

# **„Fandomkultur“**

Magisterarbeit zur Erlangung des Magistergrades (M.A.)

An der Carl-Friedrich-Gauß-Fakultät

Der Technischen Universität Braunschweig

Und der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig

vorgelegt von Julia R ö m e r

Erstgutachter: Prof. Dr. Harald Hillgärtner

Zweitgutachter: Prof. Dr. Rolf F. Nohr

### **Danksagung**

Ein herzlicher Dank geht an meine prüfenden Professoren Herr Hillgärtner und Herr Nohr für ihren Rat, meine Familie für ihre Unterstützung und meine Freunde im und außerhalb des Fandoms für ihre Brillanz.

***"We can't win against obsession. They care, we don't. They win."***

– Ford Prefect (Douglas Adams),  
"Life, the Universe and Everything"

# Inhaltsverzeichnis

	<u>Seite</u>
<b>1. Einleitung</b> .....	<b>6</b>
<b>2. Wann ist ein Fan ein Fan?</b> .....	<b>8</b>
2.1. Jenkins und de Certau .....	8
2.2. Get A Life! .....	10
2.3. Der Geschmack des Fandoms .....	14
2.4. Bräuche und Traditionen .....	15
2.4.1. Analyse und Kritik .....	16
2.4.2. Moral und Werte .....	19
2.4.3. Hierarchien im Fandom .....	22
2.4.4. Fanzines .....	25
2.4.5. Fanfiction .....	28
2.4.6. Fluktuation im Fandom .....	33
2.4.7. Kulturelles Erbe .....	35
2.4.8. Rollenspiel .....	39
2.4.9. Canon und Fanon .....	40
<b>3. Frauen im Fandom</b> .....	<b>42</b>
3.1. Der weibliche Blickwinkel .....	42
3.1.1. Gossip .....	43
3.1.2. Shipping .....	45
3.1.3. Slashing .....	46
3.2. Ein langsamer Aufstieg .....	49
<b>4. Fallstudie „Doctor Who“</b> .....	<b>50</b>
4.1. Eine kurze Geschichte von Raum und Zeit .....	50
4.2. Dalekmania! .....	52
4.2.1. Die Kommerzialisierung .....	54
4.3. Fans als Zerstörer und Retter der Serie .....	55
4.3.1. Die Destruktion .....	55
4.3.2. Die Rekonstruktion .....	61

<b>5. Das Fandom im Internet .....</b>	<b>65</b>
5.1. Der Beginn eines neuen Zeitalters .....	65
5.1.1. <i>Das Usenet</i> .....	66
5.2. Fans als Jäger und Sammler .....	68
5.2.1. <i>Spoilerkultur</i> .....	69
5.3. Die Sichtbarkeit und ihre Folgen .....	72
5.3.1. <i>Fanproduktionen</i> .....	72
5.3.2. <i>Akzeptanz und Skepsis</i> .....	73
5.4. Neue Formen des Fandoms .....	75
5.4.1. <i>Microblogging</i> .....	76
5.4.2. <i>Selbstreflexion als Tradition</i> .....	78
a) <i>Fandom Secrets</i> .....	80
b) <i>TV Tropes</i> .....	82
c) <i>Wank</i> .....	83
5.4.3. <i>Subkulturen</i> .....	83
a) <i>ONTD</i> .....	83
b) <i>Memes</i> .....	86
<b>6. Produzenten und Fans .....</b>	<b>87</b>
6.1. Der Kampf um die Deutung .....	87
6.2. Werkzeuge des Aufstandes .....	90
6.3. Die neue Nähe .....	91
6.3.1. <i>Beispiele des modernen Dialogs</i> .....	92
a) <i>Anne Rice</i> .....	92
b) <i>Stephen Colbert</i> .....	93
6.4. Das „Doctor Who“-Fandom und Russell T. Davies .....	94
6.4.1. <i>Geschlechterrollen</i> .....	94
6.5. Ausblick .....	95
<b>7. Fazit .....</b>	<b>96</b>
<b>Quellenangaben.....</b>	<b>100</b>
Eidesstattliche Erklärung.....	104

# 1. Einleitung

Würden Sie ein kleines Vermögen für mehrere Jahrzehnte alten Spielzeug ausgeben oder bis in die Nacht hinein die mögliche Symbolik eines Filmtitels diskutieren?

Fans sind für ihre Mitmenschen häufig noch ein Buch mit sieben Siegeln. In ihrer langjährigen Geschichte wurden sie oft missverstanden und als Verrückte abgetan, die ihre Zeit mit der übertriebenen Bewunderung trivialen Materials verschwenden.

Doch was macht eine Teilnahme am Fandom wirklich aus? Haben Fans vielleicht mehr Einfluss auf die heutige Gesellschaft, als man es ihnen anfangs zugetraut hatte? Kann man Fankultur allein aufgrund ihrer einheitlichen Praktiken und Traditionen überhaupt als eine solche bezeichnen?

Kultur hat viele verschiedene Definitionen. Der Brockhaus-Enzyklopädie zufolge drückt sie sich in einer Bevölkerungsgruppe besonders durch die gemeinsamen Wertvorstellungen ihrer Mitglieder aus. Gleichzeitig wird diese Gruppe jedoch auch auf einen geografischen Raum beschränkt.<sup>1</sup> Eine Definition, die bereits vor der Globalität des Internets durch die internationale Kommunikation zwischen Fans aufgebrochen wurde.

Diese Arbeit soll die Gemeinschaft der Fans als „raumlose“ und schwer definierbare Anhänger einer Kultur erforschen und darlegen, wie sie ihre traditionellen Riten und Bräuche auch in den neuen Medien kultivieren konnten.

Im Folgenden werde ich erörtern, was es in den Zeiten vor und nach dem Siegeszug des Internets bedeutet, ein Fan zu sein, wie er seine Kreativität ausdrückt und welche Folgen der zunehmende Einfluss von Fans auf die Industrie hat.

Eine wichtige Rolle für diese Ausarbeitung spielen ebenfalls die Schilderungen und Theorien zur Fandomkultur in den Werken von Henry Jenkins. Seine Bücher waren eine große Inspiration für meine Arbeit und ich werde folglich auf einige seiner Betrachtungen näher eingehen.

Neben Gedankenanstößen aus der Literatur ist dieser Text auch geprägt von meinen eigenen Erfahrungen als Fan. Mein Ziel ist es, nicht nur die Vergangenheit des dieser

---

<sup>1</sup> „Kultur“, Brockhaus-Enzyklopädie, 17. Auflage

Gemeinschaft zu ergründen, sondern auch einen Einblick in die aktuelle Fandomkultur des Internets, wie sie mir täglich begegnet, zu bieten.

Diese Erörterung ist der Versuch, sowohl am Beispiel von *Doctor Who* und einiger anderer Serienbeispiele, als auch durch Rückblicke in die Vergangenheit einen möglichst vielfältigen Rahmen zur Geschichte des Fandoms zu reflektieren. Hierbei werden nicht nur die Vorteile, sondern auch die Schattenseiten des Fandoms aufgezeigt. Der aktuelle Teil dieser Arbeit erhebt nicht den Anspruch, ein komplettes Bild von der Gesamtheit aller Fandoms im Internet zu vermitteln; vielmehr ist er ein Schnappschuss, auf den ich relevante Theorien anwenden und daraus Schlüsse ziehen werde.

Besonders neuere Entwicklungen in der Fankultur und –Sprache betreffend werde ich mich hauptsächlich aus meinen Erfahrungen im britischen und amerikanischen Serienfandom beziehen.

Zunächst möchte ich grundlegend über das „klassische“ Fandom vor der Verbreitung des Internets schreiben, da es die Basis für alle seine heutigen Formen darstellt.

In Kapitel 2 werde ich mich sowohl auf die Erfahrungen von Henry Jenkins als Fan und Akademiker in den achtziger und frühen neunziger Jahren beziehen, als auch auf fundamentale Traditionen der Fans, die sich seit Jahrzehnten im Fandom etabliert haben und immer noch relevant sind. Des Weiteren werde ich einige Vergleiche mit der heutigen Situation der Fans aufstellen.

Kapitel 3 befasst sich mit der besonderen Stellung weiblicher Fans in der Gemeinschaft. Ich werde analysieren, wie sie bestimmte Erzähltechniken für ihre Zwecke instrumentalisieren und wodurch die Fernsehlandschaft eine Identifikation mit weiblichen Charakteren bis heute erschwert.

In Kapitel 4 liegt das Augenmerk auf der außergewöhnlichen Geschichte des *Doctor Who*-Fandoms. Ich werde mich in dieser Fallstudie mit der Geschichte der Fans und ihrem Einfluss auf die Produktion im Zeitraum von 1963 bis 1989 befassen.

Des Weiteren werde ich erläutern, welche Rolle ihnen in der Absatzungsphase der Serie zukam und wie sie trotz einer 16-jährigen Sendepause ihr Engagement und ihren Enthusiasmus aufrecht erhielten bis zu einer Wiederaufnahme der Produktion. Ihre

Beziehung zu den Produzenten und ihre eigene Bestimmtheit in der Mitwirkung bilden hierbei die Schwerpunkte.

Kapitel 5 beschäftigt sich ausgiebig mit dem Anbruch des Internet-Zeitalters und den daraus resultierenden neuen Gruppierungen der Fangemeinden. Ich werde die Veränderungen in ihren Traditionen der Kommunikation und Produktion darlegen, sowie deren Folgen für Fans und Medienmacher erläutern.

Beschreibungen verschiedene Onlinegruppen dienen als Anschauungsbeispiele für neuartige Ausdrucksformen des Fandom-übergreifenden Diskurses.

Auseinandersetzungen zwischen Fans und Produzenten und die Wichtigkeit ihrer gegenseitigen Kommunikation damals und heute bilden den Fokus in Kapitel 6.

Im Bezug auf das vorangegangene Fallbeispiel werde ich ebenfalls den Ansatz des *Doctor Who*-Produzenten Russell T. Davies, seine Uminterpretation der Serie und seine Beziehung zum Fandom erörtern.

In Kapitel 7 werde ich die vorangegangenen Erkenntnisse noch einmal zusammenfassen und Schlüsse daraus ziehen.

## **2. Wann ist ein Fan ein Fan?**

### **2.1. Jenkins und de Certeau**

Das Fandom, auch Fantum genannt, lässt sich als eine Art Parallelgesellschaft mit eigenen Subkulturen, Kommunikationsformen, Vokabular und Traditionen umschreiben. Kurioserweise ist der Begriff „Fan“ fließend und nicht fest umrahmt, was hinderlich sein kann, wenn man sich eine genaue Analyse des Fandoms erhofft hatte. Es existieren keine Register oder genaue Statistiken, auf die es sich bei einer Recherche zurückgreifen ließe.

Henry Jenkins vermerkt in seinem Buch „Textual Poachers“ diese Problematik und positioniert in seinen Überlegungen das Fandom im Untergrund zwischen Massenkultur und Alltag. Die Fans bilden eine Masse, welche ihre Identität aus bereits vorhandenem

Material erschafft und welche nur im Detail betrachtet werden kann<sup>2</sup>, da eine komplette Erfassung unmöglich ist. Als weitere Abgrenzung von „normalen“ Zuschauern hebt er jedoch auch die Wichtigkeit der emotionalen und intellektuellen Anteilnahme des Betrachters am Werk hervor.<sup>3</sup> Hier zeigt sich das Alter des Buches; denn obwohl Fans sich noch sehr stark am Alltag orientieren, haben sie über das letzte Jahrzehnt hinweg den „Untergrund“ längst hinter sich gelassen

Fans sind besonders leidenschaftlich engagiert, was ihr „Lieblingsmaterial“ betrifft und heben sich damit deutlich von jenen Zuschauern ab, die zum Beispiel eine Serie nur ab und zu als Zeitvertreib verfolgen und keine emotionale Bindung zu ihr zeigen.

Die Schwierigkeit, Fans bestimmte Eigenschaften und Gemeinsamkeiten zuzuordnen, beschäftigt Medienwissenschaftler bereits seit vielen Jahren. So folgert zum Beispiel Rainer Winter in Anlehnung an Soeffner, dass Fans allein durch ihre ähnlichen Vorlieben und Arten der Aneignung eines Materials das Fandom bilden, weswegen Kategorien wie Alter oder Klasse nur eine geringfügige Rolle spielen.<sup>4</sup>

Nicht nur Mitglieder eines Fandoms und die Zeitspanne ihrer Teilnahme sind in einem ständigen Fluss, sondern auch das gesamte Bestehen der Fangemeinschaft selbst. Wenn ein Material nicht mehr von Relevanz ist und noch vereinzelt Fans – jedoch ohne Verbindung zueinander – existieren, dann existiert auch das jeweilige Fandom nicht mehr. Maffesoli beschreibt diese flüchtigen Anordnungen von Gleichgesinnten als „Stämme“, die sich spontan aufgrund einer geteilten Ästhetik bilden.<sup>5</sup>

Das Fandom ist also eine Subkultur, deren Mitglieder sich weder besonders durch ihre physischen Merkmale, noch durch ihren sozialen Status in der Gesellschaft beschreiben lassen und größtenteils eine heterogene Ansammlung von Menschen bilden. Die Problematik der Definition des Fandoms kann, wie Jenkins schon schrieb, nur in der Betrachtung des Details erfolgen, also der Erörterung der Tradition der Fans und ihrer Motivation.

In Anlehnung an Michel de Certeau und seiner Theorie der „textuellen Wilderer“ erläutert Henry Jenkins, dass die Praxis der Aneignung von fremden Texten in der

---

<sup>2</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.3

<sup>3</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.56

<sup>4</sup> Rainer Winter, „Der produktive Zuschauer“, S.215

<sup>5</sup> Rainer Winter, „Der produktive Zuschauer“, S.70

Gesellschaft weitgehend als negativ gelehrt wird. Diese Inanspruchnahme ist traditionell besonders im Schulwesen durch eine eigene Interpretation gekennzeichnet, die von jener des Autors abweicht.

Die autoritäre „Stimme“ des Autors gibt die einzig mögliche Bedeutung des Textes vor und alle Abweichungen von dieser werden als Unverständnis oder mutwilligen Starrsinn angesehen. Wenn zum Beispiel ein Schüler eine andere Interpretation als vom Autor vorgesehen in einer Klassenarbeit niederschreibt, dann wird dies meist als Fehler gewertet.<sup>6</sup>

Das Fandom weicht klar von dieser gesellschaftlichen Vorgabe ab, denn es „wildert“ in fremden Texten, zum Beispiel Fernsehserien, und belegt diese oft ungeachtet der eigentlichen Intentionen der Produzenten mit eigenen Bedeutungen.

Wie Nomaden sind auch Fans, und nach Willis<sup>7</sup> vor allem Jugendliche, im Alltag ständig auf der Suche nach „Baumaterial“ für die Konstruktion ihrer Identität. Viele von ihnen sind in der heutigen Medien- und Popkultur fündig geworden.

Teil dieser Schöpfung einer neuen Identität ist auch, dass Fans die Transformation von Kulturgütern anderer nutzen, um ihre eigenen Fähigkeiten in der Medienproduktion auszutesten. Ihre Begeisterung für das kreative Schaffen Anderer gibt ihnen einen Punkt des Ansatzes, von dem aus sie allmählich in der Zwanglosigkeit des Fandoms ihre eigenen Visionen verwirklichen können.

## **2.2. Get A Life!**

Als ich Mitte der neunziger Jahre plötzlich das Fandom für mich entdeckte, einen beachtlichen Stapel *Akte X*-Bücher anhäufte und immer mehr Geld im Internetcafé ließ, stieß ich auf wenig Verständnis. Meine Mutter belächelte den „fehlgeleiteten“ Eifer und mein Vater war sich sicher, dass ich trotz allen guten Zuredens in absehbarer Zeit einer okkulten UFO-Sekte beitreten würde.

Die Anfangszeit des Fandoms ist nicht nur prägend für heutige Fantraditionen, sondern beschreibt auch eine Geschichte voller Misstrauen und Missverständnisse.

---

<sup>6</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.24

<sup>7</sup> Rainer Winter, „Der produktive Zuschauer“, S.117

„Textual Poachers“ wurde von Jenkins Anfang der Neunziger geschrieben und behandelt eingehend die Fandomkultur, wie er sie in den Achtzigern und frühen Neunzigern erlebt hat. Er beschreibt im Detail die Fan-Aktivitäten in jener Zeit und erklärt seine Beweggründe zum Verfassen dieses Buchs mit einer Eindringlichkeit, die erahnen lässt, dass der Fan damals bei der breiten Masse bestenfalls Unverständnis auslöste und in ihren Augen einen Fanatiker darstellte, der seine Zeit mit Trivialitäten verschwendete.

Der Begriff „Fan“ entstand ursprünglich als Abkürzung des Wortes „fanatic“, also fanatisch. Jenkins stellt die Vermutung auf, dass dieser negativ behaftete Begriff wenigstens teilweise verantwortlich Assoziationen der übertriebenen Anbetung und zum anfänglichen schlechten Ruf der Fans führte.<sup>8</sup>

Natürlich kann sich diese Namensgebung auch durch subjektiv gesehen fanatisches Verhalten bei frühen Anhängern einer Sportart bedingt haben. Es lässt sich jedoch sagen, dass selbst noch in den frühen 90er Jahren das Fandom dem Rest der Gesellschaft weitgehend ein Rätsel war und sich womöglich gerade deswegen die teilweise sehr feindliche Einstellung und Vorurteile durchsetzten.

Besonders vor der digitalen Kultur war eine Folge des Verstoßes der Fans gegen die Konventionen der traditionellen Interpretation der Verlust von akademischer Seriosität<sup>9</sup> und ein von Ablehnung geprägter Status in der Gesellschaft.

Paradoxerweise wurden Fans trotz ihrer großen Gemeinschaft Gleichgesinnter von Außenstehenden oft beschuldigt, im „normalen“ Leben gescheiterte und isolierte Einzelgänger zu sein, die durch das Fandom ständig in Gefahr liefen, jeden Bezug zur Realität zu verlieren.<sup>10</sup>

Fans blieben meist unter Ihregleichen und tauschten sich nur über Briefe oder – praktisch unter Ausschluss der Öffentlichkeit – auf speziell organisierten Treffen miteinander aus. Auch durch diese starke Abgrenzung waren sie in ihrer Geschichte oft Misstrauen und teilweise Feindseligkeiten ausgesetzt. Jene negativen Reaktionen beliefen sich nicht nur auf die Allgemeinheit, sondern auch auf die Produzenten und Schauspieler der Serien, welche die Fans verehrten.

---

<sup>8</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.12

<sup>9</sup> Matt Hills, „Fan Cultures“, S.16

<sup>10</sup> Rainer Winter, „Der produktive Zuschauer“, S.130

So beschreibt Henry Jenkins zum Beispiel einen Auftritt des von Fans hoch geschätzten *Star Trek*-Schauspielers William Shatner in einer Comedysendung aus dem Jahr 1986, in der er einigen übertrieben dargestellten Fans verkündete: „Get a life!“<sup>11</sup>

Dieser Auftritt war unter dem Deckmantel der Komödie nicht direkt einer öffentlichen Anprangerung des Fandoms gleichzusetzen; dennoch hinterließ dieser Vorfall bei vielen Fans einen bitteren Nachgeschmack, da William Shatner schon vorher durch Kommentare aufgefallen war, die sein Unverständnis gegenüber der enthusiastischen Anhängerschaft durchscheinen ließen.



Momentaufnahmen der Darstellung von Fans im „Get A Life“-Sketch

Interessanterweise schrieb Shatner Ende der Neunziger ein Buch mit dem Titel „Get A Life!“, in dem er sich unter anderem auf diesen Sketch bezieht und seine damalige Einstellung gegenüber dem Fandom als uninformiert bezeichnet. Nachdem der Rolle des „Captain Kirk“ nach drei Staffeln *Star Trek* und einigen Kinofilmen durch seinen fiktionalen Tod ein Ende bereitet wurde, begab sich der Schauspieler inkognito auf Science-Fiction-Conventions, sprach so mit vielen Fans und machte Erfahrungen, die er später in seinem Buch als sehr positiv beschreibt.<sup>12</sup> Sein neugewonnener Abstand zum Produktionsablauf durch die Absetzung der Serie hat ihm also geholfen, die Ansichten des Fandoms besser zu verstehen und schätzen zu lernen.

<sup>11</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.10

<sup>12</sup> William Shatner und Chris Kreski, „Get a Life“

Der allgemein negative Ruf und die daraus resultierende Ausgrenzung der Fans wurde hauptsächlich dadurch etabliert, dass sie sich ausführlich mit Material auseinandersetzen, welches von der „Außenwelt“ als trivial kategorisiert wurde<sup>13</sup>.

Die Darstellung des Fans, der seine Zeit verschwendet, indem er sich banalen Aktivitäten widmet, war zum Zeitpunkt des Erscheinens von „Textual Poachers“ auch in akademischen Kreisen weit verbreitet. Jenkins, welcher sowohl Akademiker als auch Fan ist, stellt die Methoden seiner Kollegen in der Sozialforschung in Frage<sup>14</sup>. Er legt viel Wert darauf, dass „poaching“, also die Aneignung von Texten durch Fans im Sinne von de Certeau, nicht als Fehlinterpretation des Materials zu deuten ist, sondern lediglich als eine andere, gleichwertige Interpretation.<sup>15</sup>

Auch Baudrillard hat in diesem Sinne erkannt, dass viele Konsumenten die „vorgeschriebene“ Interpretation des Textes ablehnen; allerdings beschreibt er dieses Phänomen als rebellische Verweigerung des Konsums, welche letztendlich zu seinem vollständigen Kollaps führen würde<sup>16</sup>. Er vernachlässigt in diesem Szenario die Freude, mit der der Konsument, also der Fan, das Material auseinandernimmt und neu zusammensetzt. Fans stellen sich nicht gegen das ihnen Gebotene Konsumgut, ganz im Gegenteil; sie empfangen es mit Freuden und nutzen es als Grundlage für ihre eigenen Werke. Glücklicherweise lässt sich das Fandom in den meisten Fällen mehr als produktive, denn als destruktive Kraft bezeichnen.

Auch Rainer Winter, der in „Der produktive Zuschauer“ unter anderem seine Erfahrungen als Horrorfilm-Fan behandelt, schreibt über die stereotypen Vorstellungen, denen er als Anhänger dieses Genres ausgesetzt war.

Insbesondere Fans von Material mit ‚kontroverser‘ Inhalt, welches häufig starker Kritik ausgesetzt ist, werden von der Gesellschaft verurteilt.<sup>17</sup> Beispiele hierfür sind Fans von Heavy-Metal-Bands, Horrorfilmen oder Videospiele mit hohem Gewaltanteil, polarisierend auch „Killerspiele“ genannt.

---

<sup>13</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.3

<sup>14</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.26

<sup>15</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.33

<sup>16</sup> Rainer Winter, „Der produktive Zuschauer“, S.36

<sup>17</sup> Rainer Winter, „Der produktive Zuschauer“, S.130

Allgemein wird oft, auch noch heutzutage, von öffentlichen Stimmen und Medien die Befürchtung geäußert, dass solche Inhalte einen schädlichen Einfluss haben; folglich gerade auf jene, die sich wie Fans intensiv damit befassen. Diese Ansicht wird besonders durch Politiker verbreitet, welche die Korruption der Jugend als Plattform im Kampf für Wählerstimmen verwenden<sup>18</sup> und beruht vorrangig auf der Annahme, dass die Konsumenten solchen Materials dessen Inhalte nicht von der Realität unterscheiden können. Ganz im Gegensatz dazu können Fans jedoch sehr wohl Fiktion von Wirklichkeit unterscheiden. Henry Jenkins grenzt die Deutungspraktiken des Fandoms vom wortgebundenen, „blinden“ Glauben der Religion mit dem Argument ab, dass Fans zwar einen tieferen Sinn und Moral im Material lesen, diese jedoch nicht wie bei religiösen Texten streng wörtlich interpretieren und für wahr befinden.<sup>19</sup>

### **2.3. Der Geschmack des Fandoms**

Bevor ich im Folgenden näher auf die Praktiken insbesondere des Serienfandoms eingehe, muss erwähnt werden, dass bei Weitem nicht jedes Programm ein Fandom ins Leben ruft. Viele Faktoren spielen hinein in jene Mischung, die eine Serie für Fans attraktiv macht; beispielsweise ungewöhnliche Sichtweisen, bekannte Schauspieler oder ein beliebtes Genre, das den Schauplatz für die Handlungen stellt.

So existieren jahrelang gesendete, erfolgreiche Formate, die gar kein oder nur ein sehr geringes Fandom ausgebildet haben, beispielsweise die meisten Vorabend-Sitcoms.

Auch stellten sich viele, aus kommerzieller Sicht eher enttäuschende Formate als Fan-Favoriten heraus, um die sich in kürzester Zeit eine enthusiastische Anhängerschaft scharte. Diese Art Serien werden meist kurz darauf wieder abgesetzt, da trotzdem nicht die nötigen Zuschauerzahlen erzielt werden konnten und das Interesse der Fans alleine nicht ausreicht, um eine Produktion am Leben zu halten.

Henry Jenkins nennt als Beispiel hierfür die Serie „Alien Nation“, eine heutzutage weitgehend vergessene Science-Fiction-Serie, die damals jedoch sehr schnell Fans in ihren Bann zog. Der Grund dafür war – abgesehen von Genre-bezogenen und inhaltlichen Aspekten der Serie selbst – der einfache und nahtlose Anschluss des Programms an andere Fandoms. Fans anderer Sendungen begannen sofort, *Alien Nation* mit damals erfolgreichen Serien wie *Star Trek* zu vergleichen und diese zur Analyse

---

<sup>18</sup> <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,452419,00.html>

<sup>19</sup> Henry Jenkins im Interview mit Matt Hill, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.18

ihrer neuen „Entdeckung“ zu nutzen<sup>20</sup>. So war selbst ohne das Internet nach wenigen Wochen durch die ähnlichen Strukturen bereits ein Fandom etabliert.

Folglich war die Empörung groß, als *Alien Nation* nach nur einer Staffel wieder abgesetzt wurde. Jenkins erwähnt in seinem Buch eine Fan-Kampagne, die bis zu seiner Veröffentlichung jedoch keine nennenswerte Wirkung gezeigt hatte. Heute lässt sich sagen, dass nach der Absetzung der Serie immerhin fünf Fernsehfilme in den Neunzigern folgten, welche die Geschichte des Programms weitererzählten.

Ein Beispiel für die erfolgreiche Wiederbelebung einer Serie und der Aussöhnung von altem und neuem Fandom ist *Doctor Who*, welches ich in Kapitel 4 näher erörtern werde.

Das Phänomen der Abweichung des Zuschauerverhaltens im Fandom von der Norm lässt sich auch im Bezug auf die Auswahl von Lieblingsfolgen und -charakteren innerhalb einer Serie beobachten<sup>21</sup>. So haben manche Nebenfiguren, die für den allgemeinen Handlungsverlauf keine große Rolle spielen und nur selten auf dem Bildschirm erscheinen, eine große Anhängerschaft.

Dieses Verhalten der Fans drückt einen gewissen Widerstand gegenüber der vorgesehenen Lesart des Produzenten und seinen eigentlichen Hauptfiguren – oft männlich, erfolgreich und westlich – in der Serie aus. Anstatt das Programm jedoch grundsätzlich abzulehnen, verschieben Fans oft den Fokus auf „unwichtige“ Figuren in der Geschichte<sup>22</sup>, welche nicht selten gleichzeitig zu gesellschaftlichen Minderheiten gehören, und machen sie zu Idolen.

Die Diskrepanz zwischen dem Geschmack der Fans und der Gelegenheitszuschauer ist sicherlich nicht durchgängig anwendbar; jedoch sollte diese Tendenz in Betracht gezogen werden, wenn zum Beispiel Fans durch Kampagnen versuchen, bestimmte Entwicklungen in einer Serie voranzutreiben oder zu verhindern.

## **2.4. Bräuche und Traditionen**

Ein besonderes und definierendes Merkmal des Fandoms sind die zahlreichen kreativen Traditionen und Bräuche, durch die ihre „Aneignung“ des Materials erfolgt.

---

<sup>20</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.94

<sup>21</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.95

<sup>22</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.111

Sogar Fans, die keinen offensichtlichen eigenen Beitrag zu den Fanaktivitäten – wie zum Beispiel das Schreiben von Fanfiction – leisten, nehmen trotzdem an Diskussionen teil und helfen beim Aufbau der Fankultur durch gegenseitige Bestätigung und Ermutigung der schaffenden Mitglieder. Die vielfältigen kreativen Unternehmungen innerhalb der Gemeinschaft fördern nicht nur neu entdeckte Talente, sondern auch das soziale Zusammengehörigkeitsgefühl<sup>23</sup>.

Im „analogen Zeitalter“, in dem ein Internetzugang nicht üblich war, waren die Ausgangsbedingungen für eine aktive Partizipation im Fandom natürlich anders und oft beschwerlicher als heutzutage. Trotz alledem wurden erstaunlich viele Fanbräuche in das digitale Zeitalter „hinübergerettet“, wie die folgenden Beispiele zeigen.

#### ***2.4.1. Analyse und Kritik***

Die ausführliche Diskussion des bevorzugten Materials durch seine Anhänger ist die wohl am weitesten verbreitete Form der Fantradition.

Wie auf den letzten Seiten bereits erörtert, wird die Auslegung eines Texts üblicherweise stark mit der Intention des Autors verbunden. Er gilt traditionell als der „Experte“ und besitzt demnach die „Autorität“ über die einzig geltende Interpretation seines Werks.

Iain Chambers stellt in seinem Werk „Popular Culture“ die These auf, dass die urbanen Verbindungen mit der Popkultur – also jene, zu der auch die Materialien gehören, denen Fans huldigen – allmählich die Grenzen zwischen „gutem“ und „schlechtem“ Geschmack, richtiger und falscher Bedeutung verwischen.<sup>24</sup>

Nach dieser These gibt es also keine definitiven Experten mehr, sondern nur noch Menschen mit Spezialwissen aller Art, die aber keinesfalls Akademiker sein müssen.

In Anlehnung daran kommt Rainer Winter zu dem Schluss, dass die ehemalige „Hochkultur“, etabliert von akademisch Hochgebildeten und abgeschottet vom „gemeinen Volk“, nunmehr zu einer Subkultur degradiert wurde<sup>25</sup>. Diese Neutralisierung der Machtverhältnisse macht die einst dominante Lesart zu einer Möglichkeit der Interpretation unter vielen. Es wurde ein Zustand geschaffen, der die

---

<sup>23</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.154

<sup>24</sup> Iain Chambers, „Popular Culture“, S.194

<sup>25</sup> Rainer Winter, „Der produktive Zuschauer“, S.67

Praktiken der Fans legitimiert und sie bei der Meinungsbildung auf eine Ebene mit Akademikern oder sogar dem Autor stellt.

Alle traditionellen Fanpraktiken sind stark sozial geprägt mit dem vorrangigen Ziel, die eigenen Erfahrungen mit einem Material und die emotionalen Errungenschaften daraus mit anderen zu teilen.

Im Fandom werden Analysen öffentlich mit anderen Fans diskutiert und als Grundlage für neue Theorien weiterverwendet, wobei es meist keine Rolle spielt, wer eine Idee ursprünglich zur Sprache gebracht hat. Es wird eine Art gemeinsame Interpretation erstellt. Zusätzlich zur eigenen Meinung wird zum Beispiel oft gefragt, ob andere Fans betreffende Szenen auch auf diese Weise interpretiert hätten.

Die Diskussion lässt sich als einer der wichtigsten Stützpfeiler des Fandoms bezeichnen, denn sie bildet die Grundlage für den Aufbau gemeinsamer Interpretationen und Ideale im Bezug auf das jeweilige Material. Diese Übereinstimmung erlaubt es ihnen später, als Einheit gegenüber Anderen zu agieren.

Doch was veranlasst Fans dazu, tiefere Bedeutungen aus einem Programm herauszuarbeiten, welches von Außenstehenden oft als einer solchen Analyse „unwürdig“ angesehen wird?

Anstelle von nur einer Erklärung lässt sich dieses Phänomen mit einer Vielzahl von zusammenwirkenden Faktoren begründen.

Einer dieser Aspekte in der Entstehung von Fandomaktivitäten ist die Polysemie des Materials. Der Begriff stammt vom griechischen Wort *polys* für „viel“ und *sema* für „Zeichen“<sup>26</sup>. Ein polysemantischer Text kann also verschiedene Bedeutungen in sich tragen und so auch auf unterschiedliche Weisen gelesen werden.

Rainer Winter argumentiert, dass Filme und Serien durch die Mehrdeutigkeit von Bildern bereits aus Prinzip polysemantisch sind, also viele mögliche Interpretationen verschiedener Zuschauer zulassen<sup>27</sup>. Dieser Umstand widerspricht den Befürchtungen vieler Anhänger der Frankfurter Schule in den Siebzigern, die eine durch die Medien verursachte Massenhomogenisierung aller Empfänger befürchteten.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Brockhaus Enzyklopädie, 17. Auflage

<sup>27</sup> Rainer Winter, „Der produktive Zuschauer“, S.94

<sup>28</sup> Rainer Winter, „Die Fabrikation des Populären“, S.86

Die Offenheit des Texts existiert nicht nur durch die Ästhetik der Bilder, sondern nach Holly auch durch Vielfalt des Angebots, durch Widersprüche, Lückenhaftigkeit und Undeutlichkeit<sup>29</sup>. Da all dies zu vermeiden unmöglich erscheint, kann man davon ausgehen, dass jedes Material mehr oder weniger polysemantisch ist.

Fiske schrieb hierzu, dass besonders das Fernsehen die Meinungsbildung anstößt<sup>30</sup> und deswegen so beliebt ist, weil sich seine Inhalte an alle Subkulturen anpassen können.

Je nach Gesellschaft kann ein Text unterschiedlich gelesen und verstanden werden. Beispielsweise würde ein Inder durch seinen sozialen und geschichtlichen Hintergrund den „Orient-Express“ mit anderen Augen sehen als ein britischer Bürger.

Popularität, Zuschaueraktivitäten und Polysemie beeinflussen sich bei der Rezeption gegenseitig<sup>31</sup>. Auf diese Weise öffnet sich das Programm für den Zuschauer und ermöglicht auch Fans mit ihrer besonderen Art der Rezeption, ihre eigenen Bedeutungen anzubringen. Je breiter somit eine Serie ihre Interpretationsmöglichkeiten fächert, desto wahrscheinlicher ist es, dass sie populär wird.

Henry Jenkins beschreibt die Lesart der Fans als „ironisch distanziert und spielerisch nah“<sup>32</sup>. Es besteht also keine negative, sondern eine von vornherein positive Einstellung zur Kritik und zum „Spiel“ mit der Materie.

Besonders Science-Fiction-Serien eignen sich zur subtextuellen Interpretation, da sie traditionell als Gesellschaftskritik wahrgenommen werden, die durch Analogien soziale und politische Missstände anprangert<sup>33</sup>.

Das Rezeptionsverhalten der Fans spielt ebenfalls für die Praxis der Diskussion im Fandom eine große Rolle. Motiviert werden sie durch die starke emotionale Bindung zum Material und die daraus resultierenden, teilweise an Euphorie grenzenden Reaktionen. Eine positive emotionale Erfahrung, zum Beispiel beim Anschauen einer Serie, veranlasst den Fan dazu, dieses Erlebnis verlängern zu wollen.<sup>34</sup> Eine tiefere Ergründung der Emotionen ist möglich, indem er durch das Diskutieren bestimmter Aspekte und Hintergründe mit Gleichgesinnten weiter in die „Welt“ des Programms

---

<sup>29</sup> Rainer Winter, „Der produktive Zuschauer“, S.99

<sup>30</sup> John Fiske, „Television Culture“, S.1

<sup>31</sup> Zitat Fiske, Henry Jenkins, „Der produktive Zuschauer“, S.108

<sup>32</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.155

<sup>33</sup> Lisa A.Lewis, „The Adoring Audience“, S.36

<sup>34</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.88

eintaucht. Der Zeitraum dieser Vereinnahmung kann nahezu unbegrenzt ausgeweitet werden, da jedes kleinste Detail mehrfach gedeutet und über kommende Entwicklungen spekuliert werden kann.

In Fanzines damals, sowie in Internetforen heute, finden sich nicht nur Analysen zu jeder einzelnen Folge einer Serie, sondern auch zu den meisten Figuren, ihren Schauspielern, Sets und jedem anderen denkbaren Aspekt. Im Serienfandom treten solche in die Tiefe gehenden Diskussionen vermehrt auf, wenn sich ein Programm zwischen den Staffeln befindet, was in der Regel heißt, dass monatelang keine neuen Episoden ausgestrahlt werden. So fehlt der unmittelbare Nachschub neuen Materials, welches die Fans zur Aufrechterhaltung der aktiven Gemeinschaft durch eigene Geschichten oder Analysen vorangegangener Folgen ersetzen.

#### ***2.4.2. Moral und Werte***

Fans gleichen ihre Wertvorstellungen und Ideale im Bezug auf eine Serie miteinander ab. Ihr „Ideal“, also die bestmögliche Version des Programms, basieren sie auf ausgewählten Szenen und Charaktermomenten und entwickeln daraus ein Ganzes. Hierbei spielen nicht nur logische Schlussfolgerungen auf die Persönlichkeiten der Figuren eine Rolle, sondern auch Aspekte, die Fans lediglich gerne sehen würden.

Die „emotionale Kontinuität“ ist für ein glaubhaftes Ensemble von Charakteren sehr wichtig, da sie für Fans als Identifikationsfiguren in der Geschichte agieren. Eine Bestätigung für diese Stabilität kann von Anhängern einer Sendung in für Außenstehende obskuren, flüchtigen Momenten gesehen werden, zum Beispiel in einem kurzen Blick oder einem Räuspern.<sup>35</sup> Für einen Gelegenheitszuschauer werden solche Feinheiten weithin bedeutungslos erscheinen, während der Fan mit seinem Hintergrundwissen und Erwartungen an die Figur jede potenziell emotionale Regung sofort interpretiert.

In ihren Diskussionen erschaffen Fans für sich ein genaues Profil der Charaktere, ihrer Motivationen und Verhaltensweisen. Fällt das Verhalten einer Figur nicht in das Muster, welches vom Fandom erwartet wurde, dann wird dies bei Fehlen einer

---

<sup>35</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.99

Erklärung innerhalb der Serie als schlicht inakzeptabel und als Verbrechen an der Figur selbst gesehen.<sup>36</sup>

Fans fühlen sich durch ihre „Recherchen“ und Analysen eines jeden Details berechtigt, eine moralische Meinungshoheit auszuüben. Sie nutzen hierfür Beispiele aus verschiedenen Episoden zur Untermauerung ihrer Meinung. Nicht selten kommt es dadurch zu Problemen mit den Produzenten der Show<sup>37</sup>; ein Aspekt, den ich in Kapitel 6 näher erörtern werde.

Die starke Bindung zu den Charakteren ist ein weiterer Grund für den Enthusiasmus und die Hartnäckigkeit der Fans, in den Produktionsprozess einzugreifen. Es spielt dabei keine Rolle, ob es im Programm um Menschen in Alltagssituationen oder Außerirdische auf einem fremden Planeten geht; emotionaler Realismus und in Betrachtung der Motivation der Charaktere realistische Reaktionen sind Fans sehr wichtig für die eigene Identifikation.<sup>38</sup> Ebenfalls müssen Szenarien innerhalb der Serienstruktur einen Sinn ergeben, so absurd sie auch im wahren Leben scheinen würden. Zum Beispiel wäre der Auftritt eines Außerirdischen in der Serie *Doctor Who* ganz normal; im Kontrast dazu sorgte eine Episode der Krankenhaus-Seifenoper *General Hospital*, in der eine außerirdische Figur vom Planeten „Lumina“ auftrat, unter Fans für Empörung.<sup>39</sup> Ein solcher Handlungsstrang passte nicht in das bisherige Konzept der Serie und wurde somit von ihren Anhängern vehement abgelehnt.

Durch einen emotionalen Realismus können Fans im sozialen Umfeld des Fandoms Konflikte ihres Alltags auf jene ihrer Serienhelden projizieren und diese letztendlich diskutieren, ohne sich direkt auf ihr Privatleben beziehen zu müssen<sup>40</sup>. Oft wird den Fans dieser Wunsch nach Anwendung des fiktionalen Materials auf das echte Leben fälschlicherweise als Realitätsverlust angerechnet, obwohl sie lediglich die Werte, welche sie aus dem Programm ermittelt haben, zur Lösung eigener Probleme heranziehen.

---

<sup>36</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.103

<sup>37</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.200

<sup>38</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.107

<sup>39</sup> C. Lee Harrington, „Soap Fans“, S.93

<sup>40</sup> Rainer Winter, „Der Produktive Zuschauer“, S.155

Die Nähe der Anhänger zum moralischen Kern einer Geschichte erlaubt ihnen, die Serie weiterhin kritisch zu sehen und am eigenen, idealisierten Standard zu messen.<sup>41</sup>

Die Gespräche im des Fandoms gehen oft weit über den eigentlichen Inhalt des Materials hinaus; so können bestimmte Handlungsstränge oder das Verhalten von Figuren innerhalb einer Serie als Metatext gesehen werden und einen Anlass dafür bieten, umstrittene Themen allgemeinen Interesses zu diskutieren.

Das Streben der Fans nach Kontinuität bezieht sich nicht nur auf emotionale Werte und Handlungen innerhalb der Geschichte, sondern auch auf äußere Ästhetik und Design. So sorgte zum Beispiel im Jahr 2010 das minimal veränderte Aussehen der Daleks, den wichtigsten Antagonisten aus *Doctor Who*, für angeregte Diskussionen und Ablehnung bei vielen Fans<sup>42</sup>. Jede materielle oder emotionale Abweichung vom Idealbild des Fandoms wird hart umkämpft.

Die Praxis der Kritik unter Fans ist nicht so rigide wie jene akademischen Ursprungs, dennoch wird auch im Fandom die Einhaltung bestimmter gemeinsamer Regeln erwartet. Einer der größten Unterschiede zwischen akademischer Analyse und Fanpraktiken ist die Nähe zum Material. Fans zeichnet aus, dass sie wenig Distanz lassen und bereits im Voraus ein reges Interesse daran zeigen; was aber nicht heißt, dass sie die Produktion ohne jegliche Kritik aufnehmen würden. Inhaltlich sehr detaillierte und tiefgehende Analysen zu „Triviale“ finden sich vor allem im Fandom wieder und nicht in den Kreisen professioneller Kritiker. Gerade durch die emotionale Bindung und ihrem vorgedachten Ideal wollen Fans durch die Kritik das Beste aus „ihrer“ Serie herausholen und scheuen dafür auch nicht Konfrontationen mit den Verantwortlichen. Es bleibt die Frage, ob die Praxis der Fans eine ideale Form der Kritik an Produktionen darstellt. Fans kritisieren zwar mit mehr Herzblut und gehen häufiger auf Details ein, jedoch bleiben sie mit ihrer Kritik meist innerhalb des vorgegebenen Kontexts der Erzählung, anstatt zum Beispiel die wirtschaftlichen Faktoren der jeweiligen Branche oder aktuelle Senderpolitik mit in ihre Überlegungen einzubeziehen.

---

<sup>41</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.116

<sup>42</sup> BBC Points of View, <http://www.bbc.co.uk/dna/mbpointsofview/NF1951566?thread=7447894>

Sehr selten wird die gesamte Ideologie einer Serie von Fans kritisiert<sup>43</sup>, was die Gefahr in sich birgt, dass zum Beispiel tieferliegende Probleme wie ein im Programm verinnerlichter Sexismus oder latenter Rassismus unangefochten bestehen bleiben.

Das Fandom ist größtenteils zumindest augenscheinlich toleranter gegenüber anderen Fans was Themen wie Hautfarbe, Geschlecht und sexuelle Orientierung betrifft. Für Letzteres floriert besonders im Internet eine Vielzahl von verschiedenen Gruppen, was sicher auch durch die leicht zugängliche Anonymität bedingt ist.

Gleichgesinnte Fans werden schneller und herzlicher in die Gruppe aufgenommen, da man sich selbst in ihnen wiedererkennt und umgekehrt auch nach Bestätigung sucht. Die Abgrenzung der Fans gegen die „Anderen“ hilft ihnen, eine unabhängige Identität mit eigenen Werten und Bräuchen zu bilden.

Viele Diskussionen in Fangemeinden ranken sich um die Darstellung von Minderheiten im Programm und ihren Bezug auf die aktuelle politische und gesellschaftliche Lage. So wird nicht nur eine Übereinkunft über das „Ideal“ der Sendung getroffen, sondern auch ein allgemeingültiges soziales Ideal, welches die Weltansichten und den politischen Diskurs der Fans einheitlich beeinflusst.

### ***2.4.3. Hierarchien im Fandom***

Von außen gesehen erscheint das Fandom als schwer definierbare Masse, dessen Mitglieder in allen Klassen und Altersgruppen vertretend sind. Von innen gesehen kämpfen auch die Fans darum, nicht nur als eine Einheit wahrgenommen, sondern mit all ihren Unterschieden akzeptiert zu werden.

Man könnte meinen, dass das Fandom die ideale, harmonische Gemeinschaft darstelle mit einem großen Zusammenhalt und der Befürwortung von geradezu sozialistischer Verbreitung kreativer Schöpfungen; das mag teilweise sogar stimmen.

Hinter der Fassade existieren jedoch ebenfalls Hierarchien, unüberbrückbare Meinungskluft und regelrechte Schlammschlachten ohne Rücksicht auf Verluste.<sup>44</sup>

Trotz eines generellen Zusammenhalts herrschen auch zwischen verschiedenen Fangruppen Rivalitäten. Oftmals beruhen diese „Abstufungen“ der Akzeptanz immer

---

<sup>43</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.111

<sup>44</sup> Lisa A. Lewis, „The Adoring Audience“, S.35

noch auf konventionellen gesellschaftlichen Normen und es lässt sich nicht von der Hand weisen, dass Mitglieder von potenziell kontroversen Splittergruppen häufig auch Kritik aus dem eigenen Fandom ausgesetzt sind.

Eine ultimative Autoritätsperson – wie zum Beispiel der bereits erwähnte Lehrer mit dem Rotstift – ist im Fandom komplett abwesend.

Trotzdem existieren auch innerhalb dieser Gemeinschaften Hierarchien und gewisse Machtverhältnisse, die jedoch nicht auf akademischen Werten beruhen und innerhalb des Fandoms durch seine Mittel leichter in Frage zu stellen ist als jene Meinungshoheit des Originalverfassers des Materials innerhalb der Gesellschaft.

Angesehene Persönlichkeiten innerhalb eines Fandoms können sowohl Gründer und Moderatoren von Diskussionsgruppen sein, als auch besonders begabte Amateur-Autoren und Künstler.

Für das Kritisieren des Materials innerhalb des Fandoms ist eine gewisse Konformität vorgegeben, die von der Mehrheit der Gemeinschaft erstellt wurde und bei Nichteinhaltung zu Komplikationen mit den restlichen Fans führen kann.

Zum Repertoire der Fans gehören unter anderem sehr spezifische Begriffe und Abkürzungen, welche bei der Bewertung von Texten oft angewandt werden und den „Gelegenheitsfan“ vom „Profi“ unterscheiden. Ein Beispiel hierfür ist der Serienfandom-Begriff „MotW“ / „BotW“; eine Abkürzung für „Monster of the Week“ / „Baddie of the Week“. Dieser Ausdruck wird in der Diskussion von Episoden verwendet, deren Fokus ein einmaliger Bösewicht ist, der die Hauptfiguren beschäftigt und meist danach nicht wieder auftaucht<sup>45</sup>. Es existieren viele Begriffe dieser Art; sie stärken das Zusammengehörigkeitsgefühl der Fans<sup>46</sup>, da sie ihren Ursprung im Fandom haben und einen Sinn von eigener Kultur vermitteln. Wer diese Ausdrücke benutzt, der sendet damit ein Signal an andere Anhänger, dass er lange genug im Fandom anwesend war, um ihre Umgangsformen mit Leichtigkeit zu beherrschen.

Die Abgrenzung zu Nicht-Fans spielt auch hier eine Rolle, denn jene würden durch die Verwendung der vielen unbekanntenen Ausdrücke die Mehrheit von dem, was in Fangemeinschaften besprochen wird, nur schwerlich verstehen.

---

<sup>45</sup> „MotW“ auf TV Tropes: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MonsterOfTheWeek>

<sup>46</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.88

Neben kleineren Auseinandersetzungen über Charaktere und ihre Beziehungen geraten oft auch ganze Generationen von Fans mit ihren unterschiedlichen Vorstellungen aneinander. Insbesondere Zuschauer, die erst seit dem Aufstieg des Internets im Fandom sind, haben dadurch sehr unterschiedliche Erfahrungen zu ihren älteren „Kollegen“ gemacht.

Wegen ihrer langen Laufzeit ist die Serie *Doctor Who* ein anschauliches Beispiel für Konflikte zwischen den Fan-Generationen. *Doctor Who* lief durchgängig von den Sechzigern bis in die Achtziger hinein und wurde nach einer 16-jährigen Pause im Jahr 2005 wieder aufgegriffen. Ein Fandom existierte ebenfalls seit den Sechzigern und rettete sich durch die Zeit, in der die Serie nicht gesendet wurde.

Der enorme Zufluss von neuen Fans, die sich primär mit der aktuellen Version der Serie identifizierten, stellt oft ein Problem für ältere Fans dar, die mit der „alten“ Version aufgewachsen sind. Die an die heutige Zeit angepasste Serie war zwar im Kern immer noch dieselbe, jedoch spielte die Loyalität der älteren Fans für ihre „klassische“ Version eine wichtige Rolle in der anfänglichen Ablehnung neuer Fans.

Eine beliebte Vorgabe an neue Fandom-Einsteiger ist, dass es nicht möglich sei, ein *Doctor Who*-Fan zu sein, wenn man nur Folgen der neuen Version gesehen hat.

Der Eintritt von neuen Fans in die Gemeinschaft kündigt auch immer von einer – möglicherweise noch so geringen – Änderung in der Richtung des Fandoms. Sie werden deswegen häufig von bereits „ansässigen“ Fans mit Misstrauen begutachtet<sup>47</sup>. Obwohl das Fandom über Jahrzehnte hinweg viele Bräuche erhalten konnte, hat sich durch das Internet oft die Art und Weise verändert, mit der Fans ihre Praktiken ausüben. Elemente der Spontaneität und Schnellebigkeit, welche früher durch die langsamen Kommunikationskanäle der Post nicht möglich waren, sind nun dominant und sorgen für neue Formen der Kreativität innerhalb des Fandoms.

Neulinge im Fandom werden „Noobs“ genannt und füllen oft die undankbarste Position in der Hierarchie aus. Nicht selten werden Neueinsteiger hart abgestraft, wenn sie sich nicht wie erwartet schnell in die Regeln einfinden und zu viele Fragen an den falschen Orten stellen. Einige Fangemeinden verhalten sich *Noobs* gegenüber gnadenloser als andere und sind dafür über die Grenzen des eigenen Fandoms hinaus „berüchtigt“.

---

<sup>47</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.91

Ihnen wird im Fandom oft der Rat „lurk more!“ gegeben, um sie vor Fehlverhalten zu warnen. „Lurken“ bedeutet, passiv das Geschehen in der Fangemeinschaft zu beobachten. Sowohl damals als auch heute gibt es Fans, die weder kreativ mit dem Material arbeiten, noch aktiv an Diskussionen teilnehmen. Durch die Anonymität des Internets wurde das persönliche Element in der Gemeinschaft reduziert und damit auch das *Lurken* einfacher gemacht: Wo man früher noch seine Adresse zum Erhalten von Fanzines hergeben oder persönlich auf Conventions gehen musste, sind heutzutage fast alle digitalen Fangruppen öffentlich und ohne Registrierung einsehbar. Nicht nur *Lurker*, sondern auch aktive Fans können – besonders in großen Fangemeinschaften – kommen und gehen wie es ihnen beliebt, ohne dass ihre Abwesenheit auffallen würde. Schon alleine durch die Existenz von *Lurkern* ist es schwer, den Begriff Fan klar zu definieren. *Lurker* leisten keinen eigenen sichtbaren Beitrag zum Fandom, dennoch sind sie offensichtlich, wenn auch passiv, interessiert am kreativen Umgang mit dem Material und dienen so als Publikum für die restlichen Fans.<sup>48</sup>

#### **2.4.4. Fanzines**

Was für heutzutage für Fans Diskussionsforen sind, das waren damals in analoger Form die „Fanzines“.

Ohne das Internet als leicht zugängliches, globales Medien-Netzwerk war es in vielerlei Hinsicht sehr zeit- und kostenaufwendig, eine aktive Rolle im Fandom zu spielen, sofern man denn überhaupt von seiner Existenz wusste. Die einzige Möglichkeit der Kommunikation zwischen mehreren Fans waren oft nur Fanzines.

Dieser Begriff, eine Mischung aus *fandom* und *magazine*, beschreibt Hefte, die von Fans oft mit den einfachsten Mitteln selbst produziert und vervielfältigt wurden. Im Gegensatz zu kommerziellen Publikationen wurden Fanzines oft nur für ihre Produktions- und Portokosten verschickt, was sie für viele Enthusiasten erschwinglicher machte.

Die Motivation zur Produktion der „Zines“ lag nicht im Profit, sondern in der Verbreitung des eigenen Fandoms und der Publikation von Arbeiten für andere Fans.

Was heute durch Suchmaschinen und diverse riesige Onlinegruppierungen nur wenige Sekunden dauert, bedurfte damals den Bemühungen vieler engagierter Fans, die sich

---

<sup>48</sup> Nicola Döring, „Sozialpsychologie des Internet“, S.523

selbst Netzwerke über „Schneckenpost“ aufbauten und viel Zeit für die Pflege und Aufrechterhaltung dieser Verbindungen aufwendeten.

Auch der Einstieg ins Fandom gestaltete sich schwieriger als sich junge Fans heutzutage noch vorstellen können. Wenn der potenzielle Rekrut Glück hatte, dann ist er in Comicbuchläden oder über Empfehlungen von Freunden auf Fanzines gestoßen.

Sie zeigten bereits damals den Trend der Gemeinschaft auf, das Erlebnis als Fan mit einer breiten Masse teilen zu wollen, nicht etwa nur durch vereinzelte Brieffreundschaften.

Die oft nur wenige Seiten starken, schwarz-weiß bedruckten Heftchen füllten eine „Marktlücke“, die von kommerziellen Publikationen aus Rentabilitätsgründen nicht gefüllt werden konnte. Professionelle Magazine von großen Verlagshäusern bezogen sich meist eher oberflächlich auf ganze Genres als auf einzelne Serien, um eine größere Leserschaft anzusprechen, und genügten so nicht den spezifischen Anforderungen des Fandoms.

Natürlich waren auch Fanzines nicht ganz frei von dem Druck, der seit jeher kommerzielle Magazine einschränkt<sup>49</sup>, jedoch konnten sie sich durch ihre Unabhängigkeit insgesamt mehr Freiheiten bei der redaktionellen Gestaltung erlauben und ihre Inhalte an die eigenen Interessen anpassen.

In den von ihnen erstellten Magazinen fanden viele Fanpraktiken und Diskussionen ihren Platz, zum Beispiel sehr detailreiche Analysen eines Handlungsstrangs, Spekulationen über die sexuellen Neigungen der Figuren einer Serie oder tiefgreifende philosophische Erörterungen, die nur im weitesten Sinne noch etwas mit dem eigentlichen Material zu tun hatten.

In der Diskussionsrubrik eines Fanzines – insbesondere in „Letterzines“, die, wie der Name schon sagt, hauptsächlich aus eingesandten Meinungen in Form von Briefen bestanden – konnten sich Unterhaltungen oft über Monate hinweg ziehen. Diese für heutige Verhältnisse langsame und sehr verzögerte Art der Kommunikation war damals der Standard. Einerseits bedeutete dies natürlich das Fehlen der Spontanität, die das Fandom heute ausmacht; andererseits wurden aufgrund der Auswahl der Texte durch Redakteure die Artikel und Diskussionen fundierter und weniger abgelenkt durch Oberflächlichkeiten.

---

<sup>49</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.91



Das Cover des *Doctor Who*-Fanzines „TARDIS“ vom Juli 1976 mit einer Fanzzeichnung und Stempel-Logo

Fanzines boten neben Diskussionen auch einen Anzeigenteil, in dem Fans nach Brieffreunden suchen oder ihre eigenen Fanclubs anpreisen konnten.

Das Angebot der Hefte konnte sehr vielfältig sein und von wissenschaftlichen Artikeln, über Fanfiction bis hin zu Bleistiftzeichnungen alles Erdenkliche enthalten, was Fans in Relation zu ihrer Serie erschaffen können. Sehr ambitionierte Redakteure ergatterten sogar exklusive Interviews mit Darstellern oder Mitgliedern des Produktionsteams eines Programms.

Trotz dieser enormen Anstrengungen vieler Fanclubs war die Interkonnektivität ihrer Anhänger ein Problem. Die einzige Möglichkeit, einen ungefähren Überblick über relevante Fanzines zu erhalten, waren die Verkaufshallen auf Conventions oder spezielle Katalog-Zines, die nichts außer Listen voller Fanzines bestimmter Genres komplett mit Anschriften der Fan-Verleger enthielten.

#### **2.4.5. Fanfiction**

Die wohl offensichtlichste Praxis des „Umschreibens“ von Material im Fandom ist das Verfassen von „Fanfiction“. Dieser Begriff beschreibt Geschichten, die von Fans beispielsweise über ihre Lieblingsserie geschrieben werden. Sie können sich dabei sowohl auf die komplette Sendung, als auch lediglich auf Elemente des jeweiligen Materials beziehen; zum Beispiel auf seine Figuren oder Orte.

Die Grenzen zwischen Autor und Leser verschieben sich durch die aktive Teilnahme der Fans<sup>50</sup>, welche ursprünglich von den Fernsehmachern als „Leser“ bestimmt wurden. Durch ihr Umschreiben schaffen sie neue Normen und Prioritäten für die Serie. Durch diese Veränderungen stellen sie sich auf eine Ebene mit den Produzenten, da sie nun ebenfalls „Erschaffende“ des Textes sind.

Fanzines waren die erste Chance für viele Hobby-Autoren und Interessierte, ihre Geschichten veröffentlichen zu lassen und einer breiteren Leserschaft zugänglich zu machen. Sie inspirierten damit andere Fans, es ihnen gleichzutun, selbst wenn ihnen das Geschichtschreiben vorher noch nie in den Sinn gekommen war.

Im Fandom bestehen keine großen Hürden wie in der „normalen“ Welt, zum Beispiel einen Verlag finden zu müssen oder ein Epos von mehreren hundert Seiten zu schreiben. Das Fandom nimmt dankbar auch kleine Geschichten über seine Sendung

---

<sup>50</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.155

entgegen und unterstützt die aufstrebenden Fanautoren mit positiven Rückmeldungen und konstruktiver Kritik<sup>51</sup>.

Kostenlose Kopien der Fanzines für beitragende Autoren waren ein weiterer Grund dafür, dass anfängliche Hemmungen abgelegt wurden der stete Fluss von Fanfiction aufrecht erhalten werden konnte<sup>52</sup>.

Fans schreiben die ihnen vorgegebene Materie nach ihren Vorstellungen um und heben dabei Aspekte hervor, die sie im Original als nicht tiefgehend genug behandelt empfunden haben oder die sie komplett ändern würden.

Ihnen geht es dabei lediglich um die Anpassung des Materials an ihre eigenen Bedürfnisse und das Teilen mit anderen Anhängern; jedoch fühlen sich die offiziellen Verantwortlichen, also beispielsweise die Produzenten einer Serie, dadurch oft angegriffen.<sup>53</sup>

Nicht jeder Fan schreibt Fanfiction per se, allerdings lässt sich argumentieren, dass bereits die bloße Diskussion über die Bedeutungen einer Serie als Neu-Verfassung des alten Textes gelten kann<sup>54</sup>. Denn schon beim Diskutieren bringt man eine eigene Wertung und mit seiner Interpretation einen eigenen Beitrag in den Originaltext mit ein. Natürlich kann der Fan in den meisten Fällen nicht aktiv in den Gestaltungsprozess einer Serie eingreifen, dennoch macht er Gebrauch von seiner Freiheit in der Nutzung diverser Medien, sich selbst eine „verbesserte“ Version des Programms zu schaffen und diese mit anderen zu teilen.

Jenkins vergleicht diese Art der Addition eines eigenen Texts in Anlehnung an Michel de Certeau mit dem „Kritzeln am Rand“ in einem Textbuch<sup>55</sup>. Was beim Fernsehen nicht bildlich am Rande des Geräts sichtbar ist, wird so doch durch andere Kanäle im Fandom geleistet. Die kreativen Anstrengungen der Fans beweisen, dass auch dieses Medium nicht unantastbar ist und der Zuschauer kein passiver Empfänger sein muss. Besonders sichtbar wurde dieser von Fans erstellte Metatext später mit der weiten Verbreitung des World Wide Web.

---

<sup>51</sup> Henry Jenkins, „Fans, Gamers, and Bloggers“, S.55

<sup>52</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.159

<sup>53</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture, S.200

<sup>54</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.155

<sup>55</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.152

Fans nehmen sich die Freiheit, das Originalmaterial nach ihrem Gutdünken umzugestalten und weichen dabei mal mehr, mal weniger von der Vorlage ab.

Fanfiction kann auf einer bereits gesendeten Episode beruhen, der Kontinuität zuliebe eine Lücke zwischen zwei Szenen ausfüllen oder beispielsweise den Gedankengang einer Figur zu einem bestimmten Zeitpunkt beschreiben. Diese Art Erzählungen halten sich sehr nahe am ursprünglichen Material und ergründen vorrangig emotionale Vorgänge, die so auf dem Bildschirm eher nicht zu sehen waren.

Das genaue Gegenteil findet ebenfalls Anwendung. Solche Fangeschichten benutzen wiederum nur eine oder zwei Figuren aus dem ursprünglichen Material und setzen sie in einen komplett anderen Kontext. Diese Fanfiction-Kategorie hat oft bis auf die grundlegendsten Charaktereigenschaften der Figuren nichts mehr mit dem Original gemeinsam und wird als „alternate universe“, also „alternatives Universum“, bezeichnet. In dieser Rubrik gibt es keine zeitlichen oder räumlichen Grenzen für die Entstehung der Geschichte; sie könnte sich sowohl im 15. Jahrhundert, als auch in Grimms Märchen abspielen.

Diese Freiheit in der Adaption einer Geschichte und ihre nahezu unendliche Auswahl von Szenarien erlaubt es Fans, mit alternativen Lebensarten und Sichtweisen zu spielen. Viele Fanfiction-Autoren gehen sogar so weit, dass sie für ihre Recherchen zu einer Geschichte Reisen unternehmen, damit alles so realistisch wie möglich erscheint.

Ausladende Epen in Buchlänge mit hunderten Kapiteln oder auch komplett selbst erdachte Staffeln sind in Fankreisen keine Seltenheit.

In der besonderen Begriffsvielfalt des Fandoms gibt es einen Namen für jede denkbare Art von Fanfiction. Wenn ein Fan seine Geschichte darbietet, dann nennt er vorweg stets die Kategorie des Erzählungstyps als Hinweis für potenzielle Leser. Weitere Kategorisierungen betreffen sowohl die vorkommenden Figuren und eventuell die Art ihrer Beziehungen zueinander, als auch – ähnlich wie bei Filmen – Warnungen für Beschreibungen von Gewalt, Kraftausdrücken, Sexszenen oder dem Tod einer Figur.

Je nach Kategorie kann sich der Fanfiction-Autor einmal mehr, einmal weniger Freiheiten mit seiner Erzählung nehmen. Wie auch beim Beurteilen einer Serie ist dem Leser hier der emotionale Realismus sehr wichtig.

Die Kennzeichnung und Kategorisierung von Fanfiction ist ein weiteres Beispiel dafür, dass sich das Fandom als Gemeinschaft auch eigene Regeln und Grundsätze geschaffen

hat. Wenn Fans denken, dass eine Geschichte falsche Charakterisierungen beinhaltet oder substanzielle Warnungen vergessen wurden, dann werden diese Gegenstand von Kritik sein.

Die kritische Betrachtung von Fanfiction ist auch Ausdruck der Hierarchie innerhalb des Fandoms. Wenn der von Fans so geschätzte emotionale Realismus in einer Geschichte nicht ersichtlich ist oder Figuren komplett andere Persönlichkeiten zugeteilt werden, dann wird dies ebenso wie Abweichungen vom Status quo in der gesendeten Serie als inakzeptable Änderung angesehen. Die Bezeichnung für solch einen Bruch mit dem Ideal ist „OOC“, sie steht für *out of character*.

Die Beibehaltung der Persönlichkeitsmerkmale von Lieblingsfiguren der Fans ist ein wichtiger Aspekt ungeachtet dessen, ob sie sich in einer Erzählung in ihrer normalen Umgebung oder beispielsweise im Wilden Westen befinden.

Ein Beispiel für den Bruch des emotionalen Realismus und gleichzeitig eine besonders verrufene Form der Fanfiction sind die „Mary Sue“-Geschichten.

Hierbei handelt es sich fast ausschließlich um die romantischen Fantasien von meist weiblichen Fans, die sich selbst in die Hauptfigur ihrer Erzählungen hineinversetzen. Das Erscheinen einer *Mary Sue* belegt oftmals die Unerfahrenheit eines Autors durch seine Unfähigkeit, die Figur nahtlos in den bereits bestehenden Serienkosmos mit seinen komplexen Strukturen einzufügen. Besonders auffällig sind in solchen Geschichten ist die Abweichung vom „normalen“ Verhalten der übrigen Charaktere.

Das Auftreten der *Mary Sue* führt dazu, dass sich die bisherigen Charakterisierungen etablierter Figuren ändern um sich den Gegebenheiten ihrer Geschichte anzupassen.

Sie ist zu gutmütig, zu schön, zu talentiert und wird zudem von allen bewundert; einfach gesprochen ist sie zu perfekt für eine glaubhafte, reale Person und zieht sich damit den Zorn der restlichen Fans zu.

Der Begriff „Mary Sue“ wurde im Fandom geprägt und stammt nicht aus einer der verhassten Geschichten, sondern aus einer gezielten Parodie jenes Schreibstils.

Der spezielle Name dieses Phänomens wurde in einer Kurzgeschichte von Paula Smith mit dem Titel „A Trekkie’s Tale“ im Jahre 1974 geprägt:

"Gee, golly, gosh, gloriosky," thought Mary Sue as she stepped on the bridge of the Enterprise. "Here I am, the youngest lieutenant in the fleet - only fifteen and a half years old." Captain Kirk came up to her.

"Oh, Lieutenant, I love you madly. Will you come to bed with me?"

"Captain! I am not that kind of girl!"

"You're right, and I respect you for it. Here, take over the ship for a minute while I go get some coffee for us."

Mr. Spock came onto the bridge. "What are you doing in the command seat, Lieutenant?"

"The Captain told me to."

"Flawlessly logical. I admire your mind."<sup>56</sup>

Dieser Auszug der Parodie zeigt anschaulich auf etwas übertriebene Weise, dass eine „Mary Sue“ oft entgegen jeder Logik die Aufmerksamkeit und Sympathie aller Figuren auf sich zieht. Jene Geschichten stellen ein besonderes Ärgernis für andere Fans dar, indem sie jegliche Charaktereigenschaften der Serienhelden zugunsten jener Figur, in der sich der Autor hineinversetzt hat, vernachlässigen.<sup>57</sup>

Diese Art Selbstverwirklichung von Autoren ist so unbeliebt im Fandom, dass in Fanfiction jegliche neu dazugeschriebene weibliche Figur oft automatisch unter Verdacht steht, eine *Mary Sue* zu sein.<sup>58</sup> Dieser Generalverdacht wird jedoch auch von großen Teilen des Fandoms als misogynen Haltung abgelehnt.

Der Begriff „Mary Sue“, welcher anfangs nur zur Kritik von Fanfiction verwendet wurde, hat sich als etablierter Teil des Fan-Vokabulars inzwischen auch auf andere Medien ausgebreitet. Oftmals wird er von Fans verwendet, um Schreibschwächen in einer kommerziellen Serie oder Buchreihe aufzuzeigen und dient damit den kritischen Praktiken des Fandoms.

Eine ebenfalls zwiespältig wahrgenommene Form der Fanfiction ist „RPF“, die *real person fiction*. Hierbei handelt es sich um Geschichten über bekannte Personen des wirklichen Lebens, zum Beispiel Schauspieler oder Mitglieder von Bands. Diese Art Fanfiction fügt dem fiktionalen Material oft noch eine weitere subtextuelle Ebene hinzu, indem der Autor zum Beispiel die Gefühle der Schauspieler beim Dreh einer Serie beschreibt.

---

<sup>56</sup> Auszug aus „A Trekkie’s Tale“, Menagerie Fanzine Issue 2, 1974

<sup>57</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.51

<sup>58</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.173

Diese Praxis wird von vielen Fans abgelehnt, da sie als das Eindringen in die Privatsphäre der Personen gesehen wird.<sup>59</sup>

Die Begriffe „Mary Sue“ und „RPF“ sind ebenfalls Teil des bereits genannten wichtigen Aspekts der Schaffung eigener Ausdrücke in der Fandomkultur. Solche Begriffe können vielfältige Fanaktivitäten und Vorkommnisse im Material selbst beschreiben und dienen zudem als Werkzeuge zur Instandhaltung einer Hierarchie und zur Abgrenzung gegenüber Außenstehenden.

#### **2.4.6. *Fluktuation im Fandom***

Auch ist es nicht unüblich, dass sich Fans als Ausdruck ihrer eigenen Kultur selbst oder gegenseitig Namen geben. So nennen sich zum Beispiel Anhänger der Serie *Doctor Who* „Whovians“ und von *Akte X* „X-philes“.

Derart konkrete Benennungen von Fantypen sind allerdings besonders bei ihrer Nutzung in „Mainstream“-Medien oft irreführend, da Fans in den seltensten Fällen nur einem Fandom folgen.<sup>60</sup>

Wenn man erst einmal in einer Gemeinschaft angekommen ist, dann bestehen durch ähnliche Interessen und Genres zahlreiche Möglichkeiten, in andere Fandoms „hineinzuschnuppern“. Früher geschah dies durch Fanzines und auf Conventions, heutzutage findet dieser Übergang hauptsächlich im Internet statt. Fans verschiedener Serien befinden sich durch ihre Analysepraktiken zudem in einem ständigen Dialog, in dem zum Beispiel zwei Figuren oder Handlungsstränge miteinander verglichen werden. Der unmittelbare Vergleich weckt die Neugier anderer Fans und führt dazu, dass sie eventuell auch jenes Programm einschalten werden, um ihre eigene Sicht der Dinge anbringen zu können.

Der Übergang fällt besonders leicht, wenn es sich bei den beiden Serien um Programme des selben Genres handelt oder vielleicht sogar *Crossover* vorliegen.

Ein „Crossover“ ist hauptsächlich eine von Fans bevorzugte Methode, um zwei Fandoms durch Fanfiction zusammenzubringen. Meist wird dies durch die Kombination von Figuren oder Elementen zweier Serien innerhalb einer Geschichte erzielt. Weitaus seltener kommen *Crossover* in den gesendeten Serien selbst vor.

---

<sup>59</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.142

<sup>60</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.36

Die vollständige Migration von einem Fandom in ein anderes findet abgesehen von der Absetzung einer Serie oft auch dann statt, wenn Bezugspersonen es den Fans vormachen. Diese mögen befreundete Anhänger einer Serie sein, aber oft können auch gefeuerte Schauspieler oder Produzenten massenhaft loyale Fans mit sich in die nächste Produktion nehmen.

Die Abwendung von einem alten Fandom bedeutet jedoch nicht, dass Fans ihre Vergangenheit komplett hinter sich lassen, um dann wieder von vorne anzufangen. Henry Jenkins kritisiert an Michel de Certeaus Theorie über textuelle Nomaden und Wilderer, dass dieser nicht die Auswirkungen der sozialen Gemeinschaft in seine Überlegungen mit einbezieht<sup>61</sup>. Fans bindet weit mehr an ein Fandom und aneinander als nur die geteilte Freude am Material. Ihre gemeinsamen Erfahrungen haben sie in ihren Alltag integriert; sie bleiben so als wohlbehütete Erinnerungen und Anekdoten erhalten. Wenn Anhänger von einem Fandom in ein anderes wechseln, dann bringen sie auch ihre Sachkenntnisse und Bräuche mit.<sup>62</sup> Viele junge Fangemeinschaften profitieren so aus dem Erfahrungsschatz bewanderter Fans.

Die bereits vorhandenen und bei allen Fans bekannten Strukturen und Regeln sind für den schnellen, problemlosen Übergang in ein neues Fandom sehr wichtig. Sie beschleunigen die Akzeptanz dadurch, dass sich neue User schnell in die Gemeinschaft einfinden und wohlfühlen. Diese Strukturen werden von Fans für neues, potenziell verwendbares Material oft bereits erschaffen, bevor die Sendung überhaupt zum ersten Mal ausgestrahlt wurde.<sup>63</sup>

Das heißt, dass man nicht zwingend zuerst das Material kennen muss, um einer Fangemeinschaft beizutreten; die Teilnahme im Fandom kann auch erst zum eigentlichen Konsum des Textes führen.

Oftmals wird für Fans das Beisammensein und die Ausübung der zahlreichen Traditionen und Bräuche wichtiger als die eigentliche Serie.<sup>64</sup>

---

<sup>61</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.45

<sup>62</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.93

<sup>63</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.142

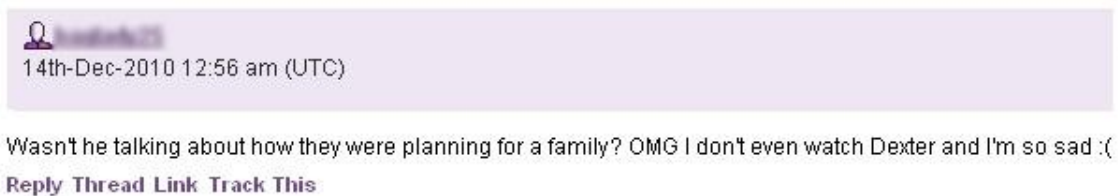
<sup>64</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.90

Ein kurioses Resultat dieser engen Gemeinschaft verschiedener Fandoms ist die „Fandom-Osmose“. Sie drückt sich dadurch aus, dass bestimmte Fakten und Meinungen innerhalb von Fandoms weitläufig auch über ihre Grenzen hinweg bei anderen Fans bekannt sind, ohne dass diese notwendigerweise mit dem Material selbst in Kontakt gekommen wären.

Befähigt wird diese Übertragung von Wissen besonders durch bestimmte Gruppierungen oder auch Fanzines, die sich nicht auf ein Fandom beschränken, sondern in ihre Diskussionen viele verschiedene Programme mit einbeziehen.

Dies heißt also, dass zum Beispiel ein Fan, der eine bestimmte Serie nie gesehen hat, aber gleichzeitig an Fandom-nahen, allgemeinen Gruppen teilnimmt, trotzdem meist zumindest grob ihren Inhalt, die Hauptfiguren und ihre Schauspieler kennt. Dieses „nebenher“ erworbene Wissen bezieht sich jedoch nicht nur auf Geschehnisse innerhalb des Programms, sondern auch auf solche aus dem Fandom, beispielsweise die wichtigsten Kritikpunkte oder Lieblingscharaktere der Fans.

Oftmals „bluten“ auch Neuigkeiten über Skandale eines bestimmten Fandoms in andere Gemeinschaften über und viele Fans, die besagtes Programm eigentlich nie gesehen haben, nehmen lebhaft an Diskussionen darüber teil.



Ein User zeigt Anteilnahme an den Geschehnissen in einem fremden Fandom

#### **2.4.7. Kulturelles Erbe**

Fans schaffen sich durch ihre Bräuche nicht nur ein vorübergehendes Vergnügen, sondern kulturelle Werke, die auch für spätere Generationen noch bestehen bleiben.

Sie erobern durch ihre Neugier alle möglichen Werkzeuge wie beispielsweise damals Videorekorder und Kopiermaschinen oder heutzutage Software als „Verlängerung“

ihres Körpers<sup>65</sup> und verwenden sie, um ihre Umwelt mit ihren eigenen Deutungen und Werten zu füllen.

Die Schaffung neuer Bedeutungen und die Veränderung bereits vorhandenen Materials durch eine eigene Ästhetik macht es zu etwas Neuem; zu einem kulturellen Erbe des Fandoms.<sup>66</sup> Neben Zeitdokumenten wie gedruckten Fanzines bleiben auch viele digitale Produktionen durch die Fürsorge der Gruppe bestehen. Manche Werke – wie besonders kunstvolle Videos oder Fanfiction – erlangen innerhalb der Gemeinschaft Kultstatus und bleiben über viele Jahre hinweg ein Bestandteil der Fandom-„Folklore“, indem sie stetig weiterempfohlen werden.

Zur Fan-Ästhetik gehören viele unterschiedliche Formen des künstlerischen Ausdrucks, die zusammenfassend als „Fan Art“ bezeichnet werden. Weit verbreitet als kreative Fandom-Schöpfungen sind zum Beispiel selbst geschnittene Videos zu Songs, deren Texte als passend zum Inhalt einer Serie erachtet werden.

Hierbei handelte es sich nicht bloß um die Präsentation einiger Szenen zu ausgewählten Lieblingssongs, sondern um den Versuch, durch genau abgestimmte emotionale Anreize der Musik und des Bildes eine bestimmte Geschichte zu erzählen oder Aspekte einer Serie aufwendig zu illustrieren. Die Spannweite der Kombinationsmöglichkeiten umfasst vielfältige Manipulationen, die von dramatisch bis ironisch und humoristisch alle Genres darstellen können.

Es spielt nicht immer eine Rolle, was tatsächlich in einer Szene geschah, sondern wie der Videokünstler sie für seine vorgedachte Interpretation nutzen kann. So können wie bei der Diskussion eines Programms oder dem Schreiben von Fanfiction einzelne Ausschnitte aus ihrem alten Zusammenhang gerissen und durch neue Bedeutungen erweitert werden.<sup>67</sup> Sehr aufwendig gestaltete Fanvideos manipulieren beispielsweise Dialoge, welche aus verschiedenen Episoden zusammengeschnitten und durch Audiotechnik angepasst wurden.

Oft wird Vorwissen des Fandoms über die Zusammenhänge einzelner dargestellter Szenen vorausgesetzt; der Videokünstler erwartet also Aufmerksamkeit und eine aktive Rolle in der Sinnbildung vom Zuschauer. So reichen in der Regel nur wenige Sekunden

---

<sup>65</sup> Marshall McLuhan (et al.), „The Global Village“, S.103

<sup>66</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.223

<sup>67</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.227

andauernde Ausschnitte von bei Fans beliebten Szenen, um bestimmte Erinnerungen wachzurufen und das Video in den richtigen Kontext zu bringen.

Auch diese Praxis verwischt die Grenzen zwischen Künstlern und Zuschauern, da jeder Fan potenziell sein eigenes Video kreieren kann.<sup>68</sup>

Trotz dieser aufstrebenden Kreativität war die Herstellung von Fanvideos bis in die neunziger Jahre hinein kein leichtes Unterfangen für die Mehrheit der Fans, denn handelsübliche Videorekorder waren das einzige mögliche Werkzeug für Amateure. Die ersten Pioniere entwickelten ihre eigenen Schnitttechniken an Heimgeräten und gaben diese später an die nächste Generation weiter<sup>69</sup>. Videokassetten konnten zudem nicht ohne Qualitätsverlust kopiert werden, so dass mehrfach von Fan zu Fan weitergereichte und in der vierten oder einer noch höheren Generation kopierte Videos deutlich unter den Zeichen der Zeit litten.

Mit der Ankunft des digitalisierten Filmmaterials und oft kostenloser oder zumindest erschwinglicher Software stellt die Produktion von Fanvideos für neue Generationen kaum noch ein Problem dar. Zudem ist die verlustfreie Distribution durch das Internet und Plattformen wie *YouTube* mit ihrer Möglichkeit der Einbettung von Videos auf anderen Webseiten erheblich einfacher geworden. Diese Neuerungen haben die Unabhängigkeit des Fandoms von professionellen Beschränkungen wie komplizierter und unerschwinglicher Technologie nachhaltig verstärkt.

Dieselben Entwicklungen ergaben sich auch für andere künstlerische Fanaktivitäten, zum Beispiel das Zeichnen von Bildern oder das Erstellen von Collagen zu einer Serie. Ohne Internet geschah dies vorrangig mit Papier und Stift; einige Künstler konnten ihre Bilder durch den Abdruck in Fanzines verbreiten und manchmal sogar Originale auf Conventions verkaufen. Heutzutage gibt es für nahezu jedes Fandom bereits ganze Gruppen, die sich ausschließlich der Herstellung von Grafiken widmen.

Weitaus häufiger als per Hand gemalte Bilder sind inzwischen Fotomanipulationen in Form von Icons, Desktop-Hintergründen und Bannern. Icons sind kleine Bildchen, die von Usern meist beim Kommentieren in Foren oder Blogs genutzt werden und Banner in allen Größen und Formaten erfüllen viele mögliche Aufgaben, zum Beispiel die

---

<sup>68</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.247

<sup>69</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.247

Bekundung der Zugehörigkeit zu einem Fandom auf einer Webseite oder als „Signatur“ für E-Mails und Forumsbeiträge.



Ein typisches Banner für eine Fan-Kampagne zur „Rettung“ einer Serienfigur

Möglich ist diese enorme Vielfalt von grafischen Werken wie im Fall der Fanvideos durch einfach bedienbare, erschwingliche und hoch effektive Software wie beispielsweise Photoshop.

Das damals sehr persönliche Lehrer-Schüler-Verhältnis der kunstschaftenden Fans und solcher, die es werden wollten, ist über die Jahre hinweg immer mehr verloren gegangen. Heutzutage haben Interessierte mit Internetzugang Zugriff auf viele verschiedene Tutorien und Anleitungen von jeder erdenklichen Software.

Resultierende Fanwerke dieser Aktivitäten wurden vor den Zeiten des Internets auch in Fanzines angepriesen, aber vor allem auf „Conventions“ vorgeführt. Diese Veranstaltungen, welche in Messehallen oder Hotels stattfinden und oft schon ein Jahr vorher in relevanten Magazinen und Fanzines beworben werden, fungierten oft als einzige Anlaufstelle für direkten sozialen Kontakt mit gleichgesinnten Fans. Sehr große Fandoms wie jenes der Serie *Star Trek* rechtfertigen eigene Conventions; öfter jedoch werden sie auf ein bestimmtes Genre oder wenigstens mehrere Serien ausgeweitet. Dort können Neankömmlinge in Workshops vom Wissen erfahrener Fans profitieren, Fanvideos und Fanzines bestellen, Freundschaften schließen und Neuigkeiten austauschen. Diese Foren waren vor allem vor der Möglichkeit einer digitalen Präsentation eine wichtige Quelle der Anerkennung für schaffende Fans. Oft werden zum Beispiel mehrere Wettbewerbe angeboten, bei denen die besten selbstgemachten

Videos oder Kostüme von einer Fan-Jury und manchmal auch von Mitgliedern des Produktionsteams einer Serie gekürt werden.

Obwohl es sich bei Conventions hauptsächlich um Fan-zentrische Veranstaltungen handelt, spielen auch offizielle Elemente eine Rolle, beispielsweise lizenzierte Verkaufsstände oder Vorträge von Schauspielern.

Henry Jenkins vergleicht die poetisch anmutenden Traditionen der Fans – insbesondere das Schreiben eigener Songtexte und den gemeinsamen Gesang – mit alt hergebrachter Folklore. Obwohl es sich bei dem von den Fans verwendeten Material um kommerzielle, populäre Kultur handelt, werden ihre daraus erarbeiteten Werke dennoch auf traditionelle Art wie Kulturgüter an „jüngere“ Generationen weitergegeben.<sup>70</sup> Das Fandom besteht aus einer freiwilligen Gemeinschaft von Individuen, die sich durch ihre Kultur definieren und sie als definierende Identität nutzen, um sich besser von der Außenwelt abgrenzen zu können.<sup>71</sup>

#### **2.4.8. Rollenspiel**

Rollenspiele sind ein weiterer kreativer Ausdruck der Gemeinschaft und können in den meisten Fällen als eine besondere und vergänglichere Form von Fanfiction bezeichnet werden. Diese Fanpraxis kann sich in vielerlei Formen ausdrücken; „live“ oder zeitversetzt, meistens pur textbasiert, aber auch durch Zeichnungen oder persönlich auf Conventions ist diese Interaktion möglich.

Auf Conventions ist „Cosplay“, eine Kurzform von *costume play*, ein normaler Anblick. Fans verkleiden sich hierbei als eine Figur ihrer Wahl und interagieren mit anderen kostümierten Fans. Solche Gelegenheiten werden oft für ausgiebige Fototermine, die Entwicklung eigener Geschichten und die Nachstellung bestimmter Szenen genutzt.

Rollenspielende Fans versetzen sich in die Figuren des von ihnen geschätzten Materials hinein. Diese Technik wird einerseits als Deutung des Charakters und somit ebenfalls als Analyse verstanden, denn auch hier ist der emotionale Realismus ein wichtiger Bestandteil; andererseits ermöglicht das Rollenspiel die Flucht vor alltäglichen Problemen und die kurzweilige, völlige Immersion in eine Fantasiewelt.

---

<sup>70</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.268

<sup>71</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.273

Es gibt natürlich spezielle Gruppen für Rollenspiele, jedoch finden sie auch in geringerem Maße oft in alltäglichen Fandiskussionen statt, zum Beispiel wenn ein Charakter zitiert wird. Solch ein Kommentar wird oft von der Nutzung eines Bilds besagter Figur unterstützt, damit der Kontext der Aussage klar wird.

Für Außenstehende ist die Praxis des Rollenspiels oft befremdlich und verstärkt für sie den Eindruck, dass Fans ihre Geschichten nicht von der Realität unterscheiden können. Durch ihre ausführliche Auseinandersetzung mit den fiktionalen Akteuren und ihrem Umfeld ist es für Fans jedoch nur natürlich, dass sie es sich erlauben, auch für die Figuren der Serie sprechen zu können.

#### **2.4.9. Canon und Fanon**

Im Gegensatz zur Fanfiction oder Spekulationen werden von den Drehbuchautoren und Produzenten direkt vorgegebene Fakten innerhalb einer Serie vom Fandom als „Canon“ bezeichnet. Allerdings unterliegt diese Bestimmung der Fakten in gewissem Maße auch dem Wohlwollen der Fans. Es lässt sich dadurch nicht pauschal sagen, dass alle Inhalte einer gesendeten Serie *canon* sind, obwohl dies eine logische Schlussfolgerung der Definition wäre.

Wenn zum Beispiel eine bestimmte Charakterisierung oder ein präsentierter Fakt komplett dem widerspricht, was von den Fans bisher innerhalb der Serie als mehrfach belegt und unanfechtbar angesehen wurde, dann ist es nicht unüblich, dass sie diese Abweichung bewusst aus ihrem Ideal des Programms ausschließen. Diese Praxis der Verdrängung ist insbesondere dann anwendbar, wenn ungewöhnliche Gastautoren oder Gastauftritte von berühmten Persönlichkeiten am Szenario beteiligt sind, da dann eine nicht „reguläre“ Produktionssituation als Grund für den Fehltritt angenommen werden kann.

Der Begriff „Canon“ bezieht sich hauptsächlich nicht mehr, wie Jenkins damals schrieb, auf die verschiedenen Lesarten des Materials<sup>72</sup>, sondern auf einen Konsens, den die meisten Lesarten als gemeinsamen Nenner haben.

In beiden Fällen ist das penibel konstruierte Idealbild sehr wichtig, welches sich Fans durch Diskussion von Material, das zum größten Teil auf bereits gesendeten Episoden basiert, in ihrer Gemeinschaft erarbeitet haben.

---

<sup>72</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.97

Noch undurchsichtiger verhält sich die Definition dieses Konsenses, wenn man Inhalte betrachtet, die nicht direkt Teil einer Serie sind. In diese Kategorie fallen zum Beispiel Merchandising, Bücher und eventuell auch Interviews von Mitgliedern eines Produktionsteams. Der ‚Kanon‘ als Maß der Übereinstimmung von Fans zu allgemeinen Fakten kann erst durch ihre ausführliche Diskussion im Fandom entstehen. Ein kompletter Konsens wird jedoch bei derlei Fragen nie zustande kommen; stattdessen entstehen bei grundlegenden Meinungsunterschieden eher Abspaltungen der Fangemeinschaft.

Für Übereinstimmungen im Serienfandom, denen jeglicher ‚kanonischer‘ Halt in der eigentlichen Serie fehlt, wird der Begriff „Fanon“ verwendet. Diese Übereinkünfte werden oft von vielen, allerdings nicht von allen, Fans geteilt und füllen meist Lücken, die von den Autoren gelassen wurden.

Ein Beispiel hierfür ist der Charakter „Uhura“ aus der ersten *Star Trek*-Serie der sechziger Jahre. Diese Nebenfigur war vielen Fans besonders wichtig, da die Besetzung einer dunkelhäutigen Frau als Teil eines regulären Ensembles, noch dazu in der Rolle als Expertin in einem Team von Männern, in damaliger Zeit einer Fernsehrevolution gleichkam.

Uhura wurde in der Serie nie ein Vorname zugeteilt und zeitweise wurde vom Produzenten Roddenberry sogar negiert, dass sie überhaupt einen hatte. Das Fandom gab sich damit nicht zufrieden und dachte sich eigene Versionen aus; manche waren weithin bekannt und wurden in Fanfiction oft benutzt, zum Beispiel der Vorname „Penda“<sup>73</sup>. Letztendlich etablierte sich jedoch der Fan-Name „Nyota“ weitgehend aufgrund seiner Erwähnung in einem der vielen *Star Trek*-Bücher, dessen Autor sogar die Schauspielerin der Figur vorher um ihre Meinung gebeten hatte.<sup>74</sup> Im Jahr 2009 wurde dieser Name ebenfalls bei der „Star Trek“-Neuverfilmung durch J.J.Abrams verwendet.<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.102

<sup>74</sup> Bill Rotsler im Interview mit *Enterprise Magazine*, Ausgabe 2, 1984

<sup>75</sup> Uhura in der Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/character/ch0001462/>

## 3. Frauen im Fandom

### 3.1. Der weibliche Blickwinkel

In den fünfziger Jahren galt das Fernsehen vor allem als domestisches und daher auch als vorrangig von Frauen genutztes Medium<sup>76</sup>. Trotzdem wurden seit jeher die meisten Erzählungen stark auf einen männlichen Blickpunkt zentriert; sowohl in der Ausführung, als auch in der späteren akademischen Interpretation dieser Texte.

Das vorherrschende Bild der idealen Männlichkeit in den Medien ist hegemonisch; also die Situation kontrollierend und dominant, was vor allem durch die Überlegenheit männlicher Charaktere gegenüber ihren weiblichen Gegenspielern ausgedrückt wird.<sup>77</sup>

Da der Blickwinkel der Frauen durch die autoritäre männliche Erzählerstimme traditionell nicht vertreten wird, entstand eine Notwendigkeit, sich von ihr loszulösen und sich damit das Programm zu eigen zu machen<sup>78</sup>.

Der weibliche Metatext wird – wie auch alle Werke der Fans nach de Certeaus Theorie der textuellen Wilderer – „am Rande“ des Programms angebracht und lässt komplett neue Geschichten im Umfeld der Erzählung entstehen. Diese Umgestaltungen des Materials stehen jedoch immer in einer gewissen Spannung zum Original.<sup>79</sup>

Hier gleicht das Verhalten der Zuschauerinnen jenem der meisten Fans, welche ebenfalls die eigentliche Struktur einer Erzählung zwar erkennen, ihre Grenzen jedoch ausweiten und für sich nutzbar machen. Wie auch bei den Fanpraktiken wird hier das Material in seine Einzelteile zerlegt und ungeachtet der ursprünglichen Intention des Produzenten nach eigenem Gutdünken wieder zusammengesetzt.

Das Programm wird so zum Katalysator und zur Projektionsfläche für ihre eigenen Ambitionen und Wünsche.<sup>80</sup>

Besonders im Science-Fiction-Genre führten weibliche Fans lange ein Schattendasein, da dies mit seiner futuristischen Wissenschaft, Maschinerie und oftmals auch Kampfhandlungen als „typisch männlich“ galt. Viele futuristische Geschichten handeln

---

<sup>76</sup> Rebecca Feasey, „Masculinity and Popular Culture“, S.2

<sup>77</sup> Rebecca Feasey, „Masculinity and Popular Culture“, S.3

<sup>78</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.113

<sup>79</sup> Sue Thornham, „Women, Feminism and Media“, S.75

<sup>80</sup> Zitat Rogge, Tanja Maier, „Gender und Fernsehen“, S.203

von der Eroberung neuer Gebiete; eine Eigenschaft, die der hegemonischen Dominanz Ausdruck verleiht und wenig Raum für die Verwirklichung weiblicher Identifikationsfiguren lässt. Jedoch wären Fans nicht Fans, wenn sie nicht auch einen Weg finden würden, sich diese Welt trotzdem zu eigen zu machen.

Weibliche Autoren in diesem Genre haben besonders geholfen, die starren Strukturen aufzubrechen und nicht nur Fans zu einer anderen Ansicht des Genres zu inspirieren.<sup>81</sup> Trotz alledem versuchen auch heutzutage einige Serienmacher und Sendeanstalten noch stur, ihre Science-Fiction-Serien für die männliche Zielgruppe attraktiver zu machen, obwohl die Erfahrung des Fandoms eine andere ist.

Allerdings gibt es auch Ansatzpunkte in neueren Serien wie zum Beispiel „Farscape“, die weibliche Figuren stärken und der männlichen Hauptfigur traditionell weibliche Merkmale wie Verletzlichkeit zugewiesen haben, ohne damit seine Integrität zu beschädigen.<sup>82</sup> So wird am traditionellen Bild der Männlichkeit einerseits gerüttelt, andererseits werden andere herkömmlich maskuline Aspekte, wie zum Beispiel körperliche Kraft, beibehalten.

### **3.1.1. Gossip**

Eine spezifisch weibliche Art des Diskurses ist „Gossip“ oder Klatsch. Diese Form des Dialogs wird vom Rest der Gesellschaft oft als trivial und oberflächlich abgetan, genau wie der Diskurs von Fans. Sie können sich diese Kommunikation bewusst zu eigen machen und dadurch Begriffe und Verhaltensweisen zurückerobern, die im akademisch geprägten Patriarchat ursprünglich der Abwertung von femininen oder „schwachen“ Merkmalen gedient haben.<sup>83</sup>

Frauen beziehen durch den Klatsch augenscheinlich banale Inhalte auf den eigenen Alltag. Damit können nicht nur häusliche, sondern auch gesellschaftliche und soziale Probleme ungestört im sicheren Raum des *Gossip* diskutiert werden.

Diese Vorgänge ähneln den Methoden der Fans, die ursprünglich wie Frauen von einer Position der relativen Machtlosigkeit mit den Möglichkeiten Vorlieb nehmen mussten, die ihnen zur Kommunikation blieben.

---

<sup>81</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.50

<sup>82</sup> Rebecca Feasey, „Masculinity and Popular Culture“, S.64

<sup>83</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.80

Vertraute Themen der Häuslichkeit – oder im Fall der Fans, der Popkultur – boten dafür einen Deckmantel und die Basis, auf der fern vom Einfluss der Außenwelt eigene Themen besprochen werden konnten.

Henry Jenkins vergleicht den akademischen Diskurs mit dem männlichen Blickwinkel des Patriarchats und die fanspezifische Kommunikation mit der weiblichen Kommunikationsart des *Gossip*. Diese verleiht Fans die Fähigkeit, in der Diskussion allgemeine Konflikte auf persönliche Probleme zu beziehen.<sup>84</sup>

Die gegen die Autoritäten gerichtete Lese- und Diskursart von Fans spielt eine wichtige Rolle in ihrer Unabhängigkeit. Im Gegensatz zur “offiziellen”, akademisch befürworteten Analysetechnik werden im Fandom oft eigene Regeln und Alltagserfahrungen eingebracht und mit der präsentierten Situation im Material verglichen.

Jenkins bezieht sich zur Erörterung der geschlechtlichen Unterschiede bei Lesarten eines Texts unter anderem auf eine Studie von Bleich aus dem Jahr 1986 über Schüler, denen aufgetragen wurde, den Inhalt eines zuvor gelesenen Texts wiederzugeben. Dabei stellte sich heraus, dass Jungen meist nach einer „Autorität“, also der Erzählerstimme des Autors gelesen haben, während Mädchen die Erzählerstimme zu umgehen versuchten. Sie versetzten sich in die ihnen präsentierte Welt hinein und gaben die Geschichte aus ihrem eigenen Blickwinkel wieder.<sup>85</sup>

Fans schreiben den Metatext zu einem Programm und basieren ihn auf eigenen Erfahrungen und gemeinsamen Diskussionen darüber. Zwischen ihnen findet wie beim „Gossip“ zwischen Frauen ein Abgleich von geteilten Wert und Idealen statt.<sup>86</sup> Dies würde bedeuten, dass die Praktiken des Fandoms auch die Positionen der Frauen in der Gemeinschaft gestärkt haben, indem sie vor allem durch das Internet ihre Methoden weiter in das Rampenlicht des öffentlichen Interesses rücken und damit legitimieren.

Es gibt auch Unterschiede zwischen der Art des Diskurses von männlich-lastigen und weiblich-lastigen Fandoms, obwohl diese unter anderem durch gesellschaftliche Prägung entstehen und ständig von beiden Seiten durchbrochen werden. Während sich

---

<sup>84</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.84

<sup>85</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.108

<sup>86</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.81

weibliche Anhänger einer Serie häufiger auf die Beziehungen zwischen Charakteren konzentrieren – hier kommt wieder die Wichtigkeit des emotionalen Realismus für die Integrität des Ganzen ins Spiel – und nach tieferen psychologischen Motivationen suchen, diskutieren männliche Fans öfter technische Elemente des Plots und sehen die Charaktere eher als Mittel zum Zweck der Geschichte.<sup>87</sup>

Oft wird eine Erzählung von weiblichen Fans durch Fanfiction oder hintergründige Diskussionen „zurückerobert“ und ihrem Blickwinkel angepasst<sup>88</sup>.

Besondere Ausprägungen der weiblichen Lesart im Fandom sind das „Shippen“ und „Slashen“; beides sind Fanpraktiken, die sich auf das romantisierte Lesen der Beziehungen zwischen den Charakteren konzentrieren.

### **3.1.2. Shipping**

Das Wort „ship“ ist die Abkürzung des Wortes „relationship“, also Beziehung. Wenn sich jemand im Fandom als „Shipper“ bezeichnet, dann bedeutet das generell, dass er eine romantische Beziehung meist zwischen den beiden Hauptfiguren einer Serie befürwortet. „Slashing“ ist das Äquivalent für homosexuelle Paarungen, wobei *shipping* auch als eine alle Sexualitäten umfassende Bezeichnung möglich ist.

Beide Begriffe zeichnet aus, dass der Fan in ihrer Anwendung das Material zumindest teilweise als Romanze liest, ungeachtet des vom Autor vorgesehenen Genres.<sup>89</sup>

Durch den verstärkten Fokus der weiblichen Fans auf psychologische Aspekte und zwischenmenschliche Beziehungen sind sie es auch, die meistens den vorliegenden Text durch *Shipping* erweitern. Hier spielt es keine Rolle, ob eine Romantisierung des Materials für Andere augenscheinlich Sinn macht oder passend erscheint. Bei einer Serie, in der eine Romanze wahrgenommen wird, werten die Anhänger jeden Blick und jeden Satz auf der Basis dieser Beziehung. Diese gründlich analysierten Momente werden dann dazu genutzt, eine Art Rahmenrichtlinie der Handlung zu erstellen, die auch dazu verwendet wird, den weiteren Verlauf einer Beziehung vorhersagen zu können.

---

<sup>87</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.110

<sup>88</sup> John Tulloch and Henry Jenkins, „Science Fiction Audiences“, S.196

<sup>89</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.133

Interessanterweise sind *Shipper* üblicherweise nicht solche Fans, die auch traditionelle romantische und an Frauen gerichtete Formate wie Seifenopern im Fernsehen konsumieren. Jenkins theorisiert, dass sich die weiblichen Fans durch die starke Beschränkung der Definition von Femininität in diesen traditionellen Formaten abgestoßen fühlen.<sup>90</sup> Stattdessen bevorzugen sie männlich geprägte Formate, welche den „Standard“ im Fernsehen darstellen, da ein gesondertes Genre für sie nur einen Ausschluss von der Allgemeinheit und bestimmten Erzählelementen bedeuten würde.

Weibliche Fans schaffen sich durch ihre besondere Lesart eine Romanze, die sowohl ihren eigenen Vorstellungen von weiblicher Unabhängigkeit und Gleichberechtigung, als auch aufopferungsvoller Liebe entspricht.

Diese Tendenz zur Romantisierung von Geschichten führte in der Fernsehbranche zur Entwicklung vieler Serien, die ausdrücklich mit der Möglichkeit spielen, dass zwei Hauptfiguren ein Paar werden könnten. Diese Taktik ist für einige Jahre oft sehr erfolgreich bei der Zuschauerschaft, aber kann auch schnell in Kritik umschlagen, wenn sie zu offensichtlich verfolgt und zunehmend unglaubwürdig wird.

Generell würdigen Anhänger die als „Fanservice“ bekannten kleinen Eingeständnisse der Produzenten an ihre außergewöhnliche Lesart, allerdings dürfen solche Momente nicht aus dem Zusammenhang genommen werden oder einzig zur Generierung von Einschaltquoten dienen. Fans nehmen ein solches Angebot gerne an; sie sind jedoch nicht bereit, dafür die Kontinuität der Handlung und den emotionalen Realismus zu opfern.

### **3.1.3. *Slashing***

Die Definition von „Slash“ hat sich im Fandom über die Jahre hinweg öfter verändert; ein Hauptaugenmerk bei Analysen dieser Praxis von Außenstehenden lag jedoch meistens auf der kuriosen Tatsache, dass sich die mehrheitlich heterosexuellen und weiblichen *Slasher* überhaupt für schwule Beziehungen zwischen männlichen Charakteren interessieren<sup>91</sup>.

Dabei geht es hier weniger darum, dass die Partner gleichgeschlechtlich sind, sondern dass sie sich auf einer Ebene begegnen<sup>92</sup> und zum Beispiel durch beinahe androgyne

---

<sup>90</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.140

<sup>91</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.64

<sup>92</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.62

Beschreibungen in Fanfiction mit den Stereotypen der herkömmlichen Erzählweise brechen.

*Slash* ist durch seine Analogie zur Androgynität als eine Romanze in seinem Ausdruck oft noch losgelöster von traditionellen Geschlechterrollen als das *Shippen* von heterosexuellen Partnern.

Diese Praxis bietet – oft im kompletten Gegensatz zu den Geschehnissen in der eigentlichen Serie – die Möglichkeit, Beschränkungen des festgefahrenen Bildes der Männlichkeit von Charakteren durch die Beschreibung ihrer „femininen“ Seite zu abzuschwächen. Es geht den Fans nicht nur um pure Pornografie, sondern darum, die emotionalen Reaktionen der Figuren in ihrer Beziehung zu erforschen und der Erzählung dabei trotzdem weitgehend treu zu bleiben. Dadurch, dass es sich um zwei Männer handelt, stellt sich zudem nicht die Frage der implizierten Dominanz für die meist weiblichen Fans; die Partner sind von Anfang an und ohne notwendige Diskussion gleichberechtigt.<sup>93</sup> So lässt sich von den Autorinnen ein ausgewogenes Verhältnis nach ihren Vorstellungen aufbauen, ohne dass sie vorweg versuchen müssten, den Jahrhunderte andauernden Machtkampf zwischen den Geschlechtern zu schlichten.

Frauen können sich oft mit den Problemen homosexueller Männer eher identifizieren, da ihnen im Patriarchat insbesondere durch ihre „weiblichen“ Eigenschaften ebenfalls eine untergeordnete Rolle zugeteilt wird. Durch die Konfrontation der Probleme schwuler Charaktere durch Fanfiction und deren eventuelle Lösung wird ihr eigenes Verlangen nach Akzeptanz und einem höheren Rang in der Hierarchie projiziert.

Serien, die Männerfreundschaften darstellen, sind ein besonders beliebter Ansatzpunkt für *Slasher*. Solche Programme, beispielsweise „Cop Shows“, sind gleichzeitig auch diejenigen, die das traditionelle Bild der Männlichkeit durch Gewaltdarstellungen und dominantes Verhalten besonders hartnäckig aufrecht erhalten. Weibliche Fans wissen dies zu umgehen, indem sie die Geschichten aus ihrem eigenen Blickwinkel wiedergeben.

Die Fernseh-Polizisten werden oft als Arbeitstiere dargestellt, welche mit ihrem Job verheiratet sind und nicht viel Zeit für die Familie aufbringen können. Ihre enge

---

<sup>93</sup> Zitat Russ, Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.192

Freundschaft zu ihren Arbeitskollegen wird von Fans hierbei oft als Grundlage für einen romantischen Metatext genommen, der die hegemonischen und geschlechtlichen Strukturen aufbrechen soll. Dabei geht es nicht darum, dass die Figuren männlich sind, sondern dass sie von den Fernsehmachern im Kosmos der Serie als der glaubwürdige Standard dargestellt werden.

Im Gegensatz dazu werden Polizistinnen, wenn überhaupt vorhanden, oft als weiblich „markiert“, indem sie zum Beispiel im Dienst unpraktische Kleidung wie etwa Stiletto-Absätze tragen oder nur in der Ermittlung „domestischer“ Verbrechen – wie häuslicher Gewalt, Missbrauch von Kindern und allem, was eine einfühlsame Note erfordert – eingesetzt werden.<sup>94</sup>

Der Widerwillen der weiblichen Fans, sich mit einem unrealistischen Vorbild zu identifizieren, sowie die Erfahrung eines vorherrschenden, fremden Blickwinkels seit der Kindheit, führt zu ihrer Adaption der männlichen Charaktere für die eigene Bedeutungsbildung.

Auch wenn diese Art des Diskurses damals selbst im Fandom noch weitgehend kontrovers war<sup>95</sup>, haben sich *Slasher* inzwischen besonders durch die massenhaft frei verfügbare Fanfiction und Diskussionen im Internet zu einem normalen Anblick entwickelt, dem viel Toleranz entgegengebracht wird.

Es gibt mehrere Arten des *Slash* im Fandom. Einige Fans konsumieren ausschließlich Werke aus dem Genre und verkehren nur in entsprechenden Gruppen; andere wiederum sind dem Konzept nicht abgeneigt, ohne dass es eine große Rolle in ihrem Fansein spielen würde. Generell lässt sich sagen, dass *Slashen* inzwischen genauso natürlich wie das *Shippen* im Fandom aufgenommen wurde. In der Anhängerschaft einiger Serien assoziiert sich sogar die Mehrheit der Fans mit dieser Praxis.

*Slash* ist nur noch der Kritik des Fandoms ausgesetzt, wenn zum Beispiel echte homosexuelle Beziehungen fetischisiert oder in Geschichten weibliche Charaktere für einen erzwungenen Kontrast mit dem männlichen Paar besonders negativ dargestellt werden.<sup>96</sup>

---

<sup>94</sup> Rebecca Feasey, „Masculinity and Popular Television“, S.84

<sup>95</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.188

<sup>96</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.220

### 3.2. Ein langsamer Aufstieg

Seit den fünfziger Jahren hat sich in Sachen Verteilung der Geschlechterrollen im wirklichen Leben einiges getan, jedoch wurde die „Frauenquote“ im Fernsehens in den letzten paar Jahrzehnten nicht so angepasst, wie man es vielleicht erwartet hätte.

Eine vergleichende Studie, die von einem Forscherteam einmal im Jahr 1996 und einmal im Jahr 2006 durchgeführt wurde, ermittelte den Anteil am Dialog, welcher Männer und Frauen in abendlichen amerikanischen TV-Serien jeweils zugestanden wurde. Unabhängig von der Darstellung der weiblichen Charaktere lag ihre reine Sprechzeit 1996 bei nur 37%, während Männer 63% der Zeit zukam. Ein ganzes Jahrzehnt später verbesserte sich diese Balance um nur zwei Prozentpunkte.<sup>97</sup> Es findet also eine sehr langsame Anpassung der Verhältnisse statt; die wirkliche Gleichstellung jedoch scheint noch in weiter Ferne zu liegen.

Im Vergleich zu den siebziger Jahren werden zwar weitaus weniger Frauen als Hausfrauen dargestellt, aber selbst bei modernen Ensembles mit gleichem Anteil männlichen und weiblichen Charakteren liegt der Fokus meist auf der Handlung der Männer.<sup>98</sup>

Ein weiterer Kritikpunkt ist, dass das Fernsehen heutzutage zwar mehr Vielfalt für eine individuell angepasste Identifikation bietet, aber die wenigen nuancierten Programme gleichzeitig als Vorwand benutzt werden, damit die Medien an ihrer grundlegenden Haltung nichts ändern müssen. Zudem bietet das Fernsehen für bestimmte Formen der geschlechtlichen Identifikation, zum Beispiel Transsexuelle, immer noch keine angemessene Repräsentation.

Der prozentuale Anteil weiblicher Fans variiert je nach Genre und Fandom, jedoch lässt sich – leider nur anekdotisch – beobachten, dass in den meisten Serien-basierten Gemeinschaften mindestens die Hälfte der aktiven Mitglieder weiblich sind. Dies könnte unter anderem daran liegen, dass sich serielle Programme besonders ausgiebig mit Charakteren und Handlungen beschäftigen können und sich so gut für den Aufbau eines Fandoms und die längerfristige psychologische Beobachtung von emotionalen Entwicklungen eignen. In anderen Kategorien, zum Beispiel Videospiele, scheint immer noch die männliche Anhängerschaft zu überwiegen.

---

<sup>97</sup> David Gauntlett, „Media, Gender and Identity“, S.64

<sup>98</sup> David Gauntlett, „Media, Gender and Identity“, S.65

Die Welt des Fandoms ist groß, und das Fehlen repräsentativer Studien über weibliche Fans hindert viele von ihnen noch daran, sich gegenüber Medienmachern mehr für die Vertretung ihres Blickwinkels auf den Bildschirmen einzusetzen.

## **4. Fallstudie „Doctor Who“**

Im Folgenden möchte ich am Beispiel der britischen Serie „Doctor Who“ die Entstehung eines einflussreichen und langlebigen Fandoms skizzieren. Dieses Fallbeispiel soll die ungewöhnliche und komplexe Geschichte des Fandoms illustrieren und aufzeigen, warum Fans oft mehr grundlegend zu verändern vermögen als ihnen generell zugetraut wird.

### **4.1. Eine kurze Geschichte von Raum und Zeit**

Die eigentümliche Science-Fiction-Serie *Doctor Who* ist nicht mehr wegzudenken aus dem kollektiven britischen Gedächtnis. Ihre frühen Folgen, die von 1963 bis 1989 gesendet und in späteren Jahren „classic Who“ getauft wurden, werden seit Jahrzehnten regelmäßig wiederholt und prägten die Kindheitserinnerungen mehrerer Generationen. Die Figur des außerirdischen Zeitreisenden in seiner blauen Polizeibox ist seit den Sechzigern ein fester Bestandteil der britischen Popkultur.

Was Außenstehenden jedoch selten bewusst wird, ist der außerordentliche Einfluss von Fans auf die gesamte Produktionsgeschichte der Serie. Die Neuproduktion und Fortführung der Sendung seit 2005 hat *Doctor Who* inzwischen wieder zu einem der beliebtesten Programme der Briten gemacht und verfestigte den Nationalheld-ähnlichen Status der eigenartigen Figur.

Mit einer treuen Zuschauerschaft, diversen TV-Ablegern, Live Shows, Büchern, Zeitschriften und unzähligen Spielzeug- und Sammlerfiguren besitzt die BBC mit diesem Programm inzwischen mehr ein Imperium als ein Franchise<sup>99</sup>.

Zunächst möchte ich knapp die Geschichte der Serie umreißen; sowohl inhaltlich, als auch chronologisch.

---

<sup>99</sup> Christine Cornea, „Showrunning the Doctor Who Franchise“ in „Production Studies“, S.115

In „Doctor Who“ geht es um einen mysteriösen menschenähnlichen, über 900 Jahre alten Außerirdischen, der sich selbst „der Doktor“ nennt und mit seiner Maschine, der TARDIS, durch Raum und Zeit reisen kann.

Auf seinen Reisen hat er meist einen oder mehrere von der Erde stammende Begleiter bei sich, die seine Handlungen hinterfragen und als Identifikationsfiguren für den Zuschauer dienen. Die Reisen des Doktors können ihn in die Vergangenheit oder Zukunft der Erde, oder auch auf andere Planeten führen.

In der langen Geschichte der Serie gab es viele, meist außerirdische, Antagonisten. Die wohl bekanntesten Feinde des Doktors sind die „Daleks“, die – halb organisch und halb Maschine – sich Größenwahnhaft für eine überlegene Spezies halten und das gesamte Universum unterwerfen wollen.

Diese urbritische Serie zeichnet sich besonders durch ihren Humor und zuweilen bizarre Charaktere und Geschichten aus. Neben den immer wiederkehrenden Gegenspielern des Doktors ist sie insbesondere dadurch bekannt, dass sich die Hauptfigur „regenerieren“ kann anstatt zu sterben; diese Besonderheit ermöglichte es, dass über die Jahrzehnte inzwischen elf verschiedene Schauspieler die Rolle des Doktors annehmen und somit das Programm am Leben erhalten konnten.

Zum ersten Mal wurde *Doctor Who* von der BBC im November 1963 ausgestrahlt.<sup>100</sup> Nicht zuletzt durch die plötzliche Konkurrenz des neu entstandenen Privatfernsehens war es damals das erklärte Ziel der BBC, den Zeiten gerecht zu werden und in ihren Programmen wichtige Themen des sozialen und politischen Umbruchs der sechziger Jahre aufzugreifen.<sup>101</sup>

*Doctor Who* wurde als Familienserie entwickelt, die zugleich unterhalten und lehren sollte. Viele Episoden spielten in vergangenen Epochen, in anderen Ländern oder zogen durch außerirdische Kulturen Parallelen zu aktuellen Ereignissen in Großbritannien und der Weltpolitik.

Diese Strategie sollte zum einen dem Bildungsauftrag der BBC dienen und zum anderen mehr Zuschauer für die Abenteuer des Doktors und seiner Gefährten begeistern. Die Erfüllung des Bildungsauftrags wurde jedoch mit den Jahren immer mehr

---

<sup>100</sup> BBC Doctor Who Episode Guide: <http://www.bbc.co.uk/doctorwho/classic/episodeguide/>

<sup>101</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.18

vernachlässigt als klar wurde, dass Kinder die Geschichten mit einem starken Science-Fiction-Fokus jenen historischen Episoden vorzogen<sup>102</sup>.

Eine weitere Besonderheit der Serie ist, dass ihr Fandom einen sehr langen Zeitraum ohne neues Fernsehmaterial „überlebt“ hat und Fans das bisher veröffentlichte Programm in jener Dürrezeit sogar enorm bereichert und durch ihre eigenen Beiträge geprägt haben.

Die BBC strahlte von 1989 bis 2005, also immerhin eineinhalb Jahrzehnte lang, keine neuen Folgen der Serie aus. Trotz dieser „Pause“ wuchs in jener Zeit das *Doctor Who*-Fandom. Durch unzählige Fanproduktionen wurden so die Charaktere und Handlungen der abgesetzten Serie nicht nur rückwirkend durch penible Fan-Analysen gefestigt, sondern auch ausgebaut und weitergeführt.

Durch ihre außerordentliche Laufzeit und die dadurch lange Entwicklungsphase der Fangemeinschaft von *Doctor Who* eignet sich die Serie als ein seltenes Analysebeispiel von Fandomkultur über mehrere Generationen hinweg.

Der Enthusiasmus von Amateuren ist der Grund, warum die Serie in ihrer jetzigen Form fast ausschließlich als ein Gemeinschaftsprodukt von ehemaligen Fans betrachtet werden kann. Anhand der Verstrickungen der Fans und dem *Doctor Who*-Produktionsteam in frühen Jahren lassen sich die vielfältigen Wirkungsweisen des Fandoms aufzeigen.

## **4.2. Dalekmania!**

Der wohl eindeutigste Startschuss für die Entstehung des *Doctor Who*-Fandoms war das erste Auftauchen der Erzfeinde des Doktors – die Daleks. Diese Salzstreuer-förmigen, faschistoiden Aliens mit ihren blechernen Kommandostimmen sollten Generationen von Kindern und Erwachsenen das Fürchten lehren.

Durch ihre sofortige Beliebtheit waren die Daleks ein wichtiger Bestandteil des frühen Erfolgs von *Doctor Who*. Ihr erster Auftritt fand bereits in der zweiten Geschichte der Serie statt und sorgte bei der BBC für viele positive Rückmeldungen von Zuschauern<sup>103</sup>. Die ersten paar Staffeln des Programms wurden nicht, wie es heute meist der Standard ist, mit einem geschlossenen Handlungsstrang pro Episode gesendet. Eine Staffel

---

<sup>102</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.50

<sup>103</sup> BBC Archivmaterial, „An Unearthly Child“ Audience Reaction Report, 1963

bestand üblicherweise aus wenigen Geschichten, die allerdings aufgeteilt und mit Cliffhangern verbunden wurden, um das Interesse der Zuschauer aufrecht zu erhalten. So bestand eine in sich geschlossene Geschichte im Durchschnitt aus vier bis sechs Episoden von je 30 Minuten, die einmal wöchentlich im Abendprogramm ausgestrahlt wurden.

Die experimentelle und neuartige Weise, auf der die Serie Klang- und Spezialeffekte präsentierte um sie als „nicht von dieser Welt“ erscheinen zu lassen, sprach – ähnlich wie die wenige Jahre später startende Serie *Star Trek* – die Fantasien und Kreativität vieler Fans an. Die Produktionsmitglieder von *Doctor Who* wurde besonders in den Sechzigern und Siebzigern zu Pionieren der experimentellen Videotechnik<sup>104</sup>.

Das niedrige Budget von ungefähr 2300 Pfund Sterling pro Episode<sup>105</sup> und der daraus folgende Erfindungsreichtum der Serienmacher bei Requisiten und Sets ermöglichte Fan-Enthusiasten die problemlose Nachstellung von Szenen mit einfachen Hausmitteln. Für Kinderspiele auf Schulhöfen oder auch ambitioniertere Bühnenproduktionen war die Ästhetik der klassischen *Doctor Who*-Episoden leicht nachzuahmen.

Die Mischung aus Drama, Comedy, Science-Fiction und politischem Kommentar ermöglichte ein breites Angebot für die verschiedenen Interpretationsformen der Zuschauer.

Wie es vor dem Zeitalter des Internets üblich war, entstand das *Doctor Who*-Fandom in seinen Anfängen dadurch, dass einige wenige enthusiastische Zuschauer Fanclubs gründeten und selbstgemachte Magazine für Gleichgesinnte kopierten. Diese „Newsletter“ oder Fanzines bildeten das Gerüst für den Austausch zwischen Anhängern der Serie untereinander und schufen oft sogar einen Draht zu den Schauspielern.

Fandom-Publikationen spielten eine wichtige Rolle in der Etablierung einer Fangemeinschaft, zum Beispiel das ab 1973 veröffentlichte *Doctor Who Fan Club Magazine*. Hierbei handelte es sich zwar um eine reine Amateurzeitung für Fans; jedoch gelang es dem Leiter des Fanclubs, sie offiziell über das Produktionsbüro der BBC vervielfältigen und verschicken zu lassen.<sup>106</sup>

---

<sup>104</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.101

<sup>105</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.73

<sup>106</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.191

Dieses Beispiel zeigt eindrucksvoll, welche Einflussmöglichkeiten es für die Anhänger der Serie schon in diesem sehr frühen Stadium der Fankultur gab. Die offene Haltung der BBC gegenüber Fans zeugte von Wohlwollen, aber auch von einer gewissen Naivität, die in heutiger Zeit aus guten Gründen abgelegt wurde.

Im Folgenden möchte ich ferner, inwiefern dieser liberale Umgang mit Amateur-Input in verschiedenen Produktionsphasen *Doctor Who* geholfen und eventuell auch geschadet hat.

#### **4.2.1. Die Kommerzialisierung**

Nach diesem ersten Erfolg wurde bei der BBC intern bereits eine Dalek-basierte Kampagne zur Vermarktung des Programms vorgeschlagen.<sup>107</sup> Diese Pläne fielen zusammen mit der Produktion des Kinofilms „Dr. Who and the Daleks“ im Jahr 1965, der das erste Auftreten der Daleks noch einmal neu erzählte. Es war das erste Mal, dass die Zuschauer die Abenteuer des Außerirdischen in Farbe und auf einer großen Leinwand mit deutlich höherem Budget erleben konnten. Diese Darstellung der Bösewichte löste Mitte der sechziger Jahre die „Dalekmania“ aus; das erste öffentlich sichtbare Aufleben des *Doctor Who*-Fandoms.

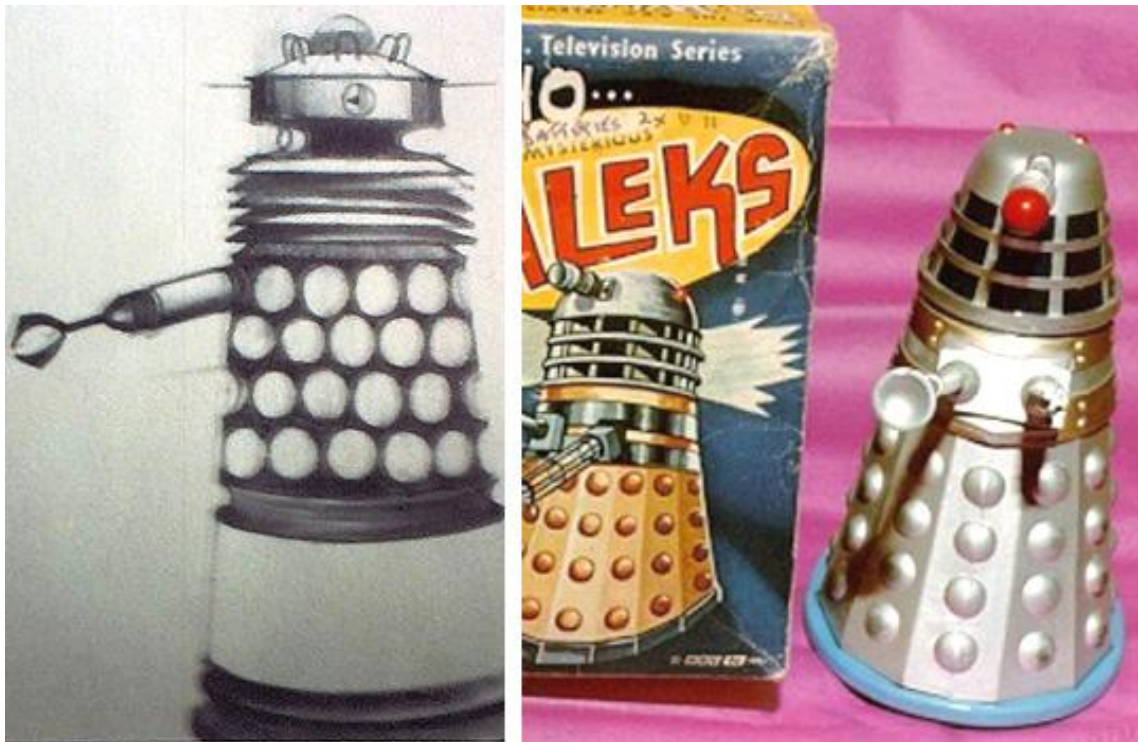
Eine breite Palette von Büchern und Actionfiguren mit besonderem Fokus auf den Daleks erschienen als Vorreiter einer Flutwelle von Produkten aus allen möglichen Materialien. Heute bilden die Daleks und andere „Monster“ der Serie immer noch die am weitesten verbreitete Grundlage für Merchandising.

Als die Daleks drei Jahre nach ihrem Debut wieder als Gegenspieler des Doktors auf die Fernsehbildschirme zurückkehrten, überschattete ihre Popularität sogar den Wechsel des Hauptdarstellers der Serie in den Zeitungen<sup>108</sup> und etablierte ihren Favoritenstatus unter Fans. Ihr Design – welches zwar aus alltäglichen Gegenständen zusammengestellt wurde, aber trotzdem außerirdisch wirkte – beflügelte die Fantasien der Fans und repräsentierte sowohl den Erfindungsreichtum, als auch die sympathische Publikumsnähe des Produktionsteams.

---

<sup>107</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.59

<sup>108</sup> BBC Archivmaterial, „Radio Times“-Artikel, 1966



Links der ursprüngliche Dalek-Designentwurf von Raymond Cusick, rechts ein frühes Spielzeug aus dem Jahr 1964

### **4.3. Fans als Zerstörer und Retter der Serie**

Die Absetzung von Doctor Who Ende der achtziger Jahre kam nicht überraschend für die meisten Fans, dennoch bedeutete sie das Ende einer Ära.

Die damals bereits etablierte Fangemeinde der bis dato 20 Jahre laufenden Produktion zeigte sich zunehmend unzufrieden mit dem Verlauf ihrer Lieblingsserie und gab größtenteils dem Produzenten John Nathan-Turner die Schuld daran.

#### ***4.3.1. Die Destruktion***

Nathan-Turner, der 2002 verstarb, produzierte neun Jahre lang von 1980 bis 1989 *Doctor Who* und ist im Fandom immer noch eine der umstrittensten Persönlichkeiten. Unter seiner Führung wurde die Serie schließlich abgesetzt.

Im Gegensatz zu den meisten seiner Vorgänger war er schon Jahre vor seiner Rolle als Produzent ein Teil der Produktion, allerdings in der Finanzverwaltung. Sein

Blickwinkel war daher eher praktisch orientiert, was ihm bei senderpolitischen Konflikten innerhalb der BBC sehr zugute kam.<sup>109</sup>

Anfangs war Nathan-Turner beliebt bei Fans wegen seines kreativen Einstiegs und der frischen Sichtweise, die er in die Produktion einbrachte. Ihnen gefiel zunächst auch, dass er durch seinen schlagzeilenträchtigen Stil die Serie wieder stärker ins Licht der Öffentlichkeit rückte, nachdem sie in den Siebzigern an Zuschauerzahlen einbüßen musste.<sup>110</sup>

Ein entscheidender Faktor hierfür war sicherlich auch sein Wille, über den Prozess des Filmens zu sprechen und sich sogar von den Vertretern kleiner Fan-Magazine interviewen zu lassen. Er war ein gern gesehener Gast auf Conventions und pflegte seine Verbindungen zum Fandom der Serie wie kein anderer Produzent vor ihm.

Als Opportunist hatte Nathan-Turner erkannt, dass Fans einen konstruktiven Beitrag zur Produktion des Materials leisten können und oft über ein breiteres Wissen der inhaltlichen Geschichte „ihrer“ Serie verfügen als die Produzenten selbst. Da sich Fans oft als die „moralischen Eigentümer“ einer Serie sehen, waren sie mehr als bereit, ihren Beitrag zum Schaffungsprozess des Programms zu leisten.

Dieses von den Fans in Diskussionen erarbeitete Expertentum machte sich John Nathan-Turner zunutze, indem er Fans von „außerhalb“ als Berater konsultierte.<sup>111</sup>

Die stabile Kontinuität ist für eine Jahrzehnte währende Produktion wie *Doctor Who* mit ihren vielen Außerirdischen und durch Zeitreisen verworrenen Handlungssträngen ein wichtiger Faktor. Für Gelegenheitszuschauer spielt eine solche Anstrengung zwar keine sehr große Rolle; sie steigert jedoch unweigerlich die allgemeine Glaubwürdigkeit und Qualität der Serie.

Was im Grunde eine hilfreiche Strategie für eine offene Zusammenarbeit von Fans und Fernsehmachern hätte sein können, stellte sich allerdings bald als eine schlechte Entscheidung sowohl für das Fandom, als auch für John Nathan-Turner heraus.

Der *Doctor Who*-Produzent begann mit der Hilfe seiner Kontinuitätsberater aus dem Fandom, die Serie fast ausschließlich nach den Wünschen weniger eingefleischter Fans

---

<sup>109</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.159

<sup>110</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.97

<sup>111</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.192

zu richten. Die Wahrung der Kontinuität einer Erzählung ist oft unabdingbar für ihre Glaubwürdigkeit und sicher nicht nur ein Anliegen von Fans, jedoch beschränkte Nathan-Turner sich durch ihre Ratschläge selbst, indem er sie nicht nur einsetzte, um die Beständigkeit der Serie zu festigen.

Er integrierte viele Bezüge auf weit zurückliegende Episoden in seine Skripte, so dass nur die hingebungsvollsten Fans wussten, welche Selbstreferenzen jeweils gemeint waren. Für sie war es natürlich interessant, oft komplexe Hintergrundinformationen über vergangene Handlungen und Charaktere zu erfahren. „Normalen“ Zuschauern hingegen fehlte der Anschluss an die Narrative und sie verloren zunehmend das Interesse.

Dieser rückgerichtete Produktionsstil erzeugte eine merkwürdige Art Nostalgie. Die meisten Zuschauer erinnerten sich gerne zurück an die früheren Jahre von *Doctor Who*, aber sahen die zu jener Zeit im Fernsehen laufende Version nur als einen Schatten dessen.<sup>112</sup>

So wurden von einigen Fans teilweise ganze Staffeln der Serie und damit über Jahre gesendetes Programm vor der Absetzung nicht einmal mehr zum *Canon* gezählt, weil sie diese im Vergleich mit den früheren Staffeln als nicht „authentisch“ genug empfanden.<sup>113</sup>

Die ständigen Anspielungen auf die umfangreiche Geschichte der Serie wurden auf die Dauer zum Hindernis, da sie ohne großes Vorwissen im Kontext der Episode oft keinen Sinn ergaben. Mitte bis Ende der achtziger Jahre wurden die Episoden für „Laien“ so unverständlich und kompliziert durch diese Bestrebungen, dass *Doctor Who* einen Großteil seiner Zuschauerschaft verlor.<sup>114</sup>

Nathan-Turner verhinderte so nicht nur den kreativen Fortschritt der Serie, indem er sich ständig auf vergangene Szenarien bezog, sondern machte sich auch bei der Zuschauerschaft unbeliebt. Zu guter Letzt erkannten so auch die Fans, dass diese Strategie ihrer Serie eher geschadet als geholfen hat.

---

<sup>112</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.168

<sup>113</sup> Lisa A. Lewis, „The Adoring Audience“, S.36

<sup>114</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.193

Abgesehen von den immer schablonenartiger werdenden Handlungen der Episoden zog Nathan-Turner auch durch seinen nachlässigen Umgang mit der ursprünglich so sozialkritischen Geschichte der Serie die Missgunst des Fandoms auf sich.

Die Tradition von *Doctor Who*, politische und soziale Ereignisse unter dem Deckmantel von außerirdischen Kulturen zu thematisieren – wie zum Beispiel die Invasion der Daleks als Nazi-Analogie<sup>115</sup> –, wurde unter Nathan-Turner weitgehend zugunsten rein technischer und wissenschaftlicher Erzählungen vernachlässigt.

Sein Ziel bestand hauptsächlich darin, aus *Doctor Who* eine actionreiche Science-Fiction-Serie nach amerikanischem Vorbild zu machen und einen ernsteren und technologisch fokussierten Stil zu etablieren.<sup>116</sup>

Bezüge auf die aktuelle politische und soziale Lage des Landes sind besonders im Science-Fiction-Genre wichtig für die Identifikation der Zuschauer mit dem Programm, da dort die Schauplätze und Akteure der Geschichten weit von der Realität des Publikums entfernt sind. Als dieser Bezug zum Alltag als Identifikationshilfe wegfiel, schwand auch langsam das Interesse der Fans.

Letztendlich war es jedoch auch Nathan-Turners Vorliebe für öffentliche Aufmerksamkeit, welche die allgemeine Stimmung gegen ihn richtete. Ende der achtziger Jahre generierte er für nahezu jede neue Episode Schlagzeilen durch Gastauftritte, fehlleitende Gerüchte oder ähnliche Kniffe in einem letzten Versuch, die Zuschauerzahlen hochzutreiben.<sup>117</sup> Nathan-Turner war oft selbst, umrundet von den *Doctor Who*-Stars, in offiziellen Fotos zu sehen. Ähnlich der Figur des Doktors hatte auch er eine Art „Uniform“ – bestehend aus einem Hawaiihemd und Ledermantel – mit Wiedererkennungswert, in der er sich bei Presseterminen präsentierte.<sup>118</sup>

Viele Fans störten sich daran, dass sein Hauptaugenmerk offensichtlich auf der Vermarktung der Serie und nicht auf ihrer Produktionsqualität lag.

Es war eine weit verbreitete Ansicht in Fankreisen, dass der Produzent zunehmend den Bezug zur ursprünglich angedachten Essenz der ihm anvertrauten Produktion verloren hatte und sich nur noch für das Drumherum wie Öffentlichkeitsarbeit und Merchandising interessierte.

---

<sup>115</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.60

<sup>116</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.164

<sup>117</sup> Graham Flynn, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/1965981.stm>

<sup>118</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.196

Auch das führte dazu, dass *Doctor Who* einen nostalgischen Wert erlangt hatte, obwohl es noch produziert wurde. Die Skriptautoren bezogen sich ständig auf klassische Episoden, ohne ihre ursprüngliche Brillanz nachahmen zu können.

Zudem wurde *Doctor Who* in jener Zeit sowohl von der Presse, als auch von Stimmen innerhalb der BBC kritisiert, weil es einige Medienhüter als zu brutal empfanden.<sup>119</sup>



John Nathan-Turner (links) in seiner „Uniform“ mit Colin Baker, der bei den meisten Fans unbeliebten<sup>120</sup> sechsten Inkarnation des Doktors.

Nathan-Turners Nähe zu einigen wenigen Verehrern seiner Serie sorgte auch für böses Blut innerhalb der Fangemeinde. Diejenigen, die Kontakte zum Produktionsteam hatten, genossen durch ihre Rolle als Informanten einen höheren „Rang“ in der Fandom-internen Hierarchie.

Die Bevorzugung ging so weit, dass einige Fans sogar regelmäßig beim Dreh neuer Episoden zusehen durften und sich danach mit dem Team und den Schauspielern zum Beispiel in der lockeren Atmosphäre eines Pubs unterhielten.<sup>121</sup> Diese Abgrenzung zwischen den „Eingeweihten“ und dem Rest des Fandoms führte unweigerlich zu negativen Reaktionen bei der Mehrheit der Fans. Die Verehrung jener wenigen

---

<sup>119</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.179

<sup>120</sup> BBC Archivmaterial, Audience Reaction Report, 1984

<sup>121</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.194

Privilegierten war es wohl auch, die Nathan-Turner für die Kritik der restlichen Gemeinschaft taub gemacht hatte.

Eric Saward, der damalige Chefautor, stand – wie auch der Intendant der BBC – als Nathan-Turners Stellvertreter und zweitwichtigster Entscheidungsträger ebenfalls in der Kritik der Fans. Kurz nach seinem Verlassen der Produktion und nur drei Jahre vor der Absetzung der Serie offenbarte er dem *Starburst Magazine* seine Sicht der Dinge und erhob in einem Interview schwere Vorwürfe gegen seinen ehemaligen Produktionspartner.

Saward sagte über Nathan-Turner, dass dieser durch seine Stimmungsschwankungen eine schlechte Arbeitsatmosphäre geschaffen hatte und beschuldigte ihn der mutwillig banalisierenden Überarbeitung von Sawards Skripten.

Des Weiteren beschrieb er Nathan-Turner als „PR-Guru“, der wegen des Geldes und seiner „Besessenheit“ mit den amerikanischen Fans der Serie immer häufiger zu Übersee-Conventions geflogen sei, anstatt den Rest des Teams bei der Produktion zu unterstützen.<sup>122</sup>

Trotz ihres Enthusiasmus für das Material muss aus diesem Fallbeispiel geschlossen werden, dass Fans keine hundertprozentig akkuraten Repräsentanten der gesamten Zuschauerschaft darstellen. Jemand, der sich zum Beispiel viel mit einer Serie befasst, interessiert sich für Hintergründe, Motivationen und Material über relativ unwichtige Nebencharaktere, während diese Inhalte einen Gelegenheitszuschauer ohne Vorwissen eher nicht interessieren.

Es stellt sich also die Frage, ob und wie viel Mitbestimmungsrecht ein Produzent den Fans an der Gestaltung einer Serie gewähren sollte. Sie können interessante Einblicke in die Psyche von Fernsehzuschauern vermitteln, jedoch sollten sie nicht als ihre unfehlbaren Vertreter gesehen werden.

Natürlich lässt sich das damalige Scheitern von *Doctor Who* nicht ausschließlich dem Mitwirken der Fans zuschreiben. Nathan-Turner hätte wohl auch ohne ein aktives Fandom seinen Traum von einer amerikanisch-inspirierten Science-Fiction-Serie verfolgt. Trotzdem war sein Bestreben, sich bei den engagiertesten Fans beliebt zu machen, einer der Gründe für die rapide abnehmende Qualität der Serie.

---

<sup>122</sup> Eric Saward im Interview, *Starburst Magazine*, Ausgabe 97, 1985

In diesem speziellen Fall lässt sich sagen, dass der Produzent das Fandom dazu befähigt hat, als zerstörerische Kraft auf das Material einzuwirken.

#### **4.3.2. Die Rekonstruktion**

So sicher wie Fans ihren Anteil am Niedergang von *Doctor Who* in den Achtzigern geleistet haben, so unbestreitbar waren sie auch verantwortlich dafür, dass der Enthusiasmus für die Serie 16 Jahre lang ohne neue Ausstrahlungen anhalten konnte.

Nach der letzten gesendeten Folge Ende der Achtziger beharrte die BBC anfangs darauf, dass die Serie nur eine etwas längere „Pause“ machte, wodurch Verwirrung herrschte und das Fandom nicht sofort organisiert gegen die Absetzung protestieren konnte.<sup>123</sup> Durch die Verhinderung dieser anfänglichen Geschlossenheit fanden in späteren Jahren nur noch verstreut Kampagnen für die Wiederaufnahme der Serie statt. Die Fans blieben in ihrer Rolle als Hüter des Materials zurück und begannen, *Doctor Who* in der Retrospektive nach ihrem Geschmack und anhand von eigenen Werten zu bearbeiten.

Eine wichtige Rolle bei der Zementierung des Konsenses über Fakten der 20 Jahre lang gelaufenen Serie spielte das offizielle *Doctor Who Magazine*, dessen Inhalte größtenteils auf den Eingaben von Fans basierten.

Durch ihre Diskussionen und Aufsätze entwirrten und katalogisierten sie die Handlungen und die sich teilweise gegenseitig widersprechenden Zeitstränge der Serie. Ihre aktive Arbeit half dem Fandom, auf offiziell geduldete Weise den „Canon“ nach ihren Vorstellungen zu formen.<sup>124</sup>

Diese Anstrengungen der Fans sollten später auch den Grundstein der wiederaufgenommenen Fernsehproduktion bilden.

Besonders enthusiastische und kreative Fans hatten bereits in den Siebzigern mit dem Verfassen von Fanzines und Geschichten begonnen. Viele von ihnen wurden in den Jahren ohne die Serie zu Redakteuren diverser Science-Fiction-Magazine oder Autoren der offiziellen *Doctor Who*-Bücher.

---

<sup>123</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.207

<sup>124</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.195

Von Fans erstellte Hörspiele, insbesondere die „Big Finish“-Produktionen, beeinflussten ebenfalls die Richtung der Kreativität des Fandoms. Diese vertonten Geschichten über den Doktor waren ursprünglich nicht von der BBC lizenziert, also reine Fanproduktionen. Nach mehreren Jahren des unvergüteten Arbeitens an der beliebten Hörspielserie erwarben sie schließlich eine limitierte Lizenz von der BBC<sup>125</sup>. Seit der Gründung von *Big Finish* Anfang der neunziger Jahre hat sich das kleine Unternehmen kommerziell auch auf andere Serien ausgeweitet und hunderte neue *Doctor Who*-Erzählungen auf CD und als mp3-Dateien herausgegeben. Diese Hörspiele greifen oft verworfene Fernsehskripte auf und werden von Fans einmal mehr, einmal weniger zum „Canon“ der Serie dazugezählt.

Nach der Absetzung der Serie im Jahr 1989 wurden auch die Nacherzählungen von klassischen *Doctor Who*-Folgen in Romanform drastisch ausgebaut. Nachdem diese Möglichkeit weitgehend ausgeschöpft war, begannen größtenteils Fans damit, sich für den *Target*-Verlag neue Geschichten über den Doktor auszudenken. Diese Romane waren aufgeteilt in „New Adventures“ und „Missing Adventures“<sup>126</sup> und befassten sich jeweils mit neuen Abenteuern der letzten Inkarnation des Doktors oder „unveröffentlichten“ Geschichten seiner Vorgänger.

Das Verlangen der Fangemeinde nach immer neuen Geschichten über den zeitreisenden Außerirdischen bildete die Grundlage für eine regelrechte Ursuppe aufstrebender, talentierter Autoren. Einige von ihnen würden sehr viel später im Jahr 2005 sogar an der Neuproduktion der Serie arbeiten; zum Beispiel Russell T. Davies, der Produzent von 2005 bis 2010, und der Skriptautor und Schauspieler Mark Gatiss, welcher immer noch Teil des *Doctor Who*-Produktionsteams ist.<sup>127</sup>

Das selbst für damalige Verhältnisse geringe Budget der BBC für die Produktion von *Doctor Who* wirkte sich nicht nur auf die Qualität der Sets und Requisiten aus, sondern sorgte bedauerlicherweise auch dafür, dass ein großer Teil der Serie heute immer noch verschollen ist.

---

<sup>125</sup> Gary Russell im Interview mit BBC online, 2004

<sup>126</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.202

<sup>127</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.203

Während des Abdrehens der ersten Staffeln hatte die BBC aus Kostengründen bereits bespielte Videokassetten für andere Sendungen wiederverwertet, da neue Kassetten damals noch ein teures Gut waren.<sup>128</sup> Dies bedeutete, dass alte Originalaufnahmen von *Doctor Who* unzeremoniell mit neuem Material überspielt wurden. Später wurde dieser Schritt von der BBC und vor allem von Fans bedauert.

Durch die Willkür des Senders fehlen bis heute noch insgesamt über hundert Episoden<sup>129</sup>, die gut ein Fünftel aller „klassischen“ *Doctor Who*-Ausstrahlungen ausmachen.

Einen Teil dieser verschollenen Aufnahmen brachte der glückliche Umstand, dass die Serie in ihrer frühen Phase bereits ins Ausland verkauft wurde<sup>130</sup>, in die Archive der BBC zurück.

Als Fans von dieser BBC-Praxis und dem Verlust der Episoden Jahre später erfuhren, empörten sie nicht nur im Fandom darüber, sondern begannen sofort mit eigenen Recherchen. Das internationale *Doctor Who*-Fandom verschrieb sich der Aufgabe, verschollene Kopien des Filmmaterials in ausländischen Sendeanstalten aufzuspüren.

Diese Suche verdeutlichte das welt-umspannende Netz des Fandoms und war in einigen Instanzen sogar erfolgreich.

Die mühevollen und zeitaufwendigen Recherchen der Fans fördern oft nur zensierte Ausschnitte oder ähnlich unvollständiges Material zutage; trotzdem wird die andauernde Schatzsuche im Fandom mit großem Interesse verfolgt und jeder noch so kleine Fund als Triumph gewertet. Die BBC nimmt die Aufspürung und Restauration der alten Episoden nun sehr ernst und hat ein eigenes Restaurationsteam, das sich dieser Aufgabe widmet.

Hilfreich für die Restauration sind auch Audioaufnahmen von Amateuren, die ihre Lieblingsgeschichten vor der Zeit des für den Privatmenschen bezahlbaren Videorekorders festhalten wollten, sowie „Telesnaps“. Diese damals angefertigte Fotografien des Fernsehbildschirms, das Audiomaterial und einige wenige Aufnahmen

---

<sup>128</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.49

<sup>129</sup> BBC Doctor Who Episode Guide: <http://www.bbc.co.uk/doctorwho/classic/episodeguide/>

<sup>130</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.75

mit *Super 8*-Kameras bilden nun oft die einzig übergebliebene visuelle Grundlage für die Rekonstruktion alter Folgen.<sup>131</sup>

Sowohl die BBC als auch Fans der Serie nutzen alle verfügbaren Ausschnitte, Audioschnipsel und Fotos der Produktionen dazu, die klassischen Episoden annähernd originalgetreu wiederherzustellen. Der Unterschied zwischen Fan-Restaurationen und den offiziellen Veröffentlichungen auf DVD ist, dass die Fans durch ihre kreative Freiheit, ihre Expertise in der Nutzung neuer Medien und Kenntnis der Skripte auch eigene Szenen durch 3D-Modelle oder Flash-Animationen rekonstruieren.

In den neunziger Jahren wurde schließlich aufgrund des anhaltenden Interesses der Fans ein *Doctor Who*-Film für die amerikanischen Kinos produziert. Die BBC hoffte, dass mit ihm auch im Ausland eine große Folgeschaft entstehen und so eine Wiederaufnahme der Serie rechtfertigen würde.<sup>132</sup>

Diese Hoffnungen erfüllten sich jedoch nicht und die Zukunft der Serie war nach dem Scheitern des Films noch ungewisser als je zuvor. *Doctor Who* hing nun im legalen Limbo, da die Rechte an der Serie – abgesehen von denen der BBC – durch den Kinofilm sowohl teilweise dem US-Verleiher *Universal*<sup>133</sup>, als auch dem Dalek-Erfinder Terry Nation gehörten, welcher sich geschäftlich von der BBC entfernen wollte.

Die Bemühungen der BBC schiefen allmählich ein, aber das Fandom arbeitete aktiv durch eigene Geschichten an seiner Serie weiter. Im Jahr 2003 meldete der Sender schließlich schlagzeilenträchtig, dass der bereits durch andere erfolgreiche Fernsehproduktionen gefeierte Autor und *Doctor Who*-Fan Russell T. Davies die Wiederaufnahme der Serie leiten würde.<sup>134</sup>

Wie Jenkins schon schrieb, sind die *Doctor Who*-Fans wie von de Certeau impliziert keineswegs komplett entmachtet<sup>135</sup>, sondern wirken durch ihren positiven und aktiven Einfluss auf die Geschichte der Serie ein. Die im Nachhinein als offiziell anerkannten Bücher, Magazine und Hörspiele – und damit auch die Visionen – der Fans hatten einen

---

<sup>131</sup> BBC online H2G2-Enzyklopädie

<sup>132</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.209

<sup>133</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.212

<sup>134</sup> BBC-Pressemitteilung vom 26.09.2003

<sup>135</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.87

großen Einfluss auf die Neuproduktion von *Doctor Who*, nicht zuletzt, weil der Produzent Russell T. Davies damals selbst schon als Autor im Kosmos der Folgebücher tätig war. So wurde zum Beispiel eine Geschichte aus den Neunzigern zur Vorlage für einen der bis heute beliebtesten Fernsehweiteiler der Produktion.<sup>136</sup>

Dem *Doctor Who*-Fandom hat sich die einzigartige Möglichkeit geboten, durch ihre Mitarbeit und ihr Durchhaltevermögen sowohl die Vergangenheit, als auch die Zukunft ihrer Serie bedeutend mitzubestimmen. Was fehlgeleitete Fanberater mit John Nathan-Turner in den Achtzigern zerstörten, das wurde vom gesamten Fandom aufgesammelt und aufbereitet. Sie füllten Lücken, schufen Kontinuität und erhielten die Erinnerung an die Serie am Leben, damit *Doctor Who* im Jahr 2005 wieder erfolgreich wie in seiner einstigen Blütezeit auf die Bildschirme zurückkehren konnte.

## **5. Das Fandom im Internet**

Es hat sich viel verändert seit den Zeiten, in denen Fans nur am Wochenende am Fandom teilnehmen konnten. Wo damals das Leben in der „weekend-only world“<sup>137</sup> wie die temporäre Annahme einer zweiten Identität schien, hat heute das World Wide Web den Zugang zu dieser etwas anderen Realität erheblich erleichtert.

Durch das Internet ist es theoretisch möglich geworden, 24 Stunden pro Tag und von überall auf der Welt aus an Fanaktivitäten teilzuhaben. Die Möglichkeiten der Kommunikation sind so global und vielfältig wie nie zuvor.

### **5.1. Der Beginn eines neuen Zeitalters**

Fans haben bereits vor der Ausbreitung des Internets durch ihren spielerischen Umgang mit Technik wie zum Beispiel Videorekordern eine gewisse Expertise und damit auch Kontrolle über die Medien erlangt. Zwar waren sie so immer noch nicht Teil der professionellen Produktion, aber sie machten sich das Material im Nachhinein durch ihre Kreativität und ausgefeilte Amateurtechnik zu eigen.

---

<sup>136</sup> Brian J. Robb, „Timeless Adventures“, S.204

<sup>137</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.277

Dieser Trend setzte sich mit dem Internet fort. Fans gehörten zu den „early users“; einer jener Gruppen, die das weltweite Netz bereits früh für ihre Zwecke zu nutzen wusste. Insbesondere die bisher vorrangig durch Fanzines geführten Diskussionen verlagerten sich mehr und mehr ins digitale Territorium. Dieser Übergang war besonders für weibliche Fans nicht einfach, da in den Technikberufen weiße, männliche Arbeitnehmer mit Hochschulbildung<sup>138</sup> dominierten und damals das Internet vorerst nur für Personen mit einem besonderen Bezug zu technischen Neuentwicklungen verfügbar war<sup>139</sup>. Traditionell fehlte weiblichen Fans die Affinität zum digitalen Einstieg, jedoch halfen sich die Gruppenmitglieder gegenseitig, im Internet Fuß zu fassen.

Heutzutage ist das Internet der breiten Öffentlichkeit verfügbar; sogar knapp 96% aller 14- bis 29-jährigen<sup>140</sup> in Deutschland haben einen Internetzugang. Die Mehrheit der Menschen sieht eine uneingeschränkte Verfügbarkeit des Internets inzwischen sogar als ein Grundrecht an.<sup>141</sup> Aufgrund dieser Zahlen ist der Einstieg in die digitale Welt und somit auch ins Fandom erheblich vereinfacht worden. Die Suche nach gleichgesinnten Gesprächspartnern, ein essenzieller Bestandteil für das Entstehen von Fangemeinschaften, bedarf nun keiner Conventionbesuche oder Kontaktanzeigen in Fanzines mehr. Das Internet ermöglicht es, die oftmals hohen Eintritts- und Nebenkostenpreise offizieller Messeveranstaltungen zu umgehen, indem es Fanaktivitäten wie Videos, Fanfiction und Diskussionen einer breiten Nutzerschaft umstandslos zugänglich machte. Internationale Fans brauchen nun keine Briefkontakte in anderen Ländern mehr, um an aktuelle Informationen oder sogar Folgen ihrer Lieblingsserie zu kommen. Jede Neuigkeit verbreitet sich rasend schnell.

### ***5.1.1. Das Usenet***

Die wohl wichtigste Sammelstätte des frühen Online-Fandoms war das Usenet, eine Art öffentliches Forum, welches in Kategorien unterteilt war, in denen sich wiederum „Newsgroups“ befanden. Auf die Diskussionsthemen der einzelnen Gruppen konnte durch den „Newsreader“, welcher die Beiträge ähnlich einer E-Mail-Inbox auflistet, zugegriffen werden.

---

<sup>138</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.23

<sup>139</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.139

<sup>140</sup> 95,8% der Befragten der Altersgruppe, Studie von (NON)LINER Atlas mit 30,705 Teilnehmern, 2010

<sup>141</sup> 79% aller Befragten, Studie der BBC und Globescan mit 27,973 Teilnehmern in 26 Ländern, 2010

In seiner anfänglichen Form war das Usenet nur einigen tausend Haushalten zugänglich und wurde hauptsächlich von Universitätsmitarbeitern und technisch Interessierten verwendet.<sup>142</sup> Trotz dieser Einschränkungen bildeten sich bereits früh Gruppierungen, die bestimmte Aspekte der Popkultur diskutierten, zum Beispiel aktuelle Serien und Filme.

In dieser Zeit zeichnete sich zum ersten Mal ab, wie das Internet mit seiner Aktualität und Möglichkeit des spontanen Austauschs die Kommunikationsweise des Fandoms und das aller anderen Teilnehmer in Zukunft beeinflussen würde. Sofort nach der Ausstrahlung einer Folge konnten interessierte Anhänger online direkt in einer der Newsgroups ihre Analyse der Ereignisse niederschreiben und ebenso zeitnah eine Wertung ihrer Meinung und die Kommentare anderer Fans erhalten. Besonders interessant war dieses globale Netzwerk für ausländische User, die das eigentliche Material vielleicht erst Monate später zu sehen bekommen würden.

Henry Jenkins erkannte bereits am Anfang der Neunziger den Wert dieser digitalen Diskussionsgruppen für die aktuelle Zuschauerforschung und die Ermittlung des einzigartigen Rezeptionsverhaltens der Fans. Allzu oft wurde dem Publikum ein bestimmtes Verhalten angedichtet von jenen Forschern, die es eigentlich untersuchen sollten.<sup>143</sup> Diese Möglichkeit der ständigen, interaktiven Diskussion war für das Fandom eine komplett neue Erfahrung und konnte vor dem Auftauchen der Newsgroups nur durch persönlichen Kontakt auf Conventions erreicht werden.

Neben der Aktualität der Onlinegruppierungen war ein weiterer Vorteil, dass nun detaillierte Protokolle aller Gespräche vorlagen, wie es nur bei einem digitalen Cache der Fall ist.

Das Usenet existiert noch immer und bietet viel Raum für textuelle Diskussion; allerdings hat sich im Verlauf der Jahre ein Großteil des Fandoms auf erweiterte Formen der Kommunikation verlagert. Das Problem einer rein textbasierten Gemeinschaft wie den *Newsgroups* besteht in den vielfältigen und multimedialen Aktivitäten der Fans; Traditionen, die mit Plattformen wie *YouTube* und *LiveJournal* auch online Fuß fassen sollten.

---

<sup>142</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.116

<sup>143</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.117

Diese aktive Nutzung eines breiten Repertoires verschiedener Technologien bezeichnet Henry Jenkins als „convergence culture“. Ein bestimmtes Material ist nicht mehr an sein Medium gebunden, sondern wird von Fans und anderen Nutzern losgelöst, in einem anhaltenden Prozess über alle möglichen Kanäle der neuen Medien verteilt und dadurch auch Veränderungen ausgesetzt.<sup>144</sup> Diese Annäherung der verschiedenen Quellen, Nutzerkulturen und Medienmacher findet nicht nur „von unten“ – also aus der Sicht der Fans – statt, sondern betrifft auch die Unternehmen, welche diese Dynamik der Verbreitung von Inhalten innerhalb der neuen Struktur für sich nutzen wollen.<sup>145</sup>

Nicht jeder Rezipient mag ein Fan sein; jedoch ist es eher selten, dass ein Fernsehzuschauer komplett isoliert und passiv eine Serie konsumiert. Oftmals werden Sendungen entweder mit Familienmitgliedern oder Freunden geschaut oder wenigstens im Nachhinein mit Arbeitskollegen besprochen<sup>146</sup>. Diese Gespräche gehen nicht in eine analytische Tiefe wie die vom Fandom praktizierten, lange andauernden Diskussionen, jedoch liegt auch beim Gelegenheitszuschauer zumindest meistens der generelle Wunsch nach Aufarbeitung und Erörterung der gezeigten Ereignisse vor.

Das Internet hat den Vorgang des Mitteilens eines flüchtigen Kommentars zu einem bestimmten Mediaereignis so einfach und attraktiv gemacht, dass nun nicht mehr nur der harte Kern der Fans online ihre Analysen zum Besten geben kann, sondern auch „normale“ Zuschauer, die lediglich knapp ihre Meinung mitteilen und eventuell erfahren möchten, ob Andere ebenfalls ihrer Meinung sind.

Dieser Zuwachs an Diskussionsteilnehmern führt zu einer noch weiter geöffneten Struktur des Fandoms. Es herrscht eine starke und stetige Fluktuation; eine genaue Definition des Userkreises wird so auch in Zeiten des Internets nahezu unmöglich.

## **5.2. Fans als Jäger und Sammler**

Der auffällige Drang zum Sammeln von Wissen, welcher sich im Usenet bereits abzeichnete, spiegelt sich auch in Pierre Lévy's Theorie der „kollektiven Intelligenz“ wider. Sie beschreibt eine Gemeinschaft, die sowohl geografisch als auch politisch losgelöst ist von den traditionellen Strukturen und sich nur durch ihr gemeinsames Ziel

---

<sup>144</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.254

<sup>145</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.255

<sup>146</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.26

zusammenfindet, zum Beispiel das Lösen von Aufgaben.<sup>147</sup> Die Verbindungen ihrer Mitglieder sind von vorübergehender und taktischer Natur.

Teilnehmer dieser Gruppen werden zu „Jägern und Sammlern“, die ausstreuen, um Informationen aus allen möglichen Quellen zusammenzutragen und mit dem Rest der Gruppe zu verwerten.<sup>148</sup>

Anonymität ist ein wichtiger Teil in diesen gemeinschaftlichen Sammelbecken von Wissen. Für die Bewältigung einer Hürde zählt nicht mehr das Individuum, sondern die zweckgebundene Kombination aller Talente und Informationen zu einer geballten Kraft, die niemand alleine hätte aufbringen können. Vorausgesetzt, dass sie dieselbe Sprache sprechen, können Fans auf der ganzen Welt im Internet miteinander wertvolle Informationen austauschen und analysieren.

### **5.2.1. Spoilerkultur**

Eine besondere Unterart der kollektiven Informationsgemeinschaft sind die „Spoiler“-Gruppen. „to spoil“ bedeutet soviel wie „verderben“ oder „beschädigen“; eine Benennung, die auf die Natur der Aktivitäten in diesen Gruppen hinweist. Spoilergruppen versuchen mit aller Macht, den Inhalt einer Sendung vor ihrer Ausstrahlung zu erfahren. Durch diese Praxis geht das von den Serienmachern vorgesehene Erlebnis des chronologisch „richtigen“ Erlebens der Sendung verloren, die Spoilerjäger „verderben“ also sich, und manchmal auch anderen, die kommenden Überraschungen.

Diese Tätigkeit gibt Teilnehmern ein Gefühl von Kontrolle und lässt sie ihre Kräfte mit denen der Produzenten messen. Viele Fernsehmacher sind sich der Absichten dieser Informationsgemeinschaften bewusst und nutzen die Aufmerksamkeit für ihre Zwecke. Einige Sendungen, wie zum Beispiel das von Jenkins verwendete Beispiel „Survivor“, eignen sich besonders gut zur Betrachtung des Wettbewerbs zwischen den Zuschauern und dem Produzenten einer Serie<sup>149</sup>, indem sie zur Spekulation und dem Sammeln von Hinweisen anregen. Nicht selten kommt es dabei vor, dass innerhalb eines Programms absichtlich falsche Fährten gelegt werden. Im Fall der Realityshow *Survivor* war das große Mysterium, welche Kandidaten wann aus dem Camp gewählt werden würden und

---

<sup>147</sup> Zitat Pierre Lévy, Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.137

<sup>148</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.21

<sup>149</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.25

wer am Ende als Sieger dastehen würde. Die ganze Prozedur wurde vom Sender oft schon ein Jahr vorher aufgezeichnet; Anlass genug für ehrgeizige Fans, durch ihre Recherchen mehr über die kommenden Geschehnisse herausfinden zu wollen.

Als Sammelbecken für Spoiler fungieren meist Serien-spezifische Foren oder Blogs. Auf ihnen kann jeder Teilnehmer seine ermittelten Informationen posten oder Schlüsse aus den Beiträgen Anderer ziehen. Das Ziel ist nicht, andere User im Kampf um die schnellste Lösung auszustechen, sondern der gemeinsame Fortschritt.

Besonders findige *Survivor*-Zuschauer, die sich durch ihre Beiträge den Respekt ihrer „Mitspieler“ sicherten, ermöglichten durch Kontakte unter anderem die Nutzung von Satellitenbildern<sup>150</sup>, durch die sie Drehorte der aktuellen Staffeln zu erspähen hofften.

Interessanterweise wird trotz aller Anstrengungen, möglichst viele Informationen zu sammeln, das komplette Aufdecken aller Mysterien einer ungesendeten Staffel von nur einer Person auch in Spoilergruppen als negativ angesehen. Eine solche Person gilt als „Spielverderber“, die den Jagdtrieb der restlichen Gruppe hindert. Daran lässt sich erkennen, dass der Fokus in solchen Gemeinschaften nicht auf einem möglichen Resultat liegt, sondern auf dem Erlebnis der gemeinsamen Jagd nach Informationen.<sup>151</sup>

Wenn jemand mit bereits mit kompletter Beute in das Spiel eintritt, endet er damit die Suche und die Gruppenaktivität.

Jenkins argumentiert, dass diese Art von Gemeinschaften die demokratische Dynamik in der Politik radikal verändern werden, wie auch schon an der viralen Kampagne des US-Präsidenten Barack Obama vor seinem Amtsantritt im Jahr 2008 zu erkennen war. Das Fandom bringt durch seinen Aktivismus Menschen aus allen Gesellschaftsschichten zusammen<sup>152</sup>; eine Eigenschaft, die bei einer politischen Thematik eine potenziell sehr fruchtbare Diskussionsbasis bedeuten würde.<sup>153</sup>

Andererseits wird diese Entwicklung abgeschwächt von der immer größer werdenden Vielfalt von Fangemeinschaften im Internet. Das Problem hierbei ist, dass ein User automatisch der Gruppe beitrifft, deren Mitglieder ihm in seinen Weltvorstellungen am meisten ähneln.<sup>154</sup> So ist es auch bei leicht zugänglichen Erfahrungsberichten aller Art

---

<sup>150</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.33

<sup>151</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.51

<sup>152</sup> G. Rusch, H. Schanze, G. Schwering, „Theorien der neuen Medien“, S.376

<sup>153</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.246

<sup>154</sup> Zitat Garrett LoPorto, Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.218

möglich, dass trotzdem immer nur jene Inhalte wahrgenommen werden, welche die eigene Meinung unterstützen.

Spoiler spielen nicht nur für spezifische Gruppen zur Sammlung von Informationen eine Rolle, sondern treten in integrierter Form auch in allen anderen Fandoms auf. Besonders seit sich die Mehrzahl aller Fanaktivitäten im Internet abspielt, haben Aktualität und Vernetzung eine große Bedeutung bekommen. Fans haben sich seit jeher dadurch ausgezeichnet, dass sie alles über „ihre“ Serie wissen wollen um sie besser und vollständiger schätzen zu können. Durch unzählige Webseiten, Newsfeeds und Anekdoten aus aller Welt wird es ihnen möglich, nahezu jedes relevante und irrelevante Detail zusammenzutragen. Zu diesen Funden gehören auch Spoiler, deren Anziehungskraft für Fans besonders in der Entschlüsselung der meist kryptischen Produktionsdetails liegt. Beliebt sind beispielsweise illegal eingescannte Drehbuch-Ausschnitte von Nebendarstellern oder Augenzeugenberichte über Dreharbeiten.

Viele Fans halten sich bewusst von Spoilern fern, damit sie die Serie so erleben können, wie es von den Fernsehmachern vorgedacht ist. Damit dies möglich ist, gilt eine Fandom-interne Regel der “Spoiler-Warnung”. Wer über noch nicht “geschehene” – also noch nicht oder erst kürzlich ausgestrahlte – Ereignisse redet, ohne vorher eine solche Warnung verlauten zu lassen, wird vom Fandom aufs Schärfste kritisiert<sup>155</sup> und manchmal sogar aus Diskussionen verbannt.

Produzenten sind sich größtenteils über diese rasanten Entwicklungen in der Informationsjagd im Klaren und haben ihre eigene Vorgehensweise angepasst. Seitdem sich durch die Vernetzung der Fans jede Neuigkeit wie ein Lauffeuer verbreitet, werden große Anstrengungen unternommen, Informationen nicht ungewollt nach außen gelangen zu lassen. Trotzdem ist es nicht unüblich, dass die Macher einer Serie in Interviews selbst bestimmte Fingerzeige geben und dabei wissen, dass diese bereits wenige Stunden nach der Veröffentlichung angeregt im Internet diskutiert werden. Gezielt gestreute Hinweise halten das Fandom zudem über lange Sendepausen hinweg beschäftigt und aufmerksam. die Produzenten können sich so für ihre nächste Unternehmung der Wiederkehr ihrer eifrigsten Zuschauer gewiss sein.

---

<sup>155</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.141

### 5.3. Die Sichtbarkeit und ihre Folgen

Fans haben schon früh das Internet zu ihrem „Element“ gemacht. Durch die Instrumentalisierung zahlreicher Softwareprogramme und Online-Plattformen haben sie mehr Macht über die Medien erlangt als es ihnen vorher je möglich war. Ihre Palette zur Ausübung der Fantraditionen ist nahezu unbegrenzt und zieht sich durch alle Aspekte des World Wide Webs.

#### 5.3.1. Fanproduktionen

Die anfänglichen, textbasierten Treffpunkte des Fandoms sind inzwischen durch viele zusätzliche Plattformen erweitert wurden, die sich in einer erstaunlichen Vielfalt verbreiten und mit jeder Neuerung des *Web 2.0* immer noch weitere Zweige bilden.

Ausschlaggebend für diese Entwicklung sind auch die stetig steigenden Bitraten für eine maximale Bandbreite und zunehmend billigeres Internet, dessen Zugang sich nicht mehr nur auf Computer und Laptops beschränkt, sondern inzwischen sogar einen beachtlichen Teil der Mobiltelefone einschließt.<sup>156</sup>

Die hohen Bitraten machten den Weg frei für komplexere Multimedia-Errungenschaften im Internet wie zum Beispiel Videos und Serverspiele mit aufwendiger Grafik. Fans, die als „early users“ und Pioniere oft neue Techniken für ihre Zwecke nutzbar gemacht haben, begrüßten auch früh die aufkeimenden Angebote des *Web 2.0* als Werkzeuge. So sind heute zum Beispiel Podcasts, Videoblogs, selbstgemachte Animationen und Rollenspiele in sozialen Netzwerken wie Facebook aus dem Fandom nicht mehr wegzudenken.

Fans sind „Experten“ in der Instrumentalisierung neuer Medien für ihre Fanproduktionen und machen diese durch die Kanäle des Internets für eine breite Öffentlichkeit zugänglich. Das Fandom ist im Internet so publik wie nie zuvor;<sup>157</sup> was früher hinter geschlossenen Türen auf Conventions oder in obskuren Fanzines stattfand, ist nun für alle Welt sichtbar. Damals waren Tauschgeschäfte von Videokassetten und Geschichten eine private Angelegenheit; jetzt jedoch, auf digitalen Plattformen platziert, werden ihre Werke jedem potenziell Interessierten zum Konsum angeboten. Zudem ist

---

<sup>156</sup> 24% der 14 bis 29-jährigen nutzen Handys zum Surfen, Forsa-Umfrage im Auftrag von Bitkom mit 1000 Teilnehmern, 2010

<sup>157</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.144

die Dauer des Angebotes unbegrenzt. Sobald eine Datei gespeichert wurde, ist es egal, ob sie von ihrem ursprünglichen Server genommen wird, denn sie kann immer wieder von anderen Teilnehmern des Fandoms hochgeladen werden.

### ***5.3.2. Akzeptanz und Skepsis***

Abgesehen vom erhöhten Zulauf für die Fangemeinden hat der digitale Aufschwung einerseits zu einer größeren Akzeptanz ihrer Aktivitäten geführt, andererseits verlieh es Fans durch ihre treibende Produktivität und Kreativität eine gewisse gestalterische Macht über die aktuelle Medienlandschaft. Dies stärkte ihr Selbstbewusstsein, da sie sich der Tatsache bewusst sind, dass ihre Meinung weiter in das Licht der Öffentlichkeit gerückt wurde. Durch ihre plötzliche Sichtbarkeit fällt es nun auch Medienmoguln und Akademikern schwer, Anhänger der Popkultur als isolierte und sozial unfähige Einzelgänger abzuschreiben.

Heutzutage werden Fans weniger mit „Freaks“ gleichgesetzt, weil nun ihre Praktiken auch beim Rest der Gesellschaft angekommen sind und selbst viele Nicht-Fans einfach durch den Internetzugang gelegentlich Neuigkeiten oder Kommentare zu ihren Lieblingsserien lesen. Die Interaktivität und hohe Kommunikationsdichte der neuen Medien hat die Grenzen zwischen „regulären“ Usern und Fans weiter verwischt. Aktuelle Ereignisse im Internet zu kommentieren gehört inzwischen zu einem normalen Rezeptionsverhalten und sogar die Online-Ausgaben renommierter Zeitungen bieten ihren Lesern an, ihre Meinung direkt unterhalb der Artikel zu platzieren.

Die Versuchung zur Kommunikation über das Internet ist groß; viele wichtige Erledigungen werden am Computer getätigt und die Teilnahme an einem Fandom ist oft nur einen kurzen Klick in Richtung Unterhaltung entfernt.

Allerdings kommt es immer noch auf die Art des Programms und der Fanaktivität an, denn nicht alles wird gleichermaßen geduldet. Besonders Serien mit prestigeträchtigen Produzenten und Hollywood-Stars sind weithin akzeptiert als bewundernswertes Material. Die Beschäftigung mit Mainstream-Genres wie Kriminologie und Gerichtsdramen gilt ebenfalls als akzeptabel.

Trotz allgemein größerer Akzeptanz gerade durch die digitale Welt kursieren immer noch viele Stereotypen. Weniger Verständnis als Anhänger der oben genannten

Programmformen ernten zum Beispiel immer noch Fans von ungewöhnlichen oder „kindischen“ Produktionen wie Science-Fiction- oder Zeichentrickserien.

Nicht nur Außenstehende üben Kritik am Fandom aus; die generell eher toleranten Fans selbst äußern gegenüber gewissen Abspaltungen des Fandoms oft Unverständnis und sogar offene Hassbekundungen.

Kritik kommt vor allem dann auf, wenn Fandompraktiken nicht mehr zur Analyse und Bildung von eigenen Deutungen verwendet werden, sondern allein der Befriedigung von fetischistischen Fantasien dienen. Besonders ablehnend wird diese Haltung der Fangemeinschaft gegenüber pornographischen Inhalten, wenn es sich beim Fokus der Gruppierung vorrangig um moralisch und rechtlich anstößige Themen wie Bestialität oder Inzest handelt.

Die neue Positionierung der Fans im Rampenlicht brachte noch weitere Komplikationen mit sich, unter anderem das Bloßlegen ihrer freimütigen Verwendung von urheberrechtlich geschütztem Material für die Erstellung von Fanwerken. Die privateren Fanaktivitäten vor den Zeiten des Internets wie zum Beispiel das Zusammenschneiden von Musikvideos via Videorekorder waren vielen Fernsehmachern weitgehend egal, wenn sie sich dieser Vorgänge überhaupt bewusst waren. Solche Werke erreichten nur wenige Bekannte oder Freunde der Fans und wurden von Hand zu Hand weitergegeben. Heutzutage haben Fanvideos, die naturgemäß viele Szenen eines Programms und meistens auch rechtlich geschützte Musik enthalten, ein sehr großes Publikum von tausenden Fans. Obwohl das Fandom heute wie damals dieses Material nicht für kommerzielle Zwecke verwendet, haben zum Beispiel große Produktionsfirmen wie *Sony Music* verschärft Fanwerke von Plattformen löschen lassen, welche von ihnen urheberrechtlich geschütztes Material enthalten<sup>158</sup>.

Die Grenzen zwischen legaler und illegaler Nutzung von Material im Fandom sind oft fließend, da das Copyright zwar bei den Sendeanstalten und Machern einer Serie liegt, die Fans aber im Schaffungsprozess ihre eigenen Modifikationen beisteuern und zudem in der Regel kein kommerzielles Interesse zeigen.

---

<sup>158</sup> Focus Online, 2009: [http://www.focus.de/intern/archiv/internet-youtube-sperret-musikvideos-in-deutschland\\_aid\\_386009.html](http://www.focus.de/intern/archiv/internet-youtube-sperret-musikvideos-in-deutschland_aid_386009.html)

Während Praktiken wie das Streamen oder Herunterladen von Episoden durch bestimmte Programme offensichtlich illegal sind, tolerieren – wenn auch nicht befürworten – viele Produzenten inzwischen die Verwendung kurzer Ausschnitte ihrer Programme in Fanvideos oder Animationen, wenn diese privat und nicht kommerziell hergestellt wurden.

Erstaunlicherweise haben sich große Fernsehnetzwerke wie *Fox Broadcasting* sogar die ästhetische Praxis des Fandoms zu eigen gemacht und veröffentlichen ab und zu „Musikvideos“ mit Szenen ihrer eigenen Serien auf ihrem *YouTube*-Kanal als spezifisch an Fans gerichtete Werbung.

Die Balance zwischen dem Beharren auf eigenen rechtlichen Ansprüchen und dem Umwerben der Fans ist für Fernsehmacher prekär; bei zu viel Druck auf die Freiheiten des Fandoms kann die allgemeine Stimmung schnell umschlagen und sich massiv auf die Beliebtheit des Programms auswirken. Diese verschiedenen Aspekte der Beziehung zwischen Fans und Produzenten werde ich in Kapitel 6 näher erörtern.

#### **5.4. Neue Formen des Fandoms**

Bisher ging es in dieser Arbeit nur um das Fandom als Ganzes oder um einzelne Gruppierungen, die sich auf spezifische Serien oder anderes Material beschränken. Es existieren seit einigen Jahren jedoch auch Fan-basierte, sehr allgemeine Gruppen in der digitalen Landschaft, die sich inzwischen nahezu komplett von fremdem Material gelöst haben und sich ausschließlich mit den Fangemeinden selbst, also ihren gemeinsamen Problemen und Traditionen befassen<sup>159</sup>.

Das Internet hat Fans nicht nur einen neuen „Spielplatz“ beschert, sondern auch grundlegend die Dynamik der Kommunikation innerhalb des Fandoms geändert. Durch die Möglichkeit der globalen Teilnahme und die enge Verstrickung neuartiger sozialer Netzwerke befindet sich das Fandom in einem ständigen Fluss der Veränderung.

---

<sup>159</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.142

### 5.4.1. *Microblogging*

Heutzutage ist jeder Teilnehmer im Internet mit Anderen nicht nur durch simplen E-mailverkehr oder Diskussionsforen vernetzt, sondern durch viele verschiedene interaktive Plattformen, die alle auf unterschiedliche Weise der Kommunikation dienen. Informationen verbreiten sich beispiellos schnell über alle Kanäle. Kein Inhalt scheint mehr unerreichbar und dem User steht alles live und sofort zu seiner freien Verfügung. Es werden Themen aufgegriffen und von anderen kommentiert, dann werden die Kommentare wieder kommentiert, Parodien und Bezüge erstellt, diese werden wiederum kommentiert... Es entsteht ein endloser Kreislauf der Verarbeitung von Information und Schaffung von Bedeutung, also die perfekte Brutstätte für Fantradition.

Insbesondere Netzwerke wie *Twitter*<sup>160</sup> und *Tumblr*<sup>161</sup> prägen den neuen Zeitgeist der Onlinekultur. Durch diese „Microblogging“-Plattformen werden – im Gegensatz zu den langen Beiträgen der traditionellen Blogs – nur noch Informationsfetzen in schneller Abfolge getauscht. Jeder User hat hier eine Art persönliche Pinnwand, auf die seine ausgewählten Quellen ständig ihre Beiträge einfließen lassen. Diese kann er nach Belieben sammeln und selbst als Quelle weiterverbreiten.

Die geteilte Rolle aller User, welche gleichzeitig Konsumenten und Autoren sind, ermöglicht eine ausführliche Zirkulation und damit auch Nutzung des Materials.

So können Elemente verschiedener Bereiche mehrfach kombiniert und modifiziert werden, um danach wieder in die Gemeinschaft „entlassen“ zu werden.

Bei *Twitter* sorgt eine Vermischung von persönlichen Updates und internationalen Nachrichtenmeldungen für die Aufrechterhaltung einer ständigen Spannung, die zu jeder Zeit Neuigkeiten in Windeseile verbreiten kann. Der Fokus der Aufmerksamkeit wechselt ständig und verharret nicht mehr lange auf einem Thema. Dies lässt sich besonders gut an den „trending topics“ in einer Seitenleiste auf *Twitter* beobachten. Sie listen die von Usern weltweit meist erwähnten Begriffe innerhalb der Plattform auf und wechseln alle paar Stunden.

*Tumblr* ist weniger politisch geprägt als *Twitter* und erlaubt eine noch breitere Darstellung des persönlichen Geschmacks. Mit seinen Werkzeugen lassen sich nicht nur

---

<sup>160</sup> <http://www.twitter.com>

<sup>161</sup> <http://tumblr.com>

Texte und Links, sondern auch Bilder und Videos „weiterbloggen“. So kann jeder User individuell und dennoch in einem gemeinsamen Netzwerk mit anderen das verbreiten und konsumieren, was ihm wichtig ist.

Die Praxis des „Reblogging“, also der Weiterverbreitung von Material, das auf anderen Webseiten oder Blogs gefunden wurde, führt zu einer Zerpflückung und Rekonstruktion der Texte. User schaffen ihre eigene Hierarchie der Informationen, durch die meist ad nauseam Wiederholtes und Bearbeitetes den höchsten Rang in der Gemeinschaft einnimmt. Dieses oft verwendete Material geht durch seinen Bekanntheitsgrad dann in das kollektive Gedächtnis der Fangemeinschaft ein, die in Diskussionen, auch auf anderen Plattformen<sup>162</sup>, darauf Bezug nehmen kann.

Im Gegensatz zu traditionelleren Formen des Informationsaustauschs, beispielsweise Foren, findet beim *Microblogging* keinerlei Moderation der Inhalte statt.

Die meisten dieser Plattformen machen es auch möglich, sie untereinander automatisch zu verlinken; also zum Beispiel Facebook- oder *Tumblr*-Meldungen auf *Twitter* anzuzeigen.

Facebook ist inzwischen zum wohl bekanntesten Repräsentanten der Verknüpfung von Menschen im *Web 2.0* geworden. Auch hier findet sich die fanspezifische Praxis des gegenseitigen Kommentierens wieder. Abgesehen von der üblichen Selbstdarstellung und Online-Gruppenbildung zur Diskussion von Serien oder Ähnlichem gibt es dort auch Rollenspielgruppen. Der Gebrauch dieser Fantradition ist in Verbindung mit sozialen Netzwerken besonders interessant, da bereits eine Struktur zur Erörterung der Details des Lebens einer fiktionalen Figur vorhanden ist. So entsteht eine neue Art des Rollenspiels, die sich wie die restliche Kommunikation im Internet auch durch Informationsfetzen und Bezüge zu bestimmten Aspekten der Popkultur auszeichnet.

Rollenspiele finden ebenfalls, wenn auch in geringerem Maße, auf *Twitter* und *Tumblr* statt, da sie neue und ungewöhnliche Arten der Kommunikation zwischen Charakteren bieten. Nutzerkonten für Rollenspiele auf diesen Netzwerken werden in der Regel nach der betreffenden Figur benannt und nur für die „Selbst“-Darstellung dieses Charakters verwendet.

---

<sup>162</sup> <http://www.facebook.com>

#### 5.4.2. *Selbstreflexion als Tradition*

Viele neu entstandene Fanggruppierungen im Internet sind längst nicht mehr auf ein Fandom beschränkt, sondern nutzen die Fantraditionen übergreifend.

Dies ist besonders auf großen, neutralen Online-Plattformen wie *LiveJournal*<sup>163</sup> der Fall, dessen Angebot sich durch eine Mischung aus individuellen Blogs und Foren mit Avatar und integriertem Speicherplatz für Bilder auszeichnet.

Für Fans ist es wichtig, sich über eine Seite möglichst facettenreich als Individuum auszudrücken zu können. In diesem Fall geschieht das durch einen eigenen Blog, aber auch die Kontaktaufnahme mit anderen Fans und die Bildung einer Gemeinschaft mit ihnen ist von hoher Priorität.

Die Struktur solcher Webseiten wie *LiveJournal* vereinfacht für das Fandom den Prozess, innerhalb ihrer Gruppen einheitliche Arten der Analyse und Kritik zu etablieren. Dadurch, dass die gemeinsame Plattform eine Adaption vereinfacht und Fans größtenteils nicht nur Mitglied eines einzigen Fandoms sind, verbreiten sich bestimmte Ideen und Traditionen über alle Arten von Gruppierungen.

Gemeinschaften mit Bezug auf das pure Fansein ohne ein beschränkendes Basismaterial bieten Usern die Möglichkeit, auf einer Metaebene über die Dynamik und Ereignisse des Fandoms zu diskutieren. Solche Gespräche spielen für den Zusammenhalt der unterschiedlichen Fangruppen im Internet eine wichtige Rolle und schaffen nebenbei auch noch neue Traditionen, die den selbstreflexiven Aspekt der Fankultur ans Tageslicht bringen.

Diese Praxis des ständigen Selbstbezugs schafft multiple Ebenen der Kommunikation. Fangruppen analysieren sich selbst und ihren Umgang mit der medialen Umgebung auf eine Art, die einerseits strenge akademische Vorgehensweisen ablehnt und sich andererseits dennoch an ihnen bedient.

In jenen selbstbezogenen Gemeinschaften werden auf kreative Weise allgemeingültige Verhaltensregeln ausgehandelt, durch deren Hilfe die zahlreiche Medienprodukte umspannende Fangemeinde ihre gemeinsamen Werte und Bräuche neu evaluieren kann. Es wird zum Beispiel durch das Parodieren von Material eine Meinung dazu geprägt oder Werkzeuge zur Argumentation geschaffen. Allgemeine Fangruppen bieten unter

---

<sup>163</sup> <http://www.livejournal.com>

anderem ein Vokabular, welches jeden Teilnehmer durch seine Nutzung in die kollektive Identität des Fandoms mit einschließt.

In solchen Gruppen entstehen Gesprächsräume, die den Mitgliedern eine Chance bieten, ihre Werte und Moralvorstellungen durch Diskussionen abzugleichen und gleichzeitig auf verschiedenen Gebieten die gemeinsamen Grenzen auszutesten. Wichtig ist hierbei nicht die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Fandom, sondern die geteilten Werte und der Zusammenhalt der Gemeinschaft.

Im Folgenden möchte ich einige dieser Onlinegruppen, die aus Fanpraktiken heraus entstanden sind, genauer beschreiben und ihre besondere Funktion erläutern.

Traditionelle Fandom-überspannende Gruppierungen sind solche, die sich mit bestimmten Genres oder Fanproduktionen auseinandersetzen.

Es existieren beispielsweise viele Gruppen, die sich mit dem visuellen Aspekt von Programmen beschäftigen. Ähnlich wie Diskussionen der Übereinstimmung unter Fans helfen, werden hier zum Beispiel durch Wettbewerbe für Seriengrafiken ästhetische und kreative Standards für das ganze Fandom aufgestellt. Dasselbe kompetitive Ringen um eine einheitliche Ästhetik kann man in allen Gemeinschaften, die sich mit einer spezifischen Fanaktivität befassen, beobachten.

Noch eine Stufe gnadenloser sind Gruppierungen, deren einzige Aufgabe in dem Zerpflücken von schlechter Fanfiction oder Grafik besteht. Sie stehen jedoch oft selbst in der Kritik, Neulinge durch ihren Elitismus von ihren ersten kreativen Schritten im Fandom abzuhalten.

Trotz jener scheinbar totalen Homogenisierung von Werten werden durch die Wettbewerbsbedingungen auch bestimmte Nutzer, welche durch ihre besonders gute Leistung herausstechen, auf ein Podest erhoben und von anderen Fans als Vorbilder betrachtet. Dies ist ein Beispiel für die Erschaffung einer eigenen, individuellen Identität innerhalb der Fangemeinde; ein Phänomen, das gegen McLuhans Theorie der Auflösung von der Identität der Internetnutzer bis hin zu rein abstrakter Information<sup>164</sup> spricht.

---

<sup>164</sup> Marshall McLuhan (et al.), „The Global Village“, S.134

a) *Fandom Secrets*

Ein anschauliches Beispiel für eine relativ neue Art von fandomübergreifender Gemeinschaft, die sich mit der Fangemeinde selbst beschäftigt, ist die *LiveJournal*-Community „fandom secrets“<sup>165</sup>. Dort werden anonym „Geheimnisse“ oder „Geständnisse“ von Fans in Form von Bildern mit Text darauf gesammelt, welche dann täglich dem Rest der Mitglieder präsentiert werden. Die Anonymität ist nicht nur für die Autoren der Texte maßgeblich, sondern auch für ihre Leser. Jeder kann mitdiskutieren, ohne sein Pseudonym preiszugeben oder auch nur bei *LiveJournal* Mitglied sein zu müssen.

Die Geständnisse werden von den Fans als Bilder anonym auf einem Server hochgeladen und die Links zu diesen Bildern werden einmal wöchentlich vom Moderator eingesammelt. Dieser platziert dann jeden Tag ungefähr 40 bis 60 dieser Bilder nummeriert aufgelistet in der Gruppe und gibt sie damit zur Diskussion frei.

Geständnisse werden nur für die Webseite angenommen, wenn sie etwas mit einem bestimmten Fandom oder Fanpraktiken an sich zu tun haben. Die Palette ist sehr breit gefächert; zum Beispiel kann über Herzschmerz, die Vernachlässigung von Rollenspiel-Partnern oder die heimliche Identifikation mit einem Charakter gesprochen werden.

Manchmal beinhalten die Beiträge einfach Kritik an einem bestimmten Programm, meistens jedoch wird ein tiefer liegendes Problem angesprochen. Persönliche Attacken gegen andere Mitglieder des Fandoms sind in der Diskussion nicht erlaubt.

In dieser Ansammlung von Geständnissen zeigt sich besonders deutlich, welche Probleme und Ereignisse aktuell die Fangemeinden bewegen.

Zwar geht es oft um bestimmte Fandoms, aber das grundlegende Thema ist meistens allgemeingültig und regt nicht nur Fans des jeweiligen Materials zur Teilnahme an der Diskussion an.

In den Kommentaren beziehen sich die anonymen User nicht nur auf das jeweilige Geständnis, sondern vergleichen es auch mit vorangegangenen Problemen verschiedener Fandoms. Die Anonymität führt sowohl in den „Geheimnis“-Bildern, als auch in den Kommentaren zu einer größeren Ehrlichkeit, teilweise aber auch zu rücksichtsloserem Verhalten.

---

<sup>165</sup> <http://fandomsecrets.livejournal.com>

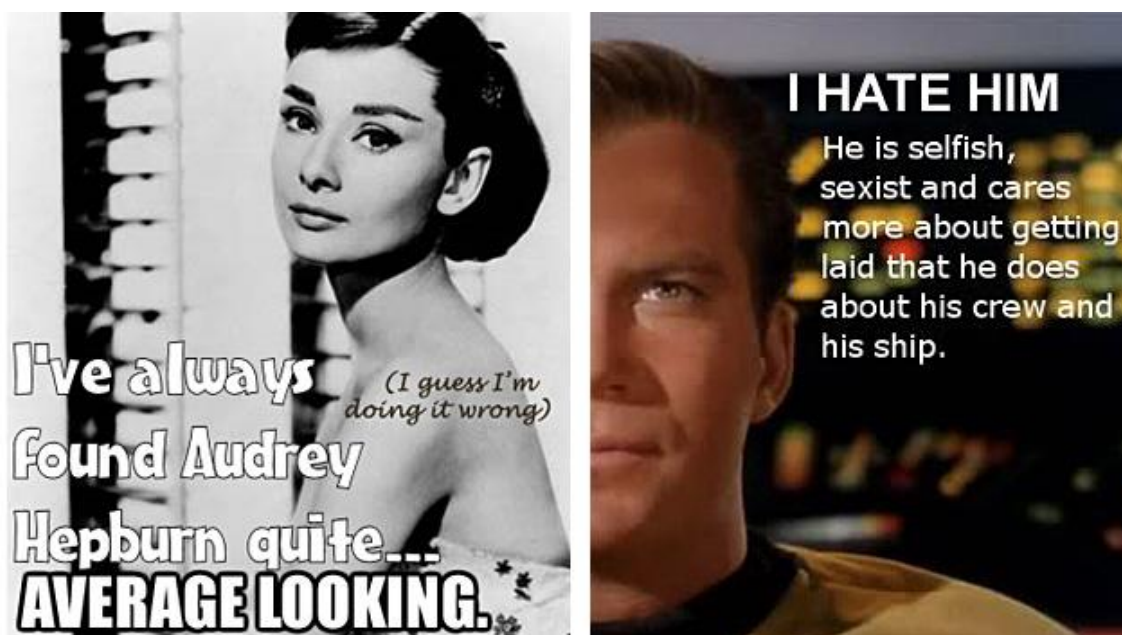
Trotz der allgemeinen Offenheit in anderen Fangemeinschaften fällt es vielen Usern leichter, in *fandom secrets* über ihre Probleme und Wünsche für ein bestimmtes Fandom zu reden. Einige Geständnisse handeln von kontroversen sexuellen Fantasien wie den Missbrauch von Charakteren, welche selbst im Fandom nicht einfach ohne Konsequenzen zur Sprache gebracht werden können.

Oft werden so auch hinter dem Schleier der Fandiskussion brisante politische und soziale Themen angesprochen, beispielsweise latenter Rassismus in Fernsehserien oder frauenfeindliche Darstellungen in Mangas.

Viele Fans suchen durch ihre Geständnisse den Zuspruch Anderer in der Sorge, dass sie sich nicht ausreichend den Regeln der Fangemeinschaft anpassen können.

Diese in vielfältiger Ausführung auftretenden Aussagen erkennt man meist an der Nutzung des vagen Ausdrucks „doing it wrong“. Sie verdeutlichen, dass die Regeln innerhalb eines Fandoms als sehr wichtig wahrgenommen werden und ein Nichteinhalt dieser Regeln einem Ausschluss gleichkommt.

Oft sprechen Fans in der Anonymität ebenfalls von generellen Selbstzweifeln, psychischen Problemen oder sogar Selbstmordgedanken. Die Kommentare zu solchen Offenbarungen sind überwiegend aufmunternd und positiv und bestärken den engen Zusammenhalt des Fandoms.



Zwei typische anonyme „Geheimnisse“, die sich direkt auf das Fandom beziehen und indirekt auf die erwarteten Reaktionen anderer Fans.

Eine besondere Form der Nutzung dieser Art von Anonymität ist das „Trollen“. Trolle sind User, deren Beitrag zur solchen Gruppendiskussionen gewollt destruktiv ist. Ihr Ziel ist ein Aufruhr, Skandal oder zumindest ein langatmiges und zielloses Streitgespräch unter Fans. Diese User halten sich sehr häufig in anonymen und diskussionslastigen Gemeinschaften auf, weswegen oft Geständnisse oder User im Verdacht stehen, nur zum Stören in der Gruppe anwesend zu sein.

#### *b) TV Tropes*

Auf den ersten Blick nicht so interaktiv wie das vorige Beispiel doch Teil des Fandom-Diskurses ist die Enzyklopädie „TV Tropes“<sup>166</sup>, ein Lexikon speziell für Fans. Die Webseite ist ein Gemeinschaftsprojekt von Anhängern diverser Popkulturprodukte und basiert auf der Wikipedia-Struktur, nutzt diese jedoch weniger rigide als das Original.

*TV Tropes* dient vorrangig dem Sammeln von allgemeinem Fandomwissen, welches sowohl ihren Wortschatz, als auch Bräuche und Ereignisse der Gemeinschaft mit einschließt.

Neben Artikeln über die grundlegenden Begriffe der Fansprache bieten insbesondere die amüsanten Beschreibungen von Klischees und Stereotypen innerhalb von Serien und anderen Erzählungen einen wertvollen Einblick darin, wie Fans ihre mediale Umwelt wahrnehmen. Sie präsentieren einerseits den unkonventionellen Humor der Fangemeinde und lassen andererseits die weit zurückgehende Tradition der Analyse des Materials im Fandom erkennen.

Im Gegensatz zu Wikipedia listet *TV Tropes* am Ende jedes Artikels relevante Beispiele aus vielen Fandoms zum jeweiligen Begriff nach Genre sortiert auf. So kann ein interessierter Fan sofort auf meist mehrere Dutzend Erläuterungen zur Vertiefung seines Verständnisses zurückgreifen oder sogar eigene Ergänzungen anbringen. Zusätzlich führen etliche Querverweise innerhalb jedes Artikels tiefer in die Materie hinein.

Wie bei jedem anderen Wiki-Ableger kommt es auch hier zu Diskussionen beim gemeinsamen Schreiben der Artikel. Diese spielen sich normalerweise hinter den Kulissen in speziellen Foren ab; bei *TV Tropes* hingegen finden sie oft direkt unter der Nase des Lesers statt. In den Beispielen unter den Artikeln trifft man häufig auf Dialoge zwischen Fan-Redakteuren, die gegensätzliche Sichtweisen darstellen und so den User mit in die Diskussion einbeziehen.

---

<sup>166</sup> <http://www.tvtropes.org>

Trotz der teilweise saloppen und humoristischen Ausdrucksweise von *TV Tropes* ist sie als Enzyklopädie straff organisiert und sehr umfassend. Sie zeugt von der tief sitzenden Tradition der Fanpraktiken und ihre Artikel gelten unter Fans als notwendige Zeitdokumente und Referenzmaterial.

c) *Wank*

Weitere fandomübergreifende Gruppen befassen sich zum Beispiel mit Problemen und „wank“ innerhalb des Fandoms. *Wank* ist ein weit gefasster Begriff, der zumeist unnötig aufgeblasene Konflikte und Dramen zwischen Fans beschreibt. Diese Auseinandersetzungen beziehen sich meistens auf Fandommaterial, werden aber häufiger durch tiefer liegende Antipathien freigesetzt und erwecken das Interesse vieler „Zaungäste“ anderer Fandoms. Spezielle Gruppen mit einem Fokus auf *Wank* sind allerdings nicht zur Lösung dieser Probleme da, sondern zur Belustigung aller. Diese Form der Konfliktbewältigung zeigt, dass sich Fans selbst nicht ganz ernstnehmen und wichtige Auseinandersetzungen von unwichtigen in der Regel unterscheiden können.

### 5.4.3. *Subkulturen*

Es gibt nicht nur Gruppen, die gemeinsam Standards für alle Fandoms aushandeln, sondern auch solche, die bereits in einer festen, Fandom-spezifischen Struktur etabliert sind und nur jeweils einen bestimmten Aspekt eines Fandoms abdecken. Solche Gemeinschaften beziehen sich zwar immer nur auf ihr bevorzugtes Material – beispielsweise ein bestimmter Film – und nicht auf das anderer Fandoms; die von der Struktur vorgegebenen Verhaltensweisen und Bräuche sind jedoch dieselben.

Durch diese Trennung von bestimmten Traditionen und Kommunikationsweisen entstehen Subkulturen, deren spezifische Merkmale sich durch alle Fandoms ziehen.

a) *ONTD*

Ein Beispiel für eine solche Subkultur sind die „ONTD“-Gruppen, wobei die Abkürzung für „Oh no, they didn’t“ steht. Diese Art Gruppierungen zeichnen sich vor allem durch ihre Vorliebe für Drama, fanspezifische Redewendungen, Parodien, beißende Kritik und den exzessiven Gebrauch von animierten Gif-Bildern aus.

Ihre Atmosphäre ist generell zwanglos und ungeniert. Es werden viele Formen der Diskussion genutzt, die so in „ernsteren“ Fangemeinschaften nicht als akzeptable

Meinungsäußerung gelten würden. Oft bestehen Kommentare nur aus Bildern oder Abkürzungen, die jedoch durch den gemeinsamen Code der Fans als vollwertiger Beitrag in der Unterhaltung gelten.



[Reply](#) [Thread Link](#) [Track This](#)



mte

Ein typischer Austausch zwischen zwei Mitgliedern einer ONTD-Gemeinschaft. Das (ursprünglich animierte) Bild drückt das Erschrecken / Entsetzen des Users aus. Der Kommentar darunter bedeutet Zustimmung; „mte“ steht hier für „my thoughts exactly“.

Das obige Beispiel zeigt, dass die Kommunikation zwischen Fans auch ohne die Verwendung ganzer Sätze funktioniert. Durch ihren gemeinsamen Hintergrund wissen alle Leser der Diskussion, was mit den – für Außenstehende bestenfalls kryptischen – Kommentaren gemeint ist. Anstelle des traditionellen Diskurses findet die Verständigung durch den Code des Fandoms statt.

Animierte Bilder zum Ausdruck von Emotionen stammen zumeist aus Serien oder Filmen. Ihre ausgiebige Nutzung verdeutlicht, dass sich die User stark mit den Objekten ihres Fandoms identifizieren und diesen Umstand auch stolz vor anderen Mitgliedern präsentieren.

Abgesehen vom „Flaggschiff“, einer allgemeinen *ONTD*-Gruppe, die sich mit der kompletten Unterhaltungsbranche befasst, existieren diverse Fandom-spezifische und politisch-sozial geprägte Ableger mit derselben Grundstruktur. Unter ihnen befindet sich zum Beispiel auch eine Gruppierung über internationale Politik, deren Mitglieder sich trotz der ernsten und gesellschaftlich wichtigen Themen genau wie in allen anderen Gruppen dieser Art an die vorgegebene Diskurspraxis halten. Die Verwendung von bunten Bildern und Fan-Phrasen wird von allen Mitgliedern als legitime Ausdrucksweise verstanden bedeutet folglich nicht, dass dadurch ein Thema weniger kenntnisreich oder ernsthaft diskutiert werden könnte, als dies in einem akademisch geprägten Diskurs der Fall wäre.

Augenscheinlich wird die aktuelle Lage der Weltpolitik von dieser Gruppe auf eine komplett unangemessene Weise angesprochen, jedoch befinden sich unter den ganzen blinkenden Bildchen und Scherzen politisch sehr aktive Nutzer, welche die Ernsthaftigkeit ihrer Diskussionsthemen verstehen und oftmals über ein breites Wissen der politischen Prozesse mehrerer Länder verfügen.

Durch ihre spezielle Art des Diskurses beanspruchen die Fans ein Themengebiet für sich und erörtern es mit den ihnen bekannten Mitteln.

Besonders *ONTD*-Gruppierungen weisen einen starken Bezug zur traditionell weiblichen Kommunikationsform des „Gossip“ oder Klatsches auf. Wie in Kapitel 3 bereits erläutert, befähigt der selbstbewusste Gebrauch des gesellschaftlich verrufenen Klatsches die Fans dazu, zwangloser zu kommunizieren. *ONTD*-Gemeinschaften bezeichnen sich sogar selbst zielbewusst als „Gossip-Communities“.

Durch äußerlich triviale Diskussionsthemen wie zum Beispiel das Privatleben von Schauspielern kann beim *Gossip* die Erörterung einer intimeren Problematik erfolgen.

Das Fandom hatte auch vor dem Siegeszug des Internets schon sein eigenes Vokabular. Neu hinzugekommen sind durch digitale Technologien jedoch viele multimediale Ausdrucksformen, die den Diskurs des Fandoms von dem Anderer abheben.

Die vorweg bereits erwähnten Gif-Animationen als Ausdrucksform von Meinungen und Reaktionen illustrieren die visuelle Affinität der Fangemeinschaft. Oftmals ist nicht nur das offensichtliche Geschehen in solch einer Animation relevant, sondern ähnlich wie

bei zusammengeschnittenen Fanvideos auch der Zusammenhang, in dem eine bestimmte Szene ursprünglich gezeigt wurde. Diese Art der Kodierung setzt ein Hintergrundwissen der Fans voraus und ist inzwischen so weit verbreitet, dass viele User eine beträchtliche Sammlung animierter Bilder für alle möglichen Situationen bereits hochgeladen und zum schnellen Kommentieren stets griffbereit haben.

#### *b) Memes*

Ein weiteres Phänomen, welches durch die rasanten Veränderungen des Internet entstanden ist und besonders in *ONTD*-Gruppen Anwendung findet, nennt sich „Meme“. Dieser Begriff wurde ursprünglich in seiner derzeitigen Form von Richard Dawkins geprägt, der ihn als eine Art „Weitervermittlung“ von Werten und Ideologien begründet und ihn dabei als eine Analogie zur genetischen Vererbung verwendet.<sup>167</sup>

*Memes* sind, ähnlich wie die Beiträge zum *Microblogging*, meistens nur inhaltliche Fetzen eines größeren Zusammenhangs und ihre Anwendung ist mannigfaltig.

Sie können eine simple Idee, ein bestimmter Wortwitz, ein Bild oder ein Bezug sein. Ein *Meme* ist ein Medienobjekt, welches für die Online-Gemeinschaft eine bestimmte Bedeutung erlangt hat und dadurch vermehrt außerhalb seines Kontexts als Symbol für jene Bedeutung weiterverwendet wird.

Fast immer aber haben *Memes* in einem bestimmten Fandom ihren Ursprung, auch wenn nach wiederholtem Weiterbloggen die Quelle meist nicht mehr zurückverfolgt werden kann. Diese Eigenschaft der „Autorlosigkeit“ deckt sich mit der Absicht des Fandoms, sein gesammeltes Wissen und seine Ressourcen für alle Mitglieder zugänglich zu machen.

*Memes* zeichnen sich trotz ihrer vagen Definition durch ihren impulsartigen Gebrauch aus. Wie Trends sind die meisten von ihnen schnell verbreitet und auch schnell wieder verschwunden. Einige wenige Exemplare befinden sich jedoch jahrelang im kollektiven Wortschatz der Fans. Sie lassen sich – ganz wie vom Fandom bevorzugt – je nach Inhalt kreativ umformen und anpassen.

Die gekonnte Nutzung und das Verständnis von *Memes* ist im Alltag des Fandiskurses essenziell, wodurch mehrere Webseiten existieren, die Neankömmlingen die wichtigsten Beispiele erklären sollen.

---

<sup>167</sup> Richard Dawkins, „The God Delusion“, S.228

Die multimedialen Möglichkeiten der Verbreitung von Erzählungen und Wissen bilden die Grundlage für eine Fortsetzung der Folkloretradition des Fandoms.

Bräuche werden durch öffentlich einsehbare Fanggemeinschaften verbreitet, die damit eine größere Mitgliederzahl erreichen können als jemals zuvor. Neue Arten des kreativen Schaffens entstehen und finden schnell ihren Weg in die Annalen des Fandoms.

Trotz der vielen Neuerungen sind auch die „alten“ Tage nicht vergessen; so gibt es Webseiten, die frühe Meilensteine des Fandoms für die nächste Generation nacherzählen oder einscannte Fanzines aus der Zeit ohne Internet präsentieren. Bestimmte Geschichten, zum Beispiel über Konflikte zwischen bekannten Autoren und Verfechtern von Fanfiction, sind immer noch legendär und werden seit Jahrzehnten weitererzählt.

## **6. Produzenten und Fans**

Die Beziehung zwischen Machern einer Serie und ihren Anhängern ist wichtig für den Aufbau und Erhalt eines Fandoms, besonders im Zeitalter des Internets. Fans erwarten durch die zahlreichen Kommunikationsmöglichkeiten, in den Prozess der Produktion mit einbezogen und bei wichtigen Entscheidungen berücksichtigt zu werden.

### **6.1. Der Kampf um die Deutung**

Eine stereotype Ansicht über Anhänger eines Programms ist, dass sie blind und freudig alles akzeptieren würden, was ihnen von den Produzenten aufgetischt wird. Ganz im Gegensatz dazu gehören Fans aber zu den schärfsten Kritikern „ihres“ Materials.<sup>168</sup> Sie fühlen sich zur Kritik berechtigt, weil sie in Abstimmung mit dem gesamten Fandom in vielen Diskussionen über Details und Charaktere ihr gemeinsames, ideales Bild der Serie festgelegt haben. Sie sehen das Ergebnis von der Vermischung des gestellten Materials mit ihren Veränderungen und Interpretationen wenigstens teilweise als ihr intellektuelles Eigentum an. Dieses gemeinsam erarbeitete Ideal wird zum ultimativen Standard, an dem sie ihre eigenen Werke, aber auch die der Produzenten messen.

---

<sup>168</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.268

Das Fandom und die Produzenten einer Serie stehen sich in einer wechselseitigen, symbiotischen Beziehung gegenüber. Fans lassen sich von dem Material Anderer inspirieren und bauen ihre gesamte Kultur darauf; Fernsehmacher brauchen die Unterstützung und Loyalität der Fans.<sup>169</sup>

Im ewigen Kampf um die Herrschaft über das Material vermag es keine der beiden Seiten, die jeweils andere komplett zu dominieren. Diese Balance ist vergleichbar mit dem Gleichgewicht zwischen der Faszination und Frustration der Fans mit dem Programm, denn ohne Faszination hätten sie kein Interesse an der Sendung und ohne Frustration gäbe es keinen Ansporn, sie durch Fanaktivitäten umzudeuten.<sup>170</sup>

Schon Umberto Eco schrieb, dass nicht nur die Produktion des Materials, sondern auch dessen Interpretation durch Andere letztendlich das fertige Produkt in seiner Gesamtheit ausmachen.<sup>171</sup>

In der geschichtlichen Retrospektive spielt das Rezeptionsverhalten der Fans eine signifikante Rolle in der Beeinflussung der Medienlandschaft. Sie werden inzwischen nicht mehr nur als verrückte Anhänger wahrgenommen, sondern als Gruppe, die Meinungen prägt und die es sich aufgrund ihrer Loyalität zu umwerben lohnt.

Produktionstechnisch haben Fernsehmacher gegenüber den Fans einen klaren Vorteil, denn nur sie bestimmen in finaler Instanz, was offiziell produziert und gesendet wird.

Durch eine bestimmte Bildersprache und Schnitttechnik legt der Produzent dem Zuschauer seine bevorzugte Deutung des Materials nahe<sup>172</sup>, jedoch kann er diese durch die polysemantischen Eigenschaften der Bilder nicht definitiv festlegen.

Diese Zweideutigkeiten werden vom Fandom genutzt, um ihre eigene Bedeutungen und Ideale anzubringen. Durch ihre Arbeit am Material und den intensiven Diskurs darüber kennen es die Fans in solch einer Fülle von Details, dass sie oft mehr „Experten“ sind als die Produzenten selbst.

Trotz aller guten Intentionen kann ein Beitrag des Fandoms auch dazu führen, dass ein Programm nicht verbessert wird, sondern Zuschauer verliert.

---

<sup>169</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.200

<sup>170</sup> Henry Jenkins, „Convergence Culture“, S.258

<sup>171</sup> Zitat Umberto Eco; Rainer Winter, „Der produktive Zuschauer“, S.99

<sup>172</sup> Zitat Hall; Rainer Winter, „Der produktive Zuschauer“, S.87

Das in Kapitel 4 angeführte Fallbeispiel der Rolle der Fans bei der Absetzung von *Doctor Who* Ende der achtziger Jahre zeigt, dass es auch Grenzen für die Fan-Partizipation geben muss. Die enthusiastischsten und lautstärksten Anhänger einer Serie sind nicht automatisch auch akkurate Repräsentanten der restlichen Zuschauerschaft. Wenn ein Produzent seine Aufmerksamkeit nur auf sie richtet, dann läuft er in Gefahr, den Blickwinkel des Fandoms zu übernehmen und sich von seiner eigentlichen Zielgruppe zu entfremden. Im Umkehrschluss ist es genauso wenig ratsam, dass sich ein Produzent komplett vom Fandom abschottet oder nur abwertend auf ihre Kommentare reagiert.

Es würde keiner der beiden Seiten helfen, Fans bloß als radikale Minderheit zu werten, die in keiner Weise relevant für die Ermittlung der Reaktionen anderer Zuschauer wäre. Im Bezug darauf ist ein häufig genannter Kritikpunkt von Serienanhängern ist auch die „Nielsen“-Technik, mit der die Einschaltquoten ermittelt werden.<sup>173</sup> Ihr Argument ist, dass einige tausend „Nielsen-Boxen“ genauso wenig wie eine Fangruppe alle Millionen von Zuschauern repräsentieren können.

In den Augen der Fans liegt bei dieser Logik der Fernsehmacher eine Doppelmoral vor, da sie zwar wenige *Nielsen*-Erhebungen als statistische Fakten akzeptieren, oft Kommentare von Fanbewegungen jedoch als Randgruppen-Randale abtun.

Fans können eine Serie hintergründiger und qualitativ hochwertiger machen durch Kritik, indem sie zum Beispiel die Motivation von Charakteren hinterfragen. Dennoch sollte ein Produzent ihrem Rat nicht blind und entgegen der eigenen Erfahrungen in der Fernsehbranche folgen. Sie legen zwar den größten Idealismus für das Material an den Tag und sind oft auch diejenigen, die inhaltlich am meisten darüber wissen, dennoch fehlt dem größten Teil der Fans jegliche Erfahrung im Bereich der professionellen Produktion oder der komplexen Senderpolitik.

Die Kontaktaufnahme mit Mitgliedern eines Produktionsteams lässt sich in der Regel nicht auf den Kontakt der Fans zu Sendeanstalten übertragen. Fernsehnetzwerke sind große Unternehmen mit unzähligen kommerziell gebundenen Entscheidungsträgern und Anwälten, die keine bestimmte Bezugsperson bieten und das Fandom trotz seiner Relevanz immer noch argwöhnisch aus einer sicheren Entfernung zu beobachten scheinen.

---

<sup>173</sup> Lisa A. Lewis, „The Adoring Audience“, S.171

## 6.2. Werkzeuge des Aufstandes

Ursprünglich kommen Fans von einer Position der Machtlosigkeit. Sie können nicht direkt in ein Programm eingreifen um es zu verändern, sondern gestalten es „am Rand“ in seiner Bedeutung immer etwas zeitversetzt um. Trotzdem prangern sie Änderungen, welche gegen ihr idealisiertes Bild des Materials verstoßen, lautstark an.<sup>174</sup> Diese Empörung stammt aus der Versicherung, dass das Fandom mit diesem Ideal übereinstimmt und hinter ihnen steht. Sie geben sich nicht als Konsumenten zufrieden, die passiv alle Inhalte akzeptieren, sondern sehen sich als Hüter der Moral und der „Fakten“ des Programms.

Jenkins stellt in „Textual Poachers“ die These auf, dass das Fandom und sein Sinn für die „gerechte“ Behandlung von Charakteren zumindest teilweise überhaupt erst durch die gefühlte Machtlosigkeit des Zuschauers entstand.<sup>175</sup>

Je nach Ansprechpartner üben Fans verschiedene Arten von Kritik aus. Die Produzenten und Autoren einer Serie werden vom Fandom trotz aller Frustration meistens hoch geschätzt, deswegen beziehen sich ihre Kritikpunkte an jene Vertreter meist nur auf inhaltliche Aspekte, die grundsätzlich als reversibel angesehen werden.

Sendeanstalten hingegen werden oft beschuldigt, die „Seele“ einer Produktion aus Profitgier zu ignorieren und stehen dadurch unter ständigem Verdacht, das ursprüngliche Konzept der Serie für das schnelle Geld zerstören zu wollen.<sup>176</sup>

Trotz der Macht der großen Sendernetzwerke können sie Fans ihrer Serien nicht einfach mehr abschreiben, wie es früher oft der Fall war. Den Fans blieben damals als einzige Mittel des öffentlichen Protests gegen Autoritäten meist nur Kampagnen und Unterschriftenaktionen fernab der Öffentlichkeit. Briefaktionen können bei überwältigender Teilnahme insofern helfen, dass die Verantwortlichen ihre Entscheidungen eventuell noch einmal überdenken, jedoch reicht meistens ein solcher Ansatz nicht aus, um eine Veränderung zu erwirken.<sup>177</sup>

Die Missgunst „geprellter“ Anhänger kann sich negativ auf Zuschauerzahlen und damit auf die Einnahmen der Sender auswirken. Während Kampagnen noch immer häufig von

---

<sup>174</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.118

<sup>175</sup> Henry Jenkins, „Textual Poachers“, S.278

<sup>176</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.55

<sup>177</sup> Perry Simon im Interview, Lisa A. Lewis, „The Adoring Audience“, S.186

Außenstehenden belächelt werden, zeugen einige Unternehmungen des Fandoms von einem weitaus tieferen Verständnis der Abläufe in der Industrie.

So kommt es teilweise sogar vor, dass Fans jenen Firmen, die ihre Werbeblöcke während einer Serie schalten, ihre moralischen Bedenken mitteilen und so für einen Rückzug und einen Einnahmenverlust für den Sender sorgen.

### **6.3. Die neue Nähe**

Heutzutage haben Fans zwar immer noch nicht die Möglichkeit, direkt in den Produktionsablauf einzugreifen; dennoch hat die Verlagerung des Fandoms ins Internet mit seinen zahlreichen Werkzeugen und Plattformen einen erheblichen Beitrag zum Einfluss ihrer eigenen Produktionskraft geleistet.

Die meisten Produzenten sind sich inzwischen der Implikationen einer interaktiven Zuschauerschaft im Internet sehr wohl bewusst. Viele von ihnen sind eng vernetzt mit ihrer Fangemeinde, sei es persönlich über soziale Netzwerke oder durch statischere Angebote wie Blogs oder Newsletter. Branchenbezogene Webseiten mit Berichten über Dreharbeiten und geplante Entwicklungen florieren online und es wird von einem Produktionsteam erwartet, dass es sich nicht vollkommen von den Wünschen der Zuschauer abschottet und ab und zu wenigstens ein paar Einblicke in den Drehalltag gewährt.

Über Plattformen wie zum Beispiel *Twitter* entstehen so oft zwanglose Gespräche, Erwähnungen und Verlinkungen zwischen Fans, Produzenten und Schauspielern.

Fans kennen durch die Informationsvielfalt im Internet vermehrt den beruflichen und privaten Hintergrund eines Autors oder Produzenten. Im Fan-Diskurs spielt so oft nicht nur das fiktionale Material eine Rolle, sondern zum Beispiel auch die politischen Ansichten der Macher und was daraus für den Verlauf der Geschichte geschlossen werden kann. Die Worte eines Drehbuchautors im Interview können so mit derselben Intensität analysiert werden wie zum Beispiel der Dialog innerhalb einer Episode.

Fans greifen also auf die Analyse mehrerer Ebenen – fiktional und real – zurück, um einen besseren Einblick in die Gesamtheit des Materials zu erlangen.

Viele Serienmacher nutzen inzwischen die offenen Strukturen im globalen Netz, um neue Ideen durch ihre Anhänger bewerten zu lassen. Der ständige Kontakt schafft eine besondere Verbindung zwischen den Parteien und vertieft die Loyalität der Fans.

Zudem lohnt es sich aus der Sicht des viralen Marketings, in der digitalen Fangemeinde Trailer und Hinweise für zukünftige Programme zu veröffentlichen. Im Gegensatz zu den im Fernsehen gezeigten Vorschauen werden online veröffentlichte Videos von Fans sofort weiterverbreitet und diskutiert. Der daraus entstehende Hype um das Programm ist zusätzliche Werbung und fördert den Anstieg der Zuschauerzahlen.

### **6.3.1 Beispiele des modernen Dialogs**

Medienproduzenten, die sich nicht der neuen Dynamik fügen und entgegen den Traditionen des Fandoms handeln, erreichen meist nichts außer der Entfremdung ihrer Anhänger.

#### *a) Anne Rice*

Im Jahr 2000 sorgte Anne Rice, bekannt als Schriftstellerin von Vampirgeschichten, für Furore in ihrer Fangemeinschaft. Sie hatte sich eindeutig gegen Fanfiction ausgesprochen<sup>178</sup> und mit der Hilfe von Anwälten viele Webseiten ihrer Fans sperren lassen. Unter anderem drohte dies auch *Fanfiction Net*<sup>179</sup>, einer der größten Sammelstellen von Fanfiction im Internet. Daraufhin wendeten sich viele ihrer Leser von Rice ab und die Verbreitung von Fangeschichten zu ihren Büchern fand weiterhin im Untergrund statt.

Selbstgeschriebene Geschichten und die Uminterpretation des Materials durch eigene Deutungen sind ein so fundamentaler Teil der Fangemeinschaft, dass Anne Rices Ablehnung jeglicher kreativer Verwendung ihrer Charaktere von den meisten Fans einfach nicht akzeptiert werden konnte. Die Wünsche der Autorin wurden entweder widerwillig toleriert, ignoriert oder im extremsten Fall komplett mit ihren Büchern zusammen abgelehnt.

Es lässt sich nicht sagen, wie ihr Fandom heutzutage aussehen würde, wenn sie ihre Fanaktivitäten mehr unterstützt hätte; allerdings steht fest, dass ihr Verbot noch heute weit über die Grenzen dieser Gemeinschaft hinaus ihren Ruf beschädigt hat und als schlechtes Beispiel für den Umgang zwischen einem Autor und seinen Fans gilt.

---

<sup>178</sup> Statement von Anne Rice, <http://www.annerice.com/ReaderInteraction-MessagesToFans.html>

<sup>179</sup> <http://www.fanfiction.net>

b) *Stephen Colbert*

Es existieren jedoch auch Beispiele einiger – sogar für heutige Verhältnisse – ungewöhnlich enger Verbindungen zwischen Fernsehproduzenten und den Fans eines Programms. Aus einem solchen Verhältnis können nicht nur die Fans, sondern auch Fernsehmacher profitieren, indem sie sich die Kreativität und Produktivität ihrer Anhänger zu Nutzen machen.

Im bestmöglichen Fall versteht ein Medienmacher die Vorgänge im Fandom und geht sogar aktiv darauf ein. Ein Paradebeispiel hierfür ist Stephen Colbert, Produzent und Moderator der US-amerikanischen Nachrichten-Satiresendung *Colbert Report*.

In seinem Programm macht er häufig humoristische Bemerkungen über Aspekte des Fandoms, die normalerweise nicht im Fernsehen zur Sprache kommen. So erwähnt er scheinbar beiläufig Fandombegriffe wie beispielsweise *Slash*-Fanfiction in dem Wissen, dass die Mehrheit seines jungen Publikums die Bezüge verstehen wird. Dadurch stellt sich Colbert auf eine Stufe mit den Fans und gibt ihnen zu verstehen, dass er ihre Kultur besser kennt als die meisten anderen öffentlichen Persönlichkeiten und sie sogar in ihren Praktiken unterstützt.

Er bietet seinem Fandom, das er selbst „Colbert Nation“ getauft hat, eine eigene Plattform im Internet. Online und in seiner Show ruft er oft Wettbewerbe und Aktionen aus, die sich spezifisch mit den kreativen Aktivitäten des Fandoms decken.

Unter anderem rief er im Jahr 2008 dazu auf, eine langweilige Rede des damaligen republikanischen Präsidentschaftskandidaten John McCain neu und spannend zusammenzuschneiden.<sup>180</sup> Fans luden ihre Filme auf *YouTube* hoch und die siegreichen Beiträge wurden mehrfach im *Colbert Report* vorgeführt.

Stephen Colbert hat durch seine Fandom-Expertise eine große Gruppe von Anhängern, die jedes Mal begeistert mit ihm interagieren; sei es zum „Trollen“ von Wikipedia-Artikeln durch das Editieren mit falschen Informationen oder für einen guten Zweck in Form von Spendenaktionen.

---

<sup>180</sup> Colbert Nation Website: <http://www.colbertnation.com/video/tag/Green%20Screen%20Challenge-|-John%20McCain?sortby=views&order=desc>

## 6.4. Das „Doctor Who“-Fandom und Russell T. Davies

Die Beziehung zwischen den heutigen Verantwortlichen von *Doctor Who* und ihrem Fandom ähnelt glücklicherweise nicht mehr jenem Verhältnis der achtziger Jahre.

Durch das Internet stehen der BBC und dem Produzenten viele Möglichkeiten offen, mit dem Fandom in Kontakt zu treten. Auf der offiziellen Seite des Programms findet sich eine beachtliche Auswahl von zusätzlichen Informationen und interaktiven Angeboten, zum Beispiel Videos, Galerien, Interviews und Spiele.<sup>181</sup>

Im Gegensatz zu früher lassen sich so online vom Sender alle offiziell abgesegneten Inhalte und insbesondere der „Canon“ der Serie bündeln und dem Fandom zur Verfügung stellen.

Viele Autoren der Serie und der derzeitige Produzent Stephen Moffat sind inzwischen auf *Twitter* und interagieren dort miteinander und mit ihren Fans.

### 6.4.1. Geschlechterrollen

Russell T. Davies, selbst Fan der Serie in ihrer klassischen Form<sup>182</sup> und verantwortlich für die Neuauflage von *Doctor Who* bis zum Jahr 2010, leistete einen großen Beitrag zur Anpassung der Produktion an kontemporäre Werte. Die Welt war in den Sechzigern und Siebzigern noch eine andere; deshalb mussten sowohl politische, als auch gesellschaftliche Bezüge für eine erfolgreiche Wiedereinführung der Serie auf aktuelle Gegebenheiten umgeformt werden.

Trotz seines eigenen Hintergrunds im Fandom lehnt Davies es ab, sich von einzelnen Gruppen im Internet beeinflussen zu lassen, da er sie nicht für repräsentativ hält.<sup>183</sup>

Er brachte als offen schwuler Produzent, der bereits so bahnbrechende Formate wie „Queer As Folk“ erschuf, eine Vielfalt mit in die Serie, wie sie vor einigen Jahrzehnten noch nicht denkbar gewesen wäre. Charaktere aller Hautfarben und sexueller Orientierungen fanden plötzlich ihre Repräsentanten in *Doctor Who*.

Einer seiner beliebtesten „Schöpfungen“ ist die Figur des Jack Harkness, dem später sogar seine eigene, immer noch erfolgreich laufende, Serie „Torchwood“ gewidmet wurde. Jack Harkness ist in der Geschichte ein Freigeist aus dem 51. Jahrhundert, der nicht nur bisexuell ist, sondern auch Beziehungen mit diversen außerirdischen

---

<sup>181</sup> <http://www.bbc.co.uk/doctorwho>

<sup>182</sup> Russell T. Davies, „The Writer’s Tale“, S.75

<sup>183</sup> Russell T. Davies im Interview mit Metro, <http://www.metro.co.uk/showbiz/interviews/43167-60-seconds-russell-t-davies>

Lebensformen nicht abgeneigt ist. Er behielt traditionell männliche Attribute wie Muskelkraft und die Führerrolle, durchbricht sie jedoch auch durch seinen freizügigen Umgang mit Emotionen.

Jenkins schreibt hierzu, dass die androgyne oder doppeldeutige Darstellung von Figuren und ihrer Sexualität im Science-Fiction-Genre für Fans oft einen wichtigen Ankerpunkt der Identifikation bietet, da sie eine mögliche Utopie in der Zukunft versprechen, in der alle Menschen als gleich gewertet werden.<sup>184</sup>

Er nennt als Beispiel der Vermeidung dieser Identifikation durch Produzenten das „Markieren“ von Charakteren in *Star Trek: The Next Generation*. Dort wurde durch heterosexuelle Beziehungen und spezifische Hinweise eine Konformität hergestellt, die Zweideutigkeiten beseitigen sollte und damit die Erarbeitung eines Metatexts durch die Fans erschwerte<sup>185</sup>.

Die Darstellung von Geschlechterrollen und Sexualität ist in Science-Fiction ein wichtiger Aspekt insbesondere dadurch, dass seine Geschichten oft in der Zukunft spielen. Der andauernde Kampf der Gleichberechtigung müsste demnach Früchte getragen haben; wäre dies nicht der Fall, geriete der Autor in Erklärungsnot.<sup>186</sup>

Die öffentliche Darstellung von nicht-heterosexuellen Charakteren, welche von Russell T. Davies in *Doctor Who* geboten wurde, beschränkte sich jedoch nicht nur auf utopische Planeten in ferner Zukunft, sondern brachte die Thematik auch unaufgeregt ins Hier und Jetzt normaler Menschen auf der Erde.

Fans erkannten in seiner Philosophie ihr eigenes Streben nach Toleranz und ihre Visionen von der Zukunft der Menschheit wieder. Seine Version des alt hergebrachten Materials war einer der Gründe, warum die Serie in ihrer Neuproduktion ein sofortiger Erfolg wurde.

## 6.5. Ausblick

Abschließend lässt sich sagen, dass nicht nur der Inhalt eines Programms, sondern auch die Art, in der sich das Produktionsteam nach außen hin gibt, eine zunehmend bedeutende Rolle für ihre Akzeptanz unter den Fans spielt.

---

<sup>184</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.94

<sup>185</sup> Henry Jenkins, „Fans, Bloggers, and Gamers“, S.110

<sup>186</sup> Rebecca Feasey, „Masculinity and Popular Television“, S.58

Die Vernetzung der Enthusiasten durch das Internet, welches jegliche Information mit nur wenigen Klicks freilegt, lässt eine andere, weit persönlichere Art der Kommunikation zwischen den beiden Parteien entstehen. So gesehen gibt es kein Entkommen mehr vor dem Fandom und seiner neugewonnenen Sichtbarkeit.

Sicherlich bleibt auch die Möglichkeit der kompletten Abschottung gegenüber der digitalen Fangemeinde, jedoch beziehen sich auch die übrigen Medien immer häufiger auf die anhaltenden Debatten im Internet und es sind in den meisten Fällen wenigstens immer einige Schauspieler oder Autoren in den gängigen sozialen Netzwerken präsent.

Durch ihren alltäglichen Umgang mit Anhängern ihres Materials kommen Fernsehmacher häufiger mit den Praktiken des Fandoms in Berührung und können sich so auch besser in ihre Motivationen und Erwartungen hineinversetzen, was sowohl ein Vorteil, als auch ein Fluch sein kann. Trotz aller Vorbehalte ist es jedoch wichtig, dass Fernsehschaffende mit der Zeit gehen und die Möglichkeiten der neuen Medien nutzen, um eine Brücke zu ihren Fans zu schlagen.

## **7. Fazit**

Die zahlreichen Traditionen, Ausdrucksweisen und die ständige Neuerfindung des Fandoms machen es nahezu unmöglich, diese über den ganzen Globus verteilte Gemeinschaft in ihrer Gesamtheit zu erfassen. Ein Blick auf bestimmte Details der Fandomkultur zeigt jedoch bereits, wie vielfältig und ausgeklügelt die Bräuche ihrer Gruppierungen sind. Neben der Erschaffung kreativer Werke und der ständigen Umdeutung von Material besteht zwischen den Mitgliedern ein fester Zusammenhalt, der ihnen die Abgrenzung gegenüber der restlichen Gesellschaft ermöglicht.

Fanpraktiken haben sich inzwischen über alle Medien hinweg ausgebreitet. Die Solidarität der Fans untereinander erlaubt es ihnen, bei ihren Unternehmungen als einheitliche Macht zu agieren und Veränderungen in der Medienlandschaft zu erwirken.

Eine ausführliche Beschäftigung mit der Dynamik innerhalb der Fankultur zeigt, dass sie weitaus komplexer ist, als es sich aufgrund von Stereotypen vermuten ließe.

Trotz aller Neuerungen hat sich das Fandom in seiner Essenz von seinen Wurzeln nicht weit entfernt. Auch vor 30 oder 40 Jahren widmete es sich mit viel Enthusiasmus und Hingabe Produktionen, die von Anderen als banal abgetan wurden. Ungeachtet dieser Ansichten machten Fans jenes Material zu ihren Ankerpunkten in der Medienwelt, indem sie selbstbewusst ihre eigenen Bedeutungen und Werte anbrachten.

Sie nutzen die Medienobjekte der Popkultur, um sich durch sie aus einer anfänglichen Machtlosigkeit heraus eine idealisierte Welt aufzubauen, die sie selbst strukturieren und kontrollieren konnten. Sie entwickelten Hierarchien, einen eigenen Wortschatz und Traditionen, die das Lebensgefühl des Fandoms ausdrücken.

Das Fandom zeichnet sich noch immer durch seine Ideale und Hoffnungen für eine bessere Gesellschaft aus. Fans agieren nicht kommerziell, sondern „erobern“ das Material, um ihre Version einer inspirierten Geschichte öffentlich zirkulieren und sie mit anderen teilen zu können.

Ob damals durch die komplizierte Verknüpfung mehrerer Videorekorder oder heute durch *Final Cut Pro* und *YouTube*; Fans zeigten schon immer eine außerordentliche Fähigkeit der kreativen Erschließung von Technologie und Inhalten aller Art. Durch ihre Leidenschaft und ihr Herzblut leisten die Fans einen wichtigen und nun auch sichtbaren Beitrag zur Medienlandschaft. Schon manch ein Fan hat durch seine inspirierte Arbeit an fremdem Material den richtigen Start ins Berufsleben gefunden und es gibt viele Anzeichen dafür, dass seit Jahrzehnten ein nicht vernachlässigbarer Teil der jeweils nächsten Generation professioneller Medienschaffender aus den Reihen des Fandoms stammt.

Jeder Fan wird in der Gemeinschaft als potenzieller Autor angesehen und kann ohne Hindernisse seine eigenen Beiträge zum kreativen Erbe der Fandomkultur leisten. Die Chance auf Anerkennung und Archivierung der Arbeiten durch das organisierte Fandom sind ungleich höher als im kommerziellen Umfeld des Weltmarktes.

Die Kulturgüter und besonderen Bräuche des Fandoms sind nicht nur in ihren eigenen Reihen von Bedeutung, sondern haben sich inzwischen vor allem im Internet untrennbar mit anderen Ausläufern der Popkultur vermischt.

Selbst Gelegenheitszuschauer sehen selten auf eine strikt passive Weise fern; zumindest im Bekanntenkreis bringen sie oftmals gesendete Programme zur Sprache.

Nicht nur Fans, sondern Konsumenten im Allgemeinen schaffen sich neue Bedeutungen für Objekte, die ihnen für ihren Alltag angeboten werden. So wird beispielsweise in der Werbung ein Auto oft mit Freiheit und Kraft assoziiert. Wenn etwas keine Bedeutung für einen Konsumenten hat, dann wird er aus Mangel an Interesse mit höherer Wahrscheinlichkeit auch nicht wieder zum Produkt zurückkehren.

Die Praxis der Fans, Gesehenes zu deuten und es auf ihr alltägliches Leben zu beziehen, unterscheidet sich also lediglich durch ihre komplexe und oft gegen die Autorität gerichtete Lesart des Materials von jenen Vorgängen, die bei Gelegenheitszuschauern ohnehin stattfinden.

Die Position des Fans innerhalb der Gesellschaft hat sich durch das Internet im Laufe der Jahre gebessert, denn durch seine zunehmende Sichtbarkeit und Legitimität der Ausdrucksformen ist auch die Akzeptanz gestiegen. Fans haben als Pioniere in der digitalen Welt die neue Art der Kommunikation nachhaltig mitgeprägt und so ihre eigenen Bräuche effektiv verbreitet.

Sie verweilen inzwischen nicht mehr nur am Rande der Popkultur, sondern bewegen sich mittendrin und bringen ihre Werke als substanziellen Teil dieser Kultur an. Sie haben sich schnell dem neuen Tempo des Informationsaustauschs im Zeitalter sozialer Netzwerke und interaktiver Blogs angepasst und nutzen diese wie selbstverständlich als Erweiterung ihres großen Repertoires von Werkzeugen.

Inzwischen haben die meisten Medienproduzenten längst erkannt, dass es sich lohnt, die Fans auf ihrer Seite wöhnen zu können. Viele Sendeanstalten bieten online eine große Auswahl von Extramaterial und kompetitiven Aktivitäten für Zuschauer, die zu mehr Interaktion mit dem Programm anregen. Durch eine solche Vielfalt werden die offiziellen Angebote für viele Fans zu attraktiven Plattformen. Von Sendern gestellte Fangruppen werden im „freien“ Fandom häufig noch als zweischneidiges Schwert wahrgenommen. Einerseits ist zusätzliches Material des Programms zweifelsohne willkommen, andererseits wirken die Bedingungen, welche in Verbindung mit ihrer Nutzung gestellt werden, oft einschränkend für die Entwicklung von Fanaktivitäten.

Derartige Webseiten bieten auch Foren und Chats an; ein Versuch von offizieller Seite, den Diskurs des Fandoms unter dem eigenen Dach stattfinden zu lassen. Diese

Onlineangebote werden in der Regel ebenfalls im Fernsehen während der Ausstrahlung des Programms angepriesen und sorgen so für einen stärkeren Zulauf.

Auf diese Weise können die Sender das Rezeptionsverhalten ihrer Anhängerschaft zwar immer noch nicht komplett kontrollieren, jedoch lassen sich bestimmte Aktivitäten unterdrücken, Themen moderieren oder gar verbieten. Fanmethoden werden immer häufiger genutzt, um eine spezifische Nutzerschaft für die offiziellen Plattformen abzuwerben. Die besondere Kreativität und Produktionskraft der Fans macht sie interessant für die Entwicklung einer loyalen Basis, welche leichter für unternehmerische Kampagnen ausgenutzt werden kann.

Eine treue Fanbasis bedeutet auch immer den Rückhalt von Konsumenten, die sich von einem Produkt nicht so schnell abwenden wie Gelegenheitsnutzer.

Trotz der neuen Ansätze großer Sendeanstalten sind Fans jedoch durch ihre Auffassungsgabe nach wie vor immer einen Schritt voraus in der Analyse der Situation und werden sich nicht einfach einer Marketingstrategie fügen. Besonders im freien Raum Internets haben Fans durch ihren Vorteil als „Experten“ eine neue Freiheit erlangt, die es ihnen erlaubt, ihre Bräuche und Traditionen ungeachtet der angedrohten Einschränkungen, beispielsweise rechtlicher Schritte, ausüben zu können.

Die Entwicklungen des *Web 2.0* und mit ihnen auch die Fantraditionen sind nicht mehr aufzuhalten; ein Aufbrechen der rigideren Strukturen großer Unternehmen der Branche und ein Ansatz der Kollaboration zwischen Fans und Fernsehmachern wäre folglich der nächste Schritt.

## **Quellenangaben**

(alphabetisch nach dem Namen des Autors und nach Medium sortiert):

### **Literaturverzeichnis:**

**Adams, Douglas** (1982); „Life, the Universe and Everything“, Pan Macmillan

**Brockhaus** Enzyklopädie in 20 Bänden (1966), 17. Auflage, F.A. Brockhaus

**Caldwell, John T.** (2009); Vicki Mayer (Editor), Miranda J. Banks (Editor);  
„Cultural Studies of Media Industries“, T & F Books US

**Chambers, Iain** (1986); „Popular Culture: The Metropolitan Experience (Studies in Culture and Communication)“, Routledge

**Davies, Russell T.** (2010); „The Writer’s Tale: The Final Chapter“, BBC Books

**Dawkins, Richard** (2007); „The God Delusion“, Black Swan

**Döring, Nicola** (2003); „Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen“, Hogrefe-Verlag

**Feasey, Rebecca** (2008); „Masculinity and Popular Television“,  
Edinburgh University Press

**Fiske, John** (1987); „Television Culture (Studies in Communication Series)“,  
Routledge

**Fiske, John** (1989); „Reading Television“, Routledge

**Gauntlett, David** (2002); „Media, Gender and Identity: An Introduction“, Routledge

**Harrington, C. Lee** (1995); „Soap Fans: Pursuing Pleasure and Making Meaning in Everyday Life“, Temple University Press

**Hills, Matt** (2002); „Fan Cultures (Sussex Studies in Culture and Communication)“,  
Routledge

**Jenkins, Henry** (1992); „Textual Poachers“, Routledge

- Jenkins, Henry** (2008); „Convergence Culture“, New York University Press
- Jenkins, Henry** (2006); „Fans, Blogger and Gamers: Essays on Participatory Culture“, New York University Press
- Lewis, Lisa A.** (1992); „The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media“, Routledge
- Maier, Tanja** (2007); „Gender und Fernsehen: Perspektiven einer kritischen Medienwissenschaft“, Transcript
- McLuhan, Marshall** (1995); Bruce R. Powers (Autor), Herbert M. McLuhan (Autor), Claus-Peter Leonhardt (Autor); „The Global Village. Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert“, Junfermann-Verlag
- Robb, Brian J.** (2009); „Timeless Adventures – How Doctor Who Conquered TV“, Kamera Books
- Rush, Gebhard** (2007); Helmut Schanze (Autor), Gregor Schwering (Autor); „Theorien der neuen Medien“, Utb
- Shatner, William** (1999); „Get A Life!“, Simon & Schuster Ltd
- Tulloch, John** (1995); Henry Jenkins (Autor); „Science Fiction Audiences: Watching *Doctor Who* and *Star Trek*“, Routledge
- Thornham, Sue** (2007); Valeria Alia (Editor); „Women, Feminism and Media“, Edinburgh University Press
- Winter, Rainer** (1995); „Der produktive Zuschauer – Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess“, Herbert von Halem Verlag
- Winter, Rainer** (2002); Lothar Mikos (Herausgeber), Thomas Hartl (Übersetzer); „Die Fabrikation des Populären: Der John Fiske-Reader“, Transcript

### **Sonstige Publikationen:**

*Enterprise Magazine*, Ausgabe 2, 1984

*Menagerie* Fanzine von Paula Smith und Sharon Ferraro, Ausgabe 2, 1974

*Starburst Magazine*, Ausgabe 97, 1986

„An Unearthly Child“ **Audience Reaction Report**, BBC Archivmaterial, 1963

*Radio Times*-Artikel, BBC Archivmaterial vom 3. November 1966

### **Online-Quellen:**

(Alle im Folgenden aufgelisteten Quellen sind in ihrer zitierten Form am 18.02.2011 zum letzten Mal überprüft worden.)

#### **-BBC**

**H2G2-Enzyklopädie** “Restoring and Construction”: <http://www.bbc.co.uk/dna/h2g2/alabaster/A14066589>

Gary Russell-**Interview**: <http://www.bbc.co.uk/doctorwho/news/cult/news/drwho/2004/01/01/13719.shtml>

**News**: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/1965981.stm>

Offizielle **Doctor Who** Webseite: <http://www.bbc.co.uk/doctorwho/>

**Points of View**: <http://www.bbc.co.uk/dna/mbspointsofview/NF1951566?thread=7447894>

**Studien**: [http://news.bbc.co.uk/2/shared/bsp/hi/pdfs/08\\_03\\_10\\_BBC\\_internet\\_poll.pdf](http://news.bbc.co.uk/2/shared/bsp/hi/pdfs/08_03_10_BBC_internet_poll.pdf)

-**Colbert Challenge**: <http://www.colbertnation.com/video/tag/Green+Screen+Challenge-|John+McCain>

-**Der Spiegel**: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,452419,00.html>

-**Focus Online** Archiv: [http://www.focus.de/intern/archiv/internet-youtube-sperrt-musikvideos-in-deutschland\\_aid\\_386009.html](http://www.focus.de/intern/archiv/internet-youtube-sperrt-musikvideos-in-deutschland_aid_386009.html)

-**Forsa**-Umfrage Mobiltelefone: [http://www.bitkom.org/de/presse/8477\\_64819.aspx](http://www.bitkom.org/de/presse/8477_64819.aspx)

-Uhura in der **Internet Movie Database**: <http://www.imdb.com/character/ch0001462/>

-**Metro**-Interview: <http://www.metro.co.uk/showbiz/interviews/43167-60-seconds-russell-t-davies>

-(N)**ONLINER** Atlas Studie Internetzugang: <http://www.initiated21.de/category/nonliner-atlas/nonliner-atlas-2010>

-Offizielle **Anne Rice** Webseite: <http://www.annerice.com/ReaderInteraction-MessagesToFans.html>

-Definition “MotW” auf **TV Tropes**: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MonsterOfTheWeek>

**Erwähnte Seiten:**

-<http://www.youtube.com>

-<http://www.livejournal.com>

- <http://fandomsecrets.livejournal.com>

- <http://ohnotheydidnt.livejournal.com>

-<http://www.tvtropes.org>

-<http://www.facebook.com>

-<http://www.twitter.com>

-<http://tumblr.com>

-<http://www.fanfiction.net>

## **Eidesstattliche Erklärung**

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Magisterarbeit „Fandomkultur“ selbstständig verfasst sowie die benutzten Quellen und Hilfsmittel vollständig angegeben habe und dass die Arbeit nicht bereits als Prüfungsarbeit vorgelegen hat.

Braunschweig, den 24.02.2011

Julia Römer

Spreeweg 14

38120 Braunschweig

Deutschland