

Comic-Markt im Wandel

Rödiger Voss

**Comic-Markt im Wandel:
Struktur, kulturelle und finanzielle
Dynamiken in einer wachsenden
Investitionslandschaft**

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar

ISBN 978-3-96138-421-1

© 2024 Wissenschaftlicher Verlag Berlin

Olaf Gaudig & Peter Veit GbR

www.wvberlin.de / www.wvberlin.com

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung, auch einzelner Teile, ist ohne

Zustimmung des Verlages unzulässig. Dies gilt

insbesondere für fotomechanische Vervielfältigung

sowie Übernahme und Verarbeitung in EDV-Systemen.

Druck und Bindung: SDL – Digitaler Buchdruck, Berlin

Printed in Germany

€ 26,00

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung in die Thematik.....	7
2 Investitionslandschaft für Wertanlagen.....	11
2.1 Zweck von Wertanlagen im Allgemeinen..	11
2.2 Investitionslandschaften in der Historie....	14
2.3 Alternative Wertanlagen.....	17
2.4 Arten alternativer Wertanlagen.....	19
2.5 Comics als alternative Wertanlage.....	21
3 Geschichte der Comic-Industrie	22
3.1 Erste Anfänge der Comic-Industrie.....	22
3.2 Comics im Zweiten Weltkrieg.....	24
3.3 Comic-Industrie der 1950/1960er Jahre....	27
3.4 1970er Jahre: Beginn der Graphic Novels.	31
3.5 1980/90er Jahre: Independent-Verlage....	34
4 Kategorisierung von Comics.....	37
4.1 Zeitliche Kategorien.....	37
4.2 Inhaltliche Kategorien.....	39
4.3 Comic Variationen.....	42
4.4 Comics nach Verlagen.....	45
4.5 Comics nach Stilrichtungen.....	52
4.6 Weitere Kategorien.....	53
5 Dimensionen des Comic-Wertes.....	55
5.1 Wertfindung aus wissenschaftlicher Sicht.	55
5.2 Zustand eines Comics.....	58
5.3 Beliebtheit eines Comics.....	63
5.4 Seltenheit eines Comics.....	65

5.5	Signierung/Sketch auf Comics.....	66
5.6	Konklusion zur Wertbildung von Comics..	68
6	Comic-Markt	71
6.1	Wissenschaftliche Erkenntnisse.....	72
6.2	Physisch vorhandene Comic-Shops.....	73
6.3	Online-Shops für Comics.....	75
6.4	Online-Auktionen für Comics.....	78
6.5	Offline-Auktionen für Comics.....	80
6.6	Comic-Conventions als Markt.....	83
6.7	Comic-Anteile auf Share-Plattformen.....	88
6.8	Klassifikation der Nachfrage.....	89
7	Faktoren für steigende Comic-Nachfrage.....	93
7.1	Comic-Verfilmungen	93
7.2	Comics als Teil der Populärkultur.....	99
7.3	Boom der Comic-Cons	103
7.4	Die Nostalgiewelle.....	105
7.5	Digitale Comics und Metaverse.....	108
7.6	Erschliessen neuer Zielgruppen.....	109
8	Herausforderungen am Comic-Markt.....	113
8.1	Digitalisierung und Medienkonkurrenz ..	113
8.2	Zielgruppen.....	116
8.3	Begrenzte Liquidität & unsichere Erträge	119
8.4	Marktsättigung.....	121
9	Schlussbemerkungen.....	123
	Quellenverzeichnis.....	127
	Abbildungs- und Tabellenverzeichnis.....	134