

Matthias Völcker in seiner Arbeit zu Star-Wars Fans (2016) Fanobjekte als Ressource, die durch aktive und kreative Aneignung Identitätsbezüge offeriert und die Möglichkeit bietet, »Rollenmuster literarisch zu erproben, sich aktiv auseinanderzusetzen und eigene Geschichten und Abenteuer zu entwickeln, mit denen ein individueller Anregungsgehalt verbunden ist« (Völcker 2016, S. 160). Und auch Bettina Fritzsche (2010) und Vera Cuntz-Leng (2015) betonen in ihren Arbeiten das widerständige und vor allem queere und empowernde Potenzial von Fans und Fan-Praktiken und knüpfen damit durchaus an den politischen Impetus der Fanforschungen der ersten Phase an. An diese queeren Perspektiven schließt auch das von Eve Ng und Julie Russo herausgegebene Special Issue *Queer Female Fandom* (2017) an, dessen Beiträge insbesondere das wenig erforschte Feld von »Fem-Slash«¹⁶ in den Blick nehmen. Daneben, so wird entlang der Beiträge im Sammelband von Melissa A. Click und Suzanne Scott (2018) deutlich, finden sich vor allem in intersektionalen Perspektiven und in sich wandelnden Fan-Praktiken ausbaufähige Anknüpfungspunkte für weitere Forschungen im Feld der Fan Studies. Ebenso wie diese Arbeiten knüpft auch die vorliegende Arbeit an die politischen Perspektiven der Fanforschung an, indem nach den heteronormativitätskritischen und utopischen Potentialen von Prodosage gefragt wird.

2.4.2 Fans, Fan-Sein, Fandom und Fankultur – Begriffsbestimmungen

Nachdem die zentralen Entwicklungslinien der Fanforschung sowohl im deutschsprachigen als auch im angloamerikanischen Raum kurz dargestellt wurden, geht es in diesem Kapitel um die Frage danach, wer und was Fans eigentlich sind und wie sich Fans von »durchschnittlichen« Zuschauer:innen unterscheiden. Ebenfalls soll geklärt werden, wie sich die Rolle von Fans abseits wissenschaftlicher Diskurse gewandelt hat. In diesem Zusammenhang werden einige zentrale Begriffe kurz diskutiert und definiert, insofern diese für diese Arbeit und die anschließende Analyse von Bedeutung sind.

Der Ursprung des Wortes »Fan«, so arbeitet Thomas Schmidt-Lux (vgl. hierzu Schmidt-Lux 2010b, S. 11) heraus, kann vor allem auf den Bereich des Sports zurückgeführt werden. Dort wurde Ende des 19. Jahrhunderts erstmalig vom Sport-Fan berichtet. Wurden Fans in medialen Darstellungen früher wahlweise als »enthusiastisch oder exzessiv« (Winter 1993, S. 71), als »emotional« (Roose et al. 2010a, S. 12) oder als »obsessed loner« (Jenson 1992, S. 9) bezeichnet, sind diese Beschreibungen heute nicht mehr vorherrschend. Vielmehr wird auch in der Presse und im Rundfunk die Aneignung von Fanobjekten durch Fans deutlicher in den Fokus gerückt (vgl. Behrent 2019) oder das kreative Potenzial von Fans hervorgehoben (vgl. Alterauge 2014). Matt Hills schreibt hierzu treffend:

Everybody knows, what a »fan« is. It's somebody who is obsessed with a particular star, celebrity, film, TV programme, band; somebody who can produce reams of information on their object of fandom, and can quote their favoured lines or lyrics, chapter

16 »Fem-Slash« (oder auch F/F-Slash) ist ein Subgenre von Slash-Fanfiction, das sich auf romantische und/oder sexuelle Beziehungen zwischen weiblich gezeichneten Figuren fokussiert.

and verse. Fans are often highly articulate. Fans interpret media texts in a variety of interesting and perhaps unexpected ways. And fans participate in communal activities – they are not ›social atomised‹ or isolated viewers/readers (Hills 2002, S. xiii).

Wie Hills in diesem Zitat herausstellt, sind Fans nicht als sozial isolierte Leser:innen und Zuschauer_innen zu betrachten. Vielmehr nehmen sie an gemeinsamen Aktivitäten teil, tauschen sich aus und vernetzen sich. Eine eindeutige, fixierte Definition sei jedoch nicht zielführend, da Begriffe wie Kult oder Fan immer auch Teil kultureller Kämpfe um Bedeutung und Affekt sind. Durch eine feste Definition würden diese performativen Akte übersehen werden. Denn Begriffe wie Fan oder Fandom sind keine neutralen, gleichbleibenden Ausdrücke, selbst innerhalb von Fan-Conventions oder Fan-News-groups nicht (vgl. Hills 2002, S. viii –x). Daher findet sich bei Hills lediglich eine Beschreibung von Merkmalen, die Fans ausmachen, jedoch keine eindeutige Definition.

Die Autoren Jochen Roose, Mike S. Schäfer und Thomas Schmidt-Lux unternehmen daher in dem Sammelband *Fans. Soziologische Perspektiven* (vgl. 2010b, S. 10–13) den Versuch einer bzw. zweier Definitionen, indem sie auf die Arbeiten von Hills (2002), Winter (1993) oder auch Abercrombie und Longhurst (1998) aufbauen. Im Sinne einer Nominaldefinition steht dabei die handlungsrelevante, längerfristige, emotionale Beziehung zum Fanobjekt im Fokus. In der Folge verstehen die Autor:innen Fans als

Menschen, die längerfristig eine leidenschaftliche Beziehung zu einem für sie externen, öffentlichen, entweder personalen, kollektiven, gegenständlichen oder abstrakten Fanobjekt haben und in die emotionale Beziehung zu diesem Objekt Zeit und/oder Geld investieren (Roose et al. 2010a, S. 12).

Zentral an dieser Definition ist der Spielraum insbesondere in Bezug auf die inhaltliche Wahl der Fanobjekte und in Bezug auf die Intensität des Fan-Seins. Um daneben auch zu beschreiben, was Fans tatsächlich auszeichnet, versuchen sie sich ebenfalls an einer Realdefinition. Dabei beschränken sie sich auf Fans in Deutschland und beziehen sich auf eine Online-Befragung mit 6.353 Teilnehmenden. Der Kern dessen, so stellen Roose et al. heraus, ist die Begeisterung, mit der Fans dem Fanobjekt begegnen. Die Fans widmen einen nennenswerten Teil ihrer Freizeit dem Fanobjekt und sammeln u.a. Informationen über dieses, tauschen sich mit anderen Fans aus oder unterstützen das Fanobjekt. Dabei, so die Autoren, zeigt sich eine hohe Varianz möglicher Fanobjekte (vgl. Roose et al. 2010a, S. 19).

Was bei diesen Definitionen fehlt, ist der Aspekt der Gemeinschaft, der bereits bei Matt Hills (2002) angeklungen ist. Daneben findet sich kein Bezug zum Aspekt des Widerstandes gegen dominante Ideologien, auf den Henry Jenkins (2006a, 2013 [1992]) in seinen Arbeiten immer wieder verweist. In *Textual Poachers. Television fans and participatory culture* beschreibt Jenkins (vgl. 2013 [1992], S. 284–287), wie ›Media Fandom‹ auf fünf Ebenen von Aktivitäten beruht, die allesamt einen gemeinschaftlichen Rahmen von Fankultur voraussetzen: Erstens findet sich eine besonders intensive und kritische Rezeptionshaltung, die sich in sozialer Interaktion niederschlägt. Zweitens werden diskursive Metatexte erschaffen, die das Fanobjekt mit Mehrwert umgeben. Drittens finden sich verschiedene Formen inoffizieller Kulturproduktion wie z.B. Fanfiction oder Fanart. Vier-

tens zeigen sich diese Aktivitäten in Form von Verbraucher:innen- Aktivismus und fünftens lassen sich Möglichkeiten eines gelebten alternativen Gesellschaftsentwurfs identifizieren (vgl. Jenkins 2013 [1992], S. 284–287).

Der Aspekt der kommunikativen Verbindung zu einer Gemeinschaft, also einer Fan-Community, ist dabei von zentraler Relevanz. Insbesondere die kritische Rezeption und die aktive Auseinandersetzung mit vor allem popkulturellen Produkten macht Jenkins dabei zum Ausgangspunkt seiner Überlegungen bezüglich des negativen Images von Fans:

The stereotypical conception of the fan, while not without a limited factual basis, amounts to a projection of anxieties about the violation of dominant cultural hierarchies. The fans' transgression of bourgeois taste and disruption of dominant cultural hierarchies insures that their preferences are seen as abnormal and threatening by those who have a vested interest in the maintenance of these standards [...] (Jenkins 2013 [1992], S. 17).

Da Fans, wie Jenkins (vgl. 2013 [1992], S. 18) ausführt, ihren Fanobjekten mit der gleichen Ernsthaftigkeit und Aufmerksamkeit begegnen wie kanonischen Texten, verwischen sie die Grenzen zwischen legitimer und illegitimer Kultur und verletzen infolgedessen traditionelle kulturelle Hierarchien. Dabei gehe dieser Widerstand jedoch über die Wahl der Fanobjekte hinaus. Denn die Lesarten, Interpretationen und Arbeiten am Fanobjekt unterscheiden sich von denen, die das Bildungssystem und auch die bürgerliche Kultur vorgebe und billige. So spielt neben der Gemeinschaft auch der Widerstand eine bedeutende Rolle in Bezug auf Fans und Fandom.

Daher erweitere ich die Definition von Roose et al. (2010a) um eben diese Aspekte. Somit definiere ich Fans erstens als Personen, »die längerfristig eine leidenschaftliche Beziehung zu einem für sie externen, öffentlichen, entweder personalen, kollektiven, gegenständlichen oder abstrakten Fanobjekt haben und in die emotionale Beziehung zu diesem Objekt Zeit und/oder Geld investieren« (Roose et al. 2010a, S. 12). Zweitens stellen Fans über das Fanobjekt Kontakt zu einer Gemeinschaft her, die bereits vorhanden und etabliert oder im Entstehen ist und die innerhalb dieser Gemeinschaft über das Fanobjekt (vgl. Jenkins 2013 [1992], S. 283–287). Drittens und letztens leisten Fans durch ihre Fanaktivitäten auf unterschiedlichen Ebenen Widerstand gegen dominante kulturelle Hierarchien (vgl. Jenkins 2013 [1992], S. 17).

In ihrem Aufsatz *Fans und Gender* (2010) beschäftigt Bettina Fritzsche sich mit der Frage nach dem Zusammenhang von Geschlecht und ›Fan-Sein‹ und legt den Schwerpunkt auf die Identitätskonstruktionen von Fans. Dabei bezieht sie sich u.a. auf die Arbeiten von Michael Meuser (2008) zu den ›ernsten Spielen‹ von Fußballfans als Ausdruck männlicher Vergemeinschaftung. Sie fragt dementsprechend danach, auf welche Arten Geschlecht in Fankulturen bedeutsam werden kann und welche Umgangsweisen mit geschlechtlichen Bedeutungen sich in Fankulturen finden lassen (vgl. Fritzsche 2010, S. 299–301). Dazu schließt sie an Judith Butlers Überlegungen zur Performativität und zur heterosexuellen Matrix an und macht diese zum Ausgangspunkt ihrer Überlegungen (vgl. Fritzsche 2010, S. 233). Mit Blick auf die Ergebnisse der Umfrage von Roose et al. (2010c) zeigt sich auch bei Fritzsches Arbeit die Relevanz der Fanobjekte: In Bezug

auf Fußball als Ort männlicher Vergemeinschaftung und Abwertung von Weiblichkeit arbeitet Fritzsche die Bedeutung von (männlichen) Fußball(-Teams) für weibliche Fans heraus.¹⁷ Sie kommt zu dem Schluss, dass weibliche Fans einerseits ihren Anteil zur Reproduktion einer Männerdomäne beitragen, andererseits auch ironisierende Umgangsweisen mit vorherrschenden Sexismen und Männlichkeitsritualen zum Tragen kommen (vgl. Fritzsche 2010, S. 238). Fritzsche resümiert entsprechend:

Unter Bezug auf Butler lässt sich abschließend festhalten, dass die kulturellen Ideale von Männlichkeit und Weiblichkeit, die mit einer Idealisierung der heterosexuellen Bindung verknüpft sind, im Bereich des Fußballs und seiner Fankultur einerseits ungebrochen reproduziert werden. Andererseits lassen sich in der Männerdomäne Fußball mittlerweile etliche ›trojanische Pferde‹ ausmachen, die die männliche Konnotation dieses Feldes ausnutzen, um Geschlechterideale zu ironisieren und zu unterlaufen. Fußball stellt insofern gerade als geschlechtlich hochgradig aufgeladenes Feld für seine Fans sowohl die Möglichkeit zur mimetischen Annäherung an Geschlechterideale dar als auch die Chance, diesen zu entgehen und sie in Frage zu stellen (Fritzsche 2010, S. 238).

In Bezug auf die Verhandlungen von Weiblichkeitsnormen bei Pop-Fans stellt Fritzsche (vgl. 2010, S. 238) fest, dass sich die Wahrnehmung von typischen weiblichen Pop-Fans auch in der sozialwissenschaftlichen Literatur niederschlägt. Dabei wird deutlich, dass »[d]ie geschmackliche Verortung als Fan einer Teenie-Band [...] dazu führen [kann], dass sich Mädchen in spezifischer Weise als weibliche Jugendliche positionieren« (Fritzsche 2010, S. 239). Pop-Fankultur kann dementsprechend als Ort der Auseinandersetzung mit Fragen der Geschlechtsidentität betrachtet werden. Dabei wird ebenfalls eine weibliche Sphäre geschaffen, in der entsprechende kulturelle Kompetenzen weitergegeben werden. Über mimetische Annäherungen an weibliche Stars bietet sich den Fans jedoch auch die Möglichkeit, sich im Zuge performativer Suchbewegungen den verschiedenen Identitätsentwürfen anzunähern und sich so dem eigenen Selbst zu nähern (vgl. Fritzsche 2010, S. 240–241). Die performativen Annäherungen an die eigene Identität finden für weibliche Boygroup-Fans hingegen vor allem im Kontext der Auseinandersetzung mit Heterosexualität statt, so Fritzsche. Denn, »[d]ie oft leidenschaftlichen Beziehungen der Fans zu den jeweiligen Stars lassen sich als virtuelle Verhandlung heterosexueller Beziehungen beschreiben« (Fritzsche 2010, S. 241).

Die Auseinandersetzungen mit Fragen der Geschlechtsidentität können, so hält Fritzsche (vgl. 2003, S. 30) fest, sowohl gesellschaftlichen Erwartungen entsprechen als auch gesellschaftliche Normen unterlaufen oder diese kreativ umgestalten. Fan-Sein, so wird dabei deutlich, bedeutet zugleich auch Medienkonsument:in zu sein. Dennoch stellt die Rezeption nicht das Ende der Fanpraktiken dar. Vielmehr muss ebenfalls die kreative Seite von Fans Berücksichtigung finden, der eigene Ausdruck und die Performance, die wiederum eigene Bedeutungen generieren können. Denn das kreative

17 Hier wäre zu untersuchen, inwiefern die steigenden Fanzahlen (insbesondere mit Blick auf Social-Media) bei weiblichen Fußballteams und bei geouteten Fußballspieler*innen zu erklären sind und welche Schlüsse dies auf Fankulturen als Orte der Vergemeinschaftung zulässt.

Handeln von Fans ist auch als kulturelles Handeln zu verstehen, »ein Handeln, das Kultur reproduziert oder auch hervorbringt« (Fritzsche 2003, S. 76). Fritzsche beschreibt weiter, dass für die Akteur:innen »[d]as jeweilige kulturelle Engagement und dessen subjektive Bedeutung variieren [...], je nachdem, in welcher Lebenssituation sie sich befinden und welche Themen für sie von aktueller Relevanz sind« (Fritzsche 2003, S. 236). Abschließend plädiert sie dafür, dass Fans-Sein, viel mehr als bisher, als Möglichkeit des Empowerments in Bezug auf gesellschaftliche Machtverhältnisse untersucht werden sollte (vgl. Fritzsche 2010, S. 229–246). Dieser Aspekt soll in der vorliegenden Arbeit Berücksichtigung finden, indem die Fans selbst nach ihren Praktiken, Alltagserfahrungen und der Bedeutung von Geschlecht und sexueller Orientierung in Bezug auf ihr Fan-Sein gefragt werden.

Bei Fritzsche zeigt sich bereits, das Fan-Sein Auswirkungen auf die eigene Geschlechtsidentität haben kann. Doch nicht nur die Entwicklung und Ausbildung einer Geschlechtsidentität stehen in Zusammenhang mit dem Fan-Sein. So geht Matthias Völcker (2016) in seiner Arbeit zur Identität von Star-Wars Fans davon aus, dass Fandoms für Fans »stabilisierende Anknüpfungspunkte für die Konstitution von Selbstverhältnissen« (Völcker 2016, S. 74) bieten. Fan-Sein kann so als ein biographisches Merkmal des Ich-Erlebens, der Selbstdefinition und der Selbstthematisierung begriffen werden (vgl. Völcker 2016, S. 13). Für Völcker finden sich in popkulturellen Erzählungen und Geschichten durchaus Identitätsangebote »auf die die sozialen Akteure zurückgreifen können und die in ihrem Selbstverständnis und ihren Selbstverhältnissen eine Bedeutung besitzen. Identitätsressourcen und -bausteine werden dabei zunehmend in und über mediatisierte Angebote verbreitet, sie sind Teil der Habitualisierung und spielen eine wichtige Rolle im Sozialisationsprozess von Heranwachsenden« (Völcker 2016, S. 66). Völcker arbeitet dementsprechend heraus, dass

[d]ie Beziehungen zum Fangegenstand, die sich durch eigene, v.a. auch kreative Leistungen und entsprechender Sinn- und Bedeutungszuschreibungen entwickelten und in Bezug auf das Identitätsgefühl als wesentliche Kernnarration etablierten [...] für die Konstitution der Fanidentität von entscheidender Bedeutung [sind]. Denn in dieser Beziehungsstruktur, die sich einerseits durch Zugehörigkeit zur Gruppe der Fans, andererseits durch eigene, individuelle Aktivitäten wie auch durch emotionale Verbundenheit und Begeisterung in der alltäglichen Identitätsarbeit auszeichnet und Identitätsbezüge ermöglicht, auf die alltäglich zurückgegriffen werden kann, ist das Fan-Sein eine Ressource, die Stabilität, Orientierung und Kohärenz ermöglicht; einen Bezugs- und Orientierungspunkt innerhalb der Selbstthematisierungen, der sich, trotz Entwicklungen auf diesem Feld als konstant und verlässlich erweist (Völcker 2016, S. 262).

Es zeigt sich, dass die emotionale Beziehung zum Fanobjekt, wie sie Roose et al. (2010a) und auch Hills (2002) als charakteristisch für Fans beschreiben, nicht nur durch eine längerfristige Involviertheit und die Investition von Ressourcen gekennzeichnet ist (vgl. Roose et al. 2010a, S. 12), sondern auch durch eine ernsthafte, kollektive und teils kritische Auseinandersetzung mit diesem (vgl. Jenkins 2013 [1992], S. 17). Dabei bietet der Raum, der durch die (gemeinsame) Beschäftigung mit dem Fanobjekt entsteht, die Mög-

lichkeit einer komplexen Auseinandersetzung mit der eigenen Identität, wie es Fritzsche (2010) und auch Völcker (2016) beschreiben. Eben diese Auseinandersetzungen und die möglichen Such- Bewegungen werden sowohl in der Analyse der Fanfictions als auch in der Online- Gruppendiskussion besonders beleuchtet.

Bisher wurde deutlich, dass Fans als Gruppe gefasst werden können, die eine längerfristige, emotionale und kollektive Beziehung zu einem Fanobjekt eingehen und sich gemeinschaftlich sowie kritisch mit diesem auseinandersetzen. Das Fanobjekt kann dabei ganz unterschiedlich beschaffen sein, so können Bücher, TV-Serien, Filme, Bands aber auch Sportmannschaften oder Sportarten zu Fanobjekten werden. Ebenfalls wurde deutlich, dass Fan- Sein Anknüpfungs- und Aushandlungspunkte für die Entwicklung der eigenen Identität bietet (vgl. Fritzsche 2010; Völcker 2016). Da vor allem bei Jenkins (2013 [1992]) der Aspekt der Gemeinschaft zwischen Fans im Fokus steht, soll nun ein Blick auf die Begriffe Fandom und Fankultur geworfen werden, um von der individuellen Ebene auf die kollektive, gemeinschaftliche Ebene von Fans zu blicken.

Der Begriff ›Fandom‹ kann zum einen im Sinne des Fan-Seins verwendet werden, zum anderen aber auch um die Gesamtheit aller Fans zu beschreiben. Zuletzt kann mit Fandom auch die Gesamtheit aller Fans zu einem bestimmten Fanobjekt beschrieben werden. So findet sich auf der Wiki- Plattform fanlore.org folgende Definition:

A fandom is a community of fans, participating in fanac and interacting in some way, whether through discussions or creative works. The interaction may be face-to-face at gatherings such as conventions, or written communication, either off-or on-line (Fanlore 2019).¹⁸

Weiter heißt es, dass der Begriff von Science- Fiction- Fans erstmals in den späten 1920er-Jahren verwendet wurde, um auf die entstehende organisierte Gesellschaft bzw. Kultur hinzuweisen, zu der sich Fans zusammenschlossen (vgl. Fanlore 2019). Der Interaktionscharakter und der Austausch zwischen den Fans werden auch hier hervorgehoben. Dabei lässt sich aber noch weiter zwischen z.B. ›Media Fandoms‹ oder Anime- Fandoms unterscheiden. Und auch innerhalb dieser Zuordnung lassen sich noch einzelne Fandoms ausmachen. Ebenfalls kann der Begriff auf ganz unterschiedlichen Ebenen verwendet werden und sich z.B. auf einen Quelltext oder auf ein gesamtes Genre beziehen. Entsprechend schreibt Anne E. Jamison in ihrem Beitrag *I Am Women, Read My Fic* (2013a):

Fandom is really fandoms, plural — an always diverse and contentious space. Mass media representations of fanfiction and fan culture present it at best as a ›wacky world,‹

18 Da in diesem Zitat Fandom auch durch die Interaktion zwischen Fans beschrieben wird, möchte ich an dieser Stelle darauf hinweisen, dass auch in der wissenschaftlichen Literatur immer wieder unspezifische und teils synonyme Verwendungen der Begriffe Fandom und Fangemeinschaft vorzufinden sind. Um jedoch eine klare Begriffsbestimmung und -definition vorzulegen, möchte ich die beiden Begriffe an dieser Stelle kurz voneinander abgrenzen: So werde ich Fandom künftig nutzen, um die Gesamtheit aller Fans zu einem Fanobjekt bzw. einzelne Fan-Gruppen, die sich einem Fanobjekt zuordnen lassen, zu beschreiben. Den Begriff Fangemeinschaft bzw. Fancommunity hingegen werde ich verwenden, wenn ich eine sich durch Kommunikation und Austausch kennzeichnende Fan-Gruppe beschreibe.

or more typically as a bastion of the physically, socially, and literarily inept. Academic accounts of fandom overcompensate, often presenting overtly utopian pictures of sisterly collaboration and feminist critique. Utopias and dystopias, though, are not parallel but rather intersecting universes. This is surely one of the great lessons of Star Trek – and of its fandom (Jamison 2013a, S. 90).

Fandoms sind also vielfältige und umstrittene Räume, die sich eben nicht nur durch ›utopische Bilder‹ von kollektiver Zusammenarbeit auszeichnen, sondern auch durch Konkurrenz und Abgrenzung, wie Jamison (vgl. 2013a, S. 90) treffend herausarbeitet. Innerhalb von Fandoms kann es auch zu ›Crossovern‹, also zur Übertretung von Grenzen bzw. Vermischung von Fandoms kommen. In der Folge können völlig neue Fandoms entstehen wie am Beispiel des SuperWhoLock deutlich wird. Das SuperWhoLock besteht, wie Paul Booth (vgl. 2016, S. 9–10) herausarbeitet, aus einer Kombination von Fandoms zu den TV-Serien *Sherlock Holmes* (2010–2017), *Doctor Who* (1963–1998, seit 2005) und *Supernatural* (2005–2020). Dies bedeutet folglich, dass Fandoms parallel existieren, deren Fanobjekte sich unterscheiden, aber auch überschneiden können.

Einen anderen Schwerpunkt setzt Francesca Coppa in ihrem Aufsatz *A Brief History of Media Fandom* (2006), insofern sie die zunehmende Bedeutung des Internets für die Entwicklung von Fandoms seit den 1990er-Jahren ins Zentrum rückt (vgl. Coppa 2006, S. 53). Durch den erleichterten Zugang zu den Fandoms, Fanfictions und Fanart durch das Internet wuchs zum einen die Zahl der Fandoms, zum anderen wurden bestehende Fandoms immer größer:

Media fandoms may now be bigger, louder, less defined, and more exciting than it's ever been. Arguably, this is fandom's postmodern moment, when the rules are ›there ain't no rules‹ and traditions are made to be broken (Coppa 2006, S. 57).

Im Zuge der Veränderungen durch das Web 2.0 und Plattformen wie *tumblr*, *Twitter* und *YouTube* wurden Fandoms auch im Mainstream sichtbarer, wie Booth feststellt (vgl. Booth 2018, S. 8–10). Um die Veränderungen in ›Media Fandoms‹ nachzuvollziehen, erweisen sich die von Henry Jenkins (vgl. 2013 [1992], S. 210) herausgearbeiteten Merkmale einer fanspezifischen Medienrezeption als hilfreich:

Jenkins geht erstens davon aus, dass Fans Medien gezielt auswählen und nicht rein zufällig. Ebenso verfolgen sie die Medieninhalte regelmäßig über längere Zeit und verarbeiten das, was sie rezipieren, in unterschiedlicher Art in sozialen Interaktionen weiter (dies kann in Gesprächen über Fandoms oder die Erzählung von spannenden Handlungen in einer Serie sein). Weiterhin tauschen Fans sich mit anderen Fans, sowohl online als auch offline, über die Medientexte aus. Diese Merkmale beschreibt Jenkins als ›fan-nish viewing‹ (vgl. Jenkins 2013 [1992], S. 210).

Zweitens, so stellt Jenkins fest, schaffen Fandoms eine Form interpretativer Gemeinschaft, sodass das eigene Fan-Sein immer auch in eine Form von Fangemeinschaft eingebettet sei. Fan-Sein und Fandom lassen sich entsprechend nicht nur auf der individuellen Ebene verorten, sondern müssen auch als gemeinschaftliche, kollektive Aktivität verstanden werden. Als drittes Merkmal arbeitet Jenkins heraus, dass um die Objekte des Fandoms herum eine ganze Welt von kreativen Werken entsteht, wobei diese Welt

geprägt ist von eigenen Regeln und Konventionen. Viertens beschreibt Jenkins, dass Fandoms von einer durch Internationalität geprägten, alternativen sozialen Gemeinschaft geschaffen werden (vgl. Jenkins 2013 [1992], S. 209–210).

Was Jenkins (2013 [1992]) hier für Fans und Fandoms beschreibt, eben die Art der fanspezifischen Medienrezeption, ist entscheidend für die Art und Weise, in der Fandoms und Fan-Communities in dieser Arbeit begriffen werden: Als interpretative, kommunikative und interagierende Gemeinschaft von Fans zu einem Fanobjekt, die auf Regeln und Konventionen basiert. Und so liegt der Fokus dieser Arbeit vor allem auf Fangemeinschaften und nicht auf einzelnen, individuellen Fans. Denn wie es Jenkins in seinem Beitrag *The Future of Fandom* (2007) betont,

fandom is the future. I use the word ›fandom‹ and not ›fans‹ here for good reason. To me it seems a little paradoxical that the rest of the people involved in this conversation are more and more focused on consumption as a social, networked, collaborative process (›harnessing collective intelligence, ›the wisdom of crowds,‹ and all of that), whereas so much of the recent work in fan studies has returned to a focus on the individual fan (Jenkins 2007, S. 361).

Ebenfalls lässt sich, so Jenkins, eine über US-amerikanische Fans hinausgehende Expansion von Fandoms finden, die zur Globalisierung führt und so z.B. auch westliche Märkte für Medienprodukte aus Asien öffne (vgl. Jenkins 2007, S. 364). Und diese Bedeutungserweiterung führe letztlich dazu, zu fragen

who isn't a fan? What doesn't constitute fanculture? Where does grassroots culture end and commercial culture begin? Where does niche media start to blend over into the mainstream? Or indeed, as some recent work in subculture studies suggests, might we have to face the reality that in an age where differences proliferate, where old gatekeepers wither, there may no longer be a ›normal‹ way of consuming media (Jenkins 2007, S. 364).

Wenn Fandom zu einem zentralen und ›normalen‹ Bestandteil der Kreativ- und Medienbranche wird, so Jenkins, könne Fandom nicht mehr als sinnvolle Kategorie einer kulturellen Analyse fungieren und hätte entsprechend keine analytische Zukunft (vgl. Jenkins 2007, S. 364). Doch insbesondere mit Blick auf queere und LGBTQIA*s zeigt sich weiterhin die Relevanz von Fandoms und Fankulturen, wenn bspw. Fußballfans auf die Themen Rassismus und Homofeindlichkeit hinweisen (vgl. Wille 2017) oder in Fandoms zur Serie *The 100* (2014–2020) den Serienmacher*innen und Produzent*innen Queerbaiting vorgeworfen wird (vgl. Bridges 2018, S. 129). Insbesondere also in Bezug auf die Repräsentation von LGBTQIA*-Charakteren in verschiedenen Medien zeigt sich eine dominante heteronormative Kultur. Dementsprechend wird in der Analyse danach gefragt, ob Fandoms und Fangemeinschaften als widerständige und emanzipatorische Praxis begriffen werden können.

Fandom und Fangemeinschaft können als Überbegriffe fungieren, um eine Vielzahl an individuellen Fangemeinschaften zu beschreiben, die bestimmte Werte, Praktiken, ein bestimmtes Vokabular, eine gemeinsame Geschichte teilen und in sozialen, vernetz-

ten und kollaborativen Prozessen miteinander interagieren. Die Begriffe ›Fankultur‹ und ›Fanpraxis‹ beschreiben hingegen die Aktivitäten, die kommunikativen Praktiken und Regeln von Fandoms und Fangemeinschaften. Für die Frage danach, wodurch sich Fankulturen auszeichnen, erweisen sich die Ausführungen von Thomas Schmidt-Lux (2010a) als anschlussfähig. Schmidt-Lux wirft in seinem Artikel *Fans und alltägliche Lebensführung* (2010a) einen Blick auf die Formen von Fandom und Fan-Sein im Alltag. Dabei greift er auf die von Niklas Luhmann (2018 [1987]) entworfenen Charakterisierungen zur Analyse sozialer Systeme zurück und unterscheidet zwischen sachlicher, sozialer und zeitlicher Dimension (vgl. Schmidt-Lux 2010a, S. 139).

Die sachliche Dimension, die alle Aktivitäten in den Blick nimmt, mit denen sich Fans gezielt und regelmäßig befassen, unterteilt Schmidt-Lux in fünf Kategorien: Konsumieren und Informieren, Sammeln, Reisen, Produzieren sowie Protestieren. Die Kernaktivität, so beschreibt es Lux-Schmidt, stellt dabei das Konsumieren, Rezipieren und Nutzen des bevorzugten Fanobjektes unter »wenigstens minimalem Aufwand von Zeit oder Geld« (Schmidt-Lux 2010a, S. 140) dar. Daneben kommt auch dem Sammeln von z.B. Gegenständen oder Informationen, die mit dem Fanobjekt in Beziehung stehen, eine zentrale Bedeutung zu. Hier kann jedoch eine unterschiedliche Ausprägung wahrgenommen werden:

Für den Einen ist die schiere Menge an Devotionalien wichtig, für die Andere ihr Seltenheitswert, wieder Anderen geht es um Vollständigkeit. Auch bei der Präsentation der gesammelten Objekte lassen sich Unterschiede ausmachen. Die Varianz reicht hier vom rein privaten Besitz der Gegenstände bis hin zu Fans, die ihre Sammlung als Privat-Museum präsentieren (Schmidt-Lux 2010a, S. 142).

Neben dem Konsumieren, Informieren und Sammeln sieht Schmidt-Lux (vgl. 2010a, S. 142) auch das Reisen als festen Bestandteil einiger Fankulturen. Die Anlässe von Reisen können dabei Konzertbesuche ebenso umfassen wie den Besuch von Tauschbörsen oder Fantreffen.

Zudem kann auch dem Produzieren ein immer größer werdender Stellenwert zugesprochen werden. Dabei haben sich diese Aktivitäten in den letzten Jahren vor allem in die Sphären des Internets verschoben. Fans erstellen hier Foren, Chats, Mailinglisten etc. Dabei, so Schmidt-Lux (vgl. 2010a, S. 143), ginge es in erster Linie um den Informations- und Wissensaustausch. Und eben dieser Austausch lässt sich als zentraler Aspekt des fankulturellen Alltags, der zugleich auch als Kapital innerhalb einer spezifischen Wissenswelt dient, bewerten. Die Bedeutung von produzierenden Tätigkeiten in Fankulturen hebt auch Anne E. Jamison (2013c) hervor. Diese seien kommerziellen Unternehmen im Benutzen des Internets als kreativen Raum für die Produktion und den Vertrieb sowie die Vermarktung und Veröffentlichung von Texten deutlich voraus. Dabei, so stellt Jamison in Bezug auf Fanfiction als kreativen Output von Fankulturen fest, werde deutlich, dass Fanfictions die Grenzen zwischen Lesen und Schreiben, zwischen Konsumieren und Erschaffen, zwischen Genre und Geschlecht, Autor_innen und Kritiker_innen verschwimmen lassen (vgl. Jamison 2013c, S. 4–7).

Die fünfte Kategorie, die Schmidt-Lux als sachliche Dimension von Fankulturen nennt, sind die Fanproteste (z.B. in Bezug auf das Absetzen einer TV-Serie). Hierdurch

können Fans zu öffentlich agierenden Personen werden und auch die Bedeutung des Fanobjekts für den Alltag und die eigenen Aktivitäten können zunehmen (vgl. Schmidt-Lux 2010a, S. 145–146). Diese Proteste verdeutlichen auch die politische Dimension, auf die Jenkins bereits 1992 hinwies und die sich auch heute noch mit Blick auf Proteste zu ›Queerbaiting‹ zeigt (vgl. Bridges 2018). Jenkins benannte diese verbraucher:innenaktivistischen Tätigkeiten als eine der Konsequenzen von Fankultur (vgl. Jenkins 2013 [1992], S. 278).

Die soziale Dimension des Fanalltags, die Schmidt-Lux beschreibt, umfasst die Interaktionen von und mit Fans. Diese können sowohl offline als auch online stattfinden, wobei insbesondere dem Internet in jüngster Zeit eine große Rolle zuteilwird. Die Bedeutung der sozialen Dimension des Fandoms fällt jedoch im Einzelfall sehr unterschiedlich aus: von flüchtigen Bekanntschaften bis hin zu engen Freund:innenschaften finden sich unterschiedlich intensive soziale Kontakte (vgl. Schmidt-Lux 2010a, S. 148). Dies zeigt sich auch in den Ergebnissen der Online-Diskussion, die an anderer Stelle noch einmal näher ausgeführt werden (vgl. hierzu Kap. 6.3 dieser Arbeit).

Da ein Großteil der Fanaktivitäten in direktem oder indirektem Kontakt zu anderen Fans stattfindet, stellt Schmidt-Lux (vgl. 2010a, S. 150–151) auch die Frage nach der Interaktionsordnung zwischen diesen. Dabei könne zwischen der integrativen und der distinktiven Dimension unterschieden werden. Wo Fans sich gegenseitig in ihrem Fan-Sein betätigen und bestärken, lässt sich von der *integrativen Dimension* sprechen. Insofern das alleinige Reden über das Fanobjekt immer auch den Effekt hat, eine gemeinsame soziale Wirklichkeit abzusichern und zu bestätigen, lässt sich dabei ebenfalls eine identitätssichernde Funktion ausmachen. Dabei können zumindest situativ auch Klassenschränken und andere soziale Grenzen aufgehoben oder in den Hintergrund geschoben werden. Wenn kommunikativ Grenzziehungen vorgenommen werden und so z.B. ›echtes‹ Fandom bzw. Fan-Sein definiert wird, lässt sich von der *distinktiven Dimension* von Fan-Interaktionen sprechen. An dieser Stelle nehmen Symbole wie z.B. Fußballtrikots oder andere Fanobjekte eine besondere Rolle ein, wenn es um die Konstitution und Strukturierung von Fanwelten geht. Diese, so Schmidt-Lux, markieren Zugehörigkeiten und Grenzen (vgl. Schmidt-Lux 2010a, S. 150–152).

In Bezug auf die zeitliche Dimension alltäglicher Fanpraxis arbeitet Schmidt-Lux (vgl. 2010a, S. 153–154) drei Ebenen heraus: Zeit als Budget, Zeit als Ritual und Zeit als Biographie. Insbesondere die Protagonist:innen des sogenannten organisierten Fandom investieren ein großes Zeitbudget. Daneben kommt auch der Ritualisierung von Fandom bei vielen Fans eine zentrale Bedeutung zu, wenn z.B. eine bestimmte Serie zu einem regelmäßigen Termin erscheint. Was Fandom als Biographie angeht, so kann die Relevanz von Fandom vor allem am Beispiel von Sportfans, die z.B. ihre Dauerkarten fürs Fußballstadion an ihre Kinder oder Enkelkinder weitergeben, verdeutlicht werden (vgl. Schmidt-Lux 2010a, S. 156).

Als zentral an Schmidt-Lux Ausführungen erweist sich der Hinweis darauf, dass nicht von einer einzigen Fankultur gesprochen werden kann. Vielmehr haben sich Fanszenen differenziert und das Feld der Fanobjekte sei kaum zu überblicken. Neben der Distinktion innerhalb von Fanszenen zeichnet sich auch eine zunehmende Professionalisierung ab. Diese betrifft u.a. die Organisiertheit von Fans und die Kommerzialisierung von Fandom. Schmidt-Lux erachtet es demnach als angebracht, bei Fanszenen

im 20. Jahrhundert von einem »Massenphänomen bei gleichzeitiger *Individualisierung* der Fankultur« (Schmidt-Lux 2015, S. 12–13, H.i.O.) zu sprechen.

Deutlich wurde, dass die unterschiedlichen Ebenen von Fankultur (sachlich, sozial, zeitlich) unterschiedliche Praktiken umfassen. Insbesondere die sachliche und die soziale Dimension, wie sie Schmidt-Lux (2010b) herausarbeitet, sind dabei für die Analyse von kollaborativen und kollektiven Fanpraktiken in dieser Arbeit von Bedeutung. Ebenfalls konnte die Relevanz der Gemeinschaft für viele der Fanaktivitäten herausgestellt werden, die auch Jenkins (2013 [1992], 2006c) in seinen Arbeiten immer wieder betont. In Bezug auf die Analyse von Fanfiction und den kollektiven Prozessen von Fanfiction-Autor:innen kann jedoch auch festgehalten werden, dass das Schreiben und das Lesen von Fanfiction als Teil des Ausdrucks von Fankulturen alle drei Ebenen berührt. Um diese Prozesse und Aktivitäten auch als Teil eines sich wandelnden Diskurses von rezipierenden, konsumierenden und produzierenden Zuschauer:innen und Fans zu begreifen, wird im Folgenden das Konzept von Prodosage näher erläutert werden. Denn hier werden die bereits weiter oben beschriebenen Prozesse des Ineinandergreifens von Konsum und Produktion in Bezug auf Fans, Fankulturen und Fanfiction im digitalen Zeitalter und einer sich wandelnden Medienkultur zusammengebracht.

2.4.3 Von Poaching und Partizipation zu Prodosage

Als eine der wichtigsten akademischen Stimmen im Feld der Fanforschung liefert Henry Jenkins mit seinem Buch *Textual Poachers* (2013 [1992]) zentrale Anknüpfungs- und Orientierungspunkte für die sich entwickelnden Fan Studies. Anstatt Fans und Fandom zu pathologisieren, hebt Jenkins die aktiven Prozesse von Fans hervor. Der Kommunikationswissenschaftler Sebastian Deterding schreibt hierzu in seinem Artikel über Jenkins:

Fandom war stets das extreme, pathologisch Andere normaler Mediennutzung, wurde in Metaphern des Wahnsinns, der Besessenheit, Sucht oder religiösen Verehrung beschrieben. ›Textual Poachers‹ dreht diese moralische Hierarchie kurzerhand um: Während Normalnutzerinnen und -nutzer häufig einsam und passiv konsumieren, eigne sich der ›gute‹ Fan seine Medien höchst aktiv, kritisch, kreativ und in Gemeinschaft mit anderen an (Deterding 2009, S. 236).

Der Fokus dabei liegt auf Medien-Fans als interpretative Gemeinschaft, die sich einen Text aneignen und in ihm wildern (›poaching‹), um intendierte Bedeutungen zu untergraben. Jenkins (2013 [1992]) beschreibt Fans, in Anlehnung an Michel de Certeau (1988), als Textwilder*innen, die sich in der aktiven Auseinandersetzung mit dem Text auch gegen dominante Bedeutungsproduktionen von Produzent:innen behaupten, dabei aber dennoch in einer ungleichen Machtverteilung verbleiben. Poaching, so betonen Jenkins und Tulloch, stellt keine willkürliche Veränderung des Ausgangstextes dar, sondern eine gemeinschaftliche, kritische Auseinandersetzung mit diesem, ein »model of resistant