

Offene Forschungsdaten am Beispiel des Projekts „Japanese Visual Media Graph“

Teil 2: Identifizieren von Veränderungen in der
japanischen Populärkultur basierend auf von Fans
erstellten Daten

Research funded by:



Zoltan Kacsuk
Open Up! Webinar-Reihe
Hochschule der Medien, 16. Nov. 2021

Gliederung der Präsentation

1. Einführung: Eine Volkszählung fiktiver Figuren
2. Ergebnisse: Wer bevölkert japanische visuelle Medien?
In Anbetracht von Anime Characters Database
3. Verbindungen zum japanischen Diskurs über die Otaku-Kultur
4. Schlussfolgerungen

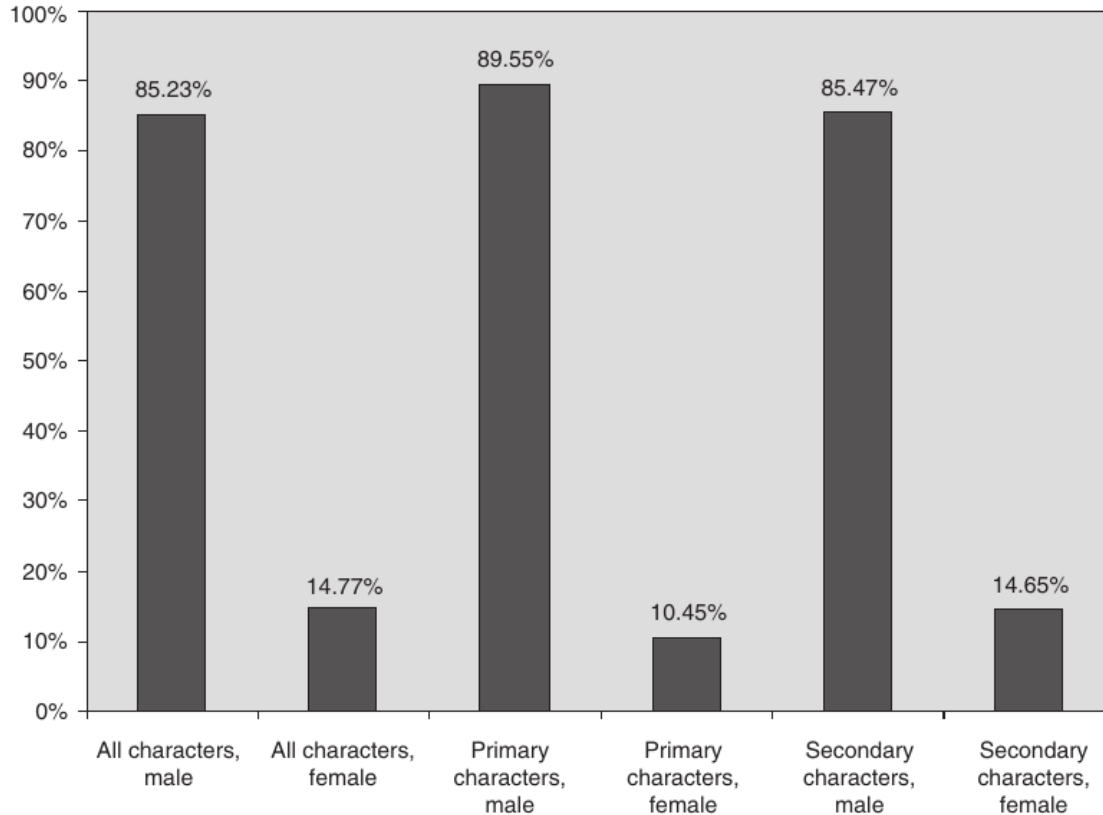
Einführung: Eine Volkszählung fiktiver Figuren

Hintergrund: Die Volkszählung

- “The role of the population and housing census is to collect, process and disseminate such small-area detailed statistics on population, its composition, characteristics, spatial distribution and organization (families and households).” (United Nations 2017, 1)
- “Population censuses in many countries represent the very foundation of their national statistical systems, with census data providing important baseline data for policy development and planning” (Ibid., 5)

Hintergrund: Die virtuelle Volkszählung von Videospieľfiguren (Williams et al. 2009)

- “Measuring the imbalances that exist on the screen can tell us what imbalances exist in social identity formation, social power and policy formation in daily life.” (Williams et al. 2009, 819)
- “The results show a systematic over-representation of males, white and adults and a systematic under-representation of females, Hispanics, Native Americans, children and the elderly” (Ibid., 815)



Quelle: Williams et al. 2009, 825.

Eine neue Aktualisierung der Studie (Harrison et al. 2020) deutet auf einige Veränderungen hin:

“similarly to the 2009 study, most characters proportionally are White, male, and adult.” (Harrison et al. 2020, 2)

“the overall proportion of female characters has nearly doubled from 13% in 2005 to 22% in 2017. [...] this increase was primarily due to non-playable secondary roles” (ibid.)

Jenseits von Videospiele, jenseits der USA,
jenseits der Politik der Repräsentation:
**Eine Volkszählung fiktiver Figuren in
japanischen visuellen Medien**

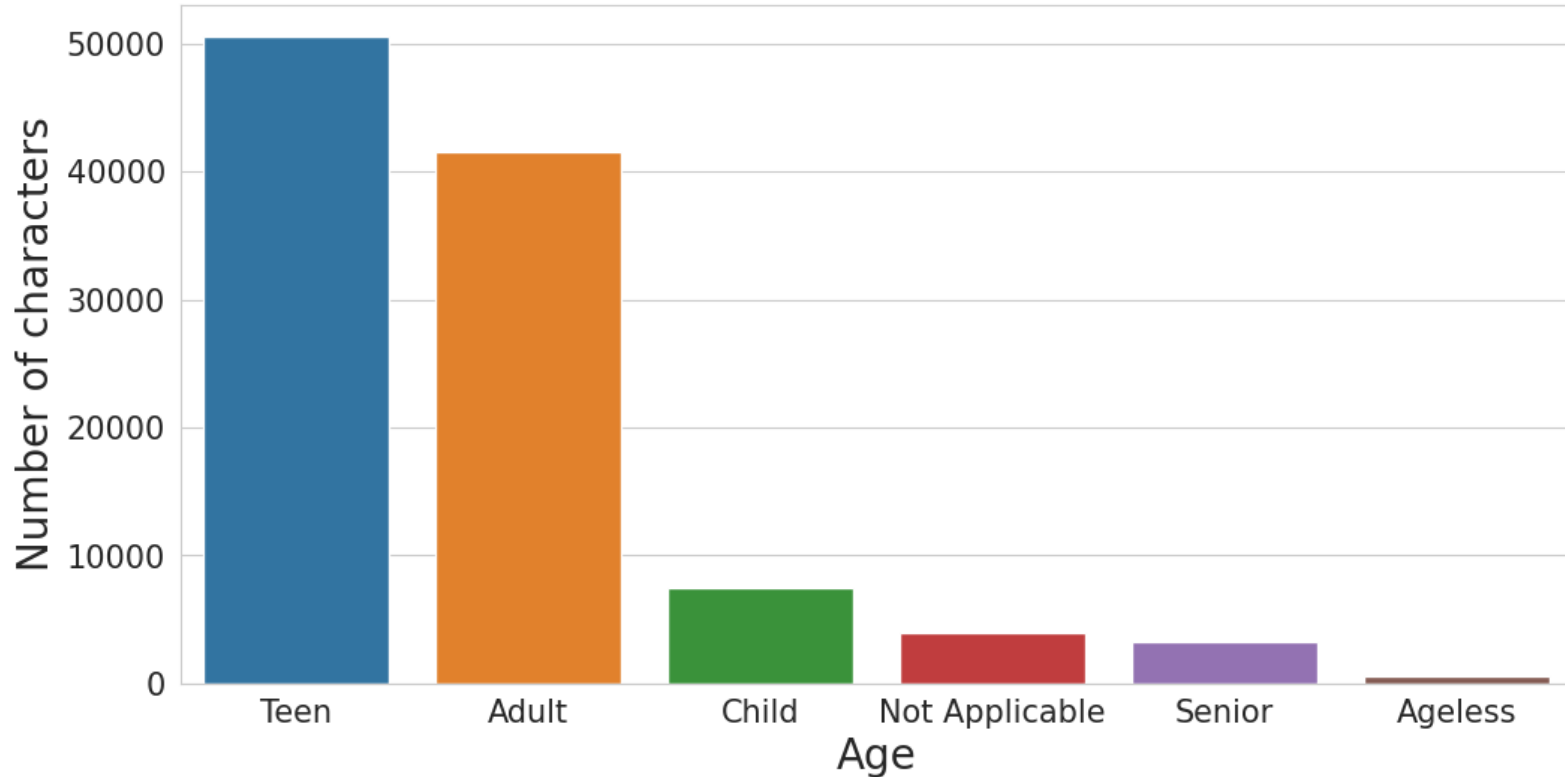
- Wer bevölkert japanische visuelle Medien?
- Was stellt die fiktive Bevölkerung dar?
- Was liegt jenseits der Repräsentation?

Ergebnisse: Wer bevölkert japanische visuelle Medien? In Anbetracht von Anime Characters Database

Anime Characters Database

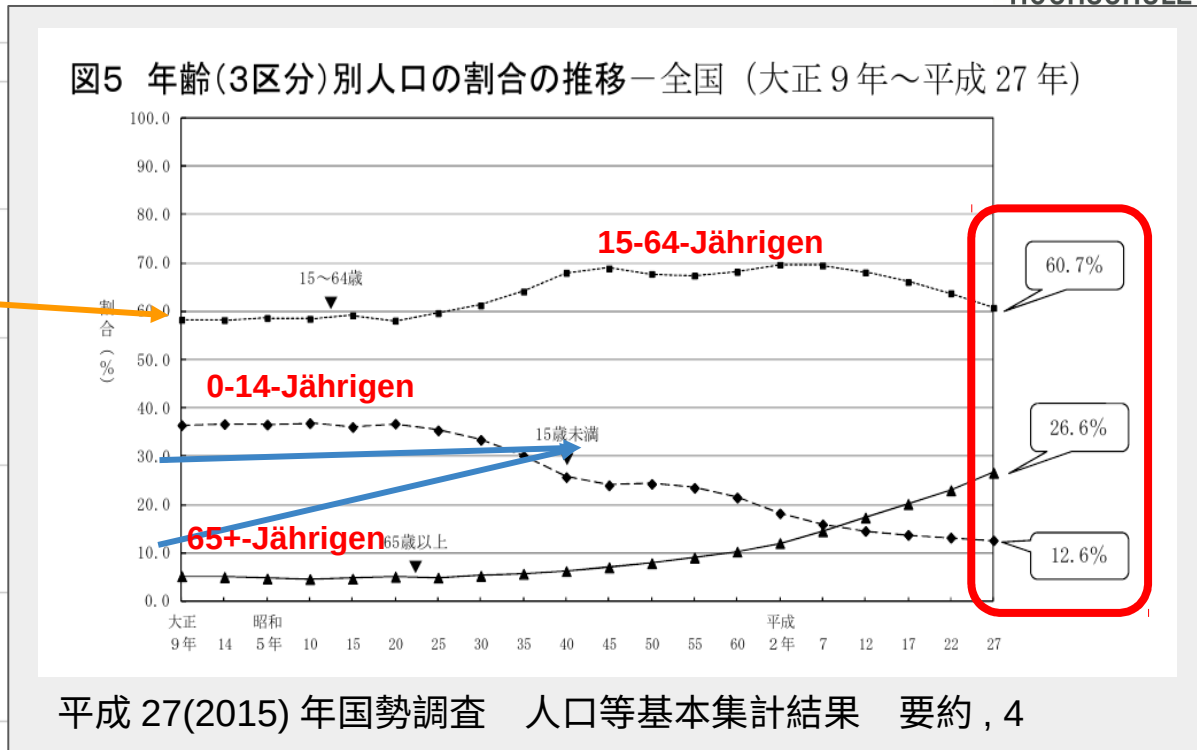
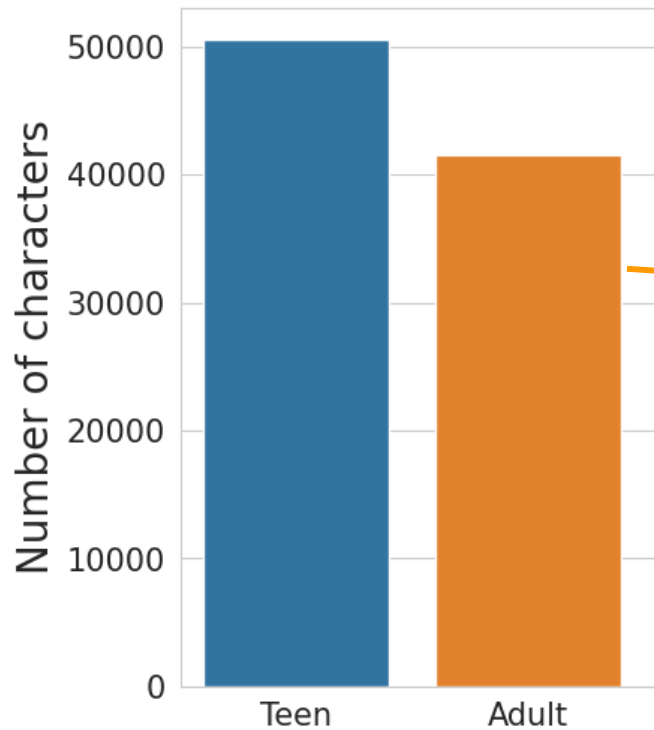
The Visual Novel Database					
Visual Novel Works	Unique Releases	Characters	Descriptive Work Tags	Descriptive Character Tags	Agents
28,000	73,000	91,000	2600	2800	31,000
AnimeClick					
Anime	Manga	Characters	Related Works	Authors	Other Staff
9400	11,000	102,000	15,000	28,000	39,000
Anime Characters Database					
Characters	Works	Character Relations	Descriptive Character Tags	Descriptive Work Tags	Voice Actors
101,000	11,000	17,000	3800	1100	4900

Verteilung aller* ACDB-Figuren nach Alter



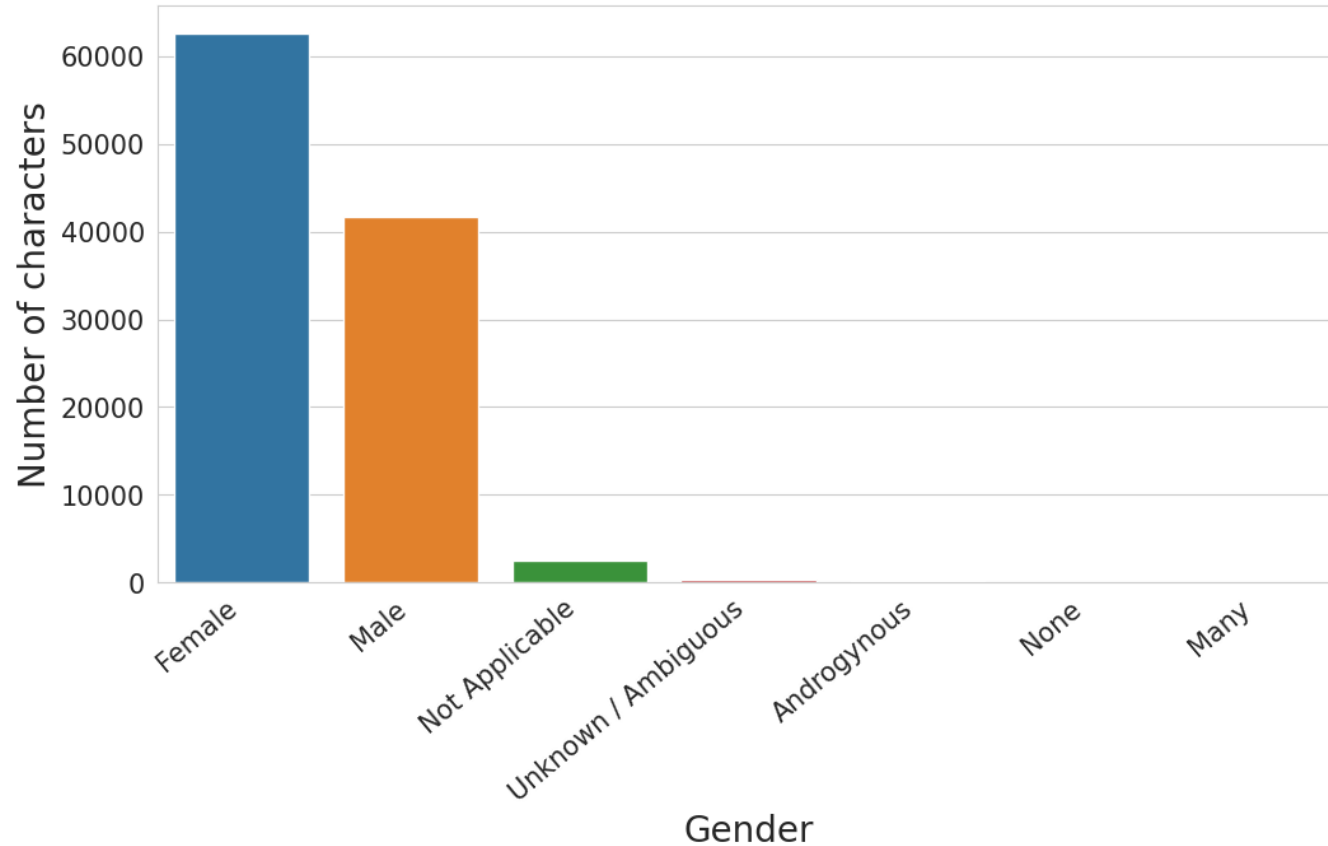
* Ausgenommen Charaktere ohne Erscheinungsjahr.

Verteilung aller* ACDB-Figuren nach Alter

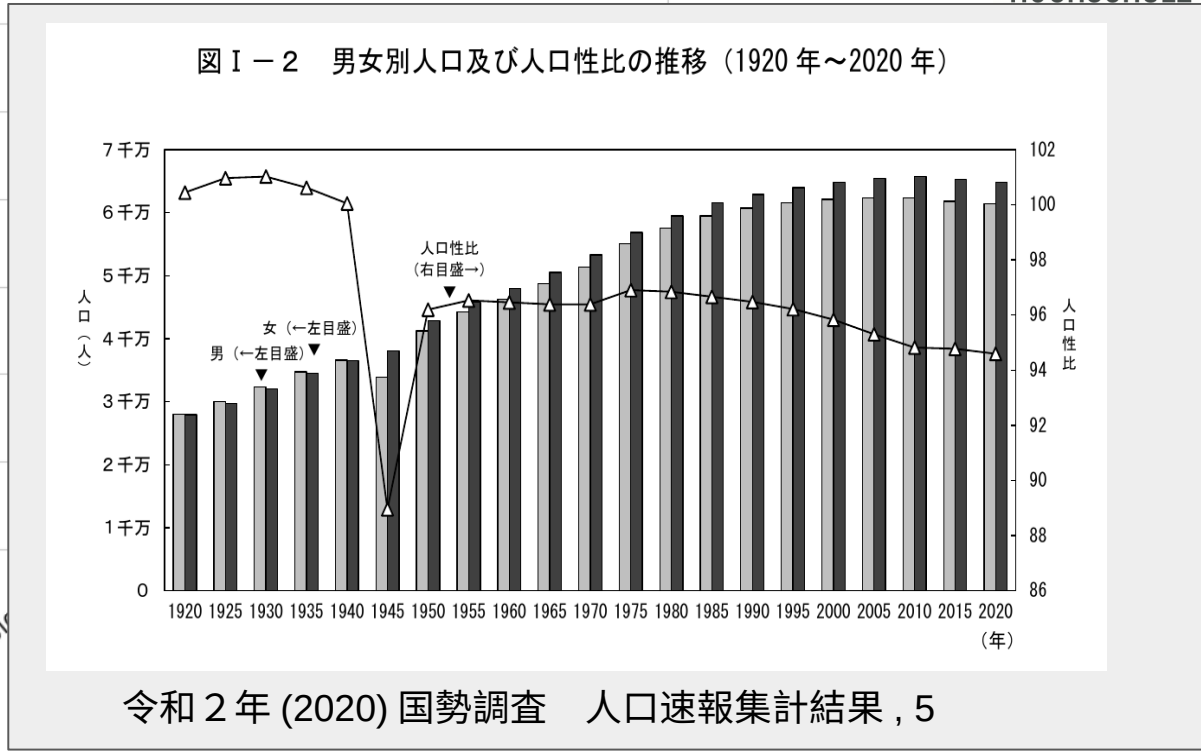
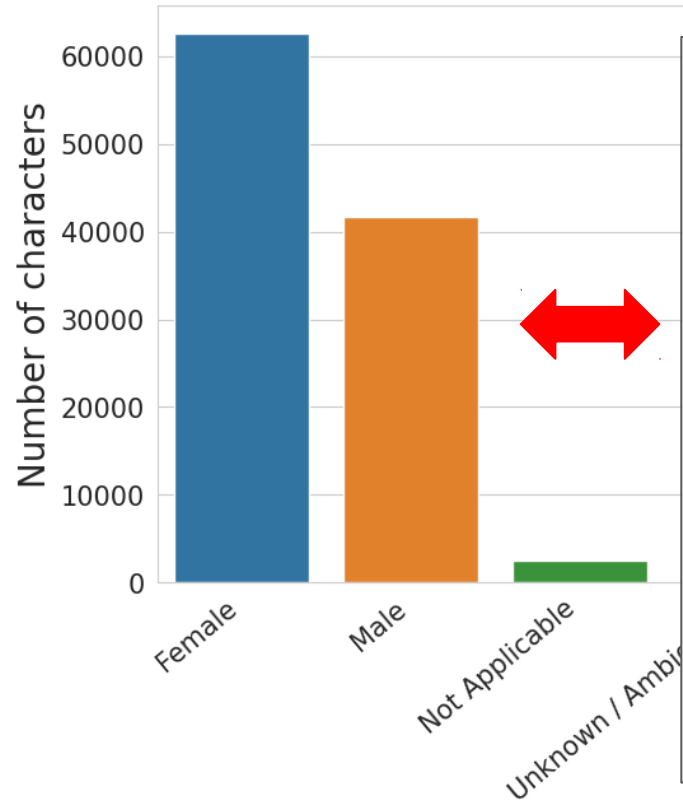


* Ausgenommen Charaktere ohne Erscheinungsjahr.

Verteilung aller ACDB-Figuren nach Geschlecht

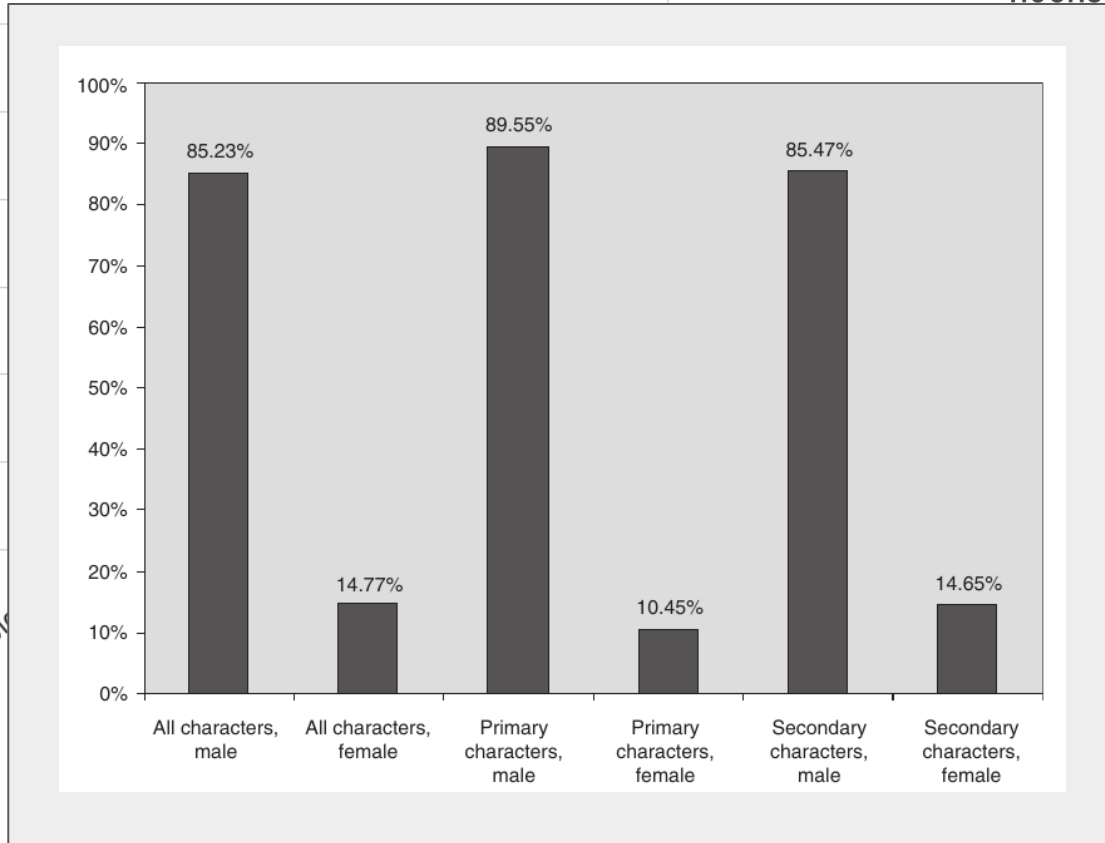
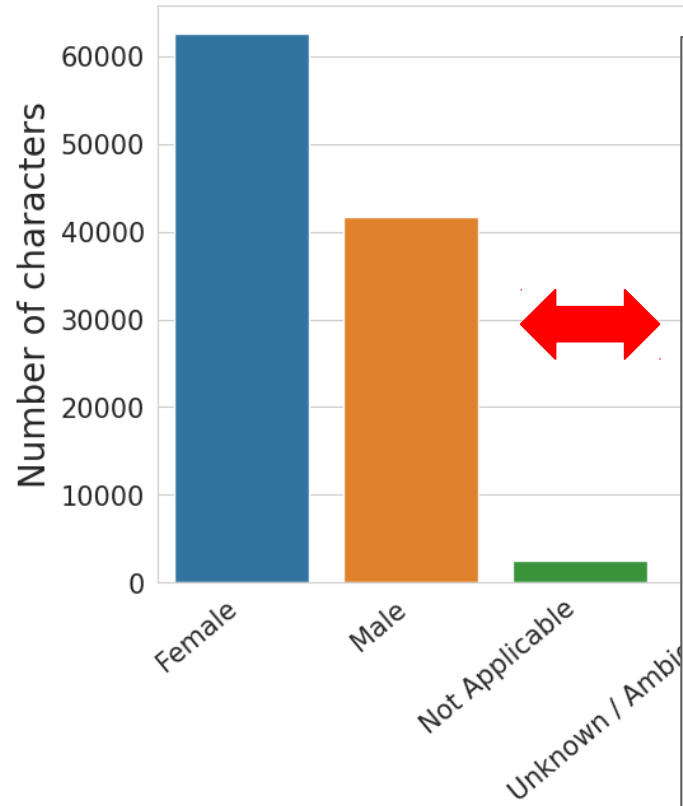


Verteilung aller ACDB-Figuren nach Geschlecht

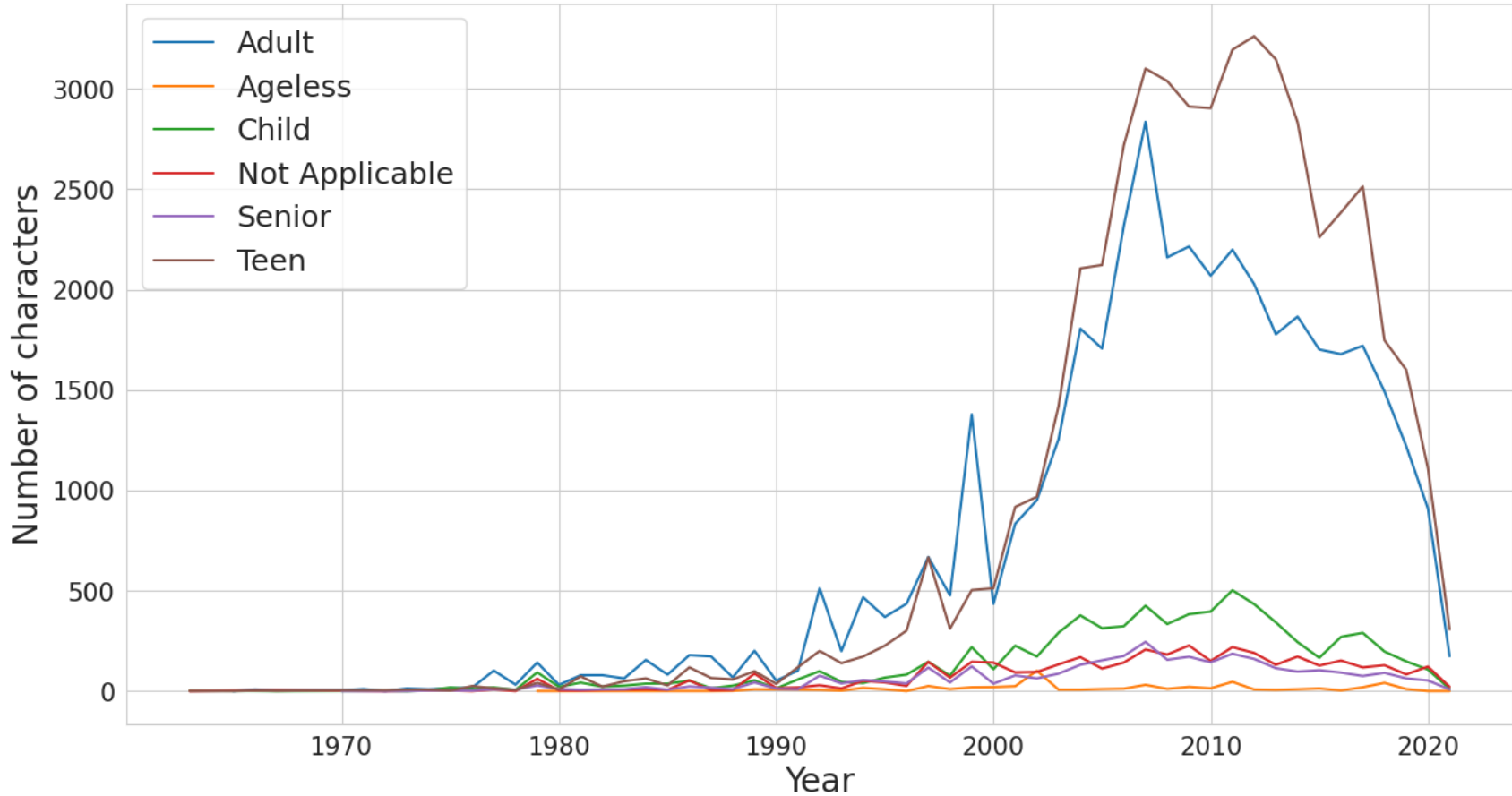


Gender

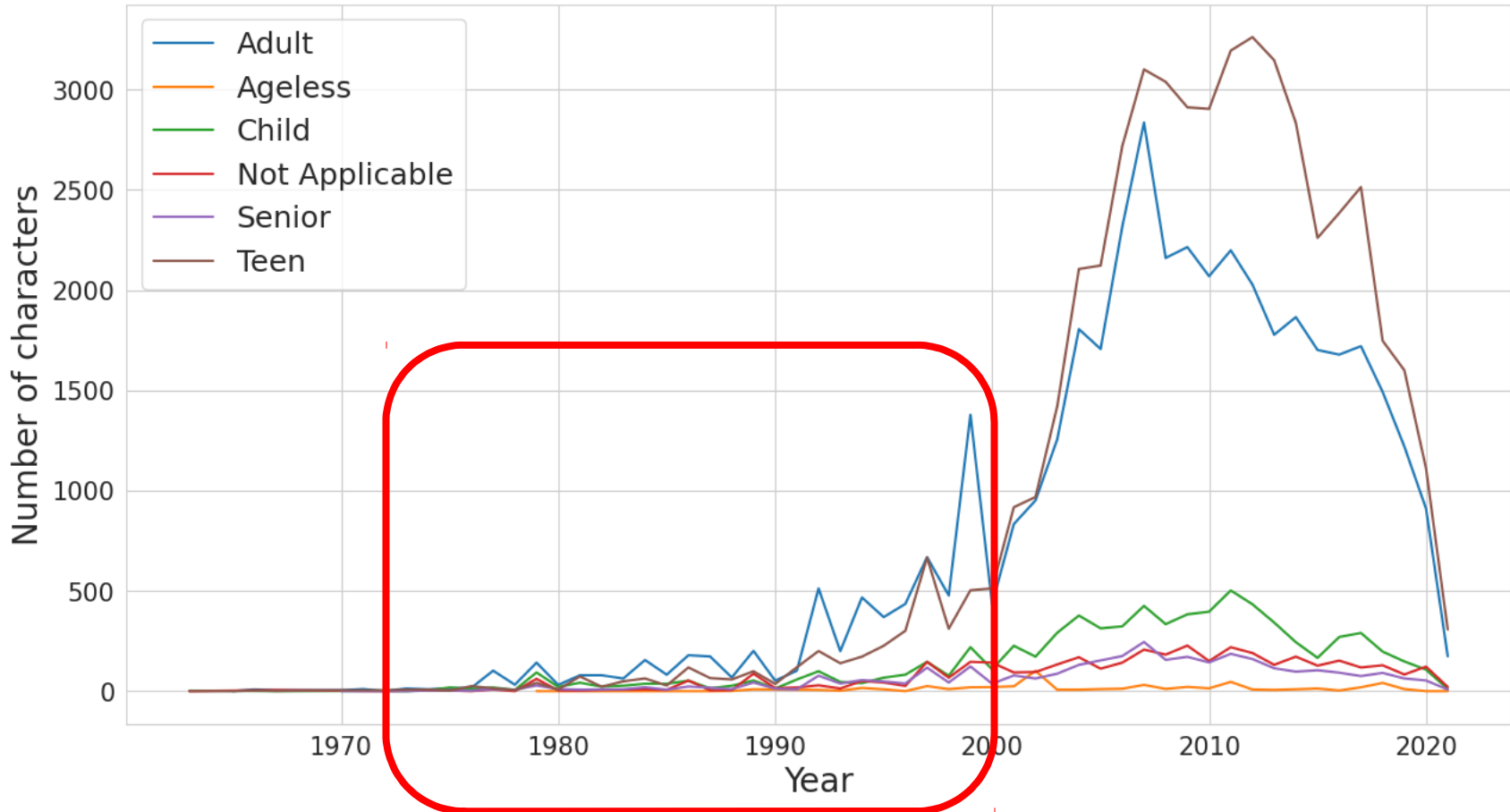
Verteilung aller ACDB-Figuren nach Geschlecht



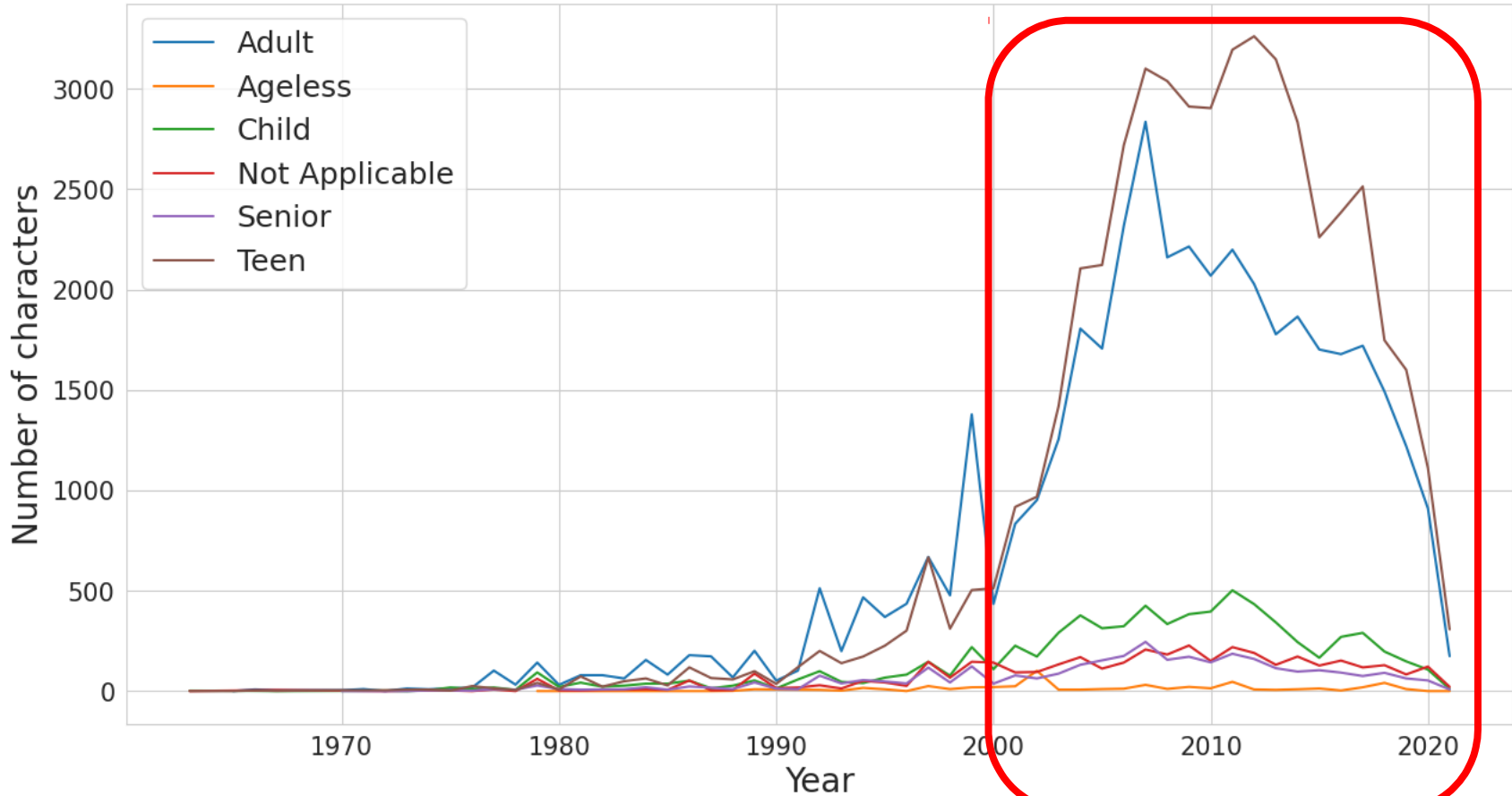
Verteilung aller ACDB-Figuren nach Alter und Jahr



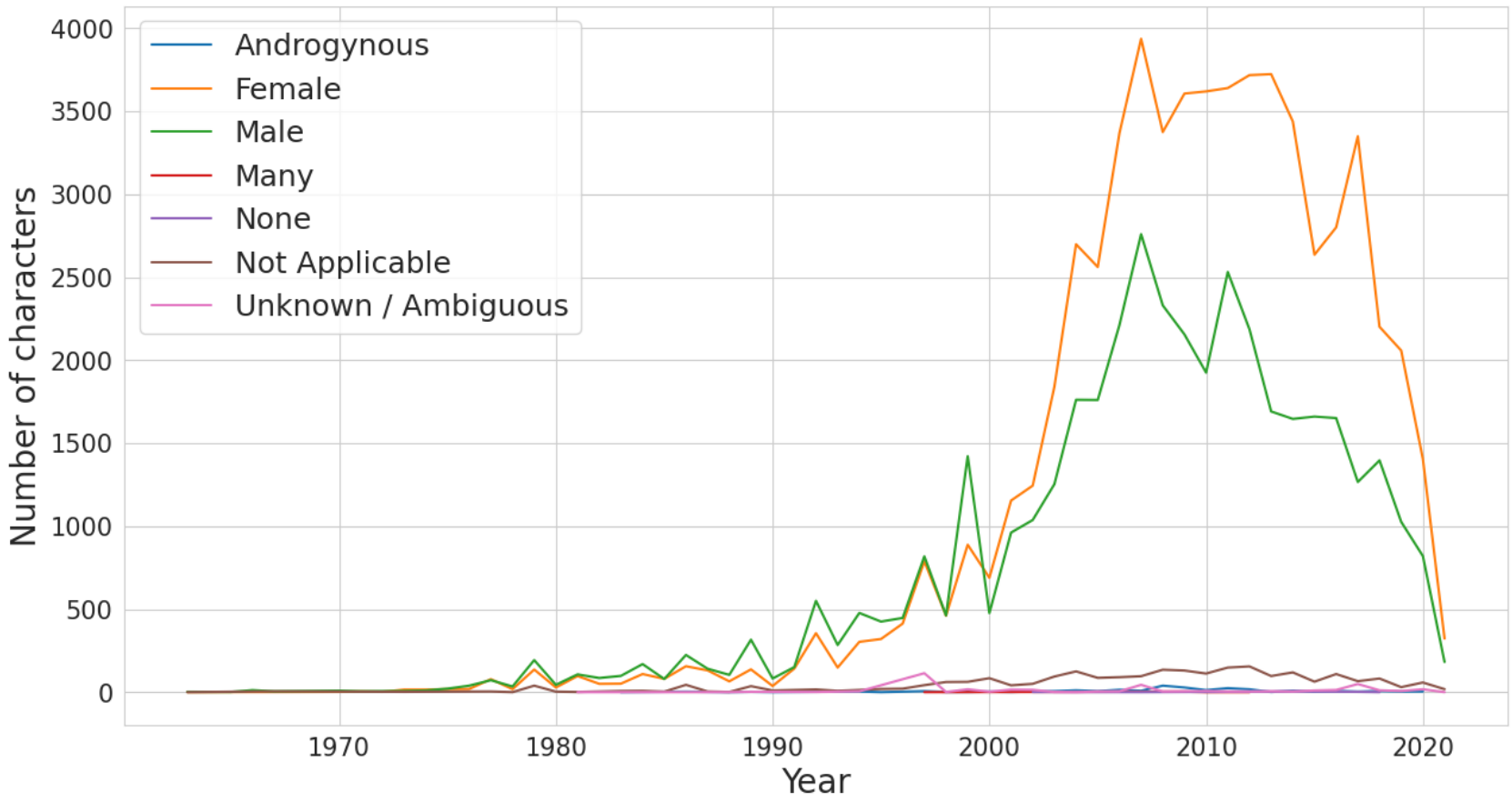
Verteilung aller ACDB-Figuren nach Alter und Jahr



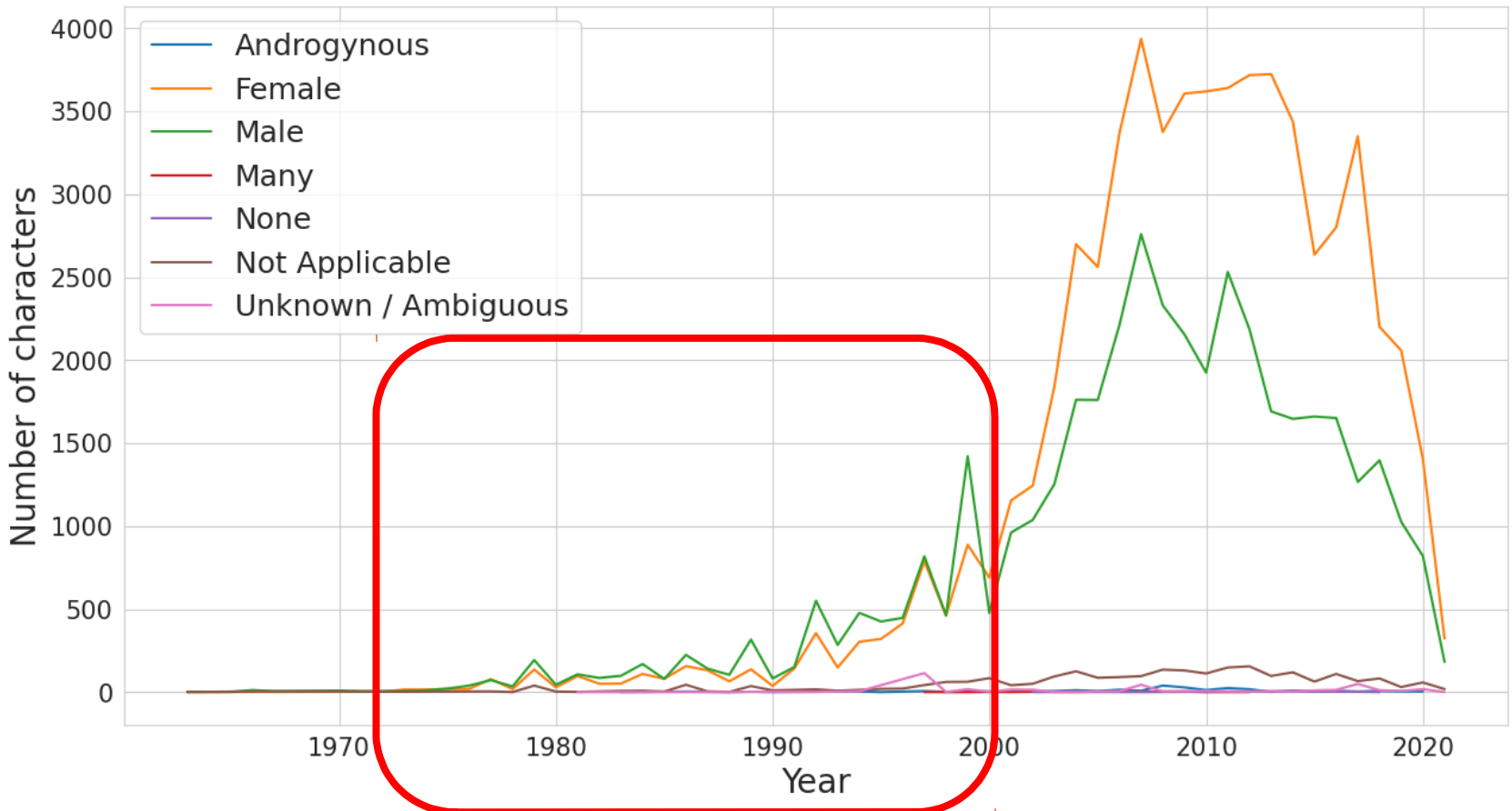
Verteilung aller ACDB-Figuren nach Alter und Jahr



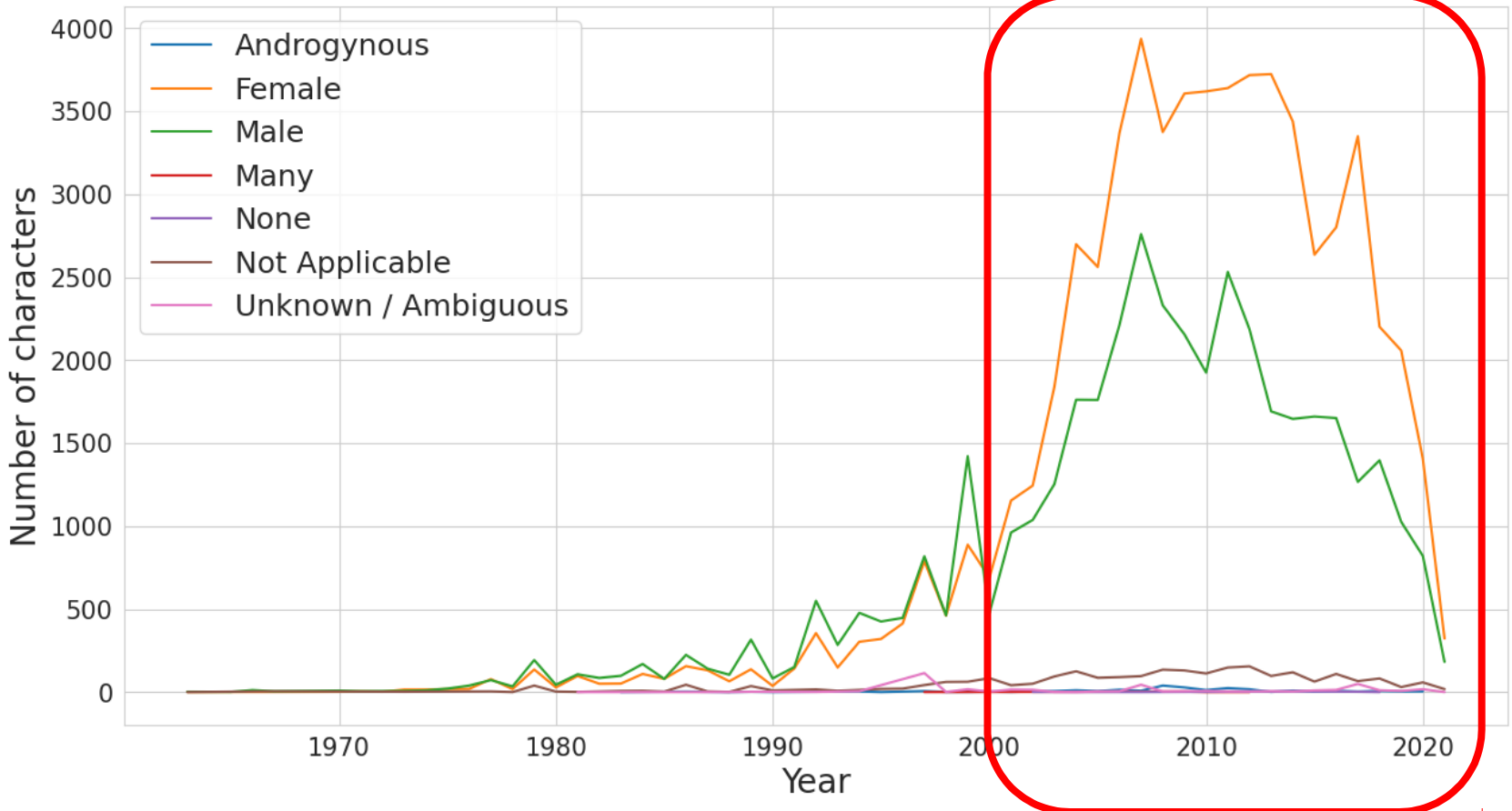
Verteilung aller ACDB-Figuren nach Geschlecht und Jahr



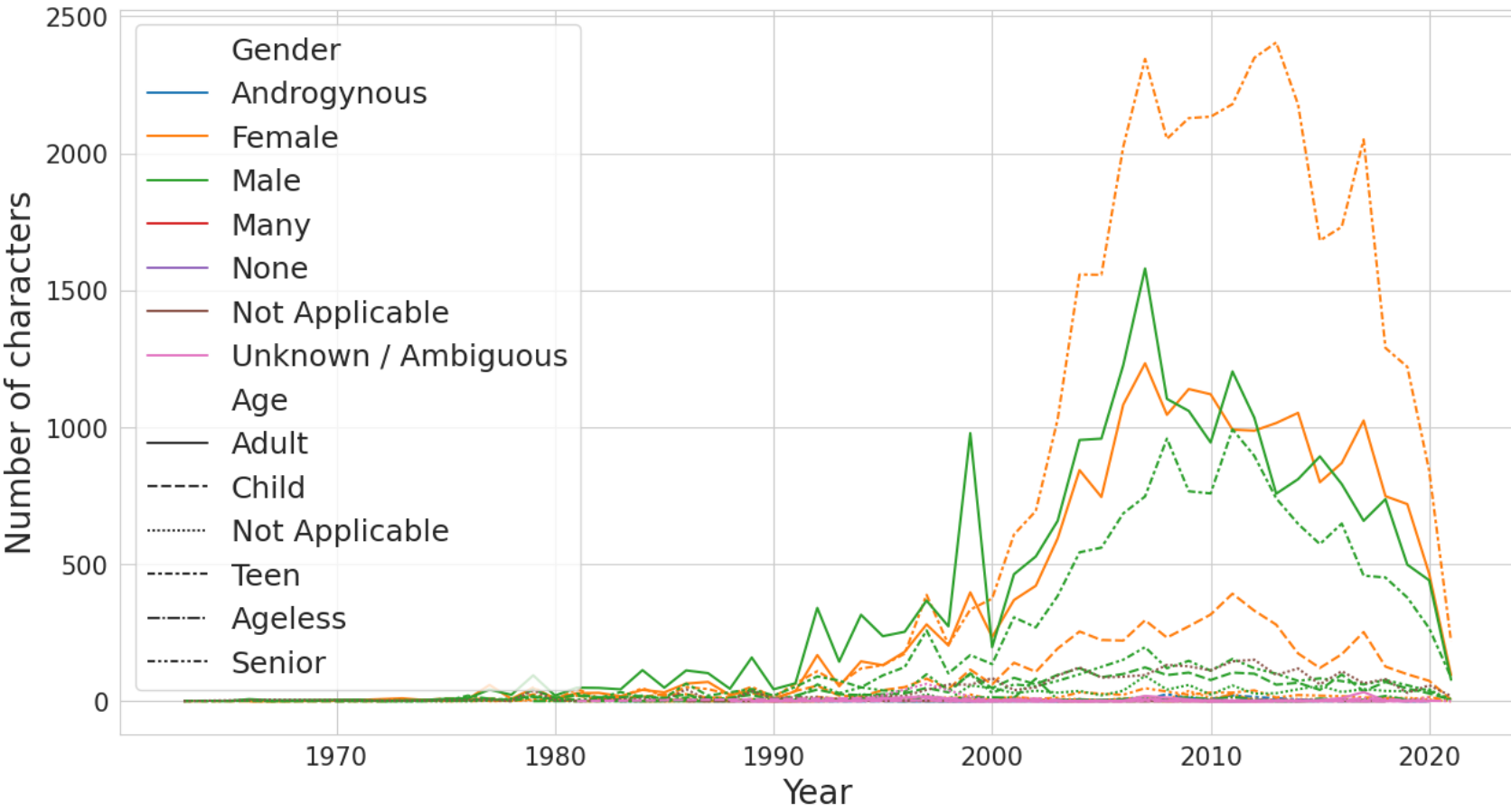
Verteilung aller ACDB-Figuren nach Geschlecht und Jahr



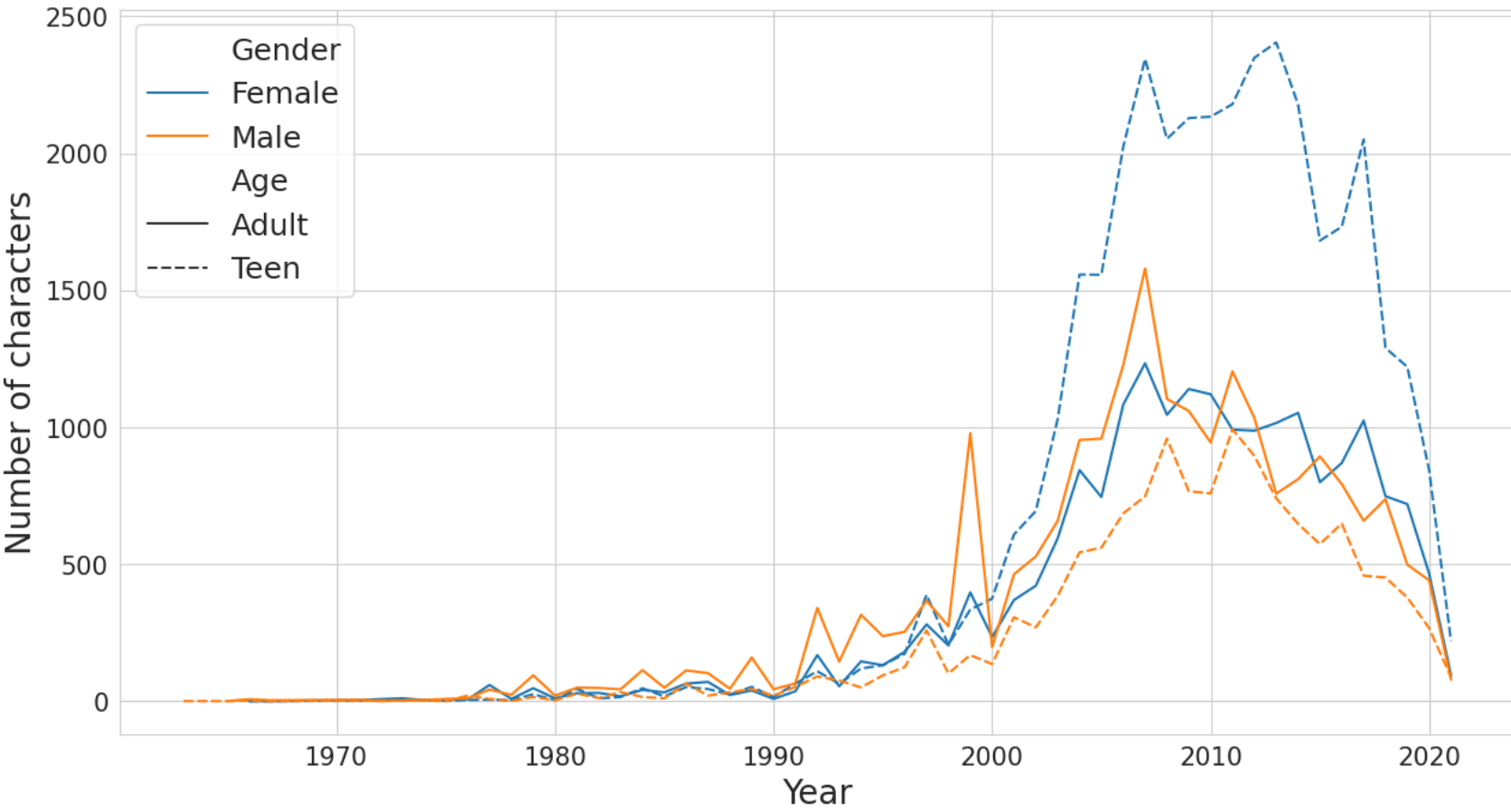
Verteilung aller ACDB-Figuren nach Geschlecht und Jahr



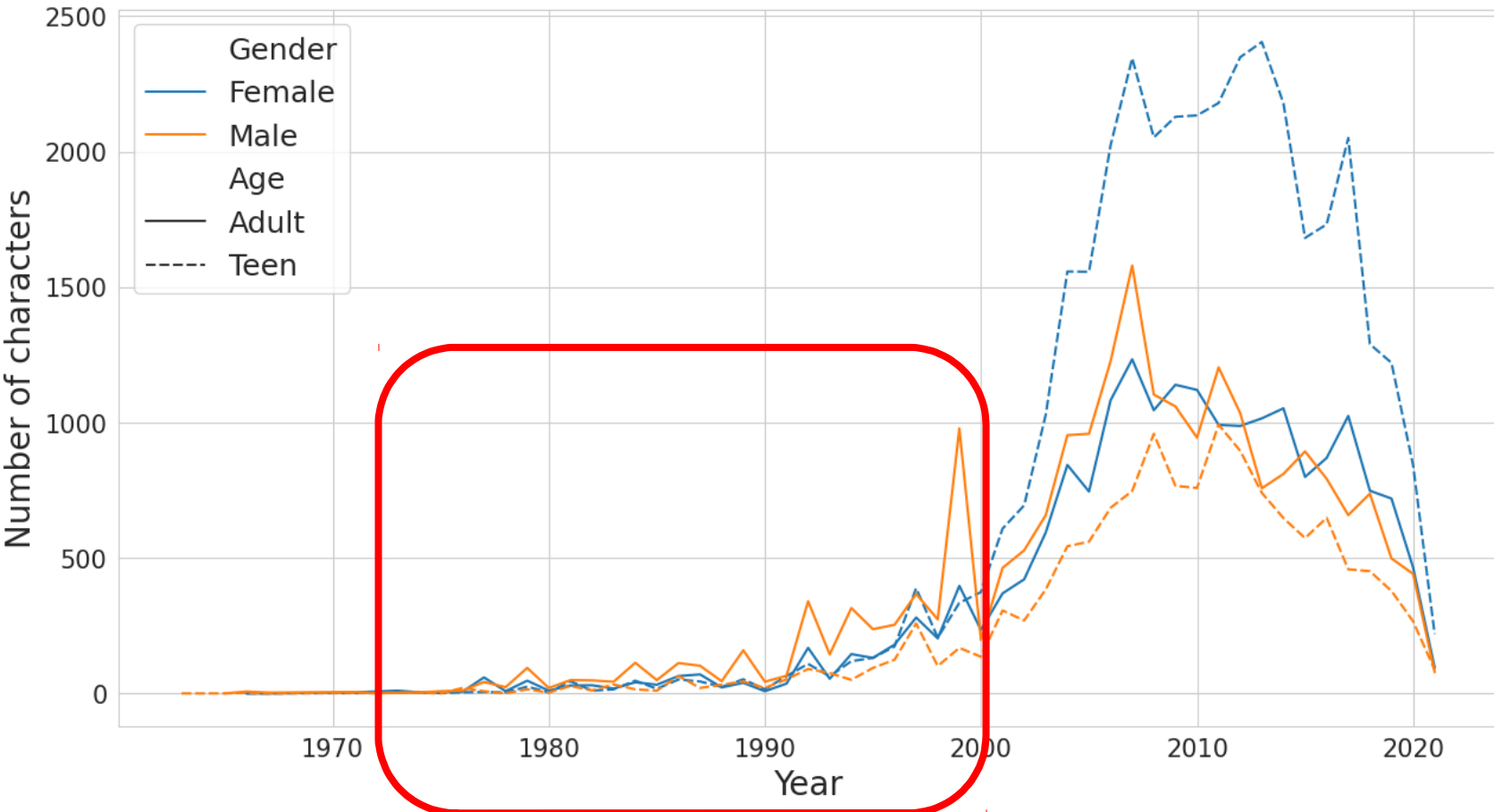
Verteilung aller ACDB-Figuren nach Geschlecht, Alter und Jahr



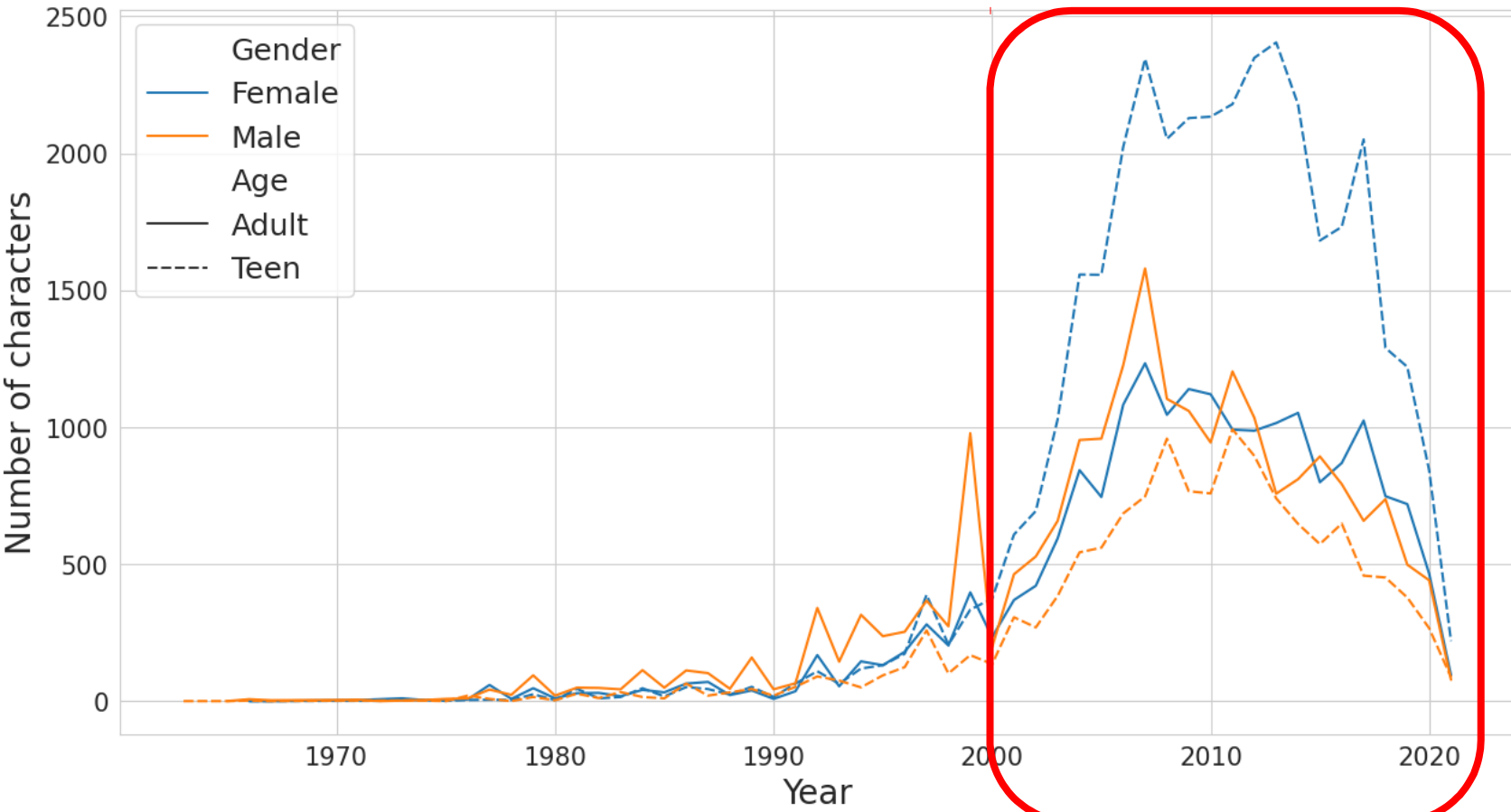
Verteilung aller ACDB-Figuren nach Geschlecht, Alter und Jahr

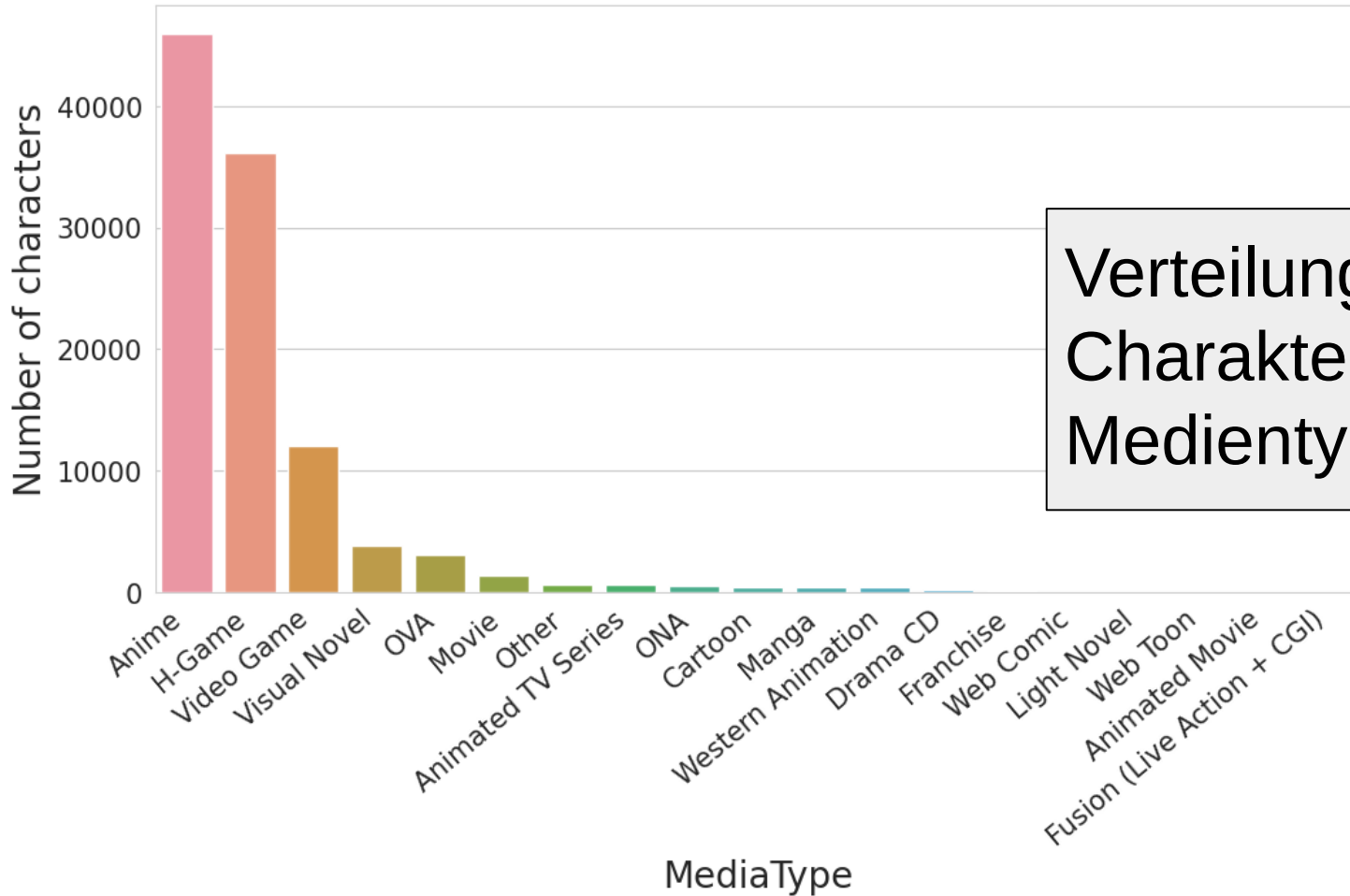


Verteilung aller ACDB-Figuren nach Geschlecht, Alter und Jahr

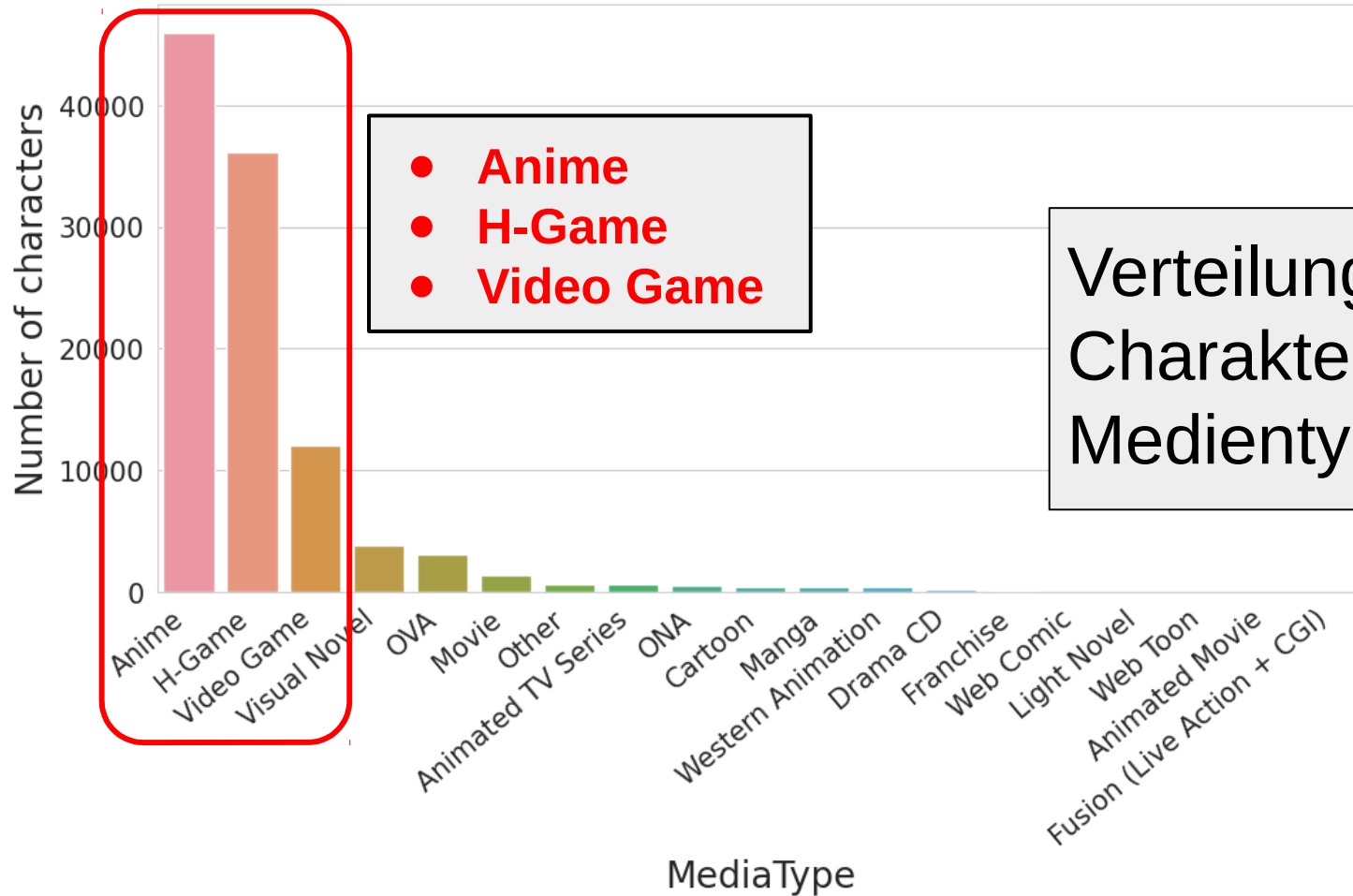


Verteilung aller ACDB-Figuren nach Geschlecht, Alter und Jahr



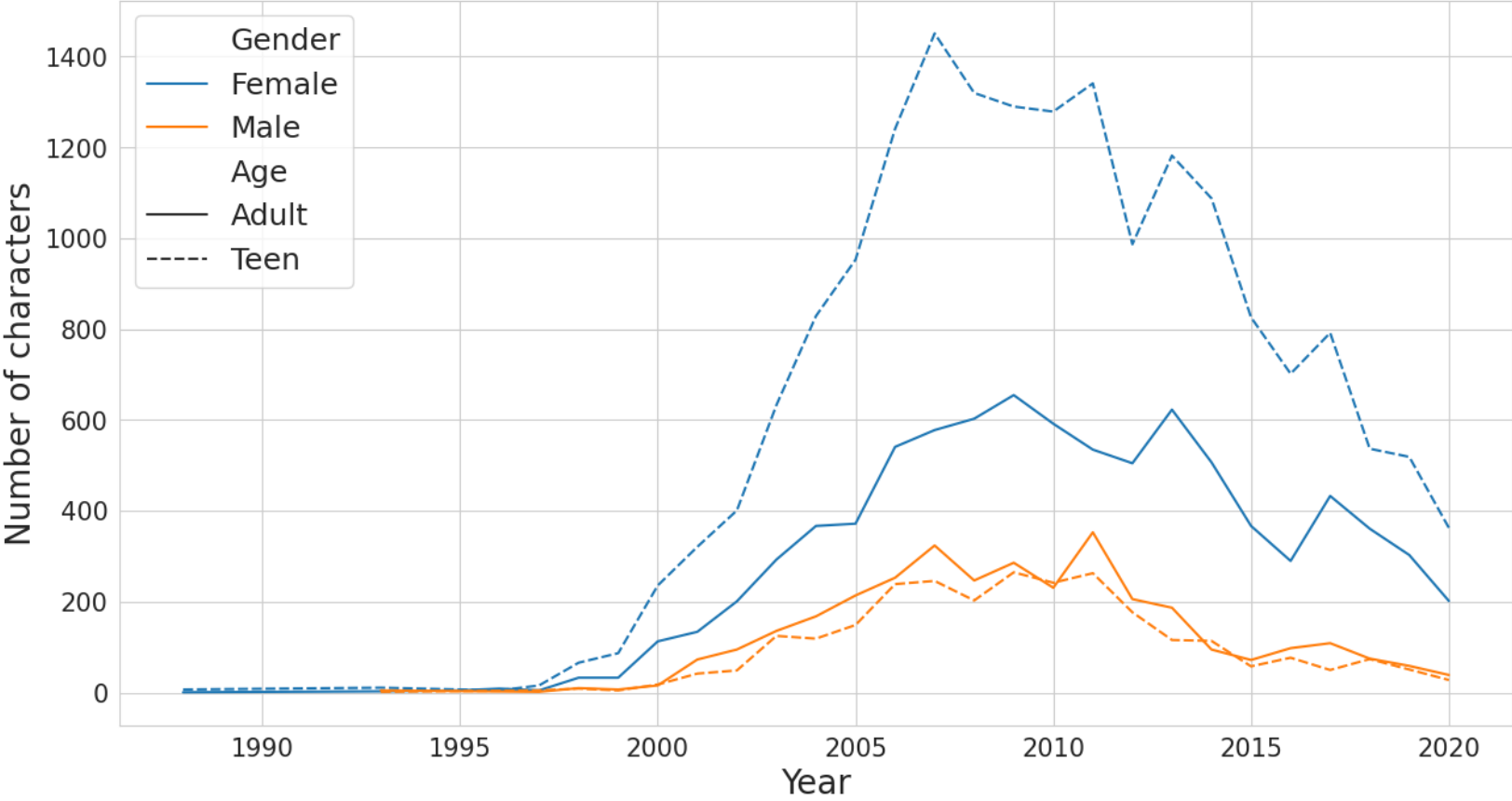


Verteilung der ACDB-
Charaktere* nach
Medientyp

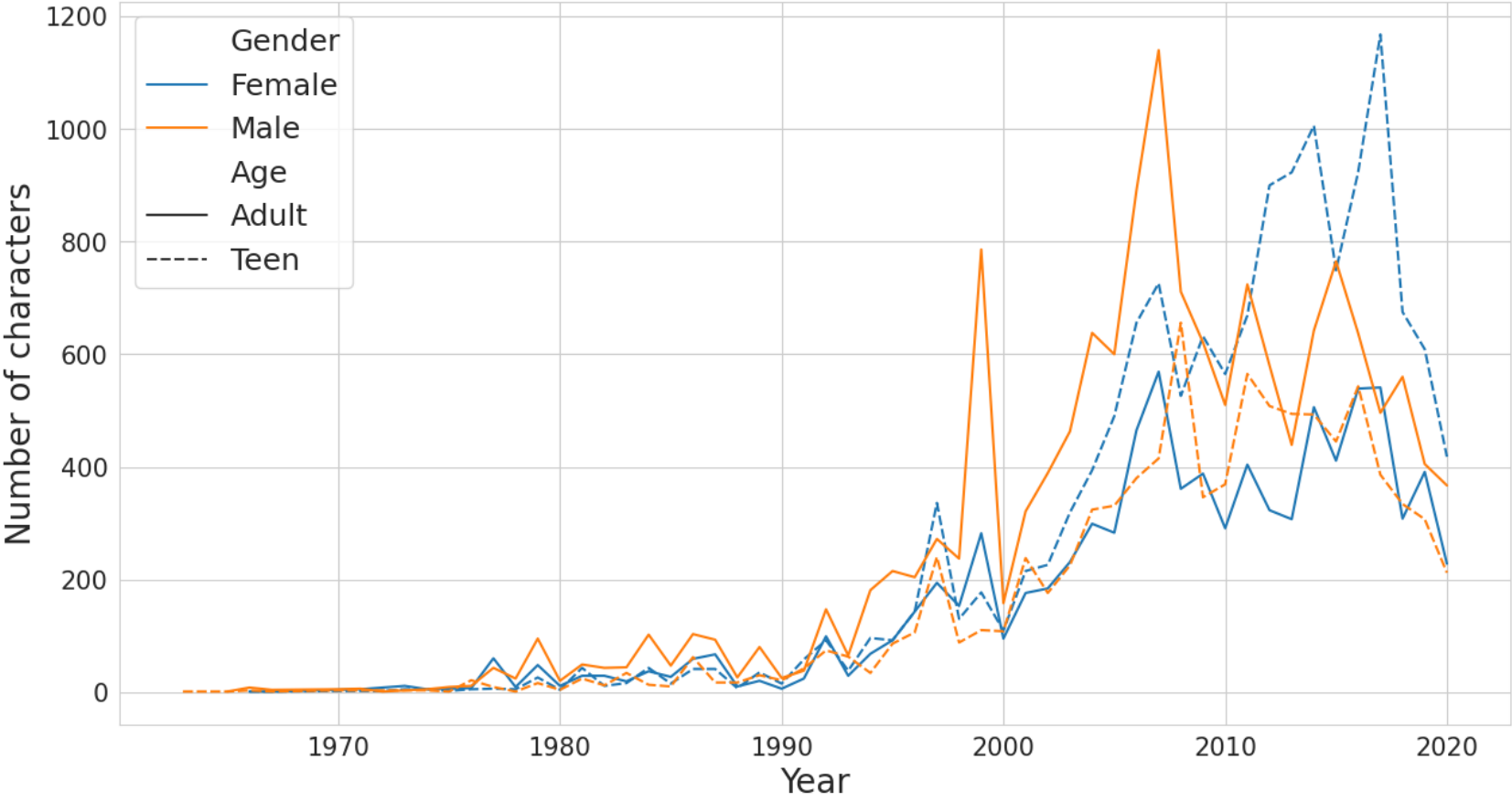


* Charaktere mit Erscheinungsjahr 2021 und/oder fehlendem Medientyp entfernt.

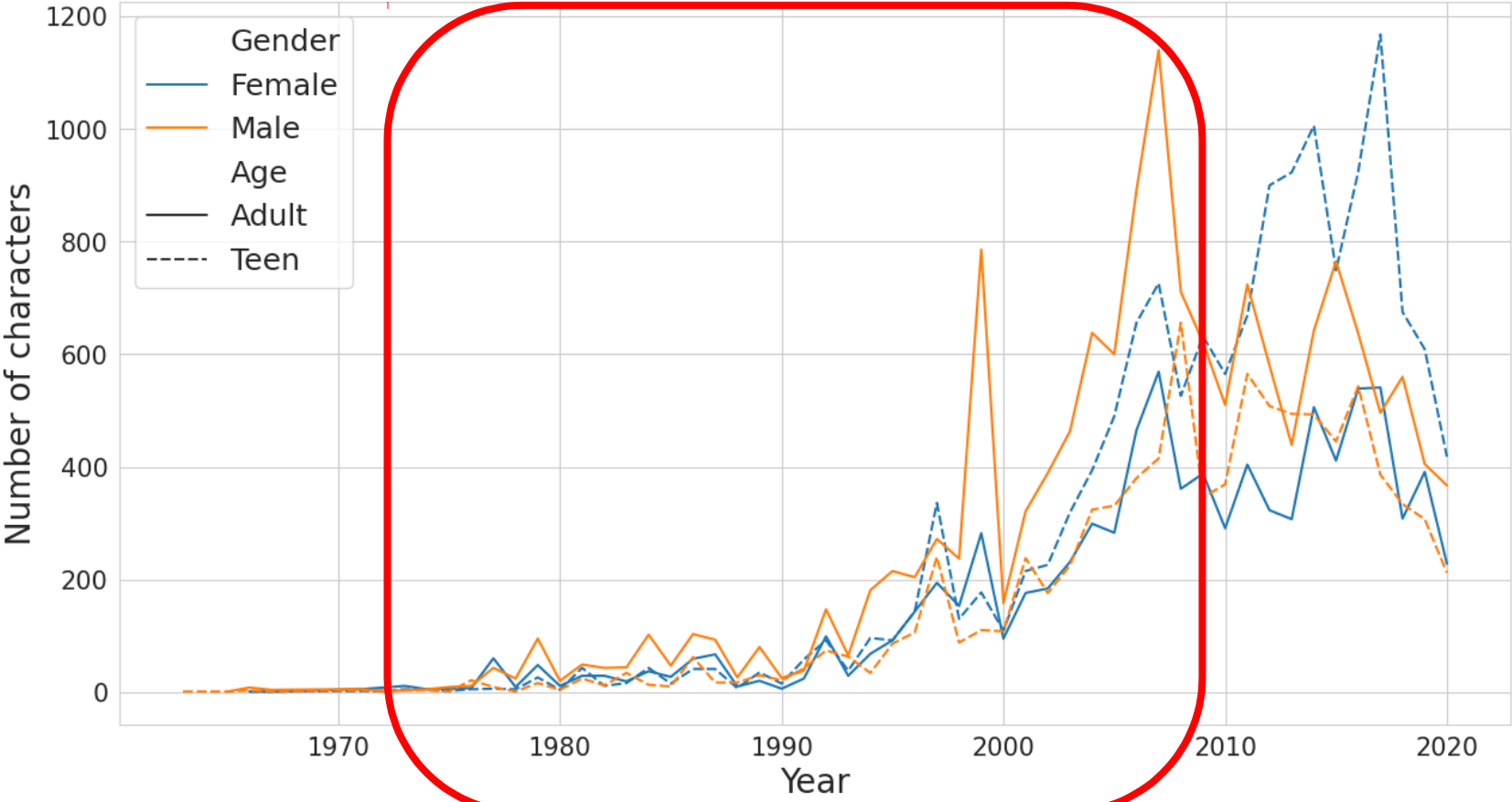
Die Wirkung von H-Games



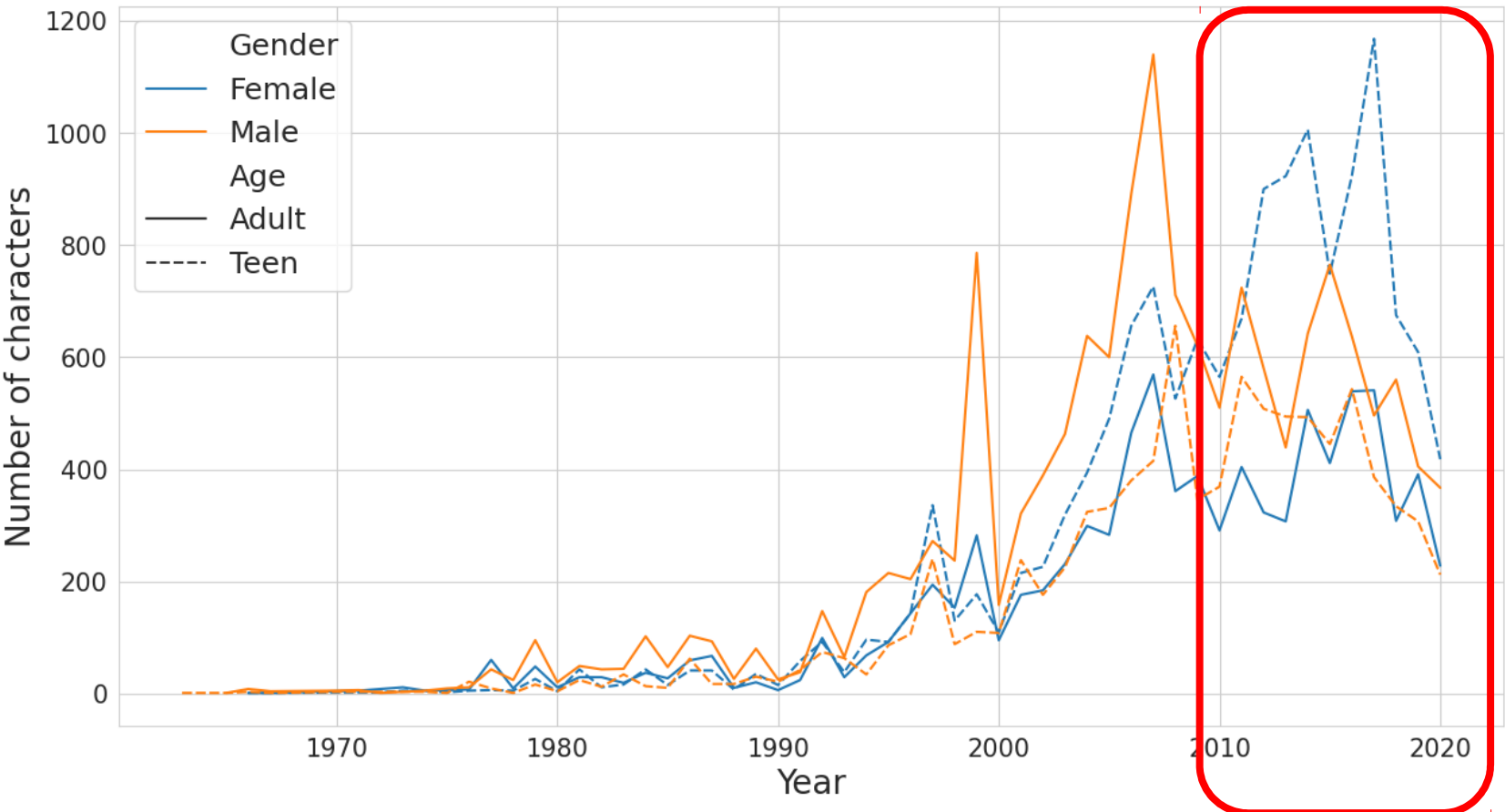
Die Anime- und Videospieldpopulation



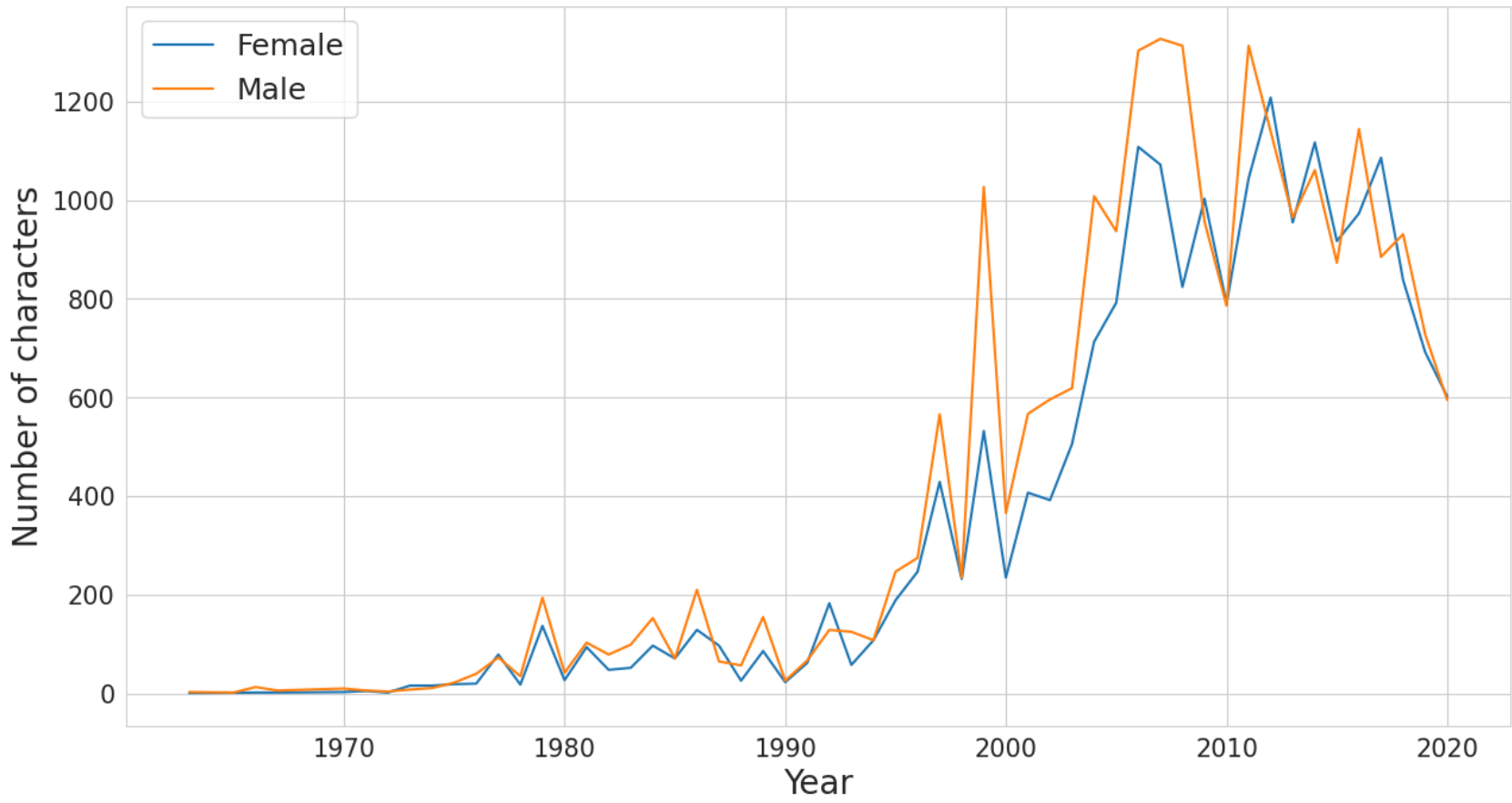
Die Anime- und Videospieldpopulation



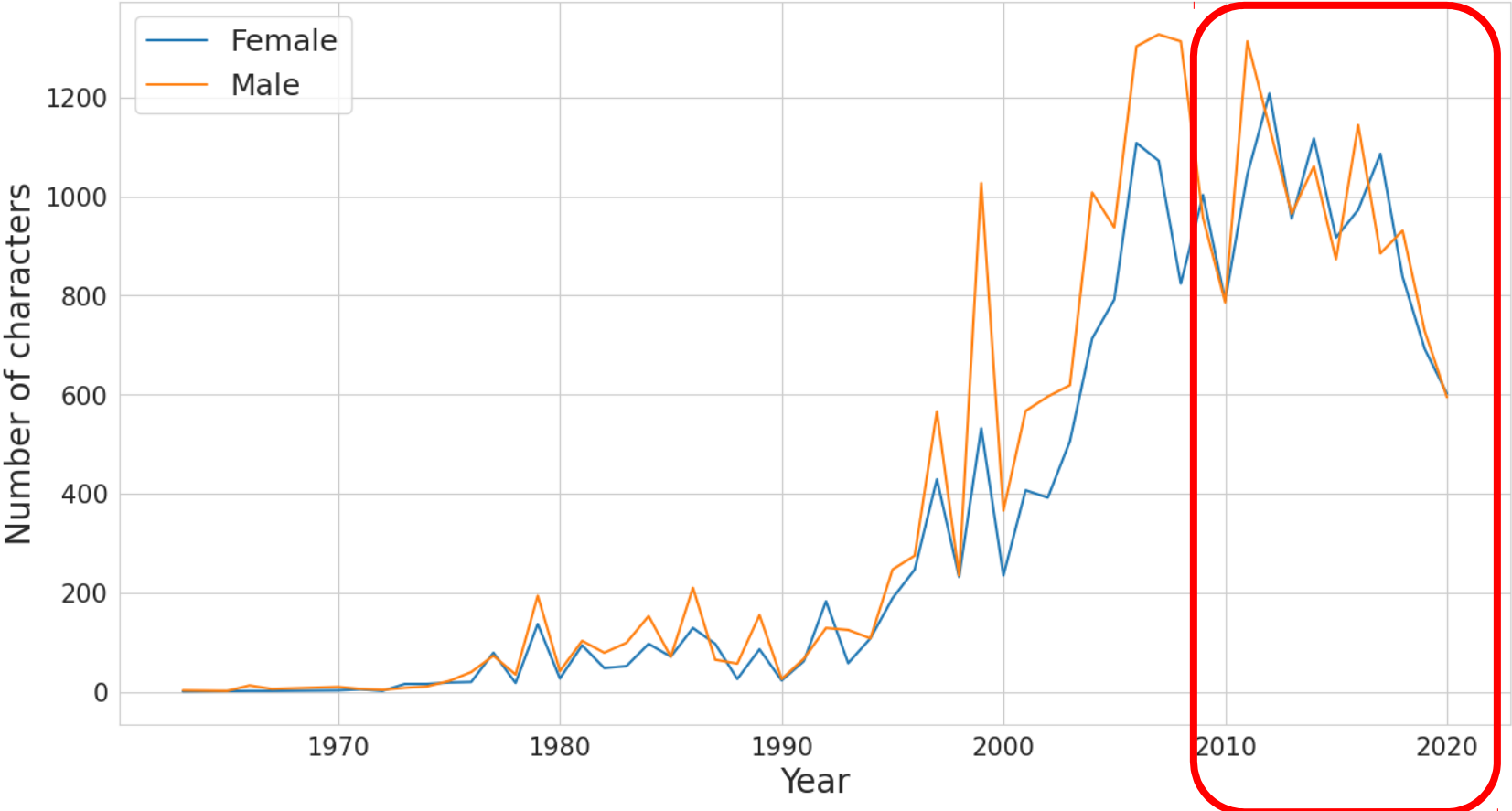
Die Anime- und Videospieldpopulation



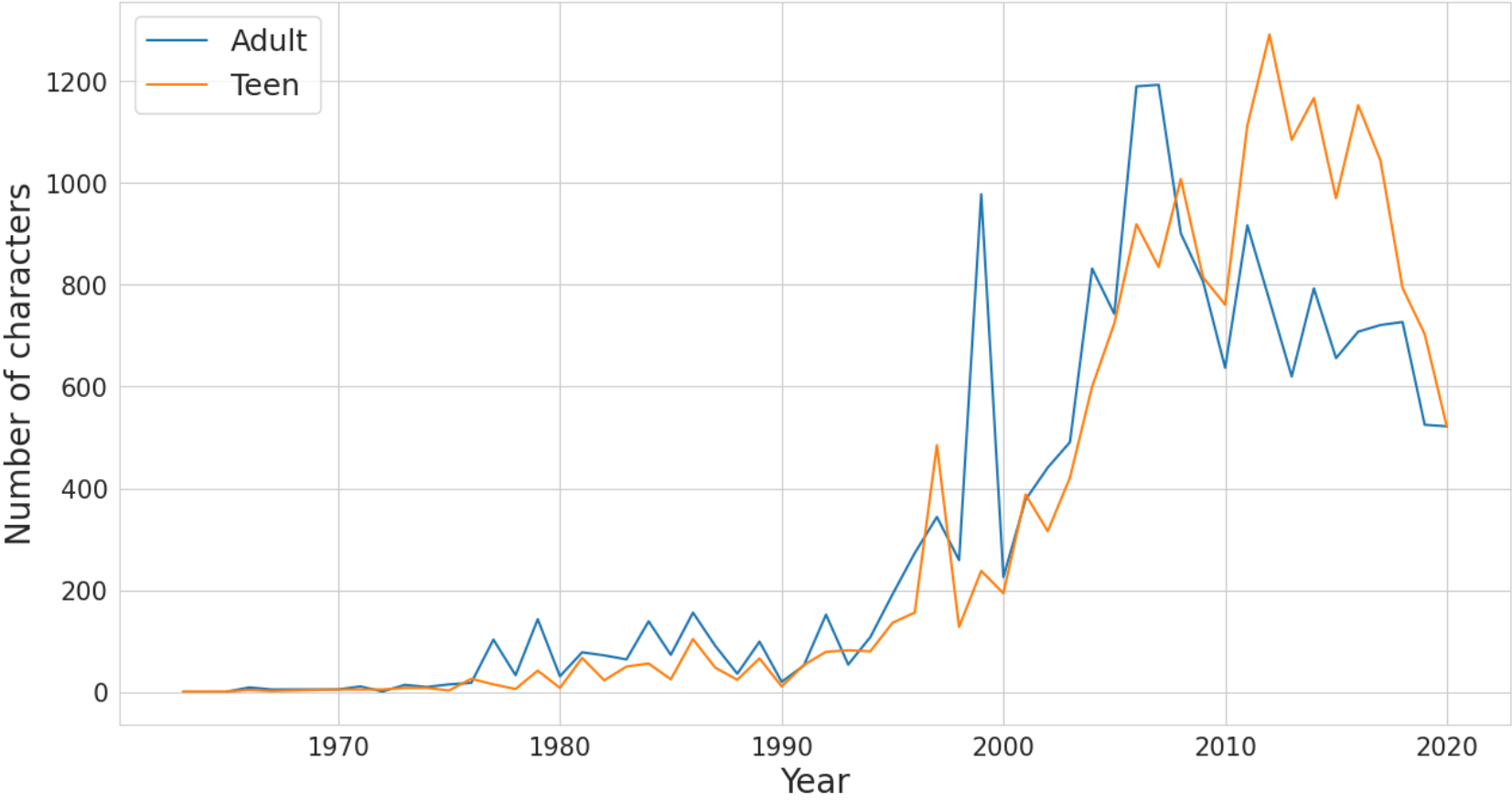
Die Anime-Population: Geschlecht



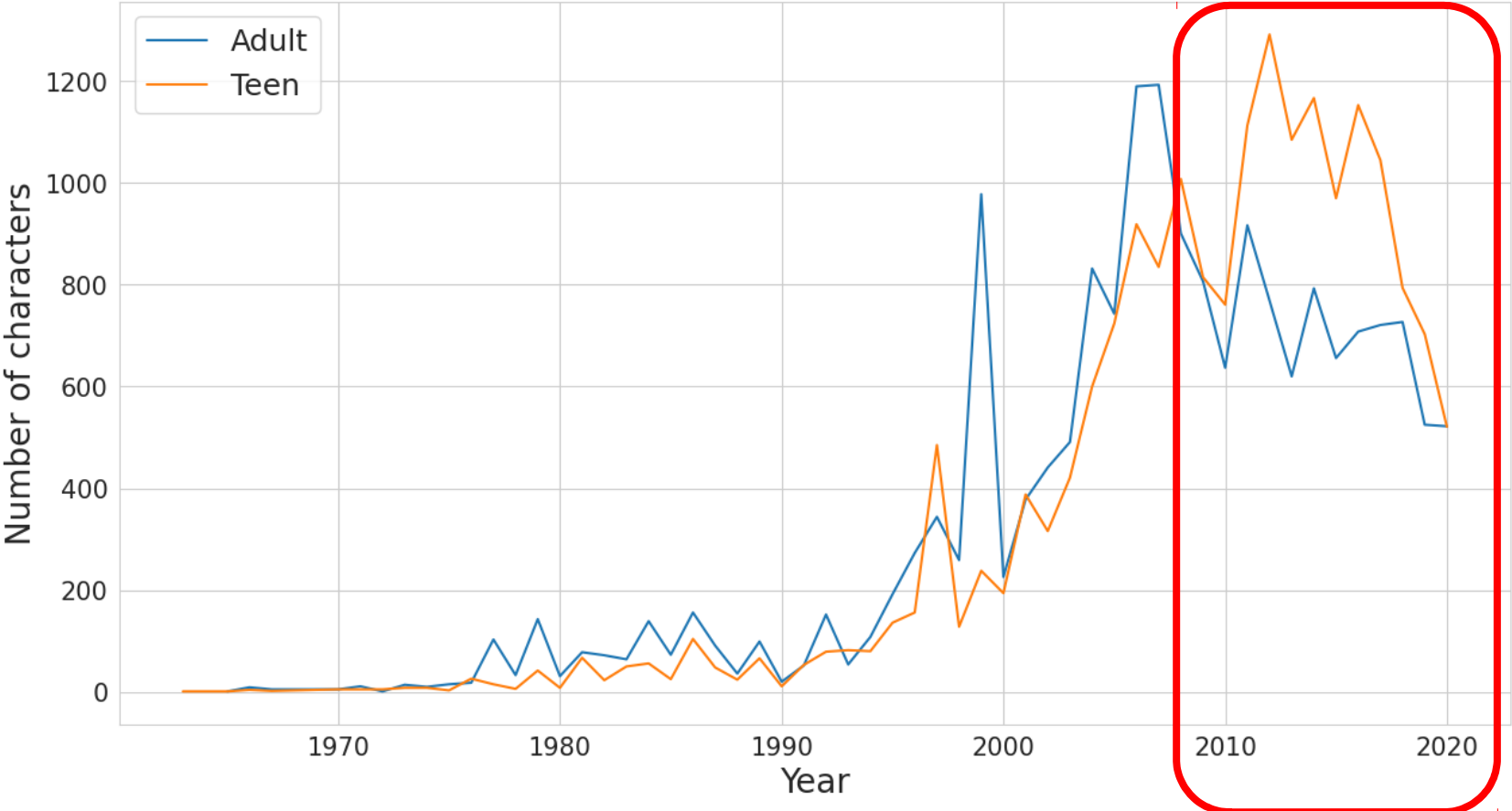
Die Anime-Population: Geschlecht



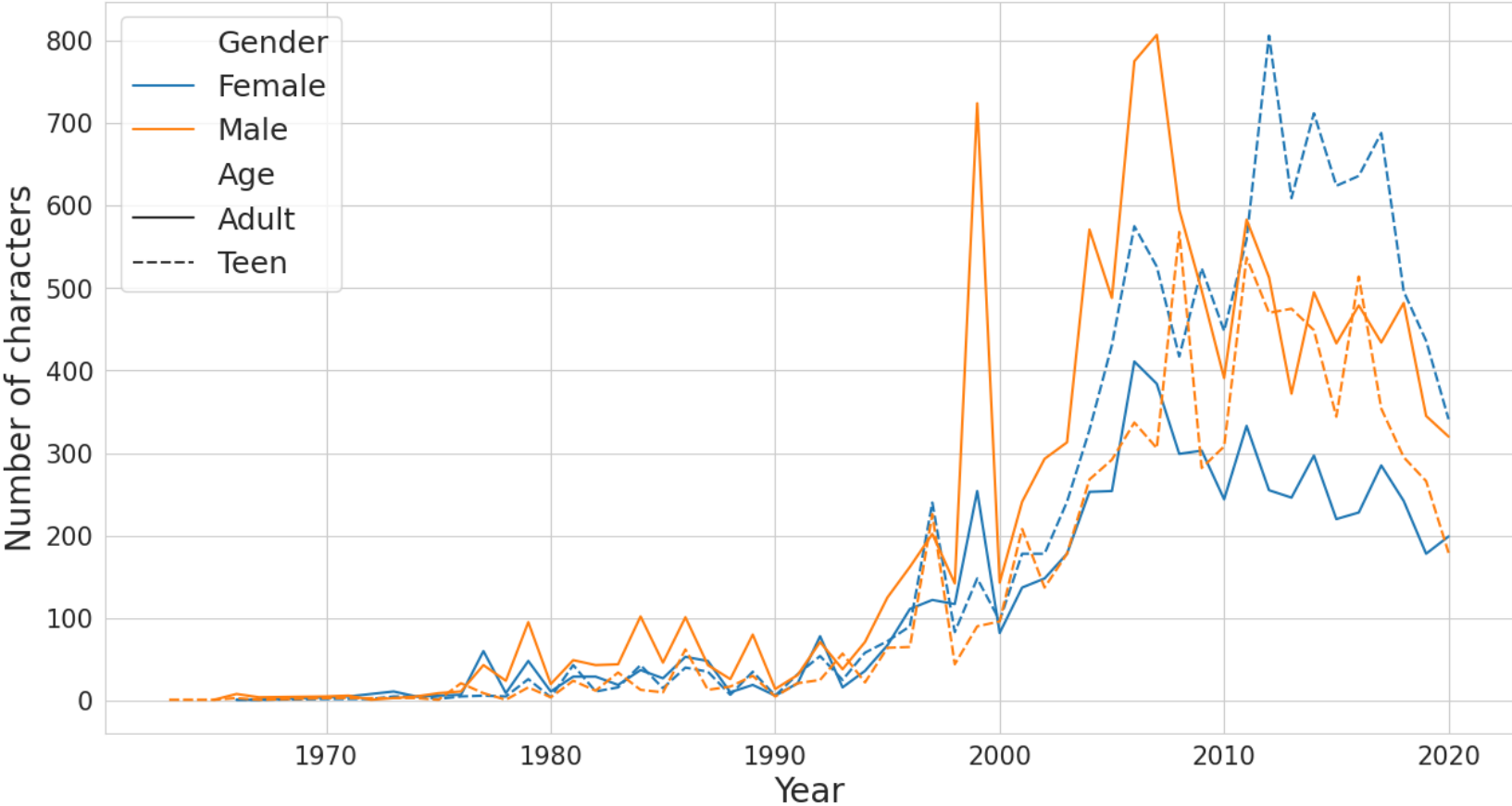
Die Anime-Population: Alter



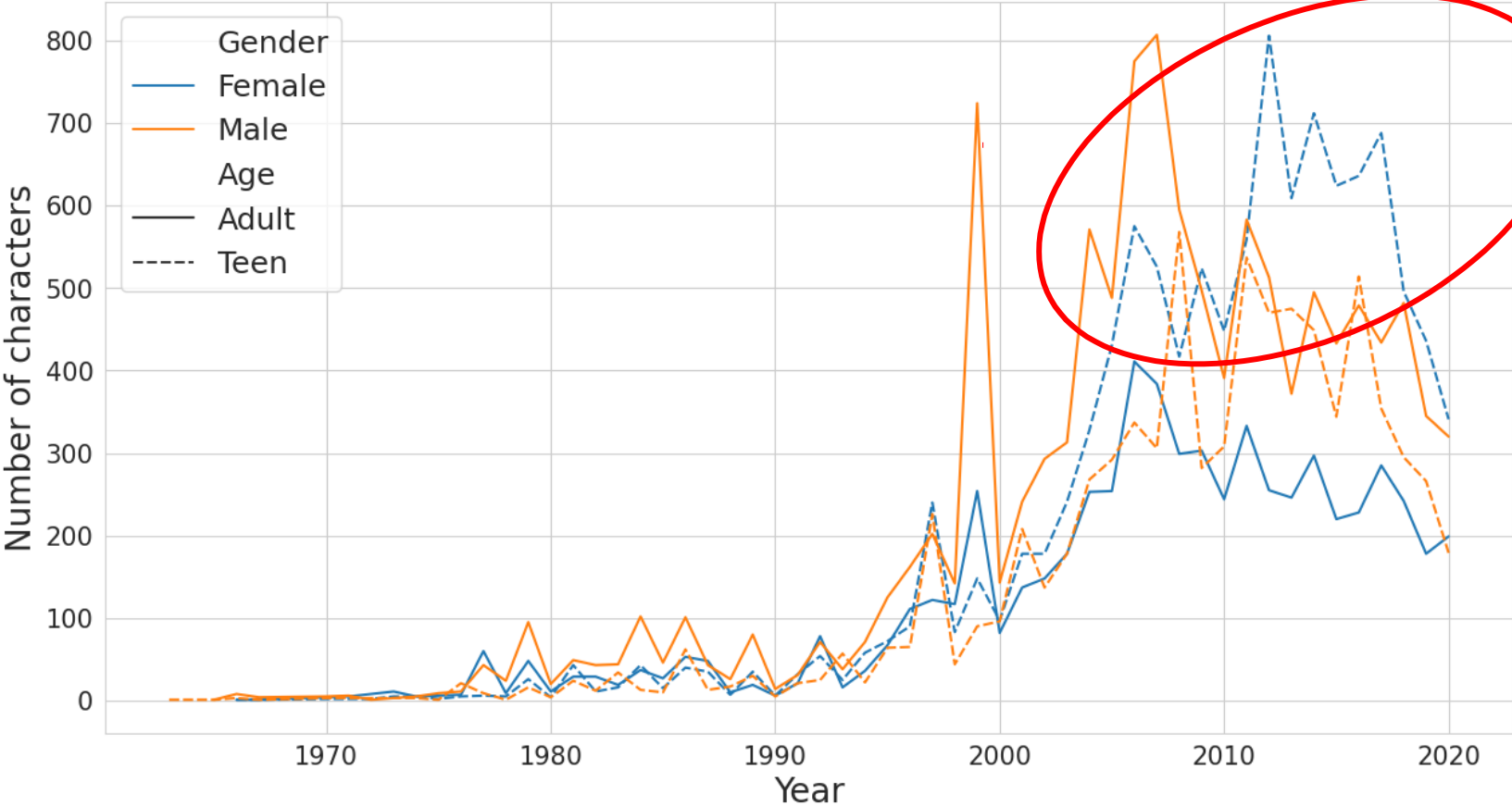
Die Anime-Population: Alter



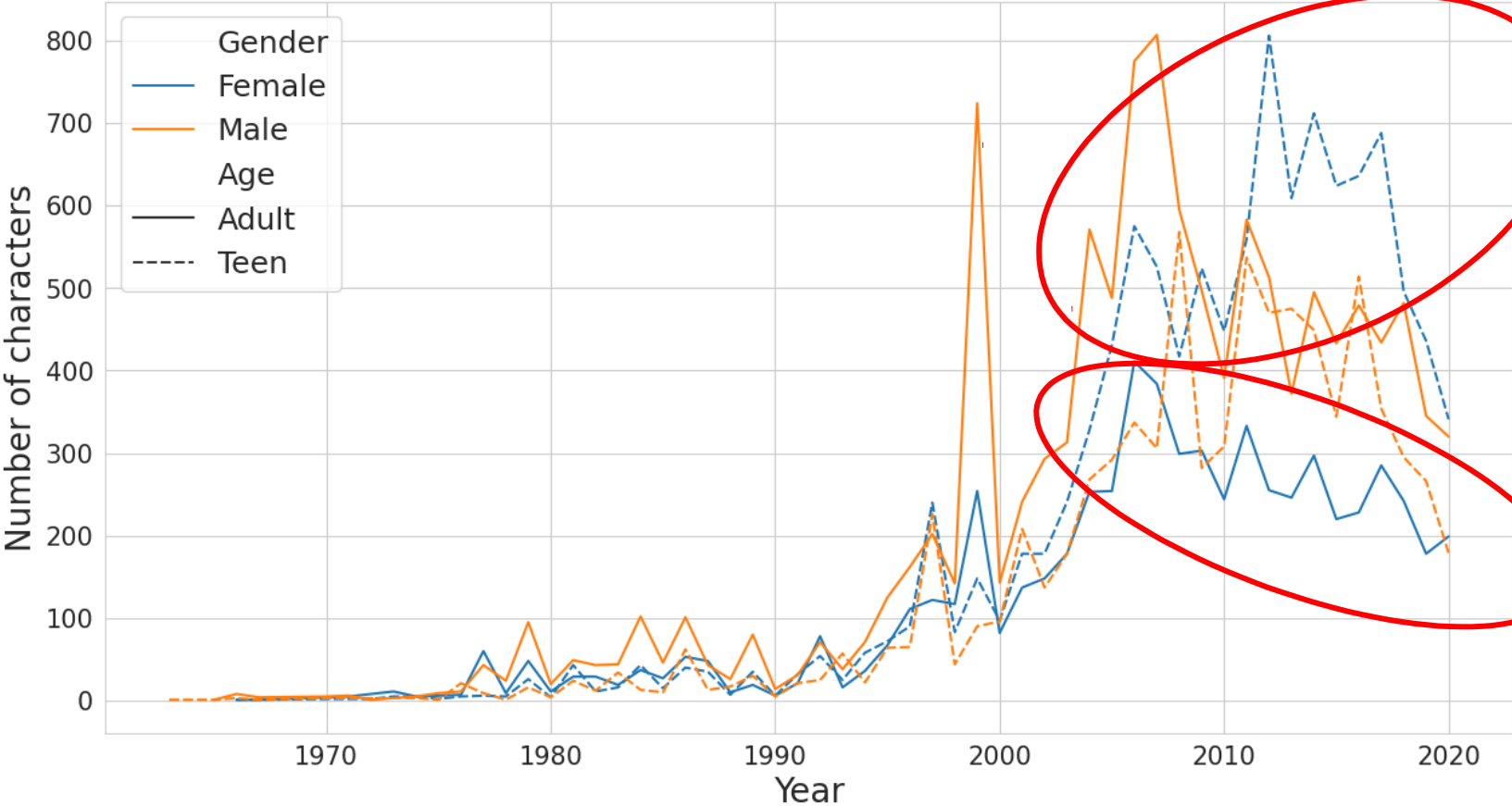
Die Anime-Population: Geschlecht und Alter



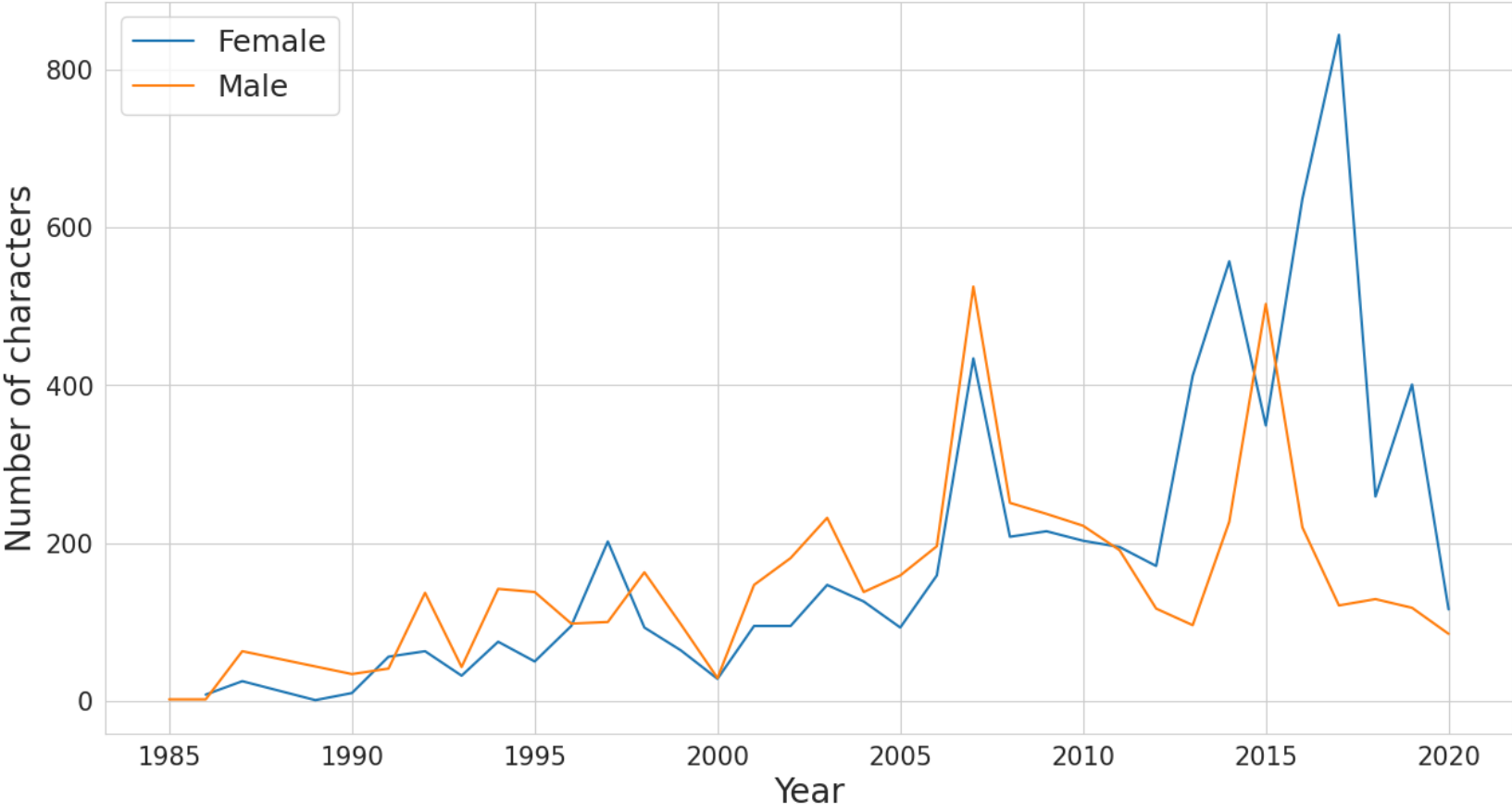
Die Anime-Population: Geschlecht und Alter



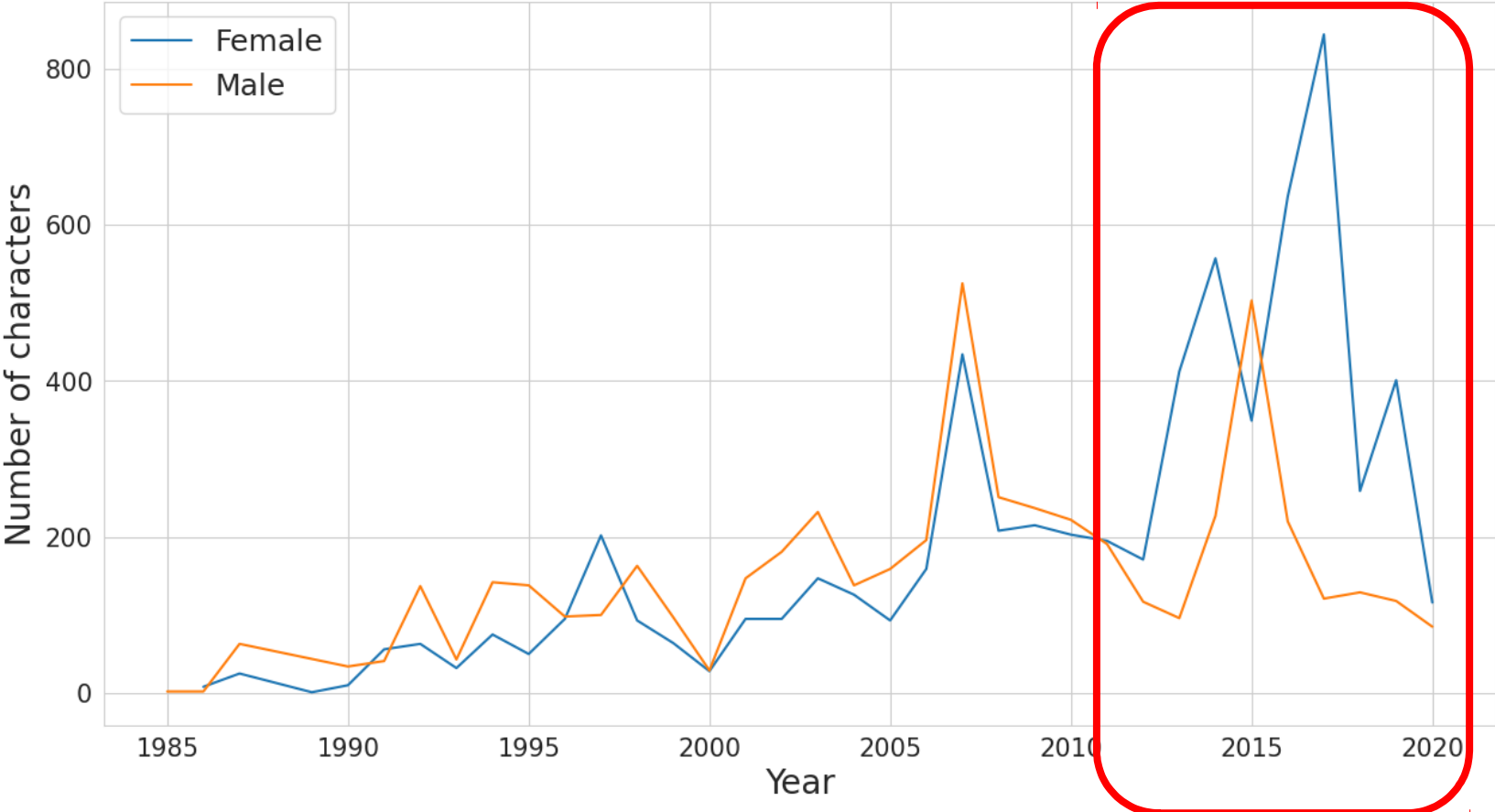
Die Anime-Population: Geschlecht und Alter



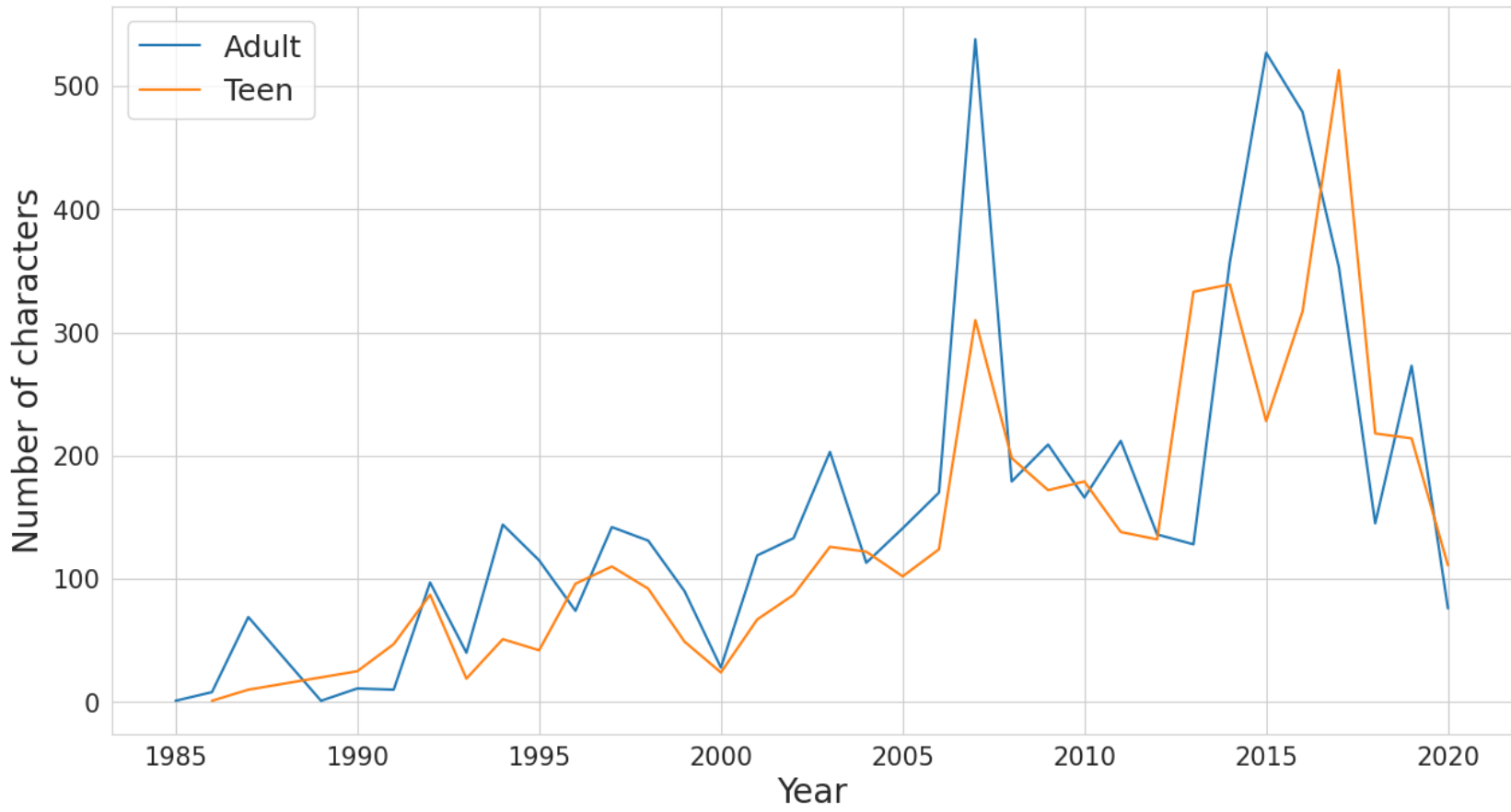
Die Videospieldpopulation: Geschlecht



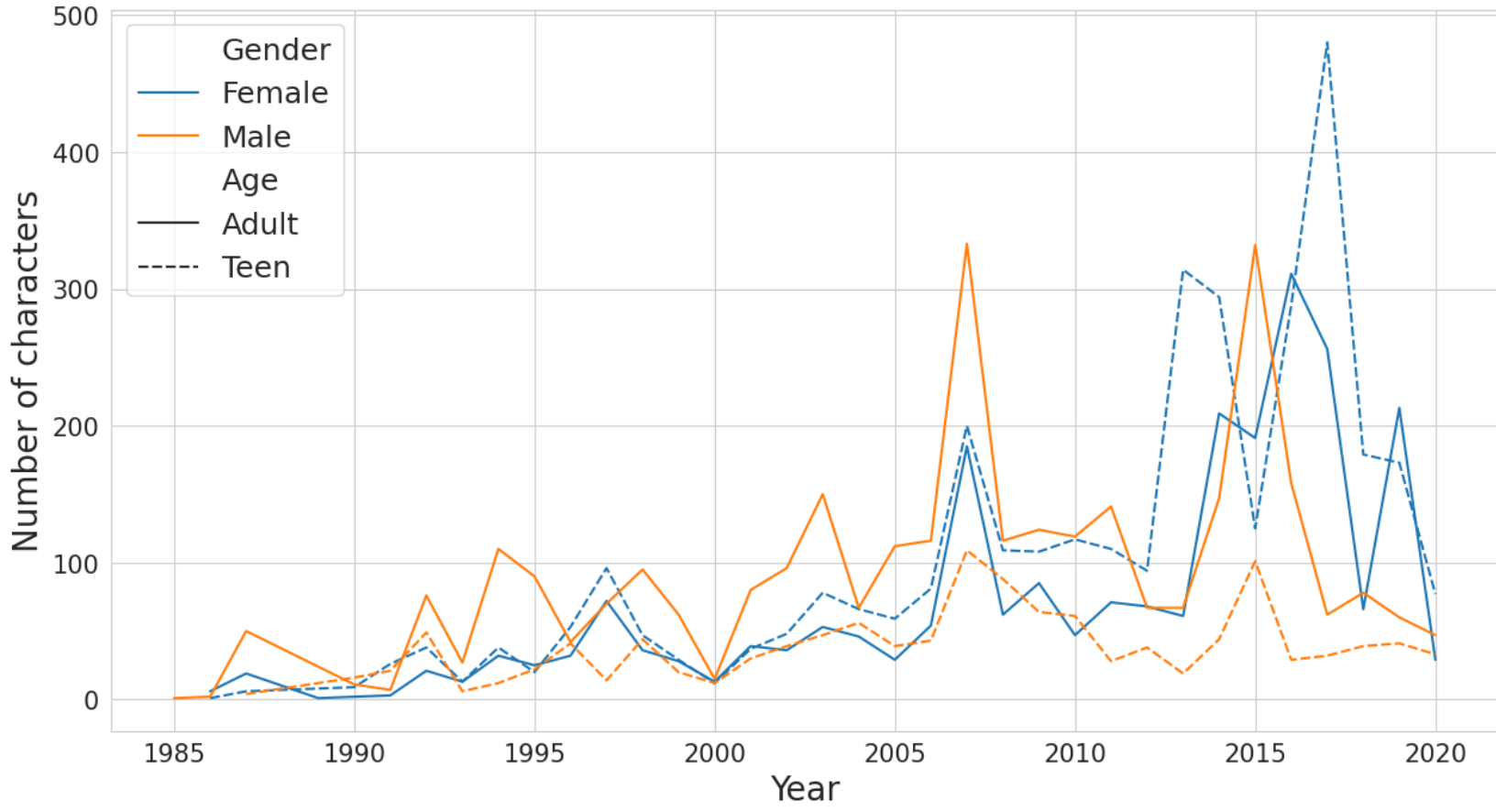
Die Videospieipopulation: Geschlecht



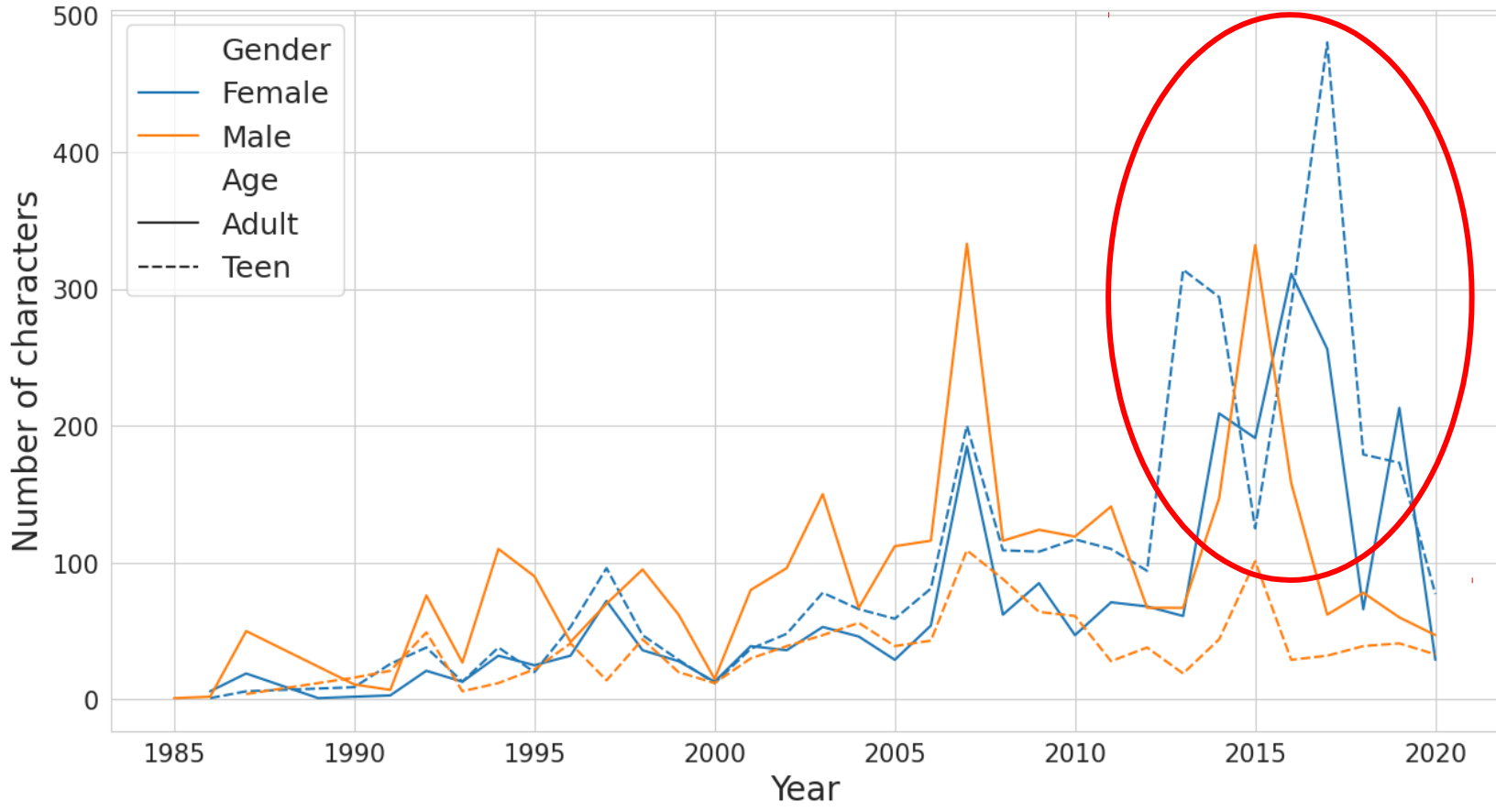
Die Videospieipopulation: Alter



Die Videospieldpopulation: Geschlecht und Alter



Die Videospieldpopulation: Geschlecht und Alter



Zusammenfassung der bisherigen Erkenntnisse

- Die ACBD-Figurenpopulation ist nicht repräsentativ für die demografische Realität in Japan
- Mehrheit an weiblichen und an jugendlichen Figuren
- Eine deutliche Trendwende um das Jahr 2000 von erwachsenen Männer zu Mädchen im Teenageralter als bevölkerungsreichsten Untergruppe
 - Teilweise aufgrund der wachsenden H-Spiel-population
 - Ohne die H-Spiel-population tritt die gleiche Trendänderung um 2010 auf
- Sinkende Anzahl erwachsener weiblicher Figuren und der Anstieg der Teenager-Mädchen-Figuren in der Bevölkerung der Anime-Figuren

Verbindungen zum japanischen Diskurs über die Otaku-Kultur

Etwas ist in den Neunzigern passiert

- Tamaki Saitō (2000): Explosion von „**beautiful fighting girl**“-Werken in den Neunzigern
- Hiroki Azuma (2001): Anstieg des **database consumption** ab Ende der Neunziger Jahre
- Gō Itō (2005): Gangan Manga und die Zentralität von **Kyara** ab den Neunzigern
- Satoshi Maejima (2010): **Sekaikei** und Post-Evangelion-Werke ab den späten Neunzigern

Schlussfolgerungen

Zurück zu unseren Ausgangsfragen

Hauptergebnis: Eine mögliche Verschiebung japanischer visueller Medieninhalte (Anime, Videospiele) um 2010

Q1: Wer bevölkert japanische visuelle Medien?

- Ab 2000/2010 werden weibliche Teenager-Figuren dominant
- Die Vielfalt der Geschlechter und Altersgruppen wird im Laufe der Zeit relativ kleiner

Q2: Was stellt die fiktive Bevölkerung dar?

- „Realität“ vs. Geschmack vs. Genrekonventionen vs. ...

Q3: Jenseits die Repräsentation: Was sagt die Analyse aus?

- Änderungen der produzierten **Inhalte**
 - Potenzieller Einfluss von „otaku-spezifischen Medien“
 - Korrespondenz mit den Theorien im japanischen kritischen Diskurs über die Otaku-Kultur
- Änderungen im **Fokus der Community**, die die Datenbank erstellt
 - Das Beispiel der Figurenpopulation von Videospiele
- Ein **Zusammenspiel von beidem**
 - Weitere Evidenz aus kleineren Medientypkategorien (z. B. OVA- vs. Filmfigurenpopulationen)

Zukünftige Arbeit

- Messung der Vollständigkeit der Datenbank
- Suche nach ähnlichen Trends in anderen Datenbanken
- Analysiere Trends in Anime- und Videospiele-Werken

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Email: kacsuk@hdm-stuttgart.de

Besuchen Sie unsere Projekt-Website:

<https://jvmg.iuk.hdm-stuttgart.de/>

Besuchen Sie die JVMG-Datenbank:

<https://mediagraph.link/>