Zeitschrift für Medienwissenschaft, Jg. 17, Heft 33 (2/2025), https://doi.org/10.14361/zfmw-2025-170216. Published by transcript Verlag. This work is licensed under the Creative Commons Attribution CC-BY-NC-ND 4.0 DE licence

FAN STUDIES REVISITED. KULTURVERMITTLER*INNEN, «PRODUSAGE» UND QUEERE FANFICTION

von ANNE DECKBAR

Annekathrin Kohout: *K-Pop. Lokale Volkskultur, globale Alternativkultur?* Berlin (Springer) 2023

Denise Labahn: *Queere Fanfictions – Queere Utopien? Hetero- und Homonormativität in Fanfictions zu US-Vampir-Serien*, Bielefeld (transcript) 2023

Evangeline Aguas: *Queer Interruptions: Temporality in Femslash Fandom*, Cham (Palgrave Macmillan) 2025

In den Diskursen der 1980er Jahre wurden Fans von TV-Serien, Comics und Stars[1] sowohl von der Hochkultur als auch zum Teil von der Forschung oftmals als Spinner*innen, Außenseiter*innen, Nerds oder *Otakus* systematisch stigmatisiert und abgewertet.[2] In anfänglichen Arbeiten der Fanforschung, etwa von Henry Jenkins (1992) oder John Fiske (1992), die versuchten, dieser Stigmatisierung entgegenzuwirken, wurden die Fanpraktiken der *popular culture* noch als rand- und widerständig klassifiziert.[3] Aus gegenwärtiger Sicht, vor allem mit der zunehmenden Sichtbarkeit von Fans in digitalen Räumen, erscheint diese Sichtweise obsolet: Fans sind von den ‹Rändern› ins Zentrum der medialen Beachtung gerückt, sei es durch Cosplayer*innen auf internationalen Buchmessen oder ‹Swiftonomics›,[4] um hier nur wenige Beispiele zu nennen. Inzwischen ist sowohl in der medialen Berichterstattung als auch für die Forschung offensichtlich, dass Fans die Inhalte nicht bloß rezipieren, sondern ebenso aktiv mitgestalten und darüber hinaus als eine treibende ökonomische Kraft gelten können.[5]

Fanforschung wird im deutschsprachigen Raum in der gesamten Breite der Kommunikations-, Literatur-, Kultur- und Medienwissenschaft oftmals interdisziplinär betrieben.[6] Auch die hier besprochenen Werke folgen einem solchen interdisziplinären Ansatz. Sie analysieren etwaige Fanpraktiken und bewegen sich an den Schnittstellen von Gender- und Queer Studies, Literaturwissenschaft, Cultural Studies sowie Medienwissenschaft.

K-Pop als transkulturelles Phänomen: Fans als Kulturvermittler*innen des Populären

Annekathrin Kohout widmet sich in *K-Pop. Lokale Volkskultur, globale Alternativkultur?* einem popkulturellen Phänomen, das eine enorme Reichweite entwickelt hat, jedoch in der westlichen Forschung bisweilen weitestgehend unbeachtet geblieben ist. Kohout schließt diese Lücke und verortet südkoreanische Populärkultur in einem transkulturellen Spannungsfeld zwischen Glokalisierung, Medienwandel, Fans und Produzent*innen und politischen Dynamiken. K-Pop wird als Produkt hybrider Prozesse begriffen, die sich aus einem komplexen Geflecht von medialen, politischen und ökonomischen Faktoren speisen. Auffällig ist die Asymmetrie zwischen «dem quantitativ messbaren Erfolg von K-Pop», wodurch Popularität nicht nur behauptet, sondern

https://doi.org/10.14361/zfmw-2025-170219 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - CC BY-NC-ND

empirisch belegt wird, und der vergleichsweise geringen Präsenz in den «klassischen Medien», in denen er aus dem westlichen Mainstream bzw. von etablierten kulturellen Institutionen teilweise sogar ausgeschlossen werde (S. 13).[7] Die Fangemeinschaften sorgen jedoch dafür, dass die Inhalte des *Hallyu* (‹koreanische Welle›, welche die globale Popularisierung südkoreanischer kultureller Inhalte umfasst) aber dennoch für eine internationale Rezipient*innenschaft zugänglich gemacht werden.

Anhand der Popularität von Idol-Gruppen[8] geht Kohout auf die kulturelle und mediale Hybridität als zentrales Merkmal von K-Pop ein (vgl. S. 33–37). Hier entstehe ein hybrider «Megapop», der unterschiedlichste westliche sowie asiatische musikalische und visuelle Einflüsse remixt, von R'n'B über afroamerikanische Kultur bis hin zu J-Pop (S. 46 f.), wobei die Merkmale der Pop-Ästhetik wie Referenzialität, Künstlichkeit, Oberflächlichkeit und der «Stilverbund» greifen.[9] Denn neben einem transmedialen «fiktionalen Universum» (S. 64) sowie perfekt synchronisierten Choreografien und Musikvideos, die zum Nachahmen einladen (vgl. S. 61), zeichnen sich die Akteur*innen des Idol-Pop auch durch einen spezifischen Modestil, Niedlichkeit (*Aegyo*) und eine «softe Maskulinität» aus (S. 129 f.). Letztere sei ein zentrales Element, das nicht nur die Gendernormen in Asien, sondern auch im westlichen Raum herausfordere. Das Idol-Phänomen geht über passiven Konsum hinaus, da die Prosument*innen aktiv zur Popkultur beitragen (vgl. S. 86). Kohout betont das kooperative Verhältnis zwischen den ‹offiziellen› Akteur*innen der Industrie und den Fans. Denn es sind die Fans die hier «die Grenzen des Genres ziehen» (S. 35) und ein mächtiges «‹supernationales Fandom›» (S. 70) bilden. Sie agieren als «Kulturvermittler*innen»: Auf digitalen Plattformen stellen Fans die Ausgangstexte durch *scanlations* (Scannen, Übersetzen, Bearbeiten und Bereitstellen von Texten wie etwa Comics), *fandubs* (nachsynchronisierte, übersetzte Versionen von Serieninhalten) oder *fansubs* (von Fans generierte Untertitel für Filme oder TV-Produktionen) die nicht ‹offiziell› zugänglich sind, der Community kostenlos zur Verfügung und tragen somit zu ihrer Popularität bei. Dies wird von Kohout am *fansubbing* von Videos der Plattform Rakuten Viki verdeutlicht (vgl. S. 90 f.), hier werden die K-Dramen als «populärkulturelle Märchen» schließlich international rezipiert (S. 101). Ein kleines Manko der Studie ist, dass sich Kohout in ihrer Arbeit

primär auf Idols, K-Dramen und K-Beauty beschränkt, obgleich sich K-Pop im Sinne des ‹Mediamix› auch auf weitere Medien erstreckt,[10] die stärker hätten fokussiert werden können. Der quantitativ messbare Erfolg der besprochenen Phänomene hätte ebenso stärker herausgearbeitet werden können, um Popularität nicht nur zu behaupten, sondern anhand von Likes, Views sowie Klick- und Streamingzahlen zu belegen.

Kohouts Ansatz ist dennoch äußerst fruchtbar für weitere Überlegungen etwa zum *Manhwa* (koreanische Comics) und zu *webtoons* (südkoreanische Webcomics), die ebenso wichtige ‹Exportgüter› darstellen und an denen sich die hier genannten, von Mediamix und «convergence culture»[11] geprägten zentralen Merkmale und Mechanismen des K-Pop deutlich zeigen. Die Hybe Corporation etwa publiziert *webtoons* zu Idol-Bands, wie etwa *7FATES: CHAKHO with BTS* (2022–2023), begleitet von Musikvideos, Anime- und Gaming-Adaptionen, die die Idol-Universen erweitern. Die Prosument*innen spielen hier eine signifikante Rolle: Sie rezipieren nicht nur die Mediamix-Produkte, sondern produzieren hierzu ebenso zahlreiche *Dōjinshi* (japanische Fanzines) und Fanfiction-Texte, die ebenso auf das Genre rückwirken.

https://doi.org/10.14361/zfmw-2025-170219 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

In Slash-Fanfictions zu den Idols, etwa den *real-person fictions* (RPF) zu BTS, werden hier ebenso die von Kohout angesprochenen Themen wie Genderfluidität, Queerbaiting und Homosexualität stets in einem Spannungsfeld zwischen Progressivität, Affekt und Fetischisierung verhandelt und popularisiert.[12]

Queere Utopien im Vampirfandom: «produsage» als Neuentwurf

Slash-Fantexte stehen auch im Zentrum von Denise Labahns Untersuchung *Queere Fanfictions – Queere Utopien?*. Hier werden die Aus- und Verhandlungen der Fans in den Mittelpunkt gestellt, um aufzuzeigen, wie queere Perspektiven in den digitalen Räumen des Fandoms nicht nur adressiert, sondern auch gedeutet und weiterentwickelt werden. Gegenstand von Labahns Analyse sind Fanfiction-Texte des Vampir-Genres auf der Plattform FanFiktion.de, inklusive der Peri- und Epitexte (Autor*innen-Profile, Reviews, Empfehlungen, *author's notes*), die sich auf drei populäre TV-Serien beziehen: *Buffy – Im Bann der Dämonen* (Idee: Joss Whedon, 1997–2003), *True Blood* (Idee: Alan Ball, 2008–2014) sowie *Vampire Diaries* (Idee: Kevin Williamson und Julie Plec, 2009–2017). Dieses Genre, so Labahn, eigne sich besonders gut für eine Analyse, da die Figur der*des Vampir*in als Projektionsfläche für gesellschaftliche Ängste und Wünsche diene sowie sexuelle und geschlechtliche Differenz verkörpere und somit «als queere, verUneindeutigende Figur» gelesen werden können (S. 52, vgl. auch 59–64).

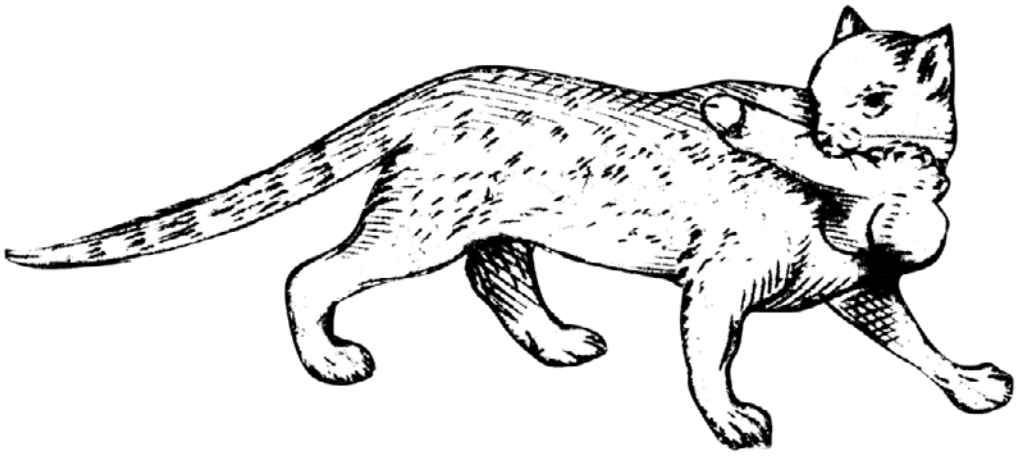
Eine Stärke der Arbeit ist die Verbindung des Queer Readings mit einer qualitativen Inhaltsanalyse (vgl. S. 135). Besonders innovativ ist hier die Online-Gruppendiskussion als Instrument zur Erhebung von empirischem Material, genauer die Forumsdiskussion mit 54 queeren Produser*innen (vgl. 138 f.). Dadurch gelingt es, sowohl die textuellen als auch die sozialen Dimensionen und Praktiken von Fanfiction zu erfassen – ein Ansatz, der in der Forschung bislang zu selten verfolgt wurde.

Es wird deutlich, wie die Fans mittels *produsage* bestehende Werke nicht nur ‹umschreiben› und ‹reparieren›,[13] sondern neue Beziehungs- sowie Gemeinschaftsformen jenseits binärer Geschlechterlogiken und heteronormativer Sexualitätskonzepte imaginieren und aktiv neu entwerfen. Dabei bleibt die Studie jedoch auf eine einzige deutschsprachige Plattform beschränkt, die zum Teil geringe und rückgängige Nutzer*innenzahlen aufweist. Auch die Auswirkungen der queeren *produsage* auf die Ausgangstexte und das Genre bleiben weitgehend unreflektiert. Die Arbeit zeigt sich aber besonders anschlussfähig in Bezug auf andere (internationale) Plattformen und zeitgenössische Fantexte des Vampir-Genres sowie ihre Erweiterung im Genre der Omegaverse-Fanfiction[14] zu populären Ausgangstexten, um aufzuzeigen, wie sich Fantexte und -praktiken auf das Genre, die Serien und deren Popularität auswirken, und um transnationale, globale Perspektiven einzubringen.

Femslash-Fandom: von «bury your gays» zu queeren Gegenarchiven

Evangeline Aguas setzt sich ebenso mit queeren Fanpraktiken auseinander, genauer mit dem Fandom um Femslash. Das *shipping* weiblicher Charaktere in Fantexten war nicht nur im Fandom lange Zeit unsichtbar, sondern wurde auch von der Fanforschung häufig übersehen.[15] Aguas' Arbeit nimmt sich dieses Forschungsdesiderats an und fokussiert dabei die Frage, wie temporale

https://doi.org/10.14361/zfmw-2025-170219 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND



Ordnungen in queeren Fantexten nicht nur unterlaufen, sondern auch bewusst neu entworfen werden. Dabei versteht sie *queer time* als asynchron und traumatisch, was der *straight time* als chromonormativ gegenüberstehe (vgl. S. 44).

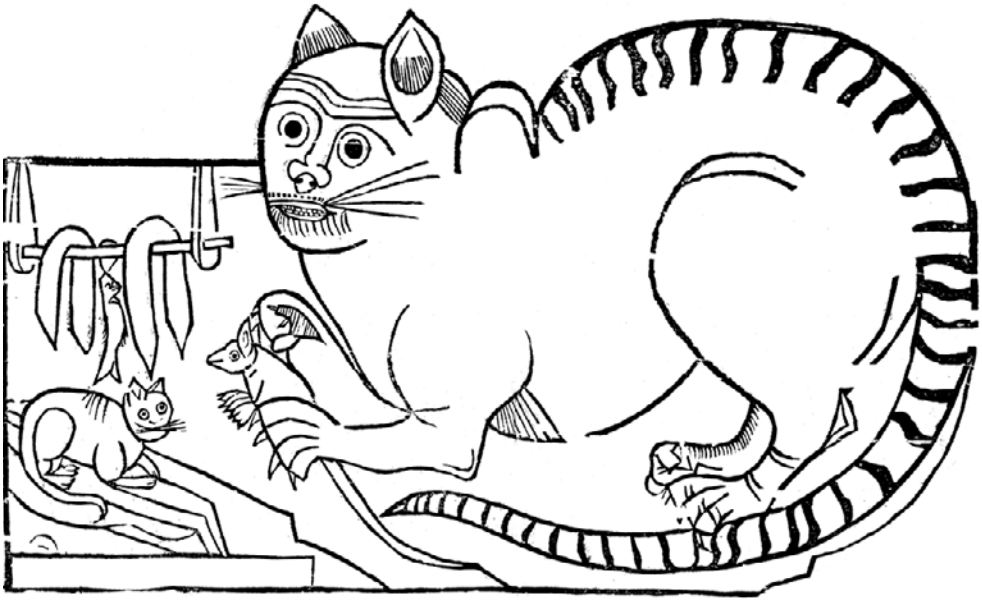
Aguas untersucht die emotionale und zeitliche Dimension der Darstellung queerer Charaktere in Medien, insbesondere anhand des Tods lesbischer Charaktere wie Lexa in der CW-Serie *The 100* (Regie: Jason Rothenberg u. a., 2014–2020) (vgl. S. 3). Lexas Tod «triggered an intense and sustained period of viewer backlash» und erfuhr sowohl innerhalb als auch außerhalb des Fandoms in den «mainstream media» Beachtung (S. 3). Fans erleben durch solche Narrative ein «feeling backward» (S. 66), kollektive Trauer und ein Wiedererleben der traumatischen Vergangenheit die tief in ihrer eigenen (queeren) Geschichte und kulturellen Erfahrung sowie in den kollektiven Erinnerungen queerer Fans verwurzelt sind (vgl. S. 75). Der Tod dieses Charakters erinnere an zahlreiche frühere ‹Todesfälle› von queeren weiblichen Charakteren populärer Serien, wie etwa Tara aus der Serie *Buffy*, die der *bury-your-gays*-Trope (auch *dead lesbian syndrome*) zugeordnet werden (vgl. S. 66). Diese Trope bzw. den gleichnamigen Hashtag nutzen aktivistische Fans, um darauf aufmerksam zu machen, dass queere Charaktere in Serien häufiger sterben als heterosexuelle. Dies wird von den Fans darauf zurückgeführt, dass queere Charaktere von den Produzent*innen tendenziell als entbehrlich betrachtet werden. Insbesondere den (digitalen) Archiven als «archive of feelings» und sogenannten «counter-archives» (S. 99) sowie den fangeleiteten Inhalten kommt hier eine besondere Rolle zu, denn sie können marginalisierte Stimmen sichtbar machen und historische Erfahrungen queerer Personen bewahren. Als «co-producers of meaning» (S. 99) lenken Fans zudem die Aufmerksamkeit auf als problematisch wahrgenommene Narrative, was sich wiederum auf die Ausgangstexte auswirken kann, wobei der tatsächliche *impact* queerer Fanpraktiken auf die Ausgangstexte bei Aguas weitgehend offen bleibt, auch weil sich die Untersuchung auf einen relativ kleinen Teil des Fandoms, genauer auf eine Online-Umfrage mit 72 Teilnehmer*innen, konzentriert. Außerdem werden in der Arbeit zentrale Begriffe und Konzepte, wie Femslash oder etwaige Archivierungspraktiken, nicht klar definiert. Zudem ist sie an einigen Stellen sehr eng gefasst und universell: Größere strukturelle Zusammenhänge etwa in Form einer intersektionalen Analyse sowie weiterreichende Dynamiken mittels einer genauen Auseinandersetzung mit der Komplexität von kritischen Diskursen wie Anti-Fandom oder transformative Strategien und explizite Praktiken innerhalb des Fandoms, die den als problematisch wahrgenommenen Narrativen aktiv entgegenwirken, werden kaum berücksichtigt.

Die Macht der Fans

Die hier besprochenen Arbeiten machen deutlich, wie sehr sich das Stigma und die Sicht auf Fans gewandelt hat, werden Fans doch mittlerweile als aktive, ökonomisch einflussreiche Kulturvermittler*innen bzw. Produser*innen wahrgenommen. Besonders anhand

https://doi.org/10.14361/zfmw-2025-170219 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

queerer Fanpraktiken wie (Fem)Slash-Fanfiction lässt sich zeigen, wie marginalisierte Perspektiven sichtbar gemacht und bestehende Narrative von den Fans hinterfragt werden. Kohout, Labahn und Aguas wählen dabei unterschiedliche Zugänge: Kohout analysiert K-Pop-Fankultur kulturtheoretisch, Labahn und Aguas arbeiten stärker empirisch und textnah am Fandom. Im Vergleich offenbaren sich inhaltliche und methodische Stärken wie auch Leerstellen. So werden bei Kohout queere Themen wie Genderfluidität und Queerbaiting nur angedeutet, während Labahn und Aguas diese differenziert bearbeiten, Aguas etwa mit Fokus auf das Femslash. Umgekehrt fehlt bei Labahn und Aguas eine genauere Analyse der Rückwirkungen auf die Ausgangstexte und Genres. Trotz unterschiedlicher Schwerpunkte verhandeln alle drei Autorinnen zentrale Fragen nach Repräsentation, Teilhabe und Macht von Fans in der Populärkultur – und machen diese als kreative, oft subversive Akteur*innen der kulturellen Produktion sichtbar.



https://doi.org/10.14361/zfmw-2025-170219 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

1 Die Medien, auf die sich die Fans beziehen, also die Fanobjekte, werden nachfolgend als Ausgangstexte zusammengefasst.

2 Vgl. Henry Jenkins III: *Star Trek* Rerun, Reread, Rewritten: Fan Writing as Textual Poaching, in: *Critical Studies in Mass Communication*, Jg. 5, Nr. 2, 1988, 87–107, hier 87 f., doi.org/10.1080/15295038809366691.

3 Vgl. Henry Jenkins: *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York u. a. 1992; John Fiske: The Cultural Economy of Fandom, in: Lisa A. Lewis (Hg.): *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, London 1992, 30–49.

4 So wird der touristische und wirtschaftliche Einfluss der Taylor-Swift-Fans bezeichnet.

5 Vgl. Jenkins: *Textual Poachers*.

6 Vgl. F | C | R Editors: Connecting Dots: Editorial to the First Issue of Fandom | Cultures | Research, in: *Fandom | Cultures | Research: Online Journal for Fan and Audience Studies*, Jg. 1, Nr. 1, 2024, 1–3, doi.org/10.25969/mediarep/23322.

7 Zur Behauptung und Messbarkeit von Popularität durch quantitative Erfolgsmetriken vgl. Jörg Döring u. a.: Was bei vielen Beachtung findet. Zu den Transformationen des Populären, in: *Kulturwissenschaftliche Zeitschrift*, Jg. 6, Nr. 2, 2021, 1–24, doi.org/10.25969/mediarep/18843.

8 Als Idol-Gruppen werden Musikgruppen bezeichnet, deren Mitglieder als Vorbilder sowie als Objekte der Bewunderung vermarktet werden. Dies ist häufig im Kontext der Popmusik der Fall, beispielsweise in Japan (J-Pop) und Korea (K-Pop). Die Mitglieder dieser Gruppen durchlaufen in der Regel ein umfangreiches Training in Gesang, Tanz sowie Schauspiel und werden von Unterhaltungsagenturen gemanagt.

9 Vgl. Thomas Hecken: POP 2022, in: *POP. Kultur und Kritik*, Bd. 11, Nr. 2, 2022, 131–151, doi.org/10.14361/pop-2022-110219; ders.: Pop-Ästhetik, *pop-zeitschrift.de*, 24.11.2013, pop-zeitschrift.de/2013/11/24/pop-asthetikvon-thomas-hecken24-11-2013-2 (30.4.2025).

10 ‹Mediamix› bezeichnet ein Zitiernetzwerk, das durch Verknüpfung von Inhalten über verschiedene mediale Formen wie Videospiele, TV-Serien, Manga etc. hinweg entsteht. Vgl. Mizuko Ito: Intertextual Enterprises: Writing Alternative Places and Meanings in the Media Mixed Networks of Yugioh, in: Debbora Battaglia (Hg.): *E. T. Culture: Anthropology in Outerspaces*, Durham, London 2005, 180–199, doi.org/10.1515/9780822387015-007.

11 Henry Jenkins: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York 2006.

12 Slash beschreibt die Fanpraktik des *shipping* gleichgeschlechtlicher (meist männlicher) Charaktere oder realer Personen. *Shipping* wiederum beschreibt die Praktik des *relationshippings*, also die (Fan-)Vorstellung einer (romantischen) Beziehung zwischen zwei oder mehreren (fiktionalen) Charakteren bzw. realen Personen.

13 Vgl. Vera Cuntz-Leng: *Harry Potter que(e)r. Eine Filmsaga im Spannungsfeld von Queer Reading, Slash-Fandom und Fantasyfilmgenre*, Bielefeld 2015.

14 Charaktere werden im Omegaverse unabhängig vom biologischen Geschlecht sozialen Hierarchien (A/B/O) zugeordnet, das Genre gilt mittlerweile als Subgenre der Fantasy.

15 Vgl. das Themenheft *Queer Female Fandom* der Zeitschrift *Transformative Works and Cultures*, Bd. 24, 2017, hg. v. Julie Levin Russo, Eve Ng. Zudem findet sich die Online-Dokumentation begleitend zu Aguas' Arbeit auf der Website Queer Interruptions, *queerinterruptions.com* (2.5.2025).

https://doi.org/10.14361/zfmw-2025-170219 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND