 potentielle Interviewpartner zurückmeldeten. Diese wurden schließlich den durch die Clusteranalysen definierten Gruppen zugeordnet.

Mit dem Ziel, möglichst vielseitige Ergebnisse zu gewinnen, wurden zunächst vier Interviews mit Szenegängern aus den unterschiedlichen Clustern geführt. Das dabei gesammelte Material wurde anschließend ersten Analysen unterzogen. Auf der Grundlage dieser Erkenntnisse wurden weitere Interviewpartner ausgewählt, von denen, je nach Clusterzugehörigkeit, entweder ähnliche oder gegensätzliche Aussagen zu erwarten waren. Dieser Prozess war mit einem 15. Interview abgeschlossen, nachdem bereits in den vorangegangenen zwei Gesprächen kaum neuartige Aspekte ausgemacht werden konnten, womit eine *theoretische Sättigung*<sup>34</sup> als erreicht angesehen werden konnte.

### 9.3 Datenerhebung

Wie bereits erwähnt fand die Datenerhebung im Rahmen der qualitativen Untersuchung in Form von Interviews statt. Diese bieten „die Möglichkeit, Situationsdeutungen oder Handlungsmotive in offener Form zu erfragen, Alltagstheorien und Selbstinterpretationen differenziert und offen zu erheben“ (Hopf 2007, S. 350). Da Identität in dieser Arbeit speziell unter dem Einfluss von Szenen untersucht wird und damit ein thematischer bzw. theoretischer Rahmen vorgegeben ist, wurden *problemzentrierte Interviews* (vgl. Witzel 1982; 1985) als Methode der Datengewinnung gewählt. Diese Erhebungsform ist dadurch gekennzeichnet, dass sie „anhand eines Leitfadens, der aus Fragen und Erzählanreizen besteht, insbesondere biographische Daten mit Hinblick auf ein bestimmtes Problem themati-

---

<sup>34</sup> Von *theoretischer Sättigung* kann ausgegangen werden, wenn die Einbeziehung weiterer Fälle keine neuen relevanten Erkenntnisse mehr zutage fördert (vgl. Kelle/Kluge 1999, S. 46).

siert“ (Flick 2007a, S. 210). Durch das problemzentrierte Interview lässt sich somit konkret die zugrundeliegende Fragestellung fokussieren, während dem Interviewten gleichzeitig ein hohes Maß an Freiheit bezüglich seiner Erzählungen und Antworten gewährt wird. Letzteres erscheint insbesondere unter Berücksichtigung des Ansatzes sinnvoll, dass Identität vor allem im Prozess reflektierter Narration konstruiert wird (vgl. Kerby 1991; Bruner 1997) und dementsprechend auch anhand von Narration rekonstruiert werden kann.

Ein Leitfaden hat in diesem Zusammenhang die Funktion, die Erzählungen des Interviewten in bestimmte Richtungen zu lenken, neue Gesprächsanreize zu setzen und bei Bedarf Themen weiter auszuführen (vgl. Witzel 1985, S. 237). Nichtsdestotrotz schreibt der Leitfaden keinesfalls einen festen Gesprächsablauf vor, sondern stellt allenfalls eine Orientierungshilfe während des Interviews dar, anhand derer die Erzählungen des Befragten unterstützt und stimuliert werden können.<sup>35</sup>

Um eine möglichst große Anzahl an potentiellen Interviewpartnern zu gewinnen, wurden die Interviews online via *Instant Messaging* geführt. Diese Methode bietet auf der einen Seite den Vorteil, dass die Szenegänger so innerhalb der unmittelbaren Szene-Umgebung interviewt werden können, die im Fall der Anime- und Manga-Szene in Deutschland in erster Linie das Internet darstellt (siehe Kapitel 8.2). Auf der anderen Seite kommen auch allgemeine Vorteile dieser Kommunikationsform zum Tragen: Räumliche Distanzen sind kaum von Belang, was sowohl für den Forscher als auch für den Interviewten eine erhebliche Reduzierung des zeitlichen Aufwandes bedeutet. Darüber hinaus ermöglicht es die unkomplizierte Kontaktaufnahme via *Instant Messaging*, mehrstündige Interviews in mehrere Etappen einzuteilen, so dass sie im Falle von Ermüdung oder Konzentrationsverlust seitens der Interviewten problemlos unterbrochen und zu einem beliebigen Zeitpunkt wieder aufgenommen werden können. Diese Maßnahme erwies sich in der Praxis als überaus sinnvoll. Da jedes Interview zwischen drei und sechs Stunden in Anspruch nahm, kam eine Einteilung in etwa zwei- bis dreistündige Etappen sowohl mir als auch den Interviewten sehr entgegen. Zudem eröffnete dies die Möglichkeit, das bis dahin gesammelte Material durchzusehen, *Memos*<sup>36</sup> zu erstellen und für die nächste Interviewetappe Rückfragen und Anknüpfungspunkte zu erarbeiten. Weitere Vorteile des Onlineinterviews liegen in der

---

<sup>35</sup> Der Leitfaden, der für die Durchführung der problemzentrierten Interviews verwendet wurde, ist dem Anhang zu entnehmen.

<sup>36</sup> Nach den Prämissen der Grounded Theory begleitet das Schreiben von *Memos* den Forschungsprozess von Beginn an und dient der Sammlung von Eindrücken, Auffälligkeiten und Ansätzen, die sich bei der Datenerhebung und Auswertung ergeben. „Im Memo formuliert die Forscherin ihre ersten oder schon fortgeschrittenen theoretischen Einsichten; *Memos* werden geschrieben, um den Theoriebildungsprozess auf unterschiedlichen Stufen voranzutreiben“ (Przyborski/Wohlrab-Sahr 2008, S. 201).

Anonymität, die für die Befragten durch die mittelbare Kommunikation über das Internet weitestgehend gewahrt bleibt. Dies resultiert in offeneren Antworten, als sie in vis-a-vis Situationen zu erwarten wären (vgl. Döring 2007, S. 361). Das Transkribieren der Interviews entfällt gänzlich, da sich der gesamte Gesprächsverlauf als Textdatei speichern lässt, so dass lediglich gewisse Formatierungen der Texte vorzunehmen sind. Dieser Umstand erleichtert das Wechselspiel von Sampling, Datenerhebung und Auswertung enorm, da bereits direkt im Anschluss an ein Interview mit dessen Auswertung begonnen werden kann.

Durch diese Art der Datenerhebung ergeben sich jedoch auch Nachteile: Es lassen sich keine Aussagen über nonverbale Äußerungen oder Auffälligkeiten machen. Allenfalls die so genannten *Emoticons*<sup>37</sup>, die im Chat und Instant Messaging zum Ausdrücken von Gefühlen und Stimmungslagen benutzt werden, können in dieser Hinsicht als Anhaltspunkte dienen. Darüber hinaus besteht die Gefahr, dass sich die Befragten während der Interviews von anderen Dingen ablenken lassen, und dass die Mühe des schriftlichen Formulierens von Antworten und Erzählungen zu verkürzten Darstellungen führt (vgl. ebd.).

#### 9.4 Kodierung des Interviewmaterials

Um das Interviewmaterial fundiert erschließen und so einen geeigneten Zugang zur Rekonstruktion von Identitätsentwürfen gewinnen zu können, orientiert sich auch die Auswertung der Interviews an der Grounded Theory und folgt zu weiten Teilen dem Prozedere des *theoretischen Kodierens* (vgl. Glaser/Strauss 1967). Dieses Verfahren basiert auf der Gewinnung von Interpretationskategorien und -strukturen aus dem Datenmaterial selbst, um auf diese Weise eine gegenstands begründete, problemnahe und nicht hauptsächlich auf theoretischen Grundannahmen aufbauende Entschlüsselung der Daten zu ermöglichen (vgl. Flick 2007a, S. 387f).

Unter der stetigen Berücksichtigung des primären Ziels des Kodierens, nämlich der Entwicklung von Konzepten und Kategorien, die Identität greif- und analysierbar machen und gleichzeitig einen konkreten Bezug zu den Ansätzen des Patchworks und des Otakismus herstellen, wird das Interviewmaterial in mehreren Schritten kodiert. In einer ersten Phase, dem *offenen Kodieren*, wird jedes Interview Zeile für Zeile auf relevante Aussagen geprüft,

---

<sup>37</sup> *Emoticons* (Verschmelzung der englischen Wörter „emotion“ und „icon“) sind bildliche Symbole, die aus wenigen Zeichen bestehen und die Gefühle des Schreibenden ausdrücken sollen. Die geläufigsten Emoticons sind :- (Freude), :-( (Traurigkeit, Enttäuschung) und ;- (ironisches Augenzwinkern) (vgl. Reichardt 2001, S. 109).

welche daraufhin in erste, sich nah am Originaltext orientierende *In-vivo-Kodes* umgewandelt werden. Diese verhindern im Anfangsstadium der Interpretation eine zu schnelle Distanzierung vom ursprünglichen Ausgangsmaterial, da sie „als umgangssprachliche Deutungen der Phänomene direkt aus der Sprache des Untersuchungsfeldes stammen. In-vivo-Codes sind Teile von ‚Theorien‘, die vom Produzenten des jeweiligen Textes selber formuliert wurden“ (Böhm 2007, S. 478). In einer zweiten Kodierphase werden die innerhalb eines Interviews erstellten In-vivo-Kodes miteinander und, soweit zum jeweiligen Zeitpunkt bereits vorhanden, mit denen anderer Interviews verglichen, in Beziehung gesetzt und anschließend nach und nach abstrahiert. Auf diese Weise können die ersten Kodes in zunehmend vom Text gelöste Konzepte überführt werden, welche sich wiederum ebenfalls durch permanentes Vergleichen und Abstrahieren schließlich zu übergeordneten Kategorien verdichten lassen. In einer dritten Phase, die in groben Zügen dem von Strauss und Corbin (1990) entwickelten *axialen Kodieren*<sup>38</sup> folgt, wurden die erarbeiteten Kategorien geordnet und zueinander in Beziehung gesetzt. Im Laufe dieses Prozesses haben sich drei finale Schlüsselkategorien mit je drei Subkategorien herauskristallisiert (siehe dazu Kapitel 9.5), die das Grundgerüst der nachfolgenden Analyse bilden.

In einer abschließenden, vierten Kodierphase, die Strauss und Corbin (1990) als *selektives Kodieren* definiert haben, werden diesen Schlüssel- und Subkategorien alle relevanten Konzepte und Kategorien zugeordnet, die im Vorfeld ermittelt wurden, so dass ein dichtes und umspannendes Netz an Auswertungskategorien entsteht, das die Rekonstruktion von Identität anhand des Interviewmaterials ermöglicht.<sup>39</sup>

## 9.5 Aufbau der Analyse

Die Analyse der problemzentrierten Interviews folgt dem im Zuge der Kodierung erarbeiteten Categoriesystem. Dieses beleuchtet das inner- und außerszenische Leben der Interviewten in unterschiedlichen Bereichen und versucht auf diese Weise, einen differenzierten Zugang zum komplexen Prozess der Identitätskonstruktion unter dem Einfluss von Szenen zu schaffen. Den Rahmen der Analyse bilden drei Schlüsselkategorien:

---

<sup>38</sup> Im Zuge des *axialen Kodierens* werden die während des offenen Kodierens ermittelten Kategorien weiter ausgearbeitet. Dies geschieht in erster Linie dadurch, dass die einzelnen Kategorien und Konzepte zueinander in Beziehung gesetzt werden. Das Ziel des axialen Kodierens ist es, durch die genauere Analyse der einzelnen Kategorien übergeordnete Schlüsselkategorien zu erarbeiten (vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2008, S. 205).

<sup>39</sup> Ein Beispiel für den Prozess des theoretischen Kodierens, das die Erarbeitung von In-vivo-Kodes und Konzepten veranschaulicht, ist dem Anhang zu entnehmen.

- 1) Das Verhältnis des Individuums zu seiner unmittelbaren sozialen Umgebung und zur Szenegemeinschaft
- 2) Die Gestaltung und (Er-) Füllung des alltäglichen Lebens innerhalb und außerhalb der Szene
- 3) Die Entwicklung von Einstellungen, Werten und Prioritäten unter dem Einfluss der Szene

Jede Schlüsselkategorie ist in drei Subkategorien untergliedert, die diese auf unterschiedlichen Ebenen beleuchten:

- a) Außerszenische Rahmenbedingungen
- b) Funktionen der Szeneteilnahme
- c) Auswirkungen der Szeneteilnahme

In einem abschließenden Analyseschritt werden die Ergebnisse der jeweiligen Schlüsselkategorie zusammengetragen. Ein solches Resümee widmet sich in erster Linie der Antwort auf die Frage, ob eine Fixierung des Einzelnen auf die Szene in dem jeweiligen Bereich auszumachen ist.

Acht ausgewählte Interviews werden im Folgenden einer detaillierten Analyse anhand des dargestellten Categoriesystems unterzogen. Da eine Einteilung der Interviewpartner in Patchworker und Otaku für die Präsentation und die Übersichtlichkeit der Analyse von großem Vorteil ist, werden die acht Interviewpartner von Beginn an zwei Gruppen zu je vier Patchworkern und Otaku zugeordnet. Während dadurch zwar mit der Identifizierung von Patchwork- und Otakismus-Strategien unter den Interviewten ein Ergebnis der Interviewauswertungen vorweggenommen wird, ermöglicht es eine solche im Vorfeld vorgenommene Aufteilung, vom Beginn der Analyse an die unterschiedlichen Ausprägungen und Charakteristika der beiden Strategien zu überblicken und fortwährend sowohl innerhalb der Gruppen als auch gruppenübergreifend Vergleiche und Abgrenzungen vornehmen zu können. Die Zuteilung der Interviewpartner gestaltet sich wie folgt:

**Tabelle 1: Aufteilung der Interviewpartner in Patchworker und Otaku**

Patchworker	Otaku
Sören	Myv
Svenja	Sebastian
Viviane	Daniela
Dimitri	Thomas

## 10. Vorstellung der Interviewpartner

Von den 15 im Rahmen dieser Arbeit geführten Interviews wurden acht für eine detaillierte Auswertung ausgewählt. Um der Heterogenität, die eine jede Szene in ihrem Wesen prägt (vgl. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005), möglichst gerecht zu werden, unterscheiden sich die acht ausgewählten Interviewpartner in vielerlei Hinsicht voneinander und weisen neben unterschiedlichen Teilnahmeintensitäten und -intentionen auch verschiedene Arten der Lebensführung und -gestaltung auf. Eine kurze Vorstellung der Interviewpartner liefert erste Eindrücke von ihrem Leben in und mit der japanischen Comic-Szene.

### 10.1 Patchworker

#### 10.1.1 Sören, 19 Jahre

*„Natürlich verstehe ich mich auch gut mit Leuten, die gar nichts mit der Szene am Hut haben, aber viele Freundschaften habe ich dadurch geschlossen.“<sup>40</sup>*

Sören lebt mit seinen Eltern in Niedersachsen, besucht die 13. Klasse eines Gymnasiums und bereitete sich zum Zeitpunkt des Interviews auf die bevorstehenden Abiturprüfungen vor. Im Anschluss daran plant er, das Studium der Medienwissenschaften zu beginnen. Der 19-Jährige gestaltet seine Freizeit vielseitig: Neben Anime und Manga zählt er Fußball, Tennis, Tischtennis, Pokern und Videospiele zu seinen Hobbys, von denen er jedoch der japanischen Comic-Szene den größten Stellenwert beimisst. Erste Kontakte zu Menschen, die sein Interesse für Anime und Manga teilen, knüpfte er bereits in der Schule und in einem nahe gelegenen Comic-Laden. Den eigentlichen Beginn seiner Szeneteilnahme sieht Sören zum einen in dem Besuch der Leipziger Buchmesse im Jahre 2004, auf der er erstmals das offene, von Freundlichkeit geprägte Miteinander der zahlreichen Szenegänger erlebte, und zum anderen in der Bekanntschaft mit einem anderen Fan, den er seitdem zu seinen engsten Freunden zählt und mit dem er gemeinsam tiefer in die Szene eingetaucht ist. Das Teilen des eigenen Interesses mit anderen und die Teilnahme an dieser offenen Gemeinschaft prägen nicht nur seinen Einstieg in die Szene, sondern auch seine Aktivitäten darin: Neben der Beteiligung an verschiedenen Foren sind es vor allem die Conventi-

---

<sup>40</sup> Da die Interviews aufgrund der Datenerhebung via Instant Messaging in ihrer ursprünglichen Form bereits als Texte vorliegen, nicht transkribiert werden müssen und entsprechend nicht von orthographischen Fehlern und Tippfehlern seitens der Interviewten bereinigt sind, werden sämtliche im Rahmen der Analyse verwendete Zitate zum Zwecke einer besseren Lesbarkeit so weit wie nötig orthografisch angepasst.

ons und Fantreffen, denen Sören seine Aufmerksamkeit widmet. Insbesondere der soziale Faktor solcher Events, das Zusammentreffen mit Freunden und Bekannten, die zum Teil weit entfernt leben, begründen sein Interesse an Conventions. Darüber hinaus bietet ihm das in diesem Rahmen stattfindende Cosplay die Möglichkeit, sich in eine andere Rolle zu versetzen und eine starke Identifikation mit einer Figur und deren Charakteristika zum Ausdruck zu bringen.

Sören hat innerhalb der Szene einige gute Freunde gefunden, die ihm sehr wichtig sind und seinen außerhalb der Szene bestehenden Freundeskreis ergänzen. Zudem unterhält er Kontakte zu anderen Fans, obgleich er die Flüchtigkeit und Oberflächlichkeit vieler derartiger Beziehungen bedauert. Der 19-Jährige betont, dass für ihn eine Fixierung auf ein Thema oder die Selbstdefinition durch ein Hobby nicht in Frage kommen. Vielmehr möchte er seine Freizeit vielseitig und flexibel gestalten. So ist es für ihn auch ganz natürlich, neben der Anime- und Manga-Szene auch Teil der Fußball-Szene zu sein und diese doch recht unterschiedlichen Hobbys bzw. Gemeinschaften miteinander zu verbinden. Indem er beide Szenen vergleicht und kontrastiert, reflektiert Sören nicht nur die Strukturen und Funktionen der beiden Gemeinschaften, sondern auch seine eigene Teilnahme und seine Rolle darin.

### 10.1.2 Svenja, 22 Jahre

*„Ich mache das, wo ich mich wohl fühle. Das ist jetzt seit sehr langer Zeit die Anime und Manga Szene.“*

Svenja lebt mit einem engen Freund in einer Wohngemeinschaft in Hamburg, wo sie die Universität besucht. Sie studiert Finnougristik, Uralistik und Erziehungswissenschaft im dritten Semester und arbeitet nebenbei im Bankwesen. Da ihre beruflichen Planungen noch weniger konkret sind, möchte sich die 22-Jährige nach dem Abschluss ihres Studiums neu orientieren und eventuell eine wirtschaftliche Ausbildung mit dem Schwerpunkt Eventmanagement anschließen. Erstes Interesse am Organisieren von Veranstaltungen hat Svenja auf Conventions der Anime- und Manga-Szene entwickelt, das sie im weiteren Verlauf ihrer Szeneteilnahme stetig vertieft und ausgeweitet hat. So ist sie heute regelmäßig auf verschiedenen Conventions und Fantreffen als Organisatorin, Helferin oder Sicherheitskraft tätig und konzentriert einen großen Teil ihrer Aktivitäten innerhalb der Gemeinschaft auf die Durchführung solcher Events.

Erste Kontakte mit der Szene machte Svenja durch die Internetplattform Animexx, auf der sie sich 2003 zusammen mit einer Freundin anmeldete, schnell mit anderen Fans ins Ge-

spräch kam und so neue Bekanntschaften gemacht hat. Während sich ihre Aktivitäten in der Szene zunächst auf den Austausch mit Gleichgesinnten und das Schreiben und Veröffentlichlichen von *Fanfictions*<sup>41</sup> beschränkten, hat sich seit dem Besuch eines Fantreffens im Jahre 2005 insbesondere ihr Engagement innerhalb der Szene stark ausgeweitet. Neben ihrem Organisationstalent hat die Studentin durch die Szene auch ein psychologisches Gespür für den Umgang mit hilfsbedürftigen Menschen in unterschiedlichsten Situationen entdeckt, das ihr unter anderem bei ihren Aufgaben im Sicherheitsteam zugute kommt. Darüber hinaus hat sie viele enge Freunde in der Szene gefunden mit denen sie sich auch über das Netzwerk hinaus verbunden fühlt und die ihren außerhalb der Szene bestehenden Freundeskreis bereichern.

Neben Anime, Manga und der Szene füllt eine Vielzahl unterschiedlicher Interessen und Aktivitäten Svenjas Freizeit. Neben irischer und finnischer Kultur und Musik zählt sie auch verschiedene Sportarten, Kinobesuche und insbesondere die Teilnahme an unterschiedlichsten Veranstaltungen mit ihren Freunden zu ihren Hobbys. In diesem Zusammenhang betont die 22-Jährige ihre Vorliebe für die Vielfalt und Abwechslung, mit der sie ihre Freizeit zu gestalten versucht. Außerhalb der Konstanten in ihrem Leben, die sie in ihren Freunden, ihrer Familie und ihrem Studium findet, versucht Svenja, sich nicht dauerhaft auf bestimmte Bereiche oder Interessen festzulegen, sondern die Freude an der Vielseitigkeit des Lebens zur obersten Prämisse zu machen.

### 10.1.3 Viviane, 18 Jahre

*„Für mich ist es in erster Linie nur ein Hobby, mit dem ich vom Alltag abschalten kann.“*

Zum Zeitpunkt des Interviews stand Viviane, die zusammen mit ihren Eltern in Sachsen lebt, kurz vor ihrer mündlichen Abiturprüfung. Im Anschluss an die Schule möchte sie Kulturwissenschaft an der Universität Magdeburg studieren. Ihre größte Leidenschaft, das Zeichnen, verfolgt die 18-Jährige nach einer erfolglosen Bewerbung an einer Kunsthochschule nicht mehr als berufliche Option. Erstes Interesse für ihr heute wichtigstes Hobby entwickelte sie durch Anime und Manga: Inspiriert von der Art der Zeichnungen versuchte sie sich selbst daran und entwickelte ihr künstlerisches Können stetig weiter. Eine wesentliche Rolle spielt für Viviane in diesem Zusammenhang die japanische Comic-Szene. Innerhalb dieser Gemeinschaft hat sie Gleichgesinnte gefunden, die ihr mit Tipps und Rat-

---

<sup>41</sup> *Fanfictions* sind von Fans fortgesetzte, umgewandelte oder selbst erdachte Geschichten rund um Anime, Manga oder bestimmte Figuren

schlagen zur Seite stehen und mit denen sie gemeinsam versucht, ihre Zeichentechniken und -fertigkeiten zu verbessern. Zudem veröffentlicht sie ihre Zeichnungen auf Animexx, wo sie 2004 auch ihre ersten Kontakte mit der Szene knüpfte, und auf *DeviantArt*, einer genre- und stil-unabhängigen Internetplattform für Kunst, um sie der offenen Kritik anderer Fans und neutraler Betrachter auszusetzen. Innerhalb der Szene hat Viviane vier enge Freundinnen gefunden, die neben ihrem Interesse an japanischen Comics auch ihre Leidenschaft für das Zeichnen teilen und mit denen sie auch über das gemeinsame Hobby hinaus engen Kontakt hat, obgleich sie nicht in ihrer Umgebung leben. Die Aktivitäten der Schülerin innerhalb der Szene fokussieren sich dementsprechend auf den Austausch hinsichtlich des Zeichnens sowie das Veröffentlichen von Bildern, umfassen jedoch darüber hinaus die Arbeit an *Doujinshi*<sup>42</sup> und Diskussionen in Foren. Vielen anderen Elementen der Szene, wie etwa Conventions oder Cosplay, kann Viviane nichts abgewinnen.

Im Gegensatz zu einigen anderen Hobbys, die sie in den vergangenen Jahren wegen der Abiturvorbereitungen vernachlässigt hat, ist die Wichtigkeit des Zeichnens für die 18-Jährige bis heute ungebrochen. Sie nutzt die Szene in erster Linie, um dieser Leidenschaft nachzugehen und konzentriert sich damit auf einen Teilbereich, der nur mittelbar mit dem zentralen Szenethema verbunden ist. Nichtsdestotrotz stellt die Szene für Viviane eine wichtige Einflussgröße in ihrem Leben dar, die jedoch ihren Freunden, ihrer Familie, der Schule und ihren beruflichen Zukunftsplanungen eindeutig untergeordnet ist.

#### 10.1.4 Dimitri, 25 Jahre

*„Ich mag es, sachlich über Manga und Anime zu diskutieren, da kann man ruhig auch mal in die dunkleren Abgründe der Szene steigen.“*

Dimitri lebt in einer Wohngemeinschaft in der Schweiz<sup>43</sup> und ist als freiberuflicher Grafiker tätig. Nicht nur sein Beruf ist von seiner Leidenschaft für alles Künstlerische geprägt, auch in seiner Freizeit nehmen Bilder, Zeichnungen und andere ästhetische Ausdrucksformen einen wichtigen Platz ein, darunter auch und insbesondere Comics. Durch die räumliche Nähe zu Frankreich und die Einflüsse der französischen Kultur ist Dimitri schon früh mit franko-belgischen Comics in Kontakt gekommen, die auch in der Schweiz weit verbreitet sind. Obwohl er franko-belgische Comics allen anderen Arten vorzieht und eben-

<sup>42</sup> *Doujinshi* sind nicht kommerzielle Manga bzw. Fan-Magazine, die von Fans für Fans gemacht werden.

<sup>43</sup> Obwohl Dimitri Schweizer Staatsbürger ist, kann er als ein Repräsentant der japanischen Comicszene in Deutschland angesehen werden. Letztere orientiert sich nicht an geografischen Landesgrenzen, sondern erstreckt sich auf den gesamten deutschsprachigen Raum, so dass neben Szenegängern aus Deutschland auch Österreicher und Schweizer Teil der Szene sind.

falls in der dazugehörigen Szene aktiv ist, stellen auch Manga und die japanische Comic-Szene wichtige Einflussgrößen im Leben des 25-Jährigen dar. Seinen Weg in die Anime- und Manga-Szene fand er durch Gespräche mit anderen Fans und Kontakte in einem Comic-Laden, durch die er schließlich auf verschiedene Internetforen aufmerksam gemacht wurde. Dimitris Aktivitäten innerhalb der Szene konzentrierten sich in erster Linie auf Diskussionen mit Gleichgesinnten über bestimmte Anime- oder Manga-Inhalte, das Schreiben von Doujinshi und Rezensionen sowie den Besuch von Fantreffen und Conventions. Obwohl er selbst seine Szeneaktivitäten als mittlerweile stark zurückgegangen bezeichnet, arbeitet er an einem aufwendigen Fan-Magazin, das er zu gegebener Zeit anderen Szenegängern und Interessierten zugänglich machen möchte. Den langsamen Rückzug aus der Szene führt Dimitri auf die Erfahrungen auf einer Convention zurück, auf der er sich aller Vorfreude zum Trotz schnell unwohl und fehl am Platz fühlte, worauf er die Veranstaltung verließ.

Nach wie vor teilt er jedoch sein Hobby mit anderen Szenegängern, unter denen er auch einige Freunde gefunden hat. Da Dimitri der direkte, unmittelbare Kontakt zu Menschen wichtig ist und er seine Freunde gerne persönlich trifft, beschränkt er sich innerhalb der Szene auf Freundschaften zu Menschen in seiner Umgebung. Neben der japanischen sowie der zuvor beschriebenen franko-belgischen Comic-Szene zählt der 25-Jährige auch Hip Hop, Video-Rollenspiele und Kunst zu seinen Hobbys und füllt so seine vielseitig gestaltete Freizeit. Seine größte Leidenschaft gilt jedoch dem Zeichnen, das er besonders intensiv und gewissenhaft betreibt und das eine Verbindung zwischen seinem Interesse für Bilder, Comics und Kunst darstellt. Inmitten all dieser Hobbys kommt der Anime- und Manga-Szene zwar eine verhältnismäßig geringe, jedoch nicht zu verachtende Bedeutung in Dimitris Leben zu. Nicht zuletzt dadurch, dass er einen kunstinteressierten Blick auf die Szenethematik wirft und diesen Aspekt häufig mit Gleichgesinnten zu erörtern versucht, ist er nach wie vor ein Teil der japanischen Comic-Szene.

## 10.2 Otaku

### 10.2.1 Myv, 18 Jahre

*„Ich war plötzlich jemand. Ich wusste, wo ich hingehöre, und das war die Szene.“*

„Myv“ ist ein Pseudonym, das die 18-jährige Gesprächspartnerin zum Zwecke der Anonymisierung selbst gewählt hat. Sie lebt mit ihrer Mutter und ihren zwei Halbgeschwistern

in Baden-Württemberg, besucht die 12. Klasse eines Gymnasiums und strebt im kommenden Jahr das Abitur an. Auch wenn ihre Zukunftspläne bisher noch keine konkreten Züge angenommen haben, würde Myv gerne ihre beruflichen Tätigkeiten mit ihrem Hobby verbinden und ein eigenes Manga- und Japan-Geschäft eröffnen oder die *Comickademie* in München besuchen, um ihre Zeichenfähigkeiten zu verbessern und beruflich nutzbar zu machen. Ihren Weg in die Szene fand die 18-Jährige über das Internet-Portal Animexx, während sie online nach Gleichgesinnten suchte, die ihr Interesse für Anime und Manga teilen. Innerhalb dieser Gemeinschaft hat Myv ein bis dahin unbekanntes Zugehörigkeitsgefühl entwickelt, viele Kontakte geknüpft und enge Freunde gefunden. Ihr Engagement innerhalb der Szene ist seitdem stetig gewachsen, und so umfassen ihre Aktivitäten heute neben dem ständigen Kontakt zu anderen Szenegängern auch das Zeichnen von Manga, das Schreiben von Fanfictions und *RPGs*<sup>44</sup> sowie die Teilnahme an Conventions. Letztgenannte Events stellen regelmäßige Höhepunkte für Myv dar, deren Reiz vor allem in der sozialen Interaktion mit anderen Fans und ihren Freunden sowie der Möglichkeit zum Cosplay liegt. Das Rollenspiel im Kostüm einer Anime- oder Manga-Figur ist für sie dabei ein wesentliches Element von Conventions und dient unter anderem der Kontaktaufnahme und der intensiven Identifikation mit ihren Lieblingsfiguren aus Anime und Manga.

Durch die Teilnahme an der Szene hat Myv auch Einblicke in andere Facetten ihres Hobbys gewonnen, so dass sie heute unter anderem japanische Musik und (Real-) Filme zu ihren Interessen zählt und sich mit dem Visual Kei-Stil identifiziert. Darüber hinaus konnte die Schülerin ihr Interesse für das Zeichnen von Manga, das bereits in früher Kindheit durch Anime ausgelöst worden war, innerhalb der Szene intensivieren und durch die Veröffentlichung ihrer Werke auf Animexx Anerkennung und neue Motivation dafür gewinnen.

Da die Szene mit ihren unterschiedlichen Ausprägungen Myvs wichtigstes und gleichzeitig einziges Hobby darstellt, sucht sie Erfüllung in sozialer und freizeitgestalterischer Hinsicht ausschließlich innerhalb dieses Netzwerks. All ihre Freunde sowie ihr fester Freund sind Teil der Szene, und auch ihr Alltag ist außerhalb der Schule auf die Szene und das ausgeprägte Ausleben ihres Hobbys fokussiert, so dass Myv die Szene mit möglichst vielen Bereichen ihres Lebens verknüpft. Dies geschieht ganz bewusst, indem sie Familie, Schule und berufliche Planungen der Szene an Wichtigkeit unterordnet.

---

<sup>44</sup> *RPG* ist die Abkürzung für *Role Playing Game* (dt.: „Rollenspiel“). Innerhalb der japanischen Comic-Szene finden *RPGs* in Form von Fortsetzungsgeschichten statt, an denen mehrere Personen teilnehmen, die jeweils aus der Sicht einer Figur schreiben bzw. Handlungsstränge aufnehmen und weitererzählen.

### 10.2.2 Sebastian, 19 Jahre

*„Mit ‚Normalos‘ (so nenn ich einfach mal nicht Szene Leute) hab ich nur noch wenig am Hut, weil ich einfach nicht mit denen kann.“*

Der 19-jährige Sebastian lebt mit seiner Mutter zusammen und arbeitete zum Zeitpunkt des Interviews daran, seinen Realschulabschluss via Fernstudium nachzuholen, nachdem ihm dies aufgrund tiefgreifender Schwierigkeiten in der Schule und besonders innerhalb der Klassengemeinschaft nicht gelungen war. Anschließend würde er gern die *Games Academy* in Frankfurt oder Berlin besuchen, um dort den Beruf des Videospiel-Designers zu erlernen. Den ersten Kontakt mit der japanischen Comic-Szene machte Sebastian im Jahre 2002 auf der Convention AnimagiC, die er, inspiriert durch das Magazin *AnimaniA*, mit seinen Eltern und einigen Freunden besuchte. Von diesem Zeitpunkt an hat sich seine Teilnahme an der Szene und an ihren unterschiedlichen Facetten stetig weiterentwickelt, so dass er schon bald Konzerte japanischer Bands besuchte und sich im Internetportal *Animexx* anmeldete. Auf diese Weise hat Sebastian viele Kontakte geknüpft und neue Freundschaften geschlossen, unter anderem zu seiner bis heute besten Freundin. Zu seinen Aktivitäten innerhalb der Szene gehört neben dem regelmäßigen Kontakt zu anderen Szenegängern und der Veröffentlichung seiner Zeichnungen auf *Animexx* vor allem die Teilnahme an Conventions. Diese Treffen spielen für den 19-Jährigen eine wichtige Rolle, da er dort seine Freunde treffen, neue Kontakte knüpfen sowie seiner Leidenschaft für Cosplay nachgehen kann. Nicht nur die Verkleidung und das Rollenspiel faszinieren ihn, sondern auch die kreative Herausforderung, ein aufwendiges Kostüm ganz nach seinen eigenen Vorstellungen anzufertigen. Neben der Teilnahme an Fantreffen als Besucher war Sebastian in der Vergangenheit auch selbst für die Organisation einer solcher Veranstaltungen verantwortlich und plant derzeit ein Treffen in seiner Umgebung, das sich um *Ball-jointed Dolls* dreht, eine spezielle asiatische Puppenart, die er ebenfalls durch die Szene kennengelernt hat.

Neben der Anime- und Manga-Szene interessiert sich Sebastian für das Zeichnen, für Videospiele und oben genannte *Ball-jointed Dolls*. Sämtliche Hobbys haben einen konkreten Bezug zur Anime- und Manga-Szene bzw. sind aus der Teilnahme daran erwachsen, so dass seine Freizeit in allen Bereichen von der Szene geprägt ist und er sie neben seiner Familie, seinen Freunden und der Schule zu den wichtigsten Dingen in seinem Leben zählt. Gleichzeitig erkennt Sebastian in der Szene die Möglichkeit, seine Individualität auszuleben und sich dem Anpassungszwang, den er innerhalb der Gesellschaft erkennt,

entgegenzustellen. Aus einem neu gewonnenen Bewusstsein für sich und sein Leben schöpft er die Kraft und die Motivation, sich über frühere Enttäuschungen hinwegzusetzen und seinen neu gesteckten Zielen wie dem Realschulabschluss mit der Unterstützung, die er aus der Szene bezieht, nachzugehen.

### 10.2.3 Daniela, 20 Jahre

*„Anime und Manga begleiten mich seit vielen Jahren und haben mir auch durch schwere Zeiten geholfen, in denen ich kaum etwas anderes hatte. Da hängen Erinnerungen dran, auch Aha-Erlebnisse, die ich sonst nicht gemacht hätte.“*

Daniela, die allein in einer Wohnung in Nordrhein-Westfalen lebt, hat im April 2008 erfolgreich das Fachabitur gemacht und bemüht sich seitdem um eine Ausbildung zur Kauffrau im Gesundheitswesen. Mit einer solchen Berufsqualifizierung als Grundlage strebt sie anschließend ein Studium im sozialen oder erziehungswissenschaftlichen Bereich an. Derzeit finanziert die 20-Jährige ihr Leben durch einen Nebenjob in einem Comic-Laden und den Bezug von Sozialleistungen, von denen sie jedoch schnellstmöglich unabhängig werden möchte.

Nachdem sie ihr Interesse an Anime und Manga längere Zeit lediglich mit ihren besten Freundinnen teilen konnte, fand Daniela im Jahre 2003 durch die Anmeldung auf Animexx ihren Weg in die Szene, worauf bald der Besuch von kleineren Fantreffen in ihrer Umgebung folgte. Da sie zu Schulzeiten verstärkt unter Mobbing und Ausgrenzungen zu leiden hatte, deren Nachwirkungen sie in ihrem Leben bis heute spürt, stellte die offene und tolerante Gemeinschaft innerhalb der Szene eine positive Veränderung für sie dar. Sie hat neue Freunde gefunden und bestehende Freundschaften durch die Szene intensiviert, so dass sie heute ihren gesamten Freundeskreis, zu dem auch ihr fester Freund zählt, als von Anime, Manga und der Szenegemeinschaft durchzogen bezeichnet. Ihre Aktivitäten in der Szene umfassen neben dem Kontakt zu anderen Szenegängern das Schreiben von Fanfictions, das Zeichnen von Manga sowie deren Veröffentlichung auf Animexx. Die Teilnahme an großen Conventions ist für sie wegen finanzieller Einschränkungen nur begrenzt möglich, ebenso wie Cosplay, da die Herstellung von Kostümen kostspielig sein kann. Dennoch plant Daniela, die kommende Connichi zu besuchen und gemeinsam mit einer Freundin ihr erstes Cosplay zu realisieren.

Auch ihre Interessen, die in keinem unmittelbaren Zusammenhang mit Anime und Manga stehen, führt sie auf die Szene zurück: Neben der Begeisterung für japanische Musik und die japanische Kultur und Lebensart hat Daniela durch Manga eine allgemeine Lust am

Lesen entdeckt. Auch Videospiele, ein weiteres Hobby der 20-Jährigen, sind durch entsprechende Spielinhalte eng mit der Szenethematik verbunden. Diese starke Präsenz in der Freizeit äußert sich schließlich auch in dem Stellenwert, den die Szene für Daniela hat. Da sie sowohl ihren festen Freund als auch ihre Freunde einschließt, genießt die Anime- und Manga-Szene höchste Priorität in ihrem Leben.

#### 10.2.4 Thomas, 21 Jahre

*„Ich will ja extra mein Leben damit füllen. Ich such mir überall, wo es geht, den Anime-Weg aus.“*

Thomas lebt bei seinen Eltern und macht eine Ausbildung zum Bürokaufmann in einer Einrichtung für Menschen mit geistigen und körperlichen Behinderungen. Während er bei der Arbeit ein gutes, harmonisches Verhältnis zu seinen Kollegen unterhält, ist das Privatleben des 21-Jährigen von Schwierigkeiten und Problemen mit Gleichaltrigen, insbesondere des anderen Geschlechts, geprägt, so dass er sich ganz bewusst von vielen Menschen distanziert. Thomas lebt ausdrücklich als selbsternannter Otaku und praktiziert diese Art der Lebensführung, indem er sich außerhalb des Berufs ganz der Anime- und Manga-Szene verschreibt. Nachdem er sein Interesse für japanische Comics lange Zeit nur mit Bekannten in der Schule teilen konnte, lernte er im Jahre 2005 im Rahmen eines Kartenspieltturniers, das auf einem Anime basiert, seinen heute besten Freund kennen, der ihn tiefer in die Szene einführte und durch den er erste Berührungen mit der Otaku-Lebensart machte. Während er sich anfänglich viel an Diskussionen in Internetforen beteiligte, konzentrieren sich die Aktivitäten des Auszubildenden in der Szene heute in erster Linie auf das Lesen und Schreiben von Internet-Blogs. Da er sich auch innerhalb der Szene selbst von vielen anderen Fans abgrenzt, die nach seinem Dafürhalten keine Otaku sind und der Szene mit weniger Ernsthaftigkeit begegnen als er, ist Thomas auch hinsichtlich sozialer Beziehungen wählerisch und konzentriert sich auf seinen besten Freund, einige Kontakte zu Teilnehmern an bestimmten Blogs sowie auf die Community eines Online-Rollenspiels, das ebenfalls einen (indirekten) Bezug zur Anime- und Manga-Szene aufweist. Conventions besucht der 21-Jährige aufgrund finanzieller Umstände und der zumeist großen Entfernung zum Veranstaltungsort selten, versucht jedoch trotzdem an einem jährlichen Treffen regelmäßig teilzunehmen.

Da sich Thomas bewusst für ein auf die Szene fokussiertes Leben entschieden hat, füllt er seine Freizeit ausschließlich mit dem Rezipieren von Anime oder Manga, dem Spielen von (zumeist auf Anime basierenden) Videospiele und dem Austausch mit anderen Szenegän-

gern. Er reflektiert seine Entscheidungen in hohem Maße und grenzt sich infolgedessen von anderen Aktivitäten, Kontakten und insbesondere von Konventionen und Erwartungen, die er in der Gesellschaft erkennt, ab. Dabei hat er durch eigene Recherchen ein differenziertes und detailliertes Verständnis von seiner Art zu leben, vom Otakismus, entwickelt.

## 11. Analyse der Interviews

### 11.1 Soziales Leben und Alterität

Die erste der drei Dimensionen, die sich durch die Kodierung der Interviews für die Konstruktion von Identität unter dem Einfluss von Szenen als grundlegend herauskristallisiert haben, konzentriert sich auf das Verhältnis des Individuums zu seiner sozialen Umgebung. Ein Verständnis von Identität, das den Ansätzen George Herbert Meads (1934) folgt und auf der Grundlage des symbolischen Interaktionismus argumentiert, ist untrennbar mit Alterität verbunden, mit dem Verhältnis des Individuums zu seinen Mitmenschen und mit den Interaktionsprozessen, die solche Verhältnisse entstehen lassen. Insbesondere unter den Vorzeichen der reflexiven Modernisierung werden dem Einzelnen die Herstellung und die Aufrechterhaltung sozialer Bindungen außerhalb gesicherter Kollektive ebenso ermöglicht wie aufgebürdet (siehe Kapitel 2.1). Das Resultat dieser Freisetzung ist ein individualisierter Herstellungsprozess von sozialen Beziehungen und gesellschaftlichen Zuschreibungen und Abgrenzungen. Der Einzelne konstruiert sein Verhältnis zu anderen, das „Me“ seiner Identität, zunehmend eigenverantwortlich und selbstbestimmt. Voraussetzung für das Wahrnehmen dieser Chancen sind soziale Kompetenzen, über die das freigesetzte Individuum verfügen muss, um die sich bietenden Möglichkeiten und Freiheiten voll ausschöpfen zu können (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 278).

Durch die Einbeziehung von Jugendszenen lässt sich das Konzept der Alterität auf zwei Bereiche ausweiten: Indem die Szene im Folgenden als von der übrigen gesellschaftlichen Lebenswelt des Szenegängers getrenntes, eigenständiges System betrachtet wird, innerhalb dessen die gleichen Herstellungsprozesse von Zugehörigkeit und Anerkennung auf der Basis sozialer Interaktion stattfinden wie in außerszenischen Kontexten, stellt sich die Frage nach der Konstruktion von Alterität gleich zweimal: sowohl innerhalb als auch außerhalb der Szene. Diesen Voraussetzungen entsprechend werden die sozialen Beziehungen und Zugehörigkeiten des Einzelnen in seiner unmittelbaren sozialen Umgebung<sup>45</sup>, innerhalb der Szene sowie in der Überschneidung beider Systeme analysiert. Insbesondere das inner- und außerszenische Verhältnis sozialer Beziehungen ist in diesem Zusammenhang von Interesse, um abschließend die Frage nach einer eventuellen Fixierung des Einzelnen auf die Szene in sozialer Hinsicht beantworten zu können.

---

<sup>45</sup> Unter der *unmittelbaren sozialen Umgebung* werden im Folgenden die Familie, die Schule bzw. der Arbeitsplatz, die Nachbarschaft sowie die Peer-Group zusammengefasst.

### 11.1.1 Außerszenische Rahmenbedingungen: Belastende Probleme im unmittelbaren sozialen Umfeld

Einen grundlegenden Einblick in das soziale Leben der Szenegänger liefert die Betrachtung der Rahmenbedingungen, innerhalb derer sie mit anderen interagieren und Zugehörigkeit und Anerkennung gewinnen. Diese erste Kategorie der Analyse zielt darauf ab, das Verhältnis der Interviewpartner zu ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung zu ermitteln und eventuelle belastende Probleme darzustellen. Die Anime- und Manga-Szene stellt einen weiteren sozialen Raum dar, der in diesem Zusammenhang jedoch als von der unmittelbaren Umgebung getrenntes System betrachtet wird. Anders als in der Familie, der Schule oder am Arbeitsplatz, wo Interaktion häufig obligatorisch ist, beruhen soziale Kontakte und Beziehungen innerhalb der Szene gänzlich auf der freien Entscheidung des Einzelnen. Aus diesem Grund schließen Probleme im unmittelbaren sozialen Umfeld keineswegs automatisch ähnliche Schwierigkeiten innerhalb der Szene ein. Ob und inwiefern die Szene solche Probleme sogar kompensieren kann, wird zu einem späteren Zeitpunkt erörtert. Im Folgenden werden die sozialen Räume, innerhalb derer Interaktion stattfindet und Beziehungen hergestellt werden, der Einfachheit halber in innerszenische und außerszenische Kontexte geteilt.

**Tabelle 2: Belastende Probleme im unmittelbaren sozialen Umfeld<sup>46</sup>**

		ja	nein
Patchworker	Sören		●
	Svenja	●*	
	Viviane		●
	Dimitri		●
Otaku	Myv	●	
	Sebastian	●	
	Daniela	●	
	Thomas	●	

\* nur in einem begrenzten Lebensabschnitt

<sup>46</sup> Die Kernmerkmale der jeweiligen Auswertungskategorie werden zu Beginn eines jeden Analyseabschnitts mithilfe einer Matrix den einzelnen Interviewpartnern zugeordnet, so dass eine Übersicht den detaillierten Auswertungen der einzelnen Interviews vorangeht.

### Patchworker

Wie Tabelle 2 veranschaulicht, fühlen sich die meisten Patchworker im Gegensatz zu den Otaku nicht von belastenden Problemen innerhalb ihres unmittelbaren sozialen Umfeldes betroffen. Der 19-jährige Sören pflegt ein gutes Verhältnis zu seinen Eltern, was sich vor allem in täglichen ausführlichen Gesprächen und regelmäßigen gemeinsamen Aktivitäten äußert (Sören<sup>47</sup>, Z. 419f). Zudem stehen Sörens Eltern seinem Engagement in der japanischen Comic-Szene aufgeschlossen gegenüber und haben ihn zu seiner ersten Convention nach Leipzig begleitet (Z. 103ff). Auch zu seinen Mitschülern pflegt der 19-Jährige enge Kontakte und Freundschaften und schätzt die Aufgeschlossenheit seinem bisweilen exotisch anmutenden Hobby gegenüber: „In meinem Freundeskreis/meiner Schule ist es im Gegensatz dazu vollkommen akzeptiert. Natürlich kommen manchmal Fragen, besonders wenn man im Cosplay durch die Schule läuft, oder auch Blicke, aber niemand sieht auf mich herab, nur aufgrund meiner Aktivität in meiner Szene“ (Z. 189ff). Sören verfügt in sämtlichen Bereichen seiner unmittelbaren sozialen Umgebung über gute Verhältnisse zu anderen Menschen und empfindet sich und seine Interessen als akzeptiert und anerkannt.

Ein etwas anderes Bild entsteht bei der Betrachtung von Svenja. Während die 22-Jährige die Beziehung zu ihren Eltern als sehr gut beschreibt und sich von ihnen immer unterstützt fühlt (Svenja, Z. 665f), war für sie der Umgang mit Gleichaltrigen außerhalb der Szene insbesondere zu Schulzeiten sehr problembehaftet. Sie war unter ihren Mitschülern unbeliebt, stieß häufig auf Abweisung, wurde als „Freak“ betitelt und ausgegrenzt (Z. 326ff). Viele dieser Probleme führt sie auf die Intoleranz ihrer Mitschüler und Peers ihrem Hobby, japanischen Comics, gegenüber zurück und empfindet ihre Ausgrenzung rückblickend vor allem dieser Interessendifferenz geschuldet (Z. 346ff). Aus dem daraus resultierenden Mangel an Zugehörigkeit und Anerkennung hat die 22-Jährige jedoch eine neue soziale Orientierung entwickelt: Durch die explizite Suche nach sozialen Kontakten innerhalb der Szene und durch das Teilen negativer Erfahrungen mit anderen Szenegängern ist schließlich ein besonderes Gefühl der Zusammengehörigkeit erwachsen: „Ablehnung, teilweise sogar Mobbing, das schweißt ja schon mal zusammen. Man akzeptiert sich untereinander“ (Z. 355ff). Mit dem Ende der Schulzeit, dem Besuch der Universität und dem damit einhergehenden teilweisen Wechsel der unmittelbaren sozialen Umgebung haben auch die

---

<sup>47</sup> Alle weiteren Zeilenangaben eines Abschnitts beziehen sich auf das Interview mit der jeweils am Anfang genannten Person. Sämtliche Interviews sind dem Anhang zu entnehmen.

Probleme der Studentin mit ihren Peers ein Ende gefunden. Ihr heutiges Verhältnis zu Menschen außerhalb der Szene beschreibt Svenja als unproblematisch. Sie hat im Rahmen ihres Studiums enge Freundinnen gefunden, mit denen sie sich sehr verbunden fühlt, und pflegt Kontakte zu Kommilitonen und Arbeitskollegen (Z. 600ff).

Für die 18-jährige Viviane stellt sich soziale Interaktion außerhalb der Szene als weitestgehend unproblematisch dar. Während ihre Eltern zwar japanischen Comics voreingenommen gegenüberstehen, unterstützen sie die Zeichenleidenschaft ihrer Tochter (Viviane, Z. 279ff), so dass sich aus ihrem Verhältnis zu Vivianes Hobby keine tiefergehenden Spannungen entwickeln. Von Beginn an hat sie ihr Interesse für Anime und Manga mit Freundinnen in ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung geteilt (Z. 35ff). Zwar hat Viviane zusammen mit diesen ihr Hobby vor ihren Schulkameraden möglichst geheim gehalten, was für die 18-Jährige jedoch weniger auf möglichen resultierenden Problemen mit ihren Peers beruhte, als vielmehr auf dem Reiz, ein ganz eigenes, außergewöhnliches Hobby zu verfolgen (Z. 52ff). Die spätere Entfremdung von ihren beiden Freundinnen empfindet Viviane nicht als Abbruch sozialer Beziehungen, sondern als natürliche Entwicklung, infolgeder sie engere Beziehungen zu anderen Klassenkameraden aufgebaut hat (Z. 82ff). Auch nach ihrem Eintritt in die Anime- und Manga-Szene unterhält die 18-Jährige zahlreiche enge Beziehungen und Freundschaften zu Menschen außerhalb des Netzwerks. Trotz ihrer bisweilen unterschiedlichen Interessen empfindet Viviane sich und ihr Hobby von ihren Freunden akzeptiert (Z. 239f) und erfährt das Verhältnis zu ihrer unmittelbaren Umgebung als harmonisch.

Auch Dimitri sieht sich in seinem Umfeld keinen schwerwiegenden Problemen gegenüber. Zu seinem Vater pflegt der 25-Jährige ein gutes Verhältnis, was nicht zuletzt daher rührt, dass dieser seine Vorlieben für Kunst und Comics teilt und den Interessen seines Sohnes stets aufgeschlossen gegenübersteht (Dimitri, Z. 274ff). Auch die Beziehungen in seinem sonstigen Umfeld gestalten sich für Dimitri positiv. Außerhalb der Szene hat er viele Freunde, „wäre ja traurig wenn nicht“ (Z. 305). Diese verfolgen allesamt verschiedene Interessen und gehören selbst unterschiedlichen Szenen an (Z. 310). Durch diese Vielseitigkeit gestaltet der 25-Jährige sein gesellschaftliches Leben ausgeglichen und gewinnt ein hohes Maß an Zugehörigkeit und Anerkennung außerhalb der Szene.

### Otaku

Im Gegensatz zu den Patchworkern stellt sich für die vier Otaku das Verhältnis zu ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung primär als problembelastet dar. Die 18-jährige Myv sieht sich in sämtlichen außerszenischen Bereichen ihres sozialen Lebens mit gravierenden Schwierigkeiten konfrontiert. Sie beschreibt das Verhältnis zu ihrer Familie als häufig von Ärger und Stress geprägt (Myv, Z. 257f) und fühlt sich speziell im Bezug auf ihr intensives Engagement in der Anime- und Manga-Szene missverstanden und nicht unterstützt. Dies äußert sich insbesondere darin, dass ihre Mutter dem Hobby der Schülerin kein Verständnis entgegenbringt: „Sie sagt auch immer ich soll doch endlich aufhören das Zeug zu kaufen und erwachsen werden“ (Z. 210f). Außerhalb der Familie vermisst Myv vor allem ein Zugehörigkeitsgefühl. Sie fühlt sich in der Schule nicht nur als Außenseiterin (Z. 43f), sondern wurde in der Vergangenheit sogar vermehrt zum Opfer der Intoleranz ihrer Mitschüler: „Naja, es war halt so...dass ich nie das Gefühl hatte überhaupt wo dazu zu gehören. Zu den sogenannten 'Tussen' die ständig lästern und so hab ich nicht gehört und ich war eher still und naja, wurde viel gemobbt“ (Z. 144ff). Erst in der Szene hat die 18-Jährige eine soziale Gemeinschaft gefunden, in der sie sich akzeptiert und zugehörig fühlen und primär positive Erfahrungen mit anderen Menschen machen kann (Z. 61ff).

Für Sebastian gestaltet sich das Verhältnis zur seiner unmittelbaren sozialen Umgebung zwiespältig. Auf der einen Seite erfährt der 19-Jährige innerhalb seiner Familie Rückhalt und Unterstützung. Insbesondere seine Mutter steht hinter seinen Entscheidungen und hilft ihm, sich neue berufliche bzw. schulische Ziele zu stecken und sich über negative Erfahrungen hinwegzusetzen (Sebastian, Z. 303ff). Zudem fördert sie seine Teilnahme an der japanischen Comic-Szene und teilt sogar bisweilen Sebastians Interesse für Anime und Manga, was nicht nur er selbst, sondern auch viele seiner Freunde sehr bewundern. Auf der anderen Seite beschreibt der 19-Jährige das Verhältnis zu seinen Peers insbesondere in der Schule als äußerst problembelastet. Da er aufgrund von Vorkommnissen in seiner Vergangenheit, die er nicht näher beschreiben möchte, bei neuen Bekanntschaften vorsichtig und zurückhaltend ist (Z. 183ff), bereiten ihm Kontakte mit nicht vertrauten Personen häufig Schwierigkeiten, weshalb er sich von vielen Menschen vorverurteilt und missverstanden fühlt (Z. 187ff). Besonders prägend waren für Sebastian jedoch die Erfahrungen mit Mobbing, die er in der Schule machen musste. Einen wesentlichen Grund dafür sieht er in der Intoleranz seiner Mitschüler seinem Hobby und seinem Lebensstil gegenüber: „Sie fragen

nicht, zeigen auf einen mit dem Finger und sagen ‚Satanist, Punk, Schwuchtel‘ solche Dinge oder Sachen die ECHT unter der Gürtellinie sind“ (Z. 259f). Da er sich ohnehin als Außenseiter gefühlt hat (Z. 268), hat es den 19-Jährigen besonders getroffen, dass er trotz des permanenten Mobblings keinerlei Hilfe bei seinen Lehrern gefunden hat (Z. 280f) und darüber hinaus von seinen einzigen Freunden aufgrund seines unkonventionellen Hobbys im Stich gelassen wurde (Z. 315f). Diesen gravierenden Problemen in seinem sozialen Umfeld sieht Sebastian es geschuldet, dass er sein damaliges Ziel, den Realschulabschluss, nicht erreicht hat. Gestärkt durch den Rückhalt seiner Mutter und seiner neuen Freunde in der Szene hat er dieses Ziel heute jedoch wieder in Angriff genommen (Z. 296ff).

Mobbing spielt auch im Leben von Daniela eine große Rolle. Im Gegensatz zu Sebastian erfährt die 20-Jährige innerhalb ihrer Familie keine Unterstützung bezüglich ihres Hobbys, das ihre Mutter als „Mangatraumwelt“ (Daniela, Z. 185) abwertet. Auch darüber hinaus beschreibt Daniela das Verhältnis zu ihrer Mutter gerade zu Beginn ihres Szeneengagements als „nicht das beste“ (Z. 186). In ihrem Interesse für Anime und Manga sieht sie auch den Grund für das Mobbing, unter dem sie zu Schulzeiten sehr zu leiden hatte (Z. 85f). Die Nachwirkungen des Mobblings haben auch heute noch Einfluss auf Danielas Leben: „Ich bin total paranoid wenn mir einer gegenüber sitzt. Ich denke dann immer noch manchmal, die reden oder lachen gerade über mich. Das Mobbing hat nie wirklich angefangen oder aufgehört“ (Z. 130ff). Außerhalb der Szene bereitet ihr der Kontakt mit Gleichaltrigen auch heute noch Probleme, insbesondere dann, wenn sie sich einer fremden Gruppe gegenüber sieht (Z. 327ff). Da sie aufgrund ihrer negativen Erfahrungen in solchen Situationen zurückhaltend und abwartend reagiert, fällt ihr der Umgang mit Gleichaltrigen, mit denen sie sich nicht von vornherein verbunden fühlt, schwer. Im Gegensatz dazu beschreibt die 20-Jährige ihr Verhältnis zu Menschen jenseits ihres Alters, wie zu Lehrern oder Betreuern, als weitaus unkomplizierter (Z. 360f). Wie im Fall von Sebastian beschränken sich bei Daniela die sozialen Probleme auf außerszenische Räume und lösen sich innerhalb der japanischen Comic-Szene, auch im Bezug auf Kontakte zu Gleichaltrigen, gänzlich auf.

Auch der 21-jährige Thomas hat Probleme im Umgang mit Menschen außerhalb der Szene, begegnet diesen Schwierigkeiten jedoch auf eine andere, selbstbewusste Art und Weise, indem er sich selbst stets als denjenigen betrachtet, der die Kontrolle über das Geschehen in seinem sozialen Umfeld hat. Der Auszubildende pflegt sowohl zu seinen Eltern als

auch zu seinen Arbeitskollegen ein gutes Verhältnis. Insbesondere durch Letztgenannte erfährt er Anerkennung und das Gefühl, Teil eines Teams zu sein: „Meine Mitarbeiter mögen mich sehr. Das merkt man. Alle freuen sich sehr wenn ich da bin und lieben es mir Aufgaben zu übertragen, da sie wissen, dass ich alles immer sehr gewissenhaft erledige“ (Thomas, Z. 21ff). Ganz anders beschreibt der 21-Jährige jedoch seine sozialen Beziehungen zu Gleichaltrigen: „Ich komm mit den Frauen auf der Arbeit meist besser klar. Obwohl ich sonst in meinem Leben große Probleme mit dem anderen Geschlecht habe. Jedenfalls bei Gleichaltrigen“ (Z. 34ff). Auch geschlechterübergreifend halten sich bei Thomas soziale Kontakte in engen Grenzen, die er allerdings ganz bewusst steckt. Dadurch, dass er viele Verhaltensweisen Gleichaltriger entschieden ablehnt und soziale Kontakte zu den meisten Menschen außerhalb der Szene bewusst meidet, hat Thomas in seinem Umfeld seit jeher nur sehr wenige soziale Beziehungen unterhalten und kaum Freundschaften gepflegt (Z. 48). Zudem umgeht der 21-Jährige das Problem der Konfrontation mit Gruppen, deren Verhalten er ablehnt, indem er seine Räume für soziale Interaktion bewusst begrenzt: „Man könnte sagen, ich verlasse selten das Haus, denn draußen gibt es kaum etwas, was mich interessiert, maximal mal zum Laden ein Manga kaufen. Das Internet ist meine Plattform um Leute kennen zu lernen und zu reden, nicht die Straße wie für viele andere“ (Z. 374ff). Thomas ist stets bemüht, in schwierigen Bereichen seines Lebens eine aktive Rolle anzunehmen. Besonders deutlich wird dies in seinem Umgang mit dem Mobbing, das er in der Schule erfahren musste. Anstatt sich zum passiven Opfer solcher Schikane machen zu lassen, hat Thomas Leidensgenossen gesucht und erfolgreich um sich versammelt, um durch die Stärke der Gemeinschaft Selbstvertrauen und Sicherheit zu gewinnen und weiterzugeben (Z. 56ff). Ein intensiveres Zugehörigkeitsgefühl konnte er in diesen Zweckgemeinschaften jedoch nicht entwickeln, da sie über die Schule hinaus in der Regel keinen Bestand hatten (Z. 103ff).

### Zusammenfassung

Zwischen Patchworkern und Otaku ist im Bezug auf belastende Probleme im Umgang mit Menschen außerhalb der Szene ein deutlicher Unterschied zu erkennen. Insbesondere das Verhältnis zu Gleichaltrigen gestaltet sich für die Otaku nicht nur als schwierig, sondern in der Regel als bedrückend, was sich besonders in ihren Erfahrungen mit Mobbing und Ausgrenzung manifestiert. Der Sozialraum Schule spielt in diesem Zusammenhang eine zentrale Rolle. Anders als in weiten Teilen der Freizeit beruht eine Vielzahl sozialer Kontakte

innerhalb der Schule nicht auf freiwilliger Basis. Unangepasstheit an die Mehrheit und eingeschränkte Kontaktfreudigkeit können, wie im Fall von Sebastian und Thomas, zu Ausgrenzungen oder gar zu Mobbing führen, dessen mögliche negativen Auswirkungen auf das weitere Leben insbesondere Daniela erfährt. Im Gegensatz zu den Otaku haben die Patchworker mit Ausnahme von Svenja solche Erfahrungen nicht machen müssen. Im Fall der 22-Jährigen haben sich derartige Probleme jedoch im Laufe der Zeit und mit dem Wechsel des sozialen Umfelds aufgelöst. Eine solche Entwicklung ist bei den Otaku hingegen nicht zu erkennen. Vielmehr haben sie durch die zahlreichen negativen Erfahrungen in ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung eine ablehnende Schutzhaltung entwickelt, die sich in Vorsicht und Zurückhaltung gegenüber anderen oder, wie im Fall von Thomas, in der bewussten Vermeidung von außerszenischen Kontakten manifestiert.

Derartige Spannungen und Probleme im sozialen Umfeld, das Gefühl des Außenseitertums und der Mangel an positiven Interaktionserfahrungen lassen soziale Grundbedürfnisse für die Otaku unbefriedigt. Insbesondere das Zugehörigkeitsgefühl zu einer Gemeinschaft und die daraus erwachsende Anerkennung durch andere sind für die Herstellung von Alterität von zentraler Bedeutung. Auch der Gewinn einer gewissen Handlungsfähigkeit, die aus sozialer Integration erwächst und die der Ohnmacht, die Sebastian und Daniela in der Form von Mobbing erfahren haben, gegenübersteht, zählt zu diesen Bedürfnissen. Da die vier Otaku im Gegensatz zu den Patchworkern genau diese Aspekte in ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung vermissen, gewinnt für sie die Szene hinsichtlich dieser Funktionen beträchtlich an Bedeutung.

### **11.1.2 Funktionen der Szeneteilnahme: Soziale Funktionen der Szene für die Szenegänger**

Aus den unterschiedlichen außerszenischen Rahmenbedingungen für die Herstellung von Alterität ergeben sich differenzierte Funktionen, die die Szene für den Einzelnen in dieser Hinsicht erfüllt. Diese geben Aufschluss über die sozialen Motive der Szeneteilnahme und sind wesentliche Faktoren, die die Nähe des Einzelnen zur Szene und die Intensität seiner Teilnahme begründen.

Die sozialen Funktionen der Szene werden im Folgenden in drei Bereiche unterteilt, die aufeinander aufbauen: Den Ausgangspunkt bildet die Funktion der Szene als Netzwerk sozialer Beziehungen, das die Szenegänger zur Interaktion mit Gleichgesinnten und zum Knüpfen von Kontakten nutzen. Erst wenn der Einzelne durch solche Kontakte und Bezie-

hungen in die Szene integriert ist, kann er die für Alterität wesentlichen Gefühle der Zugehörigkeit und Anerkennung gewinnen, die damit die zweite Ebene der sozialen Funktionen der Szene darstellen. Auf einer dritten Stufe stellt sich schließlich die Frage, ob und inwieweit der Einzelne durch seine Teilnahme an der Szenegemeinschaft Probleme und negative Erfahrungen in außerszenischen Kontexten zu kompensieren versucht, indem er innerhalb der Szene Sicherheit, Schutz und Geborgenheit sucht. Die Beziehungen der Szenegänger zu ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld, die zuvor analysiert wurden, kommen in diesem Punkt besonders zum Tragen.

**Tabelle 3: Soziale Funktionen der Szene für die Szenegänger**

		(Interessen-) Gemeinschaft	Zugehörigkeit u. Anerkennung	Schutze, Sicherheit, Geborgenheit
Patchworker	Sören	●	●	
	Svenja	●	●	
	Viviane	●	●	
	Dimitri	●	●*	
Otaku	Myv	●	●	●
	Sebastian	●	●	●
	Daniela	●	●	●
	Thomas	●	●	●

\*nur in einem begrenzten Lebensabschnitt

### Patchworker

Während sowohl Patchworker als auch Otaku die Szene als Interessengemeinschaft nutzen, die sie mit Gleichgesinnten zusammenführt, zeigt sich bei den darauf aufbauenden Funktionen eine zum Teil deutliche Abgrenzung der beiden Gruppen voneinander. Sörens Kontakte zu anderen Szenegängern dienten anfangs primär der intensiveren Beschäftigung mit Anime und Manga (Sören, Z. 77f). Da er dieses Motiv zunächst deutlich in den Vordergrund seines Interesses stellte, knüpfte er zu Beginn seiner Szeneteilnahme nur sporadisch Kontakte mit anderen Fans, woraus sich jedoch durch regelmäßige Online-Kommunikation und spätere persönliche Treffen mit der Zeit engere Bindungen und schließlich feste Freundschaften entwickelten. Erst durch die Etablierung solcher Beziehungen konnte der 19-Jährige ein Zugehörigkeitsgefühl zur Szene entwickeln, das er bis dahin innerhalb des

Netzwerkes vermisst hatte (Z. 81ff). Durch die Offenheit und Freundlichkeit, die er während des Besuches seiner ersten Conventions erlebte, verstärkte sich dieses Gefühl: „Ich wusste damals nicht, dass man Menschen einfach so ansprechen kann und sich sofort mit ihnen unterhalten kann, als ob man sie schon lange kennt, wie wir es da gemacht haben. [...] Da wusste ich, dass diese Szene mir irgendwie liegen muss“ (Z. 108ff). Auch durch Cosplay, das er auf Conventions häufig praktiziert, gewinnt Sören Zugehörigkeit und Anerkennung innerhalb der Szene. Durch das Tragen eines Kostüms und das dazugehörige Rollenspiel präsentiert er seinen individuellen Stil und inszeniert gleichzeitig die verkörperte Figur und sich selbst. „Indirekt gefällt es mir eventuell Aufsehen zu erregen, aber das weiß ich selber nicht genau. [...] Man wird angesprochen, weil jemand auch ein großer Fan dieses Charakters ist und so erhält man nette Konversationen“ (Z. 355ff). Da der 19-Jährige sich auch in seiner unmittelbaren sozialen Umgebung wohl und darüber hinaus verschiedenen Gemeinschaften zugehörig fühlt, spielen für ihn Schutz oder Geborgenheit gewährende Funktionen der Szene keine Rolle. Auch von der expliziten Suche nach Anerkennung und Akzeptanz, die er bei einigen anderen Szenegängern erkennt, distanziert sich der Schüler (Z. 291ff).

Ähnlichen, obgleich intensiveren Nutzen gewinnt die 22-jährige Svenja aus den sozialen Funktionen der Szene. Auch für sie stellte das Teilen ihres Hobbys mit Gleichgesinnten zu Beginn ihrer Szeneteilnahme ein zentrales Motiv dar: „Also in erster Linie war es sicher der Austausch, dass man jemanden kennen lernen konnte, der die gleiche Serie mochte und einen dann auch auf andere Serien brachte“ (Svenja, Z. 79f). Nach ersten Kontakten zu anderen Fans knüpfte die Studentin jedoch schnell engere Beziehungen innerhalb der Szene und baute so einen für sie heute sehr wichtigen Freundeskreis auf (Z. 684f). Von besonderer Bedeutung war für Svenja gerade zu Schulzeiten die Offenheit der Szene, die die Probleme in ihrem sozialen Umfeld zum Teil kompensieren konnte: „Zu meiner Schulzeit war ich nicht die Beliebtteste und abgesehen von ein paar Freunden hat sich niemand für mein Hobby interessiert und man stieß eher auf Abweisung [...]. Und dann kommt man dahin und erlebt sehr viel Offenheit und Herzlichkeit, man wird mit offenen Armen empfangen“ (Z. 326ff). Das Gefühl, zu einer Gemeinschaft zu gehören, in der sie akzeptiert und vorbehaltlos aufgenommen wird, stellte für Svenja während der Schulzeit durch den Kontrast zu ihren außerszenischen Erfahrungen ein weiteres wesentliches Motiv für ihre Szeneteilnahme dar. Sie schreibt der Gemeinschaft in diesem Zusammenhang gar ähnliche Funktionen wie einer Familie zu (Z. 205) und betont dadurch die Zugehörigkeit, die sie

innerhalb der Szene erfährt. Ähnlich wie Sören spielt auch für die 22-Jährige der Gewinn von Anerkennung eine Rolle: „Das macht einen ja auch stolz, wenn man Anerkennung für seine Arbeit (sei es durch Cosplay, durch Fan Arts oder Fan Fictions) bekommt“ (Z. 342f). Durch die Entwicklung ihres Szeneengagements haben auch die sozialen Funktionen, die die Szene für Svenja erfüllt, Einschränkungen erfahren. Heute bezieht sie das Gefühl der Zugehörigkeit nicht mehr auf das Gros der Szene, sondern auf ihren engen Freundeskreis, den sie im Laufe der Zeit innerhalb des Netzwerks aufgebaut hat, sowie auf die Gemeinschaft der Helfer und Organisatoren von Fantreffen (Z. 609ff). Sicherheit und Schutz hat die Studentin in der Szene jedoch zu keinem Zeitpunkt gesucht.

Für Viviane steht die Funktion der Szene als Interessengemeinschaft deutlich im Vordergrund. Durch das Internetportal Animexx hat sie Menschen gefunden, die ihre Vorliebe für Anime und Manga teilen und mit denen sie sich darüber austauschen kann. Da die 18-Jährige in diesem Umfeld insbesondere ihrer Leidenschaft für das Zeichnen von Manga nachgehen möchte, hat sie speziell andere Szenegänger gesucht, mit denen sie sich austauschen, beraten und gemeinsam ihre Zeichenfähigkeit weiterentwickeln kann (Viviane, Z. 143ff). Durch den regelmäßigen Kontakt zu anderen Fans innerhalb der Szene hat sich die Schülerin im Laufe der Zeit immer mehr in die Gemeinschaft integriert, so dass sie heute einige enge Freundschaften zu anderen Szenegängern pflegt (Z. 95f). Dabei sind es jedoch nicht Gefühle der Zugehörigkeit oder Akzeptanz, die Viviane in diesen Beziehungen sucht, sondern allem voran ein enger Bezug zu ihrer Zeichenleidenschaft. Dies äußert sich darin, dass sie ihre Freundinnen in der Szene als „Zeichenfreundinnen“ (Z. 149) bezeichnet und sie damit von dem Gros der Szenegänger, aber auch von ihren anderen Freunden außerhalb der Szene abhebt. Da das Zeichnen von Manga in der Szene eine recht weit verbreitete Tätigkeit ist, stellt das Netzwerk für die 18-Jährige eine besonders geeignete Umgebung dar, innerhalb derer sie ihre Werke präsentieren kann: „Im Grunde ist es so: Mutti findet deine Bilder immer schön, aber wirklich weiterentwickeln kann man sich nur durch Kritik anderer...und der Anerkennung wegen“ (Z. 176ff). Das Gefühl, ehrliche Aufmerksamkeit für ihre Interessen und ihr eigenes Schaffen zu bekommen, sowie die daraus resultierende Anerkennung hat Viviane innerhalb der Szenegemeinschaft gefunden.

Auch für den 25-jährigen Dimitri ist vor allem die Funktion der Szene als Interessengemeinschaft von Bedeutung, innerhalb derer er sich ausgiebig mit Gleichgesinnten über Anime, Manga und seine Vorlieben austauschen kann. In Ermangelung entsprechender

Kontakte in seiner unmittelbaren sozialen Umgebung, hat er innerhalb der Szene Menschen gesucht und gefunden, mit denen er sein Interesse an Manga teilen konnte (Dimitri, Z. 235ff). Durch intensive Gespräche mit anderen Fans hat Dimitri ein gewisses Zugehörigkeitsgefühl entwickelt, das sich jedoch weniger auf die Szene als Ganzes, als vielmehr auf einzelne Personen darin bezieht, auf einen „Haufen super Leute“ (Z. 378), die seine Vorlieben teilen und sich wie er selbst für das „Mehr“ hinter den Manga interessieren (Z. 3767f). Diese Zugehörigkeit, die der 25-Jährige insbesondere auf Conventions und kleineren Fantreffen erfahren hat, hat er auf einer solchen Veranstaltung einige Jahre später verloren. Trotz großer Vorfreude auf das Event, das gute Programm und die bewährten Kontakte stellte diese Erfahrung einen Wendepunkt in seiner Szeneteilnahme dar: „Ich fragte mich jedoch nach 2 Stunden: Was zum Teufel mach ich hier? Kurz darauf Handy gezückt, Kumpels angerufen und ab in die Bar. Ich kann schlecht sagen, woran es lag. Der Funke wollte nicht mehr überspringen“ (Z. 120ff). Seitdem erfüllt die Szene für Dimitri ausschließlich die Funktion einer Interessengemeinschaft. Er bewegt sich in einer kleinen Nische des Netzwerks, innerhalb derer er mit Gleichgesinnten genau das teilt, was ihn an bestimmten Manga besonders interessiert, empfindet jedoch keine Zugehörigkeit zur Gesamtheit der Szenegemeinschaft (Z. 238ff).

### Otaku

Auch die Otaku nutzen die Szene als Interessengemeinschaft und zum Gewinn von Zugehörigkeit und Anerkennung, suchen darüber hinaus aber auch Sicherheit und Geborgenheit, die sie in ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung vermissen. Die 18-jährige Myv betont, dass sie in der Szene nicht nur Menschen gefunden hat, die ihr Hobby teilen, sondern in erster Linie Wesensgleiche: „Es war, als würde man alle kennen, alle lächelten sich an, jeder umarmte sich, obwohl man sich noch nie gesehen hatte. Die Tatsache dass sie alle wie ich waren, machte mich so überglücklich“ (Myv, Z. 305ff). Der Zusammenhalt innerhalb dieser Gemeinschaft, die uneingeschränkte Akzeptanz, die sie erfahren hat, und die Kontakte und Freundschaften, die sie geknüpft hat, ließen Myv eine Zugehörigkeit erfahren, die sie bis dahin in ihrem Leben nicht gekannt und vermisst hatte: „Ich war plötzlich jemand. Ich wusste wo ich hingehörte und das war die Szene. Von da an war ich glücklich“ (Z. 154f). Dieses intensive Zugehörigkeitsgefühl prägt die gesamte Szeneteilnahme der Schülerin und bildet einen starken Kontrast zu den Erfahrungen, die sie in ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung gemacht hat. Daraus wiederum erwächst ein Gefühl der Gebor-

genheit, eine Sicherheit wie in einem „zu Hause“ (Z. 304). Die 19-Jährige ist sich dieser Funktion der Szene durchaus bewusst und schöpft daraus Kraft: „Ich allerdings klammer mich daran, ich brauch das, weil sonst alles schief läuft, das ich außenherum noch habe“ (Z. 203f). Die Szene stellt für Myv einen Gegenpol zu ihrem sozialen Umfeld dar, eine Gemeinschaft, in der sie die positiven sozialen Erfahrungen machen kann, die ihr in außerszenischen Kontexten verwehrt bleiben.

Die sozialen Funktionen, die die Szene für Sebastian erfüllt, basieren primär auf der von ihm vorgenommenen Trennung zwischen innerszenischer und außerszenischer Lebenswelt. Der 19-Jährige stellt insbesondere einen starken Kontrast her zwischen seinen Erfahrungen mit Gleichaltrigen, von denen er sich unverstanden und ausgegrenzt fühlt, und seinen Erfahrungen mit anderen Szenegängern. In vielen der Letztgenannten hat er eine „Riesenfamilie“ gefunden (Sebastian, Z. 42), die sich wie er selbst dem „normalen Leben“ entgegenstellt (Z. 44). Er betrachtet die Szene als einen von seinem Verständnis der Norm abgegrenzten Raum, in dem er nicht nur Zugehörigkeit, sondern auch Sicherheit und Geborgenheit findet. Beide Funktionen manifestieren sich in Sebastians Verhältnis zu seinen Freunden innerhalb der Szene. Er betont dabei besonders das Vertrauen, das diese Beziehungen prägt: „Ich habe viele viele richtige Freunde gefunden die da sind wenn ich sie brauche, und darüber bin ich auch glücklich“ (Z. 224f). Im Gegensatz zu früheren Freunden außerhalb der Szene, von denen er sich im Stich gelassen fühlt, geben ihm seine neuen Freunde den nötigen Halt und die Unterstützung, die er für eine positive Gestaltung seines Lebens braucht. Aus diesen Gefühlen der Zugehörigkeit und Sicherheit schöpft Sebastian die Kraft, sich seinem erklärten Ziel, dem Realschulabschluss, mit neuer Motivation zu widmen.

Auch die 20-jährige Daniela hat innerhalb der Szene gänzlich andere Erfahrungen gemacht als in ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld, so dass die Gemeinschaft für sie eine wichtige Rolle in ihrem Leben spielt. Während sie außerhalb der Szene vor allem mit Ausgrenzung und Mobbing durch Gleichaltrige konfrontiert wurde, stellt die Szenegemeinschaft für sie einen Raum dar, in dem sie vorbehaltlos akzeptiert wird und Gleichgesinnte findet, die ähnliche Erfahrungen gemacht haben wie sie (Daniela, Z. 87ff). Insbesondere die Art und Weise des sozialen Miteinanders stellte für Daniela zu Beginn ihres Szeneengagements ein beeindruckendes Novum dar: „Da lernte ich auch viel, erstmal über den Umgang in der Szene und es war ungewohnt für mich das alle einem total selbstverständlich weiterhalfen

[...]. Ich stellte fest das in der Szene grundlegend erstmal alle bekloppt waren und man deshalb erstmal man selbst sein konnte“ (Z. 173ff). Die Gewissheit, so akzeptiert zu werden, wie sie ist, schafft zusammen mit der Offenheit, die die 20-Jährige innerhalb der Szene erlebt hat, ein besonders intensives Gefühl der Zugehörigkeit und bildet gleichzeitig einen deutlichen Kontrast zu ihren außerszenischen Erfahrungen. Da vor allem das Mobbing Danielas Verhältnis zu Gleichaltrigen geprägt hat, übernimmt die Szene für sie auch die Funktion einer Sicherheit gewährenden Gemeinschaft. Insbesondere zu Schulzeiten haben ihr Anime, Manga und die Szene geholfen, „einfach nur dadurch, dass sie da waren. Man weiß, dass in der Szene alle hilfsbereit sind, und wenn man auf ein Treffen geht, dass dich da jeder Fremde, einfach nur weil er dazugehört, fraglos offenherzig empfängt und begrüßt“ (Z. 100ff). Die 20-Jährige fühlt sich in der Gemeinschaft sicher und geborgen, zumal sie die Erfahrung gemacht hat, dass „Anime/Manga Fans immer gute Menschen sein müssen und nicht ignorant sind oder zu ‚erwachsen‘ oder Mobber“ (Z. 94f) und damit das Gegenteil davon verkörpern, womit sich Daniela in außerszenischen Kontexten häufig konfrontiert sieht.

Thomas, der seine Erfahrungen stets sehr selbstreflektiert mitteilt und bewusst danach strebt, seinem eigenen, differenzierten Verständnis eines Otaku gerecht zu werden, versucht auch im Bezug auf die sozialen Funktionen der Szene eine aktive, gestaltende Rolle einzunehmen. Zu Beginn seines Engagements nutzte der 21-Jährige das Netzwerk primär, um Menschen zu finden, die seine Interessen teilten und „die auch anders waren“ (Thomas, Z. 53) als die meisten seiner Peers. Da sich der Auszubildende jedoch recht bald vom Gros der Szene distanzierte und zusammen mit seinem besten Freund innerhalb des Netzwerks nach Menschen suchte, die seine Art der Lebensführung nicht nur akzeptieren, sondern teilen, hat er ein intensives Zugehörigkeitsgefühl zu einer kleinen Nische innerhalb der Szene entwickelt; zu Menschen, die sind wie er selbst (Z. 670ff). Diese Otaku-Gemeinschaft stellt einen sozialen Raum dar, dessen Exklusivität Thomas besonders hervorhebt: „Den Begriff [Otaku] verdienen wenige und er ist ein gutes Erkennungsmerkmal. [...] Ich nenne mich nicht einfach so, ich bin einer und das soll einfach jeder gleich wissen“ (Z. 355ff). Auch der 21-Jährige gewinnt Sicherheit aus seiner Szeneteilnahme, jedoch gestaltet sich diese Funktion bei ihm anders als bei den übrigen Interviewpartnern: Thomas versucht, Sicherheit und Schutz selbst zu schaffen, indem er sich bewusst auf kleine, überschaubare soziale Räume und auf Systeme beschränkt, mit denen er vertraut ist und die er zu beherrschen glaubt: „Das Internet ist meine Plattform um Leute kennen zu lernen und

zu reden, nicht die Straße wie für viele andere“ (Z. 377f). Auch innerhalb der Szene beschränkt sich der Auszubildende auf eine enge Nische, in der er Kontakte und Beziehungen knüpft, und grenzt sich von der Gesamtheit des Netzwerks ab. Dies manifestiert sich ebenfalls in den Fantreffen, die der 21-Jährige besucht: „Einige mögen es eher gemütlich und ohne soviel Getummel. Beim Marathon<sup>48</sup> sucht sich der ANT<sup>49</sup> jedes Mal extra ein Hotel aus. Was groß und gemütlich ist aber immer etwas abseits. Dann besetzten wir das gesamte Hotel. [...] Also das gesamte Gelände ist dann sozusagen Otaku Gebiet“ (Z. 898ff). Diese bewusste Suche nach Einschränkung schafft Sicherheit für Thomas, die er nicht in seiner unmittelbaren sozialen Umgebung, sondern in „seinem“ überschaubaren Ausschnitt der Szene erfährt.

### Zusammenfassung

Die sozialen Funktionen, die die Szene für den Einzelnen erfüllen kann, lassen eine recht deutliche Abgrenzung von Patchworkern und Otaku zu, obgleich sich die Motive beider Gruppen zum Teil überschneiden. So dient die Szene jedem der Interviewpartner als Gemeinschaft, in der soziale Interaktion mit Gleichgesinnten und das Teilen des gemeinsamen Interesses ermöglicht werden. Während diese Funktion für die Otaku nur zu Beginn ihrer Szeneteilnahme im Vordergrund steht und alsbald um den Gewinn von Zugehörigkeit und Sicherheit erweitert wird, stellt sie für die Patchworker Viviane und Dimitri fortwährend das wichtigste soziale Motiv für ihr Szeneengagement dar.

Nichtsdestotrotz erfahren auch die Patchworker innerhalb der Gemeinschaft der Szene Gefühle der Zugehörigkeit und Anerkennung. Im Gegensatz zu den Otaku sind sie jedoch nicht explizit auf der Suche danach und erfahren diese damit auf eine weniger intensive Art und Weise. Eine Ausnahme stellt die 22-jährige Svenja dar, die als Patchworkerin in der Szene neben Gleichgesinnten vor allem auch die Integration in eine Gemeinschaft und die damit einhergehende Zugehörigkeit gesucht hat. Sie schließt damit die Lücke zwischen Patchworkern und Otaku und eröffnet einen Erklärungsansatz für die beobachteten Unterschiede: Da Svenja, genau wie die befragten Otaku, (zu Schulzeiten) ein von Problemen geprägtes Verhältnis zu ihrer außerszenischen sozialen Umgebung und besonders zu Gleichaltrigen beschreibt, ist ein Zusammenhang zwischen diesen Problemen und der Su-

---

<sup>48</sup> Der *Anime Marathon* ist eine jährlich stattfindende Convention, die vom Verein Anime no Tomodachi veranstaltet wird.

<sup>49</sup> Gemeint ist der „Anime no Tomodachi - Verein zur Förderung japanischer Populärkultur in Deutschland e.V.“.

che nach Kompensation durch die Teilnahme an der Szene naheliegend. Die positiven sozialen Erfahrungen, die sie in ihrem unmittelbaren Umfeld nicht machen, realisieren die Otaku innerhalb der Szenegemeinschaft. Dabei geht ihre Suche, anders als bei Svenja, über den Gewinn von Zugehörigkeit und Anerkennung hinaus und schließt das Gefühl von Sicherheit und Geborgenheit ein. Im Gegensatz zu den Patchworkern sehen sie sich in außerszenischen sozialen Räumen mit Ausgrenzung und zum Teil mit Anfeindungen konfrontiert. Die Sicherheit, die ihnen in ihrem Leben fehlt und über die Machtlosigkeit in solch belastenden Situationen hinweghilft, suchen und finden die Otaku in der Szene, in der Gemeinschaft, die den stärksten Kontrast zu ihren negativen sozialen Erfahrungen darstellt.

### **11.1.3 Auswirkungen der Szeneteilnahme I: Charakterisierung der Szenegemeinschaft**

Die Auswirkungen der Szene auf die Patchworker und Otaku, die sich aus den dargestellten Funktionen ergeben, werden auf zwei Ebenen analysiert. Eine erste Betrachtung konzentriert sich auf die Art und Weise, wie die Szenegänger die Szene als sozialen Raum charakterisieren und bewerten. Eine solche Einschätzung spiegelt ihre unterschiedlichen sozialen Erfahrungen innerhalb des Netzwerks wider. Dabei vervollständigt die Kontrastierung mit außerszenischen Erfahrungen das Bild, das der Einzelne von der innerszenischen Gemeinschaft gewinnt. Nachdem bereits die Analyse der Funktionen der Szene den Gewinn von Zugehörigkeit als ein wichtiges Moment herausgestellt hat, liegt der Fokus an dieser Stelle auf der Bestimmung der Intensität dieser Zugehörigkeit. Darüber hinaus wird der Frage nachgegangen, wie sehr sich Patchworker und Otaku aufgrund ihrer innerszenischen und außerszenischen sozialen Erfahrungen in die Szenegemeinschaft integrieren. Für einen besseren Überblick sorgt die Unterscheidung der von den Szenegängern vorgenommenen Bewertungen in homogene, eindeutig positive und heterogene, differenzierte Charakterisierungen der Szenegemeinschaft.

**Tabelle 4: Charakterisierung der Szenegemeinschaft**

		homogen, eindeutig positiv	heterogen, differenziert
Patchworker	Sören		●
	Svenja		●
	Viviane		●
	Dimitri		●
Otaku	Myv	●	
	Sebastian		●
	Daniela	●	
	Thomas		●

### Patchworker

Die Patchworker charakterisieren die Szene geschlossen als heterogene Gemeinschaft von Fans, deren soziale Eigenschaften differenziert zu beurteilen sind. Sören hat sowohl positive als auch negative Erfahrungen mit anderen Szenegängern gemacht, wodurch er eine kritische Einstellung zur Szene entwickelt hat. Auf der einen Seite stellt der 19-Jährige die sozialen Stärken der Gemeinschaft heraus, die ihn zu Beginn seiner Szeneteilnahme sehr beeindruckt haben. Er hat insbesondere im direkten Kontakt mit anderen Fans ein bis dahin unbekanntes Maß an Offenheit und Freundlichkeit erfahren (Sören, Z. 107ff) und schätzt die Hilfsbereitschaft untereinander, „die es meistens im Alltagsleben nicht gibt“ (Z. 216). Auf dieser Grundlage hat der Schüler viele Kontakte zu anderen Szenegängern geknüpft, einige enge Freundschaften geschlossen und ein Zugehörigkeitsgefühl zur Szene aufgebaut. Gleichzeitig reflektiert Sören diese Beziehungen und gewinnt ein differenziertes Verständnis von der Szenegemeinschaft: „Es gibt halt beide Seiten, wobei ich wie gesagt in keiner Szene so viele Freunde schnell gewonnen und dann schnell wieder verloren habe“ (Z. 277f). Er führt diesen Umstand insbesondere auf das Problem der Kurzlebigkeit sozialer Beziehungen innerhalb der Szene zurück, das zum einen dem Umstand geschuldet sei, dass Interaktion häufig ausschließlich online stattfindet (Z. 250ff), und zum anderen auf einem oft unreflektierten, „hypegesteuerten“ (Z. 238) Verhalten vieler Szenegänger beruhe: „Nicht selten musste ich auf Steckbriefen bei Animexx entdecken, dass sich Personen, die sich vor 2 Tagen kennen gelernt haben, über alles lieb haben und gute Freunde für das ganze Leben sein wollten“ (Z. 228ff). Darüber hinaus erkennt Sören eine negative Entwicklung innerhalb der Szenegemeinschaft hin zu „Grüppchenbildungen und Lästereien“

(Z. 221), die insbesondere dem starken Zusammenhalt entgegenwirkt, den er schätzt. Durch seine unterschiedlichen Erfahrungen wird auch die Intensität seiner Zugehörigkeit zur Szene geprägt: Anstatt sich vorbehaltlos in die Szenegemeinschaft zu integrieren, wahrt der 19-Jährige einen gewissen Abstand und begreift die Szene als einen sozialen Raum, der für sein Leben eine Bereicherung darstellt, an den er sich jedoch nicht, wie er es bei anderen Fans erkennt, zu eng binden möchte.

Wie Sören erkennt auch Svenja eine negative Entwicklung innerhalb der Szenegemeinschaft und sieht darin einen Grund für ihre fortschreitende Distanzierung vom Gros der Szene. Der Beginn ihres Engagements war von einem starken Gefühl der Zugehörigkeit geprägt, das die 22-Jährige zu dem Zeitpunkt außerhalb der Szene nicht erfahren hat. Auch sie betont die Offenheit und Herzlichkeit, mit der ihr die anderen Szenegänger begegnet sind (Svenja, Z. 329f). Im Gegensatz zu Sören hat für Svenja jedoch insbesondere die Akzeptanz, die sie durch die Gemeinschaft erfahren hat, zu Beginn ihres Szeneengagements eine zentrale Rolle gespielt (Z. 350ff). Dieses Zugehörigkeitsgefühl, das die Studentin speziell zu Schulzeiten in ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung nicht gewinnen konnte, hat lange Zeit ihr Bild von der Szene als Familie geprägt (Z. 449f), die sich durch Zusammenhalt und Toleranz auszeichnet und in der sie einen engen Freundeskreis aufbauen konnte. Diese Gemeinschaft hat sich jedoch aus Svenjas Sicht innerhalb der letzten zwei Jahre zum Negativen verändert. Aus der Familie wurde „ein großer Haufen Leute, die durch das Hobby verbunden sind“ (Z. 450), ein „Kindergarten [...], wo viele sich nur profilieren wollen und alles tun, um die Aufmerksamkeit anderer zu bekommen“ (Z. 419ff). Die schrittweise Loslösung der 22-Jährigen von großen Teilen der Szene beruht jedoch neben diesen negativen Veränderungen auch auf ihrer persönlichen Entwicklung. So vermisst Svenja eine gemeinsame Basis für Gespräche mit vielen Fans und erkennt eine deutliche Interessendifferenz, die sie einerseits auf den Altersunterschied zu den jüngeren Szenegängern zurückführt (Z. 433ff). Andererseits beschränkt sie selbst ihre Zugehörigkeit zur Szenegemeinschaft auf ihren Freundeskreis innerhalb des Netzwerks: „Ich habe inzwischen meine Freunde gefunden und ‚brauche‘ keine neuen“ (Z. 608f). Sie limitiert damit den sozialen Raum, in dem sie mit anderen Szenegängern interagiert, und schränkt aufgrund der unterschiedlichen Erfahrungen ihre Integration in die Gemeinschaft ein. Dies manifestiert sich besonders dadurch, dass sie in ihren Darstellungen ihren engeren Freundeskreis, den sie innerhalb des Netzwerks aufgebaut hat, von der Gesamtheit der Szene trennt.

Die 18-jährige Viviane gewinnt im Vergleich zu Sören und Svenja weitaus weniger Zugehörigkeit durch ihre Teilnahme an der Szene. Da sie sich auf wenige Kontakte beschränkt, mit denen sie ihre Zeichenleidenschaft teilen kann, vollzieht sich ihre Integration in die Gemeinschaft unter entsprechend anderen Vorzeichen. Neben ihren „Zeichenfreundinnen“ (Viviane, Z. 149) hat die Schülerin nur sporadisch intensiveren Kontakt mit anderen Szenegängern, was sie, ähnlich wie Sören, auf die Kurzlebigkeit solcher Beziehungen zurückführt: „Es verliert sich einfach. Nach 5 [Foren-]Einträgen ist das einzige Thema, was einen verbindet, ausgespart oder man merkt spätestens an diesem Punkt, dass man nicht viel gemein hat. Oder man ist einfach zu faul zum Zurückschreiben“ (Z. 320ff). Viviane charakterisiert die Szene als eine heterogene Gemeinschaft, die „eine Menge unterschiedliche Leute mit unterschiedlichen Interessen“ vereint (Z. 293f). Mit einem gewissen Abstand reflektiert die 18-Jährige das Verhalten und die Motive unterschiedlicher Gruppen von Szenegängern, ordnet sich selbst dabei jedoch nur einer kleinen Randgruppe zu, deren Wissen und Einblicke begrenzt sind und deren Distanz zum Kern der Szene dementsprechend groß ist (Z. 302ff). Aus dieser Perspektive beschreibt Viviane die Szenegänger trotz einiger negativer Erfahrungen im Großen und Ganzen als „vernünftig“ (Z. 310). Anders als Sören und Svenja, die sich ebenfalls nur bedingt in die Szenegemeinschaft integrieren, hat Viviane, mit Ausnahme ihrer Zeichenfreundinnen, kaum soziale Bezugspunkte innerhalb der Szene und entsprechend wenig Nähe und Zugehörigkeit entwickelt.

Ähnlich wie Viviane präsentiert sich auch Dimitri der Szene gegenüber als reflektiert und distanziert und ist heute, nach verschiedenen Entwicklungen seiner Szeneteilnahme, nur noch in geringem Maße in die Gemeinschaft integriert. Die Zugehörigkeit, die er zu Beginn seines Engagements empfunden hatte, basierte auf den positiven Erfahrungen, die der 25-Jährige im Umgang mit anderen Szenegängern gemacht hat. Freundschaften haben sich aus solchen Online-Kontakten jedoch nur unter bestimmten Voraussetzungen entwickelt, da für Dimitri persönliche Treffen grundlegend für engere Bindungen sind (Dimitri, Z. 299ff). Die Szenegänger, mit denen der Grafiker intensivere Beziehungen pflegt, hat er schon vor seiner Teilnahme gekannt, oder sie leben in seiner unmittelbaren Umgebung. Das Gegenstück zu diesen positiven Erfahrungen innerhalb der Szene stellen für Dimitri Konfrontationen mit bestimmten Gruppen von Szenegängern dar, die er in ihrem Fantum als zu extrem betrachtet und als Otaku charakterisiert:

„Ich denke, im Rahmen einer Convention, wo ja schließlich nur Fans hingehen, denkt man, man könne den Alltag etwas hinter sich lassen. So reagieren viele so, wie sie's normalerweise nicht tun würden. So wird z.B. schreiend rumgerannt, man spricht pseudo Japanisch.

[...] Man kann ja, auch wenn man nur unter Fans ist, ein Minimum an Anstand wahren“ (Z. 154ff).

Er grenzt sich selbst deutlich von solchen Szenegängern ab, zumal derartiges Verhalten auch einen Ausschlag für seine zunehmend distanziertere Haltung gegenüber der Szene gegeben hat (Z. 123ff). Seit dem Schlüsselerlebnis auf einer Convention (siehe Kapitel 11.1.2.1) betrachtet sich der 25-Jährige kaum noch als Teil der Gemeinschaft und hat seine Zugehörigkeit weitestgehend eingebüßt. Wie Viviane reflektiert er seine Szeneteilnahme, ordnet sich selbst „einer kleinen Nische des Ganzen“ zu (Z. 239) und empfindet nur noch eine geringe Verbundenheit mit der Mehrheit der Fans.

### Otaku

Die Gruppe der Otaku zeigt sich bei der Charakterisierung der Szene als soziales System gespalten. Dennoch ergeben sich für diese Gruppe andere Zugehörigkeits- und Integrationsintensitäten als für die Patchworker. Myv beschreibt die Szene als homogene Gemeinschaft, die sich durch die positiven Eigenschaften der Fans deutlich von außerszenischen sozialen Räumen abhebt. Die 18-Jährige empfindet eine natürliche Verbundenheit mit anderen Szenegängern, die sie im Kontakt mit Außenstehenden nicht entwickeln kann:

„Trefte ich jemand Neues, der nicht aus der Szene ist, unterhalte ich mich normal. Wir tauschen einige Informationen über uns aus und danach trennen wir uns und es ist egal. Aber trefte ich jemanden aus der Szene, dann ist das so, als würde ich jemanden treffen den ich schon ewig kenne, [...] es fühlt sich an wie eine richtige Freundschaft“ (Myv, Z. 190ff).

Die Schülerin charakterisiert die Szene als eine explizit positive und harmonische Gemeinschaft, die sich durch den Zusammenhalt der Szenegänger untereinander (Z. 150) und ihren stets herzlichen und aufgeschlossenen Umgang (Z. 61f) auszeichnet und sich mit den Begriffen „Toleranz, Freundschaft, und Liebe“ (Z. 286) bestmöglich beschreiben lässt. Dadurch, dass Myv in der Szene ein bis dahin unbekanntes Zugehörigkeitsgefühl erfahren, enge Freunde und ein „zu Hause“ (Z. 304) gefunden hat, erschließt sich ihre intensive Nähe zu diesem sozialen Netzwerk. Ihre prägenden Erfahrungen mit der Szenegemeinschaft veranlassen die 18-Jährige sogar dazu, dass sie andere Szenegänger von den sozialen Qualitäten der Szene zu überzeugen versucht: „Ich kenne viele solcher Leute, die sehr negativ denken, weil sie in ihrer Stadt keine Freunde haben oder ähnliches, haben sie auch öfters Angst davor bei Animexx Bande zu knüpfen aus Angst vor Enttäuschung. Ich versuche den Leuten immer klar zu machen das diese Angst nicht nötig ist“ (Z. 166ff). Der Grad ihrer Integration in die Gemeinschaft äußert sich nicht zuletzt in der Wortwahl der Schüle-

rin: Sie verwendet in vielen Situationen das Personalpronomen „wir“, wenn sie das Verhalten und die Eigenschaften der Szenegänger beschreibt: „Und ich bin froh wenn ich anderen Leuten erklären kann wieso wir so sind, wie wir sind“ (Z. 200f).

Auch Sebastian empfindet eine starke Zugehörigkeit zur Szene, obgleich er aufgrund unterschiedlicher Erfahrungen die Heterogenität der Gemeinschaft herausstellt. Ähnlich wie Svenja erkennt der 19-Jährige negative Entwicklungen, die den Zusammenhalt und das Miteinander beeinträchtigen. Neid und ein übersteigerter Wettbewerbsgedanke führen seiner Meinung nach insbesondere unter Cosplayern zu Spannungen und Problemen, mit denen sich Sebastian in der Vergangenheit konfrontiert sah: „Das Problem liegt eigentlich darin, dass der Neid unter den Cosplayern immer größer wird [...]. Ich wurde von jemandem ‚fertiggemacht‘ nur weil ich zu meinem Cosplay Plateau getragen hab“ (Sebastian, Z. 26ff). War er zu Beginn seines Engagements noch der Überzeugung, die Szene sei „eine Riesenfamilie“ (Z. 42), die sich durch ihre Zusammengehörigkeit und Toleranz auszeichnet, so hat ihm „dieses gegenseitige Runtermachen“ (Z. 35) zu einem differenzierten Blick auf die Szene verholfen. Auch in der Szenegemeinschaft als schützendem Raum, der für ihn stets einen klaren Gegensatz zu seinem problembelasteten sozialen Umfeld dargestellt hat, ist Sebastian vor negativen Erfahrungen nicht gänzlich gefeit. Anders als Myv beschreibt er die Szenegänger auf dieser Grundlage nicht als homogene Einheit, sondern betont ihre individuelle Verschiedenheit, durch die sie nicht grundsätzlich von Menschen außerhalb der Szene abgegrenzt werden können (Z. 331f). Dennoch charakterisiert der 19-Jährige die Szene im Großen und Ganzen als umgänglich und offen (Z. 333) und empfindet eine intensive Zugehörigkeit, die sich vor allem auf seine zahlreichen positiven Beziehungen zu anderen Szenegängern stützt, zu denen auch seine engsten Freunde gehören (Z. 220ff).

Anders als Sebastian hat die 20-jährige Daniela ausschließlich positive Erfahrungen im Umgang mit anderen Szenegängern gemacht und grenzt die Gemeinschaft der Fans deutlich von allem Außerszenischen ab. Im Gegensatz zu Mobbing, Ablehnung und Ausgrenzungen, mit denen sich Daniela besonders zu Schulzeiten konfrontiert sah, hat sie innerhalb der Szene Offenheit, Hilfsbereitschaft und Akzeptanz erfahren (Daniela, Z. 102ff), was sie zu der Überzeugung gebracht hat, dass „Anime/Manga Fans immer gute Menschen sein müssen und nicht ignorant sind oder zu ‚erwachsen‘ oder Mobber“ (Z. 94f). Die permanente Gegenüberstellung von inner- und außerszenischen Erfahrungen prägt ihre Cha-

rakterisierung der Szenegemeinschaft, so dass sie die Szenegänger als homogene Gruppe guter Menschen explizit von allen anderen trennt:

„Ich habe ja manchmal das Gefühl, dass man zum Anime/Manga Fan geboren ist, weil ich mir einfach nicht vorstellen kann, dass bestimmte Eigenschaften, die eigentlich fast alle Anime/Manga Fans haben und Außenstehende kaum oder weniger, nur durch die Szene selber oder durch Zufall oder so bei den Personen entstanden sein sollen“ (Z. 192ff).

Durch diese Gegenüberstellung veranschaulicht Daniela ihre Nähe zur gesamten Szene sowie ihre Distanz zu außerszenischen Kreisen. Die 20-jährige kompensiert durch ihre vorbehaltlose Integration in die Szenegemeinschaft die Probleme, denen sie sich außerhalb dieses Netzwerks gegenüber sieht, und hat aufgrund dieser Sicherheit ein besonderes intensives Zugehörigkeitsgefühl entwickelt.

Da sich der 21-jährige Thomas nicht nur von allem Außerszenischen, sondern auch von Großteilen des Netzwerks selbst abgrenzt, vollziehen sich sowohl seine Charakterisierung der Szene als auch seine Integration in dieselbe im Vergleich zu den anderen Interviewpartnern unter anderen Vorzeichen. Er ordnet sich selbst dem Otaku-Netzwerk zu, das er als kleinen, abgegrenzten Raum innerhalb der Szene betrachtet, und empfindet zu dieser Nische uneingeschränkte Zugehörigkeit. Dies äußert sich auch in seiner Charakterisierung der Otaku, die Thomas durchaus als eine homogene Gemeinschaft beschreibt, die allesamt bestimmte Merkmale und Verhaltensweisen teilen: „Otakus sind meistens sehr intelligent. Sie sind sehr wohl gesellschaftsfähig und so. Sie arbeiten wie alle anderen auch und genauso hart. [...] Ein Otaku wird so gut wie nie aggressiv werden“ (Thomas, Z. 850ff). Er versteht die Otaku als Gruppe von Menschen, die nicht nur eine Leidenschaft, sondern auch eine konkrete Art der Lebensführung gemeinsam haben. Der Mehrheit der Szene steht der Auszubildende hingegen kritisch gegenüber, zumal er die Motive vieler Fans nicht nachvollziehen kann: „Vielen auf Animexx würde ich eher eine Singlebörse empfehlen. Oder ein Forum was nur von J-Pop/Rock handelt. Denn mit einem echten Fan haben die da meist nicht viel gemeinsam“ (Z. 526ff). Da sich Thomas grundsätzlich in seinem Leben nicht an etwas anpassen will, mit dem er sich nicht identifizieren kann, passt er sich auch innerhalb der Szene nicht an die Mehrheit der Fans an, sondern ist stets darauf bedacht, sich selbst treu zu bleiben. Die Otaku stellen für den 21-Jährigen eine „eigene Gemeinschaft unter sich“ dar (Z. 281), die er deutlich sowohl vom Gros der Szene als auch von allen außerszenischen Gruppierungen abgrenzt und zu der er eine einzigartige Wesensgleichheit empfindet.

### Zusammenfassung

Obwohl sechs der acht Interviewpartner die Szene als heterogene Gemeinschaft mit Stärken und Schwächen charakterisieren, fällt auf, dass sich die Otaku deutlich intensiver in dieses Netzwerk bzw. in bestimmte Bereiche davon integrieren. Dieses starke Zugehörigkeitsgefühl scheint auch auf den negativen Erfahrungen mit ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung und der daraus folgenden Abgrenzung von außerszenischen Beziehungen und Gemeinschaften zu beruhen. Während Myv und Daniela die Szene als harmonische Einheit „guter“ Menschen erleben und sich ganz und gar damit identifizieren, beschränken Sebastian und Thomas ihre Integration aufgrund ihrer differenzierten Erfahrungen auf einige Bereiche bzw. Gruppen in der Szene. Innerhalb dieser von ihnen selbst gewählten Sozialräume entwickeln die Otaku intensivste Zugehörigkeit, wie sie sie außerhalb der Szene in keiner Weise erfahren.

Da die Patchworker sich nicht von außerszenischen Gemeinschaften abgrenzen, sondern sich in unterschiedlichen sozialen Räumen bewegen, fällt auch ihre Integration in die Szene im Verhältnis zu den Otaku eher gering aus. Sie erkennen die Heterogenität der Gemeinschaft, die sich aus der Individualität der Szenegänger, ihren unterschiedlichen Motiven und Verhaltensweisen ergibt, und beurteilen die sozialen Strukturen und Prozesse innerhalb des Netzwerks mit einer gewissen Distanz. Sie integrieren sich nur bedingt in die Szene, variieren ihre Zugehörigkeit und passen sie aktuellen Erfahrungen und Orientierungen an.

#### **11.1.4 Auswirkungen der Szeneteilnahme II: Etablierung von Freundschaften**

Der zweite Aspekt sozialer Auswirkungen der Szeneteilnahme konzentriert sich auf die Beziehungen zu anderen Menschen, die die Interviewpartner innerhalb der Szene unterhalten. Von Interesse sind in diesem Zusammenhang insbesondere die Quantität und die Qualität von Freundschaften. Neben der Frage, ob innerhalb der Szenegemeinschaft enge Beziehungen und Freundschaften entstehen und etabliert werden können, steht vor allem das Verhältnis zwischen inner- und außerszenischen Freundschaften im Mittelpunkt des Interesses. Auf dieser Grundlage lässt sich ein deutliches Bild vom sozialen Leben der Szenegänger in inner- oder außerszenischen Räumen gewinnen, das die Bedingungen offenlegt, unter denen sie ihr soziales Selbst, ihre Alterität, konstruieren.

**Tabelle 5: Etablierung von Freundschaften**

		innerhalb der Szene	ausschließlich innerhalb der Szene
Patchworker	Sören	●	
	Svenja	●	
	Viviane	●	
	Dimitri	●	
Otaku	Myv	●	●
	Sebastian	●	●
	Daniela	●	●
	Thomas	●	●

Patchworker

Trotz ihrer zum Teil sehr eingeschränkten Zugehörigkeit zur Szenegemeinschaft haben alle Patchworker in der Szene enge Freunde gefunden. Sören unterscheidet hinsichtlich der Intensität solcher Beziehungen nicht zwischen inner- und außerszenischen Freundschaften. Einige seiner Freunde, die auch der Szene angehören, hat Sören außerhalb des Netzwerks kennengelernt, so dass das gemeinsame Hobby eher zufällig ist und diese Beziehungen lediglich intensiviert hat (Sören, Z. 517ff). Die meisten sowie zwei seiner besten Freunde hat der 19-Jährige jedoch erst durch die Szene kennengelernt. Mit diesen verbindet ihn weitaus mehr als nur die Zugehörigkeit zur gleichen Interessengemeinschaft: „Man kann sich treffen, über Probleme reden, einfach nur mal Spaß haben und viele verschiedene Themen bei Gesprächen aufgreifen“ (Z. 283f). Anime und Manga stellen in vielen seiner engeren Beziehungen ein Bindeglied oder einen Verstärker dar, nicht jedoch das Fundament der Freundschaft. Persönliche Treffen zieht Sören gerade vor dem Hintergrund der Kurzlebigkeit vieler Online-Kontakte der Anonymität des Internets vor (Z. 153). Regelmäßige Besuche von Fantreffen sind für ihn daher ein zentrales Mittel, um die Beziehungen zu Freunden und Bekannten, die nicht in seiner Nähe leben, aufrechtzuerhalten. In der Etablierung dieser engen Freundschaften sieht der 19-Jährige den größten Einfluss der Szene auf sein Leben (Z. 455f), betont jedoch gleichzeitig seine vielseitige soziale Ausrichtung: „Natürlich verstehe ich mich auch gut mit Leuten, die gar nichts mit der Szene am Hut haben“ (Z. 456f). Er beschränkt seine Freundschaften nicht auf die Szenegemein-

schaft, sondern unterhält auch in anderen Bereichen seines Lebens, wie zum Beispiel in der Fußball-Szene, der er ebenfalls angehört, enge Beziehungen und Freundschaften (Z. 168f).

Auch Svenja hat viele Kontakte in der Szene geknüpft und enge Freundschaften geschlossen. Zu einem dieser Freunde hat sie ein besonders gutes Verhältnis, was die beiden unter anderem dazu bewegt hat, zusammen eine Wohngemeinschaft in Hamburg zu gründen (Svenja, Z. 370ff). Darüber hinaus hatte die Studentin drei intime Beziehungen zu anderen Szenegängern (Z. 590f). Wie diese Eindrücke nahelegen, reduziert die 22-Jährige ihre Freundschaften nicht auf den Szenekontext, sondern integriert sie so weit wie möglich in ihr Privatleben: „Aber man verabredet sich jetzt auch einfach mal privat, um etwas gemeinsam zu machen und Spaß zu haben. [...] Jetzt haben wir halt unsere Ruhe, suchen uns einen netten Ort und führen dort wunderbare und sehr tiefsinnige Gespräche“ (Z. 624ff). Ähnlich wie für Sören stellt auch für Svenja der Szenebezug lediglich einen Initiator für Freundschaften dar, die sich durch zunehmende Intensität und Tiefe schließlich von diesem Bezugspunkt lösen. Auch außerhalb der Szene pflegt die Studentin enge Beziehungen zu Arbeitskollegen und Kommilitonen, von denen sie zwei zu ihren besten Freundinnen zählt, mit denen sie zahlreiche Interessen teilt und viel unternimmt (Z. 652ff). Die 22-Jährige unterhält zwar ihre engsten und intimsten Beziehungen zu anderen Szenegängern, beschränkt sich aber dennoch nicht auf diesen sozialen Raum. Durch diese Synthese von inner- und außerszenischen Freundschaften gestaltet sie ihr soziales Leben vielseitig und abwechslungsreich.

Die 18-jährige Viviane, die die Szene primär nutzt, um ihrer Zeichenleidenschaft nachzugehen, hat via Animexx einige Kontakte geknüpft und vier enge Freundinnen gefunden, mit denen sie ihr Interesse teilen kann (Viviane, Z. 96ff). Obwohl die Schülerin diese als „Zeichnerfreundinnen“ (Z. 149) oder „Mexxfreunde“<sup>50</sup> (Z. 234) bezeichnet und so begrifflich von ihren außerszenischen, „realen“ Freunden (Z. 249) abgrenzt, erkennt sie keine wesentlichen Unterschiede zwischen den beiden Gruppen. Auch mit ihren Freundinnen in der Szene teilt sie die Probleme, Sorgen und Freuden des Alltags und limitiert die Beziehungen nicht auf den Szenekontext (Z. 223f). Die großen Entfernungen zu diesen Freundinnen überbrückt die 18-Jährige durch regelmäßige Kommunikation via Telefon oder Instant Messaging und gelegentlich durch persönliche Treffen.

---

<sup>50</sup> In Anlehnung an das Internetportal Animexx.

„Ich denke, sobald man seine Internetfreunde sieht, vertieft sich die Freundschaft. Aber eine Bedingung dafür ist es nicht. Ich will mich hauptsächlich mit ihnen treffen um mal was anderes machen zu können. Alltägliche Sachen wie Kaffee trinken oder so. Aber ohne Treffen würde ich sie nicht weniger mögen“ (Z. 248ff).

Der Szenebezug rückt bei diesen Freundschaften durch die gegenseitige Teilhabe am „realen Leben“ (Z. 210) der anderen allmählich in den Hintergrund. So ergänzen diese Beziehungen ihren Freundeskreis außerhalb der Szene, der zwar Vivianes Interesse an Anime und Manga nicht teilt, ihr Hobby jedoch voll akzeptiert (Z. 239f).

Auch Dimitri pflegt gute Beziehungen zu anderen Szenegänger, obgleich er sich dabei zurückhält, diese als Freunde zu bezeichnen. Als letztere betrachtet der 25-Jährige einzelne Personen in seinem Umfeld, die er häufig privat trifft und „die auch im Bezug zur Szene stehen können“ (Dimitri, Z. 408). Neben diesen Freundschaften unterhält Dimitri in erster Linie Beziehungen zu anderen Szenegängern, die er schon vor seiner Zeit in der Szene gekannt hat (Z. 284ff). Da für ihn persönliche Treffen ein essentieller Bestandteil engerer Beziehungen sind, ohne die er keinen Kontakt über einen längeren Zeitraum aufrecht zu halten vermag (Z. 299ff), leben all seine Freunde und näheren Bekannten in seiner Umgebung, so dass regelmäßige Treffen keine Schwierigkeit darstellen. Im Fall von Dimitri gestaltet sich der Übergang zwischen inner- und außerszenischen Kontakten fließend. Der 25-Jährige unterscheidet nicht zwischen Beziehungen mit oder ohne Bezug zur Szene, distanziert sich aber bewusst von einer sozialen Fixierung auf einen einzigen Raum, was er als „traurig“ bezeichnet (Z. 305). Sein Freundeskreis spiegelt genau die Vielseitigkeit wider, die er schätzt und für sein Leben als sehr wichtig befindet: „Die haben alle eine abgefahrene Seite an sich, so passt das alles prima zusammen. Einige kommen aus der Gamer-Szene, andere sind Rapper, Skater, Punks etc“ (Z. 309f).

### Otaku

Die Otaku pflegen nicht nur Freundschaften zu anderen Szenegängern, sondern beschränken darüber hinaus solche engen Beziehungen, ganz im Gegensatz zu den Patchworkern, einzig auf die Anime- und Manga-Szene. Die 18-jährige Myv, die in der Szenegemeinschaft erstmals Zugehörigkeit und Anerkennung erfahren hat, begründet ihre nachhaltige Integration in die Szene insbesondere mit den engen Beziehungen, die sie darin geknüpft hat. Neben vielen Bekanntschaften hat die Schülerin auch enge Freundschaften etablieren können. Zwei ihrer engsten Freunde leben weit entfernt von ihrem Wohnort, zwei weitere

in ihrer unmittelbaren Umgebung. Während sich der Kontakt mit letztgenannten problemlos und abwechslungsreich gestaltet (Myv, Z. 179f), verhindert die räumliche Distanz häufigere persönliche Treffen mit den erstgenannten, was die Qualität dieser Beziehungen jedoch nicht beeinträchtigt: „Ich habe auch einige Freunde bei Animexx, mit denen ich regelmäßig mehrmals die Woche telefoniere. Die Freundschaften sind sehr herzlich und freundlich und es macht Spaß Kontakt zu diesen Menschen zu haben“ (Z. 187ff). Eine Möglichkeit, die meisten ihrer Freunde zu treffen, bietet sich auf Conventions und Fantreffen, die die 18-Jährige speziell aus diesem Grund fest in ihr Leben integriert hat (Z. 299ff). Da sich Myv aufgrund von vielen negativen Erfahrungen deutlich von außerszenischen Kontakten wie ihren Peers abgrenzt, stellt für sie die Szene die einzige Umgebung dar, innerhalb derer sie enge und intime Beziehungen aufbaut. Dadurch, dass neben ihren Freunden auch ihr fester Freund Teil der Gemeinschaft ist (Z. 229ff), wird die Szene für die Schülerin zum wichtigsten sozialen Raum in ihrem Leben. „Ich wüsste nicht was ich ohne die Szene machen sollte, ohne die ganzen Menschen vor allem“ (Z. 158f). Die zahlreichen positiven Erfahrungen, die Myv in der Gemeinschaft macht, sowie die Menschen, die ihr am wichtigsten sind, machen die Szene für sie zu einem unverzichtbaren Teil ihres sozialen Lebens.

Ganz ähnlich stellt sich die Situation für Sebastian dar. Der 19-Jährige, der besonders in der Schule schlechte Erfahrungen im Umgang mit anderen Menschen gemacht hat und von seinen Freunden enttäuscht worden ist, hat in der Szene Freundschaften geschlossen, deren Wert er nachhaltig betont: „Ich habe viele viele richtige Freunde gefunden, die da sind, wenn ich sie brauche, und darüber bin ich auch glücklich“ (Sebastian, Z. 224f). Die Intensität dieser Beziehungen wurde durch gemeinsame Erlebnisse noch verstärkt: „Wir haben das letzte Jahr soviel Scheiß durchgemacht (auch Sachen, die nix mit Anime/Manga zu tun haben) und das hat uns noch mehr zusammengeschweißt“ (Z. 317ff). Der Umstand, dass seine Freunde „aus allen Ecken Deutschlands“ kommen (Z. 232), stellt für den 19-Jährigen keine Beeinträchtigung der Beziehungen dar. Kontakt zu diesen hält er via Animexx, Instant Messaging oder Telefon: „das funktioniert ganz gut“ (Z. 235). Darüber hinaus nutzt er Conventions, um seine Freunde zu treffen, sowie ausgedehnte Besuche. Zu seinen engen Freunden innerhalb der Szene zählt Sebastian auch seine Cosplay-Gruppe, seinen Ex-Freund und seine derzeitige feste Freundin (Z. 221f). Mit Ausnahme seiner Mutter sind alle Menschen, die ihm wichtig sind, Teil der japanischen Comic-Szene (Z. 202f). Der 19-Jährige findet in der Gemeinschaft gute Bekannte, enge Freunde und baut intime Bezie-

hungen auf. Damit stellt die Szene für ihn den einzigen und von ihm selbst gewählten Raum dar, in dem er in bewusster Abgrenzung von außerszenischen Kontakten positive und gewinnbringende soziale Erfahrungen macht und Beziehungen knüpft.

Die 20-jährige Daniela ist bemüht, ihre sozialen Beziehungen innerhalb der Szene möglichst genau zu reflektieren, und betont bereits zu Beginn des Interviews, dass all ihre Freunde Teil der Anime- und Manga-Szene sind oder zumindest in einem engen Bezug dazu stehen (Daniela, Z. 19f). Gleichzeitig versucht sie, sich von einer bewussten sozialen Fixierung auf das Netzwerk zu distanzieren: „Das ist aber keine Absicht, sondern Zufall, und sogar meine Kollegen haben damit zu tun weil sie im Comicladen arbeiten“ (Z. 227f). Die meisten ihrer Freunde, ihre beste Freundin sowie ihren festen Freund hat die 20-Jährige nicht durch die Szene kennengelernt. Vielmehr hat sie erst im Verlauf der Beziehungen das gemeinsame Interesse entdeckt. Die Szenegemeinschaft stellt für Daniela damit eine Basis dar, auf deren Grundlage sich flüchtige Kontakte in bedeutsamere, tiefere Beziehungen entwickeln können (Z. 20f). Der unmittelbare, persönliche Kontakt ist für sie dabei unverzichtbar: „In der Szene selber habe ich zwar Freunde gefunden, aber viele wohnen zu weit weg. Das sind Internet-Freunde“ (Z. 234ff). Sie bezeichnet solche auf Mittelbarkeit und Distanz basierenden Beziehungen zwar als Freundschaften, grenzt sie jedoch begrifflich – und gleichzeitig bewertend – durch das Attribut „Internet“ von ihren engeren Freunden ab. Obwohl sie sich, anders als die anderen Otaku, nicht bewusst auf die Szene fixiert, hat Daniela einzig in deren Umfeld enge Freunde gefunden, wodurch das Netzwerk für sie zum bei weitem wichtigsten Raum für soziale Interaktion und die Etablierung enger Beziehungen geworden ist.

Ähnlich wie im Fall von Daniela beschränken sich auch Thomas' Freundschaften zu anderen Menschen auf die Szenegemeinschaft, doch im Gegensatz zu der 20-Jährigen sucht er sich diese Eingrenzung ganz bewusst: „Ich habe mir immer Freunde gesucht die auch anders waren“ (Thomas, Z. 53). Damit führt Thomas seine Abgrenzung von allem Außerszenischen auch in diesem Bereich seines Lebens konsequent fort. Er hat Freundschaften zu anderen Szenegängern geknüpft, denen er wie sich selbst den Otaku-Status zuschreibt. Kontakt mit diesen pflegt der 21-Jährige entweder online durch Blogs und ein Online-Rollenspiel, oder durch persönliche Treffen, die häufig im Rahmen von *Yu-Gi-Oh-*

Turnieren<sup>51</sup> stattfinden (Z. 641ff). Eine besonders enge Beziehung verbindet Thomas mit seinem besten Freund, den er zu Beginn seiner Szeneteilnahme auf einem der besagten Turniere kennengelernt hat: „Nach der Schule habe ich jemanden getroffen, der genau zu mir passte. [...] Und wir verbringen fast jeden Tag zusammen und schauen Animes, spielen Games und reden viel über Animes“ (Z. 106ff). Diese intensive freundschaftliche Verbundenheit empfindet der Auszubildende nur zu dieser einen Person. Da auch er schlechte Erfahrung mit der Kurzlebigkeit von Beziehungen gemacht hat, die ausschließlich auf virtuellem Kontakt über das Internet beruhen (Z. 630ff), legt er Wert auf einen Freund, den er auch persönlich treffen kann: „Ich sag mal, solange ich mit einem Freund im Real Life Kontakt habe, reichen mir weitere online“ (Z. 661f). Unter diesen Voraussetzungen findet Thomas in der Szene genau das, was er sucht: Freunde, mit denen er sich austauschen kann, und einen besten Freund, mit dem er seine Interessen und seine Otaku-Lebensweise bestmöglich teilen kann. Durch seine konsequente Abgrenzung von allem Außerszenischen stellt damit die Szene im Leben des 21-Jährigen den wichtigsten sozialen Raum und das einzige Umfeld dar, in dem er engere Beziehungen zu anderen Menschen unterhält.

### Zusammenfassung

Die Betrachtung der Entwicklung von Beziehungen innerhalb der Szene ermöglicht eine besonders deutliche Unterscheidung von Patchworkern und Otaku. Interessant ist es, dass auch Erstgenannte enge Freundschaften zu anderen Szenegängern geknüpft haben, die für sie von großer Wichtigkeit sind. Der konkrete Bezug zur Szene stellt für sie dabei in den meisten Fällen jedoch eher einen Initiator bzw. einen Verstärker für solche Kontakte dar, der mit dem Fortschreiten der Beziehungen immer weiter in den Hintergrund rückt. Für Sören und Svenja, die von den Patchworkern am meisten Zugehörigkeit zur Szenegemeinschaft empfinden, sind diese Beziehungen von entsprechend größerer Bedeutung und Tragweite. Im Gegensatz zu den Otaku verfügen alle Patchworker jedoch außerhalb der Szene über einen oder mehrere Freundeskreise, in denen sie sich bewegen und ebenfalls Zugehörigkeit und Anerkennung erfahren.

Für die Otaku hingegen stellt die Szene nicht nur den wichtigsten, sondern den einzigen sozialen Raum dar, in dem sie engere Beziehungen knüpfen und Freundschaften schließen. Eine solche Beschränkung kann, wie im Fall von Thomas, ganz bewusst und gewollt statt-

---

<sup>51</sup> *Yu-Gi-Oh* ist eine Animeserie, die auf einem Sammelkarten-Spiel basiert. Turniere, auf denen Spieler und Fans der Serie mit ihren eigenen Karten gegeneinander antreten können, finden in regelmäßigen Abständen in vielen größeren deutschen Städten statt.

finden, oder, wie im Fall von Daniela, zwar bewusst, aber nicht zwangsläufig intendiert sein. Dessen ungeachtet spielt für alle Otaku die Qualität ihrer Beziehungen innerhalb der Szene in Abgrenzung zu ihren Erfahrungen mit außerszenischen Kontakten eine zentrale Rolle: Nach Enttäuschungen, Ausgrenzungen oder Mobbing in ihrem unmittelbaren Umfeld finden die Otaku in der Szene nicht nur Akzeptanz, Zugehörigkeit und Sicherheit, sondern darüber hinaus Menschen, die ihre Interessen, ihre Sorgen und bisweilen auch ihren Lebensstil teilen. Sie erkennen in den Beziehungen innerhalb der Szenegemeinschaft Gegenpole zu ihren außerszenischen Erfahrungen und erleben viele positive Seiten sozialer Interaktion, die ihnen vorher, außerhalb der Szene, verwehrt geblieben sind.

### **11.1.5 Fazit: Soziale Fixierung auf die Szene**

Wie die Analyse gezeigt hat, stellt die japanische Comic-Szene im sozialen Leben der Szenegänger, sowohl für Otaku als auch für Patchworker, eine wichtige und einflussreiche Größe dar. Die Szenegemeinschaft erfüllt für jeden Einzelnen konkrete Funktionen, von der reinen Interessengemeinschaft bis hin zum Sicherheit und Geborgenheit gewährenden Kollektiv, und bietet ein zwangloses, leicht zugängliches Umfeld für soziale Interaktion. In dieser Umgebung machen die Szenegänger zentrale Erfahrungen im Umgang mit anderen Menschen. Sie integrieren sich in eine Gemeinschaft, knüpfen Kontakte, etablieren enge Beziehungen und gewinnen Zugehörigkeit und Anerkennung. Auf diese Weise erfährt sich der Einzelne selbst durch Andere, setzt sich zu diesen in Beziehung und konstruiert Alterität, ein wesentliches Element seiner eigenen Identität.

An diesem Gedanken setzt eine erste grundlegende Unterscheidung zwischen Patchworkern und Otaku an: Letztgenannten fehlt aufgrund ihres problembelasteten Verhältnisses zu Menschen in ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung die Möglichkeit, sich selbst zu anderen in ein positives Verhältnis zu setzen. Durch ihre negativen Erfahrungen mit außerszenischen Kontakten findet keine Integration, sondern lediglich eine Abgrenzung von außerszenischen Gemeinschaften statt. Ein positives Verhältnis zu anderen Menschen entwickeln die Otaku erst innerhalb der Szene. Dafür machen sie sich die Möglichkeiten, die ihnen die globalisierte Lebenswelt offeriert, in besonderem Maße zunutze: Sie lösen sich gänzlich aus einst obligatorischen Kollektiven wie ihren Peer-Groups und integrieren sich in eine selbst gewählte, individualisierte Gemeinschaft, die ihren Ansprüchen und Bedürfnissen entspricht. Anders als die Patchworker, die diese Freisetzung des Individuums nutzen, um ihr soziales Leben durch die Integration in die Szenegemeinschaft zu bereichern,

reduzieren die Otaku in Abgrenzung von allem Außerszenischen ihre sozialen Kontakte und Beziehungen einzig auf dieses Netzwerk. Eine diesbezügliche Einteilung der Szenegänger, die die zuvor analysierten sozialen Rahmenbedingungen, Funktionen und Auswirkungen der Szeneteilnahme berücksichtigt, veranschaulicht diese Ausrichtung (siehe Tabelle 6).

**Tabelle 6: Soziale Fixierung auf die Szene**

		ja	nein
Patchworker	Sören		●
	Svenja		●
	Viviane		●
	Dimitri		●
Otaku	Myv	●	
	Sebastian	●	
	Daniela	●	
	Thomas	●	

Wie sich eine solche soziale Fixierung auf die Szene darstellt, zeigt sich im Verhalten der befragten Otaku und in ihrem Verhältnis zu ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung. Die Grundlage bildet eine explizite Unterscheidung zwischen inner- und außerszenischen Sozialräumen: Die Otaku vereinfachen auf diese Weise die Komplexität, mit der sie in der pluralisierten Lebenswelt permanent konfrontiert werden, und schaffen zwei Pole. Dem einen Pol, der Szene, fühlen sie sich ganz und gar zugehörig. Von dem anderen wiederum, dem Außerszenischen, grenzen sie sich weitestgehend ab.

Die Funktionen eines solchen Vorgehens werden durch die außerszenischen Rahmenbedingungen deutlich, die zu Beginn dargestellt wurden: Da die Otaku im Gegensatz zu den Patchworkern ein Verhältnis zu ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung haben, das primär von Problemen geprägt ist, bleiben ihnen die meisten positiven sozialen Erfahrungen vorbehalten. Diese suchen und finden sie in der Szene, in einer von ihnen frei gewählten Gemeinschaft, in der sie das erkennen, was ihren außerszenischen Erfahrungen entgegensteht: Toleranz, Akzeptanz und Zusammenhalt. Durch die Integration in dieses Netzwerk gewinnen sie nicht nur die benötigte Zugehörigkeit und Anerkennung, sondern finden Geborgenheit und Schutz vor eben jenen negativen außerszenischen Einflüssen. Die Szene bildet damit für die Otaku ein Gegenstück zu ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung, durch das

viele Probleme und unbefriedigte Bedürfnisse kompensiert werden können. Darüber hinaus knüpfen sie innerhalb der Szenegemeinschaft Kontakte zu anderen Szenegängern, die nicht nur ihr Hobby und ihre Interessen, sondern bisweilen auch ihre Probleme und Sorgen teilen. Auf dieser Grundlage entwickeln sie neben engen Beziehungen auch tiefe Freundschaften zu anderen Menschen innerhalb des Netzwerks. Da sie all diese positiven sozialen Erfahrungen ausschließlich in der Szene, nicht in außerszenischen Kontexten gewinnen, machen die Otaku das Netzwerk zum zentralen Sozialraum ihres Lebens. Sie fixieren sich auf die Szene, da sie ihnen alles gibt, was sie für eine harmonische und erfüllte Gestaltung ihres sozialen Lebens benötigen. Gleichzeitig prägt ihr Szeneengagement dadurch die Konstruktion des sozialen Bestands ihrer Identität auf elementare Art und Weise.

Die Patchworker auf der anderen Seite machen sich die Funktionen der Szene ebenfalls zunutze, sind dabei jedoch von einer Fixierung weit entfernt. Ihre gesamte Szeneteilnahme dient der Bereicherung ihres Lebens auf unterschiedlichen Ebenen. So stellen für sie Zugehörigkeit, Anerkennung und Beziehungen zu anderen Menschen keine Erfahrungen dar, die sie exklusiv in der Szene machen. Sie fügen ihrem außerszenischen Leben durch die Teilnahme an einer Szene weitere Facetten hinzu. Ein wesentlicher Aspekt ist in diesem Zusammenhang die Offenheit der Patchworker für die unterschiedlichsten Sozialräume und Gemeinschaften, die der Abgrenzung der Otaku von allem Außerszenischen deutlich gegenübersteht. Da sie kein nachhaltig problembelastetes Verhältnis zu ihrer unmittelbaren sozialen Umgebung haben, fällt ihnen diese Offenheit entsprechend leichter als den Otaku und lässt sie der Vielseitigkeit ihrer sozialen Lebenswelt aufgeschlossener begegnen. Aus dieser Vielseitigkeit konstruieren die Patchworker ihre Alterität: Sie setzen sich zu unterschiedlichen Gruppen und Gemeinschaften in Beziehung und müssen so ihr Verhältnis zu Anderen, ihre Rolle in der Gesellschaft, in sich ständig verändernden Kontexten aushandeln.

## 11.2 Gestaltung und (Er-)Füllung des alltäglichen Lebens mit der Szene

Die zweite Dimension der Identitätsrekonstruktion befasst sich mit der Integration der Szene und des Szeneengagements in das alltägliche Leben des Einzelnen. Nachdem mit der sozialen Dimension bereits ein wesentlicher Bereich des alltäglichen Lebens ausgiebig behandelt worden ist, wird im Folgenden konkret den Fragen nachgegangen, welchen Stellenwert der Einzelne der Szene in seiner Freizeit zumisst, welche Bereiche seines alltäglichen Lebens von ihr tangiert werden und wie weitreichend sich die Auswirkungen der Szeneteilnahme in seiner Lebensgestaltung manifestieren.

Diese Dimension der Identitätsbildung erscheint gerade im Bezug auf den wachsenden Stellenwert von Freizeit relevant: Freizeit als „der zeitliche Anteil, der nach freiem Ermessen ausgefüllt werden kann“ (Wahler/Preiss/Tully 2008, S. 83) hat in der reflexiven Moderne nicht nur für Jugendliche enorm an Bedeutung gewonnen. Viele Menschen sehen sich heute einer „Veränderung des Freizeitbereichs mit wachsenden zeitlichen Dispositionsmöglichkeiten“ gegenüber (Harring/Palentin/Rohlf 2007, S. 380), die ihnen zahlreiche neue Möglichkeiten der Freizeitnutzung eröffnen. Eine breitere Verfügbarkeit materieller Ressourcen, ein hohes Maß an Mobilität und ein unkomplizierter Zugang zu Neuen Medien ermöglichen vielen Jugendlichen die Teilhabe an den vielseitigen Optionen der Freizeitgestaltung (vgl. Thole 2002). Durch diese neuen Möglichkeiten gewinnt die Freizeit im Leben des Einzelnen enorm an Bedeutung: Sie stellt einen Bereich dar, in dem die Vorzüge der individualisierten und pluralisierten Lebenswelt bestmöglich wahrgenommen werden können. Jugendliche sind in der Gestaltung und Selbstbestimmung ihrer Freizeit immer weniger Einschränkungen unterworfen und können diesen Bereich ihres Lebens zunehmend frei und eigenständig gestalten.

Szenen kommen Jugendlichen in diesem Zusammenhang durch ihre Anpasstheit an die aktuellen gesellschaftlichen Gegebenheiten entgegen und bieten ihnen Möglichkeiten, die eigenen Interessen in einer Gemeinschaft zu vertiefen und die Freizeitaktivitäten auf verschiedene Art und Weise in das Leben zu integrieren. Hitzler, Bucher und Niederbacher (2005) schreiben dabei allen Szenegängern per se eine äußerst intensive Integration der Szene in das alltägliche Leben zu:

„Der Lebensvollzug des Szenegängers ist augenscheinlich klar am Szeneengagement orientiert. Alle anderen Lebensbereiche und Belange treten zwar nicht grundsätzlich in den Hintergrund, werden aber in der Regel sozusagen ‚um das Leben in der Szene herum‘ organisiert. Das Gesamtarrangement des Lebensvollzugs – mithin der Lebensstil des Szenegängers – gestalten sich wie ein Gravitationsfeld, in dessen Zentrum die Szeneaktivitäten stehen, während andere Belange sich in Relation dazu platzieren“ (S. 216).

Auf der Grundlage der Erkenntnisse, die im Rahmen dieser Arbeit bereits gewonnen wurden, erscheint eine so pauschale Aussage jedoch fragwürdig. Vielmehr gilt es auch in diesem Zusammenhang, die individuellen Unterschiede zwischen den Szenegängern wahrzunehmen. Eine Unterscheidung von Patchworkern und Otaku, die zwar allesamt Teil der Szene sind, sich dieser jedoch in gänzlich unterschiedlichem Maße verschreiben, verdeutlicht die Heterogenität der Szenegemeinschaft: Stünde das Szeneengagement im Zentrum des alltäglichen Lebens, wie es Hitzler, Bucher und Niederbacher beschreiben, so läge eine Art der Lebensführung vor, die sich nah am Otaku-Konzept orientiert. Andererseits wäre auch eine Integration der Szeneaktivitäten in die „Peripherie“ der Lebensgestaltung vorstellbar, als eine unter vielen Einflussgrößen, was den Charakteristika des Patchworks entspräche.

Um diesen Ansätzen fundiert nachgehen zu können, wird im Folgenden zunächst untersucht, wie die Szenegänger ihre Lebensqualität vor der Szeneteilnahme bzw. ohne die Szene bewerten und wie sie etwaige Veränderungen, die sich durch ihre Szeneteilnahme ergeben haben, erfahren haben. Zudem werden die Funktionen, die die Szene in der Freizeit der Befragten erfüllt, und die daraus resultierende Intensität der Integration in das alltägliche Leben analysiert, um abschließend die Frage nach einer eventuellen Fixierung von Patchworkern und Otaku auf die Szene in diesem Bereich ihres Lebens beantworten zu können.

### **11.2.1 Außerszenische Rahmenbedingungen: Unerfülltes oder unglückliches Leben vor der/ohne die Szene**

Die Analyse der Bedingungen, unter denen Patchworker und Otaku die Szene in ihr Leben integrieren, konzentriert sich auf die Frage, wie sie ihre Lebensqualität außerhalb der Szene bewerten. Hier werden zwei Perspektiven unterschieden: Indem sie ihr Leben *vor* ihrer Szeneteilnahme bewerten, reflektieren die Szenegänger insbesondere ihre Erfahrungen mit allem Außerszenischen. Durch die Überlegung, wie sie sich ihr heutiges Leben *ohne* die Szene und jegliche damit verbundenen Einflüsse vorstellen würden, vergleichen die Befragten schließlich die Qualität ihres Lebens mit der und ohne die Szene und bewerten so deren Stellenwert in ihrem Leben. Für einen Überblick sorgt eine Einteilung der Szenegänger nach dem primären Charakter ihrer außerszenischen Lebensqualität.

**Tabelle 7: Bewertung der eigenen Lebensqualität vor der/ohne die Szene**

		primär glücklich und erfüllt	primär unglücklich und unerfüllt
Patchworker	Sören	●	
	Svenja	●	
	Viviane	●	
	Dimitri	●	
Otaku	Myv		●
	Sebastian		●
	Daniela		●
	Thomas		●

Patchworker

Da die Patchworker allesamt ihr Leben vor ihrer Szeneteilnahme nicht als unglücklich oder unerfüllt problematisieren, beschränkt sich die Darstellung für diese Gruppe auf die Vorstellung eines Lebens ohne die Szene und die Veränderungen, die damit einhergehen würden. Der 19-jährige Sören kann sich zunächst keine Veränderungen in seinem Leben vorstellen: „Am Anfang wollte ich schreiben, eigentlich ändert sich nichts. Doch dann habe ich mal nachgedacht“ (Sören, Z. 451f). Durch die Reflexion in der Interviewsituation wird er sich der Auswirkungen der Szene auf die unterschiedlichen Bereiche seines Lebens erst bewusst: „Ich glaube, dass ich ganz ohne Anime/Manga ein ziemlich anderes Leben geführt hätte“ (Z. 455f). Anstatt sich jedoch auf deren Unersetzbarkeit zu berufen, nennt der 19-Jährige Alternativen, mit denen er die durch den Wegfall der Szene entstehende Lücke in seiner Freizeit schließen würde: „Ich glaube, ich würde meinen Internetaufenthalt extrem verkürzen, da fast alle meine Kontakte irgendwie einmal aus dem Bereich Anime/Manga kamen. [...] Es könnte natürlich sein, dass ich dann andere Kontakte hätte [...]. Eventuell würde ich mich dann auch einer anderen ‚Randgruppe‘ anschließen“ (Z. 442ff). Obwohl er die Wichtigkeit der Szene für sich selbst erkennt, bezeichnet der Schüler sie als ein Hobby, dessen Auswirkungen auf sein Leben letztlich begrenzt sind, und das austauschbar wäre: „Eventuell würde sich ja, wie gesagt nicht viel ändern und ich hätte einfach ein anderes Hobby“ (Z. 468f). Einer erfüllten Freizeitgestaltung auch ohne die Szene steht in Sörens Fall nichts im Weg.

Ähnlich beschreibt Svenja ihre Vorstellung eines Lebens ohne die Szene. Die Studentin sähe zwar „ein Loch, das man erstmal irgendwie füllen müsste“ (Svenja, Z. 702f), da die Szene einen nicht unerheblichen Teil ihres Alltags ausmacht: „Es würde irgendwas fehlen, weil man ja nichts mehr zu tun hat, weil auch ein Großteil meiner Freunde nicht mehr da wäre“ (Z. 703f). Dennoch und trotz des nicht unerheblichen Einflusses der Szene auf ihr alltägliches Leben mangelt es der 22-Jährigen nicht an Alternativvorschlägen für ihre Freizeitgestaltung: „Ich surf durchs Internet, guck Fernsehen, lese Bücher und bin wahrscheinlich genauso faul wie jetzt auch, nur dass der ‚Szenealltag‘ halt durch Bücher, Internet, TV ersetzt wird. [...] Ich würde mich weiterhin gerne mit Freunden treffen, hätte aber halt einen anderen Freundeskreis“ (Z. 690ff). Svenja fühlt sich zwar eng mit der Szene und vor allem mit ihren Freunden darin verbunden. Dennoch würde ein theoretischer Wegfall der Szene für die Studentin aufgrund ihrer vielseitigen Interessen keine grundsätzliche Beeinträchtigung ihrer Lebensqualität bedeuten.

Die 18-jährige Viviane, die die Szene primär als Plattform für ihre Zeichenleidenschaft nutzt, versteht ihr Engagement grundsätzlich als einen Ausgleich zum Alltag, dessen Einflüsse auf ihr Leben insgesamt beschränkt sind. Da jedoch das Zeichnen und die Teilnahme an der Gemeinschaft im Fall der Schülerin eng miteinander verknüpft sind, würde Viviane ohne die Szene ihr wichtigstes Hobby fehlen. Obwohl das Zeichnen für sie die wichtigste Freizeitbeschäftigung darstellt, „ist es nicht unentbehrlich“ (Viviane, Z. 365). Sie reduziert die Bedeutung der Szene auf die Funktionen eines Hobbys, das durchaus zu ersetzen wäre: „Vielleicht hätte ich, weil mir langweilig wäre, irgendeine andere AG angefangen. [...] Ich hätte nur einen anderen Ausgleich gebraucht [...]. Halt eine andere Tätigkeit zum Abschalten“ (Z. 347ff). Wie Sören und Svenja fiele es auch Viviane nicht schwer, die Verluste, die ein Leben ohne die Szene durchaus mit sich brächte, durch Alternativen zu kompensieren, so dass die Teilnahme an der Szene für sie keine Bedingung für eine erfüllende Gestaltung ihres Leben darstellt.

Aufgrund seiner verhältnismäßig großen Distanz zur Szene ist Dimitri in diesem Zusammenhang gesondert zu betrachten. Der 25-Jährige bezeichnet sein Szeneengagement selbst als mittlerweile stark eingeschränkt und sieht sich lediglich als Teil einer kleinen Nische innerhalb des großen Netzwerks. Aufgrund dieser geringen Verbundenheit und des eingeschränkten Einflusses der Szene auf sein Leben ist eine erfüllende Gestaltung seiner Freizeit von der Szene weitestgehend unabhängig. Dimitri füllt sein alltägliches Leben mit

einer Vielzahl unterschiedlicher Interessen und Vorlieben, von denen die Anime- und Manga-Szene lediglich einen Bruchteil darstellt, so dass von einem unerfüllten oder gar unglücklichen Leben ohne die Szene keinesfalls die Rede sein kann.

### Otaku

Ganz anders bewerten die Otaku ihre Lebensqualität in außerszenischen Kontexten. Sie führen kein glückliches und erfülltes Leben außerhalb der Szene, was sich in ihrer Nähe zu diesem Netzwerk und in der intensiven Integration der Szene in ihren Alltag widerspiegelt. Die 18-jährige Myv erinnert sich nur ungern daran, wie ihr Leben vor ihrer Szeneteilnahme aussah: „Ich war irgendwie immer unglücklich. [...] Ich hab mich trotz einzelner Freunde und so einsam gefühlt, hatte kein richtiges Hobby, das mich ausgefüllt hat“ (Myv, Z. 146ff). Die Vorstellung, wie ihr Leben ohne die Szene aussehen möge, deckt sich mit ihren Erfahrungen vor ihrem Szeneengagement und „wäre sehr traurig“ (Z. 244). Sie beschreibt ihren früheren Alltag als von Lustlosigkeit und Aggressivität geprägt und von grundloser schlechter Laune bestimmt, die sich besonders in der Interaktion mit ihrer Familie geäußert hat (Z. 248ff). Den Aktivitäten in ihrer Freizeit konnte sie keine Erfüllung abgewinnen, und jeder Tag endete mit einem unzufriedenen, gar deprimierten Gefühl (Z. 250ff). „Mein Leben war vorher nicht sonderlich toll...nur überall Stress, Ärger..vor allem halt in der Familie“ (Z. 257f). Vorschläge, wie sie ihr heutiges Leben ohne die Szene gestalten würde, nennt die Schülerin nicht. Sie ist darauf bedacht, alles, was mit der Szene zusammenhängt, möglichst intensiv in ihren Alltag zu integrieren und ihre gesamte Freizeit damit zu füllen. Erst durch die Teilnahme an der Szene findet Myv einen für sie sinnvollen, erfüllenden Lebensinhalt.

Sebastian trennt sehr scharf zwischen seinem Leben vor seiner Szeneteilnahme und seinem heutigen Leben, so dass sich beide Phasen wie Pole gegenüberstehen. Der 19-Jährige sieht sein Leben vor der Szene als von einer Verkettung negativer Erfahrungen geprägt, als perspektiv- und chancenloses Dasein, das primär von seinen zahlreichen Problemen mit Mitschülern, Lehrern und Gleichaltrigen bestimmt wurde (Sebastian, Z. 274ff). Mit diesen Erfahrungen decken sich auch seine Vorstellungen von einem Leben ohne die Szene. In seiner Freizeit würde Sebastian vor allem „abgammeln [und] nichts tun. Vielleicht abends weg und am nächsten Tag die Schule schwänzen und langsam übelst abrutschen“ (Z. 473ff). Ein solch drastisches Bild verdeutlicht, wie unterschiedlich der 19-Jährige sein Le-

ben mit der Szene und ohne sie erfahren hat. Er hätte seiner eigenen Einschätzung zufolge ohne die Szene nicht nur mit einem insgesamt unglücklichen Leben, sondern gar mit einem existenzbedrohenden Lebenswandel zu kämpfen. Positive Alternativen für die Gestaltung seines Alltags und seiner Freizeit kann Sebastian nicht nennen. Zu sehr ist er von seinen außerszenischen Erfahrungen und vor allem von den positiven Gegenstücken innerhalb der Szenegemeinschaft geprägt.

Auch die 20-jährige Daniela hat durch die intensiven Probleme mit Mitschülern und Peers in Form von Mobbing viele schlechte Erfahrungen vor ihrer Szeneteilnahme gemacht. Aus diesem Grund grenzt sie ihr heutiges Leben mit der Szene deutlich von allem Vorangegangenen ab. Die Schülerin kann sich ein Leben ohne die Szene nur noch schwer vorstellen, sähe dies jedoch unter eindeutig negativen Vorzeichen: „Mir grauts vor der Daniela, die ich dann vielleicht wäre“ (Daniela, Z. 83). Ein großes Problem entstünde für die 20-Jährige bei der sinnvollen Gestaltung ihrer Freizeit, in der die Szene derzeit die tragende Rolle spielt: „Es ist wirklich schwer, es ist so integriert in mein Leben, dass ich nicht wüsste, was ich sonst tun würde“ (Z. 676f). Vorschläge, wie eine solche Lücke auf positive Art und Weise gefüllt werden könnte, macht sie nicht; zu sehr bestimmt die Szene als zentrale Einflussgröße ihren Alltag und ihre Freizeit. So fasst Daniela das Resultat eines möglichen Lebens ohne die Szene mit einer zwar absichtlich übertriebenen, dennoch sehr deutlichen Aussage zusammen: „Ich wäre tot oder ein Sozialfall“ (Z. 669). Ein erfülltes oder glückliches Leben ist für sie aufgrund zahlreicher negativer Erfahrungen ohne die Szene nicht denkbar, was die 20-Jährige mit diesem extremen Bild unterstreicht.

Die Analyse von Thomas' Lebensqualität vor seiner Szeneteilnahme gestaltet sich schwierig. Da sich der Auszubildende stets in einer aktiven Gestalterrolle wahrnimmt, sich so auch selbstbewusst mit Problemen auseinandersetzt und sein Leben dadurch weitestgehend seinen Bedürfnissen anzupassen versucht, lässt sich in seinem Fall weniger von einem unglücklichen Leben ohne die Szene sprechen. Der 21-Jährige definiert sich selbst sehr stark durch seine Freizeitgestaltung, die für ihn in erster Linie sinn- und gehaltvoll zu sein hat. In diesem Punkt kontrastiert er sein heutiges Leben mit der Zeit vor seiner Szeneteilnahme. Ohne seine Zugehörigkeit zu diesem Netzwerk sähe sich Thomas in alte Verhaltensmuster zurückfallen: „Naja ich würde das tun was ich früher getan habe. Den ganzen Tag einfach meine non-Anime Games zocken und ansonsten mich langweilen. Den Fernseher durchzappen und das wars. [...] Mein Leben war früher halt sehr öde“ (Thomas, Z. 382ff). Erst

durch Anime, Manga und sein Szeneengagement hat der 21-Jährige eine Beschäftigung gefunden, der er mit Freude seine gesamte Freizeit widmet, da er sie als überaus erfüllend erlebt. Genau diese Erfahrung hat der Auszubildende bis zu seiner Szeneteilnahme nicht erlebt: „Wenn man es anders nicht kennt fehlt einem auch nichts, man hätte nur gerne was anders“ (Z. 752).

### Zusammenfassung

Die Unterschiede zwischen Patchworkern und Otaku im Bezug auf ihre Lebensqualität vor der bzw. ohne die Szene sind bisweilen erheblich. Einen zentralen Anhaltspunkt stellen in diesem Zusammenhang die Alternativen dar, mit denen die Befragten ihre Freizeit ohne die Szene füllen würden: Während es den Patchworkern nicht an Vorschlägen mangelt, zeigen sich die Otaku so sehr auf die Szene bezogen, dass es ihnen an möglichen Optionen und anderen Perspektiven gänzlich fehlt. Dies erscheint durchaus nachvollziehbar, berücksichtigt man, dass die Otaku ihr Leben vor der Szeneteilnahme primär als unerfüllt und unglücklich erfahren haben. Das, was ihnen zu einer positiven Lebensgestaltung fehlte, haben sie erst in der Szene gefunden, und so erscheint ihnen Außerszenisches wenig gewinnbringend und erstrebenswert. Sebastians und Danielas Vorstellungen von einem Leben ohne die Szene nehmen besonders drastische Züge an: Für sie wäre ein solches Dasein nicht nur unglücklich und unbefriedigend, sondern existenzbedrohend. Es würde all die positiven Entwicklungen und Erfahrungen annullieren, die sie durch die Szene gemacht haben. Ähnliches trifft für Myv zu, die sich erst durch die Szene aus einem Kreislauf von Lustlosigkeit, Frustration und Aggressivität befreien konnte.

Für die Patchworker hingegen stellt das Szeneengagement eine Bereicherung dar, die in erster Linie ihrer Freizeitgestaltung zugute kommt. Ein Leben ohne die Szene wäre für sie jedoch nicht zwangsläufig weniger glücklich oder lebenswert. Ihre positiven Erfahrungen außerhalb der Szene und ihre Aufgeschlossenheit gegenüber anderen Beschäftigungen und Aktivitäten erlauben es den Patchworkern, ihr alltägliches Leben auch ohne die Szene positiv und erfüllend zu gestalten.

#### **11.2.2 Funktionen der Szeneteilnahme: Ausgleich und Ablenkung**

Die Analyse der Funktionen der Szeneteilnahme baut auf den Ergebnissen der außerszenischen Rahmenbedingungen auf und geht der Frage nach, ob das Szeneengagement die Be-

fragten lediglich im Rahmen der Freizeitgestaltung tangiert, oder ob es tiefgreifendere Bedeutungen hat. Aufgrund der bisher gesammelten Erkenntnisse ist es naheliegend, dass die Szeneteilnahme zumindest für die Otaku mehr ist als nur ein Hobby, das dem bloßen Zeitvertreib dient. Doch auch die Funktionen, die die Szene für die Patchworker erfüllt, müssen nicht zwangsläufig eindimensional sein. Es gilt daher, in der weiteren Analyse stets die individuellen Bedürfnisse des Einzelnen zu berücksichtigen, aus denen die Motive seiner Szeneteilnahme erwachsen.

Im Folgenden werden die Funktionen der Szene in zwei Bereiche unterteilt: Auf der einen Seite steht die Szene als Hobby, das zum Ausgleich und zur Freude am thematischen Szeneschwerpunkt, den japanischen Comics, dient. Sie lenkt vom Alltag ab, indem sie Entspannung und Abwechslung ermöglicht. Auf der anderen Seite stehen Funktionen, die über Erstgenannte hinausgehen und die Szene als Zuflucht und Halt erscheinen lassen. Ablenkung vom Alltag versteht sich unter diesen Vorzeichen vor allem als Lossagung von außerszenischen Einflüssen.

**Tabelle 8: Ausgleich und Ablenkung durch die Szene**

		im Sinne von Abschalten und Entspannen	im Sinne von Abwendung und der Suche nach Halt
Patchworker	Sören	●	
	Svenja	●	
	Viviane	●	
	Dimitri	●	
Otaku	Myv	●	●
	Sebastian	●	●
	Daniela	●	●
	Thomas	●	●

### Patchworker

Da für die Patchworker keine Notwendigkeit besteht, sich mithilfe ihrer Szeneteilnahme aus unglücklichen Lebensumständen zu lösen (siehe Kapitel 11.2.1), steht bei ihnen erwartungsgemäß die Funktion der Szene als Alltagsausgleich im Mittelpunkt. Der 19-jährige Sören nennt die Anime- und Manga-Szene in einem Atemzug mit den zahlreichen anderen Interessen und Aktivitäten, denen er in seiner Freizeit nachgeht (Sören, Z. 5f). Wie bei

seinen anderen Hobbys sind auch bei seinem Szeneengagement Spaß und Abwechslung die zentralen Motive für die Teilnahme. Der Schüler gibt zwar an, dass die Szene von all seinen Freizeitaktivitäten am meisten Zeit in Anspruch nimmt und auch einen verhältnismäßig großen Einfluss auf sein Leben bzw. seinen Freundeskreis hat, betont jedoch, dass er „ein Mensch [ist], der das aus Spaß macht“ (Z. 352). So bleiben die Funktionen der Szene, trotz ihrer verhältnismäßig starken Präsenz in seinem Leben, auf die Bereicherung von Sören's Freizeitgestaltung begrenzt.

Svenja gestaltet ihre Freizeit bewusst abwechslungsreich, so dass ihr Szeneengagement eines von vielen Hobbys in ihrem Leben darstellt. Die 22-Jährige hat in der Szene in erster Linie Spaß und fühlt sich wohl, was für sie die wichtigsten Funktionen einer jeden Freizeitbeschäftigung sind: „Ich bin ich und ich engagiere mich für Dinge, die mir Spaß machen. Es könnte also auch sein, dass ich in zwei Jahren mit einer Zahnbürste ölverschmierete Steine sauber mache. Ich mache das, wo ich mich wohl fühle. Das ist jetzt seit sehr langer Zeit die Anime und Manga Szene“ (Svenja, Z. 572ff). Selbst zu Schulzeiten, als Svenja eine gewisse Zeit lang unter Mobbing und Ausgrenzung zu leiden hatte, diente ihr die Szene eher dazu, mit Gleichgesinnten ihrem Hobby nachzugehen, als sich mithilfe der Szene-gemeinschaft von ihrer außerszenischen Lebenswelt abzuschotten. Das, was ihr in ihrer Freizeit am wichtigsten ist und wozu ihr auch die japanische Comic-Szene dient, fasst die 22-Jährige prägnant zusammen: „Also in zwei Worten wäre es ‚Leben genießen‘“ (Z. 542).

Viviane zeigt sich hinsichtlich der Funktionen der Szene für ihr Leben sehr selbstreflektiert: „Für mich ist es in erster Linie nur ein Hobby, mit dem ich vom Alltag abschalten kann“ (Viviane, Z. 325). Die Szene nimmt jedoch einen nicht unerheblichen Teil ihrer Freizeit in Anspruch, da sie unmittelbar mit ihrem wichtigsten Hobby, dem Zeichnen, verbunden ist. Diese Verknüpfung beschreibt die Schülerin als zentrales Motiv ihrer Szeneteilnahme. Der größte Reiz an der Szene ist „ganz klar das Zeichnen. [...] Zeichnen ist mittlerweile zu meinem wichtigsten Hobby geworden in den letzten Jahren. Mit Hilfe von einigen Leuten auf Animexx versuche ich, mich weiterzuentwickeln und immer neue Techniken kennen zu lernen“ (Z. 140ff). Trotz dieses Stellenwerts der Szene in ihrer Freizeit beruft sich die 18-Jährige stets auf die primäre Funktion ihres Szeneengagements als Ausgleich zum Alltag. Sie nutzt die Szene, um „mal auf andere Gedanken zu kommen, anstatt dauernd an Schule und Prüfungen zu denken“ (Z. 353f).

Auch für Dimitri genießt das Zeichnen unter seinen Hobbys die höchste Priorität. Anders als im Fall von Viviane besteht beim 25-Jährigen jedoch keine direkte Verbindung zwischen seiner Zeichenleidenschaft und seiner Szeneteilnahme (Dimitri, Z. 430ff). Ein grundlegendes Interesse an Kunst und Zeichnungen jeder Art spielt sowohl in seinem Berufsleben als auch in seiner Freizeitgestaltung eine wichtige Rolle. Die Anime- und Manga-Szene stellt dabei neben anderen Szenen und Hobbys lediglich ein Element der Vielfalt dar, mit der Dimitri seine Freizeit füllt (Z. 313f). Dementsprechend begrenzt sind die Funktionen der Szene für den Grafiker: Ihm geht es ausschließlich um Spaß an Comics und um das Teilen dieses Interesses mit Gleichgesinnten.

### Otaku

Weitaus intensiver präsentieren sich die Funktionen, die die Szene für die Otaku erfüllt. Neben der bloßen Freizeitbereicherung liegen ihre Motive für die Teilnahme vor allem in der Suche nach Halt und der positiven Gestaltung des Alltags. Die 18-jährige Myv beschreibt ihr Szeneengagement zum einen als eine Leidenschaft für japanische Comics (Myv, Z. 277ff), hebt jedoch zum anderen gerade die tiefgreifenderen Funktionen der Szene hervor. Sie ist nicht nur eine Bereicherung, sondern eine Notwendigkeit für die Schülerin: „Ich hab so viel verschiedene Musik gehört, aber ich hatte das Gefühl nicht, das ich gesucht hab [...], hatte kein richtiges Hobby das mich ausgefüllt hat: Und dann kamen die Mangas“ (Z. 147ff). So haben sich zunächst Anime und Manga und daran anschließend die Szene zu einem wesentlichen Bestandteil ihres Lebens entwickelt, den Myv heute als unersetzlich beschreibt (Z. 158ff). Dabei geht es der 18-Jährigen nicht nur um eine erfüllende Freizeitgestaltung, sondern vor allem um die Funktion des Netzwerks als Haltgeber in ihrem Leben: „Vielleicht ist es auch für manche Leute einfach nicht ihr ganzes Leben und sie haben auch noch andere Dinge, die sie glücklich machen. Ich allerdings klammer mich daran, ich brauch das, weil sonst alles schief läuft, das ich außen herum noch habe, es ist für mich eine Zuflucht“ (Z. 202ff). Dementsprechend intensiv widmet sie ihre Freizeit der Szene, kontrastiert sie mit ihren schlechten außerszenischen Erfahrungen und distanziert sich von sonstigen Aktivitäten, die keinen Bezug zu ihrer wichtigsten Leidenschaft haben (Z. 400).

Sebastian beschreibt ebenfalls zwei Funktionen, die die Szene in seinem Leben erfüllt: Vordergründig bedeutet die Teilnahme daran für ihn vor allem Spaß und Abwechslung.

Der 19-Jährige füllt seine Freizeit bewusst mit zahlreichen Aktivitäten, die allesamt eng mit Anime, Manga und der Szene verknüpft sind, und gestaltet sie auf diese Weise ganz seinen Wünschen entsprechend: „Es ist einfach ein GEILES Hobby und eben Spaß!“ (Sebastian, Z. 179). Darüber hinaus hat die Szene jedoch weitaus subtilere Funktionen für Sebastian. Sie stellt einen Gegenpol zu all den Aktivitäten dar, die er den „normalen“ Jugendlichen zuschreibt und selbst entschieden ablehnt. Durch seine zahlreichen schlechten Erfahrungen außerhalb der Szenegemeinschaft hebt er daher sein Szeneengagement von allem Sonstigen ab: „Eben weil bei diesem Hobby diese typischen Dinge nicht waren die im normalen Leben auch auffindbar sind. Ich wollte immer ein Hobby haben um auch mal dem harten Alltag entfliehen zu können [...] eben weil das Leben realistisch genug IST“ (Z. 43ff). Die Szene dient dem 19-Jährigen als eine Möglichkeit, sich in seiner Freizeit von allem „Normalen“ und allem Außerszenischen zu lösen und sich ganz den Aktivitäten zu widmen, die er als positiv und gewinnbringend erachtet.

Auch im Leben von Daniela erfüllt die Szene wichtige Funktionen. Da ihre Erfahrungen innerhalb der Szenegemeinschaft einen deutlichen Kontrast zu dem Mobbing und der Ausgrenzung darstellen, worunter die 20-Jährige nachhaltig zu leiden hatte, füllt Daniela ihre gesamte Freizeit mit der Szene und damit verbundenen Aktivitäten (Daniela, Z. 10ff). Insbesondere zu Schulzeiten und in schwierigen Phasen ihres Lebens diente ihr die Gemeinschaft als Zuflucht und gab ihr Halt: „Anime und Manga begleiten mich seit vielen Jahren und haben mir auch durch schwere Zeiten geholfen in denen ich kaum etwas anderes hatte.“ (Z. 78ff). Auch heute noch bestimmt die Szene die Freizeit der 20-Jährigen, jedoch stellt sie selbst jetzt den Spaß und den Ausgleich als primäre Funktionen in den Vordergrund. In der Freizeit ist sie „wie eine gelungene Abwechslung und baut stress ab“ (Z. 117f) und „verhindert den Trott des Alltags“ (Z. 616).

Der 21-jährige Thomas grenzt seine Szeneaktivitäten in besonderem Maße von allem Außerszenischen ab, was sich auch in den Funktionen widerspiegelt, die die Szene für ihn erfüllt. Ähnlich wie für Sebastian bedeutet die Szene für Thomas Spaß, Abwechslung und eine erfüllende Freizeitgestaltung. Sie ist für den Auszubildenden jedoch weitaus mehr als nur ein Hobby, insbesondere weil sie sich von den Interessen und Aktivitäten, die er den meisten anderen Jugendlichen zuschreibt, abhebt. So erlaubt sein Szeneengagement dem 21-Jährigen, fernab von Disko, Alkohol und Drogen (Thomas, Z. 372) ein erfülltes Leben zu führen. Er nutzt die Szene bewusst als eine Art „Gegenströmung“ zu gesellschaftlichen

Normen und Konventionen, durch die er negative außerszenische Einflüsse meiden kann: „Wüsste nicht was es sonst noch geben sollte. Ich will ja extra mein Leben damit füllen. Ich such mir überall, wo es geht, den Anime Weg aus“ (Z. 1053ff). Unterbewusst fungiert die Szene in Thomas' Leben damit auch als etwas Haltgebendes. Sie lässt ihn seine Unangepasstheit und seine Individualität uneingeschränkt ausleben und stellt aufgrund seiner Abwendung von allem Außerszenischen eine wichtige, tragende Säule in seinem Leben dar.

### Zusammenfassung

Was bereits die Untersuchung der außerszenischen Rahmenbedingungen implizierte, findet in der Analyse der Szenefunktionen im Leben der Befragten seine Bestätigung. Wiederum lassen sich Patchworker und Otaku deutlich voneinander unterscheiden: Für Erstgenannte spielt die Szene zwar keine unwesentliche Rolle in ihrem Leben, bleibt jedoch im Großen und Ganzen auf die Funktion als reine Freizeitbeschäftigung reduziert. Die Patchworker bereichern ihr Leben mit ihrem Szeneengagement und nutzen es, um vom Alltag abzuschalten, auf andere Gedanken zu kommen und Spaß zu haben. Tiefgründigere Funktionen können bzw. müssen sie der Szene nicht abgewinnen, da sie zum einen über weitere Interessen und Freizeitaktivitäten verfügen, und da es ihnen zum anderen auch in außerszenischen Kontexten nicht an Halt und erfüllenden Aktivitäten mangelt.

Speziell im letztgenannten Punkt liegt der große Unterschied zu den Otaku begründet. Ihre Erfahrungen mit einem Leben ohne die Szene sind derart negativ geprägt, dass sie sich in besonderem Maße mit der Gemeinschaft verbunden fühlen und ihr dementsprechend mehr abgewinnen als die Patchworker. Die Szene kann, wie im Fall von Myv, als Zuflucht dienen, indem sie den Halt gibt, der in außerszenischen Kontexten fehlt. Sie kann aber auch als Haltgeber in dem Sinne fungieren, dass sie die Loslösung von all jenen außerszenischen Einflüssen ermöglicht, die die Otaku als unerfüllend und für sich unpassend erfahren haben. Wie im Fall von Thomas kann die Szene für die Otaku gar von einer Freizeitbeschäftigung zu einem zentralen Lebensinhalt werden. Sie gibt ihm nicht nur das Gefühl einer erfüllten Freizeit, sondern auch einer individuellen, genau auf ihn zugeschnittenen Lebensweise.

### 11.2.3 Auswirkungen der Szeneteilnahme I: Grundlegende Verbesserung der Lebensqualität

Die Analyse der Auswirkungen, die mit der Integration der Szene in das alltägliche Leben einhergehen, umfasst wiederum zwei Aspekte. Im Folgenden wird zunächst der Frage nachgegangen, ob die Szenegänger durch ihre Teilnahme eine deutlich positive Veränderung ihrer Lebensqualität erfahren haben. Was nach den bisherigen Ergebnissen für die Otaku fast zwangsläufig zuzutreffen scheint, ist für die Patchworker hingegen völlig offen. Für Letztgenannte stellt sich die Frage, ob ein Hobby, das neben vielen anderen Tätigkeiten die Freizeit in erster Linie nur bereichert, überhaupt einen so immensen Einfluss haben kann. Im Falle der Otaku bleibt zu klären, ob die Funktionen, die die Szene für sie erfüllt, tatsächlich so weitreichend sind, dass sie ihre zahlreichen negativen Erfahrungen außerhalb der Szene kompensieren können. Die folgende Analyse konzentriert sich demzufolge auf die Auswirkungen der Szeneteilnahme, die eine wirklich grundlegende Veränderung des Lebens zum Positiven bedingen und damit deutlich über solche Auswirkungen hinausgehen, die von Hobbys und interessengesteuerten Freizeitaktivitäten ohnehin zu erwarten sind.

**Tabelle 9: Grundlegende Verbesserung der Lebensqualität durch die Szene**

		ja	nein
Patchworker	Sören		●
	Svenja	●*	
	Viviane		●
	Dimitri		●
Otaku	Myv	●	
	Sebastian	●	
	Daniela	●	
	Thomas	●	

\*nur in einem begrenzten Lebensabschnitt

#### Patchworker

Der 19-jährige Sören erkennt zwar, dass die Szene einen „einigermaßen großen Einfluss“ auf sein Leben hat (Sören, Z. 455), sieht jedoch ihre primären Auswirkungen im Bezug auf

seinen Freundeskreis. Da der Schüler jedoch auch außerhalb der Szene zahlreiche Freundschaften pflegt und ihm auch vor seiner Teilnahme nichts zu einem glücklichen, ausgefüllten Lebens gefehlt hat, ist in seinem Fall zwar von einer deutlichen Bereicherung durch die Szeneteilnahme, nicht jedoch von einer grundlegenden Verbesserung zu sprechen. Eine der Szene untergeordnete aber dennoch wichtige Rolle spielt in seiner Freizeit sein Interesse für Fußball, dem er regelmäßig auf verschiedene Art und Weise nachgeht. Der 19-Jährige schätzt jedoch auch die Auswirkungen dieses Hobbys auf sein Leben als begrenzt ein (Z. 484ff). Sören möchte sich selbst nicht, wie er es bei anderen erkennt, durch seine Hobbys bzw. durch sein Szeneengagement definieren. Sie sollen lediglich seinen Alltag bereichern und das Gesamtbild seines zufriedenen Lebens komplettieren.

Weitaus intensiver zeigen sich die Auswirkungen der Szene auf Svenjas Lebensqualität, insbesondere in einer bestimmten Phase ihres Lebens. Obwohl die 22-Jährige vor ihrer Szeneteilnahme nicht primär unglücklich und unzufrieden war, stellte der Sozialraum Schule für sie eine fortwährende Belastung dar. Durch ihren Einstieg in die Szene konnte sie in dieser Phase „mehr Spaß am Leben“ erfahren (Svenja Z. 205f). In der Gemeinschaft hat sie genau das gefunden, was sie in ihrem Schulumfeld vermisst hat: „Und dann kommt man dahin und erlebt sehr viel Offenheit und Herzlichkeit, man wird mit offenen Armen empfangen. Ich [...] konnte einfach ich selbst sein und auch mal einfach quietschen und Freude zeigen“ (Z. 329ff). Auch wenn Svenja außerhalb und nach dem Verlassen der Schule keinerlei Kompensationsbedürfnisse hatte, misst sie der Szene auch heute noch einen recht hohen Stellenwert in ihrem Leben bei (Z. 658f), der sich jedoch im Gegensatz zum Beginn ihrer Teilnahme nicht mehr bedeutend auf ihre Lebensqualität auswirkt.

Viviane und Dimitri werden von der Szene auf sehr ähnliche Art und Weise beeinflusst, so dass die beiden in diesem Fall zusammen betrachtet werden können. Für beide Patchworker fungiert die Szene als ein Hobby, dessen Auswirkungen auf ihre Lebensqualität äußerst gering sind. Das Szeneengagement bereichert ihre Freizeit, indem sie es mit anderen Interessen und Aktivitäten, speziell dem Zeichnen bzw. der Kunst, verknüpfen. Von weitreichenden Einflüssen auf ihr Leben kann in beiden Fällen jedoch kaum eine Rede sein. Die 18-jährige Viviane beschreibt die Szene als ein Element in ihrer Freizeit, mit dem sie „vom Alltag abschalten kann“ (Viviane, Z. 325), das jedoch auf diesen Alltag selbst kaum Einfluss nimmt. Auch für Dimitri beschränken sich die Auswirkungen seiner Szeneteilnahme auf ein Minimum: Sie ist ihm zwar wichtig genug, dass er sich ausführlich mit der Materie

befasst, bleibt aber vielen anderen Interessen und Einflüssen in seinem Leben deutlich untergeordnet (Dimitri, Z. 507ff). Beide Patchworker haben bereits vor ihrer Szeneteilnahme ein glückliches und erfülltes Leben geführt und ordnen die Szene lediglich als Bereicherung anderen Interessen und Aktivitäten, denen sie in ihrer Freizeit nachgehen, bei.

### Otaku

Auf einem ganz anderen Intensitätsniveau als bei den Patchworkern gestalten sich die Auswirkungen der Szene auf die Otaku. Die 18-jährige Myv kontrastiert ihr Leben mit der Szene mit ihren außerszenischen Erfahrungen und kommt zu einem einschlägigen Ergebnis: „Ich war plötzlich jemand. Ich wusste wo ich hingehörte und das war die Szene. Von da an war ich glücklich“ (Myv, Z. 154f). Der Beginn ihrer Szeneteilnahme ist nicht nur mit einer wesentlichen Verbesserung ihrer empfundenen Lebensqualität verbunden, sondern erzeugt erstmalig die positiven Gefühle, die die Schülerin bis dahin vermisst hat. So beschreibt Myv ihr Leben vor der Szene als „unglücklich“ (Z. 156) und „sehr traurig“ (Z. 244), während sie es seit ihrer Teilnahme als „so schön“ (Z. 160) und „überglücklich“ (Z. 300f) empfindet. Sie selbst teilt ihr Leben in genau diese zwei Phasen ein, die einander wie Pole gegenüberstehen: „Jetzt weißt du, wieso ich so glücklich bin das alles zu haben....mein Leben war vorher nicht sonderlich toll“ (Z. 257f). Diese Erfahrungen sind so stark und prägend für die 18-Jährige, dass sie gerne und selbstreflektiert darüber berichtet und ihre Gefühle deutlich zum Ausdruck bringt.

Auch im Leben von Sebastian hat die Szene viel verändert. Obgleich der 19-Jährige diese Entwicklungen nicht so emotional und nachhaltig darstellt wie Myv, sind die Auswirkungen auf seine Lebensqualität erheblich. In der Szene hat Sebastian den entscheidenden Halt gefunden, der ihm durch seine von Mobbing und Ausgrenzung geprägte Schulzeit geholfen hat. Erst durch diese positive Wende hat der 19-Jährige neuen Antrieb und neuen Mut gefasst, sich auch außerhalb der Szene Ziele zu stecken und, wie er stets betont, mit der neu gewonnenen Unterstützung durch die Gemeinschaft sein Leben zu „schaffen“ (Sebastian, Z. 292). Er schreibt diesen Richtungswechsel in seinem Leben – weg von Lethargie und Selbstmitleid, hin zu Ehrgeiz und Engagement – eindeutig seiner Szeneteilnahme zu, deren Beginn für ihn buchstäblich ein neues Kapitel aufgeschlagen hat: „Und alles dank meiner Mum, die mir damals die AnimaniA mit nach Hause gebracht hat. [...] ‚Alles fing an mit einem Heft‘ wäre eine wunderbare Überschrift für ein Buch“ (Z. 322ff).

Ähnlich wie Sebastian hatte auch Daniela zu Schulzeiten massiv unter Mobbing zu leiden. Entsprechend groß war das Bedürfnis der 20-Jährigen, ein Pendant zu den permanenten negativen Erfahrungen zu finden, das ihr Leben positiv beeinflussen sollte. Auch für sie war es die Szene, die ihr „durch schwere Zeiten geholfen“ hat, in denen sie „kaum etwas anderes hatte“ (Daniela, Z. 79f), und ihr Halt und Unterstützung gegeben hat. Anime, Manga und die Szene haben ihr Leben mit einer Vielzahl an positiven Erfahrungen bereichert, die ihr in außerszenischen Kontexten zumeist verwehrt geblieben waren (Z. 102ff). Auch wenn sie die Folgen des Mobbing bis heute nicht vollständig überwinden konnte, reflektiert Daniela ihre eigene Entwicklung unter dem Einfluss der Szene mit einer durchaus zufriedenen und bisweilen gar stolzen Grundstimmung: „Ich hab mich schon etwas dahin entwickelt, dass ich gerne etwas von mir darstelle, wenn einer kommt, der was über mich wissen möchte. Auch eine Nachwirkung. Die Zeit war früher ziemlich schlimm, aber ich kann schon behaupten, dass es jetzt gut läuft“ (Z. 126ff).

Anders als bei den anderen drei Otaku besteht die primäre Auswirkung der Szene auf Thomas' Leben nicht in der Kompensation negativer außerszenischer Einflüsse, da sich der 21-Jährige solchen nie hilflos ausgeliefert fühlt. Für ihn spielt die Szene im Hinblick auf eine erfüllende Gestaltung seiner Freizeit eine zentrale Rolle und hat sein Leben diesbezüglich grundlegend und nachhaltig verbessert. Thomas unterscheidet deutlich zwischen seinem Alltag vor und mit der Szene: Während sein Leben „früher halt sehr öde“ war (Thomas, Z. 387) und sich durch Langeweile und unbefriedigende Tätigkeiten auszeichnete, wird es durch die Szene von einer neuen Vielseitigkeit geprägt:

„Heutzutage, wenn ich nach Hause komme, geh ich erstmal auf 2-3 Foren und 1-2 Blogs und lese mir das Neueste durch. Gucke, ob es neue Anime News gibt oder was Neues zum ziehen. Außerdem spiele ich auch ein auf einem Anime basierendes Online Game, wo man immer mal mit wem reden kann oder sonstiges. Mir kann gar nicht langweilig werden“ (Z. 396ff).

Diese positiven Veränderungen, die Thomas mit dem Beginn seines Szeneengagements erfahren hat, haben die Gestaltung seines Lebens maßgeblich beeinflusst. Der 21-Jährige erlebt sich selbst in der Szene als so glücklich und ausgefüllt, dass er heute ganz bewusst seine gesamte Freizeit auf diesen einen Bereich ausrichtet und sich von all dem entfernt, was er zuvor als sinnlos und unbefriedigend erlebt hat (Z. 1045ff).

### Zusammenfassung

Während die Auswirkungen der Szene auf die Otaku zwar unterschiedlich, in ihrem Resultat jedoch durchweg erheblich sind, stellen sich die Einflüsse auf die Patchworker differenzierter dar. Auf Vivianes und Dimitris Lebensqualität hat die Szeneteilnahme nur äußerst geringen Einfluss. Svenjas Leben hat sie hingegen zumindest phasenweise grundlegend verbessert. Zwischen diesen beiden Polen befindet sich Sören, der sich zwar in seiner Freizeit durch die Szene positiv bereichert fühlt, ihr jedoch keine tiefgreifenden Einflüsse auf seinen Alltag zuschreibt. Der Schlüssel zur Erklärung dieser unterschiedlichen Auswirkungen scheint vor allem in negativen außerszenischen Erfahrungen zu liegen: Einzig Svenja sah sich in einer Phase ihres Lebens mit massiven Problemen in ihrem Umfeld konfrontiert, für deren Kompensation die Szene ein wichtiges Instrument darstellte. Mit dem Wegfall der außerszenischen Probleme haben sich auch die Einflüsse der Szene auf ihr Leben reduziert, so dass diese für sie heute, wie für die anderen Patchworker, in erster Linie eine Bereicherung darstellt.

Auch für die Auswirkungen der Szene auf die Otaku scheinen die außerszenischen Erfahrungen ausschlaggebend zu sein: Mobbing, Probleme in der Familie und eine permanent unbefriedigende Gestaltung der Freizeit sind die negativen Erlebnisse, die durch die Szeneteilnahme aufgefangen werden. Die Verbesserung der Lebensqualität durch die Szene empfinden die Otaku als so wesentlich, dass sie ihr Leben mit der Szene als einen neuen, von allem Vorangegangenen abgegrenzten Abschnitt erfahren. Im Gegensatz zu den Patchworkern bleiben für sie die Auswirkungen der Szene nicht auf die Freizeit beschränkt, sondern greifen auf das gesamte Leben über und beeinflussen es nachhaltig.

#### **11.2.4 Auswirkungen der Szeneteilnahme II: Integration der Szene in das alltägliche Leben**

Die zweite Betrachtung der Auswirkungen der Szeneteilnahme untersucht die Integration der Szene in den Alltag der Befragten. Dabei steht zum einen der Stellenwert im Mittelpunkt des Interesses, den das Szeneengagement im Vergleich zu anderen Freizeitaktivitäten im Leben der Szenegänger innehat. Konkret wird der Frage nachgegangen, ob die Anime- und Manga-Szene anderen Hobbys und Interessen übergeordnet ist und damit die wichtigste Freizeitbeschäftigung für die Szenegänger darstellt. Zum anderen wird darauf aufbauend untersucht, ob und inwiefern die Szene so weit in den Alltag integriert ist, dass

sie diesen entscheidend prägt und dominiert. Ausschlaggebend dafür ist nicht allein die quantitative Präsenz der Szene im Alltag der Befragten, sondern vor allem das subjektive Empfinden des Einzelnen. Auf diese Weise soll gewährleistet werden, dass eventuelle zeitliche Einschränkungen, die durch Schule, Ausbildung oder Arbeit bedingt sind, den Blick auf die subjektive Wichtigkeit der Szene im Leben des Einzelnen nicht versperren.

**Tabelle 10: Integration der Szene in das alltägliche Leben**

		Szene ist die wichtigste Freizeitbeschäftigung	Szene dominiert den Alltag
Patchworker	Sören	●	
	Svenja	●	
	Viviane	●	
	Dimitri		
Otaku	Myv	●	●
	Sebastian	●	●
	Daniela	●	●
	Thomas	●	●

### Patchworker

Da die Patchworker von der Szene auf sehr unterschiedliche Art und Weise beeinflusst werden, variiert auch deren Stellenwert im Alltag bisweilen stark. Sörens Freizeit zeichnet sich vor allem durch Abwechslung aus. Anime, Manga und die Szene sind eines von zahlreichen Hobbys, denen der 19-Jährige regelmäßig nachgeht. Er schreibt der Szene jedoch vor Fußball, Tennis, Tischtennis und Pokern die größte Präsenz in seiner Freizeit zu: „Kaum ein anderes Hobby nimmt soviel Zeit bei mir im Anspruch“ (Sören, Z. 485). Darüber hinaus empfindet Sören auch den Einfluss der Szene auf sein Leben im Verhältnis zu seinen anderen Hobbys als recht groß. Sein Szeneengagement hat sich im Laufe der Zeit entwickelt und gesteigert, so dass es heute als seine wichtigste Freizeitbeschäftigung bezeichnet werden kann. Trotz dieser nicht unerheblichen Rolle, die die Szene in seiner Freizeit spielt, beschreibt der Schüler ihre Auswirkungen auf seinen gesamten Alltag als verhältnismäßig gering. Bei einer spontanen Zusammenfassung der Tätigkeiten, die seinen Alltag bestimmen, nennt Sören sogar gar keine konkreten Szeneaktivitäten (Z. 412ff). Die Szene stellt für Sören zwar ein wichtiges Element in seiner Freizeit dar, hat jedoch gleich-

zeitig wenig Einfluss auf seinen Alltag, da dieser nicht von einem einzigen Hobby, sondern von vielfältigen Tätigkeiten beherrscht wird.

Ähnlich wie Sören hat auch Svenja viele unterschiedliche Interessen, mit denen sie ihre Freizeit füllt. Den höchsten Stellenwert genießt jedoch vor finnischer Kultur und Musik, Konzert- und Kinobesuchen sowie verschiedenen sportlichen Aktivitäten ihr Engagement in der Anime- und Manga-Szene (Svenja, Z. 526ff). Gleichzeitig betont die Studentin jedoch, dass die Szene im Alltag eindeutig hinter einigen für sie weitaus wichtigeren Dingen zurücksteht: Während Studium, Arbeit und Aktivitäten mit Freunden und der Familie den Alltag der 22-Jährigen bestimmen, füllen Szeneaktivitäten wie das Schreiben von RPGs und *Zirkelarbeit*<sup>52</sup> lediglich die Zeit, die daneben übrig bleibt (Z. 658ff). Um ihren Alltag zufriedenstellend zu gestalten, braucht Svenja in erster Linie „eine gute Mischung“ (Z. 545). Obwohl die Szene auf unterschiedliche Art und Weise im täglichen Leben der Studentin präsent ist, ist ihr Anteil an dieser „Mischung“ deutlich begrenzt. Sie steht an erster Stelle der vielseitigen Aktivitäten, mit denen Svenja ihre Freizeit füllt, wird jedoch im Alltag bewusst Wichtigerem untergeordnet.

Die 18-jährige Viviane hebt gleich zu Beginn des Interviews hervor, dass ihr wichtigstes Hobby das Zeichnen ist. Darin liegt auch ihr Szeneengagement begründet (Viviane, Z. 171ff). Viviane zeichnet ausschließlich Manga-Motive und richtet sich auch stilistisch und inhaltlich an japanischen Comics aus. Die Szene ist damit nicht nur der Auslöser für ihre Zeichenleidenschaft, sondern stellt für die Schülerin eine wichtige Plattform für deren Vertiefung und den Austausch darüber dar (Z. 142ff). Das Zeichnen und ihre Szeneteilnahme sind so eng miteinander verknüpft, dass das eine ohne das andere für Viviane kaum denkbar wäre. Dadurch wird die Szene im erweiterten Sinne – mit dem Zeichnen als einer szenebезogenen Aktivität – zum wichtigsten und einflussreichsten Hobby der 18-Jährigen. Andere Freizeitaktivitäten stehen dahinter zurück, und auch im Alltag der Schülerin ist die Szene durchaus präsent. Dennoch schränkt Viviane, ähnlich wie Svenja, ganz bewusst den Einfluss der Szene auf ihr alltägliches Leben ein: „Ich interessiere mich für Mangas und Co., jedoch ist es nicht unentbehrlich. Im Gegensatz zu manchen extremen Fans lebe ich hauptsächlich in der Realität“ (Z. 364ff). Unter dem Schlagwort „Realität“ fasst sie all

---

<sup>52</sup> Als *Zirkel* werden Interessengruppen innerhalb der Anime- und Manga-Szene bezeichnet, die sich einem bestimmten Thema besonders intensiv widmen. Dieses Thema steht in der Regel in engem Zusammenhang mit der allgemeinen Szenethematik und wird innerhalb des Zirkels auf vielseitige Art und Weise behandelt und diskutiert.

die Dinge in ihrem Leben zusammen, die sie der Szene und dem Zeichnen an Wichtigkeit überordnet und die ihren Alltag bestimmen: Freunde, Familie, Schule und ihre berufliche Zukunft.

Auch in Dimitris Freizeit steht das Zeichnen an erster Stelle. Anders als bei Viviane ist dieses Interesse bei ihm jedoch nicht mit seinem Szeneengagement verknüpft. Vielmehr versucht der 25-Jährige, sich ganz bewusst vom Imitieren bestimmter Stilrichtungen zu distanzieren und möglichst unbeeinflusst seinen eigenen künstlerischen Weg zu finden: „Ich hege eine große Abneigung gegen sogenannte ‚Euro Mangas‘! Anstatt einen fremden Stil zu kopieren, sollte man lieber an seiner eigenen Zeichensprache feilen“ (Dimitri, Z. 434f). Da er das Zeichnen und die Anime- und Manga-Szene strikt voneinander trennt, stellen sie für ihn zwei separate Freizeitbeschäftigungen dar, von denen eindeutig das Zeichnen seine größte Leidenschaft ist (Z. 413). Dimitri ordnet die Szene jedoch nicht nur dem Zeichnen an Wichtigkeit unter, sondern auch seiner Teilnahme an der franko-belgischen Comic-Szene, die in seiner Freizeit weitaus mehr Platz einnimmt (Z. 475ff). Auf sein alltägliches Leben nimmt die Anime- und Manga-Szene keinen Einfluss: „Also, ich laufe nicht mit farbigen Haaren rum, trage keine T-Shirts mit Mangafiguren drauf rum, es stehen keine Figuren in meinem Zimmer, ich höre keine japanische Musik mehr. Es ist etwas, was ich in meiner Freizeit tue“ (Z. 507ff). Auch in besagter Freizeit ist die Szene den zahlreichen und sehr unterschiedlichen Interessen und Aktivitäten des Grafikers lediglich beigeordnet.

### Otaku

Auch in diesem Punkt gestalten sich die Auswirkungen der Szene auf das Leben der Otaku weitaus umfangreicher. Ihr Szeneengagement tangiert nicht nur die Gestaltung der Freizeit, sondern stellt eine Art Roten Faden dar, der sich durch das gesamte Leben der Otaku zieht. Myv ist sich der Auswirkungen der Szene auf ihren Alltag durchaus bewusst. Die Schülerin hat die Teilnahme an der Gemeinschaft zu ihrem wichtigsten Hobby gemacht, das ihre Freizeit in Gänze ausfüllt: „Ich brauch kein anderes Hobby, ich hab wirklich kein Bedürfnis was anderes zu machen“ (Myv, Z. 400). Die Angebotsvielfalt der Szene kommt der 18-Jährigen dabei besonders entgegen: Für Myv besteht ihr Szeneengagement nicht nur aus der Rezeption von Anime und Manga und dem Austausch darüber, sondern es durchdringt ihr Leben in ganz unterschiedlichen Bereichen: „Die Mangas, die Animes, meine Freunde,

die Musik und vor allem die Realfilme, also die asiatischen Realfilme [...]. Eigentlich alle Bereiche meines Lebens. Außer Schule“ (Z. 393ff). Sie beschränkt den Einfluss der Szene nicht nur auf ihre Freizeit, sondern betont gerade deren Integration in möglichst viele Bereiche ihres alltäglichen Lebens. Dementsprechend deutlich wird die Schilderung ihres Tagesablaufs von der Szene dominiert (Z. 219ff). Keine Phase eines solchen Tages bleibt von ihr unberührt, so dass die Schülerin buchstäblich „Tag und Nacht an Mangas und Animes [hängt]“ (Z. 419).

Eine ähnlich dominante Rolle spielt die Szene im Leben von Sebastian, obgleich er sich dessen nicht so sehr bewusst ist wie Myv. Zu seinen Hobbys zählt der 19-Jährige Anime, Manga, Zeichnen, Cosplay, Ball Jointed Dolls und Videospiele (Sebastian, Z. 4f), ohne jedoch auf den unmittelbaren Bezug all dieser Interessen zur japanischen Comic-Szene einzugehen. Er füllt seine Freizeit ausschließlich mit diesen szenengebundenen Tätigkeiten und distanziert sich von außerszenischen Aktivitäten. In Sebastians Alltag nimmt die Szene daher einen elementar wichtigen Platz ein: Da bis auf seine Familie alles, was ihm wichtig ist, Teil der Szene ist, ist sie aus seinem alltäglichen Leben nicht mehr wegzudenken. Szeneaktivitäten wie das Zeichnen, die Interaktion mit anderen Fans via Animexx und die Herstellung von aufwendigen Cosplay-Kostümen prägen Sebastians Tagesablauf (Z. 463ff). Auf diese Weise macht er die Szene zu dem zentralen Element, das seinen Alltag dominiert.

Auch Daniela erkennt den hohen Stellenwert der Szene in ihrem Leben, wird sich aber deren Wichtigkeit und der konkreten Auswirkungen erst durch die Reflexion während des Interviews bewusst (Daniela, Z. 708ff). Sie selbst beschreibt ihre Freizeit als „komplett durchzogen von der Szene“ (Z. 10f) und bemerkt, dass sich ihre Teilnahme daran auf die meisten ihrer alltäglichen Aktivitäten auswirkt: Von der Anime- und Manga-Rezeption über ihren Musik- und Videospiegelgeschmack bis zu ihrer Arbeit in einem Comic-Laden ist die Szene in allen möglichen Formen im Leben der 20-Jährigen präsent. Als einziges und völlig ausfüllendes Hobby bereichert ihre Szeneteilnahme jedoch nicht nur ihre Freizeit, sondern hat sich zu einem wesentlichen Element in ihrem alltäglichen Leben entwickelt, dessen Dominanz sich auf sämtliche Bereiche erstreckt: „Sie ist sehr wichtig geworden, ohne dass ich es gemerkt habe. Sie füllt mein komplettes Privatleben. [...] Ich kann es mir auch nicht anders vorstellen“ (Z. 703ff).

Der 21-jährige Thomas präsentiert sich hinsichtlich der Auswirkungen der Szene auf sein Leben erneut als überaus selbstreflektiert. Er macht von vornherein klar, dass er mit der Szene als einzigem Hobby seinen Alltag ganz und gar ausfüllen möchte. Besonders bei seiner differenzierten Definition des Otaku-Konzepts offenbart der Auszubildende, der sich selbst als Otaku bezeichnet, wie intensiv die Szene in sein Leben integriert ist: „Ein Otaku guckt meist nur Animes und nicht viel anderes. Er ist viel zu beschäftigt, alle neuen Animes zu kennen, als dass er für andere Dinge Zeit hätte“ (Thomas, Z. 209ff). Thomas füllt nicht nur seine gesamte Freizeit ganz bewusst mit seinem Hobby. Für ihn ist es „immer ausschlaggebend, wie man sich allgemein verhält im Alltag“ (Z. 226). Konkret bedeutet dies für den 21-Jährigen, mit anderen Menschen fast ausschließlich über sein Hobby zu sprechen (Z. 229f), für dieses vielerlei Aufwand und Mühen in Kauf zu nehmen (Z. 763ff) und seinen Alltag außerhalb der Arbeit gänzlich der Szene zu widmen. Auf diese Weise möchte Thomas ganz bewusst sein „Leben damit füllen“ (Z. 1054) und sich der Szene in höchstem Maße verschreiben.

### Zusammenfassung

Patchworker und Otaku unterscheiden sich deutlich hinsichtlich der Integration der Szene in ihren Alltag. Zwar kann auch für Erstgenannte das Szeneengagement die wichtigste und intensivste Freizeitbeschäftigung darstellen, eine dominierende Rolle in der Gestaltung ihres Alltags vermag es dabei jedoch in keinem Fall einzunehmen. Ihr Leben ist zu sehr von dem geprägt, was die Patchworker auszeichnet und für ihre Art der Lebensführung charakteristisch ist: Vielfalt und Abwechslung. Dabei kann die Szene, wie für Sören, durchaus das wichtigste oder aber, wie für Dimitri, ein anderen Interessen klar untergeordnetes Hobby darstellen: Die Patchworker passen die Integration der Szene in ihr Leben ganz ihren Ansprüchen und Bedürfnissen an, richten ihr alltägliches Leben jedoch stets nach den für sie wichtigeren und maßgeblichen Dingen aus.

Ganz anders die Otaku: Für sie stellt ausnahmslos die Szene das wichtigste Hobby dar, mit dem sie nicht nur ihre Freizeit, sondern so weit wie möglich ihr gesamtes Leben füllen. Dieser große Einfluss der Szene auf ihre Lebensgestaltung kann, wie im Fall von Myv und Thomas, klar beabsichtigt sein und nachhaltig verfolgt werden, um sich von allem Außer-szenischen abzuwenden, was als belastend oder unerfüllend erfahren wurde. Die Auswirkungen können jedoch ebenso, wie Sebastian und Daniela zeigen, die Lebensgestaltung weitestgehend unterbewusst beeinflussen. Beide Strategien führen jedoch zum gleichen

Resultat: Die Otaku erfahren die Szene als die elementare Einflussgröße in ihrem Leben, der sie eine möglichst große Präsenz verleihen wollen und an der sie sowohl die Gestaltung ihrer Freizeit als auch ihres gesamten Alltags ausrichten.

### **11.2.5 Fazit: Fixierung auf die Szene bei der Gestaltung des alltäglichen Lebens**

Die japanische Comic-Szene ist im alltäglichen Leben sämtlicher Interviewpartner präsent. Das Ausmaß der Bedeutung, die sie für den Einzelnen bei der Gestaltung seiner Freizeit und seines Alltags hat, unterscheidet sich jedoch bisweilen erheblich und ermöglicht weitere Rückschlüsse auf die charakteristische Lebensweise von Patchworkern und Otaku. Während Erstgenannte die Szene primär als ein Hobby betrachten, dem sie, ganz nach Belieben, einen gewissen Anteil ihrer Freizeit widmen und diese damit bereichern, stellt sie für die Otaku weitaus mehr dar. Sie begnügen sich nicht damit, die Szene als eine bloße Freizeitbeschäftigung zu erfahren, sondern integrieren sie so intensiv wie möglich in ihr gesamtes Leben.

Betrachtet man die Bedingungen, unter denen sich ihre Teilnahme entwickelt hat, werden die Funktionen der Szene für die Otaku schnell deutlich: Im Gegensatz zu den Patchworkern haben sie ihr Leben vor ihrem Szeneengagement in erster Linie als unglücklich und unerfüllt empfunden. Die Teilnahme an der Szene hat diesen Zustand grundlegend zum Positiven verändert und bildet damit auch in diesem Punkt ein Gegenstück zu ihren außer-szenischen Erfahrungen. Sie schließt die Lücken in ihrer Freizeit mit erfüllenden Aktivitäten und lässt sie auf besonders intensive Art und Weise an den unterschiedlichen Facetten ihres Hobbys teilhaben. Gleichzeitig gewährt sie den Otaku den Halt und die Sicherheit, die sie außerhalb der Szenegemeinschaft nicht finden, und ermöglicht es ihnen so, sich von all dem zu distanzieren, was ihr alltägliches Leben zuvor negativ geprägt hat. Durch diese tiefgreifenden Funktionen, die sie für die Otaku erfüllt, ist die Szene äußerst intensiv in ihr Leben integriert. Dabei streben die Otaku nicht nur danach, ihre Freizeit gänzlich mit szenegebundenen Aktivitäten zu füllen. Die Szene wird für sie zu einem zentralen Lebensinhalt, der alle Ebenen von Freizeit und Alltag durchdringt und dominiert.

In deutlicher Abgrenzung davon kann die Szene zwar auch für die Patchworker ein wichtiges Element ihrer Freizeitgestaltung sein, vermag jedoch keinesfalls eine beherrschende Rolle in ihrem alltäglichen Leben zu spielen. Vielmehr ist sie eine Ergänzung zu den anderen Aktivitäten, mit denen sie ihre Freizeit füllen. Sie schafft Ablenkung und Abwechslung vom Alltag, ohne dabei Anderes zu verdrängen oder Wichtigeres zu überlagern. Auf der

Grundlage dieser Erkenntnisse lässt sich die Frage nach einer Fixierung auf die Szene im alltäglichen Leben für beide Gruppen eindeutig beantworten, was Tabelle 11 veranschaulicht:

**Tabelle 11: Fixierung auf die Szene bei der Gestaltung des alltäglichen Lebens**

		ja	nein
Patchworker	Sören		●
	Svenja		●
	Viviane		●
	Dimitri		●
Otaku	Myv	●	
	Sebastian	●	
	Daniela	●	
	Thomas	●	

Durch die permanente reflektierte Positionierung zu außerszenischen Einflüssen und zur Gesellschaft leisten die Otaku einen wesentlichen Beitrag zur Konstruktion ihrer Identität. Sie sind so sehr darauf bedacht, ihr Leben mit der Szene zu füllen, dass sie ihr alles Außerszenische unterordnen, sich bisweilen sogar gänzlich davon abwenden, und die Szene zum Mittelpunkt ihrer Lebensgestaltung machen. Aus ihrer Perspektive ist diese rigorose Strategie durchaus nachvollziehbar: Erst durch ihre Szeneteilnahme haben sie zahlreiche positive Erfahrungen gemacht, die ihre Freizeit und ihren Alltag entscheidend verändert haben. Sie wenden sich von den negativen Einflüssen ab, mit denen sie in außerszenischen Kontexten permanent konfrontiert werden, und reduzieren ihre Interessen und Aktivitäten auf das, was ihr alltägliches Leben mit Freude, Sinn und Stabilität erfüllt. Auch in diesem Zusammenhang machen sich die Otaku die Lebensbedingungen in globalisierten Gesellschaften zunutze: Vom Zwang einer vorgefertigten Schablone der Lebensführung befreit, gestalten sie ihr Leben ganz nach ihren eigenen, individuellen Vorstellungen und Vorlieben. Sie lösen sich von traditionellen Lebensweisen, wenden sich von konventionellen Verhaltensmustern ab und suchen Erfüllung und Zufriedenheit auf eine selbstdefinierte, individualisierte Art und Weise. So werden die Otaku zu aktiven Gestaltern ihres Lebens: Sie geben sich nicht mit unbefriedigenden Lebensumständen zufrieden, sondern nutzen die Szene als Instrument für eine positive Umgestaltung.

Auch die Patchworker, die die Szene weitaus weniger intensiv in ihren Alltag integrieren, profitieren von den Veränderungen der reflexiven Modernisierung. Sie machen sich insbesondere die Pluralisierung zunutze, an der sie in allen Bereichen ihres Lebens teilhaben, und fügen die Szene als einen von vielen Bausteinen in ihre Lebensgestaltung ein. So bereichern sie ihre Freizeit und ihren Alltag mit frei ausgewählten Interessen und Aktivitäten und schaffen eine individuelle, für sie passende Komposition unterschiedlichster Lebensinhalte. Die Identitätskonstruktion der Patchworker basiert auf eben dieser Aushandlung vielseitiger, bisweilen gar widersprüchlicher Elemente und deren Integration in das Gesamtkonzept ihrer ganz individuellen Lebensführung. Eine Fixierung auf ein einzelnes Bruchstück dieser Vielfalt ist daher mit dieser Art der Lebensführung nicht vereinbar.

### 11.3 Entwicklung von Einstellungen, Werten und Prioritäten durch die Identifikation mit der Szene

Eine dritte Dimension der Identitätsbildung, die sich im Rahmen des Kodierens der Interviews herauskristallisiert hat, umfasst die Einstellungen, Wertvorstellungen und Prioritäten, durch die sich der Einzelne auszeichnet und anhand derer er sich zur Gesellschaft und den darin gültigen Normen und Konventionen ins Verhältnis setzt. Konkret wird der Frage nachgegangen, inwiefern die Teilnahme an Szenen diese Grundpfeiler der Persönlichkeit zu beeinflussen vermag, welche Werte und Normen Jugendliche durch die Szene gewinnen, von welchen sie sich distanzieren und wie sich solche Entwicklungen in ihrem Leben manifestieren.

Insbesondere die Freisetzungs- und Individualisierungsprozesse in globalisierten Gesellschaften sind ursächlich dafür, „dass heute kaum noch eine Norm und kaum noch eine Konvention selbstverständlich ist“ (Ferchhoff 2007, S. 322). Von vorangegangenen Generationen weitergegebene Lebensweisen und Traditionen verlieren für Jugendliche zunehmend an Bedeutung und Einfluss, da sie den veränderten gesellschaftlichen Anforderungen nicht mehr gerecht werden (vgl. ebd., S. 321). Befreit von obligatorischen Werte- und Normverständnissen setzen sich Jugendliche heute aktiv mit diesen auseinander. „Sie werden zur Reflexion freigegeben“ (ebd., S. 323). Orientierungshilfen für diese Reflexionsprozesse finden Jugendliche heute vor allem in Gemeinschaften wie Peer Groups (vgl. Haring/Palentin/Rohlf 2007, S. 382) oder in Jugendszenen. Als heterogene, hochgradig individualisierte Vergemeinschaftungsformen ermöglichen ihnen insbesondere Letztgenannte, sich mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Ansichten und Einstellungen auseinanderzusetzen, sich damit zu identifizieren oder davon zu distanzieren, sie gesellschaftlichen Konventionen gegenüberzustellen und so ihre ganz individuellen Wertvorstellungen zu entwickeln. Auf diese Weise definieren Jugendliche die Prioritäten in ihrem Leben selbst und konstruieren ihre Identität in differenzierter Auseinandersetzung mit den Erwartungen und Konventionen, die sie in der Gesellschaft wahrnehmen.

Auf welche Art und Weise die Teilnahme an der japanischen Comic-Szene die Szenegänger hinsichtlich ihrer Wertvorstellungen und ihrer Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Normen beeinflusst, wird im Folgenden ausführlich untersucht. Zunächst dient die Darstellung der Positionierung der Szenegänger zu gesellschaftlichen Normen und Konventionen dazu, ein grundlegendes Bild ihrer individuellen Wertvorstellungen zu gewinnen. Anschließend werden diese Eindrücke den Werten gegenübergestellt, die sie durch die

Identifikation mit der Szene gewinnen. Die Untersuchung der Auswirkungen der Szeneteilnahme auf die Reflexion der eigenen Persönlichkeit sowie auf die Entwicklung konkreter Lebenseinstellungen und Prioritäten komplettiert schließlich die Analyse.

### **11.3.1 Außerszenische Rahmenbedingungen: Positionierung zu gesellschaftlichen Normen, Konventionen und Erwartungen**

Die Entwicklung eines individuellen Werte- und Normverständnisses vollzieht sich nicht, wie es der possessive Individualismus auffasst (vgl. Macpherson 1967), in völliger Isolation von der Außenwelt. Folgt man dem modernen Identitätsdiskurs (siehe Kapitel 4), so ist es vielmehr gerade die Auseinandersetzung mit den Werten und Normen innerhalb der Gesellschaft, die es dem Einzelnen ermöglicht, ein differenziertes und für ihn selbst stimmiges Wertesystem zu entwickeln. Diese Positionierung zu gesellschaftlichen Konventionen prägt einen weiteren wesentlichen Teil der Alterität. Der Einzelne setzt sich mit den Vorstellungen anderer Menschen in seinem Umfeld auseinander, nimmt Stellung dazu und strebt nach einem für ihn optimalen Verhältnis von Individualität und Anpassung (vgl. Keupp u.a. 2006, S. 95ff).

Die Grundlage dafür stellt nicht eine objektiv gültige Definition gesellschaftlicher Werte und Normen dar. Vielmehr sind es die Sichtweisen und Erfahrungen des Einzelnen, wie er die an ihn gerichteten Ansprüche und Erwartungen in bestimmten Systemen, etwa innerhalb der Peer Group, empfindet, die sein individuelles Bild von gesellschaftlichen Konventionen maßgeblich prägen.

Konkret wird im Folgenden unterschieden, auf welche Art und Weise sich die Szenegänger von besagten Normen abzugrenzen versuchen. Dabei stehen sich eine gemäßigte Form der Abgrenzung durch die Betonung der eigenen Individualität und Unabhängigkeit auf der einen, und eine weitaus radikalere Form der Abgrenzung durch eindeutiges Ablehnen und Verurteilen gewisser gesellschaftlicher Konventionen auf der anderen Seite gegenüber.

**Tabelle 12: Positionierung zu gesellschaftlichen Normen, Konventionen und Erwartungen**

		Abgrenzung von der Norm durch Betonung der eigenen Individualität	Abgrenzung von der Norm durch bewusstes Ablehnen und Verurteilen
Patchworker	Sören	●	
	Svenja	●	
	Viviane	●	
	Dimitri	●	
Otaku	Myv	●	
	Sebastian	●	●
	Daniela	●	●
	Thomas	●	●

Patchworker

Die Patchworker zeigen sich in ihrer Einstellung zur Norm durchaus kritisch. Sören begegnet dem, was er als gesellschaftlich normal betrachtet, sehr reflektiert, ohne sich jedoch entschieden davon zu distanzieren: „Oder ich würde mich verhalten wie die ‚normale Jugend‘ es bei uns macht. Das bedeutet, sich viel mehr auf Feiern und Alkohol konzentrieren, um sich anzupassen“ (Sören, Z. 470f). Obwohl er die typischen Prioritäten Gleichaltiger auf Feiern und Alkoholkonsum reduziert, verurteilt der 19-Jährige dieses Verhalten nicht, sondern verdeutlicht daran seinen eigenen, unabhängigen Standpunkt: „Dem bin ich in meinem derzeitigen Leben nicht unterworfen. [...] Da habe ich mit dem heutigen schwarz-weiß denken Probleme. Es gibt eigentlich fast nur noch Leute, die sich oft betrinken oder die, die es grundsätzlich ablehnen Alkohol zu trinken“ (Z. 474ff). Es ist für ihn von zentraler Bedeutung, sich nicht zwanghaft einer Sache anzupassen, mit der er sich nicht identifizieren kann: „Ich muss nicht einfach immer das tun, was die anderen auch machen“ (Z. 460f). Sören möchte sein Leben auf die Art und Weise führen, die er für sich selbst für am besten geeignet hält, ohne sich einem Konformitätsdruck zu beugen oder irgendeinem starren Leitbild zu folgen. Unter diesen Voraussetzungen vermag er es auch, ganz unterschiedliche Interessen in seinem Leben zu vereinen, die auf den ersten Blick scheinbar nicht zusammenpassen, wie sein gleichzeitiges Engagement in der Fußball- und in der japanischen Comic-Szene (Z. 183f). Das Bewusstsein um seine Individualität erlaubt es ihm, sich reflektiert mit gesellschaftlichen Werten und Normen auseinanderzusetzen

und sich zu ihnen zu positionieren, ohne sie jedoch zwingend abzulehnen oder zu verurteilen.

Obgleich sie die negativen Auswirkungen des „Andersseins“ in Form von Ausgrenzung und Mobbing erfahren musste, hat Svenja ein ähnliches Verhältnis zur Norm und zu den Verhaltensweisen ihrer Altersgenossen wie Sören. Insbesondere zu Schulzeiten wurden der 22-Jährigen die Differenzen zwischen ihren Interessen und dem, was die Mehrheit als normal angesehen hat, deutlich: „Und wenn man dann halt seine Nase in der Pause in einen Manga steckt und allgemein nicht sehr redsam ist, weil einen Dinge wie Big Brother oder Britney Spears oder andere Dinge nicht interessieren, dann gibt es ja auch nicht so unbedingt Gesprächsthemen“ (Svenja, Z. 347ff). Dadurch, dass sie sich nicht mit den gängigen Vorbildern und Lebensstilen ihrer Peers identifizieren konnte, wurde Svenja schnell ein Außenseiterstatus aufgebürdet, der sie jedoch nicht dazu veranlasst hat, sich der Mehrheit anpassen zu wollen. Obwohl sie Vorurteile und Intoleranz selbst erfahren hat und bisweilen gar als gesellschaftliche Norm erachtet (Z. 327ff; Z. 357f), verurteilt die Studentin nicht die Werte oder Lebensweisen anderer Menschen. Sie sieht im bewussten Ausleben ihrer Individualität die Möglichkeit, reflektiert mit gesellschaftlichen Erwartungen und dem Anpassungsdruck, den sie verspürt, umzugehen: „Ich versuche ich selbst zu sein und meinen Weg zu gehen und mich dabei wohl zu fühlen. Ich finde es wichtig, dass man sich selbst treu bleibt. [...] Man sollte sich halt nicht verbiegen lassen und dazu stehen, wie man ist“ (Z. 581ff).

Auch die 18-jährige Viviane nimmt ihre Szeneteilnahme als etwas wahr, das nicht der Norm bzw. den typischen Interessen ihrer Peers entspricht. Gerade zu Beginn ihres Szenengagements grenzte sie sich so, obgleich unbeabsichtigt, von vielen ihrer Mitschüler ab: „Andere Mädchen in unserem Alter haben ja nur Pferde im Kopf gehabt“ (Viviane, Z. 53f). Anpassung an etwas, womit sie sich nicht identifizieren kann, kam für die Schülerin nie in Frage. Als ihre besten Freundinnen „in die Raucherclique reingerutscht“ sind und ihnen plötzlich „Alkohol und Nikotin wichtiger als Mangas“ waren (Z. 57ff), hat sich Viviane diesem Wertesystem nicht untergeordnet, da sie „einfach keinen Sinn drin gefunden“ hat (Z. 71). Die 18-Jährige verurteilt das Verhalten ihrer Freundinnen zwar nicht, doch da es mit ihrer Lebensweise nicht vereinbar ist, bleibt sie ganz bewusst ihren eigenen Vorstellungen und Idealen treu. Sie passt sich nicht zwanghaft gängigen Verhaltensweisen an,

selbst wenn dies zu unangenehmen Konsequenzen führt, was im Fall ihrer Freundinnen das Ende der engen Beziehung bedeutete.

Ähnlich wie Sören richtet sich auch Dimitri nicht nach aktuellen Trends oder einer vermeintlichen Norm aus, sondern gestaltet sein Leben so, wie er allein es für richtig erachtet. Dass er dabei auch Interessen und Aktivitäten vereint, deren Kombination auf den ersten Blick eher ungewöhnlich erscheint, wie seine Teilnahme an ganz unterschiedlichen Szenen, betont seine unkonventionelle, individualisierte Lebensweise. Besonders deutlich wird dies an seiner Unangepasstheit innerhalb der Anime- und Manga-Szene. Ohne die Konventionen, die er innerhalb dieser Gemeinschaft ausmacht, abzulehnen oder zu verurteilen, konzentriert sich Dimitri auf das, was es „abseits der bekannten Pfade gibt“ (Dimitri, Z. 200) und nicht dem Mainstream entspricht. Er geht sehr reflektiert mit seinem Verhältnis zum Gros der Szene um und positioniert sich selbst „in einer kleinen Nische des Ganzen“ (Z. 239). Auf diese Weise ist er ein Teil der Szene, ohne sich den gängigen Meinungen, Zielen und Einstellungen innerhalb des Netzwerks anzupassen. Genau wie in außerszenischen Kontexten erstellt Dimitri aus den zur Verfügung stehenden Angeboten eine für ihn passende Kombination, ohne dabei auf Konformität aus zu sein. In seinem Beruf als Grafiker spiegelt sich dieser Stellenwert von Individualität und eigenständigem, unabhängigen Denken wider, der sich auf sein gesamtes Leben übertragen lässt: „Ich versuche stetig so zu zeichnen wie es kommt, ohne etwas bewusst imitieren zu wollen. [...] Anstatt einen fremden Stil zu kopieren, sollte man lieber an seiner eigenen Zeichensprache feilen“ (Z. 430ff).

### Otaku

Weitaus vehementer, obgleich nicht einheitlich, grenzen sich die Otaku von den Normen und Konventionen ab, die sie in der Gesellschaft wahrnehmen. Die 18-jährige Myv erkennt zwar konkrete Unterschiede zwischen ihrem eigenen Lebensstil und dem, was sie als normal betrachtet, reflektiert dies jedoch nicht so intensiv wie die anderen Otaku. Dennoch vermag sie sich insbesondere zu weiblichen Gleichaltrigen in Beziehung zu setzen: „Zu den sogenannten 'Tussen', die ständig lästern und so, hab ich nicht gehört und ich war eher still und, naja, wurde viel gemobbt“ (Myv, Z. 144ff). Trotz der Ausgrenzung und des Mobbings kam eine Anpassung an etwas, mit dem sie sich nicht identifizieren kann, für Myv nie in Frage. Obgleich die abwertende Konnotation obiger Aussage offensichtlich ist,

zeigt die 18-Jährige keine grundsätzlich verurteilende Haltung gegenüber den Werten und der Lebensweise ihrer Peers. Sie konzentriert sich ganz auf ihren eigenen Lebensstil, den sie als Visual Kei bezeichnet und dessen Unkonventionalität sie durchaus erkennt (Z. 409ff). Die Schülerin ist bemüht, sich nicht durch die Abgrenzung von der Norm zu definieren, sondern vielmehr durch ihre Nähe zu diesem individualisierten Lebensstil, mit dem sie sich ganz und gar identifizieren kann.

Ganz anders gestaltet sich Sebastians Verhältnis zu gesellschaftlichen Normen und Konventionen. Der 19-Jährige hat diesbezüglich eine ganz eindeutige Einstellung, die er mit ebenso deutlichen Aussagen untermauert. Wie die anderen Befragten legt auch er viel Wert auf eine individuelle, nicht zwanghaft angepasste Lebensführung: „Ich wollte lieber so sein wie ich will anstatt mich der Norm anzupassen. Das wollte ich noch nie“ (Sebastian, Z. 272f). Für Sebastian ist die freie Entfaltung seiner Individualität gar von existenzieller Bedeutung, da er durch das Bewusstsein dafür einen Ausweg aus dem Kreislauf aus Ausgrenzung, Mobbing und Depression gefunden hat. Die Erkenntnis, dass er sein Leben auf eine ganz eigene Art und Weise gestalten und dadurch die negativen äußeren Einflüsse reduzieren kann, stellt für ihn eine wichtige Wende zum Positiven dar: „Aber es ist ja MEIN Leben und da hat mir keiner etwas reinzureden“ (Z. 283). Mit dieser Einstellung geht im Fall von Sebastian jedoch eine äußerst negative Sichtweise gesellschaftlicher Normen einher. Er bündelt alle schlechten Eigenschaften, die er bei Gleichaltrigen erkennt, zu Klischees und projiziert diese auf die Gesamtheit der Jugendlichen:

„Wenn du mal durch die Stadt gehst und dir die Menschen ansiehst, vor allem die Jugendlichen. Sie kiffen, saufen, schlagen sich mit ihren Freunden oder gar ihren Eltern. Sie sehen alle gleich aus und sind sozial down (es ist doch wirklich wahr). Und diese Tussen (aufgetakelte Mädels mit zugeschminktem Gesicht) und diese Hip-Hopper die nicht einmal mehr klares Deutsch reden können (obwohl sie deutsch sind)...ne, dazu habe ich noch nie gehört. So wollte ich niemals sein. Ich finde es schlimm, dass dies aber die NORM ist der man sich anpassen soll, sieht man anders aus, ist man in der Gesellschaft unten durch“ (Z. 68ff).

Ein solches von Stereotypen geprägtes Verständnis einer gesellschaftlichen Norm erklärt die entschiedene Abgrenzung des 19-Jährigen von allem, was er als normal betrachtet. Er schwimmt ganz bewusst gegen den Strom und versucht, sich den oben genannten Konventionen entgegenzustellen: „Und da will ich ausbrechen und sagen >HALT STOPP< Jeder soll so rumlaufen wie ER möchte. Leben wie er möchte“ (Z. 83ff). Sebastian verurteilt jedoch nicht nur ein solches Wertesystem, sondern auch diejenigen, die sich ihm unterwerfen. Aus diesem Grund wendet er sich auch von den meisten Menschen außerhalb der Szene bewusst ab: „Mit ‚Normalos‘ (so nenn ich einfach mal nicht Szene Leute) hab ich nur

noch wenig am Hut, weil ich einfach nicht mit denen kann [...]. „Normal people SCARE me“ (Z. 205ff).

Weniger drastisch, aber dennoch eindeutig ablehnend positioniert sich Daniela zu dem, was sie innerhalb der Gesellschaft als normal empfindet. Zu Schulzeiten erkannte sie in vielen ihrer Mitschülerinnen die Personifizierung der Norm. Diese bestand in den Augen der 20-Jährigen darin, sich zu „schminken und rauchen und alles zu machen um irgendwem zu gefallen“ (Daniela, Z. 89). Anstatt sich diesem Verhalten anzupassen, wählte sie bewusst einen alternativen Lebensweg, um „nicht mit der Masse zu gehen“ (Z. 88) und nicht zu dem zu werden, was sie in vielen anderen erkennt und ablehnt. Diese Einstellung hat Daniela bis heute beibehalten, genau wie einen kritischen Blick auf die Werte und Prioritäten ihrer „normalen“ Altersgenossen. Die Erfahrungen, die sie mit Letzteren gemacht hat, haben ihr Verständnis von gesellschaftlichen Normen und Konventionen stark geprägt:

„Wenn das ne Gruppe ist die denkt ich wäre unnormal nur weil ich, keine Ahnung, lese oder gerne Dr. House gucke oder warum auch immer, dann heißt es immer gleich Streber, Zicke, unnormal oder Außenseiter. Eine hatte mal kein Verständnis dafür, dass ich kein Interesse daran habe Hosen in Größe 36 zu tragen also quasi abzunehmen und mich zu schminken nur weil in ihren Augen Sex wichtiger war als ein Job, da hab ich auch nix mehr drauf antworten können“ (Z. 352ff).

Diese Eindrücke lassen sie zu einem sehr pessimistischen Urteil kommen: „Im Durchschnitt ist speziell meine Generation eher zum abgewöhnen“ (Z. 366f). Gleichzeitig fühlt sich die 20-Jährige dadurch in ihrem Bestreben gestärkt, sich nicht um jeden Preis irgendwelchen gängigen Verhaltensmustern anzupassen. Auch diesbezüglich präsentiert sie sich selbstreflektiert und erkennt die Spannungen, die durch ihr bewusst unangepasstes Handeln entstehen: „Ich sage immer meine Meinung, auch wenn sie komisch ist, und ecke damit bei Leuten an, die lieber haben, dass alles nach ihnen geht“ (Z. 137f). Daniela nimmt lieber Konfrontationen in Kauf, als sich in Konventionen zu fügen, die ihr widerstreben und die sie verurteilt.

Dadurch, dass er sich selbst eindeutig als Otaku charakterisiert, grenzt sich der 21-jährige Thomas per se von der Norm ab. Unter den Otaku, in dieser „Gemeinschaft unter sich“ (Thomas, Z. 281), kann er so sein, wie er möchte, ohne sich Erwartungen anpassen oder bestimmte Ansprüche erfüllen zu müssen. Das uneingeschränkte Ausleben seines individuellen Lebensstils ist für den Auszubildenden von großer Wichtigkeit: „Naja, ich versuche nicht mich zwanghaft anzupassen um von jedem gemocht zu werden oder um nicht anzu-

ecken“ (Z. 684f). Thomas ist bemüht, sein Leben nicht nur individuell und unabhängig zu gestalten, sondern auch in bewusster Abgrenzung von zahlreichen Verhaltensmustern, die er besonders bei Gleichaltrigen erkennt. Ähnlich wie im Fall von Sebastian ist auch sein Bild gesellschaftlicher Normen und Konventionen von äußerst negativen Stereotypen geprägt: „Ein Jugendlicher, der sich weder für Alkohol, Zigaretten oder Mädchen interessiert ist, schon sehr seltsam in der heutigen Gesellschaft.“ (Z. 50f). Der 21-Jährige reduziert das Verhalten „normaler“ Jugendlicher primär auf Partys, Alkohol- und Drogenkonsum (Z. 371f), Gewaltbereitschaft (Z. 854) sowie ein fragwürdiges Verhältnis zur Sexualität (Z. 715ff). Besonders klare Worte findet er für Raucher: „Mir egal ob mich Raucher nicht mögen wenn ich laut sage, dass ich alle Raucher hasse“ (Z. 686). All diese Verhaltensweisen verurteilt Thomas sehr eindringlich, ist sich aber gleichzeitig auch der Konsequenzen seiner Unangepasstheit bewusst: „Ansonsten wollte ich halt nie ne Freundin. Und wenn ich so höre, was anderen da so passiert ist, finde ich das auch gut von mir. [...] Ich will mir von keinem was vorschreiben lassen. Ich entscheide selbst alles. Und auf solche Dinge wie körperlich Nähe verzichte ich auch gerne“ (Z. 713ff). Für ein Leben ganz nach seinen individuellen Vorstellungen nimmt er nicht nur einen Bruch mit gesellschaftlichen Konventionen in Kauf, sondern ist auch dazu bereit, ganz bewusst Opfer zu bringen.

### Zusammenfassung

Das Verständnis davon, was in der heutigen Gesellschaft und speziell unter Jugendlichen als normal betrachtet werden kann, fällt zwischen Patchworkern und Otaku sehr unterschiedlich aus. Während Erstere die gängigen Verhaltensweisen, die sie unter Gleichaltrigen ausmachen, lediglich kritisch begutachten, stellen sich Letztgenannte diesen entschieden entgegen. Aus den negativen Erfahrungen, die sie selbst insbesondere im Umgang mit „normalen“ Gleichaltrigen gemacht haben, entwickeln die Otaku ein von Stereotypen überladenes, klischeebehaftetes Bild einer Jugend und einer Gesellschaft, von der es sich so weit wie möglich zu distanzieren gilt. Dass ein solches Verhältnis zur vermeintlichen Norm für eine otakistische Lebensführung jedoch keine grundsätzliche Bedingung ist, zeigt die 18-jährige Myv. Sie äußert sich zwar kritisch gegenüber einigen Konventionen, erkennt darin jedoch keine Gefahr für sich selbst und ihren individuellen Lebensstil.

Sehr ähnlich sind sich Patchworker und Otaku hingegen bei der Betonung einer nicht zwanghaft angepassten, sondern unabhängigen und individuellen Lebensweise. Das unreflektierte Überstülpen vorgefertigter Wertesysteme kommt für beide Gruppen nicht in Fra-

ge. Lediglich das Ausmaß der Abgrenzung von gesellschaftlichen Normen und Konventionen unterscheidet die beiden Gruppen voneinander: Anders als die Otaku, die sich so frei und ungebunden wie irgend möglich entfalten wollen, schaffen die Patchworker durch Abwägen und Sondieren eine für sie geeignete Kombination aus Anpassung und Abgrenzung. Ihre Konstruktion von Alterität erfolgt damit durch eine Positionierung *innerhalb* des gesellschaftlichen Werte- und Normensystems. Die Otaku hingegen siedeln sich durch ihre ablehnende, verurteilende Haltung weitestgehend *außerhalb* dieses Systems an und setzen sich selbst auf diese Weise in ein klares Verhältnis dazu.

### **11.3.2 Funktionen der Szeneteilnahme: Umgang mit innerszenischen Werten und Konventionen**

Da sich sowohl Patchworker als auch Otaku, wie oben ausführlich dargestellt wurde, nur eingeschränkt mit den Werten und Verhaltensweisen identifizieren können, die sie in der Gesellschaft erkennen und als Norm verstehen, stellt sich die Frage, auf welcher Grundlage sie ihre individuellen Wertvorstellungen entwickeln. Szenen können diesen Prozess maßgeblich unterstützen: Der Einfluss der Szeneteilnahme auf das Werte- und Normverständnis der Szenegänger manifestiert sich vor allem in der Identifikation des Einzelnen mit den unterschiedlichen Werten und Verhaltensweisen, die als szenetypisch empfunden werden. Durch die Kontrastierung mit außerszenischen Pendanten handeln die Szenegänger ihren eigenen Standpunkt aus und entwickeln so ein differenziertes Verständnis davon, was sie in ihrem Leben als wichtig, erstrebenswert oder auch ablehnungswürdig betrachten.

Diesem Ansatz folgend werden die Funktionen der Szeneteilnahme auf drei aufeinander aufbauenden Ebenen betrachtet: Zunächst wird aufgezeigt, inwiefern sich die Patchworker und Otaku mit den Verhaltensweisen und Konventionen, die sie innerhalb der Szene erkennen, identifizieren können. Anschließend wird untersucht, ob sie daraus konkrete szenetypische Werte ableiten und diese mit denjenigen vergleichen, die sie in außerszenischen Kontexten erkennen. Das Ergebnis einer solchen Gegenüberstellung stellt schließlich den dritten Teil der Analyse dar. Das übergeordnete Ziel ist es dabei, festzustellen, ob die Szenegänger die Werte und Konventionen, die sie als szenetypisch erfahren, den außerszenischen überordnen und die Szene damit zum maßgeblichen Einfluss auf ihr individuelles Wertesystem machen.

**Tabelle 13: Umgang mit innerszenischen Werten und Konventionen**

		Identifikation mit innerszenischen Werten u. Konventionen	Kontrastierung mit außerszenischen Werten u. Konventionen	Bevorzugung innerszenischer Werte u. Konventionen
Patchworker	Sören	●		
	Svenja	●	●*	●*
	Viviane			
	Dimitri			
Otaku	Myv	●		
	Sebastian	●	●	●
	Daniela	●	●	●
	Thomas	●	●	●

\* nur in einem begrenzten Lebensabschnitt

### Patchworker

Die Patchworker identifizieren sich in sehr unterschiedlichem Maße mit den Werten innerhalb der Szene. Sören beschreibt einige Charakteristika der Szenegänger im Umgang miteinander, die er besonders schätzt. Durch die Offenheit, die Freundlichkeit und die Unkompliziertheit, die er vom Beginn seiner Teilnahme an im Umgang mit anderen Szenegängern erlebt hat, konnte sich der 19-Jährige schnell mit der Szene identifizieren: „Ich wusste damals nicht, dass man Menschen einfach so ansprechen kann und sich sofort mit ihnen unterhalten kann, als ob man sie schon lange kennt, wie wir es da gemacht haben. [...] Da wusste ich, dass diese Szene mir irgendwie liegen muss“ (Sören, Z. 108ff). Der Zusammenhalt der Menschen innerhalb der Gemeinschaft stellt für Sören sogar das zentrale Charakteristikum der japanischen Comic-Szene dar (Z. 215f), auf dem die besondere Form der Offenheit und Toleranz der Szenegänger beruht. Neben diesen Werten identifiziert sich der Schüler noch auf eine ganz andere Art und Weise mit der Szene: Durch Cosplay schlüpft er in die Rolle einer Anime- oder Manga-Figur und verkörpert diese auf Fantreffen und Conventions. „Es sind oft Charaktere, die ich sehr mag und so irgend so etwas wie eine ‚Verbundenheit‘ zu ihnen aufgebaut habe“ (Z. 357f). Dieser Verbundenheit verleiht er durch diese unmittelbare und anschauliche Art der Identifikation mit einer Figur und deren Charakteristika Ausdruck. Obwohl der 19-Jährige zahlreiche szenetypische

Werte und Verhaltensweisen erkennt und schätzt, kontrastiert er diese nicht mit Außerszenischem. Für ihn stellt die Szene kein abgeschottetes Wertesystem dar, das quer zur Gesellschaft steht, so dass seine Identifikation mit Teilen der Szene nicht gleichzeitig alles andere ausschließen muss. Er identifiziert sich mit Inner- und Außerszenischem auf gleichwertige Art und Weise.

Im Fall der 22-jährigen Svenja hat sich die Identifikation mit der Szene im Verlauf ihrer Teilnahme sehr stark verändert. Zu Beginn ihres Engagements war es vor allem das Gefühl von Akzeptanz, das ihren Eindruck vom Umgang innerhalb der Gemeinschaft prägte: „Und dann kommt man dahin und erlebt sehr viel Offenheit und Herzlichkeit, man wird mit offenen Armen empfangen“ (Svenja, Z. 329f). Anders als Sören kontrastiert die Studentin die positiven innerszenischen Erlebnisse deutlich mit den Erfahrungen, die sie außerhalb der Szene gemacht hat: Während in der Schule Ignoranz, Intoleranz und Ausgrenzung beinahe normal waren, verkörperte die Szene das genaue Gegenteil, was Svenja mit Hilfe eines Beispiels verdeutlicht: „Man akzeptiert sich untereinander, auch besonders, wenn es um Sexualität geht. In den Schulen werden Homosexuelle ja auch gerne mal ausgegrenzt. In dieser Szene stört es keinen, es ist egal, ob man hetero, homo oder bi ist“ (Z. 356ff). Durch die Gegenüberstellung inner- und außerszenischer Verhaltensweisen ordnet Svenja die szenetypischen Werte klar allem anderen über und positioniert sich selbst eindeutig dazu. Mit dem Ende der Schulzeit kam es jedoch zu erheblichen Veränderungen: Seitdem erkennt die 22-Jährige innerhalb des Netzwerks nicht mehr die zahlreichen positiven Verhaltensmuster, die ihre Identifikation mit der Szene einst begründeten: „Die Jüngeren [sind] inzwischen ja auch eher darauf aus, sich darzustellen statt wirklich eine Gemeinschaft zu bilden wie es früher war. Früher war es eine Art Familie, jetzt ist es ein großer Haufen Leute, die durch das Hobby verbunden sind“ (Z. 448ff). Im Zuge dieser Entwicklungen hat sich auch Svenjas Verhältnis zu den szenetypischen Werten dahingehend verändert, dass sie heute weder eine Kontrastierung mit Außerszenischem, noch eine Bewertung vornimmt.

Da die 18-jährige Viviane ein distanzierteres Verhältnis zur Szene hat als Sören und Svenja, hält sich auch ihre Identifikation mit der Szene in Grenzen. Obwohl ihr Engagement heute intensiver ist denn je, bewegt sich die Schülerin ihrem eigenen Dafürhalten nach eher am Rand der Szene. Mit einem Großteil der gängigen szenetypischen Aktivitäten kann sie sich nicht identifizieren: „Wie gesagt habe ich bisher nur Erfahrungen im Bereich vom

Zeichnen gesammelt und bei Zirkeldiskussionen. RPGs, Fanfics<sup>53</sup>, Cosplays beziehungsweise die Conventions an sich und J-Rock sind nicht wirklich an mich herangedrungen“ (Viviane, Z. 302ff). Darüber hinaus macht Viviane innerhalb der Szene keine charakteristischen Werte oder Verhaltensweisen aus, sondern betont vielmehr die Heterogenität der Gemeinschaft, die primär „durch die gleiche Faszination zu dem einen Thema (Japanische Kultur, was es ja eigentlich ist) verbunden [ist]“ (Z. 296f). Sie versteht die Szene nicht als ein eigenes Wertesystem, das sich auf irgendeine Weise von anderen abhebt, und kontrastiert es folglich auch nicht mit außerszenischen Werten.

Dimitri zeigt sich bezüglich seiner Identifikation mit den unterschiedlichen Facetten der Szene sehr selbstreflektiert. Der 25-Jährige grenzt sich klar vom Verhalten vieler Fans ab, das er immer häufiger beobachtet, und hat sich infolgedessen weitestgehend aus der Szene zurückgezogen (Dimitri, Z. 113). Diese mangelnde Identifikation mit dem Gros der Szene-gemeinschaft ist ihm beim Besuch einer Convention besonders bewusst geworden:

„Ich fragte mich jedoch nach 2 Stunden: Was zum Teufel mach ich hier? [...] Ich kann schlecht sagen, woran es lag. Der Funke wollte nicht mehr rüberspringen. Vielleicht lag es an all den kreischenden Mädchen, die in Gothic-Lolita Klamotten rum rannten, oder an den abstrusen Reaktionen von einzelnen Otakus auf andere Mitmenschen“ (Z. 120ff).

Insbesondere das bisweilen extreme Verhalten vieler Fans hat seine Distanz zum Kern der Szene vergrößert und sein Bild von innerszenischen Konventionen geprägt. Aus diesem Grund hat sich Dimitri neu orientiert: „Wenn ich meine Identifikation mit der Szene nochmals zusammenfassen müsste, würde ich sagen, dass ich mich in einer kleinen Nische des Ganzen befinde“ (Z. 238f). Als ein konkretes Wertesystem versteht der Grafiker die Szene jedoch nicht. Wie Viviane erkennt auch er in der Gemeinschaft vor allem den Zusammenschluss Gleichgesinnter, die zwar ein gemeinsames Hobby, nicht jedoch gemeinsame Wertvorstellungen teilen. Die Heterogenität der Szene macht für ihn eine verallgemeinernde Bewertung ihrer charakteristischen Werte und Normen ebenfalls unmöglich.

### Otaku

Auch die Otaku setzen sich auf unterschiedliche Art und Weise mit der Szene als Wertesystem auseinander, identifizieren sich jedoch insgesamt deutlich intensiver damit. Die 18-jährige Myv beschreibt besondere Umgangsformen unter den Szenegängern, die ihr Ver-

---

<sup>53</sup> *Fanfics* ist eine gängige Abkürzung für *Fanfictions* (siehe S. 112).

hältnis zur Szene stark geprägt haben: „Was mich ebenfalls fasziniert hat war die ganze Art der Leute in der Szene. Das hat mich total umgehauen, wie alle miteinander umgehen. So herzlich..das hat mich einfach gerührt“ (Myv, Z. 61f). Sie betont darüber hinaus den besonderen Zusammenhalt der Szenegänger untereinander, das starke Zusammengehörigkeitsgefühl sowie die Offenheit und die Unkompliziertheit im Umgang miteinander. Komplettiert wird dieses Bild von ihrer Einschätzung davon, was die Szene besonders charakterisiert: „Toleranz, Freundschaft, und Liebe“ (Z. 286). Die Schülerin identifiziert sich nicht nur mit den Werten, die sie innerhalb der Szene erkennt: Von Conventions über Cosplay bis hin zu japanischer Musik und dem Visual Kei-Stil integriert Myv eine Vielzahl unterschiedlicher Szeneelemente in ihr Leben. Ihre starke Identifikation mit der Szene verdeutlicht die 18-Jährige anhand eines Convention-Besuchs: „Ich wusste ich bin zu Hause, ich wusste, dass ich genau hier her gehöre und dass mich nichts sonst glücklicher macht als diese Gemeinschaft“ (Z. 304f). Sie erkennt zwar szenetypische Werte und Verhaltensweisen, versteht die Szene jedoch nicht als ein konkretes Wertesystem. Dementsprechend stellt die Schülerin auch keinen Vergleich mit außerszenischen Werten und Konventionen an. Trotzdem sind die Funktionen, die die Szene für Myv hinsichtlich der Aushandlung und Entwicklung ihrer individuellen Wertvorstellungen erfüllt, aufgrund ihrer uneingeschränkten Identifikation mit der Szene erheblich.

Ähnlich wie Myv kann sich auch der 19-jährige Sebastian mit einem Großteil an szenegebundenen Aktivitäten identifizieren. Besonders durch seine Vorliebe für japanische Musik, durch Cosplay und auf Conventions kann er sich selbst und seine Nähe zur Szene ausdrücken. Durch die Musik grenzt er sich von den gängigen Vorlieben anderer Menschen ab, „weils einfach nicht die stinknormale, westliche Mucke ist“ (Sebastian, Z. 148). Cosplay bietet ihm die Möglichkeit, seine tiefe Verbundenheit mit einer Figur oder einem Comic zum Ausdruck zu bringen (Z. 168ff), und Conventions liefern ihm all diese Elemente in räumlich und zeitlich konzentrierter Form. Darüber hinaus erkennt der 19-Jährige trotz der Individualität der Szenegänger konkrete Verhaltensweisen, die die gesamte Szene auszeichnen: „Aber überwiegend sind die Leute richtig umgänglich, offen für alles..sarkastisch und für jeden Spaß zu haben. Die wenigsten trinken Alkohol oder nehmen gar Drogen“ (Z. 333ff). Anders als Myv stellt Sebastian diese Eindrücke sowie die Toleranz und Zuverlässigkeit, die er innerhalb der Szene erfahren hat, eindeutig den Werten und Konventionen gegenüber, die er in außerszenischen Kontexten erkennt. Letztere sind so sehr von negativen Erlebnissen und Eindrücken geprägt, dass seine eigene Positionie-

nung zu diesen beiden Wertesystemen eindeutig ausfällt: Die Szene stellt für Sebastian einen Gegenpol zur Norm dar, mit dessen Hilfe er sich selbst von all den negativen „normalen“ Dingen wie „rauchen, saufen und mit den Mädels rummachen und in Discos gehen“ (Z. 277) distanzieren kann. Gleichzeitig liefert ihm die Szene positive Alternativen, mit denen er sich identifizieren kann, und unterstützt ihn so dabei, sein ganz eigenes Wertesystem zu konstruieren.

Noch deutlicher kontrastiert Daniela inner- und außerszenische Werte. Neben der japanischen Lebensweise und Musik, einigen Figuren aus Anime oder Manga und Conventions sind es vor allem die Werte und Umgangsformen innerhalb der Szene, mit denen sich die 20-Jährige identifiziert. Die Hilfsbereitschaft der Szenegänger sowie ihre Offenherzigkeit und Toleranz gegenüber jedermann lassen Daniela zu dem Schluss kommen, „dass Anime/Manga Fans immer gute Menschen sein müssen“ (Daniela, Z. 94f). Die Gegensätzlichkeit ihrer Erfahrungen innerhalb und außerhalb der Szene bringt sie in häufigen Vergleichen zum Ausdruck. Dabei stehen sich vor allem Toleranz und Intoleranz (Z. 386ff) sowie Aufgeschlossenheit und Ignoranz (Z. 431f) gegenüber. Während sie ihre eigene „Generation eher zum Abgewöhnen“ findet (Z. 366f), repräsentiert die Szene ein Wertesystem, das quer zu allem Außerszenischen steht und mit dem sich die 20-Jährige in höchstem Maße identifizieren kann.

Als selbsternannter Otaku identifiziert sich Thomas fast bedingungslos mit japanischen Comics, der Szene und ihren unterschiedlichen Ausprägungen. Er betrachtet dies als eine Voraussetzung für den Otaku-Status und geht daher sehr bewusst damit um. Der 21-Jährige strebt danach, an allen Facetten der Szene möglichst intensiv teilzuhaben und engagiert sich darüber hinaus in einem Verein<sup>54</sup>, der sich dem Otaku-Lebensstil widmet (Thomas, Z. 858ff). Thomas ist bemüht, seine starke Identifikation mit der Szene in allen Bereichen seines Lebens zu repräsentieren, da dies seiner Auffassung nach das ist, was ihn ausmacht (Z. 1054ff). Dies schließt auch die Werte und Konventionen innerhalb der Szene ein, die der Auszubildende vor allem durch den Kontrast zu den Wertvorstellungen „normaler“ Jugendlicher definiert. Ohne szenetypische Werte oder Verhaltensweisen konkret zu benennen, macht er die Szene durch die extreme Abgrenzung und Verurteilung der außerszenischen Norm zu einem Gegenpol, der all diesen negativen Eindrücken entgegen-

---

<sup>54</sup> Dabei handelt es sich um den „Anime no Tomodachi - Verein zur Förderung japanischer Populärkultur in Deutschland e.V.“.

steht. Alkohol- und Drogenkonsum, Gewaltbereitschaft und ausschweifende Sexualität sind für Thomas Verhaltensweisen normaler Jugendlicher, die in der Szene keinen Platz haben. Indem sie Identifikationsmöglichkeiten für den 21-Jährigen schafft, unterstützt ihn die Szene wesentlich bei der Aushandlung und Differenzierung seiner individuellen Wertvorstellungen.

### Zusammenfassung

Obwohl der Umgang mit szenetypischen Werten und Konventionen innerhalb der beiden Gruppen unterschiedlich ist, so ist doch eine deutlich intensivere Identifikation seitens der Otaku festzustellen. Sie erkennen konkrete Verhaltensweisen und Umgangsformen unter den Szenegängern, aus denen sie ein für die Szene charakteristisches Wertesystem konstruieren. Dieses definieren sie jedoch nicht nur anhand von innerszenischen, sondern ebenso durch die deutliche Abgrenzung von außerszenischen Eindrücken und Erfahrungen. Eine Gegenüberstellung inner- und außerszenischer Werte ist für die Otaku – mit Ausnahme von Myv – obligatorisch. Die 18-Jährige hingegen konzentriert ihre Einschätzungen und Bewertungen allein auf innerszenische Werte und zeigt sich außerszenischen Wertesystemen gegenüber gleichgültig. Insgesamt ist der Einfluss der Szene auf die Otaku bezüglich der Entwicklung und Differenzierung von individuellen Wertvorstellungen erheblich. Erst ihr Szeneengagement verschafft ihnen Zugang zu einem Wertesystem, mit dem sie sich identifizieren können.

Deutlich limitierter sind diese Funktionen der Szene für die Patchworker. Nur Sören und Svenja erkennen konkrete Werte innerhalb der Gemeinschaft, die sie für szenetypisch halten. Diese stehen jedoch für Sören in keinem Gegensatz zur gesellschaftlichen Norm, und auch für Svenja bildete die Szene nur phasenweise ein explizites Gegenstück dazu. Da sich die Patchworker jedoch ohnehin auch mit außerszenischen Werten identifizieren können, stellt die Positionierung zum Wertesystem der Szene für sie – ganz im Gegensatz zu den Otaku – allenfalls etwas Ergänzendes, nicht jedoch etwas Essentielles für die Entwicklung ihrer individuellen Wertvorstellungen dar.

### 11.3.3 Auswirkungen der Szeneteilnahme: Der Wert der Szene im Leben der Szenegänger

Von den Werten, die die Szene transportiert, wird der Blick in einer abschließenden Analyse auf den Wert der Szene selbst im Leben der Szenegänger gerichtet. In einem ersten Schritt werden dabei die Auswirkungen der Szene auf die Persönlichkeitsentwicklung von Patchworkern und Otaku untersucht. Die Reflexion der Befragten darüber, wie die Teilnahme an der Szene ihre eigenen Stärken und Schwächen, ihre Ziele und Ideale sowie ihren Lebensstil beeinflusst hat, stellt dabei den Zugang zu den unterschiedlichen Ausprägungen ihrer Persönlichkeit dar. Darauf aufbauend wird in einer zweiten Phase der konkrete Wert der Szene im Leben des Einzelnen untersucht. Im Mittelpunkt stehen dabei die Hierarchie der unterschiedlichen Einflussgrößen, die im Leben der Szenegänger ihren Platz haben, und die Position der Anime- und Manga-Szene in dieser Rangfolge.

**Tabelle 14: Der Wert der Szene im Leben der Szenegänger**

		Die Szene ist/war wichtig für die Persönlichkeitsentwicklung	Die Szene genießt höchste Priorität im Leben
Patchworker	Sören	●	
	Svenja	●	
	Viviane		
	Dimitri		
Otaku	Myv	●	●
	Sebastian	●	●
	Daniela	●	●
	Thomas	●	●

#### Patchworker

Die Gruppe der Patchworker präsentiert sich hinsichtlich der Auswirkungen der Szeneteilnahme differenziert. Sören zeigt sich erneut sehr selbstreflektiert und erkennt ganz konkrete Entwicklungen seiner Persönlichkeit, die er auf die Teilnahme an der Szene zurückführt: „Gerade durch dieses Hobby, habe ich auch meine eigenen Denkstrukturen entwickelt. Ich muss nicht einfach immer das tun, was die anderen auch machen. Auch Selbstbewusstsein

habe ich glaube ich dadurch viel gewonnen, was mir auch schon bescheinigt wurde“ (Sören, Z. 459ff). Der 19-Jährige beschreibt die Auswirkungen der Szene ausnahmslos als positiv. Er betont besonders die Entwicklung eines Bewusstseins für seine Unabhängigkeit und Individualität: „Ich glaube man muss viel (genug) Selbstvertrauen haben um ‚anders‘ zu sein. Weil man sich ja selber entfalten muss, ohne auf andere Leute zu hören und ich glaube, das habe ich da gelernt“ (Z. 548ff). Zudem haben die Werte, die der Schüler als szenetypisch erfahren hat, ihn „von Vorurteilen bereinigt“ (Z. 464) und ihn toleranter im Denken und Handeln werden lassen. Nicht zuletzt aufgrund dieser positiven Einflüsse genießt die Szene in Sören's Leben einen durchaus hohen Stellenwert. Andere wesentliche Bereiche seiner Persönlichkeit, wie seine Ziele und Zukunftsvorstellungen, vermag sie jedoch nicht zu tangieren. Der 19-Jährige ist einerseits dankbar für die Förderung seiner Individualität und Selbstsicherheit durch die Szene, ordnet sie andererseits jedoch deutlich wichtigeren Einflussgrößen in seinem Leben unter. Seine Familie, Freunde und beruflichen Ziele genießen weitaus höhere Priorität als die Teilnahme an der japanischen Comic-Szene. Letztere bleibt für ihn ein Hobby, zwar ein sehr wichtiges, jedoch nichts, durch das er sich und sein Leben definieren möchte (Z. 530f).

Auf ganz ähnliche Weise beschreibt die 22-jährige Svenja den Stellenwert der Szene in ihrem Leben. Sie ist sich des großen Einflusses der Szene auf die Entwicklung und Festigung ihrer Persönlichkeit bewusst und erkennt darin eine eindeutig positive Veränderung: „Ich war bis dahin eine sehr schüchterne Person und bin durch die Szene sehr aufgeblüht, hab Stärken herausgefunden, [...] bin auch gereift dadurch, konnte ich selbst sein“ (Svenja, Z. 330ff). Diesen angesprochenen Reifeprozess bezieht die Studentin besonders auf die Entdeckung bis dahin unbekannter Fähigkeiten: „Und wenn man dann auch noch selbst organisiert, lernt man auch dazu, entdeckt weitere Talente. Man wird auch selbstbewusster, wenn man auf so viel Offenheit stößt und trägt diese Offenheit auch weiter. Man traut sich mehr“ (Z. 336ff). Neben einem gewissen Organisationstalent hat Svenja insbesondere ein Gespür für den Umgang mit Menschen entdeckt, die Probleme haben und dankbar für ihre Aufmerksamkeit und ihre Hilfe sind (Z. 474ff). Durch diese Einflüsse hat die Szene einen wichtigen Beitrag zu ihrer Persönlichkeitsentwicklung geleistet, so dass Svenja ihr einen entsprechend hohen Stellenwert in ihrem Leben einräumt. Dennoch ordnet die 22-Jährige die Szene eindeutig Wichtigerem unter: „Mit der Szene habe ich jeden Tag zu tun. Trotzdem steht die Szene jederzeit unter meinem Privatleben (Ausbildung, Freunde & Familie)“ (Z. 682f). Sie nimmt diese Priorisierung ganz bewusst vor und betont sie nachhaltig, „weil

das einfach vorgeht“ (Z. 659). Wie für Sören ist die Szene damit auch für Svenja eine nicht unerhebliche Bereicherung ihres Lebens, die als intensives Hobby jedoch eindeutig wichtigeren Einflussgrößen untergeordnet bleibt.

Die 18-jährige Viviane schreibt ihrer Teilnahme an der Szene nur geringe Auswirkungen auf ihr gesamtes Leben zu. Weil sie in der Szene „nur ein Hobby“ sieht, durch das sie in erster Linie „vom Alltag abschalten kann“ (Viviane, Z. 325), bleiben sämtliche Einflüsse auf ihre Persönlichkeit oder ihren Lebensstil auf ein Minimum reduziert. Ganz bewusst betrachtet Viviane ihr Szeneengagement als etwas, das ihr Leben zwar bereichert, es jedoch keinesfalls bestimmt: „Auf einer Skala von 1 bis 10 steht die Szene auf einer 7. Ich interessiere mich für Mangas und Co., jedoch ist es nicht unentbehrlich. Im Gegensatz zu manchen extremen Fans lebe ich hauptsächlich in der Realität“ (Z. 364ff). Worin die Realität für sie besteht, benennt die Schülerin konkret: „Meine Freunde, Familie, meine Schule, meine Zukunft und zur Zeit hauptsächlich die Abschlussprüfungen“ (Z. 370f). Ihre Ziele und die Prioritäten, nach denen sie ihr Leben ausrichtet, konzentrieren sich eindeutig auf außerszenische Bereiche. Diesen Einflussgrößen ist die Szene im Leben der 18-Jährigen eindeutig untergeordnet.

Ähnlich unberührt von den Einflüssen der Szene zeigt sich Dimitri. Konkrete Auswirkungen auf seinen Lebensstil oder auf seine Persönlichkeitsentwicklung schreibt er seiner Teilnahme nicht zu: „Also, ich laufe nicht mit farbigen Haaren rum. Trage keine T-Shirts mit Mangafiguren drauf rum, es stehen keine Figuren in meinem Zimmer, ich höre keine japanische Musik mehr. Es ist etwas, was ich in meiner Freizeit tue“ (Dimitri, Z. 507ff). Er beschränkt die Szene auf einen kleinen Ausschnitt seines Lebens und beschneidet dadurch ihren Einfluss ganz wesentlich. So bleibt sie auch in der Hierarchie dessen, was ihm wichtig ist, klar hinter anderen Dingen zurück: Da er sein „Privatleben“ und seine Hobbys deutlich voneinander trennt und Ersteres höchste Priorität genießt, findet sich die Anime- und Manga-Szene noch hinter dem Zeichnen und der franko-belgischen Comic-Szene auf einem der hinteren Plätze wieder (Z. 501ff). Dennoch ist sie ihm „wichtig genug damit ich mich ausführlich mit der Materie befasse“ (Z. 501f). Obwohl die Szene ohne Auswirkungen auf seine eigene Persönlichkeit bleibt, hat der 25-Jährige ein gewisses Interesse an ihren Einflüssen auf das Verhalten einer Gruppe von Szenegängern entwickelt, die er als Otaku bezeichnet. Er geht sehr kritisch mit den Ausprägungen dieser intensiven Art des

Fantums um, zieht sich dadurch jedoch gleichzeitig in eine Beobachterrolle zurück und verdeutlicht so seine eigene Distanz zur Szene und ihren Einflüssen.

### Otaku

Deutlich größeren Einfluss und einen weitaus höheren Stellenwert hat die Szene im Leben der Otaku, die sich im Gegensatz zu den Patchworkern einheitlich zeigen. Die 18-jährige Myv berichtet, dass sie sich durch ihr Szeneengagement „richtig ins Positive verändert [hat]“ (Myv, Z. 151f), indem sie mehr Selbstvertrauen gewonnen hat, das ihr seitdem bei der Bewältigung negativer Erfahrungen hilft. Ein weiteres Element, das die Schülerin durch die Szene fest in ihr Leben integriert hat, ist der Visual Kei-Stil. Als Bindeglied zwischen der Anime- und Manga-Szene, japanischer Musik und Kultur und konkreten Formen der Ästhetisierung hat sich Visual Kei für die 18-Jährige zu einem Lebensstil entwickelt, mit dem sie sich in besonderem Maße identifizieren kann. Aufgrund dieser weitreichenden positiven Auswirkungen sieht sie die Szene auch in Zukunft als einen festen Bestandteil ihres Lebens: „Es ist mir nur wichtig dass ich der Szene immer treu bleibe, denn das ist es was mich ausmacht“ (Z. 140f). So spielt die Szene auch im Bezug auf ihre beruflichen Ziele und Vorstellungen eine zentrale Rolle: „Ich will eigentlich gern Buchhändler lernen [...] und dann würd ich gern irgendwann meinen eigenen Manga- und Japanladen aufmachen [...]. Ich kann leider nicht sonderlich viel....deswegen will ich einen Japan-bezogenen Job und will nebenher versuchen Mangaka<sup>55</sup> zu werden“ (Z. 11ff). Myv hat ihre eigenen Stärken ausschließlich innerhalb der Szene erfahren und versucht diese in möglichst viele Bereiche ihres Lebens zu integrieren. Nicht überraschend ist es daher, dass die Schülerin die Szene sogar zum Mittelpunkt ihres Lebens macht: „Die Szene steht für mich an erster Stelle. Ich weiß dass es falsch ist: Bildung und Beruf und sowas sind wichtig, aber so ist es eben nicht. Ich weiß, die Schule sollte an erster Stelle kommen oder die Familie, aber das ist nunmal nicht so“ (Z. 260ff). Sie erkennt die Unkonventionalität einer solchen Priorisierung, entscheidet sich jedoch ganz bewusst und damit noch nachdrücklicher für die Szene als treibende Kraft und wichtigste Einflussgröße in ihrem Leben.

Die Auswirkungen der Szene auf Sebastian sind nicht minder weitreichend, obgleich der 19-Jährige diese nicht so bewusst erfährt wie Myv. Die Teilnahme an der Szenegemeinschaft hat in seinem Leben einen neuen Abschnitt eingeleitet, indem Sebastian dadurch

---

<sup>55</sup> *Mangaka* ist die japanische Bezeichnung für einen professionellen Manga-Zeichner bzw. -Autoren.

neuen Mut und genügend Selbstvertrauen gefunden hat, sich über die negativen Einflüsse in seinem Leben hinwegzusetzen und sich neue Ziele zu stecken (Sebastian, Z. 292ff). So arbeitet er derzeit mit neu gewonnener Motivation daran, seinen Realschulabschluss nachzuholen, und hat durch die Szene auch klare Vorstellungen von seiner beruflichen Zukunft entwickelt: „Ich hab endlich Berufswünsche. Damals war ich nicht wirklich im Klaren darüber was ich machen will“ (Z. 398f). Sein konkretes Ziel ist es, Videospiele-Designer zu werden und nebenbei als Manga-Zeichner zu arbeiten. Neben dem starken Einfluss auf seine Persönlichkeitsentwicklung hat die Szene auch seinen Lebensstil wesentlich geprägt: Der 19-Jährige versucht ganz bewusst, sich quer zur gesellschaftlichen Norm zu bewegen, sich in seiner Individualität nicht einschränken zu lassen und keinem Konformitätszwang unterzuordnen, da er „einfach auffallen möchte“ (Z. 63f). Sein Szeneengagement ist für ihn die Möglichkeit, diesem Lebensstil Ausdruck zu verleihen: „Eigentlich ist es der Reiz daran anders zu sein, auch wenn man dafür in Kauf nehmen muss, niedergemacht zu werden von Leuten die das absolut bekloppt finden“ (Z. 343f). Im Gegensatz zu den Einflüssen der Szene ist er sich ihres Stellenwerts in seinem Leben vollends bewusst: „Sie nimmt 75% meines Lebens ein“ (Z. 482). Damit stellt auch für Sebastian die Szene die wichtigste Einflussgröße in seinem Leben dar, der er sein „normales Leben“ (Z. 485), seine Familie und auch die Schule unterordnet.

Die 20-jährige Daniela erzählt gerne von den Entwicklungen, die sie dank ihrer Szeneteilnahme durchlaufen hat. Insbesondere dadurch, dass sie ihr zu Zeiten des Mobbinges neues Selbstvertrauen und Kraft gegeben hat, hat die Szene ihre Persönlichkeit stark geprägt: „Da hängen Erinnerungen dran, auch Aha-Erlebnisse die ich sonst nicht gemacht hätte und ich denke [...] die Frage [...] ist, ob ich mich überhaupt zu dem Menschen entwickelt hätte, der ich bin“ (Daniela, Z. 80ff). Ähnlich wie Sebastian hat Daniela mit Hilfe der Szene, die „nicht be- oder verurteilt was man ist sondern das gerne unterstützt“ (Z. 431f), einen individualisierten Lebensstil entwickelt. Durch diesen vermag sie sich insbesondere von „normalen“ Gleichaltrigen abzugrenzen, mit denen sie zahlreiche negative Erfahrungen gemacht hat. Der Einfluss der Szene erstreckt sich auch auf die beruflichen Pläne der 20-Jährigen: „Aber meine Berufswünsche haben alle in der Grundidee was mit nem Anime/Manga oder Chara<sup>56</sup> zu tun, den ich mag“ (Z. 743f). Bezüglich des konkreten Wertes der Szene für ihr Leben zeigt sich Daniela weniger reflektiert als Myv und Sebastian, erkennt jedoch ihren sehr hohen Stellenwert. Da sie sämtliche Bereiche ihres Lebens tangiert

---

<sup>56</sup> Kurzform von *Charakter*. Gemeint ist eine Figur in einem Anime bzw. Manga.

und bisweilen maßgeblich beeinflusst, genießt die Szene mit all ihren Ausprägungen höchste Priorität: „Sie ist sehr wichtig geworden ohne dass ich es gemerkt habe. Sie füllt mein komplettes Privatleben. [...] Ich kann es mir auch nicht anders vorstellen“ (Z. 703ff).

Die vielleicht tiefgreifendsten Auswirkungen der Szene zeigen sich im Fall von Thomas. Durch seine Szeneteilnahme hat er den Otaku-Lebensstil entdeckt, den er vollkommen angenommen hat. Selbstreflektiert, jedoch in gewisser Weise auch selbststigmatisierend überträgt der 21-Jährige sämtliche Merkmale, anhand derer er einen Otaku charakterisiert, auf sich selbst: „Es bezeichnet Menschen, die extrem von einem Hobby versessen sind. Die andere Dinge nicht wirklich interessieren. [...] Es ist keine Auszeichnung oder eine Beleidigung. Ich bin einer und das weiß ich“ (Thomas, Z. 186ff). Die Szene hat nicht nur seinen Lebensstil entscheidend geprägt, sondern gleichzeitig auch seine Persönlichkeitsentwicklung. Als Otaku will und kann der Auszubildende individuell und unangepasst leben und sich „von keinem was vorschreiben lassen“ (Z. 722). Durch die Szene gewinnt er das nötige Selbstbewusstsein und die erforderliche Unterstützung, sich frei von Konformität und Anpassungszwängen zu entfalten. Auf diese Weise hat sich die Szene nicht einfach zum wichtigsten Bestandteil seines Lebens *entwickelt* – Thomas hat sie selbst ganz bewusst dazu *gemacht*: „Ich will ja extra mein Leben damit füllen. Ich such mir überall wo es geht den Anime Weg aus“ (Z. 1054f). Mit Ausnahme seiner Ausbildung, die er bei seinen Überlegungen ausklammert, ist das Leben des 21-Jährigen derart von der Szene durchdrungen, dass sie nicht nur die höchste, sondern die einzig wahre Priorität in seinem Leben darstellt.

### Zusammenfassung

Die Analyse der Auswirkungen der Szeneteilnahme auf die Identitätsbildung fördert deutliche Unterschiede zwischen Patchworkern und Otaku zutage. Zwar kann die Teilnahme auch weitreichende Einflüsse auf die Persönlichkeitsentwicklung der Patchworker haben, den gesamten Lebensstil prägt sie jedoch ausschließlich im Fall der Otaku. Das zentrale Moment der Unterscheidung ist jedoch der konkrete Wert der Szene im Leben des Einzelnen: Während die Otaku der Szene alles andere unterordnen und sie unangefochten die höchste Priorität in ihrem Leben genießt, schließen die Patchworker – ganz gleich wie intensiv sich ihre Teilnahme auch gestaltet – eine solche Priorisierung bewusst und entschie-

den aus. Für sie haben außerszenische Einflussgrößen, namentlich die Familie, Freunde und die berufliche Zukunft, stets den Vorrang.

Gleichzeitig wird in diesem Zusammenhang auch die Heterogenität der beiden Gruppen deutlich. Insbesondere unter den Patchworkern können die Teilnahmeintensität und die Integration der Szene in das Leben stark variieren. Sören und Svenja empfinden die Szene durchaus als wichtig in ihrem Leben und bewerten deren Einfluss auf ihre Persönlichkeitsentwicklung als erheblich, während hingegen Viviane und Dimitri aufgrund ihrer weitaus größeren Distanz zur Szene von solchen Auswirkungen weitestgehend unberührt bleiben. Trotz oder gerade wegen dieser Differenzen sind alle vier Personen eindeutig der Gruppe der Patchworker zuzuordnen, die sich gerade durch die Individualität der Szenegänger und durch die Unterschiedlichkeit der Teilnahmeintensitäten auszeichnet. Auch die Otaku zeigen sich nicht immer als homogene Gruppe: Im Gegensatz zu den drei anderen Befragten geht die 18-jährige Myv mit gesellschaftlichen Werten und Normen eher unreflektiert um. Dies rührt jedoch primär daher, dass sie so sehr auf die Szene fokussiert ist, dass außerszenische Kontexte für sie kaum noch eine Rolle spielen. Die entschiedene Ablehnung außerszenischer Werte und Normen ist somit auch für eine otakistische Lebensweise keine zwingende Voraussetzung, die intensive Nähe zum Wertesystem der Szene hingegen schon.

Die Einflüsse der Szene auf die Persönlichkeitsentwicklung sind sowohl im Fall der Otaku als auch zweier Patchworker (Sören und Svenja) beachtlich: Die Szene vermag ihnen Selbstvertrauen und Kraft zu geben, sich selbst und die eigene Individualität zu behaupten. Speziell für die Otaku scheint dies für die Bewältigung ihrer negativen außerszenischen Erfahrungen essentiell zu sein. Darüber hinaus unterstützt sie die Szenegänger dabei, eigene Stärken zu erkennen und sich neue Ziele zu setzen. Bei den Patchworkern fördert sie somit deren Selbstwertgefühl, bei den Otaku erschafft sie dieses sogar, da Letztere in außerszenischen Kontexten zumeist kein Bewusstsein für die eigenen Stärken und Fähigkeiten entwickeln können.

#### **11.3.4 Fazit: Fixierung auf die Szene in Bezug auf die Entwicklung von Wertvorstellungen und Prioritäten**

Wie die Analyse gezeigt hat, kann die Teilnahme an der Szene die Werte, Prioritäten und auch die Persönlichkeit und den Lebensstil der Szenegänger maßgeblich beeinflussen. Auf der einen Seite fungiert sie dabei als ein eigenständiges System, innerhalb dessen der Ein-

zelne Erfahrungen mit konkreten Werten, Konventionen und Verhaltensweisen macht, sich zu diesen positioniert und so seine vorhandenen Wertvorstellungen weiterentwickelt. Auf der anderen Seite stellt die Szene selbst eine Einflussgröße im Leben der Szenegänger dar, die sie in die Hierarchie ihrer Prioritäten einordnen. Die Wertigkeit der Szene im Leben des Einzelnen wird nicht zuletzt dadurch bestimmt, auf welche Weise und in welchem Maße sie die Wertvorstellungen, die Persönlichkeit und den Lebensstil der Szenegänger durchdringt und prägt.

Was Patchworker und Otaku in diesem Zusammenhang vereint, ist das bewusste und nachhaltige Streben nach einer individuellen, von Anpassungs- und Konformitätszwängen befreiten Lebensführung. Gesellschaftliche Werte und Normen werden keinesfalls als allgemeingültig und obligatorisch wahrgenommen, sondern von beiden Gruppen in Frage gestellt und kritisch geprüft. Auf diese Weise machen sie sich die Freisetzung des Individuums und die Enttraditionalisierung in der reflexiven Moderne in besonderem Maße zunutze. Das Resultat eines solchen reflektierten Vorgehens offenbart jedoch wiederum einen zentralen Unterschied zwischen Patchworkern und Otaku: Während Erstgenannte die neuen Freiheiten nutzen, um ohne Zwänge ein für sie individuell passendes System aus unterschiedlichen Werten und Normen zu konstruieren, lehnt der Großteil der Otaku ganz bewusst alles Außerszenische entschieden ab. Sie identifizieren sich ausschließlich mit den Werten und Verhaltensweisen, die sie innerhalb der Szene erkennen, und distanzieren sich von allem Außerszenischen. Die Otaku konstruieren ihr eigenes Wertesystem nur aus innerszenischen Werten und Normen, während die Patchworker diese allenfalls ihren Wertvorstellungen ergänzend hinzufügen. In diesem Vorgehen manifestiert sich die eindeutige Fixierung der Otaku auf die Szene, die der Aufgeschlossenheit der Patchworker deutlich gegenübersteht (siehe Tabelle 15).

Die Auswirkungen einer solchen Fixierung sind massiv: Die Otaku reduzieren ihre Wertvorstellungen und sämtliche Einflüsse, mit denen sie sich auseinandersetzen möchten, auf den eingeschränkten Raum der Szene. In Anbetracht der Bedingungen, unter denen sie ihr individuelles Wertesystem konstruieren und die Prioritäten ihres Lebens definieren, erscheint dieses Vorgehen jedoch durchaus nachvollziehbar: Die Otaku haben primär schlechte Erfahrungen in ihrem außerszenischen Umfeld gemacht und können sich auch mit den Werten, Normen und Konventionen, die sie in der Gesellschaft erkennen, nicht identifizieren. Erst die Szene liefert ihnen etwas, das sie nicht als ablehnungs- oder verurteilungswürdig empfinden, und ermöglicht ihnen dadurch eine positiv geprägte Aushandlung unterschiedlicher Werte und Normen.

**Tabelle 15: Fixierung auf die Szene in Bezug auf die Entwicklung von Wertvorstellungen und Prioritäten**

		ja	nein
Patchworker	Sören		●
	Svenja		●
	Viviane		●
	Dimitri		●
Otaku	Myv	●	
	Sebastian	●	
	Daniela	●	
	Thomas	●	

Die Patchworker auf der anderen Seite erfahren die Szene und die Gesellschaft nicht als separate, gar widersprüchliche Systeme. Sie finden auch außerhalb der Szene zahlreiche Identifikationsmöglichkeiten und konstruieren ihre individuellen Wertvorstellungen durch die Vereinigung unterschiedlichster Elemente. Die von Pluralisierungs- und Individualisierungsprozessen begünstigte Basterei an ihrer Identität kommt in diesem Zusammenhang sehr anschaulich zum Ausdruck. Die Szene stellt für die Patchworker dabei eine mehr oder weniger wichtige Einflussgröße dar, derer sie sich ganz nach Bedarf bedienen. Dementsprechend unterschiedlich können auch die Auswirkungen der Szene ausfallen: Während sie die einen in ihrer Persönlichkeitsentwicklung und bei der Aushandlung individueller Wertvorstellungen nachhaltig unterstützt, vermag sie die anderen, deren Nähe zur Szene geringer ist, in dieser Hinsicht kaum bzw. gar nicht zu tangieren. Geschlossen zeigt sich die heterogene Gruppe der Patchworker jedoch in einem ganz zentralen Punkt: Trotz der unterschiedlichen Bedeutungen, die der Szene in ihrem Leben zukommen, genießt sie niemals höchste Priorität. Die Patchworker verstehen die Szene als einen bereichernden Bestandteil ihres Lebens, der jedoch stets wichtigeren Einflussgrößen wie der Familie, den Freunden und dem beruflichen Werdegang untergeordnet ist.

Ganz anders stellen sich die Prioritäten im Leben der Otaku dar: Die Szene prägt nicht nur ihre Wertvorstellungen, sondern eröffnet ihnen auch den Zugang zu einem hochgradig individualisierten Lebensstil. Gleichzeitig gewinnen die Otaku durch ihr Szeneengagement das nötige Maß an Selbstvertrauen, um diesen Lebensstil entgegen aller gesellschaftlichen Konformitätszwänge, die sie empfinden, konsequent zu verfolgen. Das Resultat einer solchen Lebensführung ist eine weitere, noch intensivere Fixierung auf die Szene: Da sie in

der Szene in jeglicher Hinsicht alles finden, was ihr Leben lebenswert macht und womit sie sich uneingeschränkt identifizieren können, machen die Otaku die Szene mit all ihren Ausprägungen zum wichtigsten Bestandteil ihres Lebens. Sie genießt höchste Priorität und wird – im Gegensatz zu den Patchworkern – allen anderen Einflussgrößen eindeutig übergeordnet. Damit wird die Szene zu einem wesentlichen Faktor in ihrem Leben, der bei der Konstruktion ihrer Identität eine tragende Rolle spielt.

## 12. Erkenntnisse und Schlussfolgerungen

Das Leben in einer globalisierten, von Freisetzung und Individualisierung geprägten Gesellschaft stellt hohe Anforderungen an den Einzelnen. Um die zahlreichen damit einhergehenden Chancen zur freien und individuellen Gestaltung seines Lebens optimal nutzen zu können, wird von einem mündigen Menschen einiges verlangt: Er muss sich in der Angebotsvielfalt der pluralisierten Lebenswelt zurechtfinden, die Unabhängigkeit von traditionellen Lebensmustern und aufgezwängten Sozialisationsagenturen annehmen und fortwährend Entscheidungen treffen, vor die ihn die Möglichkeiten einer individualisierten Lebensführung stellen.

Bringt der Einzelne den Willen und die nötigen materiellen, sozialen und psychischen Ressourcen mit sich, so kann er sein Leben in einer globalisierten Gesellschaft individuell und erfüllend gestalten. Er bedient sich der ihn umgebenden Angebotsvielfalt, um sich in allen Bereichen – vom Hobby über den Beruf bis hin zum sozialen Umfeld – genau das auszusuchen, was seinen Vorstellungen entspricht und zu ihm passt.

Welche Chancen bieten sich jedoch demjenigen, der die Möglichkeiten der globalisierten Lebenswelt nicht uneingeschränkt nutzen kann? Der mit der Pluralisierung aller Lebensbereiche nicht problemlos Schritt halten kann oder möchte? In diesem Fall stellt sich die Frage nach einer Strategie, die es dem Einzelnen ermöglicht, die Unübersichtlichkeit seiner Lebenswelt und die Entscheidungsflut, mit der er sich konfrontiert sieht, auf ein für ihn geeignetes Niveau zu reduzieren.

Patchwork und Otakismus, zwei Ansätze der Konstruktion von Identität, die konkrete Strategien der Lebensführung bedingen, nehmen sich dieser unterschiedlichen Voraussetzungen an: Beide berücksichtigen die Gegebenheiten der reflexiven Moderne in besonderem Maße und wissen die damit verbundenen Chancen auf ganz unterschiedliche Art und Weise zu nutzen. Szenen als an die globalisierte Lebenswelt angepasste Vergemeinschaftungsformen kommen beiden Strategien entgegen und können sowohl für Patchworker als auch für Otaku konkrete Funktionen bei der Konstruktion ihrer Identität erfüllen. Wie Szenen das Leben des Einzelnen beeinflussen können, haben die Interviews mit Vertretern der japanischen Comic-Szene in Deutschland verdeutlicht. Die Szene kommt den höchst unterschiedlichen Bedürfnissen von Patchworkern und Otaku gleichermaßen nach und bietet beiden etwas, das sie in ihr Leben integrieren können und das sie bei der Konstruktion ihrer Identität unterstützt.

Die Erkenntnisse, die im Rahmen dieser Arbeit gewonnen werden konnten, ermöglichen nicht nur ein tieferes Verständnis der konkreten Umsetzung von Patchwork und Otakismus als Strategien einer an die gesellschaftlichen Gegebenheiten angepassten Lebensführung. Sie vermitteln darüber hinaus auch Eindrücke davon, wie Menschen ihr Leben an ihre individuellen Voraussetzungen und Ressourcen anpassen, wie sie sich selbst und ihre Identität erfahren und reflektieren und wie sie sich innerhalb und außerhalb von Szenen zu anderen Menschen und Gemeinschaften in Beziehung setzen. Dies betrifft keineswegs ausschließlich Jugendliche: Dem Ansatz folgend, dass die Konstruktion von Identität ein lebenslanger, offener Prozess und damit nicht auf die Lebensphase Jugend beschränkt ist, beziehen sämtliche diesbezüglichen Überlegungen auch Erwachsene mit ein.

Nachdem im Folgenden zunächst Patchwork und Otakismus in Bezugnahme auf die zuvor aufgestellten Thesen (siehe Kapitel 5.1.1 und 5.2.6) einer abschließenden Betrachtung unterzogen werden, widmet sich eine daran anschließende Suche nach Gemeinsamkeiten beider Strategien der Frage, inwiefern sich aus diesen Erkenntnissen über eine moderne, angepasste Art der Lebensführung in globalisierten Gesellschaften gewinnen lassen, die über Patchwork und Otakismus hinausgehen.

### **12.1 Patchwork als gelebte Vielfalt**

Neben dem übergeordneten Ziel, Patchwork als eine Strategie der Lebensführung begreifbar zu machen, durch die sich der Einzelne unter seinen individuellen Voraussetzungen an das Leben in einer globalisierten Gesellschaft anpasst, ließ sich im Verlauf der qualitativen Untersuchung ein differenziertes Verständnis davon gewinnen, auf welche Art und Weise der Patchworker seine Identität konstruiert.

Er zeichnet sich insbesondere durch eine reflektierte Offenheit im Umgang mit der Vielfalt aus, die ihm in sämtlichen Bereichen seines Lebens begegnet. Er erkennt die Vorteile der pluralisierten Lebenswelt nicht nur, sondern nimmt sie an und nutzt sie, um sein Leben abwechslungsreich und vielseitig zu gestalten. Diese Vielfalt macht der Patchworker zu einem Grundpfeiler seiner Lebensführung. Anders als der Otaku bewegt er sich in verschiedenen Gruppen und Gemeinschaften, in denen er mit anderen Menschen interagiert und Zugehörigkeit und Anerkennung erfährt. Auf diese Weise kommt er mit einer Vielzahl unterschiedlichster, bisweilen gar widersprüchlicher Werte, Einstellungen und Lebensstile in Kontakt, zu denen er sich selbst in Beziehung setzt. Insbesondere im letztgenannten Aspekt findet sich zugleich der Kern der Patchwork-Strategie: Indem er permanent die ihn

umgebende Vielfalt reflektiert, sich zu den unterschiedlichsten Einflüssen positioniert, diese abwägt, verwirft oder in sein Leben integriert, konstruiert der Patchworker seine Identität. Sie ist das Konstante, das Kontinuität schafft, das all die unterschiedlichen Elemente, die einzelnen „Patches“, zusammenhält und zu der individuellen Collage seines Lebens verknüpft.

Für diese Identitätsarbeit macht sich der Patchworker die pluralisierte Lebenswelt in besonderem Maße zunutze. Er bedient sich der ihn umgebenden Vielfalt und passt sie seinen Voraussetzungen und Bedürfnissen an. Durch sein größtenteils harmonisches, ausgeglichenes Verhältnis zu anderen Menschen und Gemeinschaften und durch seinen aufgeschlossenen Umgang mit fremden Wertesystemen und Lebensstilen kann sich der Patchworker weitestgehend frei und uneingeschränkt entfalten. Er ist an keine festen Muster oder vorgefertigten Schablonen der Lebensführung gebunden. Er erfüllt keine Klischees, sondern durchbricht sie. So entsteht aus den Ergebnissen dieser Arbeit ein Bild vom Patchworker als kompetenter, aktiver Gestalter seines Lebens, als jemand, der besonders reflektiert sowohl mit seinen individuellen Voraussetzungen und Ressourcen als auch mit den aktuellen lebensweltlichen Bedingungen umzugehen weiß, was sich mit den Worten Ronald Hitzlers und Anne Honers (1994) treffend zusammenfassen lässt:

„Er erscheint als ein hinlänglich kompetenter, ein zur Einschätzung seiner subjektiven Belange hinlänglich fähiger und über die Mittel der Umsetzung hinlänglich informierter bzw. sich informieren könnender Akteur: Er *gestaltet*, subjektiv hinlänglich, aus heterogenen symbolischen Äußerungsformen seine Existenz. Er *stückelt* seine Tage aus ‚Zeit-Blöcken‘ oder ‚Zeit-Teilen‘ zusammen. Er *montiert* sein Leben – nicht nur, aber vor allem – als Teilhaber an verschiedenen sozialen Teilzeitaktivitäten“ (S. 311).

Als solche sozialen Teilzeitaktivitäten können Szenen fungieren. Betrachtet man den immensen Stellenwert von Szenen für den Otaku, so ist umso erstaunlicher, dass diese auch für den Patchworker durchaus attraktiv und wichtig sein können. Im Gegensatz zu Erstgenanntem, der sein Leben gänzlich auf die Szene fixiert und es nach ihr ausrichtet, gestaltet der Patchworker den Grad seiner Integration in eine oder sogar mehrere Szenen flexibel und passt ihn seinen aktuellen Wünschen und Bedürfnissen an. Die Teilnahme an Szenen ist für eine Patchwork-Strategie jedoch keinesfalls obligatorisch: Aufgrund seiner vielseitigen Ausrichtung in sämtlichen Lebensbereichen stellt eine Szene für den Patchworker lediglich eine Bereicherung in vielerlei Hinsicht dar, die zwar einen durchaus hohen Stellenwert haben kann, die zahlreichen anderen Einflüsse in seinem Leben jedoch zu keinem Zeitpunkt zu überlagern oder zu verdrängen vermag. Er macht die Szene zu einem Teil der

Vielfalt, die er förmlich lebt und die er für die Konstruktion seiner Identität, der Collage seines Lebens, benötigt.

## 12.2 Otakismus als Chance

Stellte sich das Konzept des Otakismus zunächst als unscharf und flüchtig dar, so hat es im Rahmen dieser Arbeit eine deutliche Präzisierung erfahren. Die Analyse der qualitativen Untersuchung hat ein neues, differenziertes und erstmalig auf empirischen Beobachtungen basierendes Verständnis vom Otaku entstehen lassen. Dieses begreift Otakismus nicht als eine bedauernswerte, von Isolation und Einsamkeit geprägte Daseinsform, sondern erkennt darin eine konkrete Strategie der Lebensführung, die in besonderem Maße an die Lebensumstände in einer globalisierten Gesellschaft angepasst ist.

Grundlegend für ein solches Verständnis von Otakismus sind die Rahmenbedingungen, die einer so hochgradig individualisierten Art der Lebensführung zugrunde liegen. Ein entscheidendes Moment, das sich bei der Analyse der Interviews herauskristallisiert hat, ist ein von belastenden Problemen und nachhaltig negativen Erfahrungen geprägtes Verhältnis zu anderen Menschen und zur Gesellschaft. Aus ganz unterschiedlichen Gründen, von mangelnder Interaktionsfreudigkeit bis hin zu einer bewussten Abgrenzung von der gesellschaftlichen Norm, sehen sich einige Menschen selbst in einer Außenseiterrolle oder werden in diese hineingedrängt. Dadurch können sie sich nicht zu anderen Menschen in ein positives Verhältnis setzen und aus der Integration in eine Gemeinschaft ein Zugehörigkeitsgefühl und Anerkennung gewinnen. Sie grenzen sich infolgedessen weiter und noch konsequenter von anderen ab, um sich auf diese Weise von Enttäuschungen, Ausgrenzungen und anderen negativen Erfahrungen zu distanzieren. Die Folge ist ein von Zurückgezogenheit und Einschränkung geprägtes Leben, dem allem voran die positive Erfahrung und Positionierung des eigenen Selbst innerhalb der Gesellschaft und damit Alterität fehlt. Wie soll unter solchen Bedingungen die Konstruktion von Identität gelingen, wenn doch mit Alterität einer ihrer wesentlichen Bestandteile unerreichbar zu sein scheint? Und wie kann das Leben all diesen Schwierigkeiten und Problemen zum Trotz positiv und erfüllend gestaltet werden? Eine mögliche Antwort auf diese Frage liefert der Kern der Otaku-Strategie: Indem sich der Einzelne einem Interesse oder einer konkreten Leidenschaft in seinem Leben ganz und gar verschreibt, sich auf sie fixiert und sein Leben nach ihr ausrichtet, vermag er es, sich von den negativen Einflüssen und Erfahrungen, die sein Leben zuvor bestimmt haben, zu befreien. Diese Strategie ist jedoch nicht gleichbedeutend mit

Vereinsamung und Isolation von der Gesellschaft. Ganz im Gegenteil – entscheidend für den Otaku ist, dass er aktiv nach Gleichgesinnten sucht, die seine Leidenschaft teilen, mit denen er sich austauschen und gemeinsam am gleichen Interesse teilhaben kann.

In diesem Licht erscheint Otakismus als Chance. Als eine Chance für Menschen, die Schwierigkeiten im sozialen Umgang mit anderen Menschen haben, die sich nicht problemlos in bestehende Gemeinschaften integrieren können, deren Verhältnis zur Gesellschaft von negativen Erfahrungen wie Ausgrenzung oder Anfeindungen geprägt ist und die infolgedessen weder Zugehörigkeit noch Anerkennung erfahren. Otakismus als Chance bedeutet für sie, diese schwerwiegenden Probleme hinter sich zu lassen und ihnen positive Erfahrungen gegenüberzustellen. Es bedeutet die Abkehr von dem Teil des Lebens, der als unglücklich, unerfüllt und bedrückend empfunden wurde. An dieser Stelle wird der Strategie-Charakter des Otakismus besonders deutlich. Otaku verfolgen durch ihre Art der Lebensführung konkrete Ziele: Anstatt vor den bisweilen erheblichen negativen Einflüssen und Erfahrungen zu kapitulieren, reflektieren sie ihre Probleme und unbefriedigten Bedürfnisse und versuchen als aktive Gestalter ihr Leben in eine positive Richtung zu bewegen.

Ein solches Verständnis von Otakismus als Chance setzt eine offene, nicht voreingenommene Betrachtungsweise voraus: Dabei gilt es, die otakistische Lebensführung nicht zu bewerten oder vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Normen und Erwartungen gar zu verurteilen. Es gilt, den Otaku nicht „von oben herab“ zu betrachten oder mit der Absicht, ihm auf den Weg zurück zu einem „normalen“ Leben zu helfen, sondern die Perspektive eines Menschen einzunehmen, der sich den zuvor dargestellten Problemen und permanenten negativen Erfahrungen im Umgang mit anderen Menschen ausgesetzt sieht. Aus diesem Blickwinkel erscheint es durchaus nachvollziehbar und gewinnbringend, sein Leben einer einzigen Leidenschaft ganz und gar zu widmen und Interaktion ausschließlich mit Gleichgesinnten zu suchen, zu denen durch das gemeinsame Interesse von vornherein eine gewisse Beziehung besteht. Eine solche Strategie stellt gerade in der reflexiven Moderne eine angepasste Art der Lebensführung dar: Anstatt den Einzelnen in ein Korsett aus gesellschaftlichen Erwartungen und Konventionen zu zwängen, in das er nicht hineinpasst, gewähren ihm Freisetzung und Individualisierung größtmöglichen Freiraum für die individuelle Gestaltung seines Lebens. Erst eine solch offene, unvoreingenommene Sichtweise ermöglicht es, im Otakismus eine Chance zu sehen, die es sich unter bestimmten Umständen zu ergreifen lohnt.

Auch bei einer Betrachtung aus dieser Perspektive sind Zweifel, Bedenken und Kritik an einer otakistischen Lebensführung naheliegend, finden in dieser Arbeit jedoch keine empirische Bestätigung. Obwohl der Otaku weite Teile seiner Lebenswelt ausblendet und sich von diesen abgrenzt, ist er keineswegs als „realitätsfremd“ zu bezeichnen. Er zeigt sich im Umgang mit der Komplexität seiner Lebenswelt sehr reflektiert und weiß die Unkonventionalität seiner Lebensführung durchaus einzuschätzen. Auch für ein „Zivilisationsrisiko“, das Hitzler, Bucher und Niederbacher (2005) als „ein Ignorieren von, ein Sich-Heraushalten aus, eine Selbstentpflichtung gegenüber zivilisatorischen Werten und Richtigkeiten“ (S. 234) beschreiben und als mögliche Konsequenz einer einseitig (auf Szenen) ausgerichteten Lebensführung erkennen, finden sich keine Hinweise. So steht Otakismus auf der Grundlage der Ergebnisse dieser Arbeit beispielsweise weder zu Erwerbstätigkeit noch zu einer ambitionierten Verfolgung schulischer, beruflicher oder privater Ziele in einem Widerspruch. Darüber hinaus können Identitätsentwürfe und -projekte im lebenslangen Prozess der Identitätsarbeit einer Vielzahl von Änderungen und Umgestaltungen unterzogen werden, so dass auch Otakismus keinesfalls eine dauerhafte Strategie für das ganze Leben darstellen muss. Vielmehr passt der Einzelne die Konstruktion seiner Identität an seine Lebensumstände und Bedürfnisse an und kann im Zuge dessen quasi jederzeit eine otakistische Lebensweise annehmen oder sich von dieser distanzieren.

### **12.3 Die Szene als Mittelpunkt otakistischer Lebensführung**

Der Otaku ist nicht nur bemüht, die ihn umgebende Vielfalt auf ein überschaubares, für ihn beherrschbares Maß zu reduzieren und sich auf einen einzigen Ausschnitt seiner Lebenswelt, auf „sein“ Thema, zu fixieren, sondern er möchte auch auf möglichst intensive Art und Weise an allen Facetten seiner Leidenschaft teilhaben. Der Schlüssel dazu liegt in der Interaktion mit anderen Menschen, die sein Interesse teilen. Interaktion, bei der nicht er selbst, sondern das gemeinsame Thema im Mittelpunkt steht. Durch Austauschen, Anregen, Diskutieren und Streiten kann der Otaku weitaus tiefer in die Materie eintauchen, als er es allein vermag.

Genau diese Möglichkeit der thematisch fokussierten Interaktion mit Gleichgesinnten auf einer freien, ungezwungenen Basis bieten Szenen. In der Szene findet der Otaku gleichzeitig einen Zugang zu den unterschiedlichsten Facetten seines Themas und zu einer Gemeinschaft, mit der ihn von vornherein die gleiche Leidenschaft verbindet. Erst innerhalb dieses überschaubaren, „sicheren“ Raums gewinnt der Otaku Zugehörigkeit und Anerkennung,

fühlt sich akzeptiert statt ausgegrenzt und setzt sich zu anderen Menschen in ein positives Verhältnis. Er erlebt die Szene als Umkehrung all dessen, was sein Leben bis dahin negativ geprägt hat. Durchaus nachvollziehbar erscheint es unter diesen Bedingungen, dass er sich von allem Außerszenischem konsequent abgrenzt und sich einzig und allein der Szene verschreibt, die seinem Leben eine grundlegend positive Wende gegeben hat.

Gerade im Bezug auf die Konstruktion von Identität erweist sich diese Strategie für den Einzelnen als überaus gewinnbringend: Erst in der Szene kann sich der Otaku selbst als Teil einer Gemeinschaft erfahren und ein Verhältnis zu anderen Menschen aufbauen, das nicht nur auf Abgrenzung basiert. Erst in der Szene findet er Werte und Lebensweisen, mit denen er sich identifizieren kann, aus denen er sein individuelles Wertesystem und seinen eigenen Lebensstil formen und sich so reflektiert zu den Werten und Normen der Gesellschaft positionieren kann. Auf diese Weise konstruiert der Otaku Alterität, einen zentralen Bestandteil seiner Identität, was ihm ohne die zahlreichen Einflüsse der Szenegemeinschaft nur sehr bedingt möglich war.

Die Szene erfüllt jedoch noch eine weitere wesentliche Funktion bei der Identitätsbildung des Otaku: Sie stellt für ihn den unbestrittenen Mittelpunkt seines Lebens dar. Die Szene wird für ihn zum wichtigsten Raum für Interaktion und soziale Beziehungen, lässt ihn seinen Interessen auf intensivste Art und Weise nachgehen, gibt ihm Schutz, Halt und ein neues Selbstwertgefühl und prägt seine Wertvorstellungen und seinen Lebensstil. In der Szene laufen alle Fäden seines Lebens zusammen, so dass der Otaku durch die Fixierung darauf seinem Leben ein besonderes Maß an Kohärenz verleiht. Er bündelt alles ihn Umgebende zu einem kohärenten Strang, an dem er sich ausrichtet und an dem sich die Konstruktion seiner Identität orientiert.

Wenn Szenen eine solch zentrale Rolle im Leben des Otaku spielen, sind sie damit gleichzeitig eine notwendige Voraussetzung für eine otakistische Lebensführung? Ist ein Otaku ohne konkreten Szenebezug überhaupt vorstellbar? Betrachtet man die wesentlichen Charakteristika des Otakismus, so lassen sich diese Fragen zumindest theoretisch beantworten: Der Otaku benötigt eine Gemeinschaft, in deren Zentrum ein Thema steht, dem er sich ganz und gar verschreiben kann und das gleichzeitig den Ausgangspunkt für Interaktion mit Gleichgesinnten darstellt. Szenen kommen diesen Bedürfnissen durch ihre Beschaffenheit zwar in höchstem Maße entgegen, können diesbezüglich jedoch keine Exklusivität für sich beanspruchen. Alle Interessengemeinschaften, die über ähnliche Voraussetzungen verfügen wie Szenen, thematisch fokussierte, soziale Netzwerke bilden und die Integration

in eine Gemeinschaft ermöglichen, können die Grundlage für eine otakistische Lebensführung darstellen. Die Frage, inwiefern beispielsweise Glaubensgemeinschaften, lokale Vereine oder sogar der Arbeitsplatz unter bestimmten Voraussetzungen zu geeigneten Umgebungen für den Otaku werden können, könnte die Grundlage für weiterführende Forschungsinteressen darstellen, um Otakismus als eine Strategie der Lebensführung genauer zu verstehen und weiter zu differenzieren.

#### **12.4 Reflexion als Schlüssel zu einer modernen, angepassten Lebensführung?**

Obwohl Patchwork und Otakismus zwei völlig unterschiedliche Strategien einer individualisierten Lebensführung repräsentieren, verfügen sie über gewisse Gemeinsamkeiten. Insbesondere die Betrachtung der Art und Weise, auf die sowohl der Patchworker als auch der Otaku die Gegebenheiten der globalisierten Lebenswelt zu nutzen weiß und sich diesen anzupassen vermag, fördert das Gemeinsame beider Strategien zutage.

Im Zentrum otakistischer und patchworkartiger Lebensführung steht Reflexion, die sich vor allem auf zwei Ebenen bezieht: Auf der einen Seite verlangen beide Strategien nach einem Bewusstsein für die aktuellen gesellschaftlichen Rahmenbedingungen, innerhalb derer sich der Prozess der Identitätskonstruktion vollzieht. Dies umfasst sowohl einen kritisch prüfenden Umgang mit gesellschaftlichen Werten, Normen, Konventionen und den Erwartungen, die an den Einzelnen gestellt werden, als auch ein Bewusstsein für die Möglichkeiten, die die globalisierte Lebenswelt bietet, und für die Restriktionen, die sie gleichzeitig auferlegt. Auf der anderen Seite zeichnen sich Patchworker und Otaku durch einen reflektierten Umgang mit ihren eigenen Ressourcen und mit ihren Bedürfnissen aus. Diese bilden die individuellen Voraussetzungen, nach denen sich der Einzelne bei der Gestaltung seines Lebens richtet bzw. zu richten hat. Durch die intensive Reflexion auf diesen beiden Ebenen vermögen es sowohl Patchworker als auch Otaku, sich an die Gegebenheiten ihrer Lebenswelt anzupassen. Diese Anpassung vollzieht sich zwar auf höchst unterschiedliche Art und Weise, bringt jedoch das gleiche Resultat hervor: Eine individuelle Art der Lebensführung, die subjektiv als glücklich und erfüllend erfahren wird.

Aus dieser intensiven Reflexion folgt eine weitere zentrale Gemeinsamkeit von Patchworker und Otaku: Beide wählen die Dinge, mit denen sie ihr Leben füllen möchten, sehr bewusst aus. Sie nehmen nichts ungeprüft hin, sondern integrieren frei und entgegen jeglichem Konformitätszwang nur das in ihr Leben, was sie für sinnvoll und gewinnbringend erachten und was ihren individuellen Bedürfnissen entspricht. Ihre Interessen, ihre Wert-

vorstellungen, ihr Lebensstil und auch die Ziele, die sie im Leben verfolgen, beruhen nicht auf gesellschaftlichen Vorgaben oder Erwartungen, sondern auf bewussten, reflektierten Entscheidungen. Während der Otaku auf diese Weise seine Lebenswelt zu einem kohärenten Strang bündelt, gestaltet der Patchworker seine Auswahl offen und flexibel, um an einem möglichst großen Spektrum der Vielfalt teilhaben zu können. Gemeinsam ist diesen unterschiedlichen Strategien die Betonung der eigenen Individualität und Autonomie. Sie passen sich nicht unreflektiert gegebenen Konventionen und Erwartungen an, mit denen sie sich nicht identifizieren können, sondern nutzen die Entscheidungsmöglichkeiten, die mit den Freisetzungs-, Pluralisierungs- und Individualisierungsprozessen in globalisierten Gesellschaften einhergehen.

Die permanente Reflexion ihrer Lebenswelt und ihrer eigenen Bedürfnisse sowie der darauf aufbauende kritische und bewusste Umgang mit allem, was die pluralisierte Lebenswelt offeriert, ermöglichen es sowohl dem Patchworker als auch dem Otaku, ihr Leben an die gesellschaftlichen Bedingungen und die eigenen Ressourcen anzupassen. In diesem Licht erscheint Reflexion als Schlüssel zu einer modernen, angepassten Lebensführung: Sie schafft ein Bewusstsein für die eigenen Bedürfnisse und die individuellen Stärken und Schwächen, das die Grundlage für zielgerichtetes, an die eigenen Ressourcen angepasstes Handeln darstellt. Sie schafft Orientierung in der Angebotsvielfalt der pluralisierten Lebenswelt und ermöglicht dadurch eine an die eigenen Bedürfnisse angepasste Teilhabe daran. Sie schafft einen bewussten, differenzierten Umgang mit tradierten gesellschaftlichen Werten, Normen und Konventionen und bildet so die Grundlage für die Mündigkeit des Einzelnen, frei und unabhängig darüber entscheiden zu können, was er für sich übernehmen und in sein Leben integrieren möchte. Erst Reflexion lässt den Einzelnen die Chancen und Risiken der globalisierten Welt wahrnehmen und ermöglicht es ihm, an den Vorzügen der reflexiven Moderne teilzuhaben.

## Literaturverzeichnis

- Abel, J./Möller, R./Treumann, K. P. (1998): Einführung in die Empirische Pädagogik. Stuttgart: Kohlhammer.
- Abels, H. (1993): Jugend vor der Moderne. Soziologische und psychologische Theorien des 20. Jahrhunderts. Opladen: Leske + Budrich.
- Abels, H. (2006): Identität. Über die Entstehung des Gedankens, dass der Mensch ein Individuum ist, den nicht leicht zu verwirklichenden Anspruch auf Individualität und die Tatsache, dass Identität in Zeiten der Individualisierung von der Hand in den Mund lebt. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Animania (2009): Animagic 2009. URL: [http://www.animania.de/news-single-j-culture.html?&tx\\_ttnews\[tt\\_news\]=609&tx\\_ttnews\[backPid\]=38&cHash=9d98c9451e](http://www.animania.de/news-single-j-culture.html?&tx_ttnews[tt_news]=609&tx_ttnews[backPid]=38&cHash=9d98c9451e) (Stand: 22.12.2009).
- Anime no Tomodachi (2009): Anime TV-Planer Archiv. URL: <http://www.tomodachi.de/html/archiv/tv-planer/index.html> (Stand: 22.12.2009).
- Animexx (2008): 14.500 Besucher auf der Connichi 2008. URL: [http://animexx.onlinewelten.com/news.phtml/8417\\_14.500\\_Besucher\\_auf\\_der\\_Connichi\\_2008.html](http://animexx.onlinewelten.com/news.phtml/8417_14.500_Besucher_auf_der_Connichi_2008.html) (Stand: 22.12.2009).
- Animexx (2009): Mitglieder-Statistik. URL: <http://animexx.onlinewelten.com/onlineclub-statistik.phtml> (Stand: 10.10.2009).
- Animey (2008): OVA Films über den deutschen Anime-Markt. URL: <http://www.animey.net/news/2091> (Stand: 22.12.2009).
- Beck, U. (1986): Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Beck, U. (1991): Der Konflikt der zwei Modernen. In Zapf, W. (Hrsg): Die Modernisierung moderner Gesellschaften. Verhandlungen des 25. Deutschen Soziologentages in Frankfurt am Main 1990. Frankfurt u.a.: Campus, S. 40-54.
- Beck, U. (1993): Die Erfindung des Politischen. Zu einer Theorie reflexiver Modernisierung. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Beck, U. (1995): Eigenes Leben. Skizzen zu einer biographischen Gesellschaftsanalyse. In: Beck, U./Ziegler, U. E./Rautert, T.: Eigenes Leben. Ausflüge in die unbekannte Gesellschaft, in der wir leben. München: Beck, S. 9-15.
- Beck, U. (1997): Kinder der Freiheit. Wider das Lamento über den Werteverfall. In: Ders. (Hrsg.): Kinder der Freiheit. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 9-33.

- Beck, U./Beck-Gernsheim, E. (1993): Nicht Autonomie, sondern Bastelbiographie. Anmerkungen zur Individualisierungsdiskussion am Beispiel des Aufsatzes von Günter Burkart. In: Zeitschrift für Soziologie, 22. Jg., Heft 3, S. 178-187.
- Beck, U./Beck-Gernsheim, E. (Hrsg.) (1994): Riskante Freiheit. Individualisierung in modernen Gesellschaften. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Beck, U./Giddens, A./Lash, S. (1996): Reflexive Modernisierung. Eine Kontroverse. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Blumer, H. (1969): Der methodologische Standort des Symbolischen Interaktionismus. In: Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (Hrsg.) (1973): Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit. Bd. 1: Symbolischer Interaktionismus und Ethnomethodologie. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Böhm, A. (2007): Theoretisches Kodieren: Textanalyse in der Grounded Theory. In: Flick, U./von Kardorff, E./Steinke, I. (Hrsg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. 5. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, S. 475-484.
- Bruner, J. (1997): Ethnography as narrative. In: Hinchman, L. P./Hinchman, S. K. (Hrsg.): Memory, identity, community. The idea of narrative in the human sciences. New York: State University of New York Press, S. 264-280.
- Brüsemeister, T. (2008): Qualitative Forschung. Ein Überblick. 2., überarb. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Camilleri, C. (1990): Identité et gestion de la disparité culturelle: essai d'une typologie. In: Camilleri, C. u.a. (Hrsg.): Stratégies identitaires. Paris: Presses Universitaires de France, S. 85-110.
- Dierks, A. (2003): Bestseller in den Buchläden. URL: <http://www.comic.de/buchmesse2003/bericht2.html> (Stand: 22.12.2009).
- Döring, N. (2007): Online-Forschung. In: Sander, U./von Gross, F./Hugger, K.-U. (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Drazen, P. (2003): Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. California: Stone Bridge Press.
- Elster, J. (1987): Introduction. In: Elster, J. (Hrsg.): The multiple self. Cambridge UK: Cambridge University Press, S. 1-34.
- Engeser, M. (2008): Poesie der Pupille. Japanische Manga-Comics verdrängen Micky Maus. URL: <http://www.wiwo.de/lifestyle/japanische-manga-comics-verdraengen-micky-maus-296325> (Stand: 22.12.2009).
- Erikson, E. H. (1973): Identität und Lebenszyklus. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Farin, K. (2006): Jugendkulturen wollen nicht so konsumieren wie der Rest der Welt. URL: <http://www.goethe.de/ges/soz/dos/jug/sjf/de1787039.htm> (Stand: 22.12.2009).

- Ferchhoff, W. (2007): Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Fischer, G. (2006): Manga: Zwischen Aversion und jugendlicher Trendkultur. URL: [http://www.borromaeusverein.de/images/uploads/publikationen/aufsaeetze/0604\\_manga\\_fis.pdf](http://www.borromaeusverein.de/images/uploads/publikationen/aufsaeetze/0604_manga_fis.pdf) (Stand: 22.12.2009).
- Flick, U. (2007a): Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung. Vollst. überarb. u. erw. Neuausg., 5. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Flick, U. (2007b): Triangulation in der qualitativen Forschung. In: Flick, U./von Kardorff, E./Steinke, I. (Hrsg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. 5. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, S. 309-318.
- Flick, U./von Kardorff, E./Steinke, I. (2007): Was ist qualitative Forschung? Einleitung und Überblick. In: Flick, U./von Kardorff, E./Steinke, I. (Hrsg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. 5. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, S. 13-29.
- Frosh, S. (1991): Identity crisis. Modernity, psychoanalysis and the self. London: Macmillan.
- Glaser, B. G./Strauss, A. L. (1967). The discovery of grounded theory. Chicago: Aldine Publishing Company.
- Grassmuck, V. (1993): Allein, aber nicht einsam. Die Otaku-Generation. In: Bolz, N./Kittler, F./Tholen, C. (Hrsg.): Computer als Medium. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Grassmuck, V. (1999): Eine Lebensform der Zukunft? Der Otaku. In: Matejovski, D. (Hrsg.): Neue, schöne Welt? Lebensformen der Informationsgesellschaft. Herne: Heitkamp Edition, S.157-177.
- Haeckel, O. (1964): Zu viele oder zuwenig Studenten? In: Die Zeit, 27.03.1964, Nr. 13. URL: <http://www.zeit.de/1964/13/Zu-viele-oder-zuwenig-Studenten> (Stand: 22.12.2009).
- Hardy, B. (1968): Towards a poetics of fiction: An approach through narrative. *Novel*, 2, S. 5-14.
- Helsper, W. (1997): Das „postmoderne Selbst“ - ein neuer Subjekt- und Jugend-Mythos? In: Keupp, H./Höfer, R. (Hrsg.): Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 174-206.
- Hitzler, R. (2003): Jugendszenen. Annäherungen an eine jugendkulturelle Gesellungsform. In: Düx, W./Rauschenbach, T./Züchner, I. (Red.): Kinder und Jugendliche als Adressatinnen und Adressaten der Jugendarbeit. Dortmund (Schriftenreihe: Jugendhilfe in NRW, Heft 4), S. 11-21.
- Hitzler, R./Bucher, T./Niederbacher, A. (2005): Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute. 2., aktual. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- Hitzler, R./Honer, A. (1994): Bastelexistenz. Über subjektive Konsequenzen der Individualisierung. In: Beck, U./Beck-Gernsheim, E. (Hrsg.): Riskante Freiheit. Individualisierung in modernen Gesellschaften. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 307-315.
- Höhn, M. (2008): Visual Kei: Vom Wandel einer 'japanischen Jugendkultur' zu einer trans-lokalen Medienkultur. URL: <http://www.jugendszenen.com> (Stand: 22.12.2009).
- Hopf, C. (2007): Qualitative Interviews - ein Überblick. In: Flick, U./von Kardorff, E./Steinke, I. (Hrsg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. 5. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, S. 349-359.
- Horster, D. (2006): Jürgen Habermas und der Papst. Glauben und Vernunft, Gerechtigkeit und Nächstenliebe im säkularen Staat. Bielefeld: Transcript.
- Horx, M. (1987): Die wilden Achtziger. Eine Zeitreise durch die Bundesrepublik. München: Hanser.
- Jugendszenen.com (2007): Gothic Relations. URL: <http://www.jugendszenen.com/Gothic/Relations.html> (Stand: 22.12.2009).
- Jugendszenen.com (2009): Szenen. URL: <http://www.jugendszenen.com/Szenenkatalog.html> (Stand: 22.12.2009).
- Kasenbacher, K. G. (2003): Gruppen und Systeme. Eine Anleitung zum systemtheoretischen Verständnis der gruppensystemischen Trainingsgruppe. Opladen: Leske + Budrich.
- Kelle, U./Kluge, S. (1999): Vom Einzelfall zum Typus. Fallvergleich und Fallkontrastierung in der qualitativen Sozialforschung. Opladen: Leske + Budrich.
- Kellner, D. (1994): Populäre Kultur und die Konstruktion postmoderner Identitäten. In: Kuhlmann, A. (Hrsg.): Philosophische Ansichten der Kultur der Moderne. Frankfurt am Main: Fischer, S. 214-237.
- Kerby, A. P. (1991): Narrative and the self. Bloomington: Indiana University Press.
- Keupp, H. (1988): Riskante Chancen. Das Subjekt zwischen Psychokultur und Selbstorganisation. Heidelberg: Asanger.
- Keupp, H. (1992): Identitätsverlust oder neue Identitätsentwürfe? In: Zoll, R. (Hrsg.): Ein neues kulturelles Modell. Zum soziokulturellen Wandel in Gesellschaften Westeuropas und Nordamerikas. Opladen, Westdeutscher Verlag, S. 100-117.
- Keupp, H. (1994): Ambivalenzen postmoderner Identität. In: Beck, U./Beck-Gernsheim, E. (Hrsg.): Riskante Freiheit. Individualisierung in modernen Gesellschaften. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Keupp, H. u.a. (2006): Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. 3. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

- Knümann, B. (2006): Deutsche Mangabranche boomt weiterhin. URL: <http://www.handelsblatt.com/magazin/kultur-lifestyle/deutsche-mangabranche-boomt-weiterhin;1059640> (Stand: 22.12.2009).
- Körber, K. (1989): Krise der Gesellschaft – Krise des Individuums. In: Widersprüche, Heft 32, September 1989, S. 71-83.
- Kraus, W. (1999): Identität als Narration. Die narrative Konstruktion von Identitätsprojekten. URL: <http://web.fu-berlin.de/postmoderne-psych/berichte3/kraus.htm> (Stand: 22.12.2009).
- Macpherson, C. B. (1967): Die politische Theorie des Besitzindividualismus. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Manfé, M. (2005): Otakismus. Mediale Subkultur und neue Lebensform. Eine Spurensuche. Bielefeld: Transcript.
- Marcia, J. E. (1989): Identity diffusion differentiated. In: Luszcz, M. A./Nettelbeck, T. (Hrsg.): Psychological development across the life-span. North-Holland: Elsevier, S. 289-295.
- Mead, G. H. (1934): Mind, self and society. Chicago: University of Chicago Press.
- Motion Picture Producers Association of Japan (2005): Box Office Leaders. URL: [http://www.eiren.org/boxoffice\\_e/2005.html](http://www.eiren.org/boxoffice_e/2005.html) (Stand: 22.12.2009).
- Motion Picture Producers Association of Japan (2008): Box Office Leaders. URL: [http://www.eiren.org/boxoffice\\_e/index.html](http://www.eiren.org/boxoffice_e/index.html) (Stand: 22.12.2009).
- Müller-Bachmann, E. (2007): Strukturelle Aspekte jugendkultureller Vergemeinschaftungsformen im Zeitalter der Globalisierung. In: Villányi, D./Witte, M. D./Sander, U. (Hrsg.): Globale Jugend und Jugendkulturen. Aufwachsen im Zeitalter der Globalisierung. Weinheim und München: Juventa, S. 137-146.
- Porst, R. (2008): Fragebogen. Ein Arbeitsbuch. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Presseportal (2006): RTL II informiert: Herausragender Erfolg für Anime-Serien bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. URL: <http://www.presseportal.de/story.htx?nr=897402&search=anime,erfolg> (Stand: 22.12.2009).
- Przyborski, A./Wohlrab-Sahr, M. (2008): Qualitative Sozialforschung. Ein Arbeitsbuch. München: Oldenbourg.
- Reichardt, D. (2001): Kommunikation im Netz. Eine Diskussionsrunde über Internet, Chat, Liebe und etwas Psychologie. Books on Demand.
- Riedner, F. (2009): RTL II-Animes haben keine Chance. URL: <http://www.quotenmeter.de/cms/?p1=n&p2=33214&p3=> (Stand: 22.12.2009).

- Robertson, R. (1994): Glocalization: Space, Time and Social Theory. In: Journal of International Communication 1 (1), S. 33-52.
- Robertson, R. (1998): Glokalisierung: Homogenität und Heterogenität in Raum und Zeit. In: Beck, U. (Hrsg.): Perspektiven der Weltgesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 192-220.
- Sampson, E. E. (1993): Celebrating the other. A dialogic account of human nature. Boulder: Westview Press.
- Schatzmann, L./Strauss, A. L. (1973): Field Research: Strategies for a Natural Sociology. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Schneider, R. (2002): Jürgen Seebeck – vom Manga-Übersetzer zum Manga-Zeichner. Ausstellung in Hamburg. URL: <http://www.uebersetzerportal.de/nachrichten/n-archiv/2002/2002-11/2002-11-19.htm> (Stand: 22.12.2009).
- Silbereisen, R. K./Eyferth, K./Rudinger, R. (Hrsg.) (1986): Development as Action in Context. New York: Springer.
- Sloterdijk, P. (1983): Zur Kritik der zynischen Vernunft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Statistisches Bundesamt Deutschland (2009a): Bildungsstand. URL: <http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Content/Statistiken/BildungForschungKultur/Bildungsstand/Tabellen/Content100/BildungsabschlussAlterAS.psm1> (Stand: 22.12.2009).
- Statistisches Bundesamt Deutschland (2009b): Kernzahlen aus dem Bildungsbereich. URL: <http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Navigation/Statistiken/BildungForschungKultur/BildungForschungKultur.psm1> (Stand: 22.12.2009).
- Statistisches Bundesamt Deutschland (2009c): Allgemeinbildende Schulen. URL: <http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Content/Statistiken/BildungForschungKultur/Schulen/Tabellen/Content75/AllgemeinbildendeSchulenSchulartenSchueler.templateId=renderPrint.psm1> (Stand: 22.12.2009).
- Steinke, I. (2007): Gütekriterien qualitativer Forschung. In: Flick, U./von Kardorff, E./Steinke, I. (Hrsg.): Qualitative Forschung. Ein Handbuch. 5. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, S. 319-331.
- Strauss, A. L./Corbin, J. (1990). Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques. Newbury Park: Sage Publications.
- Strauß, B. (1981): Paare, Passanten. München: Hanser.
- Tetzlaff, J. (2007): Manga-Mania. Yuugi & Co. statt Tim & Struppi. URL: <http://www.mdr.de/DL/4179778.pdf> (Stand: 22.12.2009).
- Tieschky, M. (2006): Manga 'Made in Germany'. URL: <http://www.dw-world.de/dw/article/0,2144,2226502,00.html> (Stand: 22.12.2009).

- Treumann, K. P. u.a. (2007): Medienhandeln Jugendlicher. Mediennutzung und Medienkompetenz. Bielefelder Medienkompetenzmodell. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Villányi, D./Witte, M. D./Sander, U. (Hrsg.) (2007): Einleitung: Jugend und Jugendkulturen im Zeitalter der Globalisierung. In: Dies. (Hrsg.): Globale Jugend und Jugendkulturen. Aufwachsen im Zeitalter der Globalisierung. Weinheim und München: Juventa, S. 9-24.
- Vollbrecht, Ralf (2005): Anime. Einführung, Übersicht und pädagogische Einschätzung. In: Anime & Manga. Faszination des Fremden. Hrsg. vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland. Remscheid u.a.: KJF u.a., S. 3-14.
- Wagner, P. (1995): Soziologie der Moderne. Frankfurt am Main: Campus.
- Walther, A. (1996): Junge Erwachsene in Europa. Eine neue Lebensphase oder Übergang auf Dauer? In: Walther, A. (Hrsg.): Junge Erwachsene in Europa. Jenseits der Normalbiographie? Opladen: Leske + Budrich, S. 9-37.
- Webler, T. (2005): Interview mit arte.tv. URL: <http://www.arte.tv/de/mangarte/Planet-Manga/Manga-Akteure/512144,CmC=905818.html> (Stand: 22.12.2009).
- Witzel, A. (1982): Verfahren der qualitativen Sozialforschung. Überblick und Alternativen. Frankfurt am Main u.a.: Campus.
- Witzel, A. (1985): Das problemzentrierte Interview. In: Jüttemann, G. (Hrsg.): Qualitative Forschung in der Psychologie. Grundfragen, Verfahrensweisen, Anwendungsfelder. Weinheim u.a.: Beltz, S. 227-256.

# Anhang

auf beiliegender CD-ROM