

# Und dann kamen die Generationen! Generationen in heutigen Medienfanszenen am Beispiel der deutschen Manga- und Animeszene

*Christine Schulz & Eva Mertens*

Der folgende Artikel widmet sich der deutschen Manga- und Animeszene und soll die Bildung von Generationen und die damit einhergehende Veränderung in den Altersstrukturen erörtern. Auf eine Vorstellung der Szene folgt die Beschreibung unserer im Rahmen des *Generationen-Projekts* – einer Studie des *Ani-Ma-Projekts* – durchgeführten Erhebung. Anhand der vorgestellten Daten sollen die sich verändernden Altersstrukturen und Zugangszeiten der Fangemeinschaft (Community) erklärt und daran die Anzeichen einer Bildung von Generationen aufgezeigt werden. Es wird untersucht, ob sich eine Generationenbildung nachweisen lässt und ob die deutsche Manga- und Animeszene in der Lage ist, sich von einer reinen Jugendszene zu einer Szene mit komplexen Alters- und Generationenstrukturen zu entwickeln. Eine Charakteristik der verschiedenen Generationen wäre sehr umfangreich, weshalb der folgende Text sich ausschließlich einer Herleitung der Generationen widmen kann. Diese erfolgt anhand von Altersstruktur und Zugangszeiten und soll in der Frage münden, ob in diesem Zusammenhang der Begriff der Jugendszene (Hitzler, Niederbacher 15–16, 45–53; Cwielong 195–208) überhaupt noch gültig ist.

## Ausgangslage

Als der TV-Sender ZDF im Jahr 1995 die erste Folge der japanischen Zeichentrickserie *Sailor Moon* (CA/JP 1995–2000) ausstrahlte, war, aufgrund vorangegangener Rezeptionserfahrungen (*Mehr als »nur« die Fans* 37–38), in keiner Weise absehbar, dass sich um diese Serie oder auch um die japanischen Comics (Manga) und Zeichentrickfilme (Anime) an sich eine rege Fangemeinschaft entwickeln würde (*Mehr als »nur« die Fans* 27–30; Zank 144–155). Die deutsche Manga- und Animeszene selbst geht sogar noch weiter zurück als das. Ihre Anfänge lagen in einer kleinen Gruppe von Manga- und Animefans, die sich Ende der 1980er Jahre von der Japanszene emanzipierten, indem sie begannen, eigene Strukturen (Räume und Verbindungen für Interaktion) für ihr Fandom<sup>1</sup> aufzubauen (*Mehr als »nur« die Fans* 20–27). Innerhalb von nunmehr fast 25 Jahren haben sich diverse Plattformen mit eigenen Strukturen gegründet, die den Mitgliedern der Szene unterschiedliche Möglichkeiten der Kommunikation, Informationsbeschaffung oder Verbreitung von Fantexten ermöglichen. So entstand die heutige Szene als ein Konstrukt bestehend aus der Fangemeinschaft und den sie umgebenden und innewohnenden Strukturen. Dabei stellt der Verein *Animexx e.V.* mit rund 100.000 Forenmitgliedern die größte »Virtuelle Community« (Winkler, Mandl 3–14) der Szene dar. Bedingt durch die breite räumliche Streuung der Gruppe, nutzen viele Manga- und Animefans das Internet als Kommunikationsmedium. In digitalen Netzwerken und virtuellen Räumen beantworten sie Fragen zum Fanobjekt, vermitteln Informationen oder teilen Inhalte wie Fanfiction, Fan-Musikvideos oder Fanart. Diese Handhabe ist mit Sicherheit kein Alleinstellungsmerkmal der beschriebenen Gruppe. Vielmehr entspricht sie der gängigen Fanpraxis (Jenkins 153–177, 223–229; Kruschke-Ramaswamy 40–41, 78–80). Relevant ist hier allerdings die Rolle, die digitale Medien, sprich das Internet und seine unterschiedlichen Kommunikationsmittel (beispielsweise Smartphone, Computer, Spielekonsole oder Tablet), für die Fanpraxis spielen. Wie schon Prensky in seinen Überlegungen zu

---

<sup>1</sup> Fandom beschreibt das Fan-Sein an sich und umfasst den Interessensgegenstand, Fanpraxen, das Darstellen des Fan-Seins sowie die mögliche Aktivität in der Community (Fangemeinschaft).

den »Digital Natives« (1) darlegte, ist es für Jugendliche und junge Erwachsene der westlichen Kultur völlige Normalität mittels Internet zu kommunizieren und dafür unterschiedliche Instrumente zu nutzen. Die Ergebnisse der 2013 erhobenen *JIM*-Studie (eine jährlich erhobene Studie zur Mediennutzung Jugendlicher zwischen zwölf und 19 Jahren) zeigten auf, dass 98 Prozent der befragten deutschen Haushalte über einen Internetzugang und alle über einen Computer verfügten (mpfs 6). Hiervon nutzten 88 Prozent der Jugendlichen den eigenen Computer oder Laptop mit eigenem Internetzugang (mpfs 6, 8). 76 Prozent aller Befragten waren mindestens regelmäßige Nutzer von Sozialen Netzwerken (mpfs 34). Nach Jan Schriever gehört damit der Umgang mit dem Computer und dem Internet zu den entscheidenden Kulturtechniken im Prozess der ubiquitären Mediensozialisation (201–218). Da es sich bei der Manga- und Animeszene um eine Szene mit starkem Medienbezug handelt, deren Mitglieder vorrangig über virtuelle Plattformen und mittels digitaler Kommunikationstechniken interagieren, muss der Aspekt der omnipräsenten digitalen Medien für die Community der Manga- und Animesfans als wesentlicher Punkt herausgestellt werden. Medien verschiedener Sektoren, wie beispielsweise Fernsehen, Internet und Buch, werden miteinander kombiniert und im Sinne des Fandoms verwendet.

Die Manga- und Animeszene bildet sich, wie jede Szene, um einen bestimmten Interessensgegenstand. Dieser kann eine politische Einstellung, eine Ideologie, Interessensgebiete oder bestimmte modische, sportive, künstlerische oder musikalische Vorlieben umfassen (Hitzler, Niederbacher 16, 17). Für Fanszenen gehen wir davon aus, dass der Interessensgegenstand einem rezipierbaren kulturellen Objekt (Sport, TV-Serien, Buch, Musik, Videospiele etc.) entstammt (Jenkins 1, 16; Fiske 32; Kruschke-Ramaswamy 34–36). Im Falle der Manga- und Animesfans, wären dies Manga, Anime und dem Stil entsprechende Spiele. Der Manga, als japanischer Comic, und der Anime als japanischer Zeichentrickfilm, unterscheiden sich unter anderem in ihrer Erzählstruktur und in ihrem Stil stark von ihren westlichen Pendanten (Vollbrecht 24–32). Auch japanische Videospiele wie *Final Fantasy* (seit 1987), die zusammen mit Sammelkarten (zum Beispiel *Pokémon*) eine nicht zu vernachlässigende Fangemeinschaft in der

Szene haben, zeichnen sich durch die dem Manga und Anime eigenen Elemente aus.

Wie bereits erwähnt, gab es die Manga- und Animeszene bereits in den 1980er Jahren, damals allerdings noch als eine Untergruppe der Japanszene. Zu Beginn der 1990er Jahre entstand mit dem *Anime no Tomodachi* (Freunde des Anime) der erste Verein und auch die erste Kommunikationsplattform. Sie bildete den Grundstein für die Loslösung von der Japanszene und für das Entstehen einer eigenen. Erst ab 1997 und mit der wiederholten Ausstrahlung der Animeserie *Sailor Moon*, diesmal auf RTL II, konnte die heutige Szene entstehen. Die TV-Erfolge, mit hohen Einschaltquoten, brachten eine große Anzahl vornehmlich weiblicher Kinder und Jugendlicher in diesen zuvor männlich dominierten Bereich (*Mehr als »nur« die Fans* 32–34). Mit der Eigendynamik eines Massenphänomens veränderte sich die Szene stark. Seitdem folgt Fangeneration auf Fangeneration. Jede begegnet unterschiedlichen Rahmenbedingungen, die wiederum großen Einfluss auf die Zugänge, Denkmuster, Erwartungen, Wissenshorizonte und Wünsche an ihr Fan-Sein und die Szene implizieren. Die folgende Betrachtung wird sich nur mit der allgemeinen Herleitung einer Generationenbildung befassen und auf die Beschreibung der einzelnen Generationen verzichten. Jedoch findet sich bei Mertens (*Mehr als »nur« die Fans* 20–32) eine Charakterisierung der Generationen und ihrer Zugangswege.

## Forschungsstand

Die wissenschaftliche Einbettung des vorliegenden Textes steht unter dem Aspekt der Szeneforschung um Hitzler und Niederbacher. Ihre Theorie zu posttraditionalen Vergemeinschaftungsformen (13–15, 189–196) und die Beschreibungen des Szenebegriffs (15–26, 183–189) prägten die Denkrichtung und Denkmuster der deutschen Szeneforschung (Krischke-Ramaswamy 54–65; Lauenburg 27–30). Im wissenschaftlichen Diskurs unterliegt der Szenebegriff immer dem Jugendkulturaspekt (Baake 144–147, 162–163; Müller-Bachmann 137–146; Ferchhoff 174–234) und wird damit auch einer verlängerten

Jugendphase (Ferchhoff 95–97) beziehungsweise dem juvenilen Szenegänger (Hitzler, Niederbacher 21) zugeschrieben. Diese Sichtweise soll in der folgenden Argumentation zur Diskussion stehen. Dabei dienen Winkler und Mandls Charakteristika zu Virtuellen Communities (3–14) sowie die Arbeit von Krischke-Ramaswamy (275–299) zur Unterstützung unserer These, dass Fanszenen mit ihren weitreichenden Altersstrukturen und Generationen nicht länger als jugendkulturelle Gemeinschaften gesehen werden können. Die Arbeiten von Mertens (*Mehr als ›nur‹ die Fans*; *Mehr als ›nur‹ Manga und Anime*) befassen sich mit den Strukturen der Szene und ihren Plattformen und bieten eine Studie über deren Zusammensetzung an. Auf diese werden sich einige der Aussagen beziehen. Der Text greift in seiner Argumentation auch auf die internationale Fanforschung von Jenkins, Hills und Fiske zurück.

## Methodik

Die quantitative Erhebung von Mertens aus dem Jahr 2009 ließ Rückschlüsse auf unterschiedliche Zugangszeiten der Mitglieder und sich daraus ergebende Generationen zu (*Mehr als ›nur‹ die Fans* 20–32). Da sich 2009 ein großer Anteil (63,4 Prozent)<sup>2</sup> der Szene im Alter zwischen 16 und 21 Jahren befand, ging die Studie von einer Jugendszene aus. Qualitative Erhebungen (noch nicht veröffentlicht) von Mertens und Schulz ließen darauf schließen, dass sich die Altersstruktur der Szene verändert hat. Dies ergab sich daraus, dass die Teilnehmer der Studien häufig über lange Mitgliedschaften verfügten. In diesem Zusammenhang entstand eine quantitative Studie. Die Fragestellung war, welches Alter die Mitglieder der Szene haben, in welcher Lebensphase (Schüler, Student/Azubi oder bereits abgeschlossene Ausbildung/abgeschlossenes Studium) sie sich befinden und zu welchem Zeitpunkt, mit welchen Zugängen sie zum Fandom und zur Community fanden. Um einen besseren Eindruck über die

---

<sup>2</sup> Die Angabe entstammt bisher unveröffentlichter Daten aus der Mertens-Studie von 2009.

Einstellungen und Prioritäten zu Medien, Fanpraxen und auch Freunden zu bekommen, wurden 19 Fragen gestellt, welche dabei wiederum unterschiedlich viele Items umfassten. Durch die starke Internetanbindung der Szene erschien eine Online-Befragung sinnvoll. Daher wurde der Fragebogen über *soscisurvey.de* betrieben und auf elf Plattformen der Szene hinterlegt: *Crash-Dub Studio Boards*, *Crimson Studio Board*, *pokémonfans.net*, *narutopedia.eu*, *Digital Nippon*, *Animexx*, *Otaku Times*, *mangatube.de*, Tokyopop Verlag, Egmont Verlag, Carlsen Verlag. Die Befragung lief vom 22.08.2013 bis zum 30.09.2013. In diesem Zeitraum nahmen insgesamt 5.445 Personen teil. Da nicht nachvollziehbar ist, ob der Fragebogen allein oder mit anderen ausgefüllt wurde, kann er nicht uneingeschränkt als direkte Befragung gewertet werden. Die Auswahl der Plattformen erfolgte unter dem Aspekt, eine möglichst große Zielgruppe und breite Streuung innerhalb der befragten Gruppe zu erreichen. Es handelt sich demnach um eine Teilerhebung mit Elementen der bewussten Auswahl (Vorselektieren der Plattformen) und der Zufallsstichprobe (große Verbreitung mit breiter Streuung). Die Studie kann jedoch nur Tendenzen aufzeigen, da nur Personen mit Internetanbindung teilnehmen konnten. Trotz der hohen Internetaffinität der Manga- und Animefans an sich, ist es wahrscheinlich, dass beispielsweise sehr junge Mitglieder mit der vorliegenden Befragung nur bedingt erreicht werden konnten. Für die Auswertung wurden nur vollständige Fragebögen genutzt. Die folgenden Ergebnisse beziehen sich auf jene Teilnehmer, die eindeutig der deutschen Szene zuzuordnen waren. Der Anteil ausländischer (auch Österreich und Schweiz) Teilnehmer war mit 8,9 Prozent sehr gering. Daher lassen sich hieraus keine eindeutigen Aussagen über die Zusammensetzung der deutschsprachigen Community oder aussagekräftige Vergleiche über Nationalgrenzen hinaus machen. Die letztendliche Stichprobe enthielt 4.305 Datensätze.

## Analyse der Daten

Wie eingangs erwähnt, blickt die deutsche Manga- und Animeszene auf eine Historie von nun fast 25 Jahren zurück. Wirkliche Ergebnisse zur Altersstruktur und Zusammensetzung der Gruppe finden sich ab 2006, sind aber – wie die 2008 veröffentlichte Sozioland-Studie – nicht mehr einsehbar, existent und/oder zugänglich. Demnach sind Vergleiche über diesen Zeitraum hinaus nicht möglich. Allerdings können anhand des aktuellen *Generationen-Projekts* und der 2009er Erhebung von Mertens zwei größere Studien einander gegenüber gestellt werden. Dabei soll der Blick zunächst auf die Altersverteilung der Gruppe fallen. Waren die meisten Mitglieder im Jahr 2009 zwischen 16 und 22 Jahren alt (Abb. 1), zeigen sich in der 2013er Studie die 15- bis 25jährigen besonders stark (Abb. 2). Anhand dieser Punkte lässt sich herausstellen, dass es zum einen innerhalb von vier Jahren zu einer Verschiebung der Altersverteilung in Richtung der Zwanziger kam. Zum anderen wird deutlich, dass im Vergleich zu 2009 auch die Fans unter 16 Jahren in der Community Fuß gefasst haben. Die meisten Anteile stellte 2013 die Gruppe der 17jährigen mit 8,3 Prozent. Die geringsten Anteile an der Hauptgruppe (15 bis 25 Jahre) war bei den 25jährigen mit 5,2 Prozent zu verzeichnen (Differenz 3,1 Prozentpunkte). Im Vergleich dazu hatten 2009 die 18jährigen mit 13,3 Prozent den größten Anteil, wobei die 15jährigen mit 5,4 Prozent (Differenz 7,9 Prozentpunkte) und die 25jährigen mit einem Anteil von 2,2 Prozent (Differenz zu den 18jährigen 11,1 Prozentpunkte) vertreten waren. Betrachtet man ausschließlich die Anteile der 17- bis 21jährigen im Vergleich der Jahre 2009 und 2013, wäre ein Rücklauf zu verzeichnen. Dieser erklärt sich über die breite und gleichmäßige Verteilung der Altersgruppen im Jahr 2013 und weniger über einen Ausstieg beziehungsweise eine rückläufige Zugangsfrequenz.

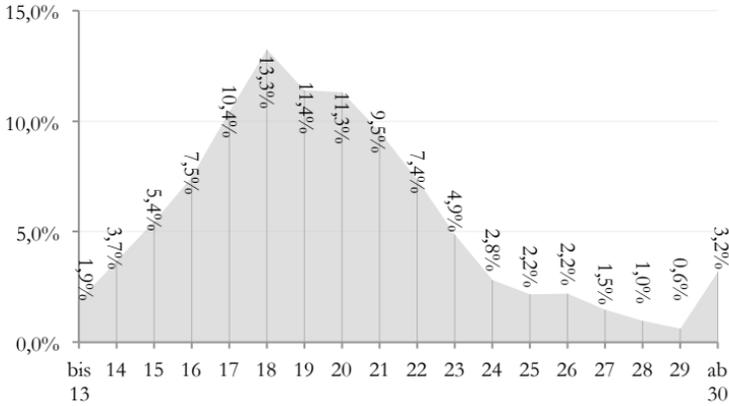


Abb. 1: Altersverteilung in der Manga- und Animeszene 2009 (Mertens 2014)

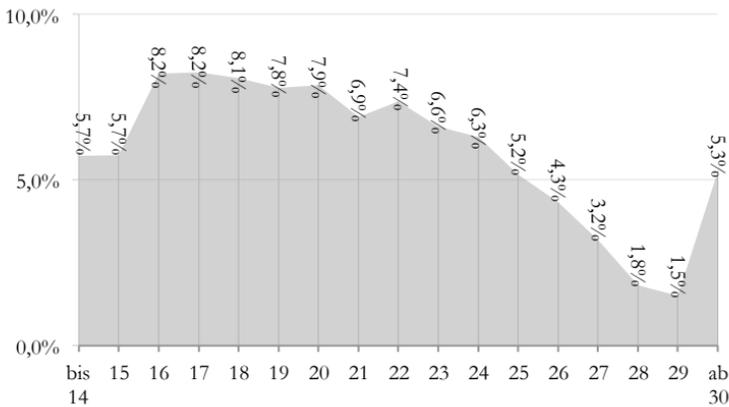


Abb. 2: Prozentuale Altersverteilung in der Manga- und Animeszene 2013

Diese Entwicklung legt die Vermutung nahe, dass die Fancommunity in den Jahren zwischen 2009 und 2013 einerseits in allen Altersgruppen neue Zugänge generieren konnte und andererseits viele Mitglieder über 20 Jahren innerhalb der Gruppe geblieben sind.

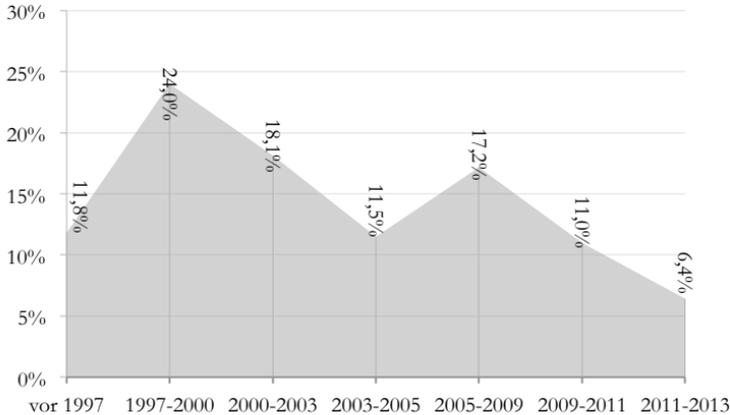


Abb. 3: Verteilung der Zugangszeiten der Manga- und Animeszene 2013

Aus Abb. 3 lässt sich ablesen, zu welchem Zeitpunkt die befragten Manga- und Animefans zum Fandom kamen. 24 Prozent der Befragten datierten den Zeitpunkt ihres Fanwerdens auf die Jahre zwischen 1997 und 2000, in welchem der eingangs beschriebene Medienzugang über RTL II am stärksten war (*Mebr als »nur« die Fans* 58, 61; *Der Manga- und Animefan* 44, 55). Zwischen 2003 und 2005 kann ein deutlicher Abfall der Mitgliederzugänge verzeichnet werden. Im Zeitraum 2005 bis 2009 schienen wieder mehr Manga- und Animefans in die Gruppe zu finden, wobei im Anschluss erneut ein Mitgliederrücklauf zu verzeichnen ist. Die geringen Anteile der späteren Zugänge (ab 2009) lassen sich darauf zurückführen, dass die Befragung der Szene über Online-Plattformen stattfand und damit im besonderen Maße jüngere Mitglieder schwer erreicht werden. Diese These lässt sich anhand der Erhebung von Mertens 2009 stützen, in der die Gruppe der 2005 bis 2009 hinzugekommenen Mitglieder kaum eine Rolle spielte, welche in der aktuellen Studie von 2013 einen Anteil von 17,2 Prozent ausmacht. Aus diesem Grund kann davon ausgegangen werden, dass die Gruppe der 2011 bis 2013 hinzugekommenen Fans erst in drei bis vier Jahren einen relevanten Einfluss auf die Szene haben wird und in diesem Rahmen auch stärker in Erscheinung tritt. Der hohe Anteil der 1997 bis 2000er Kohorte bestätigt die Vermutung,

dass viele der frühen Fans auch heute noch Mitglieder der Community sind. Ein Vergleich der Verteilung der verschiedenen Zugangszeiten mit den Alterskohorten (Abb. 4–6) lässt erkennen, dass sich auch neue Mitglieder aller Altersgruppen in der Fangemeinschaft einfinden. Für die Generationenbetrachtung spielen die Altersklassen ab 24 Jahren eine besondere Rolle, da sie ihren Zugang vornehmlich im Zeitraum zwischen 1997 und 2000 hatten. Die Gruppe der 27-jährigen und älter fand sogar schon vorher zum Manga und Anime. Besonders interessant ist, dass die 15- bis 18-jährigen vornehmlich in den Jahren zwischen 2005 und 2009 zum Fan wurden. Allerdings sind auch hier (bei den 17- und 18-jährigen) Fanhistorien auffindbar, die auf den Zeitraum vor 2000 zurückgreifen. Es sind demnach in Bezug auf den Zugangszeitpunkt und den damit einhergehenden strukturellen Gegebenheiten Generationen ausmachbar. Markant hervor treten die vor 1997er, die 1997 bis 2000er, eine Zwischengeneration von 2000 bis 2005, eine Generation der 2005 bis 2009er und die noch nicht wirklich greifbare Gruppe der Zugänge ab 2009.

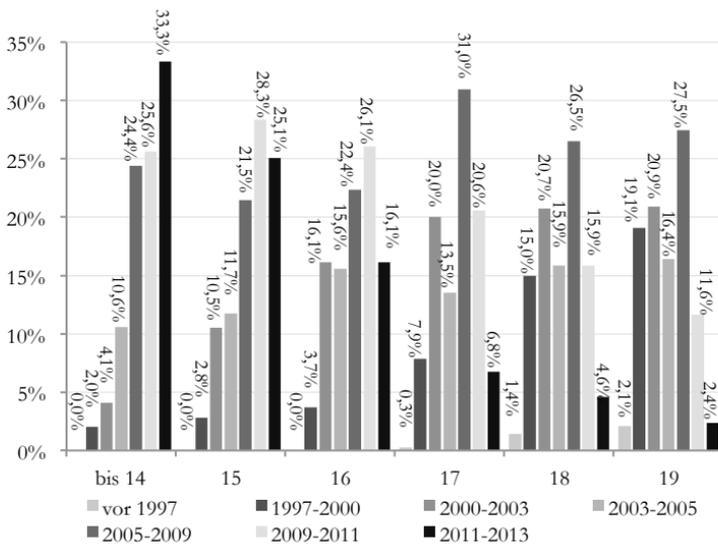


Abb. 4: Zugangszeitpunkte der unter 14- bis 19-jährigen Mitglieder der Manga- und Animeszene

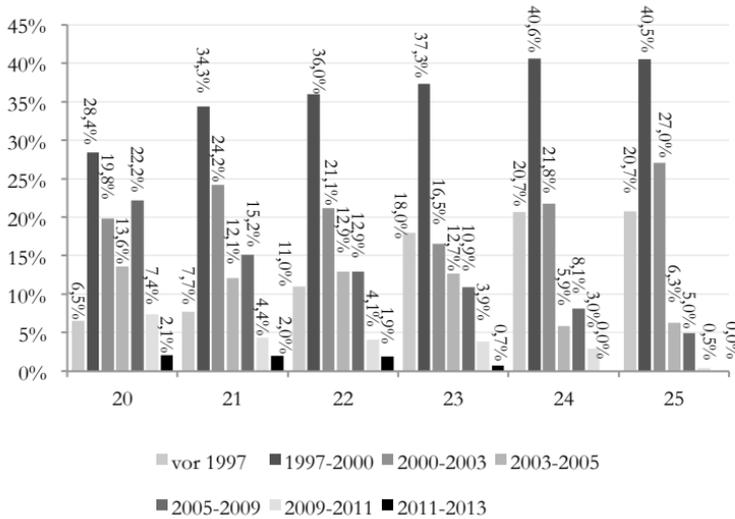


Abb. 5: Zugangszeitpunkte der 20- bis 25jährigen Mitglieder der Manga- und Animeszene

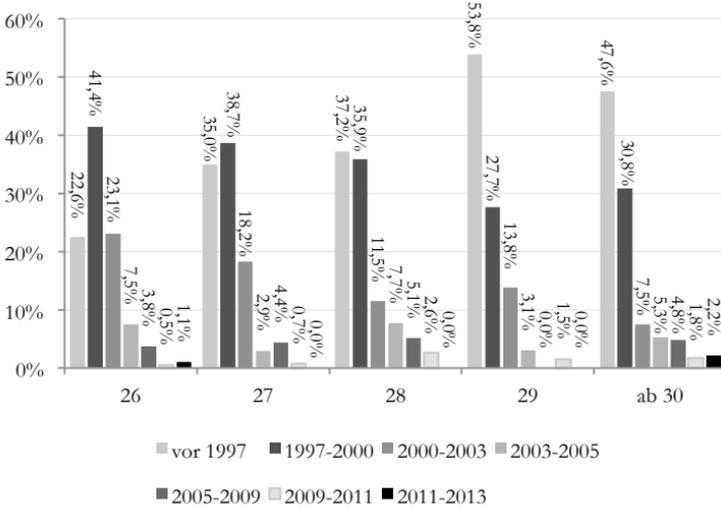


Abb. 6: Zugangszeitpunkte der 26- bis über 30jährigen Mitglieder der Manga- und Animeszene

Die Daten bestätigen demnach beide oben formulierten Vermutungen. Erstens, die Inhalte Manga, Anime und Spiel (mit Bezug zum Manga/Anime oder zum Animestil) haben die Eigenschaft, auch über die vermeintliche Altersgrenze der Jugendlichen hinaus neue Fans zu generieren. Sie bieten zweitens genügend Bleibepotenzial<sup>3</sup> für lange Fanhistorien. Eine lebendige Szene und ihre Community bedürfen sowohl des einen als auch des anderen. Während die älteren (im Sinne der Mitgliedsdauer) Mitglieder im besonderen Maße über Fachkenntnisse und Beziehungen verfügen, die sie neuen Mitgliedern zur Verfügung stellen können, bringen die jungen (im Sinne der Mitgliedsdauer) wiederum neue Sichtweisen in die Community. Gegebene Zustände zu hinterfragen und den Meinungen und Einstellungen der alteingesessenen Mitglieder mit eigenen Ideen zu begegnen, sind grundlegende Elemente einer Entwicklung sowohl in der Gesellschaft als auch in Szenen (Lauenburg 21–30). Erst im gegenseitigen Anzeigen von Bedeutungen und Relevanzen innerhalb der Gruppe können gemeinsame Bedeutungszuschreibungen von kulturellen Objekten (wie dem Manga- oder Animefandom und den damit verbundenen Fanpraxen) entstehen und damit ein Wir-Gefühl. Die beiden Punkte ›Neugenerierung‹ und ›Bleibepotenzial‹ bieten aus dieser Argumentation heraus einen ersten deutlichen Hinweis auf die Möglichkeiten von Generationenbildungen. Es bestehen demnach verschiedenen Gruppen von Mitgliedern, die auf unterschiedliche Erfahrungen<sup>4</sup> und auch Zugangszeiten (Abb. 4–6), unabhängig vom

---

3 Simmel sieht die Mechanismen für das Entstehen von Bleibepotenzialen vor allen Dingen in drei eng miteinander verbundenen Merkmalen von Großgruppen begründet, die auch ohne Weiteres auf eine Szene – damit auch auf die Manga- und Animeszene – übertragen werden können: 1. Die Innovationskraft, die Kraft sich stets neu zu erfinden und damit neue Erlebnisse für den Fan zu erzeugen und das Aufregende zu generieren. 2. Die Vielfalt eines solchen Konstruktes. 3. Im Falle von Wachstum, die daraus resultierenden Möglichkeiten und Notwendigkeiten der Differenzierung in Form von Teilung und Spezialisierung als fortschreitenden Prozess. Auf Szenen übertragen bedeutet dies also die Ausbildung von Untergruppen, die jeweils ein spezifisches Angebot für die Fans bereitstellen (Simmel 17, 64).

4 Mertens (*Mehr als nur die Fans* 24–32) weist darauf hin, dass besonders jene Fans aus der Anfangszeit mit anderen Voraussetzungen zutun hatten und erst Räume und Zugänge für die Szene (Conventions, Virtuelle Communities) etablieren

Alter der jeweiligen Person, zurückzuführen sind. Hier zeigen sich erste Widersprüche zur These Hitzler und Niederbachers, dass Szenen als labile Gemeinschaftsform nicht in der Lage seien, längerfristige Bindungen zwischen der Szene und dem Individuum aufrechtzuerhalten (19).

Ein letzter Punkt soll sich mit dem Lebensabschnitt befassen, in dem sich die Manga- und Animefans befinden. Nachdem Alter und Zugangszeitpunkt der Mitglieder im Mittelpunkt standen, konnte aufgezeigt werden, dass sich ein zumindest nicht unerheblicher Teil der Gruppe in einem Alter befindet, das nicht länger der Jugendphase zugeschrieben werden kann. Hitzler und Niederbacher gehen davon aus, dass Szenen ein Jugendphänomen seien und deshalb darauf bezogene Mitgliedschaften auf diese Lebensphase beschränkt blieben (21, 195–196). In diesem Kontext gelten jene Erwachsenen, die weiterhin Mitglieder von Szenen sind, als *juvenil* (21). Wäre dem so, müsste davon ausgegangen werden, dass sich alle Fans entweder in der Ausbildung oder aber in einem verlängerten Übergangszustand zwischen Jugendlichem und Erwachsenen befinden. Unter den Maßstäben Hurrelmanns<sup>5</sup>, in Bezug auf die Abgrenzung von Jugend- zum Erwachsenenalter trifft dies nicht auf die fast 30 Prozent Erwachsenen zu, die bereits ihre Ausbildung abgeschlossen haben. Sie stehen im Beruf und finanziell auf eigenen Beinen. Sie übernehmen Verantwortung und befinden sich jenseits einer Abhängigkeit vom Elternhaus.

---

mussten. Auch das mediale Angebot veränderte sich über die Jahre und ist für die jüngeren Zugangskohorten weiterreichend und umfangreicher.

5 Hurrelmann erklärt selbstverantwortliche Leistungstätigkeit, »Partnerbeziehung [...] mit Möglichkeit zur Familiengründung«, »Selbständigkeit in der Verhaltenssteuerung«, in der Lage zu sein, verantwortlich und gemeinnützig zu handeln, sowie die vollzogene Ablösung von Eltern und Bezugspersonen als Merkmale einer erwachsenen Person (28, 29).

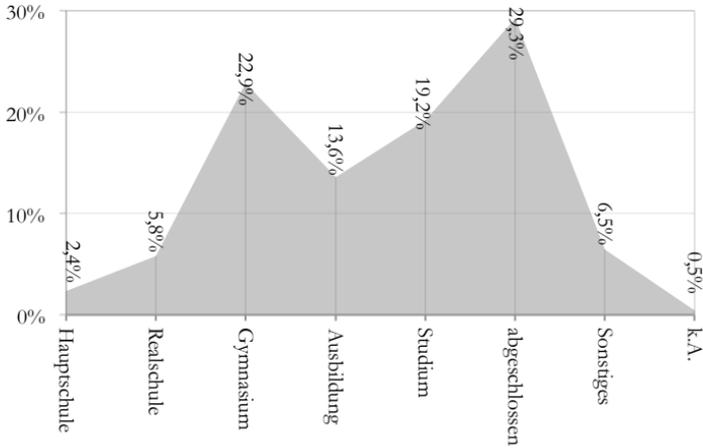


Abb. 7: Lebensabschnitte der Manga- und Animefans 2013

Neugenerierung, Bleibepotenzial und hoher Erwachsenenanteil bieten die Vorlage für die Bildung von Generationen. Dies ergibt sich daraus, dass Generationen nur dort entstehen können, wo verschiedene Gruppierungen mit verschiedenen zeitlichen Zugängen (sei dies bedingt durch Geburt oder durch mediale Zugänge) koexistieren. So verfügt die deutsche Manga- und Animeszene heute über einen relativ hohen Erwachsenenanteil, der etwa zur Hälfte auf Mitgliedschaften jenseits der zehn bis 15 Jahre zurückgeht und ein wichtiges Indiz für das Vorhandensein von Generationen darstellt.<sup>6</sup> Mitglieder einer Generation teilen in diesem Sinne einen gemeinsamen Erlebnishorizont. Unterschiedliche Erlebnishorizonte können sowohl nebeneinander koexistieren als auch zu Ablösungen in der Fangemeinschaft führen. Das wiederum hält die Gruppe lebendig und aktuell in Bezug auf Technik, gesellschaftliche Veränderungen oder mediale Zugänge.

<sup>6</sup> Wir definieren Generationen nach Mannheim (9–14) mit Blick auf die »Gleichzeitigkeit« aber auch Gleichartigkeit, in welcher der Zugang der Fans zur Szene passierte als eine Ansammlung von Individuen, die sich über einen bestimmten temporären Ereignisraum verbunden fühlen und dadurch eine Gemeinschaft bilden. Das kann gleichzeitige gesellschaftliche, kulturelle sowie soziale Ereignisse sowie technische und kommunikative Neuerungen umfassen.

Aktuelle und lebendige Gruppen wiederum erhalten neue Mitglieder. So entstehen dann wieder neue Generationen.

Wir konnten darlegen, dass Zugangszeiten und Altersstrukturen für die Generationenbildung nicht nur ein wichtiger Aspekt sind, sondern auch in der deutschen Manga- und Animeszene zu Generationen geführt haben. In einem letzten Schritt soll versucht werden, einen Beleg für das Bleibepotenzial zu finden. Dafür erscheinen die freundschaftlichen Bindungen als besonders geeignet. Sowohl Jenkins (22–23) als auch Fiske (33–34) oder Krischke-Ramaswamy (81–82) erklären, dass Fanggruppen sich aus dem Bedürfnis heraus generieren, mit Gleichgesinnten über das Hobby zu sprechen oder auch einfach, um neue Personen kennenzulernen, mit denen man zunächst ein gemeinsames Thema teilt. Somit können freundschaftliche Beziehungen zwischen den Mitgliedern einen Hinweis darauf geben, welche Bedeutung die Gruppe für das Individuum innehat. Es besteht die Vermutung, dass jene Mitglieder mit vielen Freunden innerhalb der Szene über höhere Verpflichtungsgrade verfügen, welche wiederum das Bleibepotenzial der Szene stärken. Solche freundschaftlichen Beziehungen lassen sich allerdings in den meisten Fällen erst in der Gruppe selbst knüpfen und bedürfen daher der eingangs erwähnten Strukturen (Krishcke-Ramaswamy 81).

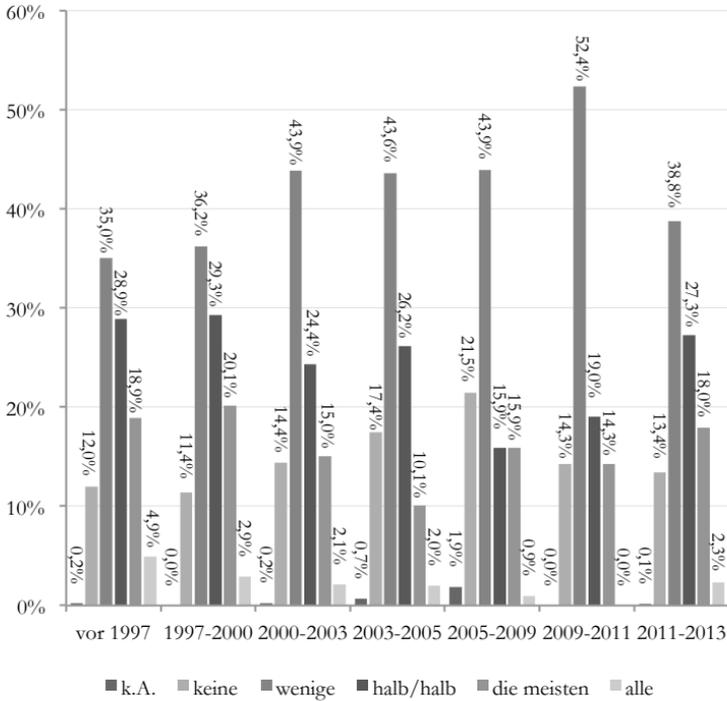


Abb. 8: Anteil der Freunde innerhalb der Manga- und Animeszene, aufgeschlüsselt auf die Zugangskohorten

In Abb. 8 ist eine große Diskrepanz zwischen den älteren und jüngeren Fans auszumachen. Während die älteren Fans über die Zeit ein dichtes Beziehungsgeflecht innerhalb der Szene aufgebaut zu haben scheinen, konnte dies für die Mehrheit der jüngeren Fans nicht nachgewiesen werden. So geben 52,8 Prozent der Mitglieder der vor 1997er Zugangskohorte und 52,4 Prozent der 1997 bis 2000er Gruppe an, einen Teil ihrer Freunde aus der Community zu generieren (für diese Argumentation fassen wir die Angaben zu *halb/halb*, *die meisten* und *alle* zusammen). Die jüngeren Zugangskohorten finden diese eher außerhalb der Manga- und Animeszene. Allein bei den jüngsten Fans, deren Anzahl jedoch mit 6,4 Prozent noch sehr gering ist, ordnen 47,6 Prozent eine Vielzahl ihrer Freunde in die Szene ein. Ob

dies so bleibt und vielleicht ein Generationenmerkmal ist, bleibt abzuwarten. Es scheint jedoch so, dass diese Beziehungsgeflechte üblicherweise erst mit langen Mitgliedschaften entstehen, die parallel zu denen aus Alltag und Beruf gepflegt werden (Jenkins 21, 54–59, 75–76; Krischke-Ramaswamy 81–82). Beide Bereiche, sowohl Szene als auch Alltagsleben, ergänzen sich hier. Damit bilden die Aspekte Gemeinschaft und Beziehungsnetzwerke wichtige Elemente für die Langzeitattraktivität einer Community. Es lässt sich demnach feststellen, dass sich über Aktivitäten in der Community auf der Basis gemeinsamer Interessen, Freundschaften entwickeln, die dann aus dem Kontext der Community in den Alltag überführt werden. Da sie jedoch den gemeinsamen Aspekt eines Hobbys teilen, bilden diese Freundschaften auch immer wieder einen Anker und Bezug zur Szene.

## Schlussfolgerung

Die vorangegangene Erörterung zeigte verschiedene Aspekte der Manga- und Animeszene bezogen auf die Alters- und Zugangskohorten. Dabei konnten fünf Punkte aufgezeigt werden, die eine Argumentation zur Generationenbildung unterstützen.

1. Die deutsche Manga- und Animeszene verfügt über eine breite Altersverteilung mit einem Erwachsenenanteil von knapp 30 Prozent.
2. Die Mitglieder befinden sich in verschiedenen Lebensabschnitten. Etwa 30 Prozent haben ihre Ausbildung/ihr Studium abgeschlossen und sind berufstätig.
3. Seit mehr als 25 Jahren findet die Szene Zulauf, die Zugangskohorte der Jahre 1997 bis 2000 stellt bisher den größten Mitgliederanteil.
4. Die Zugangskohorten sind altersgemischt, wobei sich je Kohorte eine dominante Altersgruppe aufzeigen lässt.
5. Die Mitglieder der älteren Zugangskohorten verfügen über dichtere Beziehungsgeflechte in der Szene als die Jüngeren.

Betrachtet man diese Punkte, ergibt sich das Bild einer Fancommunity, die sich über viele Jahre hin entwickeln konnte und deren Mitglieder zu unterschiedlichen Zeiten neu hinzugekommen sind. Dies mit einer zeitlichen Varianz von über 25 Jahren und einer ebenso breiten Altersverteilung. Viele der älteren Mitglieder schauen auf eine lange Fanhistorie zurück, in welcher sie sich selbst als Fans, aber auch als Personen, entwickelt haben. Sie sind mit ihrem Fan-Sein und mit der Community erwachsen geworden. Ihren Weg begleiteten damals und heute Freunde, die die Leidenschaft für Manga und Anime teilen. Beziehungsgeflechte aufgrund langer Mitgliedschaften aufbauen zu können, ist essentiell für das Herausbilden von Generationen. Diese kommen unter verschiedensten Rahmenbedingungen zur Szene und tragen ihre Erfahrungen, Kenntnisse und ihre Einstellungen mit hinein. Jede Generation beeinflusst, erbaut und entwickelt in diesem Sinne die Szenestrukturen. Auch wenn gerade die erste Generation hier maßgeblichen Einfluss hatte, wurden deren Deutungsmuster von Werten, Normen und Einstellungen durch die nachkommenden Mitglieder weiterentwickelt. Derartige Generationen wie in der Manga- und Animeszene können dort entstehen, wo eine Szene ihren Mitgliedern über das Bleibepotenzial die Möglichkeit zur Selbstentfaltung und Selbstverwirklichung sowie zum Aufbau von Freundschaften bietet.

## Fazit

Die vorrangigere Beweisführung zeigt deutliche Anzeichen für eine Generationenbildung innerhalb der deutschen Manga- und Animeszene. Es ist zu vermuten, dass, abgesehen von szenetypischen und szenespezifischen Eigenarten und Merkmalen, die Mechanismen der Herausbildung von Fangenerationen in anderen modernen Szenen ebenso erfolgen; jedoch unter der Prämisse, dass ein fortlaufender Rezeptionsanreiz (beispielsweise bei Serien mit langen Laufzeiten, Genres oder in diesem Fall der Manga- und Animestil), sowie die Möglichkeit zur Partizipation innerhalb der Community, Langzeitmitgliedschaften ermöglichen. Damit steht die deutsche Manga- und

Animeszene exemplarisch für eine heterogene Szenenentwicklung. Die aufgezeigten Entwicklungen treten ein, sobald eine Gemeinschaft die Optionen bereithält, Inhalte für alle Altersgruppen zur Verfügung zu stellen und Freundschaftsbildungen zu ermöglichen. Über Beziehungsnetzwerke entstehen Verbindlichkeiten und Verpflichtungsgrade. Es konnte nachgewiesen werden, dass eine Labilität, wie sie die Theorie der posttraditionalen Vergemeinschaftungen vertritt (Hitzler, Niederbacher 40), hier nicht greift. Die bei Hitzler und Niederbacher angeführte Abwanderung von erwachsenen Mitgliedern kann nur zum Teil nachgewiesen werden (Abb. 4, 5 und 6) und somit nicht länger für das Ganze stehen. Dieser heterogene und stark medial ausgerichtete Szenentypus, wie ihn die Manga- und Animeszene darstellt, bildet Fangenerationen aus. Dies geschieht allerdings nur, weil er aufgrund seiner langen Existenz in der Lage ist, den Raum dafür bereitzustellen. Jede Fangeneration entwickelt sich innerhalb ihres Fan-Seins über die Zeit vom Neuling zum Kenner. Der Fan selbst sieht sich und sein Fandom nicht als einen Aspekt des Alters, sondern als einen Teil seiner Persönlichkeit. Er verbindet damit Freude und Freunde (Jenkins 75–84, 252–253). Beides sollte nicht an ein Alter oder einen Lebensabschnitt gebunden werden. Mit dem Ausbilden von Generationen in der Manga- und Animeszene tritt die Community den Beweis an, dass sie in sich selbst das Potenzial trägt, sowohl jung als auch alt zu sein. Erfahrungen und Wissen, Normen und Werte werden permanent ergänzt und durch neue Ideen und den Umgang mit neuen Medien sowie durch das Hinterfragen der Handlungen und Deutungsmuster bereichert. Nur über das Miteinander verschiedener Generationen werden Reflexionen in Bezug auf die Gruppe und damit auch erst Veränderungen möglich. In diesem Sinne spiegeln Szenen und Communities im Kleinen wider, was die Gesellschaft<sup>7</sup> im Großen bewegt und ausmacht. Als Spiegelbild der alltäglichen Interaktionen und Kommunikation treten sie also aus dem singulären Erscheinungsbild der Jugendszene heraus.

---

7 Wir definieren Gesellschaft in Anlehnung an Luhmann für diesen Text als ein soziales Gebilde, welches aus konkreten Menschen und deren Beziehungen zueinander besteht. Diese folgen mehr oder weniger den gleichen Vorstellungen und Meinungen sowie Zwecken (Konsens). Außerdem sei diese Form der Gesellschaft territorial begrenzt (Luhmann 24–25, 145f).

## Literatur

- Baacke, Dieter. *Jugend und Jugendkulturen: Darstellung und Deutung*. Weinheim/München: Juventa, 2004.
- Cwielong, Ilona A. Digitale Jugendkulturen – ein Raum der Anerkennung. *Digitale Jugendkulturen*. Ed. Kai-Uwe Hugger, 195–208. Wiesbaden: VS, 2014.
- Ferchhoff, Wilfried. *Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert: Lebensformen und Lebensstile*. Wiesbaden: VS, 2011.
- Fiske, John. The Cultural Economy of Fandom. *The Adoring Audience*. Ed. Lisa A. Lewis, 30–49. London/New York: Routledge, 1992.
- Hills, Matt. *Fan Cultures*. London/New York: Routledge, 2004.
- Hitzler, Ronald und Arne Niederbacher. *Leben in Szenen: Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Wiesbaden: VS, 2010.
- Hurrelmann, Klaus. *Lebensphase Jugend: Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung*. München: Juventa, 2010.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 2013.
- Krischke-Ramaswamy, Mohini. *Populäre Kultur und Alltagskultur*. Konstanz: UVK, 2007.
- Lauenburg, Frank. *Jugendszenen und Authentizität: Selbstdarstellungen von Mitgliedern aus Jugendszenen und szenebedingte Authentizitätskonflikte, sowie ihre Wirkungen auf das (alltägliche) Szene-Leben*. Münster: LIT, 2008.
- Luhmann, Niklas. *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Bd.1. Frankfurt: Suhrkamp, 1997.
- Mannheim, Karl. Das Problem der Generationen. *Kölner Vierteljahrshefte für Soziologie* 7 (1928): 157–185, 309–330. [http://www.1000dokumente.de/pdf/dok\\_0100\\_gen\\_de.pdf](http://www.1000dokumente.de/pdf/dok_0100_gen_de.pdf) (30. Jun. 2014).
- Mertens, Eva. *Mebr als »nur« die Fans. Community, Conventions, Wettbewerbe und Internetplattformen. Die Manga- Animeszene stellt sich vor*. Bd. 1. Hamburg: Diplomica Verlag, 2012.
- Mertens, Eva. *Mebr als »nur« Manga und Anime*. Hamburg: Diplomica Verlag, 2012.
- Mertens, Eva. *Der Manga- und Animefan – Vorurteil und Wirklichkeit – »gestern« und »heute«*. Hamburg: Diplomica Verlag, 2014.
- mpfs. *Jim Studie 2013. Jugend, Information, (Multi) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19jähriger*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2013.
- Müller-Bachmann, Eckart. Strukturelle Aspekte jugendkultureller Vergemeinschaftungsformen im Zeitalter der Globalisierung. *Globale Jugend und Jugendkulturen*. Ed. Dirk Villányi, 137–146. Weinheim: Juventa, 2007.

- Prensky, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon* 9.5 (2001). [http://cfde.emory.edu/teaching/resourcehubarticle/Digital\\_Natives\\_I\\_Prensky.pdf.pdf](http://cfde.emory.edu/teaching/resourcehubarticle/Digital_Natives_I_Prensky.pdf.pdf) (30. Jun. 2014).
- Schriever, Jan. Jugendliche, Computer und Internet 2012: Mediennutzungsmöglichkeiten, -studien und Nutzertypologien. *Jugendliche Lebenswelten in der Mediengesellschaft: Mediale Inszenierung von Jugend und Mediennutzung Jugendlicher*. Ed. Alev Inan, 201–218. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 2012.
- Simmel, Georg. *Über soziale Differenzierung: Soziologische und psychologische Untersuchungen*. Leipzig: Duncker & Humblot, 1890. [http://www.deutschestextarchiv.de/book/view/simmel\\_differenzierung\\_1890?p=15](http://www.deutschestextarchiv.de/book/view/simmel_differenzierung_1890?p=15) (11. Feb. 2014).
- Vollbrecht, Ralf. Anime – Ein Phänomen aus Japan. *Ga-netch! Das Manga-Anime-Syndrom*. Ed. Martha-Christine Menzel, 24–37. Berlin: Henschel, 2008.
- Winkler, Katrin und Heinz Mandl. *Virtuelle Communities*. München: Institut für Pädagogische Psychologie (Department Psychologie), 2004.
- Zank, Dinah. Girls only!? *Ga-netch! Das Manga-Anime-Syndrom*. Ed. Martha-Christine Menzel, 144–157. Berlin: Henschel, 2008.