

Studentische Forschung an der Universität Wien

UR Das Journal

Volume 4

Komparatistische Streifzüge durch Fanfiction Studies

herausgegeben von Erika Unterpertinger mit Stefanie Haszler,
Christina Himmelbauer, Misha Mladenovic, Ricarda Rammer,
Mira Schuy und Pauline Wimmer



Impressum

Herausgeberin

Universität Wien
Universitätsring 1
1010 Wien
ctl@univie.ac.at

Editor-in-Chief

Erika Unterpertinger, Lina Theiß

Redaktionelle Betreuung am Center for Teaching and Learning

Johanna Lindner, Lina Theiß, Erika Unterpertinger

Inhaltliche Verantwortung für das Heft

Erika Unterpertinger

Redaktionsteam aus dem PS "Live long and prosper"

Stefanie Haszler, Christina Himmelbauer, Misha Mladenovic, Riccarda Rammer, Dunia Rifai,
Mira Schuy, Pauline Wimmer (Text- und Bildredaktion, inhaltliche Betreuung, Korrektorat und Lektorat)

Kontakt:

Institut für Europäische und Vergleichende Literaturwissenschaft, Sensengasse 3a, 1090 Wien
UR: Das Journal per E-Mail via urjournal.ctl@univie.ac.at

Layout

Stefanie Haszler, Christina Himmelbauer, Misha Mladenovic, Riccarda Rammer, Pauline Wimmer

Cover

Erika Unterpertinger

Verwendete Abbildung: Bild von Magdalena Schwingenschrot

Review-Verfahren

Die Beiträge des Heftes wurden im offenen Peer-Feedbacks der Studierenden untereinander geprüft und haben ein inhaltliches Feedback aus der Redaktion sowie der verantwortlichen Lehrveranstaltungsleitung erhalten.

UR: Das Journal ist eine multidisziplinäre Open-Access-Zeitschrift, die vom Center for Teaching and Learning (CTL) in Zusammenarbeit mit Studienprogrammleitungen und Studierendenorganisationen der Universität Wien herausgegeben wird. Sie ist ein multidisziplinärer Raum, in dem studentische Forschungsarbeit im Bachelor und im Master zugänglich gemacht werden. Alle Artikel stehen unter CC-BY-SA-4.0 Lizenz zur Verfügung. Die Form des Peer-Reviews wird im Rahmen der jeweiligen Ausgabe im Impressum angegeben.

ISSN: 2960-446X

Inhaltsverzeichnis

Editorial: Stimmen aus der Redaktion Stefanie Haszler, Misha Mladenovic, Ricarda Rammer, Pauline Wimmer	5
Editorial: Einleitendes der Lehrveranstaltungsleitung Erika Unterpertinger	7
Ein Kommentar zum Fan-Glossar Stefanie Haszler	12
Fanfiction: Eine Traumatherapiesitzung mit Biss Redaktionsteam	16
Fanart: Spike Sketches (Marlies Stephan)	22
Zur Verteidigung von Fanfiction: Das Image von Fanfiction heute, kritisch besprochen unter Anbetracht der Literaturgeschichte Clemens Bohnstingl, Selina Datzreiter, Franka Mascha, Mi(k)a Menzel	23
Untersuchung von Dante Alighieris Inferno als Phänomen einer historischen Fanfiction Andreas Allesch, Jana Cvetanovic, Eva Lindner	34
Fanfiction: a study in something beyond yourself Misha Mladenovic	44
(Un)Tod des Autors oder: Wie eine Fangemeinde mit ihrer Autorin ringen kann. Ein Blick auf die queeren Harry Potter Fans und J. K. Rowling Sophie Nathschläger	49
Monster, Restaurants & Bücherregale. Hilfswerkzeuge zur Erstellung eines moralischen Kompasses für die Bewegung in Fandom Spaces Lena T. Frieder	61
Fanfic & Gesellschaft: FanFictions sind mehr als Spielerei? Pia Wagner, A.K.	66
Fanart: Whang Zhi (Sleuth of the Ming Dynasty) (Evelin Balogh)	75
Fanlations und Fandom als transkulturelle Handlungsräume. Die Rolle von Übersetzer*innen in anglophonen GL und BL Fangemeinschaften Evelin Balogh, Kathleen Rabanillo, Marlies Stephan	76
Fandom - Safe(r) Space? Anna Franz, Sarah Anna Graumann, Vera-Matilda Kübler	87
Birdie's Eulogy Daze Dayne	97
Kann das Omegaverse als ein subversiver Raum verstanden werden, der patriarchale Machtstrukturen und sexuelle Normen hinterfragt? Valerie Lindner	98

Denial is a River in Egypt: your bias is gay! How RPS may help to queer the idol industry shown through the example of Haobin Ricarda Rammer	103
Cosplay is for everyone! Eine Reise durch Cosplay, Community, Fandom & Co. Patricia Reischer	113
Fanart: Jinx (Marlies Stephan)	124
Rollenspiele und Identitätsfindung Emma Scheid	125
Coping-Fanfictions und ihre Anteile an Fandoms Luis Ketter & Marie Kohls	133
Fanfiction im Spannungsfeld von Urheberrecht und Kunstfreiheit im digitalen Zeitalter Emilia Kampas	140
Glossar: Fan-Vokabular im Überblick Gruppe des PS „Streifzüge durch Fanfiction Studies“	146

Editorial

Stimmen aus der Redaktion

Stefanie Haszler, Misha Mladenovic, Ricarda Rammer,
Pauline Wimmer

Mit Fandom habe ich vor der Teilnahme am Seminar vor allem Comic Conventions oder andere große Veranstaltungen, die die Vernetzung von Fans untereinander und ein gemeinsames Feiern der Fankultur ermöglichen, verbunden. Gleichzeitig hatte ich auch die Fans bekannter Pop- Künstler*innen vor Augen, die ihre Lieblingsmusiker*in fast wie eine*n Heilige*n verehren. Durch das Seminar habe ich ein vielfältigeres Bild von Fandom gewonnen, nette Fans kennengelernt und ein bisschen an den Herzensthemen anderer teilhaben können.

Die Redaktionsarbeit hat mich interessiert, weil ich die Möglichkeit nutzen wollte, den Publikationsprozess einer Zeitschrift das erste Mal von einer Position hinter den Kulissen zu verfolgen. Besonders war in diesem Fall die Begeisterung vieler Student*innen und der Dozentin für unser Thema und die Kreativität und das Herzblut, die in diese Ausgabe geflossen und sie erst ermöglicht haben. Danke für die tolle Zusammenarbeit!

(Pauline Wimmer)

Ich fühle mich dem Konzept von Fandom schon seit ich denken kann verbunden, schon seit meiner ersten frühkindlichen Faszination mit Dinosauriern. Das war meine erste Erfahrung damit, etwas leidenschaftlichst zu lieben und meine ganze Energie zu investieren, um alles darüber zu lernen. Es war immer schon das Größte für mich, wenn ich jemanden fand, der meine Leidenschaften teilte - damals noch auf dem Spielplatz oder in der Schule. Als Teil einer tatsächlichen Fan-Community habe ich mich zum ersten Mal mit 12 oder 13 gefühlt, als ich mein erstes Smartphone bekam und plötzlich Zugang zu sozialen Medien hatte.

Empfohlene Zitierweise: Haszler, Stefanie, Mladenovic, Misha, Rammer, Ricarda, & Wimmer, Pauline (2025). Editorial. Stimmen aus der Redaktion. UR: Das Journal, 4(1), S. 5-7. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250400A>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Plötzlich konnte ich mit anderen Fans meiner Lieblingsserien und -bands (hier ein Shoutout an Fewjar) im großen Stil kommunizieren. Seitdem lebe ich auf Discord-Servern und in Fanforen mein Fansein aus, lese Fanfiction und gehe regelmäßig auf Conventions, um meine Cosplays auszuführen und mich mit anderen Fans auszutauschen.

Fandom bedeutet mir sehr viel, und deshalb war es mir eine Freude, ein Seminar mit ebendiesem Thema zu besuchen und auch hier eine Gemeinschaft zu finden.

Für die Redaktionsarbeit habe ich mich gemeldet, weil ich im Seminar gemerkt habe, dass viele Fandom-Begriffe bei weitem nicht so selbstverständlich sind, wie sie mir vorkommen. Daher wollte ich unbedingt ein Glossar erstellen, das über ebendiese Begriffe aufklärt (siehe auch: Kommentar zum Fan-Glossar). Es war toll, mit dem Redaktionsteam zusammenzuarbeiten und etwas über das Lektorat und den Veröffentlichungsprozess einer Zeitschrift zu lernen.

(Stefanie Haszler)

Meinen ersten richtigen Kontakt zu Fandoms hatte ich, als ich mit etwa 12 Jahren eine Obsession zu Warrior Cats entwickelte. Von da an gings bergab. Oder bergauf. Je nachdem wie man es betrachtet. Plötzlich war meine Liebe für Dinge nicht etwas das nur mir allein gehört, sondern etwas das ich teilen konnte. Ich wurde Fan von anderen Büchern, Autoren, Musikrichtungen, Bands, Filmen, Serien, Spielen, etc. Und da kamen auch ganz schnell die Fanfictions in mein Leben a la „my family sold me to One Direction“. Mittlerweile bin ich auch Teil der K-Pop Fan community und durfte da auch die dunkleren Seiten kennenlernen. Durch das Seminar wurde ich jedoch wieder daran erinnert, dass der Hauptfokus nicht auf irgendwelchen arbiträren Fanwars liegen soll, sondern auf der Liebe, die man zu der Materie entwickelt hat. Es hat mich noch einmal die Begriffe „Fan“ und „Fandom“ hinterfragen lassen und mich dazu gebracht, meine eigenen Definitionen davon zu erweitern.

Die Redaktionsarbeit hat mich angesprochen, weil ich selbst bereits Erfahrung im Publizieren habe (shout-out to Universe!) und ich mein angeeignetes Wissen einsetzen, sowie Neues dazu lernen wollte. Außerdem war ich schon immer ein wahnsinnig neugieriger Mensch und konnte es mir daher nicht entgehen lassen, alle Texte vorab lesen zu dürfen. Und ich wurde natürlich nicht enttäuscht! Man kann wirklich fühlen, wie viel Liebe in dieses Projekt gesteckt wurde. Von den Essays selbst, den genialen Autor*innen, unserer wundervollen Professorin und hoffentlich auch von uns, dem Redaktionsteam. Vielen Dank an alle!

(Ricarda Rammer)

Wenn ich an Fandom denke, denke ich auch unweigerlich an mein Leben. Ich war schon immer ein Fan von irgendetwas, egal was, und so bin ich in den entsprechenden Fandoms groß geworden; auf eine schräge Art und Weise waren diese Orte wie ein dritter Elternteil für mich. Ich schrieb schon Fanfiction, bevor ich wusste, dass sie Fanfictions waren und diese im Überfluss online abrufbar sind. Ich weiß nicht einmal mehr, wann genau ich anfang, weil es sich so anfühlt, als hätte ich schon immer geschrieben. Die unterschiedlichen Fandoms, in denen ich bin, sind wie Häuser, die einem immer offen stehen, selbst wenn man mal für eine Weile weg ist. Die Menschen, die ich so kennengelernt habe, sind für mich eine erweiterte Familie geworden. Da ich seit Jahren auch aktiv meine Fanfictions publiziere, konnte ich noch mehr Eindrücke gewinnen, am kulturellen und kreativen Austausch teilhaben und Gleichgesinnte finden, deren unterschiedliche Meinungen und Perspektiven meine eigene verändert haben.

Für die Redaktionsarbeit habe ich mich entschieden, weil ich von klein auf ein Journalismus-Nerd war, und Zeitungen zu lesen fand ich immer amüsant. Auch wollte ich schon immer wissen, wie sowas wirklich vonstatten ging, und über die verschiedenen Themen lesen, für die sich die anderen begeistert haben.

(Misha Mladenovic)

Editorial

Einleitendes der Lehrveranstaltungsleitung

Erika Unterpertinger

Fanfiction und Fandom sind eigentlich moderne Phänomene – der Begriff „Fanfiction“ stammt aus den Sechzigerjahren –, zugleich ist die Weltliteratur geprägt vom literarischen Transfer von Figuren, Themen, Topoi. Dieser Transfer beschränkt sich nicht nur auf Weltliteratur. Ganz im Gegenteil ist auch die Popkultur ein Schauplatz von Transfers. Fans verarbeiten in verschiedenen Medien Gedanken, Gefühle, Ideen zu ihren Lieblingsfiguren, bauen Welten, verhandeln Geschehnisse im „real life“. Daraus entstehen Fanart, Fanfiction, Cosplays, Musikvideos und viele andere Kreationen. Diese Kreationen haben wir – 32 Studierende und ich als ihre Lehrende – im Proseminar „Live long and prosper: Streifzüge durch Fanfiction Studies“ mit einem besonderen Fokus auf Fanfictions zum Thema gemacht.

Was macht Fanfiction aus?

Fanfictions sind Texte, die von Fans für Fans geschrieben werden. Sie behandeln alles, wovon man Fan sein kann – von fiktionalen Texten und Medien hin zu realen Personen (s. Real Person Fiction im Glossar) – und werden meist online veröffentlicht, zum Beispiel auf Plattformen wie Fanfiction.net oder dem Archive of Our Own (AO3) (Fanfiction, o. J.). Der Begriff selbst trat erstmals 1944 auf und beschrieb ursprünglich Geschichten von Fans über Fans (Hellekson & Busse, 2014, S. 5). Seither hat sich dies stark gewandelt.

Je nach Definition können unterschiedliche literarische Produkte als Fanfiction betrachtet werden. Die breiteste Definition sieht Fanfiction als Form kollektiven Erzählens an, andere legen einen Schwerpunkt auf das Vorhandensein von rechtlichen Urheber*innen oder betonen das Vorhandensein einer Fan-Community.

Empfohlene Zitierweise: Unterpertinger, Erika (2025). Editorial. Einleitendes der Lehrveranstaltungsleitung. UR: Das Journal, 4(1), S. 8-11. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250400B>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Zumeist wird Fanfiction allerdings als ein Re-Writing – ein Neu- oder Umschreiben – von Medien / TV-Serien definiert. Dieses Verständnis von Fanfiction hat seinen Ursprung im Science Fiction-Fandom der 1960er Jahre (Hellekson & Busse, 2014, S. 6).

Was hat Studierende während des Semesters erwartet?

Das Proseminar „Live long and prosper“ war im Sommersemester 2025 im Bachelorstudium Komparatistik am Institut für Europäische und Vergleichende Literaturwissenschaften angesiedelt. Es war in drei Phasen konzipiert, die jeweils in Form geblockter Lehrveranstaltungstermine umgesetzt wurden: Lektürephase, Projektentwicklung, Projektumsetzung.

Im Zuge der Lektürephase war das Ziel, innerhalb kurzer Zeit gemeinsam einen Überblick über verschiedene Diskurse innerhalb der Fan Studies und Fanfiction Studies zu gewinnen. Die Studierenden haben hierfür pro Kopf je zwei aus einer Auswahl aus acht Texten vorbereitet die anschließend im Rahmen der Lehrveranstaltung in Kleingruppen und im Plenum diskutiert wurden. Die Vorbereitung erfolgte individuell, in der Lehrveranstaltungszeit wandten wir zunächst Zeit auf, den Text zu besprechen, um ihn anschließend im Plenum mit anderen gelesenen Texten zu vergleichen.

Am Ende dieser Phase haben wir einerseits Begriffe gesammelt, die nicht für Menschen außerhalb von Fandoms verständlich sein könnten, andererseits haben die Studierenden Kleingruppen gebildet und sich auf ein gemeinsames Thema geeinigt. Diese Themen konnten sie dann im Zuge der Projektentwicklung ausarbeiten, wobei eine Sprechstunde mit mir verpflichtend war.

Die Projektumsetzung als dritter Teil der Lehrveranstaltung beinhaltete nicht nur das Klären allgemeiner Fragen zum finalen Beitrag, sondern auch Zeit zum Arbeiten am eigenen Projekt und für Peer-Feedback. So haben die Studierenden untereinander ihre Fortschritte begleitet und immer wieder besprochen.

Bei der Erstellung dieses Hefts war auch ein Teil der Studierenden beteiligt, weshalb sich für diese Kleingruppe, das Redaktionsteam, auch noch eine vierte Phase ergeben hat, die an das Ende der Präsenzphase anschloss: Redaktionsarbeit. Im Zuge dessen ging es um die inhaltliche Prüfung der Inhalte, um redaktionelles Feedback, um das Layouten. Und nun sind wir am Endergebnis angekommen: Einem Heft voller Beiträge von den Studierenden für alle, die sich für Fanfiction Studies interessieren!

Neben den üblichen akademischen Lernzielen – der kritischen Reflexion von Literatur in ihrem zeitgeschichtlichen Kontext, der Aneignung wissenschaftlicher Arbeitstechniken, dem Entwickeln einer Perspektive, die man auch literaturgestützt und argumentativ vertreten sollte – ging es mir auch darum, den Studierenden einen Ort zu geben, an dem ihre Interessen im Fokus stehen.

Selbstwirksamkeit war dabei eines meiner zentralen Anliegen; so haben wir etwa auch mit der Aufstellung der Tische und Stühle im Raum experimentiert, um zu sehen, wie wir am besten miteinander in Kontakt treten können.

Fandom ist ein Ort, an dem sich verschiedene Generationen, Bildungshintergründe, soziale Schichten treffen. Dementsprechend empfand ich als Lehrende es auch als wichtig, auf Augenhöhe zu diskutieren und zu arbeiten. Zugleich lag es an mir, den Rahmen zu halten. Damit haben mir meiner Wahrnehmung nach einen produktiven Raum für spannende Diskussionen eröffnet, wie ich ihn während meines eigenen Komparatistik-Studiums nur selten erlebt habe.

Was gibt es in diesem Heft?

Auf Basis unserer Diskussionen können in diesem Heft sechzehn kreative und wissenschaftlich Beiträge gelesen werden, die einen Bogen über die Diskussionen spannen, die wir im Rahmen des Proseminars geführt haben. Zwischen den Beiträgen sind Fanworks aus der Proseminar-Gruppe selbst eingestreut: Eine im Kollektiv geschriebene Fanfiction, eine Fanfiction eines Teilnehmenden, ein lyrischer Text, sowie Fanarts.

Zunächst mussten wir im Proseminar nicht selten überhaupt klären, was Begriffe heißen und haben auch schnell festgestellt, dass Fandoms eine eigene Sprache haben. Diese eigene Sprache der Fandoms haben wir auch für Leser*innen aufgeschlüsselt, die noch keinen Kontakt zu Fandom und Fanfiction hatten: nämlich mit einem kollektiv erstellten Glossar, in das Stefanie Haszler mit einem Kommentar einführt.

Fanfiction breit denken die beiden Beiträge am Anfang des Heftes. Bohnstingl et al. plädieren dafür, dass Fanfiction Literatur ist. Daran schließt der Text von Allesch et al. an, die Teile aus Dantes „Divina Commedia“ herausgreifen und argumentieren, weshalb auch Dante Fanfiction geschrieben hat.

Ein Teil der Diskussionen im Kurs drehten sich darum, ob es überhaupt noch gerechtfertigt ist, gewisse Kunst zu lesen. Ein prominentes Beispiel dafür ist die „Harry Potter“-Autorin J.K. Rowling. Entsprechend beschäftigt sich Sophie Nathschläger in ihrem Essay darum, wie die Harry Potter-Fangemeinde mit ihrer Autorin umgeht. L. Frieder beschäftigt sich hingegen allgemeiner mit der Frage, wie man solche Situationen innerhalb von Fandoms navigieren kann.

Fanfictions sind gesellschaftlich breit wirksam: Sie sind politisch, wirken aber auch in der Funktion der Kulturvermittlung. Fanfiction ist ein Politikum. Dies beweist nicht zuletzt, dass in Staaten wie Russland oder China Websites wie AO3 zensiert werden. Pia Wagner und A.K. fragen sich entsprechend, wie Fanfiction einen Raum für counter-narratives eröffnen kann. Fangemeinschaften leben von der Community selbst. Balogh et al. Betrachten anhand von zwei Beispielen, welche Rolle Übersetzer*innen von Boys Love (BL) und Girls Love (GL) Fangemeinschaften einnehmen.

Identitätsstiftung in Fandoms kann sehr unterschiedlich aussehen. Zum einen bieten Fandoms bis zu einem gewissen Grad Safe(r) Spaces – wie, betrachten Franz et al. genauer. Zum anderen können bestimmte Topoi patriarchale Strukturen weiterschreiben. Dies betrachtet Valerie Lindner mit dem Phänomen „Omegaverse“. Ricarda Rammer überlegt, wie Real Person Shipping (RPS) im K-Pop eine seltsame Form des gegenseitigen Engagements zwischen Idols und Fans bietet.

Identitätsstiftung kann auch heißen, sich auszuprobieren. Patricia Reischer nimmt die Leser*innen auf eine Reise durch das Cosplay-Universum mit, während Emma Scheid sich überlegt, wie Rollenspiele wie Dungeons & Dragons zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen.

Einen Sprung in die Zahlen machen Kohls und Ketter, die Tags verwenden, um zu untersuchen, wie Fanfiction als Coping-Mechanismus eingesetzt wird.

Das Heft schließt mit der Frage von Emilia Kampas, wo Fanfiction zwischen Urheberrecht und Kunstfreiheit anzusiedeln ist.

Wir freuen uns sehr über diese vielseitige Ausgabe von „UR: Das Journal“ und wünschen viel Spaß beim Stöbern!

Literaturverzeichnis

Fanfiction. (o. J.). Fanlore.org. <https://fanlore.org/wiki/Fanfiction>

Hellekson, K., & Busse, K. (Hrsg.). (2014). The Fan Fiction Studies Reader. University of Iowa Press,. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/univie/detail.action?docID=1629507>

Ein Kommentar zum Fan-Glossar

Stefanie Haszler

Fansprache, O Fansprache, wo soll ich nur anfangen?

Welch ein faszinierendes und tragisch untererforschtes Themengebiet der Linguistik – es bricht mir das Fanherz, und das Linguistinnenherz mit dazu. Nur wenige Linguist*innen haben sich bis jetzt ins Dickicht der Fan-Communities vorgewagt, und ihre Artikel sind weit über die Teilgebiete der Linguistik verstreut. Vereinzelt finden sich Texte zum Spracherwerb in Fandom-Kontexten (Kiaer & Lo, 2025; Sauro, 2014), zum Einfluss des Englischen auf internationale Fansprache(n) (Kiaer & Ahn, 2024; Roig-Marín, 2016) und zur Wortbildung in Fandoms (Hadžiahmetović Jurida & Hadžibeganović, 2020; DiGirolamo, 2012). Es hat sich jedoch noch keine Unterdisziplin der Fansprachenforschung etabliert. Ein Versäumnis, wenn man den einzigartigen Jargon bedenkt, der Interaktionen in Fandom-Spaces zugrunde liegt.

Aus linguistischer Perspektive ist Fansprache nämlich ein Jargon oder ein Soziolekt. Sie ist eine Sprachvarietät, deren Ausdrücke nur den Angehörigen einer bestimmten Gruppe verständlich sind. Im Fall von Fansprache(n) definiert sich diese Gruppe durch die Teilnahme an Fankultur, also durch gemeinsame Interessen. Wie bei Jargons üblich, kann auch Fansprache zur „Konstitution der Identität einer Gruppe beitragen und diese nach außen abgrenzen helfen“ (Metzler, 2024, S. 300; siehe auch Hadžiahmetović Jurida & Hadžibeganović, 2020, S. 160). Dies gilt für die Abgrenzung einzelner Fandoms voneinander, aber auch für die Abgrenzung zwischen Fans und Nicht-Fans.

Jedes Fandom ist eine eigene Subkultur mit einer eigenen Sprachverwendung. Wie für Jargons typisch, sind viele Begriffe dieser Fansprachen für Nichtfans unverständlich. Man nehme zum Beispiel das Acronym *JCBP*, das im Fandom der

Empfohlene Zitierweise: Haszler, Stefanie (2025). Ein Kommentar zum Fan-Glossar. UR: Das Journal, 4(1), S. 12-15.
DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250401>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Videospielreihe *Kingdom Come: Deliverance* für den freudigen Ausruf *Jesus Christ Be Praised* steht. Dieser Phraseologismus ist in der mittelalterlichen Spielwelt so geläufig, dass er sich direkt auf den Sprachgebrauch der Fans im 21. Jahrhundert ausgewirkt hat (siehe z.B. die Kommentare zu Dale, 2025). Außerhalb des Fandoms hat er als Initialwort mit Religionsbezug jedoch doppeltes Potenzial, für Verwirrung zu sorgen. Ähnliche Memes und Insider gibt es in beinahe jedem Fandom und gelegentlich überschreiten sie Fandomgrenzen und verbreiten sich im weiteren Internet. Zum Beispiel wird das Idiom *sweet summer child* seit seiner Verwendung in *Game of Thrones* weitreichend zur leicht herablassenden Beschreibung von naiven Personen verwendet. Der Ursprung des Idioms ist den meisten Fans aber nicht bewusst; es hat sich als geflügeltes Wort verselbstständigt (Dime Store Adventures, 2024). Somit gehört *sweet summer child* sowohl zum fandominternen Jargon von *Game of Thrones*, als auch zur fandomübergreifenden Fansprache.

Fandomübergreifende Fansprache ist ausschlaggebend für die Identitätsbildung aller Fandoms, die gemeinsam die größere Subkultur Fandom bilden. Das offensichtlichste Erkennungsmerkmal von Fan-Jargon ist sein Vokabular, das allgemeine Begriffe wie Fandom, Fanfiction oder Fanart einschließt, aber auch Bezeichnungen für spezifische Fanfiction-Genres, Ao3-Tags, Medientropen und vieles mehr. Andere Eigenheiten von Fansprache überschreiten die Wortebene: Die Bildung von Shipnamen unterliegt zum Beispiel im englischsprachigen Raum gewissen fandomübergreifenden Regeln (DiGirolamo, 2013). Ein ungewöhnlich produktiver Wortbildungsprozess in Fandoms ist die Bildung von Akronymen, wie ein bekannter Tumblr-Post an der Fanfiction-Beschreibung *ao3 mcu a:aou abo bdsm ot3 hs au pwp* demonstriert (bootycap, 2014; siehe auch Hadžiahmetović Jurida & Hadžibeganović, 2020, S. 168). Gleichzeitig zeigt dieser Post, wie Jargon zur Gruppenabgrenzung verwendet werden kann – die Akronymfolge, die von Verfasser*in bootycap als verständlich und deskriptiv beschrieben wird, sorgt bei vielen anderen Tumblr-User*innen für Stirnrunzeln („ao3 mcu a:aou bdsm ot3 hs au pwp“, 2025; Auflösung siehe Glossar). So kann die Spezifität und Komplexität von Fansprache gelegentlich auch die Kommunikation zwischen Fans erschweren. Ohne Fansprache ist es aber beinahe unmöglich, über Fandom zu reden, geschweige denn darüber wissenschaftlich zu schreiben.

Um dieses Dilemma zu lösen, findet sich am Ende dieses Hefts ein Glossar, das die enthaltenen Essays allen Fans und Nichtfans zugänglich machen soll. Es wurde von den Beitragenden kollaborativ erstellt und bietet eine gemeinsame Begriffsbasis für diese Ausgabe. Solch ein Konsensus ist dringend notwendig, da die Bedeutung von Fansprachen-Termini je nach Internetseite und Kulturkreis, von Fandom zu Fandom und sogar von Fan zu Fan variiert.

Zudem verändert sich Fan-Jargon im Zeitalter von Social Media schnell; Definitionen sind bereits nach wenigen Jahren veraltet (Winterwood, 2018). Das Glossar hat daher keinen Vollständigkeitsanspruch und stellt keine allgemeingültigen Definitionen auf, sondern beschreibt rein die Wortverwendung in den Beiträgen dieses Bandes. Das Glossar ist somit kein Wörterbuch, sondern vielmehr eine Bedienungsanleitung für diese Ausgabe.

Hiermit ist der primäre Zweck dieses Kommentars erfüllt: Sie, liebe Leser*innen, wurden auf das Glossar am Ende dieses Bandes aufmerksam gemacht und über seinen Zweck und Inhalt aufgeklärt. Während Sie sich in unsere literatur- und kulturwissenschaftlichen Ergüsse über Fans und Fandom vertiefen, können Sie das Glossar jederzeit für Definitionen konsultieren oder sich einfach an den Einträgen erfreuen.

Das Redaktionsteam wünscht viel Vergnügen beim Lesen und beim Nachschlagen!

Hier geht's zum Glossar!



Literaturliste

- ao3 mcu a:aou abo bdsm ot3 hs au pwp. (2025, 4. Jänner). In Fanlore. https://fanlore.org/wiki/Ao3_mcu_a:aou_abo_bdsm_ot3_hs_au_pwp [Zugriff: 18.07.2025]
- bootycap. (2014, 10. Oktober). ao3 mcu a:aou bdsm ot3 hs au pwp. Tumblr. <https://bootycap.tumblr.com/post/104814316395/> [Zugriff 18.07.2025]
- Dale, L. [JanPtacek]. (2025, 8. März). Insider Gaming calls me a “superstar streamer” thanks to [KCD2]. Reddit. <https://www.reddit.com/r/kingdomcome/comments/> [Zugriff 01.08.2025]
- DiGirolamo, C. M. (2012). The fandom pairing name: Blends and the phonology-orthography interface. *Names*, 60(4), 231–243. <https://doi.org/10.1179/0027773812Z.000000000034>
- Dime Store Adventures. (2024, 12. Juli). *Was “sweet summer child” invented by Game of Thrones?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dyD6SCAILT0>
- Glück, H., Rödel, M. (Hg.). (2024). *Metzler Lexikon Sprache* (6., aktualisierte und überarbeitete Auflage). J.B. Metzler. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-05985-7>

- Hadžiahmetović Jurida, S. & Hadžibeganović, A. (2020). Word-formation processes in the fandom jargon. *Društvene i Humanističke Studije*, 12, 159–174.
- Kiaer, J., & Ahn, H. (2024). Emergence of Korean English: How Korea's dynamic English is born. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003284956>
- Kiaer, J., & Lo, A. (2025). Fandom language learning: A digital transformation of language education in the AI age. Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781350355439>
- Roig-Marín, A. (2016). Anglicisms in music fandom terminology: The idiosyncratic use of self-referential nouns in the language of youth. *Atlantis*, 38(2), 181–199. <https://www.jstor.org/stable/26330851>
- Sauro, S. (2014). Lessons from the fandom: Technology-mediated tasks for language learning. In González-Lloret, M., & Ortega, L. (Hg.), *Technology-mediated TBLT: Researching technology and tasks* (pp. 239–262). John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/tblt.6.09sau>
- Winterwood, L. (2018). Discourse is the new wank: A reflection on linguistic change in fandom. *Transformative Works and Cultures*, 27. <https://doi.org/10.3983/twc.2018.1276>

Eine Traumatherapiesitzung mit Biss

Redaktionsteam

Abstract:

Eine komplett normale Gruppentherapiesitzung, geleitet von Yoda und Leonardo DiCaprio. Heute versammelt: Ginny, Bella, Pingu und eine mysteriöse flexible rosa Masse. Welche Probleme beschäftigen diese bekannten Filmfiguren? Und wie sehr hassen alle DiCaprio? Let's find out!

Tags:

#crackfic, #Harry Potter, #Ginny, #Starwars, #Yoda, #Pingu, #Twilight, #Bella Swan, #Leonardo DiCaprio (derogatory), #Flexible Rosa Masse, #Barbapapa, #I mean Barbaperson, #Gruppentherapie, #impersonating, #murder, #mentions of blood, #implied Ginny/Bella, #biblically accurate DiCaprio, #hurt/no comfort (for your mental sanity and ours)

Hier geht's zum Glossar!



Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Wir befinden uns in einer dunklen Altbauwohnung im Erdgeschoss eines klassischen Wiener Wohnhauses im 2. Bezirk. Die Wohnung ist mit einigen nach altem Leder riechenden Sofas bestückt. Der intensive Geruch von Kaffee und Zigaretten steigt Yoda in die Nase, während er einen Blick auf die vor ihm versammelte Runde trauriger Gestalten wirft.

Yoda: Hier wir sind. Trauma teilen wir müssen. Ginny beginnt.

Ginny Weasley: Okay. Danke für das Wort gleich zu Beginn. Mein Problem ist...

Leonardo DiCaprio, der Ginny rücksichtslos unterbricht: Hello everyone...ah sorry ick komme gerade aus meinem America Urlaub back! Ick freue mich you all heute here begrüßen zu dürfen. We will diskutieren our Trauma about FanFictions. Who wants to start?

Ginny: Ähm, okay thanks. Also, ihr kennt ja meinen Bruder Ron? Ich weiß nicht, wie ich damit umgehen soll. Also, ich hab da einen sehr verstörenden Text über uns gelesen, ihr wisst schon. Naja....

Pingu beginnt aufgeregt mit den Flügeln zu wackeln und macht undefinierbare Geräusche. Er versucht, seine Erfahrung mit verstörenden FanFictions, die eine ähnliche zu sein scheint, auszudrücken.

Pingu: Noot-noot!!!!!!

Yoda: Ja, wie man kann umgehen ohne zu umgehen.

Ginny: Ja, also mich nervt das alles sowieso. Zuerst Harry, über den ich schon längst hinweg bin und überhaupt immer diese Burschen. Ich will nicht mehr, dass ich nur mit male characters geshippt werde! Wenn ihr versteht, was ich meine... naja.

DiCaprio: Yeah, that's very belastend for sure. Aber das zeigt ja nur how attractive you are. BTW how old are you?

Ginny: Warum ist das denn relevant? Also auf jeden Fall volljährig.

DiCaprio: Well, du bist ja noch young. Vielleicht weißt du noch gar nicht so really was du willst?

Ginny: Naja, eigentlich schon. Ich hatte ja meine Phasen mit den boys, aber das ist es einfach nicht. Ich hab da einfach andere Interessen & will auch endlich so gesehen werden.

Bella Swan wirft Ginny einen verständnisvollen Blick zu. Auch sie selbst hatte sich schon einmal in ihrem Leben ähnlich gefühlt. Dass sie in Filmen und Büchern so falsch und unzureichend dargestellt worden war, hatte sie in eine tiefe Depression gestürzt. Doch nun war endlich der Tag gekommen, an dem sie eine Person kennenlernen durfte, mit der sie Erfahrungen und Empfindungen teilen konnte! Ginny erschien ihr plötzlich in einem vollkommen neuen Licht. Die Sonne, die ihren Weg durch das mit Dreck verschmierte Fenster bahnte, erhellte Ginneys Gesicht auf eine Art und Weise, die ihre innere Schönheit zum Leuchten brachte.

Yoda: Bella? Teilen du möchtest auch?

DiCaprio: And how old are you, sweetie? You look really young.

Bella: Excuse me.. ich war so in Gedanken. Ich denke, mein Alter ist in diesem Rahmen vollkommen irrelevant. Außerdem bin ich, wie ihr wisst, in einer besonderen Situation...

Ginny beobachtete fasziniert die Bewegungen von Bellas blutroten Lippen. Sie waren etwas zu blutrot für einen normalen Menschen. Welches Geheimnis verbarg sich wohl hinter diesem blassen Antlitz?

Bella: ... genau. Das ist, warum ich hier bin.

Plötzlich fliegt die Tür zu dem Raum, in dem die Teilnehmer*innen ihre Therapiesitzung abhalten, auf. Im Türrahmen steht eine flexible rosafarbene Masse, die die Gestalt einer Birne hat, mit einem verwegenen, undurchdringlichen Lächeln auf den Lippen.

Flexible rosafarbene Masse: Entschuldigt die Verspätung.

Die Masse zündet sich lässig eine Zigarette an.

Yoda: Ah! Barbapapa!

Barbaperson: Ich bevorzuge "Barbaperson" heutzutage. They/them.

DiCaprio: Innovative! I like! Komm in den Sesselkreis.

Barbaperson streckt und dehnt sich zu der Form eines Sessels. Bella und Ginny werfen sich einen verstörten Blick zu.

Yoda: Sessel die Form deines äußeren ist. Wie dein Inneres ist?

Barbaperson: Nun, in meinem Leben habe ich viele verschiedene Gestalten angenommen. Und es stimmt wohl, dass sich das auch auf mein Inneres ausgewirkt hat. Mir wurden so viele Formen von anderen Menschen zugeteilt, dass ich nicht mehr weiß, was denn meiner eigenen entspricht.

DiCaprio: Oh yes, for sure! I can totally relate! Als ich damals Titanic gedreht habe, habe ich mich auch eingeengt gefühlt. Als würde ich...drownen, you know? Und dann mit Legolas...

Barbaperson betrachtete genauestens die Bewegungen von Leonardo DiCaprio. Seinen Ausdruck, seine Sprache, als er sich mehr und mehr in seinen Monolog vertiefte. All das war von höchster Relevanz für Barbapersons Plan. Die Therapiestunden von Yoda und DiCaprio waren zwar teuer, dafür aber sehr schlecht. Sie waren nicht der Grund für Barbapersons Anwesenheit. Nein, they hatte größere Pläne. Schon lange Zeit war they DiCaprio gefolgt, hatte ihn mit dem Fernglas auf seiner Yacht beobachtet und sich auf Filmsets in Equipment-Form versteckt. Aber so richtig nah ran war they bis jetzt nicht gekommen. Dann hatte they ein Ausschreiben für die Therapiestunden gesehen und stand nun schon 2 Jahre lang auf der Warteliste. Aber nun war es so weit. Ungeduldig wackelte they mit dem Sesselbein. Heute war es so weit. Heute würde Barbaperson Leonardo DiCaprio umbringen.

Pingu: Noot-nooooooot. (zu deutsch: Wie ich vorhin bereits angeführt habe, musste auch ich in den letzten Jahren hart darum kämpfen, zu meinem wahren Selbst zurückzufinden. Die Serie, in der mein gesamtes Leben als Kleinkind dokumentiert und der Außenwelt zugänglich gemacht wurde, ließ mich nackt und allein zurück. In so jungen Jahren ein weltbekannter Star zu sein, hinterlässt eben seine Spuren. Ich musste viele toxische Beziehungen zu Menschen, Arbeit und Drogen, also einen langen Weg der Selbstfindung überleben, um heute darüber mit euch sprechen zu können.)

Yoda: Viele Probleme wir haben. Wenige Lösungen wir haben. Kaffee eine temporäre Lösung ist, wir sie nehmen sollen. Kaffeepause!

Nach Pingus emotionaler Aussprache im Plenum geht er dem Bedürfnis nach, mit Yoda ein Einzelgespräch unter vier Augen zu führen und folgt diesem schnellen Schrittes zu dem kleinen Tisch an dem eine riesige Kaffee-Thermoskanne und kleine, harte Kekse, von Yoda selbst gebacken, ausliegen. Währenddessen begleitet Leonardo DiCaprio Barbaperson auf eine Kippe vor die Tür. Unbemerkt von den anderen verschwinden Ginny und Bella gemeinsam auf die Toilette. Dort geben sie hemmungslos ihrem Verlangen nach. Als die beiden in den Therapieraum zurückkehren, sitzen die anderen bereits wieder im Sesselkreis. Nur Barbaperson fehlt.

DiCaprio: Willkommen zurück! Wir gehen jetzt über zum therapeutischen Tanzen. Bitte sucht euch einen Partner oder eine Partnerin und macht alles ganz genauso nach wie Yoga...äh Yoda und ich es vorzeigen.

Bei den Worten "therapeutisches Tanzen" schreckt Yoda aus seiner meditativen Stille heraus und gibt einen erstaunten Laut von sich. Er und Leonardo DiCaprio hatten sich im Vorfeld der Sitzung als Ergebnis einer langen Diskussion eigentlich auf das therapeutische Malen, als Mittel der Wahl für die heutige Sitzung, geeinigt. Er vergab seinem Schüler diesen Fehler aber im Geiste.

Ginny und Bella (gleichzeitig): Willst du...?

Beide lachen verlegen bevor sie, wie es Yoda und Leonardo DiCaprio vorzeigen, ihre Füße aneinander legen.

Yoda: Eure Füße spürt! Der Anker zu der Welt sie sind. Nun der Anker andere Menschen sind. Position die Nächste: Purzelbaum.

Nachdem die Teilnehmer*innen alle negativen Gedanken und Gefühle ausgetanzt haben, sind sie verschwitzt und gedanklich sowie körperlich vollkommen am Ende. Ginny hatte mittlerweile ihren Pullover ausgezogen, unter dem an ihrem Hals ein auffälliger großer und tiefer Biss zum Vorschein kam. Bella lächelte verschmitzt in ihre rabenschwarzen, glänzenden Haare. Yoda und DiCaprio erklären die Sitzung daraufhin für beendet und verweisen auf die kommende Sitzung nächste Woche, in der sie neue Methoden für die Traumaverarbeitung und innere Erleuchtung erproben wollen.

Ginny: Hey Du, Bella, es war sehr schön, dich kennenzulernen, hehe. Ähm also, ich wollte dich fragen, ob du vielleicht mal zu mir kommen willst? Um ein BISSchen weiterzuquatschen über unsere Erfahrungen? Und naja, also und Kaffee trinken und so?

Bella stimmte freudig zu und sie verließen Seite an Seite das Gebäude.

Dabei übersahen sie die Beine, die hinter den Mistcontainern herauslugten. Hätten sie genauer hingesehen, hätten sie dort das erstarrte Gesicht von Leonardo DiCaprio erblickt. So ließen sie sich von einem Mann, von dem sie dachten, er sei DiCaprio die Türe aufhalten und bemerkten nicht, dass dessen Hand rosa schimmerte.

THE END.



Marlies Stephan: Spike Sketches

Zur Verteidigung von Fanfiction

Das Image von Fanfiction heute, kritisch besprochen unter
Anbetracht der Literaturgeschichte

Clemens Bohnstingl, Selina Datzreiter, Franka Mascha, Mi(k)a Menzel

Abstract:

Die Beziehung der Unsterblichen mit der Poesie des 18. Jahrhunderts lief gut, sie war dabei, das Verhältnis zu einem ihrer Elternteile (J.R.R.Tolkien) zu kitten, da schlitterte die Moderne dazwischen und brachte alles durcheinander... Kann Fanfiction ihren scharlachroten Buchstaben (A steht für Adaption) abschütteln und ihren Ruf in der Literaturwissenschaft wiederherstellen oder wird sie für immer vergessen bleiben? Diese und viele weitere Fragen versuchen wir in unserem Essay zu beantworten indem wir Fanfiction und die Praxis des "Weiterschreibens" aus einem literaturhistorischen Blickwinkel betrachten.

Tags:

#Canon Divergence - Fanfic IS Literature #I will go down with this theory
#Hurt/Comfort #the bible is fanfic and so is HALF of the old white men CANON
#this is peer-reviewed

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Bohnstingl, Clemens, Datzreiter, Selina, Mascha, Franka, & Menzel, Mi(k)a (2025). Zur Verteidigung von Fanfiction. Das Image von Fanfiction heute, kritisch besprochen unter Anbetracht der Literaturgeschichte. UR: Das Journal, 4(1), S. 23-33. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250402>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Die Original Fanboys, oder: Wie lang gibt es Fanfiction schon?

Seit jeher erzählen Menschen Geschichten. Wir vertreiben uns damit nicht nur die Zeit, sondern warnen vor Gefahren, vermitteln Wissen und hinterfragen unser Verständnis der Welt (Bietti, Tilston & Bangert, 2019). Außerdem sorgen Erzählungen für einen stärkeren Zusammenhalt innerhalb einer Gruppe. Bei Fanfiction handelt es sich ebenso um Erzählungen, sie werden allerdings eher belächelt, da sie unter anderem als nicht originell und kindisch gesehen werden, andererseits steht der Vorwurf starker sexualisierter Inhalte oft im Mittelpunkt und auch kultureller Sexismus und Queerfeindlichkeit (der Großteil von Fanfiction stammt von jungen Frauen und queeren Personen) spielt eine große Rolle im schlechten Ruf von Fanfiction. Um diesen zu lösen, muss zunächst grundlegend diskutiert werden, wie wir Fanfiction definieren. Pugh (Abrahamson, 2013, S. 59) erklärt etwa, dass jedes Schreiben, egal ob offiziell oder inoffiziell, bezahlt oder unbezahlt, welches auf dem Kanon von Figuren und erdachten Plots anderer Autor*innen basiert, als Fanfiction gelten könne. Zentral für unsere Definition von Fan Fiction ist das Ableiten und Weiterschreiben von Motiven, das Aufgreifen von bestehenden fiktionalen Figuren und/oder Universen, das Einpflanzen in die eigene Geschichte und das eigene Weiterweben (Hellekson & Busse, 2014). In Hinblick auf diese Definition scheint es komisch, dass Fan Fiction gesamtgesellschaftlich so geringgeschätzt und nur in den wenigsten Fällen als Literatur behandelt wird, wo doch Intertextualität aller Literatur zugrunde liegt (Broich & Pfister, 1985), und Fan Fiction sich in der Hinsicht von anderer Literatur unterscheidet, dass sie sich dem Intertextuellen in aller Leidenschaft hingibt und sie in aller Explizitheit verhandelt.

Gehen wir zum Anfang der Literaturgeschichte. Der Anfang? Welcher Anfang? Hier stolpern wir gleich einmal über einen großen Diskurs der Literaturwissenschaft, zu dem es diverse Meinungen mit verschiedensten Argumenten gibt. Das wichtigste Argument, wenn man davon ausgeht, dass sogar Höhlenmalereien, frühe Kommunikation und orale Tradition zur Literaturgeschichte zählen, ist, dass sich Literatur, aus ebendiesen entwickelt hat. Schon mündliche Erzähltechniken können als frühes Beispiel von Literaturnetzwerken gesehen werden. Solche Netzwerke wurden später die Grundlage für die Distribution und Veröffentlichung von Büchern. Bevor es jedoch den maschinellen Buchdruck gab wurden vorrangig geistliche Texte von Mönchen per Hand abgeschrieben, wobei die einzelnen Schreiber hier immer wieder Kleinigkeiten veränderten und so verschiedene Variationen eines "Originaltextes" verbreitet wurden. Diese niedergeschriebene (geistliche) Literatur war allerdings nur einem kleinen, exklusiven Personenkreis vorbehalten, da ein Großteil der mittelalterlichen Bevölkerung nicht lesen oder schreiben konnte. Literatur im Sinne einer mündlichen Erzähltradition wurde nicht

wie heute als Produkt einer einzelnen Person, aufgefasst, sondern galt als Allgemeingut. Es ging nicht darum, wer die beste Geschichte erzählt, sondern DASS eine Geschichte erzählt wird. Man kann sich frühe Erzähltraditionen also in etwa so vorstellen: „Die Freundin einer Freundin hat mir gestern erzählt, dass die Oma von soundso...“ Wie gewohnt erfindet jede*r Erzähler*in etwas Neues dazu, lässt ein Detail, welches nicht wichtig erscheint, weg und schmückt bestimmte Stellen aus. Diese Praktiken sind bereits seit der Antike weit verbreitet und setzen sich bis heute, nicht zuletzt im Bereich von Fanfiction, fort.

Mythen und Sagen sind Teil der mündlichen Erzähltradition. Deshalb werden sie oft anders erzählt, obwohl sie ähnliche, wenn nicht sogar die gleichen Charaktere verwenden. Sie – also ihre diversen Charaktere, Welten, Geschichten – haben unzählige Theaterstücke und Opern „inspiriert“ wie zum Beispiel Wagners „Ring der Nibelungen“. Darin verarbeitet er die Edda, die Volsunga Saga und das Nibelungenlied selbst, welche alle drei indo-germanische Sagen fortschreiben.

Ähnliche Praktiken finden sich im „griechische Mythologie-Fanclub“, mit Homers Werken („Ilias“ und „Odyssee“) als Basis. Aischylos nimmt den Stoff rund um Achilles auf und schreibt drei Theaterstücke über ihn. Im Fanfiction-Bereich wird eine solche Praktik als „Missing Scene Fic“ bezeichnet, Euripides ergänzt eine „Fix-it Fic“ über Helenas Vergangenheit und der „Original Fanboy“ Vergil nimmt Aeneas und gibt ihm eine eigene Geschichte. Damit macht er aus einem „Minor Character“ einen „Gary Stu“ Hauptcharakter, also eine übermäßig perfektionierte männliche Figur, der es an realistischen Schwächen mangelt. Während weiter „Fanfictions“ vom Urmaterial geschrieben werden (am heutigen Buchmarkt sind Retellings und POV-Wechsel sehr beliebt), entstehen neue Schichten, denn Dante (Hardcore Vergil Fanboy) schreibt die wohl bekannteste „Self Insert“ Fanfiction des alten, weißen Männer Kanons, „Die göttliche Komödie“, eine Bibel-AU in welcher er auf den von ihm verehrten Vergil trifft (mit Surprise Odysseus Cameo in der Hölle), auf welche wiederum weitere „Fanfictions“ basieren. Milton (God Fanboy) schreibt eine „POV-Wechsel“ Fanfic über die Bibel, Paradise Lost, „to justify the ways of God to men“ (Milton, Paradise Lost). Sogar Shakespeare kann man als Remix-Held sehen, da seine Theaterstücke aus bereits existierenden Werken und/oder historischen Ereignissen und Figuren schöpfen. Ich sage NICHT, dass all diese Werke wirklich Fanfiction sind, sondern, dass bestimmte Motive über die Zeit hinweg fortgeschrieben werden. Wer also meint, Fan Fiction sei ein Phänomen des einundzwanzigsten Jahrhunderts, der kann dies zwar wohl mittels entsprechend gezimmerter Definitionen so darstellen, in diesem Text vertreten wir, das Autor*innenteam, aber einen anderen Ansatz. Historisch betrachtet finden sich so manche Phänomene, die zwar nicht als Fan Fiction zu bezeichnen sind (das wäre ein Akt der Anachronie), die dem Gehalt des Begriffs, so wie wir ihn definieren, aber zur Gänze entsprechen.

Der Begriff und die Bedeutung von "Fanfiction" kommen erst Mitte des 20. Jahrhunderts auf, was an den Entwicklungen des Buchmarktes zu Beginn des 18. Jahrhunderts liegt (Copyright Act 1709), der in einem späteren Essay noch behandelt wird. Im Grunde gibt es zwei Regeln, wie Fanfiction, also das eigene Weiter- bzw. Umschreiben und Ableiten von urheberrechtlich geschützten Werken trotzdem veröffentlicht werden kann. Erstens darf man kein Geld mit Fanfiction verdienen und zweitens muss man klarstellen, dass die Charaktere, Welten, etc. nicht einem selbst gehören. Man kann sich aber auch (das ist NICHT einfach) die Erlaubnis des der Urheber*innen oder Copyright-Inhaber*innen holen.

So. Nach dieser doch sehr lang geratenen Einleitung übergebe ich an meine Kolleg*innen, welche sich mit der Thematik der Fanfiction in Beziehung zu Tolkien und dem Deutschen Buchmarkt des achtzehnten Jahrhunderts auseinandersetzen. Der letzte Teil des Essays beschäftigt sich dann noch mit dem Unterschied zwischen Adaption und Fanfiction und der Frage warum die Literaturwissenschaft sich nur mit einem der beiden so richtig auseinandersetzt.

Fan Fiction im Deutschland des achtzehnten Jahrhunderts

Um das moderne Sichtfeld auf Fanfiction zu erweitern, werfen wir an dieser Stelle den Blick auf die literarische Landschaft im Deutschlands des achtzehnten Jahrhunderts (Birkhold, 2019). Das Schreiben war zu der Zeit in Deutschland weit verbreitet, denn auf einen Leseboom zu Beginn des Jahrhunderts folgte ein Schreibboom (Birkhold, 2019, S. 37). Dank des erweiterten Kreises an möglichen Leser:innen war Schreiben nun eine mögliche Einkommensquelle und somit eine Aktivität, der sich nicht mehr nur die obere Mittelschicht und der Adel, sondern vor allem auch der weniger wohlhabende, aber gebildete Mittelstand widmete (Ebd., S. 38). Angesichts des als Konsequenz des vielen Lesens und Schreibens rapide wachsenden Buchmarkts buhlten die Schreibenden förmlich um die Aufmerksamkeit des Lesepublikums (Ebd., S. 41). Im Kontext dieses Konkurrenzkampfes ist auch folgende Entwicklung zu sehen: Eine Generation an Autor*innen begann, Fanfiction zu schreiben, um an den Erfolg schon bekannter und beliebter Werke anzuschließen, manchmal auch gar nur mit einem Titel, der sich auf das Vorgängerwerk bezog (Ebd. S. 40; S.46; S.47).

Auf dem heutigen Buchmarkt lässt sich spannenderweise die umgekehrte Situation beobachten: In der bekannten Fanfiction „Fifty Shades of Gray“ (JAHR) wurden die Bezüge auf die Inspirationsquelle, die „Biss“-Romane der Autorin Stephanie Meyer (JAHR), vor Veröffentlichung zwar nicht unkenntlich gemacht, aber zumindest verschleiert, um etwaigen Urheberrechtsstreitigkeiten zu entgehen. Autor*innen im 18. Jahrhundert versuchten also, die Bekanntheit beliebter Werke zu nutzen, indem sie für die Hauptfigur der eigenen Geschichte

den Namen einer berühmten Figur ausborgten, um von ebendieser Namensvetternschaft zu profitieren. Sie stellten damit rein für Verkaufszwecke eine oberflächliche Verbindung zu einem bekannten Werk her. Ein Beispiel für eine solche Geschichte ist etwa „Das Leben und die Meinungen des Herrn Magister Sebaldu Nothanker“, ein Roman, der inspiriert vom „Leben und Ansichten von Tristan Shandy, Gentleman“ inspiriert wurde.

Im Gegensatz dazu versuchen Verlage heute, Teile dessen, was das Weiterschreiben von Figuren ausmacht, beispielsweise durch Änderungen von Namen o.ä., zunichtezumachen und stattdessen die Originalität eines Werks hervorzuheben.

Einen weiteren Unterschied in der Bewertung von Weiterschreiben heute und damals illustriert auch die Schulausbildung. Junge Menschen im Deutschland des achtzehnten Jahrhunderts wurden im Rahmen ihrer Schulausbildung dazu ermutigt, sich in fiktionale Charaktere hineinzudenken. Sie sollten sie gedanklich in neue, von ihrer ursprünglichen Geschichte unabhängige Situationen versetzen und die Ergebnisse ihrer Fantasie in rhetorischen Reden oder Geschichten verarbeiten, wobei es primär darauf ankam, einen Ton zu treffen der der vorgegebenen Figur entsprach. Ausgehend von der Konstitution der übernommenen Figur sollte eine passende Geschichte fingiert werden (Birkhold, 2019, S. 55). Fanfiction schreiben – Fanfiction hier wiederum als Weiterschreiben von schon bestehenden Geschichten gedacht – war so gesehen Teil der damaligen Schulbildung. Eine Tätigkeit, die heute im Schulalltag nicht mehr praktiziert wird.

Nachdem ich jetzt punktuell Fan Fiction im deutschen Sprachraum heute ausgehend von meiner eigenen Erfahrung mit Fan Fiction in Deutschland im achtzehnten Jahrhundert verglichen habe, möchte ich noch genauer auf die Praxis des Fan Fiction Schreibens eingehen. Wo es oben im Text, als es um die Vermarktung von Büchern geht, noch so klingt, als ob im Deutschland des achtzehnten Jahrhunderts Weiterschreiben gleich Namen ausborgen ist, lässt sich im Absatz zur Schulbildung vielleicht schon vermuten, dass die Praxis des Weiterschreibens im 18. Jahrhundert tiefer ging. Fanfiction-Autor*innen dieser Zeit bezogen sich nicht nur auf bekannte Figurennamen, sie übernahmen auch andere textuelle Elemente der Vorgängertexte, verwiesen in Fußnoten auf diese oder arbeiteten mit Inhaltsangaben, um dann an die Handlung anzuknüpfen und diese fortzusetzen (Birkhold, 2019, S. 176-177). Die Weiterschreiber*innen hielten sich auch nicht notwendigerweise an die Plotstrukturen der Originalwerke, sondern motifisierten sie teils nach eigenem Gutdünken, worauf spätere Fanfiction-Schreiber*innen einstiegen – der Fanon lebte (Birkhold, 2019, S. 177)

Tolkien und Fanfiction

"The Lord of the Rings is a fundamentally religious and Catholic work" (Garbowski & Garbowski, 2003, S.9).

Unweigerlich ist es die Kunst der Autorenschaft, Rezipient*in unterschiedlicher Einflüsse zu sein und diese in die eigenen Werke gekonnt einzubauen. Wie unser Essay zeigt, zieht sich das Phänomen des Retellings ewig bestehender und fest verankerter Topoi durch die Geschichte der Literatur. Solche verwendete auch Tolkien, Literat der Extraklasse, Meister des World-Buildings und Erzähler von Geschichten, die Leser*innen in den Bann von Mittelerde ziehen. Mittelerde. Eine aus der Inspiration des keltischen Mythos von Tolkien kreierte Welt, die einem sehr vertraut vorkommt. Frodo Baggins und Samweis Gamdschie, die Helden des Epos, sind typische Beispiele, für „britische“ Kameradschaft während des Ersten Weltkriegs (dessen hautnahes Erleben J.R.R Tolkien prägte). Noch dazu umfassen sie mit ihrem Wesen die kanonische Charakterdarstellung der Artusritter. Man spricht bei Frodo und Samweis´ Beziehung nicht ohne Grund von einem fast schon brüderlichen Verhalten. Wenn dann in Tom Bombadils Hütte auf einmal Wasser zu Wein wird, zwar nur imaginativ, oder die Wiederauferstehung von Gandalf nach dessen Kampf mit dem Balrog gefeiert wird, fühlt man sich an das Christentum erinnert und eine Frage schwebt unausweichlich im Raum.

Darf man das „Sakrileg“ begehen und eine Ikone des Fantasy-Genres mit der Frage bedrängen, ob sein Werk, nach unserer Definition von Fanfiction, nicht auch Merkmale einer Fanfiction aufweist? Nach Pugh kann jedes Schreiben, egal ob offiziell oder inoffiziell, bezahlt oder unbezahlt, welches auf dem Kanon von Figuren und erdachten Plots anderer Autor*innen basiert, als Fanfiction gelten. Basierend darauf legen wir in unserer Definition einen Schwerpunkt auf den Aspekt des Weiterschreibens, der für Fanfiction zentral ist (Abrahamson, 2013, S. 59).

Tatsächlich äußerte sich J.R.R. Tolkien schon zu diesem Themenkomplex, jedoch in einem anderen Kontext. Ihm wurden von seinen Fans diverse Texte, die als Sequel zu „Herr der Ringe“ gedacht waren, zugesandt. Diesem Umstand entgegnete er mit deutlicher Ablehnung. In einem Brief (Nr.371) aus "The Letters of J.R.R. Tolkien" (Tolkien, 1972) äußerte sich Tolkien kritisch zu einer Veröffentlichung der "Fan-Sequels". Er räumte zwar ein, dass auf juristischem Wege nichts gegen die Veröffentlichung sprach, aber er lehnte die zugeschickten Texte aufgrund der fehlenden stilistischen Qualität und der Nicht-Kohärenz mit dem "source material" entschieden ab. Das Lesen der "Fan Sequels" habe ihn sogar in solchem Ausmaß irritiert, dass er die Einsendung eines jungen Autors, welchen Tolkien in dem Brief als "young ass" ausgewiesen hatte, sogar als "tripe" betitelte (Abrahamson, 2013, S.53).

Dennoch war seine Haltung zu Fanfiction (Tolkien bevorzugte den Ausdruck Sub-Creation) eine weitaus offenere als man, besonders nach dem Lesen des Briefs Nummer 371, vermuten könnte. Tolkien war der Überzeugung, dass Geschichten aus einem gemeinsamen Fundus stammen und jede*r Autor*in Erzählelemente daraus neu kombinieren könne, was der Praxis von Fanfiction- Autor*innen gleicht (Abrahamson, 2013, S.59).

Welche Parallelen lassen sich von Tolkien zu Fanfiction-Autor*innen ziehen?

Eines scheint klar: Um Fanfiction-Autor*in zu sein, muss man zunächst ein Fan von etwas sein (oder zumindest starke Gefühle für ein Thema haben). Das war Tolkien mit höchster Sicherheit. Er wuchs, wie viele andere Kinder Ende des 19. Jahrhunderts, mit Geschichten rund um das englische Mittelalter auf. Zu dieser Zeit wurden kleinen Kindern vorm Schlafengehen Geschichten über Sir Gawain und andere Heldenfiguren in leicht abgewandelter Form erzählt. Was heutzutage das Sandmännchen oder Mira Lobes „Ichbinich“ (1972) für das Genre der „Gutenachtgeschichten“ sind, waren damals die blutigen und abenteuerlichen Erzählungen über die Ritter der Tafelrunde (Smol, 2004, S.953). Kinder, und so vermutlich auch Tolkien, sahen zu diesen Heldenfiguren auf und wollten die gelesene Ritterlichkeit und Tapferkeit der Helden imitieren.

Tolkien war zudem überzeugter Katholik und ließ in sein Werk bewusst christliche Motive einfließen. Neben den bereits genannten Topoi, etwa der Wiederauferstehung Gandalfs und das Wasser-zu-Wein-Werden, thematisiert Tolkien auch den Kampf zwischen Gut und Böse, der dem christlichen Konflikt zwischen dem Licht Gottes und der dämonischen Finsternis ähnelt. Frodo selbst könne man als Christus-Figur lesen, da er unter großen Qualen dazu bereit war, sich selbst zum Wohle von Mittelerde aufzuopfern. Eben dieses Verhalten des jungen Hobbits weist auch auf das Kriegsveteranen-Topos hin. Frodo trägt seelische und körperliche Narben vom Ringträger-Dasein davon und kann sich auch nach der Rückkehr ins Auenland nie von diesen traumatischen Erfahrungen erholen. In seiner Heimat fühlte er sich fremd, nicht genug geschätzt und unverstanden (Smol, 2004, S.961).

Tolkien greift eine Unzahl an literarischen und religiösen Referenzen auf, um die Welt von Mittelerde zu konstruieren und die Geschichte rund um den „Herrn der Ringe“ zu erzählen. Dabei greift er auf ähnliche Praktiken zurück wie Fanfic-Autor*innen und schreibt Motive und Topoi weiter. Ich habe beim Schreiben ein mulmiges Gefühl im Bauch, da der Begriff Fanfiction im Mainstream Hand in Hand mit Begriffen wie „Schundliteratur“ und „literarischer Billigunterhaltung“ geht; ich fühle mich, als würde ich, überspitzt formuliert, Gotteslästerung betreiben. Das Ziel dieses Essays ist jedoch nicht, Tolkiens Schaffen herabzusetzen, sondern dem

Fanfiction-Begriff das negative Stigma zu nehmen. Während es auf diversen Fanfiction-Plattformen durchaus literarisch schwache Werke gibt, sollte man Fanfictions nicht pauschal abwerten. Neben diesen Negativbeispielen finden sich gewiss qualitativ hochwertige Werke, die das Originalmaterial respektvoll weiterentwickeln oder neu interpretiert haben. Das trifft auch auf das „Herr der Ringe“ Fandom zu.

Das beliebteste „Ship“ im Mittelerde-Universum ist Frodo und Samweis Gamdschie. Die gelebte Männerfreundschaft der beiden wird zur Inspiration vieler Fanfiction-Autor*innen, die mit großem Eifer die Beziehung der beiden Protagonisten in verschiedenen Settings ausloten. Dies stößt auf große Kritik bei vielen Tolkien-Fans, da diese die Meinung vertreten, dass der Katholik Tolkien vermutlich gegen eine solche Beziehung seiner zwei beliebtesten Charaktere wäre. Trotz allem werden Slashfictions weiterhin geschrieben und veröffentlicht. Sie befassen sich mit diversen gesellschaftlich relevanten Themen, beispielsweise dem Klassenunterschied der beiden Hobbits.

So stellt sich die Fanfiction-Autorin Cara Loup in „For a Star and a Half“ und der Fortführung „Winnow and Rhyme“ die Frage, wie andere Hobbits auf deren Beziehung reagieren würden, da Samweis der Gärtner von Frodo ist und in einem Arbeitsverhältnis zu ihm steht (Smol, 2004, S. 973). Die Fanfiction „All That I had“ von Elenya (2005) analysiert Frodos psychischen Zustand nach seiner Rückkehr ins Auenland und nimmt das Kriegsveteranen-Topos auf und denkt es weiter (Smol, 2004, S. 975).

Bilbo Beutlin formuliert in „The Fellowship of the Ring“ in einem „Walking Song“ – einem kurzen Gesang, den Hobbits beim Spaziergehen summen – die Zeilen: „Still round the corner there may wait/ A new road or a secret gate“ (TolkienGateway, 2024).

Übersetzt bedeutet der Reim: Um die Ecke könnte warten / Ein neuer Weg oder ein geheimes Tor. Auf Fanfiction übertragen könnte dies bedeuten: Hinter jeder Seite verbirgt sich eine neue Geschichte, die nur darauf wartet, geschrieben oder entdeckt zu werden. Gerade das macht Fanfictions so spannend und faszinierend für eine Vielzahl von Menschen: Egal wie „durchgezählt“ gewisse Topoi schon erscheinen, kann man einen Beitrag zum immensen literarischen Universum beitragen.

Fanfiction, Adaption oder beides?

Definiert man Fanfiction als Weiterschreiben, würden auch Werke wie „Ulysses“ von James Joyce (1922), Wicked das Musical (2003) oder Wide Sargasso Sea von Jean Rhys (1966) als Fanfiction zählen. All diese Werke basieren entweder auf Werken anderer Autor*innen oder auf Geschichten, die jahrhundertlang mündlich weitergegeben wurden, bevor sie jemand zu Papier brachte. Aber welche dieser Werke sind „Fan-Werke“, welche eine Adaption?

Alice M. Chapman-Kelly (2021) bezieht sich in ihrer Definition auf Linda Hutcheon, die Adaptionen mit dem Bedürfnis verbindet, eine Geschichte immer und immer wieder neu zu erzählen. Dagegen stellt Fanfiction für sie die Erweiterung einer Geschichte dar, Werke, die Fans sich aneignen, weil sie nicht wollen, dass das „Original“ endet (Chapman-Kelly, 2021). Für Hutcheon sind Fanfiction und Adaption also zwei unterschiedliche Genres. Diese Definition, von der Literaturwissenschaft wegen ihrer generalisierenden Natur stark umstritten, gibt uns einen Rahmen für unsere Auseinandersetzung mit der Frage, wo die Grenzen zwischen beiden Begriffen verlaufen.

Fanfiction generell als Adaption zu lesen, macht wenig Sinn, weil diese Lesart den Kontext verschwinden lässt, in dem Fanfiction entsteht. Wir als Autor*innenteam vertreten die Meinung, dass die Praxis des Weiterschreibens von Geschichten seit jeher existiert und Geschichten von Fans nicht erst seit den 70er Jahren entstehen. Der Begriff ‚Fanfiction‘ ist allerdings modern und stark an die digitale Welt geknüpft.

Fan-Texte sind heute stark, wenn auch nicht nur, von Online-Archiven wie AO3 und Wattpad geprägt. Sie profitieren stark von den kollaborativen Möglichkeiten, die soziale Medien bieten, und basieren meist auf Serien, Videospielen oder Musik, die durch die Digitalisierung weitläufig zugänglich sind. Hutcheon trennt Fanfiction und Adaptionen konzeptuell. Geschichten können aber weitergehen, indem sie den Verlauf existierender Geschichten übernehmen, schreiben wir aber gemeinsam ein adaptives Werk.

Ein Beispiel: Sagen wir, wir sind ein Narnia-Fan, möchten nicht, dass die Bücher enden und schreiben weiter, benutzen aber die Plotstruktur eines Agatha Christie-Krimis. In einem solchen Fall haben wir eine Agatha Christie-Adaption in eine Narnia-FanFiction eingebaut. Fanfiction kommt also in vielen verschiedenen Formen und Adaption ist eine davon, die Frage ist wahrscheinlich weniger, ob Fanfiction immer Adaption ist, sondern eher, ob Adaption nicht immer auch ein bisschen als Fanfiction gelesen werden kann.

Hinzu kommt, dass über kommerziell publizierte Texte anders gesprochen wird als über Selbstpublikationen auf Seiten wie AO3 oder Wattpad. Von Verlagen publizierte Werke werden eher als ‚Literatur‘ betrachtet als Fanfiction. Doch auch auf vielen Seiten, auf denen Fanfiction veröffentlicht wird, gibt es Möglichkeiten,

seinen Text von Teilen der Community verbessern zu lassen (etwa durch Beta-Leser*innen) und Mentor:innen im Schreibprozess an der Seite zu haben. Fanfiction wird hingegen wegen ihres Veröffentlichungsmodus oft als ‚Laientext‘ abgetan und somit für die Literaturwissenschaft als uninteressant. Sobald ein Verlag aber Geld in die Vermarktung eines Fan-Textes steckt, wird dieser als Adaption oder „Parallelliteratur“ verkauft – vergessen ist der Fan-Aspekt. Der größte Unterschied zwischen Fanfiction und kommerziell publizierten Texten ist also die Rezeption und Wahrnehmung als Literatur im Zusammenhang mit dem Buchmarkt.

Fan-Praxis als das Weiterschreiben von Geschichten, um sie nicht enden zu lassen existiert seit Hunderten von Jahren, während es sich bei ‚Fanfiction‘ um einen modernen Begriff aus dem Kontext der digitalen Vernetzung des Internets handelt. Adaptionen und Fan-Texte können sowohl alleine als auch in Bezug zueinander stehen und müssen beziehungsweise sollten nicht zwingend getrennt voneinander erforscht werden, auch weil Adaption bereits ein Forschungsfeld der Literaturwissenschaft ist.

Und zu guter Letzt ein kleiner Appell an uns alle, nicht darauf zu vergessen, uns nicht nur mit kommerziell publizierter Literatur auseinanderzusetzen, sondern auch mit solcher, die leichter vergessen und abgewertet wird...

...Fanfiction zum Beispiel.

Literaturverzeichnis

- Abrahamson, M. B. (2013). J.R.R. Tolkien, Fanfiction, and “the Freedom of the Reader.” *Mythlore*, 32(1 (123)), 53–72. <http://www.jstor.org/stable/26815846>
- Bietti, L. M., Tilston, O., & Bangerter, A. (2019). Storytelling as Adaptive Collective Sensemaking. *Topics in Cognitive Science*, 11(4), 710–732. <https://doi.org/10.1111/tops.12358>
- Birkhold, M. H. (2019). *Characters before copyright: the rise and regulation of fan fiction in eighteenth-century Germany* (1. Aufl.). Oxford University Press.
- Broich, U. & Pfister, M. (1985). *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*. De Gruyter.
- Garbowski, C., & Garbowski, C. (2003). Tolkien’s Middle-earth and the Catholic Imagination. *Mallorn: The Journal of the Tolkien Society*, 41, 9–12. <http://www.jstor.org/stable/45320485>
- Hellekson, K., & Busse, K. (Eds.). (2014). *The Fan Fiction Studies Reader, Introduction*, University of Iowa Press
- Kajánková, L. (2021). Adaptation as Fan Fiction Practice in Serialized Narratives. *Illuminace*, 3, 63–75. <https://doi-org.uaccess.univie.ac.at/10.58193/ilu.171>
- Kelly, A. M. (2021). Fanfiction and Adaptation: Reparation, Return, and the Eroticism of Repetition in Telanu’s *The Devil Wears Prada* “Prizefight” Ficverse. *Studies in Popular Culture*, 43(2), 48–76. <https://www.jstor.org/stable/27122875>
- Smol, A. (2004). “OH... OH... FRODO!”: READINGS OF MALE INTIMACY IN “THE LORD OF THE RINGS.” *Modern Fiction Studies*, 50(4), 949–979. <http://www.jstor.org/stable/26286386>
- TolkienGateway (2024). URL: https://tolkiengateway.net/wiki/A_Walking_Son

Untersuchung von Dante Alighieris Inferno als Phänomen einer historischen Fanfiction

Andreas Allesch, Jana Cvetanovic, Eva Lindner

Abstract:

Dieser Essay betrachtet den ersten Teil (Inferno) der von Dante Alighieri geschriebenen Göttlichen Komödie aus dem Blickwinkel der modernen Kriterien für Fanfiction. Durch eine theoretische Aufarbeitung dieser Merkmale, eine Inhaltsangabe des großen Werkes und eine Szenenanalyse sollen die zahlreichen Überschneidungen dargestellt und die Behauptung gestützt werden, dass es sich bei Dantes Magnum Opus um eine historische Fan Fiction handelt.

Tags:

#SeeYouInHell #Self-Insert #WorldPoaching #HozierWroteASongAboutThis
#DInDanteStandsForDiva

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Allesch, Andreas, Cvetanovic, Jana, & Lindner, Eva (2025). Untersuchung von Dante Alighieris Inferno als Phänomen einer historischen Fanfiction. UR: Das Journal, 4(1), S. 34-43. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250403>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Die Göttliche Komödie von Dante Alighieri zählt zu den bedeutsamsten Werken der Weltliteratur und ist das bekannteste der italienischen Sprache. In der Geschichte unternimmt Dante als autofiktionaler Charakter eine Reise durch die Unterwelt und den Läuterungsberg (das Fegefeuer), um letztendlich durch den Paradiesberg zu wandern. In diesem Essay wird besonders der erste Teil, das Inferno, betrachtet. Auf seinem Weg durch die Hölle begegnet der Ich-Erzähler zahlreichen Personen, die er entweder aus seinem eigenen Leben kennt, mit denen er sich im positiven wie negativen Sinne auseinandergesetzt hat, die er als Sünder*innen ansieht oder als Held*innen der Vergangenheit bewundert. Dieser Umstand und das religiös geprägte Setting der Handlung regen zum Vergleich des Werkes mit den gegenwärtigen Kriterien einer Fanfiction an. Generell gibt es in den Fan Studies einen Konsens über die Tatsache, dass es Fanfiction bereits vor der Entwicklung moderner Medien gab, wenn man den Begriff als Fortschreiben von bereits existierenden Texten definiert (Hellekson, 2014, S. 6), jedoch liegt der Fokus des Fachbereichs stets stärker auf dem zeitgenössischen Phänomen. Hier wird darum anhand von Dantes „Inferno“ aufgezeigt, dass auch hochkarätige Klassiker als Fanfiction gelesen werden können, indem einzelne Merkmale von Fanfiction darin identifiziert werden.

Im ersten Teil dieses Essays werden einige dieser Elemente, wie Fanbeziehung vom realen Autor zu Personen in seinem Text, „Self-insert“, das Fortschreiben und Ausleihen einer bereits existierenden fiktionalen Welt und die Erfüllung der Träume und Fantasien des realen Autors im Werk, näher erläutert. Weiter werden diese dann bei einer ganzheitlichen Betrachtung von Inferno mit dem Werk in Verbindung gebracht, und es wird in einer Szenenanalyse des Canto 4 aufgezeigt, wie diese Phänomene auch in Dantes Werk Geltung finden.

Das erste Merkmal dafür, dass man Dantes Werk zum Genre der Fanfiction zählen kann, ist die Tatsache, dass sich der Autor autofiktional in eine enge freundschaftliche Beziehung mit einer Person hineinschreibt, die er zutiefst bewundert. Dante Alighieri könnte man durchaus als Fan von Vergil sehen, der einige Jahrhunderte vor ihm gelebt und geschrieben hat und Dante, trotz der langen Zwischenzeit, erheblich beeinflusst hat. Er schreibt zum Beispiel in seinem ersten Canto:

"So bist du," rief ich, "bist du der Virgil,

Der Quell, dem reich der Rede Strom entflossen?" (Alighieri, 2006, Canto 1, 79-80)

Dies zeugt von der Bewunderung, die sowohl das lyrische Ich als auch Dante Alighieri selbst ausdrückt. Im Text "Magical Me: Self-Insertion Fanfiction as Literary Critique" Melody Strmel (2014), heißt es, es gäbe eine lange Tradition, satirisch über berühmte Persönlichkeiten zu schreiben, seit der Antike werden jedoch auch Geschichten aus reiner Bewunderung und Respekt geschrieben, in denen diese bekannten Personen als fiktive Person vorkommen (Strmel, 2014, S.2). Diese Praxis, reale berühmte Personen als fiktionale Charaktere in Texte zu schreiben, hat unter dem Begriff „Self-insert“ auch eine Tradition in der Fanfiction. Auch bestätigt sich Dante selbst in seiner (Wunsch-)Identität als berühmter und brillanter Autor, indem er dem fiktionalen Vergil in den Mund legt, er kenne Dante als Autor und schätze ihn hoch. In diesem Artikel wird vor allem auf diese Thematik in einem Close-Reading des Canto 4 genauer eingegangen.

„Self-insert“ ist als Phänomen typisch für Fanfiction. Self-insert bedeutet, dass sich ein*e Autor*in als fiktionaler Charakter in einen Text hineinschreibt. Die offensichtlichste dieser Self-insert Strategien verwendet auch Dante, indem er einen Charakter erfindet, der den gleichen Namen, den gleichen Beruf und die gleichen Bekanntschaften hat wie der reale Autor. Während Self-insert im Feld der Fanfiction weit verbreitet und akzeptiert ist, sieht man das Konzept in der klassischen Literatur heute eher selten, da es Kritiker*innen und Leser*innen als unoriginell erscheint (Hunt, 2021). Mrityunjay Bhatt schreibt in einem Artikel mit dem Titel "How A Self-Insert Bible Fan-fiction became a Classic: A Study on the Divine Comedy and Parallel Fiction" (2025), dass die Divina Commedia, hätte Dante sie heute geschrieben, als eine sehr kitschige (wenn auch gut geschriebene) Self-insert Fanfiction lesbar wäre.

Aus vielen Fanfictions kennt man das Konzept des "Alternate Universe" (AU). Ein Beispiel dafür wäre etwa ein Text, der die Charaktere von Harry Potter in eine andere Welt versetzt (Alternate Universe, 2025). Auch ein Text, der sich die Welt von Harry Potter ausleiht und dann eine eigene Handlung mit eigenen Figuren in dieser Welt spielen lässt, lässt sich als AU betrachten. So könnte man auch für "Inferno" argumentieren, dass Dante sich zu einem großen Teil die Welt der Bibel und den Motivkanon der Antike ausleiht und sich, Vergil und Personen aus seinem Leben in dieses Setting hineinschreibt. Zugleich lässt sich dies auch als Weiterschreiben betrachten, weil Dante die Informationen, die in der Bibel über die Hölle stehen, ausschmückt und an seine eigenen Vorstellungen anpasst, während er gleichzeitig antike Figuren, Mythen und moderne Personen in diesen christlichen Kontext einzubetten versucht. Dieses Weiterschreiben und das Setting in einer ausgeliehenen Welt geben Dantes Inferno weitere Merkmale, die man aus unserer Sicht eindeutig einer Fanfiction zuschreiben würde – sozusagen eine Art Bibel-AU.

In zahlreichen Fanfictions ist das Thema Liebe und Sexualität zentral, wie auch Lackner et al. in ihrem Text zu Bisexueller Erotik in Fanfictions beschreiben (Lackner, 2006, S. 201). Auch Dante bringt im Leben unerfüllte Liebe als Leitmotiv in die *Divina Commedia* ein. Seine unerfüllte Liebe zur jung verstorbenen Beatrice leitet Dante bis zum Tor zum Paradies, wo er sie schließlich trifft. Beatrice schickt Vergil als Geleit für Dante durch die Hölle; im zweiten Gesang beteuert sie im Zuge dessen auch ihre Liebe, die sie dazu veranlasst hat:

Beatrice; bin ich, die ich dich gesendet;

Mich trieb die Lieb' und spricht aus meinem Wort. (Alighieri, 2006, Canto 2, 70-71)

Durch das Einschreiben von Beatrice (Beatrix) als beschützenden Engel erfüllt sich Dante seine in der Realität unerreichten Fantasien.

Nachdem nun einige für Fanfiction typische Elemente aufgezählt wurden, folgt nun eine kurze Inhaltsangabe von *Inferno*. Diese und insbesondere eine detaillierte Szenenanalyse des Canto 4, sollen das Auftreten dieser Merkmale in Dantes Werk genauer aufzeigen.

Das *Inferno* ist der erste der drei Teile von Dantes *Divina Commedia*. Wie der Name bereits vermuten lässt, durchquert der Protagonist darin die Kreise der Hölle, um danach zum Purgatorio, also dem Fegfeuer oder Läuterungsberg, zu gelangen. Dantes Hölle ist als Ort der Bestrafung in neun Kreise geteilt, in denen die Seelen für verschiedene Sünden zur Rechenschaft gezogen werden. Hierbei muss betont werden, dass Dantes Setting nur noch wenig Bezug zur eigentlichen christlichen Darstellung der Hölle hat. So schrieb er viele Christ*innen in die Hölle oft auch ohne den Wert ihres Glaubens miteinzubeziehen. Insgesamt wird somit ein Schwerpunkt auf die Sünden der Menschen gelegt, ohne Möglichkeiten zur Reue, Buße oder Umkehr die, in christlicher Perspektive, notwendige Beachtung zu schenken. Das *Inferno*, wie Dante es beschreibt, dient also als ästhetische Bühne, aber auch als Dantes eigene philosophische Auseinandersetzung mit dem Glauben, wie er ihn versteht. Zugleich ist Vergils „*Aeneis*“ eines von Dantes Vorbildern, in der Vergil ebenfalls die Hölle erwähnte und dort verschiedene Abschnitte für die Seelen beschrieb (Vergil, 2017). So wirken also die Motive seines Schreibens stark auf das „Worldbuilding“ der *Divina Commedia*, womit jedoch der Einfluss Vergils auf Dantes Werk noch lange nicht zu Ende ist. Bereits im ersten Canto begegnet die autofiktionale Hauptfigur dem antiken Dichter als die Person, die ihm als Wegweiser durch die Hölle dient. Während der gesamten Reise durch das *Inferno* wirkt somit der Charakter Vergils selbst als literarisierte Figur und Führer Dantes auf die Handlung ein.

In den darauffolgenden Canti durchschreiten die beiden die Vorhölle und den ersten Höllenkreis, in dem sich die Ungetauften und Ungläubigen wiederfinden. Insbesondere wird im nächsten Teil dieses Essays eine Begegnung mit bekannten antiken Dichtern und Philosophen, die Dante persönlich bewunderte, hervorgehoben. Er trifft sie in der Vorhölle, dem Limbus, an, da diese Figuren vor Christi Geburt gelebt haben und entsprechend nicht getauft werden konnten. Sie können daher laut Dante nicht in den Himmel aufsteigen. Diese Personen verortet Dante im äußeren Kreis der Hölle, in dem sie keine zusätzliche Strafe erleiden. Aufgrund der Bedeutung des Auftretens dieser realen Personen, die Dante Alighieri hoch schätzte und die ihm als Vorbilder dienten, folgt hier eine kurze Szenenbeschreibung dieser Stelle.

Dante trifft in diesem Höllenkreis verschiedene Arten von Menschen: Dichter, Heroen und historische Persönlichkeiten, Denker und Gelehrte. Alle diese Personen sind für Dante ehrenvoll und die Nennung erfolgt einerseits basierend darauf, dass sie kanonisierte Persönlichkeiten sind und andererseits, um seine persönliche Bewunderung ihnen gegenüber zu verdeutlichen. Wir vertreten in unserem Essay, dass es sich bei diesen Beziehungen um von Dante ausgehende Fanbeziehungen handelt.

Er begegnet zuerst Homer, Horaz, Ovid und Lukian. Dadurch, dass Dante sich in seinem Werk von den berühmten, und von ihm geschätzten Dichtern in ihren Kreis empfangen lässt, unterstreicht er seine eigene Bedeutung als Dichter:

Allein noch höher ward ich dort geehrt,

Indem sie mich in ihrer Schar empfangen,

Als Sechsten unter solchem Geist und Wert. (Alighieri, 2006, Canto 4, 100-102)

Homer wird als „Dichterkönig“ besonders hervorgehoben (Alighieri, 2006, Canto 4, 88). Die Art des Empfanges unter den antiken Autoren deutet darauf hin, dass Dante sich nicht nur als Leser, sondern als Nachfolger von Homer und Vergil sieht. Dadurch, dass er im Gegensatz zu den anderen selbst ein christlicher Dichter ist, ist es ihm möglich, ein noch größerer Dichter zu werden. Dies ist auch ein typisches Element von Fanfiction: dass er seinen großen Traum, ein vergleichbarer oder noch bedeutenderer Autor als die oben genannten zu werden, in seinem fiktionalen Text verwirklicht.

Nach diesem Treffen betreten Dante und Vergil eine befestigte Stadt, die in sieben ineinanderliegende Zirkel aufgeteilt ist.

Bald kamen wir an eines Schlosses Fuß,
Von siebenfacher hoher Mau'r umfassen,
Und rings geschützt von einem schönen Fluß. (Alighieri, 2006, Canto 4, 106-108)

Dante beschreibt die sich in der Stadt befindlichen Personen als Menschen mit großer Autorität. Als nächstes werden Dante Figuren aus antiker Mythologie und Geschichte wie Electra, Hector, Aeneas und Cäsar vorgestellt. Dante zeigt zum einen ein großes Maß an Gelehrsamkeit, was die Stoffe der Antike angeht. Zum anderen deutet sich hier durch die Nennung literarisch und historisch bedeutender Charaktere eine Neuinterpretation der Antike aus christlicher Sicht an. Schließlich ist der Umstand, dass Dante von besagten Persönlichkeiten und Figuren in ihrer Mitte empfangen wird, ein Hinweis auf eine mögliche Selbstkanonisierung.

Neben intellektuellen Tugenden weisen sich die erwähnten Personen durch exemplarische Tapferkeit, politische Weisheit und konsequente Moral aus. Diese Eigenschaften werden unter anderem von Hektor, der Verkörperung der Heldenkraft, und Aeneas, dem mythischen Gründer Roms, der eine Verbindung zwischen Troja und dem neuen Italien darstellt, personifiziert.

In diese Kategorie passt auch Cäsar "mit dem Adlerblick" (Alighieri, 2006, Canto 4, 123). Er symbolisiert militärischen Scharfsinn und politische Klugheit: Sein „Adlerauge“ weist auf Herrschaft, Beherrschung und kaiserliche Wachsamkeit hin – ein Organisator der Ordnung. Ihm stehen zwei Frauen zur Seite: Camilla und Penthesilea. Camilla, die jungfräuliche Kriegerin aus Vergils „Aeneis“, ist mutig und schnell und agiert im Dienste einer höheren Ordnung. Penthesilea, die Königin der Amazonen, wird von Dante auf Augenhöhe mit den Helden der antiken Mythologie präsentiert – ein Akt der Gleichstellung in der heroischen Tugend. Ein Kontrast wird mit Latinus und Lavinia geboten: Die Tochter sitzt ruhig neben ihrem Vater, ein Bild des inneren Friedens und der geordneten Nachfolge – im Gegensatz zu dem Chaos, das Dante in den unteren Kreisen der Hölle noch erwartet.

Als nächstes tritt Brutus, der Tarquin, den letzten römischen König, vertrieben hat (Alighieri, 2006, Canto 4, 127) auf. Er steht für den Widerstand gegen Tyrannei und ist Sinnbild für bürgerliche Selbstbestimmung. Mit Lucretia, Julia, Marcia und Cornelia erinnert Dante an Frauen, die durch Tugend, Opfermut und Würde Geschichte machten – jede ein Spiegel moralischer Größe.

Alle diese Figuren stammen aus vorchristlicher Zeit. Durch seine Ehrerbietung inszeniert Dante seinen eigenen Humanismus wie auch die Bereitschaft zur Anerkennung moralischer Tugenden außerhalb des Christentums. "Er sieht Socrates und Plato, erster derer, welche wissen," (Alighieri, 2006, Canto 4, 131).

Als nächstes beschreibt Dante Gelehrte aus der vorchristlichen Zeit, die er in respektvoller Bewunderung benennt. Er nennt Demokrit, „des[sen] Welt der Zufall machte“ (Alighieri, 2006, Canto 4, 136), und stellt damit den Philosophen in eine Reihe mit anderen Persönlichkeiten: Diogenes, Anaxagoras und Thales. Diogenes verkörpert die radikale moralische Autonomie, Anaxagoras kommt mit seiner Lehre vom Nous der christlichen Vorstellung vom Logos nahe, und Thales verkörpert den Beginn der naturwissenschaftlichen Erklärung – den Anbruch des rationalen Denkens.

Dioskurides, „der ans Licht der Pflanzen Kräfte brachte“ (Alighieri, 2006, Canto 4, 139), wird als nächster genannt, danach folgt Orpheus, der mythische Sänger, der wie auch Dante in die Unterwelt hinabsteigt.

Dante stellt Tulio (Cicero), Lino (Livius) und Seneca als vorbildhafte Figuren dar: Cicero dient als ein Symbol der Vernunft und der Beredsamkeit, Livius als Vorgänger eines nationalen Bewusstseins und Seneca steht für stoische Tugendhaftigkeit, die Dante tief beeinflusst hat – dies zeigt sich an seiner wiederholten Betonung von Virtus und Seelenstärke vor dem Szenario der Verdammnis (Alighieri, 2006, Canto 4, 141-144). Dann ruft er mit Euklid und Ptolemäus die Machtdenker der mathematischen und kosmologischen Ordnung herbei, und mit Galenos, Hippokrates, Avicenna die Medizin als heilbringende Wissenschaft (Alighieri, 2006, Canto 4, 142-144).

Schließlich folgt Averroes, der, "erklärend, selbst der Weisheit Ruhm gewann" (Alighieri, 2006, Canto 4, 144). Mit dem Vers referenziert Dante die umfassende Aristoteles-Kommentierung von Averroes, mit der das westliche Denken maßgeblich geprägt wurde. Hier macht Dante dem arabischen Philosophen ein hohes Kompliment. Dies bezeugt, dass Dante Averroes als schöpferischen Interpreten von Aristoteles und nicht bloß als Übersetzer ansieht.

Diese Nennungen können einerseits als eine Art Tribut gesehen werden, womit Dante Anerkennung und Respekt zollt, andererseits aber auch als Akt der Überlegenheit, den sie verbleiben am Eingang zur Hölle, während Dante weiter Richtung Himmel reist.

Zuletzt erklärt Dante: "Doch nicht vermag ich jeden hier zu greifen" (Alighieri, 2006, Canto 4, 145). Selbst Dantes epische Dichtung hat Grenzen, wenn es darum geht, das gesamte intellektuelle Erbe der Menschheit zu würdigen. Mit den Nennungen der Personen und den Anspielungen auf manche ihrer Aussagen und Werke zeigt Dante seine Bildung. So zählt er sich selbst zum bereits bestehenden Kanon der berühmten, ehrenvollen Personen und vor allem der Dichter.

Auch in späteren Szenen bleibt Dante bei seinem Motivkanon der griechischen Antike, welchen er mit der christlichen Theologie und den katholischen Vorstellungen eines Weiterlebens nach dem Tod in Einklang zu bringen versucht. Dabei übernimmt Dante zumeist Charaktere, die aus der antiken Mythologie

bekannt sind, um ihnen Rollen im katholischen System von Himmel, Läuterungsberg und Hölle zuzuweisen. In Canto fünf trifft Dante beispielsweise auf König Minos, der als Höllenrichter den armen Seelen ihre Plätze zuweist, und auf Achilles, Helena und Paris, die für die Sünde der Wollust bestraft werden. Während des gesamten Abstiegs tauchen immer wieder altbekannte Biester der griechischen Antike auf. Zu diesen zählen unter anderen der Zerberus in Canto sechs, die Medusa in Canto neun und der Minotaurus sowie zwei Zentauren in Canto 12. All diese und noch viele weitere mythologische Figuren wie auch die beinahe Homerische Reise, die der Protagonist unternimmt, versetzen Dantes Göttliche Komödie, was Aufbau und Motive betrifft, in eine vormittelalterliche Zeit. Im Kontext der Zeit des Autors gelesen, findet man also hier bereits den Geist der Renaissance. Diese literarische Epoche zeichnet sich per se bereits durch Aspekte aus, die sich heute auch in Fanfiction finden, da sie sich über eine Revitalisierung antiker Geschichten definiert, die von Autor*innen neu interpretiert und verändert werden. Mit der *Divina Commedia* ist Dante somit ein früher Teil dieser Tradition.

Doch sind Figuren der antiken Geschichte und Literatur nicht die einzigen Charaktere, die in dem Werk Erwähnung finden. Besonders sind jene realen Personen im Inferno zu erwähnen, mit denen der Autor persönlich zu tun hatte. Auch Freunde und Feinde des Schriftstellers und Politikers spielen in der *Divina Commedia* eine wichtige Rolle. Vor allem Beatrice Portinari, Dantes lebenslange Muse, sticht durch ihre reale Bedeutung für ihn aus der Menge der Figuren hervor. Sie kommt im ersten Teil seines Werkes nur als Erwähnung vor: So wird sie als diejenige genannt, die Vergil gesandt hat, den autofiktionalen Dante durch die Unterwelt zu ihr zu führen. Auf dieser Reise begegnet er auch seinem alten Lehrer Brunetto Latini, dem er mit großem Respekt begegnet. In der Geschichte findet ihn der Protagonist im siebten Höllenkreis unter den Sodomiten, wobei keine historischen Informationen vorliegen, die genaueres über Latinis Sexualleben aussagen würden (Aldrich & Wotherspoon, 2001, S. 257).

Dante begegnet in der Hölle auch seinen politischen Feinden, zu denen er sich mit großer Verachtung äußert. Ein Beispiel hierfür ist Filippo Argenti, den er im achten Höllenkreis sieht. Argenti, der maßgeblich an Dantes Verbannung aus Florenz beteiligt war, leidet beim Fluss Styx, wo er von seinen Mitbüßern brutal angegriffen wird. Aus diesen Beispielen geht hervor, dass Dante sowohl persönliche Helden und gute Freunde als auch politische Feinde und andere Zeitgenossen in sein Werk einbaut. Die Begegnungen mit ihnen spielen sich zumeist so ab, wie der Autor es sich wohl in der realen Welt gewünscht hätte. So wird er von seinen Helden gelobt und von der Frau, in die er verliebt war, geliebt, während seine Feinde für ihre Sünden büßen müssen. Man könnte diese Dynamik als den Ausdruck einer Traumwelt des Autors beschreiben, wie er auch heute in

vielen Fanfictions vorkommt (Alighieri, 2006, Canto 2, 70).

Nach dieser ausführlichen Auseinandersetzung mit Dantes Inferno mit speziellem Fokus auf den vierten Canto, kann man einige Muster erkennen. Dante schreibt sich selbst in die Mitte seiner intellektuellen Vorbilder ein und erfüllt sich in der Realität unerfüllte Träume, wie Beatrice, die ihm ihre Liebe erklärt, oder aber politische Feinde, die in der Hölle bestraft werden. Wir zeigen, dass zentrale Merkmale von Fanfiction, vor allem die offensichtlichen Fanbeziehungen, das sogenannte "Self-Insert", das "Alternate Universe" und auch das Thematisieren von romantischer Liebe, in Dantes Inferno zu finden sind.

Auf diesem Fundament lässt sich Dantes Inferno und weiter seine Göttliche Komödie nach den Kriterien unseres modernen Verständnisses von Fanfiction als historische Version dieses Genres lesen. Dies wirft eine ganze Reihe neuer Fragen auf: Kann Fanfiction weiterhin nur ein belächeltes Subgenre bleiben, wenn selbst Dante dieselben Elemente schon vor hunderten von Jahren verwendet hat? Wie kann man den etwas verhaltenen Diskurs um Fanfiction aufwerten, damit nicht nur an minderwertige, unoriginelle und pornographische Texte gedacht wird, sobald das Thema aufkommt?

Wir denken, dass es ein wichtiger erster Schritt ist, den Begriffshorizont der Fanfiction auszuweiten und damit zu zeigen, dass viele an Fanfiction kritisierte Elemente Kernpunkte eben jener Büchern sind, die von Kritiker*innen als Meisterwerke der Weltliteratur angesehen werden.

Literaturverzeichnis

- Aldrich, R., & Wotherspoon, G. (Hrsg.) (2001). Who's who in Gay and Lesbian history – From antiquity to WWII. Routledge.
- Alighieri D., & Wenniger C. (Hrsg.) (2006). Die Göttliche Komödie – La Divina Commedia – Zweisprachige LATEX Edition von Carl Wenninger. <https://www.luga.de/download/Vortraege/commedia.pdf>
- Alternate Universe. (2025, 25. April). Fanlore. https://fanlore.org/wiki/Alternate_Universe
- Bhatt, M. (2025, 16. Jänner). How A Self-Insert Bible Fan-fiction became a Classic: A Study on the Divine Comedy and Parallel Fiction. Medium. <https://medium.com/@blank101.mit/how-a-self-insert-bible-fan-fiction-became-a-classic-a-study-on-the-divine-comedy-and-parallel-75c569bc96d5>.
- Hellekson, K., & Busse, K. (Hrsg.). (2014). The fan fiction studies reader. University of Iowa Press.
- Hunt, O. (2021, 28. Oktober). Triggering' Manhattan: The Ethics of Self-Insertion. Confluence. <https://confluence.gallatin.nyu.edu/context/interdisciplinary-seminar/triggering-manhattan-the-ethics-of-self-insertion>.
- Lackner, E., Lucas, B. L., & Reid, R. A. (2006). Cuning Linguists. The Bisexual Erotics of Words/Silence/Flesh. In K. Hellekson & K. Busse (Hrsg.), Fan fiction and fan communities in the age of the internet: New essays (S. 189–206). McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Luther M. (1964). Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments nach deutscher Übersetzung D. Martin Luthers mit 221 Kupferstichen von Matthaeus Merian. Naumann & Göbel.
- Strmel, M. (2014). Magical Me: Self-Insertion Fanfiction as Literary Critique, Scripps Senior Theses. http://scholarship.claremont.edu/scripps_theses/486.
- Vergil (2017). Aeneis – Aus dem Lateinischen von Heinrich Voß. Anaconda.

a study in something beyond yourself

Misha Mladenovic

Tags:

Moriarty the Patriot; Sherlock Holmes/William James Moriarty; Inspired by Short Story: The Unwanted Guest – Tamsyn Muir, Emotional Hurt/Comfort, Character Study, POV Second Person

An empty house. Dark, the windows broken and blocked by torn-out floorboards. A house held together by itself. Is it working? Does it matter? The house isn't real, anyways. Well, not truly. The house is you but you are yourself and yourself lies within the charred, spindle-bone remains of a place you witnessed go up in flames, long before you took the matchstick in hand. Years before. An entire lifetime ago; a whole life ago.

YOU step onto the stage, which is yourself, which is not yourself at all. Which doesn't make sense. Which isn't important at all. What matters is that the stage is a negative space, yet filled to the brim with that same emptiness.

YOU are William James Moriarty. The Lord of Crime. As known as _____, maybe you've heard of him. Probably not. He died long before he took up his new mantle, you know? A lot of things happened between the then and now. It was riveting how much room a life could take up, and at the same time, how little. His life seemed enormous, sprawling with grandiose gardens and golden staircases, but really, it was the size of a boot case. Small, forgettable, prone to gathering dust. You gathered dust. You coughed with it, in secret, after you returned from your day job or an event you didn't bother remembering or a conversation with somebody who had nothing else to heap upon you than praise. The irony.

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

“You couldn’t hurt a fly, I’m sure!” The irony.

YOU—

Why me?

YOU stop short. YOU, William James Moriarty, observe nameless, featureless citizens — ragged clothes, ragged hands, ragged souls — change the room you’ve found yourself in. They bring out a door without a frame, undo the work done to keep the windows concealed, attach curtains to the wall and lift a sofa onto the stage. You don’t move to prevent it from happening; whatever was going down was beyond your realm of influence. Your entire existence had been, from Louis’ hindered heart to the unfortunate fact that you were quite intelligent. Perhaps even your own birth was a lamentable thing.

Why me, I wonder?

YOU sigh. The nameless, featureless citizens line up before you, bow deeply, and as they part, they reveal a figure in their midst. From above, a light shines down on HIM: The great detective you have chosen as yet another piece in your play, a role’s empty slot to fill. That was all he should have been to you. By all means, you should’ve chosen him, as you did, and gone about your miserable life as always. You shouldn’t have seen him again— once, twice, thrice, until the meetings all blurred together in your mind, and you felt as though a door had opened within your consciousness. A door to a place heretofore uncharted. A wasteland: a wide plain — A ruined country: an emotional ground zero — A million people, long bygone, haunting you: a million others, waiting for you at the table, because of course you feel asleep while working on a theorem; of course you were a little late; of course they’d reserved a spot for you anyways. Of course there was love in their eyes, and it was all for you.

YOU never thought you’d feel love again. Not one that wasn’t the purloined sort.

Why me? Tell me, why did you decide it had to be me?

YOU do not know how to answer the question. You open your mouth nonetheless, because stupidity lies in humanity’s nature, and you were a human first and foremost. Even before you proclaimed yourself as the last devil to be swept off the earth, before you stole a name and a family that never belonged to you, before you realised there was no justice to be had:

You were human.

Please. I shan't rest easy until I know.

YOU think you might never rest easy if you didn't see him every day: Him — London's light — also, first and foremost: Sherlock Holmes.

YOU smile. The nameless, featureless citizens slip down the stairs on either side like water, until all that is left are you, him, and simple furniture. His rooms at the 221B residence weren't as sparse as depicted here, but maybe this was how you'd wanted it. Nothing to stand between you, no clutter, no papers to stumble over. Nothing to take away from the fact you'd chosen to walk this path, and would follow it to the end. Well.

YOU assume you would.

A lighter flicks open. The end of a cigarette glimmers like a fallen star.

Tell me: You could've chosen an actor, right? Someone talented enough, someone like Bonde.

Only for a limited time. Every actor eventually stumbles, especially when faced with unforeseen circumstances. Our plan wouldn't have worked out in the long run, and we couldn't have hired somebody else at short notice. It would've aroused suspicion.

My brother, then. What of him?

Mycroft Holmes had another role to fulfil. And he did so splendidly, I must admit.

Oh, stop glazin' him. He's not that amazing.

Is this the younger brother speaking, or the great detective?

Who cares? Answer's the same.

What is your answer?

A quiet snort. Smoke curls around his cheekbones like early morning fog. YOU could understand why John Watson had written him the way he did in his books. There was a certain air to someone unreachable, someone you thought you would only ever see from the sidelines. Oh— You should have stayed there. You'd always known your place, so why not now? Why was this time different? Why did you pursue him instead of treating him as you should've done; why had you wolfed down every tidbit of information about his life in the city like a starving man?

Your heart was so heavy.

I guess I'll tell you mine if you go first, Liam. Why me?

Your soul was so tarnished.

What made me so special in your eyes? Why did you need it to be me?

And your hands, when you look down upon them, were drenched in red as always. YOU do not remember a time where they hadn't been. Even as a child, when you were afraid Louis would leave during the night: you would've blamed yourself without hesitation.

It had to be you, because—

The lights go out at once. Then they return, and you are both standing in the middle, inches away. Around you, the white draws a stark border between your shared exhales and the endless night outside.

YOU needed him, because—

You stood on the same horizon. You had caught a gaze from across a ballroom, staring up at a beautiful staircase, and he'd known why you'd done it. He'd seen you, in all your refined poise, and chosen to take off your mask himself. He'd taken a piece of you back then and fled with it, and you hadn't noticed until you'd lain in bed that night, a hand cupped over your breast. A ship — a train wheezing past pastures and villages and city outskirts — a bulletproof coat slung around broad shoulders; your coat; you'd given it to him to keep him safe during the mission and wound up forgetting to ask for it on the ride back — a fountain beside you, papers before you, a promise in front of your hands, waiting to be picked up — I WILL CATCH HIM, WHATEVER IT TAKES — and you had slipped it

into your pocket the way Sherlock had done the same to you on the Noahitic. Fair's fair. All was fair in love and war. What goes around, comes around.

He takes the cigarette between index and middle finger. Blows out a cloud of smoke. You smile through the grey mist and ashen scent. It smelled like him, so it wasn't difficult to.

You had needed him because he'd been Sherlock Holmes. He would never stop being Sherlock Holmes. You adore him for it.

I hope you're aware that I admire you, Detective.

A smile. You are undone.

As do I, Professor.

(Un)Tod des Autors

oder: Wie eine Fangemeinde mit ihrer Autorin ringen kann
Ein Blick auf die queeren Harry Potter Fans und J. K.

Rowling

Sophie Nathschläger

Abstract:

Durch ihr Verhalten gegenüber transgender Personen hat J. K. Rowling es in den letzten Jahren in die berüchtigte Kategorie der „problematischen Autor*innen“ geschafft. Wie sieht das aus, wenn eine Fangemeinde, von der so ein großer Teil queer und/oder transgender ist, sich darüber zerreißt, ob man Harry Potter noch lesen darf? Wie geht es vor allem Rowlings selbsterwählten Mobbing-Opfern — den transgender (Ex-)Fans — damit und wie reagieren sie? In diesem Essay werfen wir einen Blick darauf, wie diese Reaktion speziell von Seiten der queeren und transgender Ex-Fans, die als Videoessayisten tätig sind, aussieht.

Tags:

#Fandom, #Fandom discourse, #Tumblr, #Death of the Author, #Ao3, #I wish this weren't still relevant, #cw transphobia, #Kindheitsträume zerstört, #den transgender Menschen reicht es, #und hier können Sie lesen wieso

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Nathschläger, Sophie (2025). (Un)Tod des Autors oder: Wie eine Fangemeinde mit ihrer Autorin ringen kann. Ein Blick auf die queeren Harry Potter Fans und J. K. Rowling. UR: Das Journal, 4(1), S. 49-60. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250404>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Joanne K. Rowling ist in aller Welt als Autorin von Harry Potter bekannt. Im Internet, und besonders in online Fan-Spaces, hat sie sich mittlerweile aber vorwiegend durch etwas ganz anderes einen Namen gemacht: Durch ihre anstößigen Aussagen über und Ansichten zu transgender Personen. Seit 2017 befindet sich Rowling auf X, damals noch Twitter, in einer fortschreitenden Abwärtsspirale, in der sie zunehmend aggressiver über transgender Personen spricht und ihre Fans dadurch in einen Dauer-Krisenzustand versetzt, in dem fortlaufend diskutiert wird, wie man mit ihr, und vor allem, wie man mit ihrem Werk umgehen soll. Die Geister scheiden sich unentwegt und auf diversen sozialen Medien wird unermüdlich gestritten, ob man mit Harry Potter überhaupt noch interagieren darf. Dieses Essay beschäftigt sich nicht mit dieser letzteren Frage (oder wenn, dann nur tangential, siehe „Tod der Autorin - oder eben nicht?“ unten). Stattdessen wirft es einen Blick auf die zentrale Gruppe in der Mitte des ganzen Chaos: die queeren und transgender (ex-) Harry Potter Fans, die sich stetig gezwungen sehen, zu dem Thema Stellung zu beziehen, damit ihre Stimmen im Diskurs nicht untergehen. Da das Harry Potter Fandom mittlerweile das Größenverhältnis eines eigenen Landes angenommen hat, werden exemplarisch queere und transgender Video-Essayist*innen in den Fokus gerückt, deren Präsenz in den letzten Jahren auf der Plattform YouTube zugenommen hat. Mein Vorgehen lehnt sich dabei an die Diskursanalyse an: Sinn und Zweck der Sache ist es, zu begutachten, wie dieser im Diskurs sehr relevante Teil des Harry Potter Fandom auf J. K. Rowling und ihr Verhalten im Video-Essay Format reagiert hat und welche Gesprächspunkte sich wiederholen, in der Hoffnung, ein Gefühl dafür zu bekommen, was der Stand der Dinge zwischen Rowling und ihren im queeren Bereich angesiedelten Ex-Fans ist. Abschließend wird noch die Debatte um den „Tod des Autors“ und warum das Internet diesen Begriff anders verwendet als die Wissenschaft angestoßen—und inwiefern das für das ewige Thema rund um Rowling relevant ist. Die für diese Argumentation relevanten Videos finden sich in Tabelle 1.

Videotitel	Urheber	Veröffentlichungsdatum	Aufrufe (gesamt)	Verhältnis Likes /Dislikes
"Does JK Rowling's transphobia ruin Harry Potter?"	Sarah Z	12.06.2020	1.240.215	59.613 /3.506
"J.K. Rowling"	ContraPoints	26.01.2021	7.575.410	299.828 /11.877
"Explaining JK Rowling's Transphobia"	Jessie Gender	27.01.2023	726.863	37.048 /3218
"The Witch Trials of J.K. Rowling"	ContraPoints	18.04.2023	5.996.465	227.083 /13.641
"How is JK Rowling Transphobic? Trans Guy Responds"	Jammidodger	31.03.2024	292.161	20.354 /2584

Kontext

Dass J. K. Rowling es sich mit ihren Fans verscherzt hat, ist kein Geheimnis mehr. Dieser Diskurs hat es mittlerweile auch teils in die Mainstream-Medien wie Zeitungen und Nachrichten-Outlets (z.B. in die Internet-Zeitung „The Independent“, Petter, 2020; in das amerikanische Rundfunk- und Fernseh-Netzwerk NBC, Rosenblatt, 2020; in die deutsche Zeitung „die Zeit“, Ku, 2022; und in die amerikanische Zeitung „The Washington Post“, Sands, 2024) oder ins Fernsehen (z.B. Saturday Night Live, 2020; Last Week Tonight, 2025) geschafft. Nichtsdestotrotz scheint unter Leuten, die nicht viel bzw. gar keine Zeit auf sozialen Medien verbringen und jenen, die sich nicht mit der Debatte um die Rechte von transgender Personen auseinandersetzen, teilweise noch nicht ganz angekommen zu sein, warum genau so viele ihrer früheren Fans nun das Kriegsbeil ausgegraben haben. Im Interesse eines gemeinsamen Informationsstandes hier also die Kurzfassung des in gewissen Online-Spaces allgegenwärtigen Diskurses rund um J. K. Rowling und deren Aussagen zu transgender Themen:

2017 und 2018 hat Rowling auf Twitter auf sich aufmerksam gemacht, indem sie mehrere Tweets geliked hat oder Personen gefolgt ist, die von transgender Personen als eindeutig transphob ausgewiesen wurden (@racybearhold, 2018; Berns, 2018; beide sind nur mehr in Screenshots/Artikeln zu finden, da racybearhold gesperrt wurde und Berns 2019 starb, siehe Ellis, 2018; Montgomerie, 2020). Als aktiv gegen transgender Personen konnte man sie damals jedoch noch nicht bezeichnen—bis sie sich 2019 in einem eigenen Tweet als eine Unterstützerin von Maya Forstater auswies (Rowling, 2019). Maya Forstater hatte sich, während sie bei einer Non-Profit Organisation angestellt war, mehrmals transphob auf Twitter geäußert (Forstater, 2019). Als Konsequenz dessen hat die Firma Forstaters Vertrag, nachdem er auslief, nicht wieder erneuert. Forstater stellte dies zu der Zeit so dar, als wäre sie gefeuert worden,

was nicht der Wahrheit entsprach, da die Firma nicht verpflichtet war, ihren Vertrag zu verlängern und sie nicht vorzeitig gekündigt hat. Nichtsdestotrotz fanden Forstaters Klagen über Ungerechtigkeit genug Anklang, dass Rowling sie wahrnahm und in Folge Forstaters Version der Ereignisse unkritisch übernahm und behauptete, der Frau sei nur deshalb Unrecht getan worden, weil sie behauptet hätte „sex [das bei der Geburt zugewiesene Geschlecht] is real“. Dieses Statement bildete den ersten Dominostein für das Chaos, das folgend in der Fangemeinde ausbrach. Im Juni 2020 folgten weitere Tweets, in denen sich Rowling unter anderem abfällig über die Bezeichnung „Personen, die menstruieren“ äußerte (Rowling, 2020a) und behauptete, transgender Personen würden keine Diskriminierung erfahren (Rowling, 2020b), doch am 10. Juni 2020 schlug die wirkliche Bombe ein: Rowling publizierte aus freien Stücken ein Essay, in dem sie erklärte, warum sie so „interessiert“ am Thema Gender war. Bezeichnenderweise gab sie diesem Essay auf Twitter den Titel „TERF wars“ (Rowling, 2020c). TERF ist ein Akronym für „Trans Exclusionary Radical Feminist“ und bezeichnet eine Gruppe von Personen, die üblicherweise stark gegen transgender Personen polemisieren und dies laut eigener Angabe im Namen des Feminismus tun, da sie transgender Personen (und vor allem transgender Frauen) als schädlich für diesen ansehen. Die später besprochenen Video-Essayist*innen diskutieren in ihren Videos ausführlich, warum Rowlings Essay eindeutig transphob ist (ContraPoints, 2021; Jammidodger, 2024; Jessie Gender, 2023; Sarah Z, 2020). Man könnte ab diesem Zeitpunkt also behaupten, dass kein Zweifel mehr bestand, dass Rowling eindeutig gegen transgender Personen agitiert. Auch nach ihrem Essay kamen noch genug weitere polemische Tweets und Faux-Pas (wie beispielsweise ihre Aussagen zum Gender Recognition Act in Schottland; Rowling, 2022a; der Podcast „The Witch Trials of J. K. Rowling“, in dem sie sich als Opfer eines trans-Mobs darstellt, The Free Press, 2023; oder ihre Aussage, dass sie lieber ins Gefängnis gehen würde als transgender Personen als deren erlebtes Geschlecht anzuerkennen; Rowling, 2023), es stellt jedoch die Zäsur dar, ab der die gemeinen Wald- und Wiesen-Harry Potter Fans sich eingestehen mussten, dass ihre Lieblingsautorin zu einer gegenüber einer marginalisierten Gruppe intoleranten Person geworden war, was in markantem Kontrast zu der Moral von Akzeptanz und Zusammenhalt steht, die aus ihren Büchern hervorgeht. Der neueste Stand vom 16. April 2025 ist, dass Rowling mit nicht weniger als 70.000 GBP eine Crowdfunding-Kampagne unterstützt hat, durch die eine Revision der vom schottischen Parlament anerkannten, legalen Definition von Frauen vor dem Obersten Gericht Großbritanniens finanziert wurde, die es transgender Frauen nun verbietet, vom Gesetz als Frauen anerkannt zu werden, transgender Männern aber nicht. Dieser Anfechtung wurde stattgegeben (Burns, 2025).

Was hat das alles jetzt mit der Fangemeinde, und vor allem mit der queeren Fangemeinde von Harry Potter zu tun?

„I just want to yell“ – oder wie aus einer Fangemeinde ein wandelnder Shitstorm wird

In Folge von den sich immer weiter häufenden, aggressiven Kommentaren von Rowling und ihrem zunehmenden Ruck in die Bigotterie stellte sich in der Harry Potter Fangemeinde über die Jahre ein Zustand ein, den man am besten als desillusioniert, enttäuscht und/oder indigniert bezeichnen könnte. Wenn man einen schnellen Blick in die Tags #JK Rowling und #Harry Potter auf der Blogging-Plattform Tumblr wirft, sieht man gleich auf der ersten Seite, egal ob man nach Top-Resultaten oder Neuesten Posts sortiert, Personen, die sich gegen Rowlings Aussagen aussprechen, und das oft mit gewaltiger Inbrunst (Stand: 19.05.2025). Die einzigen Fans, die mittlerweile noch unbeschadet die Bücher lesen können, sind jene, die seit kurz vor der Covid-19 Krise unter einem Stein leben und von Rowlings Transphobie nichts wissen. Alle übrigen wurden früher oder später gezwungen, eine von drei Positionen zu beziehen: Entweder sie kümmern sich nicht um transgender Personen und unterstützen Rowling, sie kümmern sich so sehr um transgender Personen, dass sie Rowlings Werk für immer abschwören oder sie wünschen, es würde alles einfach aufhören und vergraben den Kopf im Sand, da sie zu sehr an Rowlings Geschichten hängen, um ihnen für immer den Rücken zu kehren. Das Verhältnis zwischen den letzten beiden Gruppen ist besonders schwierig, da sich hier theoretisch auch eine vierte Gruppe verbirgt, die Rowlings Transphobie zwar verabscheuenswert findet und transgender Personen unterstützt, es aber emotional nicht schafft, sich von Harry Potter zu trennen. Auf diese vierte Gruppe gehe ich an einem späteren Punkt noch einmal ein.

In der queeren Video-Essay Szene auf YouTube gehören die Leute zumeist der zweiten Gruppe an. Müsste man ihre Videos auf einen gemeinsamen Nenner reduzieren, dann wäre dieser Nenner, dass sie J. K. Rowling satthaben. Um exemplarisch einen Einblick in diese Szene zu geben, wurden für diese Arbeit fünf oben bereits aufgelistete Video-Essays ausgewählt: „J. K. Rowling“ und „The Witch Trials of J. K. Rowling“ von der bekannten transgender-Video-Essayistin Natalie Wynn (@ContraPoints), „How is JK Rowling Transphobic? Trans Guy Responds“ von Jamie Raines (@Jammidodger), der ebenfalls transgender ist und dessen Kanal sich viel mit transgender-Themen auseinandersetzt, „Explaining JK Rowling's Transphobia“ von Jessie Earl (@Jessie Gender), ihrerseits eine transgender-Frau, deren Videos sich entweder um Nerdkultur oder transgender-Themen drehen, und „Does JK Rowling's Transphobia Ruin Harry Potter?“ von Sarah Z (@Sarah Z), die nicht transgender ist, aber als offen bisexuelle Frau zur

queeren Community gehört und sich sehr viel mit Fan-Themen auseinandersetzt. Ausnahmslos alle Videos, die für dieses Essay herangezogen wurden, enthalten zu Anfang eine Aufschlüsselung von Rowlings Transphobie; eine Art Erklärung, warum ihre Aussagen überhaupt als transphob zu betrachten sind (ContraPoints, 2021, 3:52; Jammidodger 2024, 0:10; Jessie Gender, 2023, 14:36; Sarah Z, 2020, 1:21). Angesichts dessen, dass diese Video-Essays über eine Zeitspanne von insgesamt vier Jahren entstanden sind, das jüngste von ihnen aus 2024 stammend, zeigt das, wie viel Erklärungsbedarf bezüglich der Vorwürfe gegen Rowling immer noch zu herrschen scheint. Es spiegelt eine Vorsichtshaltung wider, die an die Krisentage in Folge von Rowlings ersten „Ausrutschern“ erinnert: Aussagen wie „vielleicht ist sie ja gar nicht transphob“ oder „das hat sie bestimmt nicht so gemeint“ kursierten damals noch, wenn man sich im #Harry Potter-Tag auf Tumblr oder Twitter bewegte. Vielleicht um derartigem besorgten Gutglauben vorzubeugen, drücken sich die Video-Essayist*innen eindeutig aus: ‚Doch, was sie getan und gesagt hat ist transphob, und hier sind alle Beweise, die ich vorbringen kann, um das zu bestätigen.‘

Insbesondere ContraPoints und Jammidodger leisten in ihren Videos (ContraPoints, 2021; Jammidodger, 2024) beachtliche Arbeit, um Rowlings Argumente chronologisch Punkt für Punkt durchzugehen und verständlich zu machen, warum ihre Rhetorik so gefährlich ist. Die meistbesprochenen Vorfälle rund um Rowling variieren natürlich basierend darauf, wann das jeweilige Video-Essay erschien, aber keines lässt es sich nehmen, die ersten Anzeichen von Rowlings Abrutschen auf die dunkle Seite der Macht wie das Liken von Magdalen Berns‘ Tweets (Jessie Gender, 2023, 14:40; Sarah Z, 2020, 1:45) oder den #IstandwithMaya-Tweet (ContraPoints, 2021, 5:36; Jammidodger, 2024, 8:00; Jessie Gender, 2023, 15:40; Sarah Z, 2020, 2:08 & 09:39) oder „TERF wars“ (ContraPoints, 2021, 32:36; Jammidodger, 2024, 11:19; Jessie Gender, 2023, 16:30; Sarah Z, 2020, 06:52; siehe auch das vertiefende Video-Essay „Responding to J. K. Rowling’s Essay—is it anti-trans?“; Jammidodger, 2020) zu besprechen. Auch gehen sie alle an irgendeinem Punkt auf eines von Rowlings Lieblingsargumenten ein: Die WC-Debatte, ein bekannter rhetorischer Punkt aus dem Arsenal von transfeindlichen Gruppen, dessen zentrales Argument ist, dass transgender Frauen nicht als Frauen angesehen werden dürfen, weil sie sonst in öffentliche Damentoiletten und andere, öffentliche Orte für Frauen wie Umkleidekabinen und Frauenhäuser dürfen und sich dort „getarnt“ als Frauen zweifelsohne auf die „AFAB“ (= assigned female at birth) Frauen dort stürzen würden. Dieses Argument wird von jeder*m einzelnen der YouTuber*innen widerlegt und ausgehebelt (ContraPoints, 2021, 33:50; Jammidodger, 2024, 32:17; Jessie Gender, 2023, 27:41; Sarah Z, 2020, 17:56). Contrapoints und Jammidodger gehen in ihren Essays auch auf ein besonders heikles Tweet-Zitat

von Rowling ein: „[...] I’d march with you if you were discriminated against on the basis of being trans.“ (Rowling, 2020b), welches von den Youtuber*innen besonders zynisch betrachtet wurde (ContraPoints, 2021, 12:37; Jammidodger 2024, 10:56), da Diskriminierung gegenüber transgender-Personen zum Zeitpunkt des Tweets international bestand und jetzt immer noch besteht. Zwischeneinschübe vor oder nach diesen Hauptpunkten sehen von YouTuber*in zu YouTuber*in anders aus—ContraPoints erläutert beispielsweise die Geschichte hinter dem Konzept von TERFs (ContraPoints, 2021, 14:20) während Jessie Gender noch vor der chronologischen Erklärung zu Rowlings Transphobie eine besonders brisante Anekdote einschiebt, da Rowling im Dezember 2022 persönlich auf die YouTuberin Iosging (Jessie Gender, 2023, 10:52 & 36:22; Rowling, 2022b) nachdem diese auf Twitter darum bat, das neue Harry Potter Videospiel „Hogwarts Legacy“ nicht zu kaufen, da ein Teil des Geldes Rowling zukäme und diese damit potenziell Unterfangen unterstützen könnte, die transgender Personen schaden würden (Jessie Gender, 2022). Interessant ist, dass die Video-Essays nach dieser de facto „Einführung“ in das Thema von Rowlings Transphobie inhaltlich auseinandergehen. Das hängt unter anderem mit den Erscheinungsdaten der Videos zusammen—im Jahr 2021, als ContraPoints ihr Video-Essay „J. K. Rowling“ hochlud, war das Videospiel „Hogwarts Legacy“, welches die Kontroverse später wieder anfeuerte, und das zentral für Jessie Genders Video ist (z.B. Jessie Gender, 2022, 42:54, vor allem 2:13:00 bis 2:40:37), noch nicht erschienen. Gleichermaßen erschien der Podcast „The Witch Trials of J. K. Rowling“, mit dem ContraPoints im April 2023 ein follow-up Video zu ihrem ersten Video-Essay veröffentlichte (ContraPoints, 2023), erst Februar 2023, was ihn von der Erwähnung in Sarah Zs Video ausschließt. Ebenso findet sich Rowlings abenteuerliche Behauptung, Nationalsozialisten hätten nie Bücher zum Thema Sexualwissenschaften (damaliger Vorreiter von Medizin, von der auch transgender-Menschen profitieren konnten) verbrannt (Rowling, 2024) nur in Jammidodgers Video, da dieses Argument erst 2024 aufkam (Jammidodger 2024, 41:18). Auch der Fokus des jeweiligen Video-Essays spielt eine zentrale Rolle. So analysiert ContraPoints Rowlings Aussagen eher auf einer rhetorischen Ebene vor dem historischen Hintergrund der TERF-Bewegung (ContraPoints, 2021, 14:20), während Jammidodger sich eher darauf konzentriert, Rowlings Aussagen mit tatsächlichen Studien oder Artikeln zu widerlegen (Jammidodger, 2024, z.B. 1:45, 2:04, 31:15). Jessie Gender ist die Einzige, die auf das Spiel „Hogwarts Legacy“ und die dadurch neu befeuerte Rowling-Debatte eingeht (Jessie Gender, 2022, ab 10:17), während Sarah Z den detailreichsten Blick auf die Fangemeinde wirft (z.B. Sarah Z, 2020, 7:50 & 30:40). Gegen Ende ziehen alle YouTuber*innen jedoch denselben Schluss: Alle Video-Essays verurteilen Rowlings Verhalten (ContraPoints, 2021, 1:23:43; Jammidodger, 2024, 43:31; Jessie Gender, 2022,

3:08:54; Sarah Z, 2020, 27:26) und rufen teils dazu auf, sich von der Autorin zu distanzieren (ContraPoints, 2023, 1:49:09; Jammidodger, 2024, 44:08; Jessie Gender, 2022, 3:16:28), um den realen Schaden gegenüber transgender Personen so gering wie möglich zu halten.

Tod der Autorin – oder eben nicht?

Sarah Z, die in ihrem Video als einzige auch das Harry Potter Fandom zum Zeitpunkt, als das Video erschien (12. Juni 2020), betrachtet, spricht ein absurd-amüsantes Phänomen an, das zur Zeit der ersten großen Distanzierungswelle zwischen Rowling und den Fans ihrer Bücher auftauchte: „Hatsune Miku wrote Harry Potter“ (Sarah Z, 2020, 07:50 & 30:23). Dieser Satz wurde vor allem auf Twitter gerne wiederholt und auch wenn nur wenige Werke diesen Tag tragen kann man ihn auch im „Archive of Our Own“, einem der größten Fanfiction-Archive online, suchen. Die Idee dahinter war, dass die Fans eine Möglichkeit suchten, Harry Potter ohne den Zusammenhang mit J. K. Rowling zu genießen. Deshalb schrieben sie die Autorschaft dem Maskottchen des bekannten japanischen Software-Synthesizers „Vocaloid“ zu. Dadurch sollte Rowlings Werk von der Autorin getrennt und ihr Name aus dem kollektiven Gedächtnis gestrichen werden —die enttäuschten Fans versuchten, Rowling zu verstoßen. Aber so einfach ist das nicht. Interessant ist jedoch, dass es den Unterschied zwischen der literaturwissenschaftlichen Definition vom „Tod des Autors“ und der Fan-Definition davon aufzeigt. In der Literaturwissenschaft kommt der Tod des Autors dann zur Anwendung, wenn es darum geht, einen Text nur auf Basis des Geschriebenen zu analysieren, ohne irgendwelche Intentionen oder biografischen Bezüge des Autors hineinzulesen (Barthes, 1995). In Fangemeinden sieht das anders aus: Für die Harry Potter-Fans des Jahres 2020 war „Death of the Author“ der Versuch, so zu tun, als hätten die Bücher keine Autorin, um der unbequemen Frage aus dem Weg zu gehen, wie sich die Weltanschauung der Autorin auf die Bücher ausgewirkt haben könnte und was wir denn jetzt mit den Büchern machen sollen. Es ging nicht um einen neuen Zugang zum Text, sondern um ein Streben danach, sich von der Autorin zu befreien. Am 23. Juni 2022 veröffentlichte „die Zeit“ einen Artikel von Marvin Ku, der—abgesehen davon, dass er beweist, dass die Rowling-Debatte sogar den Mainstream des deutschen Sprachraums erreicht hat—das zentrale Dilemma des Harry Potter-Fandoms post-2020 auf eine einfache Frage reduziert: „Darf man Harry Potter noch mögen?“ (Ku, 2022). Rückblickend auf die Shitstorms und hitzigen Tumblr-Debatten von 2020 und 2021 ist das die Frage, die die meisten Fans motiviert hat—und hier kommen wir zurück zur vierten Schatten-Gruppe von Fans, die in Wirklichkeit beträchtlich war und sehr viele Diskussionen ausgelöst hat: Diese Personen wollten auf zwei Hochzeiten gleichzeitig tanzen. Sie konnten

oder wollten Harry Potter (aus emotionalen Gründen) nicht loslassen, wollten transgender-Personen aber trotzdem unterstützen. Die Video-Essays der queeren und insbesondere transgender Youtuber*innen sind auf eine gewisse Art eine Reaktion auf diese Gruppe. Das zeichnet sich auch dadurch ab, dass manche von ihnen eben nicht auf die Fangemeinde eingehen—denn die Fangemeinde von Harry Potter ist nicht das, worum es ihnen geht. Sie machen sich Sorgen um andere transgender Personen, die von Rowlings Aussagen und den Initiativen, die sie mit ihrem unfassbaren Vermögen unterstützen kann, ernsthaft verletzt werden können. Trotzdem wird die Frage immer wieder aufgeworfen: „Darf man Harry Potter noch mögen?“ Diese Frage stand auch im Zentrum der Debatte darum, ob man „Hogwarts Legacy“ kaufen sollte oder nicht, da bekannt war, dass Rowling einen Teil des durch das Spiel erzielten Gewinns bekommen würde. Jessie Gender lud in ihrem Video Essay ihre Co-Autorin und eigenständige YouTuberin Aranock dazu ein, sich ebenfalls zu Rowling und ihrem Verhalten zu äußern (Jessie Gender, 2022, 2:53:10). Aranock antwortete auf die Frage, ob man „Hogwarts Legacy“ kaufen dürfe, in den Kommentaren wie folgt: „[...] dont tell trans people you are buying the game, dont beg us to say its ok for you to do, I’m sick of hearing it and so are a lot of other people I know“ (Aranock, 2023). Auf diese Weise fasst sie die zentrale Aussage der (ehemaligen) transgender Fans von Harry Potter zusammen: Das Spiel und die Bücher sind nicht mehr wichtig. Wichtig ist, dass Rowling im realen Leben bereit ist, Schaden anzurichten und dieser Schaden vielleicht nicht davon gestoppt wird, dass ein paar Leute ein Videospiel nicht kaufen, aber das Nicht-Kaufen zumindest ein Zeichen für die transgender Ex-Fans der Bücher setzt, dass sie nicht für eine alte Kindheitsphantasie hängengelassen werden. Transgender und allgemein viele der queeren Harry Potter-Fans bewegen sich somit auf einer anderen Diskursschiene als die „normalen“ Fans: Die einen wollen das liebste literarische Universum ihrer Kindheit bewahren, die anderen bangen darum, ob Personen, die Harry Potter Merchandise tragen, eventuell ihre Existenz zerstören wollen.

Hier eine Lösung zu suchen, die alle zufrieden stellt, wirkt wie ein unmögliches Unterfangen, und der „Tod des Autors“ scheint den Fans insofern nicht entgegenzukommen, als dass Rowling sich weigert, tot zu sein. Wie ein Zombie, der aus der Erde hervorbirst, drängt sie sich früher oder später in jede Diskussion

rund um Harry Potter hinein. Letzten Endes kommt man um die Problematik ihrer Weltanschauung nicht herum, egal, wie sehr man sich um Kopf und Kragen redet. Angesichts dessen verwundert es nicht, dass die transgender Ex-Fans es leid sind, ihre Probleme mit Harry Potter rechtfertigen zu müssen, bis ihnen nur mehr die Worte „God, are we still talking about this?“ (ContraPoints, 2021, 14:23) oder „All I want to do [...] is scream“ übrigbleiben (Jessie Gender, 2023, 3:15:23). Vielleicht wäre ein guter Anfang also, sich nicht mehr zu fragen, ob man Harry Potter noch mögen darf, sondern wie man gegen Rowlings Bereitwilligkeit vorgehen kann, ihr durch das Schreiben einer Kinderbuchreihe, in der Toleranz und Gemeinsamkeit die höchsten Güter sind, verdientes Vermögen dafür einzusetzen, im echten Leben die Existenz einer marginalisierten Gruppe zu gefährden.

Literaturverzeichnis

- Aranock [@Aranock]. (2023, 27. 01). “Thank you Jessie for letting me say my piece, my segment was unscripted so I missed a few things because I was emotional and did that in one take. I keep the books in a shame box at the back of a closet because I dont know what to do with them, it feels wrong to destroy any book and I dont want to donate these ones in particular. Secondly dont tell trans people you are buying the game, dont beg us to say its ok for you to do, Im sick of hearing it and so are a lot of other people I know. Lastly not engaging in that game is incredibly bare minimum allyship, any support of any kind to her or her franchise is and will be recuperated into her maintaining public attention and relevancy so just stop. Let it die in silence. Also thank you to everyone who shared kind words, it means a lot.” [Youtube-Kommentar]. YouTube.
- Barthes, R. (1995). The Death of the Author. In S. Burke (Hrsg.), “AUTHORSHIP: FROM PLATO TO THE POSTMODERN. A Reader” (S. 125-130). Edinburgh University Press Ltd.
- Burns, K. (2025, 19. April). “J.K. Rowling’s war on trans people won’t stop us from existing”. MSNBC.
- Contrapoints (2021, 26. Jänner). “J.K. Rowling” [Video]. YouTube
- Contrapoints (2023, 18. April). “The Witch Trials of J.K. Rowling” [Video]. YouTube
- Earl, J. [@jessiegender]. (2022, 17. Dezember). “Any support of the Harry Potter franchise current projects while JK Rowling is in charge of it and using her ongoing platform to target and also justify her continued targeting of trans people is harmful to trans people.” [Tweet]. X.
- Earl, J. [@jessiegender]. (2022, 17. Dezember). “I will not begrudge anyone their love of past works or thing they already own that they take comfort in. I own the first 9 movies and all 7 books myself. But any support of something like Hogwarts Legacy is harmful.” [Tweet]. X.
- Ellis, P. J. [@Philip_Ellis]. (2018, 21. März). “Wingardium transphobia @jk_rowling” [Bild anbei] [Tweet]. X.

- Forstater, M. [@MForstater]. (2019, 25. Dezember). "'Allegedly transphobic tweets' thread. People have been tweeting about my 'transphobic tweets' but none have been linking to them. Presumably because those who searched my actual timeline thought 'meh'. Here are all the tweets that are mentioned in the judgement." [Twitter thread]. X.
- Jammidodger (2020, 28. Juni). „Responding to JK Rowlings Essay | Is It Anti-Trans?“ [Video]. YouTube
- Jammidodger (2024, 31. März). „How is JK Rowling Transphobic? Trans Guy Responds“ [Video]. YouTube
- Jessie Gender (2023, 27. Jänner). „Explaining J.K. Rowling’s Transphobia“ [Video]. YouTube
- Ku, M. (2022, 23. Juni). Darf man Harry Potter noch mögen? DIE ZEIT, S. 19-21.
- LastWeekTonight (2025, 7. April). “Trans Athletes: Last Week Tonight with John Oliver (HBO)” [Video]. YouTube
- Montgomerie, K. (2020, 18. Juni). JKR’s Claims Part 2: Support for Magdalen Berns. “Medium”.
- Petter, O. (2020, 15. Juni). “JK Rowling criticised over ‘transphobic’ tweet about menstruation”. INDEPENDENT.
- Rosenblatt, K. (2020, 10. Juni). “J.K. Rowling doubles down in what some critics call a 'transphobic manifesto'”. NBC NEWS.
- Rowling, J. K. [@jk_rowling]. (2019, 19. Dezember). “Dress however you please. Call yourself whatever you like. Sleep with any consenting adult who’ll have you. Live your best life in peace and security. But force women out of their jobs for stating that sex is real? #IStandWithMaya #ThisIsNotADrill” [Tweet]. X.
- Rowling, J. K. [@jk_rowling]. (2020, 6. Juni). “‘People who menstruate.’ I’m sure there used to be a word for those people. Someone help me out. Wumben? Wimpund? Woomud?” [Bild anbei] [Tweet]. X.
- Rowling, J. K. [@jk_rowling]. (2020, 7. Juni). “I respect every trans person’s right to live any way that feels authentic and comfortable to them. I’d march with you if you were discriminated against on the basis of being trans. At the same time, my life has been shaped by being female. I do not believe it’s hateful to say so.” [Tweet]. X.
- Rowling, J. K. (2020, 10. Juni). J.K. Rowling Writes about Her Reasons for Speaking out on Sex and Gender Issues. “jkrowling.com”.
- Rowling, J. K. [@jk_rowling]. (2022, 6. Oktober). “I stand in solidarity with @ForWomenScot all women protesting and speaking outside the Scottish parliament. #NoToSelfID” [Fotografie] [Tweet]. X.
- Rowling, J. K. [@jk_rowling]. (2022, 17. Dezember). “Deeply disappointed @jessiegender doesn't realise purethink is incompatible with owning ANYTHING connected with me, in ANY form. The truly righteous wouldn't just burn their books and movies but the local library, anything with an owl on it and their own pet dogs. #DoBetter 1/2” [Tweet]. X.

- Rowling, J. K. [@jk_rowling]. (2023, 17. Oktober). "I'll happily do two years if the alternative is compelled speech and forced denial of the reality and importance of sex. Bring on the court case, I say. It'll be more fun than I've ever had on a red carpet." [Tweet]. X.
- Rowling, J. K. [@jk_rowling]. (2024, 13. März). „I just... how? How did you type this out and press send without thinking ‘I should maybe check my source for this, because it might’ve been a fever dream’?” [Screenshot anbei] [Tweet]. X.
- Sands, L. (2024, 10. April). "Scotland's hate speech law ignites culture war far outside its borders". The Washington Post.
- Sarah Z (2020, 12. Juni). "Does J.K. Rowling's transphobia ruin Harry Potter?" [Video]. YouTube
- Saturday Night Live (2020, 11. Oktober). „Weekend Update: Pete Davidson on J.K. Rowling's Transphobic Comments – SNL" [Video]. YouTube
- The Free Press (2023, 23. Februar). "Chapter 1: Plotted In Darkness (The Witch Trials of J.K. Rowling)" [Video]. YouTube

Monster, Restaurants & Bücherregale

Hilfswerkzeuge zur Erstellung eines moralischen Kompasses für die Bewegung in Fandom Spaces

Lena T. Frieder

Abstract:

Mit welcher Kunst will ich mich befassen? Lassen sich Künstler*innen vom Werk trennen und welche Kunst "darf" ich konsumieren? All diese Unsicherheiten haben mich zu Claire Dederers Buch "Monsters – A Fan's Dilemma" (Dederer, 2023) geführt, in dem sie sich damit beschäftigt, was wir mit guter Kunst von schlechten Leuten machen. Ich unternehme angelehnt daran einen Versuch, einen moralischen Kompass für die Bewegung in Fandom Spaces zu erstellen.

Tags:

#I Wrote This Instead of Sleeping, #Inspired by..., #POV First Person, #College AU, #Random Ramblings

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Frieder, Lena T. (2025). Monster, Restaurants & Bücherregale. Hilfswerkzeuge zur Erstellung eines moralischen Kompasses für die Bewegung in Fandom Spaces. UR: Das Journal, 4(1), S. 61-65. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250405>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Als Person, die sich schon lange in unterschiedlichsten Fandom Spaces aufhält und auch sonst viel mit Kunst beschäftigt, habe ich mir schon seit langer Zeit immer wieder die Frage gestellt, mit welcher Kunst ich mich befassen will, ob sich Künstler*innen vom Werk trennen lassen und welche Kunst ich konsumieren “darf”. All diese Unsicherheiten haben mich zu Claire Dederers Buch “Monsters – A Fan’s Dilemma” (Dederer, 2023) geführt, in dem sie sich damit beschäftigt, was wir mit guter Kunst von schlechten Leuten machen. Es kommt nicht selten vor, dass wir (damit meine ich Fans, mich eingeschlossen) hinterfragen, ob wir (jegliche Art von) Kunst konsumieren “dürfen” oder sollten, wenn die Person hinter dem Werk in der Kritik steht.

Dederer beschäftigt sich in ihren Essays mit zahlreichen problematischen Künstler*innen, von Roman Polanski über J.K. Rowling bis hin zu Ernest Hemingway und Pablo Picasso. Sie spricht vor allem über deren politische Einstellungen, Skandale, Verbrechen und wie sich ihre Ansichten in ihren Werken wiederfinden lassen oder nicht. Im letzten Viertel des Buchs schreibt sie dann fast ausschließlich über ihre eigenen Erfahrungen als Fan dieser Menschen und versucht für sich selbst zu beantworten, ob sie auch ein “Monster” ist und wie sie mit ihren “ethicalthoughts” und “moralfeelings” (Dederer, 2023, S. 24) im Bezug auf die Kontroversen umgehen kann.

Eine eindeutige Antwort, was man denn jetzt mit der guten Kunst von schlechten Leuten machen soll und was wir konsumieren dürfen/sollten, liefert sie nicht. Im Gegenteil hat mich ihr Text sogar mit noch mehr Unsicherheiten zurückgelassen, als ich vor dem Lesen hatte. Im Anschluss an die Frage über die gute Kunst von kontroversen Leuten habe ich vor allem überlegt, was ich denn mit kontroverser Kunst von guten Menschen mache. Und so habe ich letztendlich den Entschluss gefasst, mir einen persönlichen “moralcompass” (Dederer, 2023, S. 24) zu basteln, in dem ich meinem eigenen Gewissen einige der obenstehenden Fragen stelle und diese beispielsweise mit Hilfe von „Fandom Policies” auch beantworten möchte. Fokussieren werde ich mich hier hauptsächlich auf Fanfictions als Kunstwerk und wie diese in Fandom Spaces wahrgenommen werden, welche Probleme dabei auftreten können und wie sich diese überwinden lassen. Vielleicht kann mein Essay auch anderen Fans oder Menschen, die sich zum ersten Mal mit dem Fansein auseinandersetzen, zumindest einen Ansatz für einen individuellen moralischen Kompass bieten.

Am Anfang meines Versuchs, mir selbst etwas wie einen “moralcompass” (Dederer, 2023, S. 24) zurecht zu legen, bin ich auf einen tumblr-Beitrag von 2016 gestoßen, in dem die Userin in Form eines Kurzeassays die “Three Laws of Fandom” präsentiert (ozhawkauthor, 2016). Auch, wenn ich die “Laws” mehr als Regeln statt Gesetze lesen würde, finde ich, dass sie eine gute Grundlage für das Bewegen in allen Fandom Spaces bieten. Laut dem originalen Post der Userin

ozhawkauthor sind die “Three Laws of Fandom” folgende:

Don't Like; Don't Read

Your Kink is not my Kink

Ship and let Ship

Der ursprüngliche Post hat einige hitzige Diskussionen hervorgerufen, unter anderem begonnen von User*innen, die finden, dass solche Posts Themen wie Inzest, Pädophilie oder Missbrauch relativieren oder verteidigen. Andere User*innen, die gegen diese Ansichten argumentieren, erinnern daran, dass ein kontroverses Thema trotzdem besprochen und behandelt werden sollte.

Hier kommt die erste Regel ins Spiel. Geht man zum Beispiel von Websites für Fanfiction (z.B. Archive Of Our Own) oder bestimmten Bereichen innerhalb von Fandoms (beispielsweise X, früher Twitter) aus, ist sensitiver oder potenziell triggernder Content meist markiert. Hierfür wichtig ist, dass Creator*innen und alle, die sich in Fandom Spaces bewegen, ausführlich und ehrlich Tags verwenden, die klar zeigen, was im Werk vorkommt. Stolpert man dann über eine Fanfiction, die mit einem Tag versehen ist, der zum Beispiel Inzest impliziert, ist die Lösung banal: man öffnet die Fiction gar nicht erst und scrollt weiter.

In einem Follow-up Kommentar, der sich auf den Originalpost bezog, merkte ozhawkauthor an: “Provided that the fic is appropriately tagged and carries the appropriate warnings, then it is your responsibility to take care of what you see online” (ozhawkauthor, 2016). Es kann so einfach sein: Wenn mich ein Thema nicht interessiert, aufregt oder sogar triggert, setze ich mich einfach nicht mit Content dazu auseinander. Ich gehe schließlich auch nicht in ein Restaurant, bestelle mir ein Gericht, von dem ich weiß, dass es mir nicht schmeckt und beschwere mich hinterher beim Personal, dass das Restaurant schlecht ist.

Im Zusammenhang mit “moral feelings” und “ethical thoughts” (Dederer, 2023, S. 24) habe ich versucht für mich zu definieren, was ich denn überhaupt moralisch vertretbar finde. Ethik und Moral sind Konzepte, die vom Menschen geschaffen wurden und ihn vom Tier unterscheiden. Zu jedem Tier gehören “animalische” oder gar “bestialische” Instinkte oder Fantasien. Inzest, Kannibalismus, “krasse” Fetische, all das sind Neigungen, die darunterfallen. Für solche Neigungen kann ein Mensch im Grunde nichts dafür. Vielmehr hegen Menschen seit Anbeginn der Zeit eine Faszination für das Schlechte, das Unmenschliche, das Eklige und das Perverse. Der Unterschied besteht jedoch darin, dass diese Fantasien und Neigungen ausgelebt werden sollten. Denn dort, wo die Freiheit und Rechte des anderen beginnen, hört die eigene Freiheit auf.

Fanfiction und generell Kunst, die sich mit diesen Themen auseinandersetzen oder diese darstellen, sind prinzipiell nichts Schlechtes. Durch das Erschaffen

dieser Kunst macht sich niemand strafbar. Im Gegenteil kann sie als Ventil für die schaffende Person dienen, die Fantasien auszudrücken, ohne diese tatsächlich auszuleben. Durch das Veröffentlichen solcher Kunst (also auch Fanfiction im Internet) können sich andere Menschen gesehen und verstanden fühlen, die Scham rund um impulsive oder ‚intrusive thoughts‘ kann so verringert werden.

Hinzu kommt, dass nicht jede*r, der*die über kontroverse Themen schreibt oder diese in irgendeiner Form von Kunst behandelt, diese im echten Leben tun würde (Dederer, 2023, S. 134-150). Nur weil Sebastian Fitzek in seinen Thrillern reihenweise auf brutalste Art und Weise Menschen umbringt, heißt das noch lange nicht, dass er auch als reale Person Mordfantasien hat. Fitzek wäre auch nicht der erfolgreiche Autor, der er ist, würden nicht Millionen von Leuten seine Bücher kaufen und lesen.

Mord ist eine Straftat, trotzdem werden Romane darüber in jeder Buchhandlung verkauft. Ähnlich verhält es sich mit Inzest oder sexuellen Handlungen, die Minderjährige involvieren. Auch diese sind illegal – warum sollte also nicht auch Fanfiction, die diese Themen berührt, im Internet veröffentlicht werden dürfen? Je nach Fandom können anstößige Themen als Teil der Hintergrundgeschichte von Charakteren in Fanfictions aufgegriffen werden. In einem solchen Fall wirken zwei Mechanismen: das Tagging-System des Fanfiction-Archivs und das dritte Law of Fandom, „Your Kink is not My Kink“ (YKINMK). Durch das gut organisierte „taggingsystem“ von AO3 lässt sich herausfiltern, was man persönlich sehen oder nicht sehen möchte; trotzdem ist es ein Archiv, in dem alles hochgeladen werden darf, sofern es nicht gegen die „terms of service“ der Website verstößt. Diese beinhalten unter anderem die Voraussetzung, dass alles Hochgeladene von Fans erstellter Content sein muss, es dürfen also keine Texte, die durch Copyright geschützt sind veröffentlicht werden. Zudem ist Werbung, das Onlinestellen von persönlicher Daten Dritter, aber auch Belästigung oder Drohungen verboten. Solange diese Bedingungen eingehalten werden, darf alles bei AO3 hochgeladen werden und dann ist es die Verantwortung des*der Nutzers*Nutzerin den Content herauszufiltern, der gesehen oder nicht gesehen werden möchte.

„YourKinkIs Not My Kink“ steht dafür, dass man selbstverständlich seine eigenen Vorlieben und Abneigungen haben darf. Man darf auch darüber sprechen, welche Abneigungen man hat und sich mit anderen Fans darüber austauschen, dass man bestimmte Dinge selber nicht mag. Das heißt aber nicht, dass man das Recht hat, dem*der Autor*in einer Fanfic zu sagen, dass man den Inhalt nicht mag und sie deshalb nicht geschrieben werden sollte. Im letzten Absatz des „Three Laws of Fandom“-Posts heißt es: „You are not paying for fanworks content, and you have no rights to it other than to choose to consume it, or not consume it. If you do choose to consume it, do not then attack the creator if it wasn’t to your taste. That’s the height of bad manners“ (ozhawkauthor, 2016). Dasselbe gilt für das

zweite ‚Law‘, „Ship and let ship“. Niemand darf entscheiden, was einzelne Personen mögen oder nicht mögen dürfen. Das würde direkt zur Zensur führen. Diese darf in der Diskussion darüber, was geschrieben werden darf, nicht außer Acht gelassen werden. Allgemein definiert ist Zensur eine durchgeführte Kontrolle und etwaige Anpassung oder Verbot von Presse, Kunst und anderen Medienerzeugnissen (Kienzle, 1981), ergo auch Fanfiction.

Eines der heute größten und populärsten Fanfiction-Archive online, das ArchiveOfOurOwn (AO3), ist mehr oder weniger aufgrund von Zensur bestimmter Fanfictions auf anderen Plattformen entstanden. Fans wollten die Möglichkeit haben, alle Fanfictions, also auch etwa die mit explizit sexuellen Inhalten, online zu stellen, ohne Angst haben zu müssen, dass diese von den Betreibern oder aufgrund von Regularien der Websites wieder offline genommen werden.

Für mich hat sich die Unsicherheit, wie ich mit problematischen Inhalten umgehen sollte durch die Anregungen von ozhawkauthor und der darauffolgenden Diskussion von Fans gut auflösen lassen. Auch die gute Kunst von schlechten Menschen kann konsumiert werden, wenn diese mit der eignen moralischen Vorstellung und dem persönlichen Gewissen zu vereinbaren sind.

Eigentlich laufen am Ende meiner Gedanken alle Fäden zu einem gemeinsamen Mittelpunkt zusammen: Respekt. Spezifisch bezogen auf die Bewegung in Fandoms und Fandom Spaces bedeutet das: Ich respektiere die Vorlieben und Abneigungen von anderen Menschen, im Gegenzug respektieren diese meine. Solange keine reale Person im echten Leben zu Schaden kommt oder verletzt wird, ist als Fan in einem Fandom und vor allem auf der Seite mit Tinte alles erlaubt und sollte daher auch geduldet werden.

Literaturverzeichnis

Archive of Our Own (2024). Terms of Service. Archive of Our Own. <https://archiveofourown.org/content>

Dederer, C. (2023). Monsters: What Do We Do with Great Art by Bad People?. Hodder & Stoughton.

Kienzle, M. (1981). Zensur in der Bundesrepublik Deutschland. Wilhelm Heyne Verlag.

ozhawkauthor (2016). The Three Laws of Fandom. tumblr.

Fanfic & Gesellschaft

FanFictions sind mehr als Spielerei?

Pia Wagner, A.K.

Abstract:

Unser Essay beleuchtet Fanfiction als gesellschaftlich relevante Ausdrucksform, die weit über reine Unterhaltung hinausgeht. Am Beispiel des Harry-Potter-Fandoms zeigt der Text, wie Fanfiction Räume für queere, feministische und politisch kritische counter-narratives eröffnet. Neben einer historischen Einordnung wird die Diversität der Autor*innen und Leser*innen ebenso analysiert wie die gesellschaftliche Wirkungskraft von Fanfiction – etwa im Kontext von Genderfragen, Repräsentation oder Kritik an bestehenden Machtverhältnissen. Ein besonderer Fokus liegt auf dem russischen Fandom, das unter zunehmender politischer Zensur leidet. Der Essay macht deutlich: Fanfiction ist ein Ort kollektiver Reflexion, kreativer Selbstermächtigung und sozialer Interaktion – insbesondere für marginalisierte Gruppen.

Tags:

#RussischeZensur, #HarryPotter, #analyzingcounternarrative,
#GesellschaftversusFandom, #longlivetheselfexpression

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: A. K., & Wagner, Pia (2025). Fanfic & Gesellschaft. FanFictions sind mehr als Spielerei?. UR: Das Journal, 4(1), S. 66-74.

DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250406>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Je nach Definition, könnte man die Anfänge von Fanfiction schon bei Homer, Dante oder Jane Austen verorten. In unserem Essay konzentrieren wir uns aber auf die Werke, die innerhalb des Fandoms als Communities entstanden sind. Deren Beginn datiert man in der Forschung mit der Popularität von Star Trek in den 1960er Jahren (Mikhaylova et al., 2022). Erst waren das kleinere Gruppen, die sich per Brieffreundschaft mit Fanzines und auf Conventions vernetzt haben. Das hat sich mit der Verbreitung des Internets in den 1990er Jahren verändert. Die meisten Fans sind von analogen Fanzines zu Online-Plattformen umgestiegen, was zu einem Wachstum und einer Diversifizierung der Communities geführt hat und einen Raum für die globale internationale Vernetzung eröffnet hat. Man musste jemanden aus dem Fandom nicht mehr persönlich kennen, um Teil davon zu werden (Hellekson & Busse, 2014). Mittlerweile ist das Interesse, an Fandoms teilzuhaben, riesig. Alleine auf AO3 sind über 8 Millionen registrierte User:innen aktiv. Diese Entwicklung illustriert, wie Fandoms von einem „nerdy“ Nischen-Hobby zu einem gesellschaftlichen Phänomen geworden sind. Dies liegt vor allem daran, dass sie Räume für Diskussionen und Kritik der politischen und sozialen Machtverhältnisse öffnen sowie die Schaffung von counter-narratives erlauben. Andrews (2002) definiert counter-narratives als Narrative, die sich gegen dominante gesellschaftliche Vorstellungen von Sexualität, Gender und Gender-Rollen, Mutterschaft etc. richten. In unserem Essay diskutieren wir, welche counter-narratives Fanfictions schaffen können und wieso das gesellschaftlich relevant ist.

Davor aber ein kleiner Disclaimer: Fandom und Fanfiction schaffen eine starke Verbindung von Privatem (z.B. Verarbeitung von Traumata, persönliche Lesepräferenzen, u.a. sexueller Natur, ...) und Öffentlichem (dem Internet). Obwohl in unserem Essay der Fokus hauptsächlich auf dem zweiten Aspekt liegt, ist anzumerken, dass die stark individuell geprägte Auseinandersetzung mit Fanfictions zu einer Fülle an Interpretationen führt. Unsere Deutungen können somit von Fans sowohl befürwortet als auch abgelehnt werden. Außerdem sollte man nicht vergessen, dass viele Werke ausschließlich als eine Form der Unterhaltung geschrieben werden, ohne Anspruch auf gesellschaftliche Relevanz. Diese betrachten wir in unserem Essay nicht.

In unserem Essay widmen wir uns in erster Linie dem Harry Potter Fandom. Wir haben dieses Werk gewählt, da es durch seine Bekanntheit ein großes internationales Fandom geschaffen hat, das ganz unterschiedliche Probleme des Canons aufgreift und diskutiert. Für viele Fans, zum Beispiel in Russland, dient die magische Welt als Einstieg in Fandom-Communities (Samutina, 2013). Harry Potter ist dazu ein besonderes Beispiel der gesellschaftlichen Auseinandersetzung innerhalb und außerhalb des Fandoms, da es eine Diskussion rund um die Frage

des “death of the author” durch J.K. Rowlings private Ansichten eröffnet hat. Aufgrund ihrer transphoben Aussagen und Handlungen trennen viele Fans die Autorin vom Werk. Dieser Aspekt verdient eine eigene Analyse und sie finden mehr dazu in dem Essay von Sophie Nathschläger in diesem Heft.

Wer schreibt und liest Fanfics?

Jennifer Duggan hat zur Frage, wer Fanfics liest und schreibt, 2020 eine Studie durchgeführt, in der verschiedene Eigenschaften von Harry Potter-Fans auf AO3 untersucht wurden (Duggan, 2020).

Von 265 Fans identifizieren sich 50% als Frauen, 21% als nichtbinär, 13% männlich und 17% anderweitig. Das bestätigt den Trend, dass vorwiegend Frauen Fanfics schreiben und lesen. Die Annahme, dass es die einzige Interessensgruppe ist, ist aber mittlerweile veraltet und der Markt wurde durchaus diverser.

Das wird durch die unterschiedlichen Sexualitäten unterstrichen, in die sich die Fans in Duggans Umfrage selbst einordnen konnten: 35% sind queer/gay, 29% pan-/bisexual, 14% asexual und der Rest lesbian, polyamorous, demisexual oder aromantic. In diesem konkreten Fallbeispiel identifiziert sich niemand als heterosexuell (Duggan, 2020). Dies zeigt uns die Bandbreite an Identitäten und sexuellen Orientierungen innerhalb einer Gesellschaft und vor allem, dass Fandom den Fokus auf unterrepräsentierte Gruppen in Gesellschaft und Literatur verschiebt. Durch ihr Fan-Dasein schaffen sich Fans mehr Raum und Möglichkeit für Austausch innerhalb dieser Gruppen.

Duggan betont auch in ihrer Publikation „Transformative Readings: Harry Potter Fan Fiction, Trans/Queer Reader Response, and J. K. Rowling“, die 2022 in „Children’s Literature in Education“ erschienen ist, dass durch die starke Vernetzung der Fans dank des Internets und der vielen verschiedenen Interessen innerhalb der Communities die Fangemeinschaft kritisch hinterfragt, welche queeren Lesarten das Originalwerk zulässt oder nicht.

Auch Geschlechterzuordnung der Charaktere wird in der Community hinterfragt, beispielsweise durch “Gender-Swap” Fanfictions, also Geschichten, in denen Charaktere ihr Geschlecht wechseln. Insbesondere gibt es Kritik für die Unterrepräsentation von weiblichen Rollen, da neben Hermine alle Hauptcharaktere männlich sind und auch jegliche große Errungenschaften von männlichen Personen erreicht werden (Hannell, 2023). Gerade Harry Potter wird deswegen gerne in eine weibliche Form umgeschrieben, einerseits um weibliche Personen zu vertreten, sowie andererseits zum Nachdenken anzuregen (Oulton,

2022). Charaktere und Geschichten von Fans rekontextualisieren häufig, was in der Handlung passiert und fügen "fehlende" Szenen hinzu. So können Fans ein eigenes Augenmerk setzen und diese mit anderen teilen.

Ebenso gibt es manchmal schlichtweg einfach nicht genug Details zu bestimmten Dingen innerhalb einer Geschichte. Die Harry Potter-Reihe erzählt von Harrys Kindheit bis zum Ende seiner Schulzeit. Obwohl nach und nach auch Werke erschienen sind, die andere Zeiten in diesem Universum sowie die persönlichen Geschichten anderer Charaktere abdecken, bleibt trotzdem viel unbeleuchtet – es gibt Nebencharaktere, über die nur oberflächliche Informationen bekannt sind, und gewisse Perioden werden schlichtweg nicht erzählt. Solche Fragezeichen werden mit unzähligen Fanfictions erschlossen und immer weitergestrickt.

Auch stimmen manche Menschen nicht mit den Entscheidungen und Charakterzügen der Protagonist*innen überein oder haben eine andere Moralvorstellung. Auch in diese Richtung werden Handlungsstränge um- und neugeschrieben. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt und das eröffnet die Möglichkeit, darin richtig aufzugehen. Auch verkuppeln Fans gerne sich oder andere Charaktere miteinander, beschreiben Szenen aus der Betrachtungsweise eines ganz anderen Genres oder setzen sich als y/n (your name) selbst in die Geschichte ein. Das hilft vielen Fans dabei, sich realistisch in die Geschichte hineinzudenken und so auch Prozesse auf persönlicher Ebene zu verarbeiten, indem zum Beispiel Themen, die sie beschäftigen, durch die Geschichten zum Ausdruck gebracht werden (Sindhuber, 2010).

Haben Fanfictions auch einen gesellschaftlichen Einfluss?

Fanfics sind ein sozialer Prozess. Sie entstehen innerhalb der Fandoms, werden dort gelesen, kommentiert und weiter ausgearbeitet. Es wird jede Ethnie, Nationalität, Sprache, Religion, Alter, religiöse Orientierung gefunden, sowohl bei Schreibenden als auch bei Leser*innen oder Charakteren, und bietet so Raum für jede*n. Menschen können sich austauschen, finden Gleichgesinnte und Gemeinsamkeiten. So entsteht ein Gefühl von Zugehörigkeit (Stemberger, 2021).

Neben privaten Träumereien können Fanfictions außerdem auch ein Mittel sein, um politische oder Machtkritik zu üben.

Fanfictions werden hauptsächlich von Frauen oder FLINTA-Personen (Frauen, Lesben, Intergeschlechtliche, Nichtbinäre, Transgender, Agender-Personen) geschrieben (Duggan, 2020). Diese Personengruppen sind zumeist in den Originalwerken unterrepräsentiert, sowohl in der Autor*innenschaft, die oft männlicher Natur ist, als auch in den Protagonisten und der Beschreibung der weiblichen Charaktere als Nebencharaktere mit einfältigen Problemen und Gedanken. Viele Fanfictions widmen sich diesen Nebencharakteren, um ihnen einen starken Charakter zu verleihen und generell Aufmerksamkeit zu schenken

(Brottrager et al., 2023, S. 623). Gerade in älteren Werken, zu denen Fanfiction geschrieben wird, fehlt oft die Repräsentation von unterschiedlichen Beziehungsformen oder einer gewissen Genderdiversität. Um diese Werke zu aktualisieren, wird dem oft mit Fanfics Abhilfe verschafft und die Geschichte in das Licht der modernen Gesellschaft gestellt, indem einzelne Szenen überarbeitet und neu geschrieben werden.

Neben Sexualität, sexueller Orientierung und der Vertretung diverser Geschlechter sowie der Rolle der Frau bekommen auch Krankheitsbilder Sichtbarkeit im Fandom. So beschäftigen sich Black et al. (2019) in ihrem Artikel mit Autismus in der Harry Potter Welt.

Die gesellschaftliche Relevanz von Fanfictions lässt sich ebenso besonders deutlich an ihrem Spannungsverhältnis zu politischen und kulturellen Normen beobachten. Ein exemplarisches Fallbeispiel hierfür ist das russische Harry-Potter-Fandom.

Fandom, konservative Gesellschaft und politische Zensur in Russland seit Beginn des Krieges

Wir betrachten Russland als ein Fallbeispiel, um die komplizierten Interventionen zwischen Fandoms und Gesellschaft zu betrachten. 2013 hat eine Professorin der Modernen Kultur und Soziologie an der Universität in Moskau eine detaillierte Studie zum russischen Harry Potter Fandom durchgeführt (Samutina, 2013). Ihre detaillierte Analyse basierte auf zahlreichen Primärwerken (circa 700 Fanfics), Interviews und Beobachtungen von Online-Foren und Conventions. Samutina betrachtet Fandom als eine sozio-anthropologische Quelle, weil es einen Diskurs über Normvorstellungen und Werte im öffentlichen Raum zutagebringt.

Sie vergleicht es mit einem Experiment – ein*e Autor*in präsentiert eine Idee an die Leserschaft und die Idee wird ‚getestet‘. Kontroverse Werke, Charaktere und Deutungen werden mit Enthusiasmus ausführlich von Fans besprochen. Man reflektiert dabei, was einem moralisch wichtig ist, was in der Gesellschaft erwartet wird und wie legitim es ist, anders zu sein.

Der Leitgedanke des Artikels ist, dass in einer konservativen russischen Gesellschaft Fanfiction, insbesondere Slash, als ein Ausbruch aus den traditionell akzeptierten Normen und Werten dient. Man sucht nach anderen Repräsentationen von Genderrollen und Sex als die, die in Massenmedien postuliert werden. Harry Potter reflektiert in Fanfictions, was wäre, wenn er nicht dem für ihn gesellschaftlich vorgelegten Weg folgen würde: Ehe und Arbeit im Aurorat. Hermine Granger sucht nach einem*einer Partner*in, die*der ihre Karriere unterstützt und ihre Ambitionen versteht und erforscht dabei oft ihre Sexualität, Ginny Weasley startet eine zarte Beziehung mit Luna Lovegood.

Besonders wichtig ist, dass es in Russland nur wenige öffentliche Räume gibt, wo ein Diskurs über counter-narratives möglich ist. Fandom bietet so nicht nur einen Raum, sondern sichert auch einen Art Schutz – politischen und gesellschaftlichen – durch die Anonymität einer Online- Community. Die soziale Wirkung von Fandom spielt auch eine große Rolle: Man schließt Freundschaften und kriegt sowohl beim Schreiben als auch in anderen Lebensbereichen Unterstützung von Community-Mitgliedern.

Frauen sind in Russland, wie auch weltweit, der größte Teil der Autor*innen- und Leser*innenschaft. Samutina konzentrierte sich in ihrer Studie deswegen auf Geschichten, die Frauen für andere Frauen schreiben. Aber es gibt noch eine gesellschaftliche Gruppe, für die Fandom in Russland einen der wenigen Räume für Repräsentation ist und als safe space genutzt wird: die LGBTQ-Community. Fandom wird als eine Plattform für die Besprechung der Rechtslage der Community in Russland genutzt. LGBTQ-Fans unterstützen einander bei der Organisation von Protesten und engagieren sich in den Diskussionen mit denen, die sich ihnen gegenüber feindlich ausdrücken. Ziel ist es, Homosexualität unter jungen Menschen zu normalisieren. Viele von ihnen sehen das Fanfiction-Schreiben und Lesen als ein transformatives Moment, das geholfen hat, sich selbst zu akzeptieren (Rajagopalan, 2015).

12 Jahre später bleiben viele Aussagen von Samutina (2013) und Rajagopalan (2015) relevant. Sogar mit einer Verschärfung: Im angespannten politischen Klima in Russland, das sich in Richtung Totalitarismus bewegt, sind gesellschaftliche Vorstellungen von traditionellen Werten zu einer politischen Agenda geworden. Umso mehr braucht man Plätze, die einen Ausbruch aus dem System ermöglichen. Die Rolle von Fandoms ist als so ein Platz von den Regierungen der Welt, auch der russischen Regierung, nicht unbemerkt geblieben.

Am 12. Juli 2024 wurde die größte russischsprachige Plattform für Fanfiction - ficbook.net - von der russischen Regierung blockiert.

Zunehmende Zensur, insbesondere nach dem Anfang vom Krieg, betrifft im Land viele Lebensbereiche. Laut dem Gesetz “über LGBT-Propaganda” von 2013 dürfen homosexuelle Beziehungen in Medien für Kinder unter 18+ nicht dargestellt werden. Im Jahr 2020 wurde das Gesetz erweitert und mittlerweile sind sämtliche Darstellungen der LGBTQ-Community für alle Altersgruppen verboten. Darunter fällt auch Slash Fanfiction. Nach der Annahme des Gesetzes war es nur eine Frage der Zeit, wann ficbook blockiert wird. Viele Fans haben zu AO3 gewechselt, in der Hoffnung, dass ihre Werke und persönlichen Daten so geschützt bleiben. Ironischerweise wurde AO3 in Russland bereits ein Jahr früher, 2023, blockiert.

Ran Wang (2024) hat einen Artikel zu einer ähnlichen Blockierung von Fandom-Webseiten in China geschrieben. Sie stellt fest, dass Fanfiction als eine kulturelle Produktion eine gesellschaftliche Erfahrung ist. Deswegen ist die Interaktion

zwischen Leser*innen und Autor*innen enorm wichtig, besonders bei einer Aktivität, die primär online stattfindet und dadurch besonders kontrolliert werden kann. Das Blockieren von populären Webseiten zerstört diese Verbindung und zwingt Communities, Umwege zu suchen.

Wie in China versuchen russische Fans, alternative Zugänge zu finden - manche schaffen es, auf die Webseiten mit Hilfe von VPN zuzugreifen, andere haben auf kleinere Telegram-Gruppen gewechselt. Die Verbindungen innerhalb der Communities wurden dadurch trotzdem stark beschränkt und beschädigt. Der größte Schlag für die Communities kam von der Angst der Autor*innen, die nicht vor Gericht für ihre Geschichten verklagt werden wollen und sich deshalb selbst zensurieren.

Der Untertitel „Sex, love and family in Russian Harry Potter fanfiction“ unterstreicht die Themen, die im Fokus Samutinas Artikel liegen. Aber nicht nur diese counter-narratives werden gesellschaftlich ‘getestet’. Nach dem Beginn des Krieges mit der Ukraine gibt es neue Themen und Tendenzen, die eine Autorin selbst als Fan erlebt hat.

Auf der einen Seite erscheinen viele Werke und Übersetzungen, die sich mit Leben und Lieben während eines Krieges oder innerhalb einer dystopischen Gesellschaft (nach dem Sieg von Voldemort) beschäftigen. Dabei werden viele psychologische Aspekte behandelt, z.B. PTSD oder Überlebensschuld. Schuld ist allgemein ein großes Thema in russischer Harry Potter-Fanfiction seit Beginn des Krieges. Am Beispiel von Slytherin besprechen die Fans, ob man eine zweite Chance verdient, wenn man an der falschen Seite des Krieges war.

Hermine und ihr Kampf um die Rechte von Minderheiten wird in einem korrupten Machtsystem dargestellt, das versucht, die junge Aktivistin unter bürokratischen Hürden und Propaganda zu begraben.

Auf der anderen Seite nimmt der Anteil von Fluff-Geschichten, die von purer Liebe, Verständnis und Freundschaft handeln, zu. Viele Fans finden sorgenfreie Alltagsszenen attraktiv. Kommentatoren*innen schreiben unter solchen Publikationen, wie schön es war, der grausamen Realität zu entfliehen, auch wenn nur für kurze Zeit.

Man hat sich schon früher in der magischen Welt verloren, heutzutage ist der Bedarf aber größer. Wenn es davor darum ging, im Gegensatz zur erstickenden Routine spannende Abenteuer zu erleben (Samutina, 2013), geht es heute um einen kurzfristige Flucht aus einer Welt, die brutal und hoffnungslos scheint.

Auch wenn diese zwei Richtungen auf den ersten Blick widersprüchlich scheinen, sind sie zwei Seiten derselben Medaille namens Krieg.

Fandoms können auch ein Ort für den Informationskrieg werden. Nachdem Russland den Krieg mit der Ukraine gestartet hat, hat das teilweise zweisprachige Land Ukraine zunehmend zum Ukrainischen gewechselt. Das hat sowohl im Alltag

als auch in der Kulturszene stattgefunden (Harding, 2023). Fanfics waren keine Ausnahme. Ab 2022 wächst die Anzahl von ukrainischsprachigen Fanfiction auf AO3 (Blocking of AO3 in Russia).

Die Blockierung von AO3 in Russland erfolgte vermutlich nach einer Anklage von einem*r ukrainischen Nutzer*in (Blocking of AO3 in Russia). Die Intention dahinter war, russischsprachige Werke von der internationalen Plattform zu entfernen. Das führte zu einem gewaltigen Meinungsaustausch zwischen Fans aus beiden Ländern. Manche bejubelten das als Kriegserfolg, andere kritisieren die Unterstützung der Regierung, die den Krieg gestartet hat. Unter anderem wurde den russischen Fans der Wunsch nach einer Flucht aus der Realität und das Privileg, sich über die Fanfiction aufregen zu können, abgesprochen, während Ukrainer*innen unter Bombenangriffen sterben.

So hat das Fandom eine politische Ebene gewonnen, auf der es nicht nur um einen Platz für persönliche Repräsentation und Experimente geht, sondern auch um den Schutz der Identität einer gesamten Sprachkultur sowie um Verantwortung in Kriegszeiten.

Abschluss

In unserem Essay haben wir versucht Fanfiction als einen Platz für die Besprechung der gesellschaftlich relevanten Themen, Reflektion über die heutige politische Situation und Experimentieren und Ausleben von unterrepräsentierten oder unterdrückten counter-narratives zu zeigen.

Insbesondere Russland als Fallbeispiel illustriert, wie Fandom einen safe space in einer konservativen Gesellschaft für Frauen und LBBTQ-Community anbieten, und gleichzeitig zu einem Ort des Widerstands gegen die heftige Zensur werden. Es kann als Mittel gegen kulturelle und sprachliche Unterdrückung dienen, wie es in der Ukraine seit dem Beginn des Krieges der Fall ist.

Literaturverzeichnis

- Andrews, M. (2002). Counter-narratives and the power to oppose. *Narrative Inquiry*, 12(1), 1–6. <https://doi.org/10.1075/ni.12.1.02and>
- Black, R., Alexander, J., Chen, V., & Duarte, J. (2019). Representations of Autism in Online Harry Potter Fanfiction. *Journal of Literacy Research*, 51(1), 30–51. <https://doi.org/10.1177/1086296X18820659>
- Blocking of AO3 in Russia. Fanlore. Abgerufen am 19. Juli 2025 von https://fanlore.org/w/index.php?title=Blocking_of_AO3_in_Russia&oldid=2699242
- Brottrager, J., Doat, J., Häußler, J., & Weitin, T. (2023). Character Shifts in Harry Potter Fanfiction. *LiLi, Zeitschrift Für Literaturwissenschaft Und Linguistik*, 53(3), 623–654. <https://doi.org/10.1007/s41244-023-00310-5>

- Duggan, J. (2020). Who writes Harry Potter fan fiction? Passionate detachment, “zooming out,” and fan fiction paratexts on AO3. *Transformative Works and Cultures*, 34. <https://doi.org/10.3983/twc.2020.1863>
- Duggan, J. (2022). Transformative Readings: Harry Potter Fan Fiction, Trans/Queer Reader Response, and J. K. Rowling. *Children’s Literature in Education*, 53(2), 147–168. <https://doi.org/10.1007/s10583-021-09446-9>
- Hannell, B. (2023). *Feminist Fandom: Media Fandom, Digital Feminisms, and Tumblr*. Bloomsbury Publishing Inc. <https://doi.org/10.5040/9798765101797>
- Harding, L. (2023, 4. Oktober). ‘Hearing Russian brings me pain’: how war has changed Ukrainian literature. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/world/2023/oct/04/russian-language-war-ukrainian-literature>
- Hellekson, K., & Busse, K. (Eds.). (2014). *The Fan Fiction Studies Reader*. University of Iowa Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt20p58d6>
- Mikhaylova, L., Rabitsch, S., Mittermeier, S., & Garcia-Siino, L. (2022). Fandom Around the World. In Garcia-Siino, L., Mittermeier, S., & Rabitsch, S. (Hrsg.), *The Routledge Handbook of Star Trek*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429347917-37>
- Oulton, H. (2024). Harry Potter and the Social Construct. Does Gender-Swap Fanfiction Show Us That We Need to Re-consider Gender Within Children’s Literature? *Children’s Literature in Education*, 55(3), 465–482. <https://doi.org/10.1007/s10583-022-09518-4>
- Rajagopalan, S. (2015). Slash fandom, sociability, and sexual politics in Putin’s Russia. *Transformative Works and Cultures*, 19. <https://doi.org/10.3983/twc.2015.0620>
- Samutina N. (2013). ‘The care of the self’ in the 21st century: sex, love and family in Russian Harry Potter fan fiction. *Digital Icons* 10, 17–46. <https://digitalicons.org/wp-content/uploads/issue10/files/2014/01/DI-10-2-Samutina.pdf>
- Sindhuber, S. (2010). Slashing Harry Potter: the phenomenon of border-transgression in fan fiction.
- Stemberger, M. (2021). Von Star Trek bis Harry Potter: Fanfiction zwischen Poetik und Politik. In *Homer Meets Harry Potter: Fanfiction Zwischen Klassik und Populärkultur*. Narr Francke Attempto.
- Wang, R. (2024). Censorship and Creative Communities: Fragility and Change of Fanfiction Writing in China. *Qualitative Sociology*, 47(4), 667–689. <https://doi.org/10.1007/s11133-024-09567-9>



Evelin Balogh: Whang Zhi (Sleuth of the Ming Dynasty)

Fanlations und Fandom als transkulturelle Handlungsräume

Die Rolle von Übersetzer*innen in anglophonen GL und BL Fangemeinschaften

Evelin Balogh, Kathleen Rabanillo, Marlies Stephan

Abstract:

Auch in Fandoms findet Übersetzungsarbeit statt, die oft von Fans selbst durchgeführt wird. In dem Essay befassen wir uns mit diesen sogenannten Fanlations im Rahmen von anglophonen Fangemeinschaften queerer ostasiatischer Medien. Hierfür gehen wir mit zwei Fallbeispielen – dem japanischen Girls' Love (GL) Manga „The Guy She Was Interested in, Wasn't a Guy at All“ und der chinesischen Boys' Love (BL) Fernsehserie „Word of Honor“ – auf verschiedene Übersetzungsmethoden und Formen kollektiver Translationspraktiken ein.

Tags:

#Yearning (for someone to help me understand) #Of course we made it queer!
#Wait, it's all political? Always has been #Translation as an act of betrayal
#Transcultural (mis)communication

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Balogh, Evelin, Rabanillo, Kathleen, & Stephan, Marlies (2025). Fanlations und Fandom als transkulturelle Handlungsräume. Die Rolle von Übersetzer*innen in anglophonen GL und BL Fangemeinschaften. UR: Das Journal, 4(1), S. 76-86. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250407>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Das ‚Wer?‘, ‚Wann?‘ und ‚Wo?‘ der Fanlations: Übersetzungspraktiken, theoretischer Rahmen und diskursive Verortung

In Zeiten der globalen Vernetzung und mit dem durch das Internet erleichterten Zugang zu internationalen Medien sind Fan-Übersetzungen, auch Fanlations genannt, nicht aus Fandoms wegzudenken. Ob in Literatur, TV und Film, Videospielen oder Musik; überall findet sich Material in anderen Sprachen, für das es keine offiziellen Translationen gibt. In diesen Momenten treten bi- oder multilinguale Fans in Erscheinung und übernehmen diese Aufgabe.

Konkret befassen wir uns in diesem Essay mit Fanlations im Rahmen von anglophonen Girls' Love (GL) und Boys' Love (BL) Fandoms, deren Ausgangswerke nicht-westlichen kulturellen und sprachlichen Kontexten angehören. Um diese zugänglich zu machen, wird intensive Übersetzungsarbeit oft – aber nicht exklusiv – von Mitgliedern der Diaspora durchgeführt. Ethnische Zugehörigkeit oder Herkunft ist jedoch nur festzustellen, wenn sich die Person spezifisch dazu äußert und positioniert; häufig wird die Anonymität des Internets bevorzugt. So kommt es auch überraschend oft vor, dass sich Übersetzer*innen die Originalsprache erst durch Interaktion mit dem Ausgangsmaterial und digitalen Ressourcen aneignen (Kanesaka & Mac, 2023, S. 249–256). Zum Status von Fan-Übersetzer*innen oder dem Grad ihrer Professionalisierung können daher keine generalisierenden Aussagen getroffen werden.

Fanlations werden vor allem dann relevant, wenn es keine offiziellen, von Medienproduktionen, Verlagen oder digitalen Publishing-Plattformen organisierten, ausgeführten oder anerkannten Translationen in anderen Sprachen gibt. Die Motivation, diese Lücke zu füllen, ist für viele Fans nicht monetärer Profit – obwohl Anerkennung für die eigene Übersetzungsleistung sehr wohl eine große Rolle spielt (Evans, 2019, S. 178). Die Intention ist viel eher der Enthusiasmus den Originalwerken gegenüber und das Bereitstellen des Werkes für eine größere Zielgruppe. Fan-Übersetzungen können auch ein Indikator von internationalem Interesse sein, welches offizielle Translationen mit sich zieht. So ist es zum Beispiel bei chinesischen BL Web Novels oft der Fall, dass nach wachsender Popularität eines Buches durch verfügbare Fanlations internationale Verlage die Publikationsrechte erwerben und ihre eigene Übersetzung veröffentlichen. Fan-Übersetzer*innen nehmen dann oft in Eigeninitiative die Fanlations aus dem Netz, sobald diese erscheint.

Die größte Reichweite haben Medien und Material auf Englisch; die westliche Hegemonie macht auch vor Fandoms nicht halt. Obwohl dies nicht mit völliger Missachtung der eigenen Positionierung geschehen kann, verlangt der Konsum von nicht-westlichen Medien inhärent eine gewisse bereitwillige Haltung, die eigene Perspektive und persönliches kulturelles Wissen (temporär) niederzulegen

und sich auf neue Genre-Konventionen, unbekannte Querverweise und Erzählformen einzulassen. Fanlations und ihre häufig gemeinschaftliche Praxis spielen hierbei eine wichtige Rolle im transkulturellen Austausch: Während des Übersetzungsaktes öffnet sich ein dritter, hybrider Raum, in dem die Translator*innen eine Vermittlungsfunktion zwischen den unterschiedlichen Kulturvorstellungen, Sprachbildern und linguistischen Mitteln einnehmen – hierbei wird eine Repräsentation der eigenen Kultur nach außen in Tandem mit dem Versuch, die Repräsentation anderer Kulturen in die eigene zu bringen, angestrebt (Prunč, 2008, S. 19-20).

Translation ist also mehr als nur rein sprachliches Übersetzen des Ausgangstextes. Im Zuge dessen spricht Naoki Sakai von einer Praxis des „heterolingual address“ (Buden & Nowotny, 2009, S. 204). Er definiert diesen Zugang zur Übersetzung über das Erscheinen mehrerer Sprachen, Dialekte und sprachlicher beziehungsweise insbesondere sprachlich-kultureller Gewohnheiten und sozialer und politischer Gegebenheiten innerhalb eines Textes oder kommunikativen Kontextes. Dabei werden Übersetzende so positioniert, dass ihnen soziale und politische Problematiken und Schwierigkeiten der Translationsarbeit deutlich vorgeführt werden; ihnen ist also bewusst, dass die geschaffene Translation nur eine mögliche Interpretation des Ursprungstextes ist und gesellschaftliche sowie kulturell-bedingte Aspekte berücksichtigt werden müssen. Ableitend daraus erkennt man, dass auch bei Fanlations der Akt der Translation den Übersetzenden eine gewisse Handlungsmacht beziehungsweise Agenzialität über die Rezeption und Wahrnehmung des übersetzten Textes verschafft und aktiv mitwirkt, wie dieser gelesen und verstanden wird (Buden & Nowotny, 2009, S. 203-204).

Fanlations und Fandom werden zu einer digitalen Kontaktzone, in der Kulturgüter ausgetauscht werden können. Übersetzer*innen schlüpfen hierin in eine aktive Rolle als interkulturelle Vermittler*innen und Agent*innen des Austauschs – sie werden zu „cultural mobilisers“ (Greenblatt, 2010, S. 251) und vermitteln zwischen ihrer ursprünglichen Verortung, sozialem Kontext und Wissen und der neuen Position innerhalb dieses global eröffneten Raumes.

Unter diesen Aspekten gehen wir auf zwei unterschiedliche Fallbeispiele und sprachliche/kulturelle Kontexte ein: Anhand des japanischen GL Manga „The Guy She Was Interested in, Wasn’t a Guy at All“ werden Fanübersetzungen in Form von Scanlations – einer Praxis, bei der eine Fangemeinschaft das Material als Kollektiv übersetzt (Evans, 2019, S. 178) – erörtert sowie die Bedeutung von gemeinschaftlichen Translationsprozessen auf Social-Media-Plattformen situiert. Die Rolle von Übersetzer*innen als ‚cultural mobilisers‘ hingegen wird besonders bei Serienadaptionen von chinesischen BL Webnovels relevant, wie wir am Beispiel von „Word of Honor“ 山河令 sichtbar machen, da hier – um Zensurvorschriften zu

umgehen – die Liebesgeschichte der Hauptfiguren in literarischen, historischen und kulturellen Verweisen kodiert wurde und ein nicht-chinesisches Publikum auf Personen angewiesen ist, die diese versteckten Bedeutungen entschlüsseln.

Auch wenn dies nicht besonders stark auffällt, wenn man sich selbst in diesen Fandom-Spaces bewegt, sind BL und GL Fandoms außerhalb des ostasiatischen Raumes – auch bei stetigem Wachstum – noch weit abseits des Mainstreams und bieten internationalen Fans in diesem transkulturellen Rahmen eine noch nicht festgefahrene, fluide Ebene für einen Diskurs rund um Queerness, Selbstdarstellung und der eigenen Positionierung im globalen Kontext.

„Green Yuri“, Scanlations und soziale Medien: Kollektive Handlungsräume und die gemeinschaftsbildende Funktion von Fanlations

Der Begriff „Scanlation“ kombiniert die zwei englischen Wörter „scan“ und „translation“ und beschreibt die anspruchsvolle Arbeit, die von mehrsprachigen Fans ausgeführt wird, bei der in Japan gekaufte physische Manga-Bände eingescannt, dann übersetzt und kostenlos im Internet für internationale Fans zur Verfügung gestellt werden (Lee, 2009, S. 1011). Die Erstellung von Scanlations ist in verschiedene Aufgabenbereiche unterteilt, die entweder alle von einer einzelnen Person erledigt werden, meist aber von einer ganzen Gruppe mit jeweils spezifischen Aufgaben. Der erste Schritt ist die Beschaffung von sogenannten „Manga Raws“ – so werden die japanischen Originalversionen eines Manga-Bandes genannt. Als Nächstes werden die Seiten gescannt und der Text mithilfe eines Computerprogramms entfernt. Danach müssen die Scanlators alle Textelemente in den Manga-Panels übersetzen, die dann wieder in die Manga-Seiten eingefügt werden. Zusätzlich müssen bestimmte Bildelemente, die entweder auch Text beinhalten oder vom Text verdeckt wurden, neu gezeichnet werden. Erst dann wird das Endprodukt online gestellt (Lee, 2009, S. 1015-1017; Fabbretti, 2017, S. 459).

Die Scanlation-Endprodukte werden kostenfrei auf sogenannten Aggregator-Webseiten wie Dynasty Reader, welche sich auf Yuri oder GL Scanlations fokussiert, hochgeladen. Webseiten wie diese dienen als Online-Datenbanken, die Scanlations von Gruppen sammeln. Über Websites wie MangaUpdates hingegen kann man sich einen Überblick über jegliche aktuellen Informationen von Scanlations-Gruppen und deren Projekte verschaffen. Auf dieser Plattform können Scanlations-Gruppen wie Lesende bzw. Fans sehen, wer welchen Manga bereits übersetzt hat, um mehrere Fan-Übersetzungen zu vermeiden (Fabbretti, 2017, S. 459).

Obwohl es sich bei diesen Scanlations um nicht autorisierte Übersetzungen handelt, ignorieren Urheberrechtsinhaber*innen und Mangaka diese von Fans angefertigten Übersetzungen oft, da sie mit anderen, größeren Problemen zu kämpfen haben, wie zum Beispiel mit geringen lokalen Umsätzen (Fabbretti, 2017, S. 458; Lee, 2009, S. 1018). Viele Verlage wünschen sich dennoch, dass Scanlator-Gruppen ihre Projekte einstellen, sobald die Manga-Serien offiziell lizenziert wurden. Die Industrie hat jedoch wenig Möglichkeiten, die Fans daran zu hindern (Lee, 2009, S. 1018). Es ist schwierig, rechtliche Maßnahmen gegen Scanlator-Gruppen zu ergreifen, da sie eigentlich auch eine wichtige Rolle dabei spielen, eine Manga-Serie für das internationale Publikum zugänglich und damit populär zu machen – insbesondere da sie ihre gesamte Arbeit ohne monetäre Gegenleistung ausführen und nur gelegentlich um freiwillige Spenden bitten (Lee, 2009, S. 1016). Scanlators bewerben auch offizielle Übersetzungen. Auf der Webseite Dynasty Reader fügen Scanlators etwa einen Hinweis neben dem Manga-Titel hinzu, wo sie angeben, ob eine Serie bereits lizenziert wurde und ermutigen damit die Fans, die offiziellen Mangaka und die lizenzierten Übersetzungen zu unterstützen.

Neben Scanlation-Praktiken findet sich bei unserem Fallbeispiel eine weitere Sonderform der Übersetzungspraxis, die aus der Art der Publikation des Werkes entwachsen ist. Die GL Manga-Serie „気になってる人が男じゃなかった“ (Ki ni Natteru Hito ga Otoko Janakatta), manchmal als ‚KiniOto‘ abgekürzt, ist auch unter dem internationalen Titel „The Guy She Was Interested in, Wasn’t a Guy at All“ bekannt. Fans jedoch betiteln den Manga aufgrund der grünen Farbakzente in den Panels oft einfach als ‚Green Yuri‘ oder ‚Green Lesbians‘. Illustriert wird die Geschichte zwischen den zwei High School-Schülerinnen Aya Oosawa und Mitsuki Koga. Aya verliebt sich in den „Jungen“, der in einem lokalen Plattenladen arbeitet – der Twist: Der „Junge“, für den sie sich interessiert, ist nicht nur kein Junge, sondern auch ihre introvertierte Sitznachbarin. Völlig unwissend über ihre gegenseitige Zuneigung, ist ihre Liebesgeschichte stark mit der Musik verwoben, die sie im Laufe der Geschichte enger verbindet, bis ihre Herzen beginnen, zum selben Lied zu schlagen.

Der Manga begann seinen Erfolg auf der Social-Media-Plattform Twitter, heute bekannt als X. Die japanische Mangaka Sumiko Arai veröffentlichte das anfängliche Konzept des Mangas als One-Shot Geschichte im Juli 2021 (Arai, 2021). In diesen frühen Phasen der Manga-Serie waren noch keine grünen Farbakzente in den Panels vorhanden. Außerdem fügte die Mangaka zu dieser Zeit noch keinen Text oder Sprechblasen mit Dialog in ihre Manga-Panels ein, mit dem Ziel, internationale Yuri Leser*innen zu inkludieren. Dadurch war keine Übersetzung nötig und jede*r Leser*in konnte die Handlung verstehen.

Das erste Kapitel erschien im April 2022 auf Twitter und seitdem werden wöchentliche Updates von der Autorin auf den Social-Media-Plattformen Twitter und Instagram veröffentlicht (Arai, 2022). Aufgrund der Posting-Beschränkungen auf Twitter kann die Mangaka jedoch nur maximal vier Fotodateien bzw. Manga-Seiten pro Kapitel hochladen. Durch diese strikte Limitierung geht die Handlung recht langsam voran und man kann die Liebesgeschichte zwischen den beiden weiblichen Hauptfiguren aufgrund dessen als ‚Slow Burn‘ bezeichnen.

Die berühmten grünen Akzentfarben fügte Sumiko Arai ab dem ersten Kapitel in ihre Panels ein; hinzu kamen nun auch Text und Sprechblasen auf Japanisch, um den Dialog zwischen den Figuren zu verdeutlichen. Damit sind Übersetzungen für die internationalen Leser*innen wesentlich geworden.

Die ‚Green Lesbians‘ erlangten große Popularität unter Manga- und Yuri-Fans, sodass sogar eine Anime-Adaption in Auftrag gegeben wurde und bald ausgestrahlt werden soll. Bisher sind drei Bände des Manga erschienen und wurden neben der Originalsprache auch auf Englisch, Deutsch, und in acht weiteren Sprachen veröffentlicht. Trotz dieser offiziellen lizenzierten Übersetzungen gibt es weiterhin wöchentliche Updates, die vorerst nur auf Japanisch verfügbar sind. Wie werden die neuen Kapitel für internationale Fans zugänglich gemacht? Starren sie nur auf die Manga-Panels, ohne irgendeinen Text zu verstehen, und müssen sich selbst ausdenken, was wirklich vor sich geht? Werden sie erst Monate später ein vernünftiges Update über ihre Lieblings-‚Green Lesbians‘ bekommen? An dieser Stelle treten die mehrsprachigen Fans ins Rampenlicht und werden zu den Held*innen der ‚Green Yuri‘ Fans.

Obwohl der Manga auch als Scanlation auf Plattformen wie Dynasty Reader erhältlich ist, sind die direkten Übersetzungen unter dem Twitter- oder Instagram-Beitrag schneller und einfacher, da kein Scannen, Bearbeiten oder Neuzeichnen der Panels erforderlich ist. Hierzu müssen die Fans nur den Text aus den Panels übersetzen und einen Tweet verfassen.

Ein Beispiel dafür ist das Kapitel, das Arai am 30. März 2025 veröffentlichte, in dem die Beziehung zwischen den beiden weiblichen Hauptfiguren eine große Wendung nahm (Arai, 2025). Es dauerte nur ein paar Minuten, bis die ‚Green Yuri‘-Fans anfangen, unter dem Beitrag Kommentare zu hinterlassen und verzweifelt nach Übersetzungen zu suchen. Einige verkündeten sogar, sie wollten Japanisch lernen, um die Handlung besser zu verstehen. Daraufhin antworteten mehrsprachige Fans unter dem Tweet mit den Übersetzungen oder zitierten den Twitter-Post und fügten ihren übersetzten Text hinzu. Diese Tweets sind oft einfach strukturiert und enthalten nur den transkribierten Dialog zwischen den Figuren, die mit dem Anfangsbuchstaben ihres Namens gekennzeichnet sind. Auf diese Weise wird ein Überblick über das Gesagte im Kapitel geschaffen, was den internationalen Fans erleichtert, der Geschichte zu folgen.

Bei dieser Art von Fanlation werden verschiedene Übersetzungen von verschiedenen Personen erstellt. Dies führt manchmal zu Verwirrungen, da bestimmte Ausdrücke unterschiedlich übersetzt werden. Zusätzlich sind diese Nutzer*innen auf Twitter oder Instagram im Vergleich zu Scanlations-Gruppen eher „Amateur-Übersetzer*innen“. Sie erwähnen etwa immer wieder, dass sie noch dabei sind, Japanisch zu lernen. Sie weisen andere Nutzer*innen damit darauf hin, dass ihre Übersetzungen möglicherweise nicht perfekt oder komplett richtig sind. Manchmal kommentieren andere Fans die Übersetzungsbeiträge, entweder mit Fragen zu bestimmten Phrasen im Panel oder manchmal sogar mit Korrekturen des übersetzten Textes. Hier wird deutlich, wie wichtig die Interaktionen innerhalb der Fan-Communities sind und wie sie durch das Übersetzen ihres Lieblingsmangas verbunden sind.

So wird ‚Zucker‘ extrahiert: Fanbetriebene transkulturelle Übersetzungsarbeit am Beispiel von „Word of Honor“ 山河令

Zensur, zwischen den Zeilen lesen und ‚Zucker‘-Suche heißt die Devise bei der Produktion chinesischer Fernsehadaptationen, auch Dangai 耽改 genannt, die auf explizit homosexuellem Ausgangsmaterial basieren. In diesen entgegen ihrem illegalen Status ab den 90er Jahren immer beliebter werdenden BL / Danmei 耽美 Werken steht die Beziehung zwischen zwei schönen, jungen Männern im Mittelpunkt. Der rahmenden Handlung sind hierbei keine Genre-Grenzen gesetzt. Sie werden in erster Linie als Web Novels veröffentlicht, die im Netz unter Pseudonymen hochgeladen werden. In deren ‚Bromance‘-Adaption werden die Liebenden oft zu Waffenbrüdern; ihre definitiv-nicht-homosexuelle Hingabe und Loyalität zueinander wird als sozialistisches Ideal der Brüderlichkeit umgedeutet (Ye, 2023, S. 1595).

Staatliche Zensur von nicht-traditionellen Männlichkeitsbildern und die Förderung patriarchaler Familienkonstellationen in den chinesischen Medien stehen im deutlichen Kontrast zu sozialen Umbrüchen, wachsender Toleranz und der Abwendung von normativen Genderrollen und hypermaskulinen Idealen – vor allem unter jungen, gebildeten Frauen (Ye, 2023, S. 1599). Medienkonzerne, die sich an diese Zielgruppe richten wollen, wenden sich den primär (aber nicht ausschließlich) unter Frauen beliebten Danmei-Werken zu. Dangai-Produktionen lassen sich hierbei auf eine risikoreiche Gratwanderung ein: Zu viel Ruhm und Aufmerksamkeit riskiert den Abbruch der Ausstrahlung, zu wenig führt zum Versagen als rentables Bestreben. Bewegt sich eine Produktion in der Balance genau richtig, kann die Serie plötzlich international auf Netflix gestreamt werden und verwandelt sich zu einem wichtigen Agenten von Soft Power und kulturellem Export. Shana Ye spricht von „queer opacity“ (Ye, 2023, S. 1595–1596), also einer

bedingten queeren Sichtbarkeit, die nur in dem Ausmaß gerechtfertigt ist, in der sie das staatliche Ethos und existierende Normen unterstützt – oder zumindest auch entlang dieser Linien interpretiert werden kann. Verschleierung, Verschlüsselung und Ambiguität der Liebesbeziehung lautet also die Devise. Entgegen westlichen Auffassungen von solchen Praktiken als einfaches queerbaiting – wortwörtlich das Ködern eines queeren Publikums durch die Andeutung der Möglichkeit queerer Repräsentation, ohne diese jedoch zu erfüllen – arbeiten chinesische Fans oft mit dem Produktionsteam zusammen und finden einen Reiz darin, den Subtext mit akribischer Detektivarbeit zu entschlüsseln (Ye, 2023, S. 1597).

„Word of Honor“ 山河令 (2021) ist in genau diesem komplexen Spannungsfeld zu verorten. Die Serie hat 36 Episoden, jeweils mit einer Länge von etwa 45 Minuten, und schließt aufgrund Zensurvorgaben mit einem offenen Ende ab. Jedoch hat die online Streaming-Plattform und gleichzeitiger Produzent Youku nach Ende der Ausstrahlung eine kurze „37. Folge“ veröffentlicht, die nur eine neue Szene beinhaltet, welche das Happy End der Hauptfiguren bestätigt. Bei „Word of Honor“ handelt es sich um eine Wuxia 武侠 Serie; der Fokus dieses Genres liegt auf ‚Helden‘ 侠, die im Namen der Gerechtigkeit durch die Welt ziehen und deren Kampfkunst traditionelle Techniken und fantastische Elemente vereint. Die Adaption basiert auf dem Danmei Web Novel „Faraway Wanderers“ 天涯客, geschrieben von priest, einer der bekanntesten Danmei-Autor*innen. Das Original wurde 2010 auf der Webseite jjwxc veröffentlicht und hat keine offizielle englische Übersetzung.

Die Geschichte spielt im Jianghu 江湖 – einer wilden, pseudohistorischen Landschaft abseits staatlicher Verwaltung – und folgt in der Haupthandlung der Beziehung zwischen Zhou Zishu, dem ehemaligen Oberhaupt einer Assassinenorganisation, und dem mysteriösen Wen Kexing, der sich anfänglich als unbekümmerter, belesener Wohltäter ausgibt, sich jedoch als Anführer der verhassten ‚Ghost Valley‘ entpuppt. Nachdem Zhou Zishu den 14-jährigen Zhang Chengling adoptiert, findet er sich gegen seinen Willen – und mit Wen Kexing an seiner Seite – inmitten der politischen Intrigen und Machtkämpfe der Kampfkunst-Sekten des Jianghu wieder. Zentrale Motive der Handlung sind ‚filial piety‘ (Gehorsam und Respekt gegenüber den Eltern), Rache, Ehre und (Selbst)Erlösung. Das Produktionsteam der Serie legte einen besonderen Wert darauf, der Liebesgeschichte im Original so treu wie möglich zu bleiben und nutzte bewusst klassische Elemente und literarische Bezugspunkte sowie historisch-kulturelle Verweise und Genrekonventionen, um diese zu kodieren. Ein spezifischer Bildungsgrad und breit gefächertes Vorwissen werden für ein vollständiges Verständnis also vorausgesetzt. Hier kommen im Fandom-Kontext die ‚cultural mobilisers‘ ins Spiel; Fans, die in diesen kulturellen Kontexten verortet sind,

treten in internationale Fandom-Spaces und nehmen die Rolle von transkulturellen Vermittler*innen ein. Sie „übersetzen“ die Genrekonventionen, Sprachbilder, Nuancen, Wortspiele und erklären chinesische Fandom-Termini – wie es auch der schon erwähnte ‚Zucker‘ 糖 einer ist, welcher süße Momente und Flirtereien zwischen den Figuren beschreibt.

AvenueX erklärt zum Beispiel in ihren YouTube-Videos Phrasen, Literaturzitate und Schriftzeichen, ohne diese einer strikten Übersetzung zu unterziehen, da diese je nach Alter des Texts, inhaltlichem Kontext oder Position im Satz unterschiedliche Bedeutungen haben können. Zu „Word of Honor“ hat sie eine Videoreihe veröffentlicht, in der sie die kollektiven Dekodifizierungsbemühungen der chinesischen Netizens („net-citizens“) auf Englisch präsentiert. Zwei ganze Videos befassen sich mit Wen Kexings Verweise auf klassische Literatur und Dichtkunst, die er als Flirt-Taktik einsetzt. Nach ihrem ersten Zusammentreffen verabschiedet er sich von Zhou Zishu mit den Worten „I hope your ferry-crossing is smooth, I will come and greet you“ 但渡无所苦, 我自迎接汝, die einem eher unbekannten Gedicht aus der östlichen Jin-Dynastie (317–420 u. Z.) entstammen (AvenueX, 2021). Ursprünglich wurde es von Kaiser Wang Xianzhi (344–386 u. Z.) verfasst und an seine Lieblingskonkubine adressiert – Wen Kexing zitiert also schon nach seinem ersten Eindruck von Zhou Zishu Liebesgedichte und macht dies auch in weiteren Folgen zur Gewohnheit.

Gekleidet in Rot, der Farbe, die meist zu Hochzeiten getragen wird, kämmt Wen Kexing Zhou Zishu in einer Szene in Episode 31 die Haare. Nachdem sich Zhou Zishu öffnet und meint, er habe gewusst, dass Wen Kexing ihn retten würde (er wurde kurz davor entführt), lächelt dieser und befestigt Zhou Zishus Haarknoten mit der Haarnadel, die er aus seinen eigenen Haaren zieht – diese Geste ist nicht nur ein klassisches Motiv chinesischer Erzählungen, sondern ein historisches Ritual, das vorwiegend von frisch verheirateten Paaren vollzogen wurde. Wie hat es diese Szene in die Endfassung geschafft? Die Haarnadel ist in Wirklichkeit ein Plot-relevanter Schlüssel, nachdem alle die ganze Serie lang gesucht haben. Wen Kexing musste diesen heimlich an Zhou Zishu übergeben, damit das große Finale reibungslos seinen Lauf nehmen konnte.

Ein zentraler, aber schwer zu fassenden Begriff, der zahlreiche Kontroversen in Fan-Diskussionen auslöst ist Zhiji 知己, der in „Word of Honor“ zuerst in Episode 8 in Form von Wen Kexings Zitat eines Sprichworts – „A gentleman is willing to die for his Zhiji, so what if I risk this for you?“ – vorkommt. Fandom, wie schon erwähnt, existiert nicht abseits von gesellschaftlichen Machtverhältnissen. Auch wenn der Konsum nicht-westlicher Medien von einer gewissen Offenheit zeugt, spiegeln Diskurse innerhalb internationaler Fangemeinschaften manchmal eine unkritische, teils diskriminierend-ignorante Auseinandersetzung wider: Eurozentrische Auffassungen, Konventionen und Normen werden zum Maßstab

der Beurteilung der Handlungen von Protagonist*innen. In Untertiteln wird Zhiji oft als ‚soul mate‘ oder ‚confidante‘ übersetzt, was unter anderem der Tumblr-Blog pumpkinpaix stark kritisiert: Die Dissonanz zwischen der intendierten Bedeutung des Wortes und der generell geltenden Auffassung als explizit romantische Seelenverwandtschaft unter westlichen Fans löst den Begriff aus seiner Kontextualisierung und überlagert ihn mit einer eurozentrischen Deutung und Lesart (pumpkinpaix, 2021).

Dem Zhiji-Konzept die Nuancen zurückzugeben versucht der Tumblr-Blog hunxi-guilai, geführt von einem „nerd who majored in ancient China“, im Rahmen mehrerer Beiträge, die sich – am Beispiel der ebenso beliebten Dangai Serie „The Untamed“ 陈情令 (2019) – mit der historisch-literarischen Einbettung des Begriffs auseinandersetzen (hunxi-guilai, 2020). Im klassischen Chinesisch vereint 知 (zhi) in etwa die Bedeutungen von ‚verstehen‘ und ‚(er)kennen‘ einer anderen Person. 己 (ji) verweist auf das Selbst; in vielen Texten der chinesischen Antike findet sich der Begriff daher als ‚sich selbst kennen‘ wieder. Proklamiert man jedoch eine andere Person als seinen*ihren Zhiji, wandelt sich die Bedeutung: Entgegen westlichen Perspektiven – wo oftmals Liebesbeziehungen als höchste Form der Intimität gelten – impliziert Zhiji als ‚Person die ich kenne und die mich kennt‘ neben der persönlichen auch eine politische Ebene. In dem „Shiji“ 史記 von Sima Qian, einem der bedeutendsten Werke antiker chinesischer Geschichtsschreibung, wird die Beziehung zwischen einem „man-of-service and his patron [der Zhiji-Person]“ aktiv mit der romantischen Beziehung zwischen Männern und Frauen verglichen (hunxi-guilai, 2020).

Der Begriff Zhiji kann also weitaus mehr umfassen als Seelenverwandtschaft, Vertrautheit oder wahre Freundschaft, welche die gängigsten, aber stark vereinfachten Übersetzungen sind. Kontextgebunden kann er ebenso „your patron, your benefactor, the mirror to your soul, your self“ beschreiben – kurzum also eine Person, die einen so gut kennt, dass Handlungen und Worte des*der anderen mit den eigenen gleichzusetzen sind (hunxi-guilai, 2020).

Literaturverzeichnis

- Arai, S. [@agu_knzm]. (2021, 30. Juli). 「…ごめん、気づいてると思ったからなおさら声かけれなくて…」 #創作百合 [Tweet]. Twitter. https://x.com/agu_knzm/status/1421076802882072577
- Arai, S. [@agu_knzm]. (2022, 10. April). 気になってる人が男じゃなかった [Tweet]. Twitter. https://x.com/agu_knzm/status/1512998788025110532
- Arai, S. [@agu_knzm]. (2025, 30. März). デジャヴ! [Tweet]. Twitter. https://x.com/agu_knzm/status/1906194428752179663

- AvenueX. (2021, 18. März). Flirt Like Wen Kexing! Word of Honor's Literature/Poetry/Cultural References Ep.1-14 [Video]. YouTube. <https://youtu.be/jvOzbhiiMNA>
- Buden, B., & Nowotny, S. (2009). Translation Studies Forum: Cultural Translation. *Translation Studies*, 2(2), 196-219.
- Evans, J. (2019). Fan translation. In M. Baker & G. Saldanha (Hrsg.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (3. Aufl., S. 177–181). Routledge.
- Fabbretti, M. (2017). Manga scanlation for an international readership: the role of English as a lingua franca. *Translator*, 23(4), 456–473. <https://doi.org/10.1080/13556509.2017.1385938>
- Greenblatt, S. (2010). *Cultural Mobility: A Manifesto*. Cambridge: Cambridge University Press.
- hunxi-guilai (2020, 10. März). all right guys, let's have a conversation about soulmates. Tumblr. <https://www.tumblr.com/hunxi-guilai/612161034673946624/all-right-guys-lets-have-a-conversation-about>
- Kanesaka, K., & Mac, G. (2023). Labour of Love: Chinese-to-English Fan Translations of BL Web Novels. *East Asian Journal of Popular Culture*, 9(2), 243–259.
- Lee, H.-K. (2009). Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation. *Media, Culture & Society*, 31(6), 1011–1022. <https://doi.org/10.1177/0163443709344251>
- Prunč, E. (2008). *Zur Konstruktion von Translationskulturen*. Berlin: Frank & Timme.
- pumpkinpaix (2021, 10. August). on translation (again), 知己, “soulmates”, danmei, and cdrama subtitling. Tumblr. <https://pumpkinpaix.tumblr.com/post/659166311995310080/on-%E7%9F%A5%E5%B7%B1-soulmates-danmei-and-translation>
- Ye, S. (2023). Word of Honor and Brand Homonationalism With “Chinese Characteristics”: The Dangai Industry, Queer Masculinity and the “Opacity” of the State. *Feminist Media Studies*, 23(4), 1593–1609. <https://doi.org/10.1080/14680777.2022.2037007>

Fandom - Safe(r) Space?

Anna Franz, Sarah Anna Graumann, Vera-Matilda Kübler

Abstract:

Der Text „Fandom – Safe(r) Space?“ fragt, ob Fandoms wirklich sichere Orte darstellen. Er zeigt, dass sie zugleich Zuflucht und Konfliktzone sein können – kreativ, empowernd, aber auch ausgrenzend. Zwischen Fanfiction, Mary Sues und Gatekeeping wird deutlich: Fandoms sind keine Utopien aber dennoch eine Zuflucht.

Dieser Beitrag stellt zunächst Fandoms und Safe Spaces generell in Relation. Daraufgehend werden soziale Regeln und Normen in Fandoms angesprochen, wobei anschließend die Frage gestellt wird, für wen Fandoms tatsächlich als Safe Spaces agieren. Abschließend wird die Rolle und Auswirkung der Kritik in Fandoms näher untersucht.

Tags:

#MarySueDeservesBetter, #GatekeepingIsMySuperpower, #YourFanficYourRules, #QueerFanfictionForTheWin

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Franz, Anna, Graumann, Sarah Anna, & Kübler, Vera-Matilda (2025). Fandom – Safe(r) Space? UR: Das Journal, 4(1), S. 87-96. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250408>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Was ist ein Safe Space? Und was macht ein Fandom dazu?

Fandoms und Safe Spaces sind in der Regel eng miteinander verknüpft. Ein Fandom ist eine Gemeinschaft, die sich um geteilte Interessen bildet. Diese können beispielsweise von Büchern oder Serien bis hin zu Musik, Spielen oder Sport reichen. Sie bieten Subkulturen, in denen alternative Normen, Werte und Identitäten verhandelt werden. Dabei können sie zugleich als Safe Space Zuflucht und Konfliktzone sein. Als Safe Space versteht man einen physischen oder digitalen Raum, in dem sich marginalisierte Gruppen und Einzelpersonen akzeptiert, geschützt und respektiert fühlen. In einem Safe Space hat man keine Angst vor Diskriminierung oder Gewalt.

Laut Fine und Kleinman (1979) tragen Fandoms zu einem Gefühl der Zugehörigkeit und einem Ort für Beziehungsaufbau bei. Sie dienen als einzigartiger Mikrokosmos für Identitätsbildungsprozesse. Durch Interaktionen mit Franchises, Charakteren oder Künstler*innen wird eine gewisse Selbstidentifikation vermittelt – die Geschichten und Personen, die für Fandoms so faszinierend sind und mit denen sich Mitglieder der Fangemeinschaften identifizieren und untereinander austauschen, tragen demnach zur Gestaltung der eigenen Narrative und des Selbstbildes bei.

Fanfiction dient der Identitätsarbeit, gerade für queere Jugendliche oder neurodiverse Personen. Mary Sue-Figuren – ein meist weiblicher fiktiver Charakter, der aufgrund von Mängeln an Fehlern als perfekt angesehen wird – fungieren oft als Projektionsflächen der Selbstfindung, was im Mainstream häufig missverstanden wird (Bacon-Smith, 1992). Sie werden hier öfters als unoriginell und unrealistisch angesehen.

Besonders für LGBTQ+-Personen bieten Fandoms Räume der Sichtbarkeit, Repräsentation und kollektiven Fantasie (Haimson & Tang, 2020). Sie ermöglichen eine transformative Repräsentation jenseits hegemonialer Narrativen. Hier können betroffene Personen ihre Identität erforschen und sich untereinander austauschen und Beziehungen knüpfen, ohne von Außenstehenden kritisiert und verurteilt zu werden.

Kreative Freiheit oder soziale Kontrolle?

Fandoms gelten oft als kreative Freiräume, in denen Fans ihre eigenen Interpretationen, Wünsche und Identitäten entfalten können sei es durch Fanfiction, Fan Art oder Diskussionsplattformen. Doch neben dieser Offenheit entwickeln sich auch soziale Regeln und Normen, die sich hemmend oder gar repressiv auf kreative Ausdrucksformen auswirken können.

Fanfiction ermöglicht es, bestehende Geschichten neu zu erzählen, mit alternativen Enden, eigenen Figuren oder queeren Paarungen etc. Besonders marginalisierte Gruppen nutzen Fanfiction als Mittel der Sichtbarkeit und

Selbstverwirklichung. Ein zentrales Motiv ist die sogenannte Mary Sue, eine oft idealisierte, rebellische und mächtige Figur, die Selbstprojektionen junger Autor*innen verkörpert. Während Mary Sues früher abgewertet wurden, wird diese Kritik heute vielfach als misogyn gelesen. In queeren oder neurodiversen Fandom Spaces steht Mary Sue häufig für Heilung und Empowerment.

Obwohl Fandoms offen erscheinen, bilden sich darin implizite Normen darüber, was als „gute“ oder „authentische“ Fanfiction gilt. Dieses Gatekeeping trennt scheinbar „wertvolle“ Inhalte von weniger akzeptierten Formen.

Bei impliziten Normen handelt es sich um ungeschriebene, aber wirksame Regeln, die durch Gruppendynamik, Feedback oder Schweigen vermittelt werden. Sie beeinflussen, was als akzeptabel gilt, vom Schreibstil über Inhalte bis hin zum Verhalten innerhalb der Community.

Konkrete Beispiele für implizite Normen sind:

Schreibstil-Standards

Grammatikalisch korrekte, tiefgründige Texte gelten als hochwertig. Neulinge oder nicht-muttersprachliche Autor*innen werden oft ignoriert, selbst wenn ihre Ideen kreativ sind.

Akzeptierte Ships (Paarungen)

Nur bestimmte Pairings (z.B. „Drarry“, Draco/Harry Potter in Harry Potter) gelten als „richtig“. Wer seltene oder kontroverse Ships schreibt, wird mitunter ausgegrenzt.

Repräsentation und Moral

Geschichten sollen sensibel mit Themen wie Queerness oder Trauma umgehen. Wer sich nicht korrekt ausdrückt oder heikle Themen (z.B. in Darkfics) behandelt, kann durch Callouts unter Druck gesetzt oder gar gecancelled werden.

Community-Verhalten

Kritik oder Hinterfragen beliebter Werke wird negativ bewertet. Wer sich zu kritisch äußert, gilt als „Drama-Macher“.

Diese Normen entfalten eine starke soziale Wirkung, weil sie selten bewusst hinterfragt werden. Sie erzeugen stillen Konformitätsdruck und beeinflussen, wer sich willkommen fühlt. Wer sich nicht anpasst, riskiert Ausschluss, auch ohne explizite Regelverletzung. Sie sind unsichtbare, aber wirksame Schranken innerhalb der Fankultur.

Es ist notwendig, diese Normen bewusst zu machen und offen anzusprechen. Nur so können pluralistische Räume entstehen, in denen Vielfalt akzeptiert und Machtverhältnisse reflektiert werden. Implizite Normen sind nicht grundsätzlich negativ, sie können auch Orientierung bieten und ein Gefühl von Gemeinschaft stiften. Entscheidend ist aber, dass sie transparent, verhandelbar und inklusiv sind.

Kristina Busse (2013) beschreibt das kollektive Gedächtnis eines Fandoms als Maßstab, an dem neue Mitglieder gemessen werden, mitunter zum Nachteil dieser.

Gatekeeping zeigt sich durch:

Kritik an bestimmten Ships (z. B. Altersunterschiede, queere Beziehungen)

Ablehnung bestimmter Tropes (z. B. Mary Sues oder OCs)

Ausschluss von Neulingen ohne „Lore“-Kenntnis

Manche Communities betreiben aktives Mentoring: Neue Mitglieder werden durch Kommentare, Empfehlungen oder Chats sozialisiert. Bacon-Smith (1992) bezeichnet dies als „ritualisierte Aufnahme“. Dies kann hilfreich sein, führt aber auch zu Anpassungsdruck und Verlust individueller Ausdrucksformen. Das unausgesprochene Motto lautet oft: „You’re welcome here, but only if you play by our rules.“

Plattformen wie AO3 oder Fanfiction.net fördern Feedback-Kulturen über Kommentare, „Kudos“ oder Empfehlungen. Dies erzeugt Hierarchien: Populäre Pairings und Canon-nahe Plots bekommen mehr Aufmerksamkeit. Queere, experimentelle oder nicht-westliche Inhalte gehen oft unter. So zeigt sich soziale Kontrolle subtil, aber wirkungsvoll: Was nicht gefällt, wird ignoriert statt verboten. Gatekeeping ist ambivalent. Es kann toxische Inhalte und Plagiate verhindern, aber auch kreative Vielfalt unterdrücken. In manchen Gruppen entstehen exklusive Räume mit Zugangsvoraussetzungen, etwa bestimmte Ships oder Diskurse. Kontroverse Inhalte (z. B. Darkfic) führen manchmal zu „Cancel Culture“ oft ohne Reflexion über Fiktionalität oder künstlerische Freiheit.

Spannungsfeld Fandom

Fandoms bewegen sich im Spannungsfeld zwischen kreativer Selbstentfaltung und sozialer Regulierung. Während sie Räume für queere Erzählungen und Empowerment schaffen, entstehen gleichzeitig neue Regeln, die Anpassung fordern. Diese widersprüchlichen Dynamiken sind nicht auflösbar, sie sind ein konstitutiver Bestandteil moderner Fankultur.

Fandoms als Safe Space – aber für wen?

Fandoms werden häufig als Safe Spaces beschrieben – Orte des Rückzugs, der kreativen Entfaltung und Gemeinschaft für Menschen, die sich in der Gesellschaft nicht vollständig repräsentiert fühlen. Doch die Vorstellung eines universellen Safe Space ist nur ein Scheinbild: Was für manche ein geschützter Raum ist, kann für andere ein Ort des Ausschlusses oder der Unsichtbarkeit sein. Deshalb braucht es eine intersektionale Perspektive, die berücksichtigt, wer in Fan Spaces eingeschlossen ist.

Fandoms bieten queeren Fans oft eine erste Möglichkeit, alternative Beziehungskonzepte (z.B. Slash Fiction) oder Identitäten jenseits heteronormativer Repräsentation zu erleben und sichtbar zu machen. In der Studie von Haimson & Tang (2020) berichten etwa transgeschlechtliche und nichtbinäre Fans, dass sie durch Fandoms erstmals positive Rückmeldungen zu ihrer Selbstwahrnehmung bekamen.

Die Struktur von Fandom-Plattformen (klare Regeln, spezialisierte Interessen, schriftbasierte Interaktion) wird oft auch von neurodiversen Personen, etwa autistische Personen, als zugänglich und regulierbar empfunden. Black et al., 2019 belegen z.B., dass diese Räume soziale Stressoren reduzieren und Empowerment fördern.

Fandoms erlauben es, außerhalb traditioneller Genderrollen zu agieren. Fanfiction, besonders aus weiblicher Perspektive, wird zum Raum feministischer Praxis. Mary Sue-Figuren oder romantische Geschichten im Alternate Universe (AU) werden zum Ausdruck von Selbstermächtigung. Dennoch werden sie häufig aufgrund ihrer Unseriosität, ihrem Mangel an Tiefe, oder Ähnlichem abgewertet.

Safe Spaces, auch in Fandoms, sind nicht automatisch inklusiv. Zahlreiche Gruppen erfahren weiterhin Ausschluss oder fehlende Sichtbarkeit. Viele Fandoms – insbesondere westlich geprägte Fandoms – reproduzieren weiß dominierte Narrative, sowohl in der Auswahl der Lieblingscharaktere als auch in Fanart oder Fanfiction. Figures of Color werden etwa seltener „geshippt“, oft „race-bent“ (weiß gemacht, whitewashing) oder marginalisiert. Pande (2020) spricht hier von „whiteness both as default and as neutral in fandom spaces“.

Der Zugang zu Fandoms erfordert oft Zeit, Technik und digitale Kompetenz. Das schließt viele aus, die keine stabile Internetverbindung, kein gutes Englisch oder kein Wissen über Plattformmechanismen besitzen. (Fehlende) Sprachkompetenzen können zu Ausschlüssen führen. Die Dominanz der englischen Sprache auf Plattformen wie AO3, Reddit oder Tumblr führt dazu, dass nicht-westliche Fans oder Fans, die kein Englisch sprachen, unterrepräsentiert sind oder nicht ernst genommen werden. So werden etwa kulturelle Codes nicht verstanden, weil sie im Übersetzungsprozess ‚verloren gehen‘.

Spannungsfeld: Rückzug vs. Streitkultur

Innerhalb von Fandoms existieren unterschiedliche Vorstellungen davon, was ein Safe Space leisten soll. Stitch (2021) erklärt etwa, "[q]ueer fandom isn't utopia. It's full of fractures, hierarchies, and contradictory needs."

Für manche bedeutet „Safe Space“ Rückzug vor toxischen Diskursen, Triggern und Kritik. In einem solchen Fall kann der Wunsch nach „comfort zones“, Triggerwarnungen, klaren Regeln geäußert werden. Für andere bedeutet ein „Safe Space“ einen Ort des Widerstands, wo politische Auseinandersetzung stattfindet.

Bei einem solchen Verständnis wird Kritik an problematischen Tropes geübt und Normen werden aktiv hinterfragt. Diese unterschiedlichen Erwartungen führen häufig zu Konflikten, beispielsweise wenn bestimmte Inhalte kritisiert werden, die für andere Schutzräume darstellen (z. B. Darkfic vs. Anti-Trigger-Kultur).

Ein Safe Space ist also nicht für alle gleich sicher und der Begriff sollte nicht verabsolutiert werden. Fandoms sind mehrdimensionale Räume, in denen sich Schutz, Zugehörigkeit, aber auch Ausschluss und Hierarchien überlagern. Um Fandoms tatsächlich sicherer zu machen, braucht es intersektionale Inklusion, Empowerment auch für „unsichtbare“ Fans und Diskurse über Macht, Sprache und Zugang. Nur wenn diese Differenzen anerkannt werden, kann das Potenzial von Fandoms als transformative soziale Räume eingelöst werden.

Kritik als Gefahr oder Katalysator? – Ambivalenzen in Fandoms als Safe Spaces

Wie bereits in dem vorherigen Abschnitt erläutert, können Fandoms Rückzugsräume für marginalisierte Gruppen darstellen, insbesondere für queere, weibliche oder neurodiverse Menschen. Doch innerhalb dieser vermeintlich geschützten Räume wird Kritik ambivalent wahrgenommen. Die Frage, ob Kritik mit dem Gedanken eines Safe Space in Fandoms vereinbar ist, wird im Folgenden näher betrachtet.

Konstruktiv und destruktiv – Wo liegt der Unterschied?

Zunächst gilt es, zwischen konstruktiver und destruktiver Kritik zu unterscheiden. Konstruktive Kritik dient dem Austausch, der Weiterentwicklung von Ideen und der gegenseitigen Ermutigung. Sie bildet die Grundlage für ein produktives Miteinander innerhalb sozialer Gruppen, auch im digitalen Raum (Juhre, 2002, S.14). In Fandom-Kontexten äußert sich diese Art der Kritik etwa in Form von Feedback zu Fanfiction, das Aspekte wie Inhalt, Stil oder Charakterentwicklung aufgreift und Verbesserungsvorschläge bietet, ohne die Verfasser*innen persönlich anzugreifen. Gerade in einem Fandom kommt es häufiger zu unterschiedlichen Ansichten auf bestimmte Werke oder Charaktere. Sollte nun ein*e Leser*in diese Ansicht nicht teilen kann es dazu führen, dass die Idee hinter der Fanfiction kritisiert wird. Diese Art der Kritik ist meist weder konstruktiv noch angemessen, da die*der Autor*in die Kritik in Form einer Verbesserung oder Änderung des Geschriebenen nicht umsetzen kann, ohne dabei den eigentlichen Entwurf zu verwerfen. Besonders problematisch sind dabei toxische Dynamiken, wie sie sich häufig in Kommentarspalten, Foren oder anonymen Plattformen entfalten. Dort richtet sich die Kritik nicht mehr ausschließlich gegen das Werk selbst, sondern zunehmend auch gegen die Person hinter dem Inhalt. Dieser Punkt ist daher deutlich der destruktiven Kritik zuzuordnen, die auf Ausschluss,

Herabsetzung oder Kontrolle abzielt. Destruktive Kritik erfüllt häufig eine soziale Funktion: Sie dient der Reproduktion und Absicherung bestehender Machtverhältnisse etwa durch sexistische, rassistische oder queer-feindliche Positionierungen und dem damit einhergehenden Ausschluss dieser Gruppen (Click, 2019, S. 14).

Kritik in Fandoms ist ambivalent: Sie kann als produktiver Impuls zur Weiterentwicklung beitragen oder als Mittel zur sozialen Ausgrenzung fungieren. Da dies jedoch keinen Aufschluss über die Frage gibt, inwiefern bei einem Fandom von einem Safe Space gesprochen werden kann und welche Rolle die Kritik dabei spielt, wird im Folgenden auf Clicks (2019a) „Anti-Fandom: Dislike and Hate in the Digital Age“ eingegangen, in dem die Formen, Funktionen und kulturelle Bedeutung von Ablehnung und Hass in der heutigen Medienlandschaft, insbesondere in digitalen Räumen untersucht werden.

Anti Fandoms

In ihrem Sammelband „Anti-Fandom: Dislike and Hate in the Digital Age“ analysiert Melissa A. Click (2019a) die Erscheinungsform sogenannter Anti-Fans. Personen, die intensive negative Gefühle gegenüber bestimmten Inhalten, Charakteren oder Genres hegen. Alfred L. Martin Jr. übernimmt in seinem Text die Ausführung Jonathan Grays, der Anti-Fans definiert als Rezipient*innen, die ein Werk für „dumm“, „moralisch verwerflich“ oder „ästhetisch minderwertig“ halten (Martin Jr., 2019, S.167). Das Internet und die sozialen Medien haben das Phänomen des Anti-Fandoms deutlich intensiviert, sichtbar gemacht und gleichzeitig Plattformen geboten, die Räume für kollektive Kritik bieten (Click, 2019b, S. 7). „Anti-fans“, deren Kommentare und die darin enthaltene Kritik stellen eine Hürde dar, wenn es darum geht, innerhalb von Fandoms Safe Spaces aufzubauen. In der Theorie bieten Safe Spaces geschützte Räume, in denen sich marginalisierte Stimmen frei entfalten können. Doch die massive Präsenz von Anti-Fandom-Strukturen macht deutlich, dass innerhalb von Fandoms, gerade in den Sozialen Medien, auch Exklusion, Herabwürdigung und Abgrenzung stattfinden (Click, 2019b, S.6f.). Dieser Aspekt eröffnet jedoch eine paradoxe Perspektive auf Anti-Fans selbst: Auch sie bilden eine Gemeinschaft mit ähnlichen Meinungen, in denen Fanfiction und Identitätsbildung einen Platz findet. Es stellt sich also wiederum die Frage, ob nicht auch Anti-Fans strukturelle Merkmale eines Safe Spaces aufweisen: Schutz, Gemeinschaft, kreative Produktion. Daraus wiederum ergibt sich ein Spannungsfeld: Ist Kritik – insbesondere destruktive – ein Hinweis auf das Scheitern des Safe-Space-Prinzips in Fandoms? Oder kann Kritik, auch in ihrer negativen Form, eine Community schaffen, in der die Regeln des Safe Space gelten?

Fandom - Safe or unsafe?

Ein weiteres Spannungsfeld ergibt sich aus Diskursen um Queerness und Inklusivität in Fankulturen. Die qualitative Untersuchung von McInroy und Craig (2020) belegt, dass insbesondere queere Jugendliche in Fandoms Räume finden, in denen sie ihre geschlechtliche und sexuelle Identität entdecken, erproben und festigen können. Die Autor*innen beschreiben Fandoms als Orte, die Jugendlichen ermöglichen, verschiedene Identitäten kennenzulernen und erste Erkenntnisse über die eigene Identität zu sammeln. So erkannten Teilnehmer*innen der Untersuchung beispielsweise, durch Fanfiction über asexuelle Charaktere ihre eigene Asexualität (McInroy & Craig, 2020, S.4). Auch das aktive Schaffen von Fanwork – etwa das Schreiben oder Illustrieren eigener Werke – ermöglicht Selbstreflexion und kreative Freiheit (McInroy & Craig, 2020, S.5f.). Die Möglichkeit, online anonym und unter Pseudonym zu agieren, reduziert dabei die Angst vor Ausgrenzung und erlaubt es Jugendlichen wie Erwachsenen, sich in einem geschützten Rahmen mit Gleichgesinnten weltweit zu vernetzen (McInroy & Craig, 2020, S.5f.). Fandoms können somit als unterstützende, oft sogar als „safe like heaven“ empfundene Umgebungen verstanden werden. Diese transformative Funktion von Fandoms als „supportive communities“ kann jedoch auch durch „gatekeeping“ und „exclusionary practices“ unterwandert werden. Emma A. Jane warnt in Ihrem Beitrag (Jane, 2019) beispielsweise vor „e-bile“ (Cklick, 2019b, S.16), digitaler Hassrede, die insbesondere Frauen betrifft und Gewaltandrohungen beinhaltet. Fandoms sollten daher, wie bereits anhand des Zitats von Stitch (2021) dargestellt, nicht als Utopie angesehen werden. Es kommt hier häufig zu Konflikten, etwa wenn nicht-normative Ausdrucksformen oder unübliche Perspektiven nicht anerkannt oder aktiv marginalisiert werden. Meist wird dies durch Hasskommentare oder einer anderen Art von Ausgrenzung und Herabsetzung verdeutlicht.

In diesem Zusammenhang spielt auch die Wahrnehmung von Kritik eine Rolle. Wird sie als normativ-überheblich oder autoritär wahrgenommen, kann sie das Gefühl von Sicherheit massiv stören. Die Grenze zwischen Meinungsäußerung und Diskriminierung wird in vielen Fällen oft überschritten und widerspricht damit dem Grundverständnis eines Safe Spaces, der auf Sicherheit, Respekt und sozialer Anerkennung basiert. Reflektierte Kritik kann hingegen das Sicherheitsgefühl stärken. Wenn Mitglieder einer Community erleben, dass ihre Perspektiven gehört und wertgeschätzt werden – auch wenn sie von der Mehrheitsmeinung abweichen –, entsteht ein Raum für Selbstverwirklichung und Dialog (McInroy & Craig, 2020, S.7). Kritik wird in solchen Fällen nicht als Angriff, sondern als Ausdruck von Respekt verstanden. Die Konstruktive Kritik kann demnach als Katalysator innerhalb eines Safe Space gesehen werden: Sie fördert das kreative Wachstum und stärkt die Community, ohne diese zu spalten oder hemmend zu wirken.

Voraussetzung dafür ist jedoch eine Einigung auf feststehende Regeln bezüglich der Kommunikation, die die soziale Diversität aktiv anerkennt und unterstützt. Ob eine solche Regelung umsetzbar ist, ist abhängig vom jeweiligen Fandom und den darin herrschenden Dynamiken. Es bleibt demnach auch nach dieser Gegenüberstellung einzelner Argumente offen, ob Kritik in Fandoms als Katalysator oder Gefahr anzusehen ist. Jedoch wurde in der Untersuchung des Themas deutlich, dass beide Ansichten ihre Berechtigung haben und es am Ende bei der rein subjektiven Einschätzung der Person selbst liegt.

Hate or dislike of a text can be just as powerful as can a strong and admiring, affective relationship with a text, and they can produce just as much activity, identification, and meaning, and 'effects' or serve just as powerfully to unite and sustain a community or subculture. (Gray 2005, S.841, nach Click, 2019b, S. 3).

Ob Fandoms also Safe Spaces sind, lässt sich nicht abschließend beantworten – wohl aber feststellen, dass sie das Potenzial dazu besitzen, wenn ihre Strukturen aktiv hinterfragt und solidarisch gestaltet werden. Es bedarf kontinuierlicher Reflexion über Zugang, Sprache, Repräsentation und soziale Regeln, um diese Räume tatsächlich inklusiv zu gestalten.

Literaturverzeichnis

- Bacon-Smith, C. (1992). *Enterprising women: Television fandom and the creation of popular myth*. University of Pennsylvania Press.
- Black, R., Greenhill, A., & Holmes, K. (2019). It's like a safe haven fantasy world: Online fandom communities and the identity development activities of sexual and gender minority youth. *Psychology of Popular Media*, 9(2), 236–246.
- Busse, K. (2013). Fan cultures and fan texts: Subversive or disciplined? In K. Hellekson & K. Busse (Eds.), *The Fan Fiction Studies Reader* (pp. 73–88). University of Iowa Press.
- Click, M. A. (Ed.). (2019). *Anti-fandom: Dislike and hate in the digital age*. New York University Press.
- Fathallah, J. (2015). *Fanfiction and the author: How fanfic changes popular cultural texts*. Amsterdam University Press.
- Fanlore. (n.d.). Fandom as a safe space. Fanlore Wiki.
- Fine, G. A., & Kleinman, S. (1979). Rethinking subculture: An interactionist analysis. *American Journal of Sociology*, 85(1), 1–20.
- Gray, J. (2019). "How Do I Dislike Thee? Let Me Count the Ways." In M. A. Click (Hrsg.), *Anti-Fandom: Dislike and Hate in the Digital Age* (S. 25–41). New York University Press.
- Haimson, O. L., & Tang, J. C. (2020). *Transformative spaces: How fandom creates communities of support for LGBTQ+ people*. CSCW Companion Publication.
- Jane, E. A. (2012, 2014). E-bile: Digital hate speech and misogyny in online culture. In M. A. Click (Ed.), *Anti-Fandom* (S. 42–62). New York University Press.
- Juhre, R. (2002). *Kritikgespräche konstruktiv führen*. Verlag für angewandte Psychologie.
- McInroy, L. B., & Craig, S. L. (2020). "It's like a safe haven fantasy world": Online fandom communities and the identity development activities of sexual and gender minority youth. *Psychology of Popular Media*, 9(2), 1–12.
- Pande, R. (2020). *How (not) to talk about race: A critique of methodological practices in fan studies*. University of Western Australia.
- Stitch. (2021, August 19). *Queer fandom spaces aren't utopia: On queer fandom and the radicalization of the underdog (Part One)*. Teen Vogue.

Birdie's Eulogy

Daze Dayne

you never looked as golden as that morning
stained windows dressed your sacrifice in sunshine
in offering a hand that makes you noble
fair fortune favors those who do their duty

still trembling on your knees before the altar
still singing through the bars, a white-faced goldfinch
startling every time the bells chime glory
still standing on the scaffold of your nightmares

your lashes flutter, wet with grief and sorrow
allergic to the wreath that crowns you husband
locked in a kiss you look over her shoulder
I dare not meet your eye before the lord

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Kann das Omegaverse als ein subversiver Raum verstanden werden, der patriarchale Machtstrukturen und sexuelle Normen hinterfragt?

Valerie Lindner

Abstract:

Das folgende Essay behandelt das Genre Omegaverse. Es wird erforscht, was das Omegaverse ist und wie es als ein subversiver Raum verstanden werden kann, der patriarchale Machtstrukturen und sexuelle Normen hinterfragt. Diese Frage ist besonders interessant, da das Omegaverse einerseits einen Raum öffnet, um Performativität von Geschlecht neu zu denken, andererseits aber auch bioessentialistische Annahmen fortschreibt.

Tags:

#Omegaverse #Alpha #Omega #Beta #Geschlechterrollen

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Lindner, Valerie (2025). Kann das Omegaverse als ein subversiver Raum verstanden werden, der patriarchale Machtstrukturen und sexuelle Normen hinterfragt?. UR: Das Journal, 4(1), S. 98-102. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250409>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einführung

Woher kommt das Omegaverse und was bedeutet es? Auch bekannt als A/B/O, eine Abkürzung für Alpha, Beta und Omega, hat das Omegaverse seinen Ursprung in den frühen 2010er Jahren im Fandom der Fernsehserie Supernatural. Im Omegaverse wird das wölfische und canidenähnliche Sexualverhalten, dass Fans Werwölfen im Supernatural-Fandom zugeschrieben haben, auf den Menschen übertragen. Sex und Sexualität werden als instinktiv und als Reaktion auf animalische physiologische Reize beschrieben (Fanlore, 2017; Pickett, 2024; Strange Æons, 2024).

In den ersten von Fans geschriebenen Omegaverse-Geschichten ging es um die beiden männlichen Schauspieler Jensen Ackles und Jared Padalecki und nicht um deren Charaktere in der Serie. Jensen Ackles war das erste Omega und Jared Padalecki war das erste Alpha. Im Omegaverse hatten sie eine sexuelle als auch romantische Beziehung (Gonzales, 2023). Mittlerweile hat das Omegaverse aber bereits Einzug in den Mainstream gefunden. Insbesondere in Mangas bewegt es sich seit 2021 als Subgenre im Bereich der deutschsprachigen Yaoi- und Boys-Love Manga (Carlsen Verlag). Doch was genau passiert im Omegaverse? Omegaverse-Geschichten spielen sich großteils zwischen zwei männlichen Charakteren ab, die sich jeweils durch ihren Stand in der Gesellschaft und spezifische Eigenschaften, die mit ihrer Zuweisung zu einem sogenannten ‚sekundären Geschlecht‘ unterscheiden. In Omegaverse-Geschichten ist die Gesellschaft in Alpha, Beta und Omega unterteilt. Diese Einteilung bestimmt, wie die einzelnen Charaktere im sexuellen und romantischen Kontext miteinander interagieren und zueinanderstehen. Alle drei Möglichkeiten, Alpha, Beta und Omega zeichnen sich dabei durch bestimmte Merkmale aus. Die Alphas sind die in der Gesellschaft am höchsten stehende Gruppe. Sie werden durch ihre dominante, aggressivere und „maskuline“ Art gekennzeichnet. Die Gruppe der Betas hebt sich durch ihre Neutralität hervor. Unterwürfig, sanft und ruhig, also stereotyp feminin, sind die Omegas. Sexualität wird im Omegaverse eine neue Bedeutung beigemessen: Auf der einen Seite kann ein biologisch männliches Omega schwanger werden und Kinder bekommen. Auf der anderen Seite können biologisch weibliche Alphas Kinder zeugen. Es eröffnet sich ein Raum für eine Neuinterpretation sowie Infragestellung von Geschlecht und Sexualität (Pickett, 2024; Strange Æons, 2024).

Weiblichkeit im Omegaverse

Weiblichkeit im Omegaverse ist durchzogen von patriarchalen und stereotypischen Vorstellungen des weiblichen Seins. Zuerst werden Eigenschaften, die stereotypisch als ‚weiblich‘ gelten fast nur von Omegas verkörpert, welche eine fürsorgliche, passive und reproduktive Rolle einnehmen und/oder in diese Rolle gedrängt werden. Auch nehmen diese Charaktere zumeist eine Rolle der Fürsorgenden ein. In dieser Rolle sind ihre Hauptaufgaben Kinder zu bekommen, diese zu pflegen, den Haushalt zu führen sowie emotionale Fürsorge (Pickett, 2024). Omegas werden auf eben diese stereotypischen Eigenschaften der Rolle reduziert. Hinzu kommt, dass sie wie Alphas auch ihrem sexuellen Verlangen ausgeliefert sind; Omegas werden sogenannte ‚heatcycles‘ zugeschrieben, die sie und Alphas die Kontrolle über ihre jeweilige Sexualität verlieren lässt. Ihre Sexualität sowie insbesondere ihr Körper werden dadurch zum Objekt sexueller Lust. Weibliche Eigenschaften sind im Omegaverse ein Indiz für Schwäche, Kontrollverlust und Unterwürfigkeit, was das patriarchale Weltbild von „Frau = hilflos“ begünstigt. Das Omegaverse unterstützt mit seiner Darstellung von körperlich und physisch unterlegenen Omegas, denen traditionell weibliche Attribute zugeschrieben werden, das bioessentialistische Bild, dass weiblich sein Schwäche und männlich sein Macht bedeutet (The OR Briefings, o.J.). Das Omegaverse unterstützt hiermit ein rein heteronormatives Geschlechtersystem, welches ausschließlich zwei Geschlechter, Mann und Frau, akzeptiert oder verbirgt sich hinter dem patriarchalen Bild von Weiblichkeit mehr?

Omegaverse als performativer und subversiver Raum

Das Omegaverse macht die Reflektion und Konstruktion von hegemonialen Geschlechternormen möglich, denn die fiktionalen „Sekundärgeschlechter“ Alpha, Beta und Omega erlauben eine Auseinandersetzung mit Biologie und Sexualität jenseits binärer Genderlogiken (Yang und Pianzola, 2024, S. 907). Das Omegaverse unterstützt in seiner Vielfalt an Geschlechterrollen vielmehr den Diskurs rund um Performativität von Geschlecht. Das Konzept stammt von Judith Butler und besagt, dass Geschlecht durch wiederholte Handlungen, die den Normen und Erwartungen einer Gesellschaft folgen, ans Licht gebracht wird. Geschlecht ist also ein sozialer Akt, der durch das ständige Performen als natürlich und stabil erscheint (Wickert, 2025; Butler, 1990, S. 33). Im Omegaverse wird Performativität radikalisiert, indem es neue, alternative Performativitäten einführt, die außerhalb des binären Geschlechtersystems und außerhalb hegemonialer Geschlechternormen existieren. Dementsprechend unterstützt dies die Kritik Butlers an Heteronormativität, wonach das biologische und das psychosoziale Geschlecht übereinstimmen (Universität zu Köln, 2024). Judith

Butler kritisiert daran, dass alle, die von dieser Sichtweise abweichen, Marginalisierung, Infragestellung und Pathologisierung erleben (Wickert, 2025; The OR Briefings, o.J.).

Soziale Rollen, sexuelle Funktionen und Hierarchiestatus werden im Omegaverse vom biologischen Geschlecht entkoppelt und neu interpretiert. Dies verdeutlicht, dass selbst als „natürlich“ geltende Geschlechterunterschiede neu interpretiert, parodiert und untergraben werden können (Butler, 1990, S.33). Des Weiteren verwendet das Omegaverse eine fiktive Körperlogik. Biologische Kategorien werden umgestaltet und neu zusammengesetzt. Der Fakt, dass Omegas, deren biologisches Geschlecht männlich ist, schwanger werden können, während Alphas weiblichen Geschlechts zeugungsfähig sind, bricht die traditionelle biologische Spaltung von „Penis = Zeugung“ und „Uterus = Geburt“ (Pickett, 2024; Strange Æons, 2024).

Kritik am Omegaverse

Auf der anderen Seite verfolgt das Genre schon lange den Vorwurf, dass das Omegaverse bioessentialistische Botschaften fördere. Bioessentialistische Botschaften vertreten die Annahme, dass Biologie und Genetik einer Person aussagen, welche Eigenschaften, Fähigkeiten oder Verhaltensweisen diese hat. Sie sind diesem Ansatz zufolge miteinander verbunden. Das problematische daran ist, dass diese Sichtweise davon ausgeht, dass biologische Faktoren unter anderem sexuelle Orientierung oder Geschlecht bestimmen. Stereotype und Vorurteile werden dadurch verstärkt (The OR Briefings, o.J.). Das beste Beispiel dafür ist die Charakterisierung der Omegas, die diese komplett gegenteilig zu den Alphas darstellt. Diese Darstellung von traditionellen Geschlechterrollen unterstützt die klischeehafte Vorstellung, dass Weiblichkeit mit Schwäche und Maskulinität mit Stärke gleichzusetzen sei. Alles, was als „klassisch weiblich“ eingestuft wird, verkörpern die Omegas und alles, was „klassisch männlich“ beschrieben wird, verkörpern die Alphas. Diese vorurteilhafte Unterscheidung reproduziert und unterstützt patriarchales Gedankengut sowie patriarchale Strukturen, welche Frauen als das untergeordnete Geschlecht ansehen und diese in eine dem Mann untergeordnete Rolle drängen (Pickett, 2024; Yang & Pianzola, 2024, S. 907-908). In Zusammenhang mit bioessentialistischen Botschaften, welche unter anderem eine Grundlage für soziale Hierarchien bilden, kann dieses Sichtweise gefährlich werden, weil es Stereotypen und Vorurteilen Vorschub leistet. Diese Ansicht kann zur Benachteiligung bis zur Diskriminierung von Personen auf Basis ihres Geschlechts oder anderer biologischer Eigenschaften führen. Dies erschwert die Geschlechtergleichstellung und die Akzeptanz gegenüber Personen, die einer heteronormativen Lebensweisen folgen.

Fazit

Das Omegaverse kann aus verschiedenen Seiten betrachtet werden. Es bietet Raum für neue Perspektiven, aber ist gleichzeitig in veralteten Ansichten gefangen. Die neu interpretierten Geschlechterdarstellungen ermöglichen eine Weiterentwicklung im Verständnis von Identität, Geschlecht und Sexualität, die eine Abschaffung von patriarchalen und sexuellen Machtstrukturen unterstützen. Mit dieser Neuinterpretation wird es möglich, verschiedene Performativitäten zu erkunden, die jenseits traditioneller binärer Ansichten existiert. Zugleich schreibt das Omegaverse bioessentialistische Stereotypen fort. Aufgrund dieser Zweideutigkeit von Omegaverse ist es essenziell, während des Lesens die Darstellung der Charaktere kritisch zu hinterfragen und die Zweideutigkeit im Omegaverse im Kopf zu behalten.

Literaturverzeichnis

- Butler, J. (1990) *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Carlsen Verlag (o.J.). Komm mit uns ins Omegaverse! <https://www.carlsen.de/hayabusa-manga/boys-love/omegaverse#definition>
- Fanlore (2017). Alpha/Beta/Omega. <https://fanlore.org/wiki/Alpha/Beta/Omega>
- Gonzales, Y. (2023, 22. März) How Omegaverse Came to Dominate Fanfiction, and Why That Might Not Be Such a Bad Thing. [Henryjenkins.org](https://henryjenkins.org).
- <http://henryjenkins.org/blog/2023/3/20/how-omegaverse-came-to-dominate-fanfiction-and-why-that-might-not-be-such-a-bad-thing>
- Pickett, Cherry (2024, 28. Mai). Is the Omegaverse Problematic? Ficsation. <https://www.cherrypickett.com/2024/05/28/is-the-omegaverse-problematic/>
- STRANGE ÆONS (2024, 12. Dezember). The History & Biology of Omegaverse (Video). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=iCfeD4YANf8>
- The OR Briefings (o.J.). Biological Essentialism – Definition and Explanation. <https://oxford-review.com/the-oxford-review-dei-diversity-equity-and-inclusion-dictionary/biological-essentialism-definition-and-explanation/>
- Universität zu Köln (2024). Heteronormativität. <https://vielfalt.uni-koeln.de/antidiskriminierung/glossar-diskriminierung-rassismuskritik/heteronormativitaet>
- Wickert, C. (2025, 02. April) Judith Butler – Das Unbehagen der Geschlechter (1990) <https://soztheo.de/soziologie/schlueselwerke-der-soziologie/judith-butler-das-unbehagen-der-geschlechter-1990/>
- Yang, X., & Pianzola, F. (2024). Exploring the Evolution of Gender Power Difference through the Omegaverse Trope on AO3 Fanfiction. In W. Haverals, M. Koolen, & L. Thompson (Eds.), *Proceedings of the Computational Humanities Research Conference 2024* (pp. 906-916). CEUR Workshop Proceedings.

Denial is a River in Egypt: your bias is gay!

How RPS may help to queer the idol industry shown through the example of Haobin

Ricarda Rammer

Abstract:

This essay examines the real-person-slash / real-person-shipping(RPS)practices within the K-Pop community and industry through the example of Haobin, a popular ship in the group Zerobaseone consisting of Sung Hanbin and Zhang Hao. I will briefly show the origin of RPS in South Korea, explore fan practices and show examples of idols engaging positively with shipping. My aim is to readjust the view on RPS as offering a safe space for queer fans and idols to reach outto each other and finding joy in sharing this rather weird form of intimacy.

Tags:

#Haobin #K-Pop, pwp – point what point? #heterophobic just like Hao wants me to be #AU: everyone is queer in some way and the world is good
#Shipping #rps #parasocial relationship #queerbaiting #bias #tinhatting
#skinship #coupling

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Rammer, Ricarda (2025). Denial is a River in Egypt: Your Bias is Gay! How RPS may help to queer the idol industry shown through the example of Haobin. UR: Das Journal, 4(1), S. 103-112. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250410>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

When thinking about K-Pop, what comes to mind immediately are not only the extravagant music videos, the flashy outfits, the crazy fans or the sometimes experimental sound, but the pretty boys and girls that make up a group. Fangirls and fanboys alike swoon over them, vying for attention at their concerts: How wonderful would it be if they just noticed me, waved at me, blew me a kiss...or kissed another member. What? Yes, some of us would rather see them kiss each other. If this seems weird and gross to you, you are not alone. But there are many fans secretly (and not so secretly) hiding within society that enjoy this practice of RPS – real-person-slash, or real-person-shipping. It has a long history within the K-Pop community and industry, and is and should not be deemed inherently harmful. RPS is not a deep, dark secret that fans participate in but rather has become a staple in the industry and is now used by companies to gain attention for their groups. Research in this area is scarce as the K-Pop industry is not known to be one that shares its business practices. The idols themselves rarely speak up about it. Nevertheless, interest in RPS and real-person-fiction (RPF) [EU6.1] alike have grown over the years, and some researchers (and fans) have started to critically engage with the topic to get to its origin and settle the question on the ethical concerns of this practice, such as Baudinette (2023) and Sedlmeir (2024). The first one is easy to answer, and I will give a brief overview of it in my essay. The latter; however, is one that may not ever be truly resolved. One may view RPS or RPF as deviant and exploitative because it involves real people and is therefore deemed inherently unethical. Others may find joy in it and use it as a form of fantasy play that is, in and of itself, not harmful. At the end of the day, it is a personal preference and both sides bring up valid points that I will discuss. However, for the purpose of this essay I will point towards more favourable arguments regarding shipping and RPS as I view it as a practice that may help disrupt the status quo that the idol industry so desperately tries to hold onto regardless of the detriment it has been causing its participants. Furthermore, most research on the matter seems to be focused on the fans and their affective responses (such as Choi (2023)) but disregards the potential positive influence RPS and RPF can have on the idols themselves. I do not claim to have any insider knowledge, nor do I have any associations or links to the idols that I mention here and can therefore not verify my theories. I also do not claim that any of them are actually gay and this essay is not meant to proof their queerness either. The goal of this essay is to get others to view RPS in a different light and recognise that there is little to no harm in reading your K-Pop bias as queer. I will attempt this by showing examples of a very popular ship within 5th gen K-Pop: Hao/Hanbin from Zerobaseone, also known under their ship name Haobin.

As I will demonstrate, they hold a somewhat unique position within the shipping community as well as the K-Pop industry. But first, it is necessary to briefly explain the origins of and research on RPS.

The age-old practice of imagining your favs as gay

Before diving in, it is important to point out that South Korean society and the entertainment industry are not LGBTQ+ friendly, quite on the contrary pride festivals have been disrupted by conservatives and evangelical Christians (Choi, 2023, p. 121-122). This makes it hard for actually queer celebrities as they face a lot of discrimination (ibid.). In contrast to this, K-Pop idols perform homoerotic gestures such as holding hands or carrying each other bridal style. Fans pick up on these gestures and may interpret them as romantic, thus leading to shipping the idols. But where does this practice come from?

At least for South Korean fans, according to Cho (2023, p. 123), it started with the introduction to Yaoi culture in the 1980s. Baudinette (2023, p. 249-250) agrees and claims that the Boys Love tradition served as background knowledge for fans to produce these homoerotic fantasies. But shippers faced many obstacles, such as in 2000 when the Internet Content Rating System rated the first lesbian and gay community website called exzone as “harmful media content for minors”; this rating was only removed 4 years later (Cho, 2023, p. 124). But the industry changed as shipping became more popular despite such obstacles. Cho (ibid.) points out that in second generation K-Pop idols, shipping was encouraged by the entertainment companies through fanfiction and parodying romantic scenes from K-Dramas. An example of this would be Heechul from Super Junior who wrote his own fanfiction of members Eunhyuk and Donghae, and Big Bang who reenacted the kiss scene in Secret Garden. A new marketing tactic was born: “Bijeuniseu gei peopomeonseu” (bigepeo for short), which translates to “business gay performance”, i.e. the performance of queerness as a strategy to garner interest (ibid.).

But why?

Why not? In her thought-provoking article “Alpeseu (RPS) and Business Gay Performance in the Korean K-Pop World” Cho (2023, p. 127) points towards the fact that dating between idol and fan is discouraged, even in fanfictions, thus the safest way to claim ownership over an idol’s body is by making that body incapable of falling in love with any one other than their group mate. This is a rather reductive and harmful assertion in my opinion. Shipping is a controversial part within the fan community regardless of whether it is done between members of an idol group or idol and fan. Similarly, Baudinette’s (2023, p. 249) assertion that “keoppeuling” (coupling) is an integral part of consuming idol culture and, as

Jungmin Kwon says, may help fans explore their own sexual desire for the idol, ignores that fans do not just project themselves and their desires on the idols but are capable to pick up on certain signs. Both articles, however, also point towards the queer potential of RPS/RPF for fans. Baudinette (2023, p. 260) highlights that the fans do not believe that their idols are actually attracted to the same sex and are aware of the business practices the companies utilise. Sedlmeir (2024, p. 10) also brings up the point that idols depend in the fans' favour and thus perform acts of "fanservice" such as acting cute, giving encouraging words or initiating skinship with a certain member they are shipped with. As most idol groups tend to be same sex groups, these interactions are almost always homoerotic (Sedlmeir, 2024, p. 14).

Companies train their idols to build a parasocial relationship with fans by showing their daily lives, vlogging, reality shows and fansign interaction.

In the latter, a limited amount of fans get the chance to speak to their idols for a short period of time (just a few minutes at a time), to ask them questions or illicit certain behaviours from them. These interactions are not entirely natural, as the chosen fans spent copious amounts of money to get this chance, which the idols are aware of, and the companies review the fans' questions beforehand and censor them if deemed necessary.

Nevertheless, companies encourage shipping and will pair certain members together more often for unit photoshoots, songs or variety show contents. Fans feed on these interactions and draw inspiration from them.

Another factor that facilitates shipping is the alternative form of masculinity that is often presented by K-Pop idols. Some idols are known for their androgynous appearance and their so called "hybrid masculinity" or "flower boy" image (Veselá, 2024, p. 31-32). These idols have more feminine features and slim figures which are appealing to the fans. By Western standards, this type of masculinity is often perceived as gay (ibid.).

There are many more reasons as to why fans ship idols that I unfortunately cannot get into but the examples I've presented should show that fans do not just willy-nilly take random idols and decide they are gay.

Companies encourage certain behaviours, whether that is to strengthen the parasocial relationship or to market their idols as desirable yet unattainable (and thus even more desirable). Fans pick up on this and engage with these practices in their own way and for their own reasons.

Some may tinhat about their ship's daily life, others analyse their birth charts or do tarot card readings, some write RPF, and some weirdos think it is okay to invade the idols' privacy or ask invasive questions during fansigns.

But the act of shipping itself is a creative endeavour and speaks to the fans' media literacy and knowledge of the industry. However, what about the idols?

You're making them uncomfortable!

This statement is often iterated when anti-shippers stumble (or invade) shipping spaces and see people shipping idols. Oh, the horrors: Someone needs to protect these poor idols from the evil, dirty shippers! As Cho (2023, p. 125) examines, idols are not supposed to grow a beard, smoke or date, and are heavily infantilised by their fan base.

Shipping content in particular should be hidden from them. While I agree that shipping ultimately is something that fans should keep within their own fandom boundaries, many shippers keep to their own communities and make sure that the idols do not find their content.

Websites such as neospring.org or mond.how offer platforms for shippers to engage with each other by asking questions, sharing their tinhats, offering translations or engaging in gossip. Many of them will utilise so called RPS names, which are either censored versions of the idol's name or aliases. Fans deliberately hide their (sometimes) insane musing and ship content from the idols and other fans. For the ship between Korean member Sung Hanbin and Chinese member Zhang Hao from Zerobaseone, this means that certain accounts will refer to Hanbin as B1in, B*n or 2 (as this was his final rank in the survival show the group was established through). For Hao, people refer to him as H4o, 1 (again, his rank), or Neul (Hao's name means sky in Chinese, the Korean equivalent thereof is Neul).

Queer signalling?

The reason why I see Hanbin and Hao, both as a ship as well as independently as individuals, as a worthwhile and interesting case study, is because both idols have links to the LGBTQ+ community in their pasts. Idols are encouraged to maintain a vague stance on their sexuality as the potential same sex attraction may act as a buffer for possible dating scandals (Sedlmeir, 2024).

But sometimes this potential becomes more believable through their actions and past associations. In the case of Sung Hanbin, fans have pointed out that he is a professional dancer who specialised in waacking, which is a queer influenced dance style, as well as tutting, a hip-hop style that goes well with waacking (Veselá, 2024, p. 33-34).

Many old videos of his rather flamboyant dancing exist on the internet (an example of this is his famous dance to Rupaul's Call Me Mother) and he still incorporates both waacking and tutting in his performance as an idol and covers both dances and challenges that include these dance styles (see his "Artist of the month" performance of Bad Boy). Recently, their dorm lives have been shown, including a quick look into their bedrooms (MBC WORLD, 2025).

Fans were eager to analyse every small pixel. They found that Hanbin owns an extensive perfume collection, which includes a limited-edition bottle of Dirty Rainbow by borntostandout, a company that claims to support the queer community and donated all incomes from the 2000 bottles available to carefully selected LGBTQ+ organisations (borntostandout.official, 2024; @princessshaobao, 2025).

As for Hao, his ties to the community are more ambiguous. He too participated in waacking and tutting classes during his years as an idol trainee, but what most fans take as definite proof of his queerness are rumours about him posting certain statements on an old, no longer existent blog that he supposedly ran. In such a post he took a rather negative stance towards opposite-sex couples, stating: “Haha~~ I can’t ever accept opposite-sex marriages...so gross...why would opposite-sex marriage ever exist in the world! Being together when you’re not the same sex, that’s so hardcore!! I can’t understand it.” (Koreaboo, 2023). These posts are a controversial topic amongst fans as it is unclear if they are mistranslations or completely fake and fabricated. Some fans also pointed out that, considering neither China nor South Korea are LGBTQ+ friendly, “outing” Hao like this is not only harmful to his career but also dangerous and thus these posts should not be shared or discussed. Whether or not one believes the “truth” of these posts, it is important to highlight that fans had a generally positive reaction to them.

Hanbin and Hao are also unique in the sense that their “relationship” started right in front of the public’s eye. Both were contestants on a show called Boy’s Planet, in which 99 male trainees from different companies competed against each other to secure a spot in a temporary nine-member group later called Zerobaseone. Both were top contestants, continuously ranking in the top 10, Hanbin holding his first rank almost throughout the entire show.

Both were leaders and centers of their respective subgroups (the contestants were divided into the Korean group and the Global group). Initially posed as rivals, it soon became clear to the audience that these two shared a special bond and helped and encouraged each other instead of sabotaging the other to snatch their spot. In one episode, Hanbin is shown to struggle.

He has a breakdown over the massive pressure he is facing and locks himself into the laundry room (one of the few rooms without a camera). Hao is then shown to go into this room and they both later reveal that Hao consoled Hanbin.

The camera cuts to them on a bed with Hao asking for a massage from Hanbin as a thank-you. Many more moments followed as both men made it into the final lineup of the group, holding hands and ascending the stairs together (something that has never happened before in a survival show). Boy’s Planet holds almost infinite moments of these two being lovey-dovey, and fans still live off of them.

Half a year after their debut, a TikTok was posted of the two participating in the dance challenge to “Water” by Tyla. What makes this so special is that they did it in front of a fan commissioned ad which read “Love is Love” with their pictures beneath it. They purposefully chose this location to film and even zoomed in at the end. Fans took it as a sweet and subtle acknowledgment that both idols at least seem to agree with the statement. For South Korean (and Chinese) standards this already means a lot.

Another subtle hint to their knowledge of LGBTQ+ culture happened during a fansign when they reenacted a scene from an American animated short film called “In a heartbeat”, produced by Ringling College of Art and Design. They acted out the infamous scene of the two main characters pulling at a heart. Fans were shocked by this as it is a rather old film (released in 2017) and they were not prompted to do this.

That’s fanservice

As I have discussed earlier, companies are aware of the appeal of ships and shipping and will capitalise on it. Setting ethical concerns aside, idols are seen as rather passive in this scenario. However, what makes Hanbin and Hao unique is that they both actively participate in it. Hao especially seems to find a lot of joy in goading fans with anecdotes about him and Hanbin. He even told fans to keep shipping him with Hanbin (Koreaboo, 2025).

While Hanbin is slightly more conscious of his idol persona and treads more carefully, he too has made some rather bold statements. He likened his relationship with Hao to that of a married couple, and refers to Hao as his “eternal other half”, “mirror” and “soulmate” multiple times throughout livestreams, variety shows or vlogs (TEO 테오, 2025).

It is fair to deem such interactions as fanservice as they are very in-your-face and published by their company. However, the argument does not hold for long, especially if one digs a little or is familiar with how K-Pop companies love to capitalise on their favourite ships. Hanbin and Hao who are both massively popular idols (Hanbin ranked second and Hao first in Boy’s Planet, both have a very active and big fanbase outside of the group and continuously get brand deals) and the most popular ship within the fandom (as of DATE, 2025, 3,495 fanfictions on AO3 are tagged “Sung Hanbin/Zhang Hao”).

And yet the actual content fans get from them is miniscule. There have been duo TikToks, some variety show appearances and even a “couple” livestream in which they talked about going on a date to a flower shop and picking flowers for each other, but in comparison to other ships in the same group and even outside of it, fans are forced to live off of crumbs most of the time.

Many moments happen somewhere in the background of a vlog or are revealed through anecdotes either by them or other members of the group; both idols have bemoaned this lack of duo activity. Can one really throw around the accusation of fanservice when the fans don't feel serviced? There even have been rumours about a Haobin ban by the company as they are continuously separated during games and livestreams. Especially considering they are not opposed to lean into the fanservice and shipping content (as can be seen by their endorsement of other ships), it seems suspicious as to why the company will not capitalise on their two most famous idols. Are Hanbin and Hao toying the line between "real" and "performed" queerness too closely? Does the potential feel too real for the company and fans alike and is thus running the risk of threatening the established heterosexuality (and asexuality) of the idol persona? Perhaps. At the end of the day, neither "owes" anyone a coming out just to disprove the fanservice allegations. It is unsafe for them to ascertain their queerness. However, RPS might, at least in this instance, turn out to be beneficial.

Opening up a queer space

I have now briefly introduced the origins of RPS, talked about fan practices and given a concrete example of an idol ship that seems to at least somewhat subvert and destabilise the status quo.

What I wanted to show is that RPS is not a perverted practice. Yes, certain boundaries should never be crossed and unfortunately some fans do, but the practice in and of itself is not harmful. Some idols, such as Hao, seem to even enjoy engaging with shippers.

I do not claim it to be an incredibly rebellious political act that will bring upon us the age of queer acceptance, but it may offer a small (and weird) space for LGBTQ+ fans and idols alike to send smoke signals to each other.

I do not think it is productive of fans to insist on their idols being straight just because they work in a homophobic country and industry.

That does not mean that idols should forcefully be outed against their will or harassed over shipping discourse; however, when an idol sends certain signals, why should those not be received and interpreted in a certain way?

If they cannot formally come out, fans and idols rely on hints and little nudges towards their queerness to make space for themselves and their identity. RPS can offer such a space. Neither Hanbin nor Hao seem particularly bothered by their shippers, who even have their own fandom name (zerocolas). They happily share anecdotes and whether or not they are real or exaggerated is something we as fans are not privy to in the first place.

As a fan of them, I take what I am given and sometimes these things read as gay to me. Who am I to tell them they are not? Statistically speaking, it is impossible

that every idol is straight and that no one has ever dated their group mate. They do not owe me any proof that they are or are not gay or dating but if I see them deeply staring into the other's eyes and Hanbin literally forgetting to breathe, then yes, I will consider that something more is going on between them. That in and of itself is not harmful. If they tell me time and time again that they mean the world to each other and wish to work and live together for a long time, why am I the pervert for insinuating that they might be a little gay for each other? As long as fans keep their crazier (and NSFW) tinhats and theories to themselves and do not invade the idols' privacy, RPS can be a space for idols to safely signal their queerness to fans in hopes of them picking up the crumbs. If fans can recognise that idols can actually (and not just in fictional contexts) be queer and that these two things do not contradict each other, then maybe, at some point, it will be save for idols to come out and claim their space freely and openly.

More research is needed in this field and the study of idols in general; my essay barely touches the surface. There is so much to analyse in the idol industry and the characters it brings forth, how queerness is used as marketing but also frowned upon, the stereotypes that are perpetuated through RPS, the lived experiences of openly queer idols (such as Holland or Bain) etc. I lack the space but others who I have mentioned (and many others, among which is Hong, 2020, who I have not quoted here but has helped me to form my thoughts) were able to go into more depth on certain topics. I hope to follow them at some point and dive into the world of K-Pop RPS with heavier gear. There is a lot to be found beneath the glittery exterior of K-Pop, ranging from dark stuff to joy and a lot of queer shit. For now though, I will happily put on my tinhat and watch some more Haobin compilations.

Sources

- Baudinette, T. (2023). Idol Shipping Culture: Exploring Queer Sexuality among Fans of KPop. In Cambridge University Press *The Cambridge Companion to K-Pop*. (pp. 249–264). Cambridge University Press.
- borntostandout.official (2024, May 21st). LAUNCHING SOON: Dirty Rainbow. Instagram. <https://www.instagram.com/p/C7PEebyJp9D/?hl=de>
- Choi, S. J. (2023). Alpeseu (RPS) and Business Gay Performance in the Korean K-Pop World. In Lee, Soojin, Korroch, Kate, & Liew, Kai Khiun (Hg.). *Women We Love*. Hong Kong University Press. <https://doi.org/10.5790/hongkong/9789888754205.003.0008>
- Koreaboo (2023, January 17th). "Boys Planet" Contestant Is Winning Over Fans Who Discovered His Old Social Media Post About Same-Sex Relationships". Koreaboo. <https://www.koreaboo.com/stories/boys-planet-contestant-winning-fans-discovered-old-social-media-post-sex-relationship-zhang-hao/>

- Koreaboo (2025, February 5th). "ZEROBASEONE's Zhang Hao Seemingly Tells Fan To Continue "Shipping" Him And Sung Hanbin". Koreaboo. <https://www.koreaboo.com/news/zerobaseones-zhang-hao-seemingly-tellsfan-continue-shipping-sung-hanbin/>
- MBC World (2025, May 8th). "ZEROBASEONE Finally Reveals Their Hidden Home...Are You Ready?". YouTube. https://youtu.be/8YjtjcGGIGI?si=M7p5w37fgFxcjNj_
- princesshaobao (2025, April 27th). Context for the perfume btw [Tweet]. Twitter. <https://x.com/princesshaobao/status/1916568208791802023>
- Sedlmeir, S. (2024). Love, Fantasy, and Profit: The Utilization of Shipping and Boys Love as a Strategic Marketing Tool in the K-Pop Industry". [MA Thesis, University of Music and Performance Munich]. https://www.researchgate.net/publication/383661538_Love_Fantasy_and_Profit_The_Utilization_of_Shipping_and_Boys_Love_as_a_Strategic_Marketing_Tool_in_the_K-Pop_Industry
- TEO 테오 (2025, February 25th). "거친하오와그걸지켜보는한빈 | EP. 79 제로베이스원 성한빈장하오 | 살롱드립2". YouTube. <https://youtu.beWD0ed39wfJM?si=5gAirOYtsGAul4SB>
- Veselá, D. (2024). Unveiling the Impact of K-pop on Its Audience through the Social Identity and Queer Sociological Theories [BA Thesis, Univerzita Karlova, Filozofická fakulta]. dspace.cuni.cz.

If you want to delve deeper, see also:

- Hong, S. (2020). The Real K-Pop Idols of Fanfiction: Reclaiming "Real Person" Fanfiction as K-Pop Industry Practice [MA Thesis, McGill University, Montreal]. <https://www.proquest.com/docview/2516272000parentSessionId=tolHsXkOtwHM16ETawLTol8ONJ0bWZfDkXVjgpSVgmk%3D&pqorigsite=primo&accountid=14682&sourcetype=Dissertations%20%20Theses>
- Roach, E. E. (2018). The homoerotics of the boyband, queerbaiting and RPF in pop music fandoms. *Journal of Fandom Studies*, 6(2), 167–186. https://doi.org/10.1386/jfs.6.2.167_1

Cosplay is for everyone!

Eine Reise durch Cosplay, Community, Fandom & Co.

Patricia Reischer

Abstract:

Dieser Essay führt in Form einer Reise aus 7+1 Textblöcken durch die Anfänge des Cosplays, über Planung, Handwerk bis hin zu den Tätigkeiten, die nach der Fertigstellung eines Cosplays noch auf den*die Cosplayer*in warten, wobei auch auf die Community, das Treffen auf Conventions sowie ein Einblick in die Schattenseiten der Szene geboten werden.

Tags:

#StickyClothes #HowToTrainYourWeaponsFly #NoMoneyNoSkin
#GeraltVonRiva #GeraltVonYeeHaw #NoSpaceForHate #ConventionLove
#MessyCrafting #EVAFoamForPresident

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Reischer, Patricia (2025). Cosplay is for everyone! Eine Reise durch Cosplay, Community, Fandom & Co. UR: Das Journal, 4(1), S. 113-123. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250411>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Cosplay – Play ... what?

Unser erster Halt der Reise zu Cosplay und Co. führt uns zu den Ursprüngen des Begriffs und dessen Entstehung.

Fast alle Mitglieder von Fandoms haben eine Vorstellung davon, was „Cosplayen“ bedeutet, jedoch werden auch unter langjährigen Cosplayer*innen vereinzelt Unsicherheiten spürbar, wenn explizit nach der Bedeutung oder der Herkunft des Wortes „Cosplay“ gefragt wird.

Der Begriff ‚Cosplay‘ wird aus den beiden Wörtern ‚costume‘ und ‚play‘ zusammengesetzt, was in etwa so viel bedeutet wie das Verkleiden und Darstellen einer Figur aus einem Manga, einem Film oder einer Serie.

Die Wurzeln des Wortes ‚Cosplay‘ liegen wohl bei amerikanischen Science-Fiction Fans aus den 1960er und 1970er Jahren, die sich hier erstmals als Charaktere aus bekannten Szenerien wie Star Trek und Co. verkleidet hatten. (Steinmann, 2021, S. 231). Andere Quellen behaupten auch, dass der Begriff in Japan entstanden ist und hier die Wurzeln des Cosplays zu finden sind, doch vermutlich lässt sich das ohnehin nicht so genau bestimmen.

Wichtig ist auf jeden Fall, dass zum Cosplayen nicht nur ein fertiges – oder gar nur ein ultimativ perfektes – Kostüm gehört, sondern der Weg zum fertigen Cosplay bereits einen großen Anreiz enthält: Nämlich das Craften und Herstellen seiner ganz eigenen Version eines Lieblingscharakters. Für die meisten in der Szene gilt es zwar dennoch, bei Wettbewerben teilzunehmen und auf Conventionsviele Male vor den Kameras und Handys ihrer Fans zu posieren, doch das allein macht die Cosplay-Community nicht aus, denn der handwerkliche Aspekt ist für viele – so auch für mich – ein mindestens ebenso großer Anreiz, sich immer wieder zwischen Heißklebepistole und EVA-foam zu stürzen, zu planen ... und manchmal auch knapp an einem Akt der Verzweiflung vorbeizuziehen, doch mehr dazu im nächsten Abschnitt dieser Zeitreise!



Abbildung 1: Cadwell, The Elder Scrolls Online, zieht Indiana Jones' Hut (eigene Aufnahmen, 2024)

Why we do what we do – der Reiz am Cosplayen

Ob nun das Besuchen einer Convention, oder das Erschaffen eines Kostüms der Lieblingsprotagonist*innen aus Manga, Serie, Spiel und Co. letztendlich der Auslöser dafür ist, warum sich immer mehr Fans zur Cosplay-Community bekennen, wird nur schwer zu beantworten sein. Fakt ist aber, dass sowohl ein sozialer Faktor als auch der handwerkliche Aspekt – auf den in den nächsten beiden Blöcken der Zeitreise noch genauer eingegangen wird – gleichsam dazu beitragen.

Das Besuchen von Conventions reizt mit seinem sozialen Faktor, denn nicht selten trifft man hier auf Personen, die Figuren aus beispielsweise demselben Film darstellen, oder vielleicht sogar eine ähnliche Variante eines Charakters darstellen, wie man sie selbst trägt.

Aus solchen Zufallsbegegnungen kann rasch ein Gespräch entstehen, was nicht selten in eine wahre Freundschaft mündet.

Natürlich ist aber auch die beinahe unendliche Freiheit und die zahlreichen Möglichkeiten, die Cosplayen birgt, ein Anreiz, sich immer tiefer in die Szene zu bewegen: Wie auch Therèsa M. Winge in ihrem Werk „Costuming Cosplay“ (2019) erwähnt, sind einer Kostümidée grundsätzlich keine Grenzen gesetzt: Es kann sich beim erwählten Cosplay durchaus um eine Figur mit einem gewöhnlichen, menschlichen Körper handeln. Genauso gut muss aber auch vor bunten Hautfarben, riesigen Rüstungsteilen, Größenveränderungen durch Stelzen, oder aufwendig gestalteten Masken und Waffen nicht zurückgeschreckt werden:

„There are no ethnic, racial, spiritual, or geographic limitations or expectations when choosing a character to Cosplay. Gender is also of little consideration when choosing a character. In the Cosplay fandom, “crossplay” refers to cosplaying a character of gender differing from which the Cosplayer identifies.” (Winge, 2019, S. 12)

Wie Winge hier anspricht, soll auch die Kategorie ‚Geschlecht‘ keinesfalls eine Grenze darstellen – Cosplays können beliebig von jenem Geschlecht abweichen,

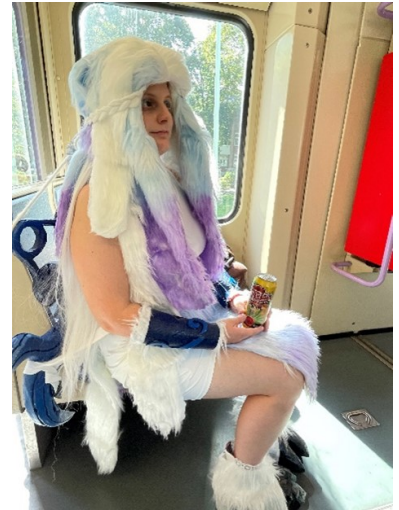


Abbildung 2: "Thinking about life, cosplays, and the strange taste of Desperados on a tram in Cologne." (eigene Aufnahmen, 2024)



Abbildung 3: Meine Kindred-Maske trifft auf ein Kindred-Tattoo, bester Fan-Moment (eigene Aufnahmen, 2024)

mit welchem sich der*die Cosplayer*in identifiziert. Warum auch nicht? Die Hauptessenz ist Spaß und Freude am Handwerk, und dem hieraus entstandenen Ergebnis, was zum nächsten Thema auf dieser Reise führt, nämlich dem ‚Crafting‘!

Crafting is a mess! But it's a beautiful one(!)

Um gleich zu Beginn kurz auf die bereits beim ersten Stopp unserer Reise erwähnte Verzweiflung beim Craften einzugehen: Ich wage zu behaupten, dass jede*r Cosplayer*in im Laufe eines Projekts schon einmal an dieser einen Stelle gestanden hat, bei der er*sie am liebsten alle bisherigen Entwürfe fein säuberlich gestapelt hätte, nur um sie danach in einem nicht aufzuhaltenden Inferno in Flammen aufgehen sehen zu können.

Spaß beiseite, so schlimm ist es auch wieder nicht. (Meistens auf jeden Fall nicht.)

Nun aber zurück zum eigentlichen Thema: Zum Crafting gehört vor allem zuerst einmal eine Community, mit der sich ausgetauscht werden kann, denn von Tipps, Tricks, und Inspirationen kann niemand von uns genug bekommen. Immer populärer geworden sind hierfür im Laufe der Zeit vorrangig die endlosen Weiten des Internets sowie etwaige Social-Media Plattformen (Instagram, Facebook, Tiktok, aber auch Twitter, Discord, oder doch ganz klassisch: Foren!).

Am Beginn eines Cosplays steht die – oft gar nicht so einfache – Wahl des Charakters, dem das nächste Projekt gewidmet wird. Hierbei spielt nicht nur das Aussehen eine entscheidende Rolle, denn auch die Identität der Charaktere spiegelt gewissermaßen die Identität der*des Cosplayerin*s wider und umgekehrt ist das ebenso der Fall. (Gackstetter Nichols, 2019) Das macht die Wahl des ‚richtigen‘ Cosplays zu einer wahren Herausforderung, denn letztendlich sollte man sich mit der Persönlichkeit, der Identität, aber auch dem Auftreten und oft sogar den Äußerungen oder der Stimme des jeweiligen Charakters indentifizieren können, um ihn bei Contests oder auf Conventions möglichst realistisch präsentieren zu können:



Abbildung 4: Wolf: Schaut ungut aus? Ist es auch. (eigene Aufnahmen, 2024)

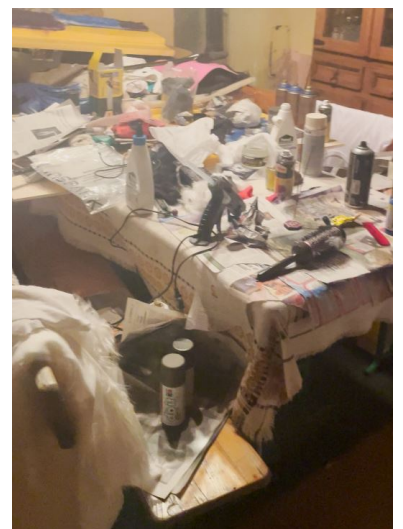


Abbildung 5: Ganz normaler Wahnsinn. (eigene Aufnahmen, 2024)

„[...] she or he is not acting but manifesting a character. These moments are occasionally captured in videos and photographs of a child interacting with a superhero Cosplayer. For the child fan, Spiderman is as real as her mother or father, and this reality extends to and engulfs the Cosplayer beneath the red Lycra bodysuit.”

Sollte der Feinschliff – sowohl im Aussehen des Cosplays als auch beim ersten großen Auftritt – nicht gleich zu Beginn perfekt sein, darf trotzdem nicht aufgegeben werden. Vor allem der handwerkliche Aspekt verlangt viel Erfahrung und Übung, um das volle Potenzial der Materialien und Möglichkeiten auszuschöpfen, worauf im nächsten Abschnitt genauer eingegangen wird.

„A true Master is an eternal Student”

Angenommen, die Wahl des Charakters steht nun fest ... wie geht's denn weiter? In meinem Fall ist die Wahl des Cosplay-Projekts für das Jahr 2025 letztendlich auf einen Charakter aus dem Videospiel League of Legends gefallen. Nachdem ich bereits im Vorjahr ein aufwändigeres Cosplay aus diesem Spiel gestaltet hatte und League of Legends mit seinen zahlreichen ‚Skins‘ eine Unmenge an Möglichkeiten bietet, nochmals Variation in die jeweiligen Charaktere zu bringen, habe ich mich

für Katarina und für die Skinreihe ‚Faerie Court‘ entschieden (Und damit ihr wisst, womit ich von nun an zu kämpfen habe: Links ein kleiner Spoiler in den Abbildungen 6 und 7).

Ein wichtiger Schritt ist das Erstellen von Mustern und überblicksartigen Skizzen sowie Fotos, Perspektiven, Fanart usw. zum Charakter zu finden, auf welchen alle Ecken und Winkel des Outfits zu sehen sind. Der Austausch mit Gleichgesinnten und Freund*innen hat sich hier stets bewährt, denn Tipps zur Umsetzung sind in diesem Schritt unerlässlich. Und die wichtigste Regel lautet stets: Man lernt nie aus, denn oft muss das Kostüm vor dem Beginn des Craftings abgewandelt oder umgeformt werden, um schwer umsetzbare Stellen zu entschärfen. Ein großer Aspekt, der vielen Cosplayer*innen vor allem am Anfang einen Strich durch die Rechnung machen kann, sind die Zutritts- und Waffenregelungen bei großen Veranstaltungen, worauf ich im nächsten Block eingehe.

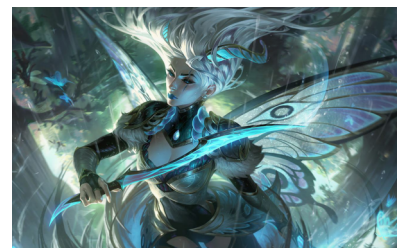


Abbildung 6: Faerie Court Katarina (Riot Games, 2025)

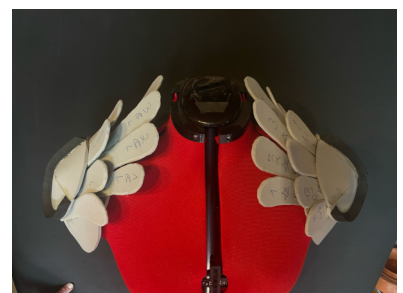


Abbildung 7: derzeitiger Stand, Schulterteile (eigene Aufnahmen, 2025)

„Talking‘ is the key <3

Kurz gesagt, ist Kommunikation in den meisten Situationen der Schlüssel zum Erfolg: Gespräche mit Freund*innen, Familie oder Gleichgesinnten können nicht nur beim Planen und Craften hilfreich sein. Obwohl ich zu behaupten wage, dass es auf Conventions generell eher selten zu angespannten Situationen kommt, möchte ich dennoch kurz auf das Beispiel der Zutrittsregelungen zu sprechen kommen, da vor allem Neuankömmlinge im Cosplay-Universum dazu neigen, Kleinigkeiten zu übersehen. Das wohl Schlimmste für eine*n Cosplayer*in ist, wenn ein Teil des Kostüms zurückgelassen werden muss, da Teile davon nicht den Vorschriften der Veranstaltung entsprechen.

Auf der größten Computerspielmesse der Welt – der Gamescom in Köln – werden bereits seit einigen Jahren ‚Total Body Scans‘ verwendet, was das Schmuggeln gefährlicher Utensilien fast unmöglich macht und unermesslich zur Sicherheit der jährlich über 320.000 Messebesucher*innen beiträgt. Gleichsam stellt es den*die Cosplayer*in aber vor Probleme, denn ein Verstärken und Stabilisieren von Schaumstoffwaffen mit in EVA-foamgekleideten Aluminiumstangen ist nun nicht mehr möglich.

Aber warte: Warum sollte ich eine Alu-Stange in meiner Cosplay-Waffe verbauen? Klingt unsinnig! Das ist es mittlerweile auch, denn inzwischen gibt es zahlreiche Alternativen zu den ‚veralteten‘ und größtenteils verbotenen Materialien wie Leichtmetall, Hartplastik oder Holz.

Doch auch das Sprechen bei Unstimmigkeiten kann ‚Cosplay-Leben‘ retten: Mein schraubbarer Aluminiumstab, die Wischmopp-Stange mit Teleskopfunktion, war – wie bereits erwartet – im ersten Moment bei der Kontrolle ein Problem, da die Stange genauso gut als Schlagwaffe herumgeschleudert werden könnte, anstatt für mich als Accessoire und Gleichgewichtshilfe zu dienen. Aufgrund seiner schwerfälligen Beschaffenheit und dem flauschigen, blau-leuchtenden Wolfskopf darauf – den man natürlich „nicht“ abnehmen konnte ;) – hat das Sicherheitspersonal aber ein Auge zugeedrückt.

Nachgebaute Waffen dürfen echten Schusswaffen oder Schwertern nicht zum Verwechseln ähnlich sein und müssen entweder optisch oder durch den altbewährten ‚Anfass-Test‘ rasch und eindeutig als Fälschungen identifizierbar sein (Vgl. Kölnmesse GmbH, 2022).

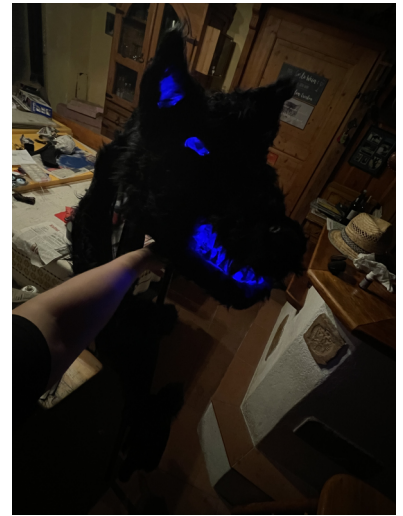


Abbildung 8 Wolf (eigene Aufnahmen, 2024)

Waffen können nicht nur beim Zutritt zur Messe, sondern auch in öffentlichen Verkehrsmitteln zum Verhängnis werden oder zum Anlass für einen oder anderen unerwarteten Gespräch mit Polizei, Zugpersonal und Co. werden.

Together ... to get an epic cosplay!

Nachdem nun viel gesprochen und mindestens ebenso viel gecraftet wurde, stellt sich nun die Frage: Was mache ich denn nun genau mit meinem fertigen, mehreren hundert Talern an Material und mindestens das unendlich-fache an Arbeitszeiteurem Cosplay?

Die einzig richtige Antwort auf diese Frage lautet: Herzeigen, natürlich!

Hierfür werden jährlich zahlreiche Conventions abgehalten, die unterschiedlichste Möglichkeiten bieten, das eigene Meisterwerk zur Schau zu stellen. In Österreich sind beispielsweise die Vienna Comic Con, die AniNite und die Comix in Wien, die Austria Comic Con in Wels oder die Hanamicon in Graz populäre Veranstaltungen, bei denen allerlei Cosplays aus allen Genres zur Schau gestellt werden können. Doch auch längere Reisen können interessante Conventions bringen: Wie wäre es mit der World Cosplay Summit in Japan oder der San Diego Comic-Con International? Beides sind riesige Veranstaltungen rund um Comics, Manga, Anime, Cosplays und vielem mehr. Da der Umfang dieses Textblocks aber gewissen Beschränkungen unterliegt, wird nun vorerst nicht weiter auf internationale Veranstaltungen eingegangen. Dennoch wird noch etwas weiter entfernt haltgemacht – nämlich bei der bereits mehrmals erwähnten Gamescom in Köln, womit wir uns wieder nach Europa zurückbewegen.

Nachdem bereits auf die Zutrittsregelungen bei Conventions eingegangen wurde, sollte auch erwähnt werden, dass etwaige Beschränkungen – wie Waffengesetze oder der Mitnahme unhandlicher Gegenstände – auch für öffentliche Transportmittel gelten. So wurden meine Gruppe und ich im vergangenen Jahr von zwei Polizeibeamten und einer Zugbegleiterin im Nachtreisezug geweckt, weil zwei ‚gefährliche Gegenstände‘ aus unserem



Abbildung 9 Mein Kindred-Cosplay aus ‚League of Legends‘ vor einem Fotopoint auf der Gamescom 2024 (eigene Aufnahmen, 2024)

Gepäck ragten, deren Transport untersagt ist und die augenblicklich entfernt werden müssen. Es hat sich rasch herausgestellt, dass es sich bei den ‚gefährlichen Gegenständen‘ um harmlose Kunststoff-Atrappen zweier Schwerter gehandelt hat, worauf sich die Beamten und die Zugbegleiterin entschuldigten und vondannen zogen.

Da auch den Veranstalter*innen von Conventions bewusst ist, wie viel Einfluss Cosplaying auf unterschiedliche Genres nimmt und wie sehr die Community vor allem ab den 2000ern rasant angewachsen ist (Winge, 2019, S. 15-16.), bieten größere Veranstaltungen mittlerweile auch Fotopoints mit zusätzlichen Accessoires zum Ausborgen für Fotos vor coolen Hintergründen – egal, ob im Cosplay, oder nicht.

Doch nicht nur in Fotopoints oder auf den Bühnen der Cosplay-Contests werden unzählige Bilder geschossen: Oft – sehr oft! – wird man von Personen direkt in der Menge, in der Warteschlange beim WC oder vor dem HotDog-Stand für ein Foto angesprochen.

Was im ersten Moment super aufregend und spannend ist, eröffnet in gewissen Situationen eine Angriffsfläche für weniger erfreuliche Themen wie Rassismus, Bodyshaming und Diskriminierung von Cosplayer*innen.

Be who tf you want to be – Is it that easy?

Dieses Thema in meinen Essay über das Cosplay-Universe einzubringen, war mir ein Herzenswunsch, da immer wieder auch Stimmen laut werden, die Cosplayer*innen aufgrund von Hautfarbe, Ethnie, Herkunft, Sprache und/oder Körperdiskriminieren, obwohl sich die Community größtenteils einig ist, dass dem Cosplayen keine Grenzen etwaiger Art gesetzt werden sollen. Allem voran ist Social Media ein Ort, um unter dem Deckmantel der Anonymität beleidigende Äußerungen loszuwerden und gezielt Personen herauszupicken und zu attackieren. Opfer von Mobbing und Sexismus-Angriffen – eine häufig vorkommende Art von Hassim Cosplay-, wie auch im Gaming-Genre – werden immer öfter sogenannte ‚M2F‘ oder ‚F2M‘-Cosplays (Vgl. Gackstetter Nichols, 2019, S. 277.), bei denen Cosplayer*innen in einen Charakter schlüpfen, der nicht ihrem Geschlecht entspricht und als Angriffsfläche oft nur auf äußere Merkmale und den Körperbau der Personen beschränkt wird. Was hier als ‚Geschlecht‘ angesprochen wird, meint in diesem spezifischen Fall und im Kontext der Diskriminierung das



Abbildung 10 Keine Toleranz für Hass jedweder Art. Gilt auch für Wölfe. <3 (eigene Aufnahmen, 2024)

‚biologische‘ Geschlecht nach Judith Butler (Butler, 2002, S. 303).

Diese ‚Schattenseite‘ der Cosplay-Community hätte aufgrund ihrer Relevanz und tagtäglichen Präsenz in unserer Gesellschaft eine weitaus intensivere Betrachtung verdient, bleibt im Kontext dieses Essays aber vorerst eine Kurzbetrachtung, die von anderen aufgegriffen werden kann. Ich erlebe vor allem den deutschsprachigen Raum als sehr offen und tolerant gegenüber Cosplayer*innen. Ich habe noch keinen Fall von Bodyshaming oder Rassismus auf einer Convention in meinem direkten Umfeld erlebt, was das Cosplayen vor Ort auf Veranstaltungen im deutschsprachigen Raum für mich als beliebtes Unterfangen erhält. Wo Diskriminierung sehr wohl präsent ist, sind Social Media Plattformen wie Instagram, wo immer mehr Cosplayer*innen Kommentare unter ihren Posts unterbinden, um den Hass einzudämmen.

Die einzig richtigen – und wichtigen – abschließenden Worte für dieses schattige Kapitel: Do what makes YOU happy and do NOT listen to haters, NEVER EVER. <3

At the end of the day ...

Mit diesem abschließenden Block ist auch das Ende der Reise durch Cosplay, Community, Fandom und Co. erreicht. Nach einem Blick auf die Wurzeln des Wortes ‚Cosplay‘ ging es zu den Anreizen, dieser Tätigkeit die eigene Freizeit zu widmen und weiter zum gemeinsamen Planen und Handwerken als wichtiger Faktor innerhalb der Community. Am Schluss wurde auch ein Einblick in die Schattenseiten der Cosplay-Szene gegeben.

Für alle Cosplayer*innen unter euch und auch für alle, die es noch werden wollen: Gebt nicht auf, wenn ein Projekt nicht gleich euren Vorstellungen entspricht! Auch nach einer Convention kann noch an bestehenden Projekten gearbeitet werden. Außerdem bringt die zunehmende Erfahrung mit jedem Projekt neue Erkenntnisse, die ihr in zukünftigen Projekten verwirklichen könnt.

Solltet ihr – wie auch ich – ebenso gerne auf Conventions und auf Social Media unterwegs sein, denkt immer daran, wie viel Liebe und Zeit in den Cosplay-Projekten der Personen steckt, die ihr dort vorfindet. Verbreitet also stets konstruktive Kritik und viel Liebe, um den Hass auf unsere Leidenschaft einzudämmen. <3

Das war’s von mir – bis bald auf der nächsten Con, ihr Lieben!



Abbildung 11 Geralt von Riva
Haw & Cadwell mit Yennefer
Jones' Hut (eigene
Aufnahmen, 2024)

Literaturverzeichnis

- Butler, J. (2002). Performative Sprechakte und Geschlechterkonstitution. Phänomenologie und feministische Theorie. In Uwe Wirth. (Hg.), Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften (S. 301-320). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Cornelsen Verlag GmbH. (12. 05 2025). Duden. Von <https://www.duden.de/rechtschreibung/Cosplay> abgerufen
- Fanlore. (19. March 2025). Von Cosplay: <https://fanlore.org/wiki/Cosplay> abgerufen
- Gackstetter Nichols, E. (2019). Playing with identity: gender, performance and feminine agency in cosplay. *Continuum Journal of Media & Cultural Studies*, 270-282.
- Kölnmesse GmbH. (2022). Kölnmesse. Von Kölnmesse, Kostümgestaltungsregel: https://media.koelnmesse.io/gamescom/redaktionell/gamescom/downloads/pdf/events/cosplay-village/gamescom_2022_kostuemgestaltungsregeln_210x297mm_de.pdf abgerufen
- Riot Games. (2009). League of Legends. Videospiel: Riot Games.
- Riot Games. (2025). Von Die unheimliche Klinge: <https://www.leagueoflegends.com/de-de/champions/katarina/> abgerufen
- Sächsische Landeszentrale für politische Bildung. (2020). Von Sexismus in der Gaming-Community: <https://www.slpb.de/themen/gesellschaft/medien-und-digitales/gaming/sexismus-im-gaming/sexismus-in-der-gaming-community?> abgerufen
- Statista GmbH. (2024). Statista. Von Gamescom - Daten & Fakten: <https://de.statista.com/themen/2056/gamescom/#topicOverview> abgerufen
- Steinmann, N. M. (2021). „Die richtigen Cosplayer erkennst du halt wirklich, dass die sich wirklich Mühe geben“– (Selbst erstellte) Kostüme als materielle Zugehörigkeitsanzeige. In P. Eisewicht, R. Hitzler, L. Schäfer, & (Hrsg.), *Der soziale Sinn der Sinne. Die Rekonstruktion sensorischer Aspekte von Wissensbeständen* (S. 229–246). Wiesbaden: Springer Fachmedien GmbH.
- Winge, T. M. (2019). *Costuming Cosplay: Dressing the Imagination (Dress, Body, Culture)*. London: Bloomsbury Visual Arts.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Cadwell, The Elder Scrolls Online, zieht Indiana Jones' Hut (eigene Aufnahmen, 2024)	113
Abbildung 2 "Thinking about life, cosplays, and the strange taste of Desperados on a tram in Cologne." (eigene Aufnahmen, 2024)	114
Abbildung 3 Meine Kindred-Maske trifft auf ein Kindred-Tattoo, bester Fan-Moment (eigene Aufnahmen, 2024)	114
Abbildung 4 Wolf: Schaut ungut aus? Ist es auch. (eigene Aufnahmen, 2024)	115
Abbildung 5 Ganz normaler Wahnsinn. (eigene Aufnahmen, 2024)	115
Abbildung 6 Faerie Court Katarina (Riot Games, 2025)	116
Abbildung 7 derzeitiger Stand, Schulterteile (eigene Aufnahmen, 2025)	116
Abbildung 8 Wolf (eigene Aufnahmen, 2024)	117
Abbildung 9 Mein Kindred-Cosplay aus ‚League of Legends‘ vor einem Fotopoint auf der Gamescom 2024 (eigene Aufnahmen, 2024)	118
Abbildung 10 Keine Toleranz für Hass jedweder Art. Gilt auch für Wölfe. <3 (eigene Aufnahmen, 2024)	119
Abbildung 11 Geralt von Yee Haw & Cadwell mit Idiana Jones' Hut (eigene Aufnahmen, 2024)	120



Marlies Stephan: Jinx

Rollenspiele und Identitätsfindung

Emma Scheid

Abstract:

Die steigende Popularität von Spielen wie Dungeons & Dragons rückt Rollenspiele mehr in den Mainstream. Das zeigt sich auch in der Forschung. Besonders in den letzten Jahren haben sich viele Arbeiten mit Table-Top-Rollenspielen beschäftigt und untersucht, was sie ausmacht und ob Spieler*innen, neben einfacher Unterhaltung, einen Nutzen aus ihnen ziehen. Diese Arbeit beginnt mit der besonderen Rolle, die solche Spiele für viele Personen der LGBTQ+ Community einnehmen. Daraufhin stellt sie die erweiterte Möglichkeit einer Identitätsreflexion im Spiel dar und zeigt, wie Spieler*innen aus dieser profitieren können.

Tags:

#Rollenspiele, #Persönlichkeitsentwicklung, #LGBTQ Themes, #Dungeons & Dragons

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Scheid, Emma (2025). Rollenspiele und Identitätsfindung. UR: Das Journal, 4(1), S. 125-132. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250412>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Rollenspiele sind zwar ein sehr neues, aber mittlerweile recht beliebtes Forschungsthema. Mit dem immer größeren Platz, den Videospiele in unserer Gesellschaft einnehmen, werden die Game Studies ernster genommen und bekommen ganz langsam einen Platz an den ersten Universitäten. Teil der Game Studies ist auch die Erforschung von Pen-&Paper-Rollenspielen, die auch Tabetop role-playing games (TTRPGs oder TRPGs) genannt werden. Diese sind zwar noch nicht unbedingt in der breiten Bevölkerung angekommen, haben jedoch in den letzten Jahren, besonders über die Corona Pandemie, an Popularität gewonnen. Selbst Personen, die sonst keinen Berührungspunkt mit solchen Spielen haben, kennen oft Darstellungen von Dungeons & Dragons (D&D) aus Serien wie Stranger Things oder The Big Bang Theory. Trotzdem wird in den meisten Arbeiten zu TTRPGs erst mal ermüdend viel Zeit zum Erklären des Spielaufbaus verwendet. (s. z.B. Barnhart, 2024; zu dieser Thematik s.a. Unterhuber, 2022, S.3)

Queere Utopie und Lockdown

Besonders in der LGBTQ+ Community sind TTRPGs wie D&D in den letzten Jahren beliebt geworden. Diese Entwicklung hat dazu geführt, dass viele Untersuchungen sich mit der Frage befassen, ob es einen spezifischen Grund dafür gibt, dass sich queere Personen zu Rollenspielen hingezogen fühlen. Der allgemeine Konsens scheint zu sein, dass die Möglichkeit, einen Charakter jeglichen Geschlechts oder jeglicher Sexualität zu verkörpern, eine wichtige Rolle für viele queere Personen spielt, wenn es darum geht, Aspekte über sich selbst herauszufinden, die in der Gesellschaft oft nicht als die Norm gesehen werden. (Barnhart, 2024, S.28; Sottile, 2024, S.61) Aber auch die Möglichkeit, eine gewisse Identität in einem sicheren Raum mit Freund*innen auszuprobieren, bevor man diese jeder und jedem präsentiert, eben dann auch Personen, die nicht akzeptierend darauf reagieren werden, scheint eine große Rolle zu spielen, besonders für die Personen, die sich ihrer queeren Identität bereits bewusst sind, aber noch mit der bestehenden internalisierten Homophobie oder Transphobie zu kämpfen haben und sich in ihrer Präsentation wohler fühlen könnten. (Sottile, 2024, S.66)

Emry Sottile (2024) betont die Rolle, die TTRPGs vor allem als Safe Space für queere Personen spielen. Sottile erzählt von seiner*ihrer eigenen Erfahrung während der Corona Pandemie, in der Sottile zu seinen*ihren homo- und transphoben Eltern zurückziehen musste und die online stattfindenden Spiele mit Freunden die einzige Möglichkeit waren seine*ihre queere Identität auszuleben (Sottile, 2024, S. 61). Eine große Rolle dabei spielen auch die Tatsache, dass viele Spieler ihre Spielwelt so gestalten, dass diese in der Hinsicht auf Geschlecht und Sexualität utopisch ist, anders gesagt, dass es keine Diskriminierung gibt. Dem Ausleben verschiedener Identitäten steht in diesen Welten also theoretisch kaum

bis kein Hindernis im Weg. Interessanterweise merken die meisten Texte, die ich zu TTRPGs gelesen habe, an, welchen Einfluss die Corona Pandemie hatte. Auch Allen Barnhart (2024, S.4) schreibt in seinem Text:

As time has gone by and I've had more time to consider this trend I have realized that the lockdown caused by the COVID-19 pandemic gave many people plenty of time to reconsider their self-identity and presentation. Because most people were, at least for a time, forced or encouraged to self-isolate, they also had plenty of time away from the judgment of those around them. Some people used this time to come to reconsider their self-identity or to decide how to present themselves in an LGBTQ+ context.

Er erklärt weiterhin, dass er diesen Trend besonders in TTRPG-Spielern beobachten konnte, was er vor allem mit dem Teil des Spiels verbindet, in dem Spieler*innen ihren eigenen Charakter erstellen, ein Prozess, den man in der Vorbereitung des Spiels über die Zeit hinweg wiederholt. Barnhart meint, dass Spieler*innen durch diese Spielmechanik dahingehend konditioniert werden, die Eigenschaften und die Persönlichkeit einer Figur immer wieder neu zu überdenken und dieselbe Denkweise dann auch eher auf sich selbst im realen Leben anwenden (Barnhart, 2024, S. 4). Er verbindet diesen Prozess weiterhin vorrangig mit queeren Personen.

Aspekte der Charaktererstellung

Ich möchte im restlichen Teil dieser Arbeit jedoch von der spezifisch queeren Thematik absehen. Während diese offensichtlich eine wichtige Rolle für viele Personen spielt und weiter untersucht werden sollte, möchte ich versuchen, stärker auf die Thematik einzugehen, die in einigen der bereits herangezogenen Artikel nur angeschnitten wird: Die Art, wie einen das Spielen eigens erstellter Figuren Eigenschaften vorhalten kann, die über Geschlecht oder Sexualität hinaus und eher in die Richtung Persönlichkeit oder Moralverständnis gehen. Dabei beziehe ich mich illustrierend auch auf Ausschnitte aus Befragungen von Barnhart (2024). Diese habe ich in diesem Essay samt Rechtschreibfehlern übernommen.

Die Rolle, die die Charaktererstellung für Spieler*innen einnimmt, wurde bereits hervorgehoben. Barnhart argumentiert, dass durch den Aufbau dieser Charakterentwicklung gewisse Eigenschaften betont werden (Barnhart, 2024, S. 43). Zum Beispiel gehört es für viele Spieler*innen dazu, bei der Erstellung ihren Charakter auf einem Diagramm einzuordnen, welches ihre moralische Orientierung angibt. Diese kann zwischen „gut“, „böse“ und „neutral“ und zwischen „chaotisch“ oder „rechtschaffen“ stehen. Eine Figur einfach nur dementsprechend zuzuordnen, ist vielleicht nicht unbedingt schwer, dann aber den Rest des Spiels, welches sich über Monate strecken kann, nach diesem Entwurf zu handeln, kann schon herausfordernd sein. Barnhart berichtet von eigenen Erfahrungen, in denen Spieler*innen nicht damit umgehen konnten, für

längere Zeit einen böartigen Charakter zu spielen, und dementsprechend die Figur einer Charakterentwicklung unterzogen oder einen neuen Charakter kreiert haben (Barnhart, 2024, S. 40).

Die Einteilung in Gut und Böse scheint erst mal sehr simplifizierend, und viele Spieler*innen bevorzugen dementsprechend, diese Einteilung weg zu lassen. Allerdings ist es in den meisten Fällen nicht so einfach, sich während des Rollenspiels zu überlegen, wieso der gespielte Charakter zum Beispiel chaotisch neutral eingestellt ist, was dazu geführt hat und noch wichtiger: wie sich das in seinem Umgang mit anderen auswirkt. Ist er hilfsbereit, misstrauisch oder komplett eigennützig, und wie kann er das rechtfertigen, falls überhaupt?

Die ständige Beschäftigung mit diesen Fragen, während man im Spiel Entscheidungen trifft, führt vermutlich außerhalb des Spiels auch zu einer verstärkten Auseinandersetzung mit eigenen Grundorientierungen, wie diese sich in eigenen Handlungen zeigen, genauso wie der Handlungen, die sich in der Welt rundum zeigen. Gleichzeitig fördert es auch die Fähigkeit, diese Entscheidungen sprachlich zu kommunizieren, zu begründen und zu hinterfragen (Weigel & Rudnick, 2023, S. 105).

In D&D ist ein Teil der Charaktererstellung auch das Werten gewisser Eigenschaften, zu denen zum Beispiel Stärke, aber auch Intelligenz und vor allem Charisma zählen. Barnhart bemerkte in seiner Umfrage, wie die Hervorhebung dieser Eigenschaft durch die Mechanik des Spiels Einfluss auf die Spieler*innen hat (Barnhart, 2024, S. 41). Nicht selten erstellen Spieler*innen Figuren mit sozialen Fähigkeiten, die ihre eigenen übertreffen. Zum Beispiel spielen sie einen selbstbewussten Barden (in Dungeons & Dragons, ein magischer Musikant) und versuchen im Laufe des Spiels sein Charisma und Selbstbewusstsein, welches sie selbst möglicherweise nicht besitzen, vorzuspielen. Barnhart stellt fest:

It appears that the importance of Charisma in TRPGs like D&D [...] may have an influence on the values of TRPG players. The social nature of TRPG play means that players are intimately aware of the importance of cooperation, social connection, and good communication. This understanding combined with the common desire for better social skills may mean that players have an understanding of the limits of their social abilities and seek to improve their social ability over time. (Barnhart, 2024, S. 41-42)

Er merkt an, dass nicht nur Charisma, sondern auch andere Eigenschaften, die sich Spieler*innen wünschen, an ihre Charaktere verteilt werden. Neben dem erwähnten Selbstbewusstsein werden auch Mut und Abenteuerlust genannt, oder der Wunsch, aufmerksamer oder achtsamer gegenüber Dingen und Personen zu sein (Barnhart, 2024, S. 32-33). Auch ich würde bestätigen, dass man Eigenschaften ausprobieren kann. Man kann zum Beispiel relativ effektiv üben, offener gegenüber neuen Personen und Situationen zu reagieren und sicherer mit diesen umzugehen.

Selbstreflexion

Die Beobachtung, dass Spieler*innen dazu tendieren, Charaktere zu erstellen, die mehr oder weniger ihnen selbst ähneln, wird von fast allen Texten, die ich gelesen habe, aufgegriffen (Barnhart, 2024; Weigel & Rudnick, 2023; Sottile, 2024; Merriman, 2017). Auch meine eigene Erfahrung spiegelt dies wider. Wenn ich in der Vergangenheit Charaktere erstellt habe, war ich mir immer sehr bewusst, welche Eigenschaften ich mit der Figur teile, welche ich hinzufüge, welche ich weglasse und welche ich verstärke oder abschwäche. Meine These ist, dass dieser Prozess besonders wichtig ist, wenn es um das Bewusstwerden der eigenen Identität und Persönlichkeit geht. Eine befragte Person in Barnharts Text teilt:

Typically i choose a part of myself that is a good or bad things that I live my life around and have yhe character exemplify that. For example i have a tendency to care more about others than i do myself so Im playing a character who spends all his time uplifting others and not focusing on himself. Or im very competative, so a few characters so far have to be the best at their thing be it dueling, fighting in general, or song. (Barnhart, 2024, S. 30)

Oft verstärkt man im Spiel also eine Eigenschaft, die man selbst besitzt, in einem Charakter. Oder man lässt eine Eigenschaft, die man in der Wirklichkeit unter Kontrolle hält, verstärkt zu, egal ob dies nun eigennütziges, selbstloses, kompetitives oder anderes Verhalten ist. Dabei würde ich davon ausgehen, dass einem dieser Prozess mehr als alles andere vorhält, wozu man fähig wäre, sowohl im positiven als auch im negativen Sinne. Kämpft man zum Beispiel damit, kontrollierend zu sein, und versucht, sich dahingehend zurückzuhalten, spielt man vielleicht einen Charakter, der diese Eigenschaft überhaupt nicht unterdrücken kann oder will, was im Spiel immer wieder zeigen wird, wozu dieses Verhalten führen kann. TTRPGs sind schließlich Gruppenspiele und normalerweise sollten auf jede Handlung direkt Reaktionen und Feedback der anderen Spieler*innencharaktere folgen. So können sich auch komplexere Lernprozesse ergeben, etwa zur Frage, wann ein entsprechend kontrollierendes Verhalten nicht passt, aber auch, wann es hilfreich ist, eine Person in der Gruppe zu haben, die Kontrolle und, häufig damit einhergehend, Verantwortung übernimmt.

Ich vermute, dass es jedoch auch sehr hilfreich sein kann, Persönlichkeiten zu spielen, die sehr anders sind als man selbst. Man könnte beispielsweise als Person, die Schwierigkeiten hat, zu vertrauen, einen Charakter spielen, der total vertrauenswürdig, möglicherweise naiv, ist. Diese Erfahrung könnte über etwas Zeit hinweg zeigen, welche Vorteile es hat, Vertrauen in andere Personen zu setzen, anstatt misstrauisch zu sein. Auch andere Eigenschaften, die man aufgrund von schlechten Erfahrungen oder Traumata unterdrückt, könnte man so wieder zulassen, erst im Spiel und später auch im alltäglichen Leben.

Eine der befragten Personen in dem Text von Sam Weigel und Justin Rudnick (2023) zeigt dieses Ergebnis:

I've learned that I used to be kind of an almost bully of a person. It was dealing with a lot of trauma, dealing with PTSD and neglectful parents, all kinds of stuff kind of turned me into an asshole. Through roleplaying I've definitely learned that I do have the capacity to be more patient and forgiving than I thought I did. [...] I learned that I just have a certain capacity for kindness and understanding that I didn't think I was ever going to have, that I thought I was always going to be lonely for. (Weigel & Rudnick, 2023, S. 116)

In vielen Texten wird das soziale, aber auch politische Potential erwähnt, welches darin besteht, durch verschiedene Charaktere andere Perspektiven als die eigene einzunehmen. In Barnharts Text beschreibt ein Befragter dieses Phänomen:

I am a cis het man, but in TTRPGs, I have played two women and two non-binary player characters, and many LGBTQ+ NPCs, and I do think this exploration has been beneficial to exploring and overcoming some of the anxiety and trauma I've experienced from toxic masculinity in my own gender identity. (Barnhart, 2024, S. 50)

Er beschreibt weiterhin, wie er zwar nie seine Identität als heterosexueller Cis-Man hinterfragt hat, jedoch besser hinterfragen und ausweiten konnte, was Männlichkeit und sich als Mann zu präsentieren für ihn bedeutet. Er hat seine eigene Identität kritisch hinterfragt und Alternativen erwogen und wurde im Endeffekt durch diese Untersuchung selbstsicherer (Barnhart, 2024, S. 50).

Dieser Interviewausschnitt zeigt gut, wie Rollenspiele genutzt werden, um Erfahrungen zu machen, die einem nirgendwo sonst zur Verfügung stehen. Er zeigt auch, wie diese Erfahrungen zur eigenen Reflexion und Entwicklung beitragen können.

Therapeutische Anwendung

Als Letztes möchte ich noch Sören Henrichs und Rachel Worthingtons (2023) Artikel zur therapeutischen Anwendung von D&D erwähnen, deren Auswertung von quantitativen Daten, sich mit meinen Ergebnissen überschneiden. Henrich und Worthington schreiben: „As such, the findings are reminiscent of the wider roleplaying literature, where positive effects can be observed, such as increased self-awareness, empathy and improved ethical reasoning, especially among adolescents“ (Henrich & Worthington, 2023, S. 396) Auch die Stärkung des Selbstvertrauens vieler Spieler*innen wird betont (Henrich & Worthington, 2023, S. 385), wobei das Potential bei jugendlichen Spieler*innen scheinbar höher ist. Der Text beschreibt auch, dass die therapeutische Anwendung von TTRPGs zwar vielversprechend scheint, der stärkeren Anwendung in dieser Weise aber noch einiges im Weg steht, vor allem, dass professionelle Therapeut*innen meist noch unvertraut mit dieser Art von Methode sind und dementsprechend der Idee, sie therapeutisch zu nutzen, wohl auch zögernd gegenüberstehen (Henrich &

Worthington, 2023, S. 393). Jedoch bestehen bereits die ersten Organisationen, die die Förderung von TTRPGs umsetzen (Heinrich & Worthington, 2023, S. 384). In Europa hat sich zum Beispiel die „Dragon Legion“ gegründet, die nicht nur versucht, durch Rollenspiele und internationalen Austausch junge Menschen aus ganz Europa zu verbinden, sondern auch darauf abzielt, mit der „RPG School Initiative“ TTRPGs an Schulen zu bringen. Soweit ich weiß, gibt es zwar schon viele Erfolge in anderen Ländern, in Österreich konnte sich aber aufgrund des Lehrermangels noch keine kooperative Schule finden.

Fazit

Viele Arbeiten legen, wie ich zeige, den Fokus auf die Erforschung der sexuellen Identität durch RPGs und gehen meist nur nebenbei auf die Reflexion der Persönlichkeit im erweiterten Sinne ein. Diese sind wichtig und ich gehe am Anfang auf sie ein, doch erstaunt es mich, keine Texte gefunden zu haben, die sich auf die Thematik der Persönlichkeit fokussiert haben. Auch der Artikel zur Therapieanwendung konzentriert sich auf Traumabewältigung und Persönlichkeitsstörung und nicht so sehr auf die alltäglichen Auswirkungen durch RPGs.

Entsprechend habe ich hier herausgearbeitet, dass RPGs auch in einem erweiterten Sinn Reflexionsprozesse anstoßen können. Durch die Mechaniken des Spiels und das soziale Rollenspiel werden Spieler*innen darin geübt, sich dem eigenen Moralverständnis, der Identität und vor allem der eigenen Persönlichkeit bewusst zu werden. Durch Überdenken und Reflektieren während des Spiels und dadurch, dass man sich ausprobiert und vergleicht, was einem die Angst nimmt, kann auch neues Verhalten entstehen und angenommen werden.

Literaturverzeichnis

- Barnhart, Allen. (2024). Identity-Making Processes in the Storytelling and Experiences of Tabletop Roleplaying Game (TRPG) Players. Master of Rhetoric and Composition. 5.
- Weigel, Sam, und Rudnick, Justin. 2023. The Use and Importance of Gaming and Roleplay in Identity Negotiation. Communication and Theater Association of Minnesota journal, 48(1), 100-125.
- Sottile, E. (2024). „It Might Have a Little to Do with Wish Fulfillment”: The Life-Giving Force of Queer Performance in TTRPG Spaces. International Journal of Role-Playing, (15), 61–73.
- Henrich, Sören, & Worthington, Rachel. (2021). Let Your Clients Fight Dragons: A Rapid Evidence Assessment regarding the Therapeutic Utility of ‘Dungeons & Dragons.’ Journal of Creativity in Mental Health, 18(3), 383–401.
- Merriman, Vinca Sachi. (2017). Not Just Roleplay: How Rules Shape Identity Exploration and Community Creation in LARP and Tabletop Games. Thesis, University of Toronto.
- Unterhuber, Tobias. »Robin Junicke: Dimensionen des Rollenspiels. Geschichte – Format – Identität – Performance. Athena, 2019«. Zeitschrift für Fantastikforschung 10.1 (2022): 1–5. DOI: <https://doi.org/10.16995/zff.8505>

Coping-Fanfictions und ihre Anteile an Fandoms

Luis Ketter & Marie Kohls

Abstract:

Unsere Welt ist eine große und schreckliche, das gilt es, auch schreibend, zu verarbeiten. Schreiben als therapeutische Methode hat sich in verschiedenen Bereichen fest etabliert, so auch in Fandoms und insbesondere in Fanfictions. Durch das System der Tags auf Seiten wie AO3 lassen sich auch genauere Zahlen feststellen, wie Fanfiction als Coping-Mechanismus eingesetzt wird. In diesem Beitrag untersuchen wir anhand von statistischen Auswertungen, ob sich eine Systematik in den Anteilen von Coping-Fanfictions abzeichnet .

Tags:

#Daten; #Tags; #Quantitative Forschung; #Coping Fanfiction

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Ketter, Luis, & Kohls, Marie (2025). Coping-Fanfictions und ihre Anteile an Fandoms. UR: Das Journal, 4(1), S. 133-139. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250413>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Fanfiction ist mehr als ein Nischenphänomen von vereinzelt leidenschaftlichen Fans. Sie ist ein Spiegel unserer Gesellschaft, der Strömungen, Konflikte und Sehnsüchte. Millionen von Geschichten, geschrieben von Menschen überall auf der Welt, greifen dabei Themen auf, die häufig über den eigentlichen Gegenstand des Fandoms hinausgehen. Schreiben kann dabei auch in Fanfictions als ‘coping mechanism’ eingesetzt werden, also zur Verarbeitung von Erlebtem, meistens negativen oder traumatischen Erfahrungen. Kaja Rokicka (2023, S.8) erläutert, dass Schreiben als Coping-Strategie ein Gefühl von (zeitweiser) Sicherheit vermittelt: “Struggling with mental health, a horrible reality at the time, is leaving people vulnerable and escaping into any form of media and fiction gives them a sense of temporary safety.”

Um sich auf Websites wie AO3, die Fanfictions veröffentlichen, besser zurechtzufinden, wird dort oft mit sogenannten ‘Tags’ gearbeitet. Tags kennzeichnen in diesem Fall Fanfictions nach Inhalten und vereinfachen Nutzer*innen entsprechend ihr Benutzererlebnis. Es gibt zu jedem erdenklichen Thema Tags und es entstehen stetig neue, da es jeder*jedem möglich ist, neue Tags zu erstellen. In dieser Arbeit konzentrieren wir uns auf das Tagging-System von AO3. Tags funktionieren gleich wie Hashtags in den sozialen Medien und man kann in einem Fandom mithilfe verschiedener Tags die Ergebnisse so filtern, dass sie auf die eigenen Vorstellungen zutreffen. Tags haben dabei noch eine weitere Funktion: „However, fanfiction tags do much more than guide users’ clicks. They are used in strategic ways to communicate different types of information, most of which is not given away in print literature“ (Silberstein-Bamford, 2024, S. 132).

Die größte westliche Plattform zur Veröffentlichung von Fanfictions ist . Dieses Online-Archiv veröffentlicht einmal im Jahr eine Liste mit den ‘100 most popular Tags’ für jedes Jahr. Für unsere Auswertung haben wir die Liste des Jahres 2024 verwendet.. Daraus entwickelte sich die Idee für diese Arbeit. Wir wollen mit unserer statistischen Auswertung überprüfen, ob es ein unproportionales Wachstum von ‘Coping Fanfictions’ (s. Glossar) gibt, je größer das Fandom ist. Der im Glossar erklärte Begriff ‘Coping Fanfictions’ wird im Folgenden zur Bezeichnung von Fanfictions verwendet, die geschrieben wurden, um ein traumatisches Ereignis besser zu verarbeiten. Unsere Hypothese ist aus dem beschriebenen Phänomen von ‘writing as coping mechanism’ entstanden: Wir nehmen an, dass größere Fandoms einen unproportional größeren Anteil an ‘Coping Fanfiction’ aufweisen als kleinere. Sollte dies nicht der Fall sein, nehmen wir an, dass Tags proportional zur Größe des jeweiligen Fandoms auf AO3 verwendet werden. Um diese Hypothese zu überprüfen, werden zehn verschiedene Fandoms, die auf AO3 vertreten sind, herangezogen, die in Inhalt und Größe variieren. Wir berechnen für diese Fandoms im Folgenden die

Häufigkeit von sechs Tags der '100 most used Tags'. Die daraus entstehenden prozentualen Anteile zeigen, ob es ein proportionales oder ein unproportionales Wachstum in Bezug auf diese Tags gibt. Auch wenn sich die Hypothese als falsch erweisen sollte und es beispielsweise ein gleichbleibendes, proportionales Wachstum an ‚Coping Fanfiction‘ gibt, ist diese Erkenntnis von großem Interesse und muss weiter erforscht werden.

Systematik und Ergebnisse

Hinweis: Alle folgenden Rechnungen wurden in Excel durchgeführt und von Hand gegengeprüft.

Als Grundlage für unsere explorative Auswertung wurden zehn verschiedene Fandoms herangezogen, wobei wir bei den Fandoms darauf geachtet haben, inhaltlich und die Größe betreffend eine möglichst diverse Auswahl zu treffen, um so einen möglichst differenzierten Einblick in verschiedene Fandoms zu bekommen. Das erklärte Ziel der Auswahl ist es, die Fandoms so unterschiedlich wie möglich zu halten, um nicht nur große Fandoms wie Harry Potter mit möglichst unterschiedlichen Themen, sondern auch Fandoms mit stärkeren Bezügen zur realen Welt wie Women's Association Football / Women's Soccer RPF und Smosh (s. Glossar) einzubringen.

Die zehn ausgewählten Fandoms mit dazugehöriger Zahl der Fanfictions (Stand 15.05.2025) :

- Winx Club (2813)
- Genshin Impact (192104)
- 101 Dalmatian street (cartoon) (298)
- Saltburn (2023) (739)
- Women's Association Football / Women's Soccer RPF (5112)
- DCU (Comics) (97867)
- 1984 - George Orwell (259)
- Smosh (2898)
- The Greatest Showman (2017) (1001)
- Harry Potter - J.K.Rowling (504877)

Diese zehn Fandoms haben wir mithilfe der sechs Tags, stammend aus der oben erwähnten '100 most popular Tags'-Liste, nach Fanfictions mit genau diesen Tags gefiltert. Dabei haben wir uns für folgende Tags entschieden (inklusive der Platzierung innerhalb der 100 most popular Tags): Hurt/Comfort (s. Glossar, Platz 7), Violence (Platz 17), Death (Platz 22), Mental Health Issues (Platz 31), Abuse (Platz 34), Rape/Non-con Elements(s. Glossar, Platz 72). Das Ergebnis dieser Filterung ist die Teilmenge aus der Gesamtmenge aller Fanfictions eines Fandoms, die mit dem gefilterten Tag versehen sind. Diese Teilmenge haben wir als Prozentsatz definiert und dies für jedes Fandom und jeden Tag wiederholt. Dabei sind wir zu folgenden Ergebnissen gekommen:

Tabelle 1

Fandoms (sortiert vom Größten zum Kleinsten)	Abuse	Rape/Non-con Elements	Mental Health Issues	Hurt/Comfort	Violence	Death
Harry Potter	5,31%	2,13%	4,06%	7,62%	4,00%	5,70%
Genshin Impact	2,22%	2,50%	3,13%	12,81%	4,75%	5,16%
DCU (Comics)	5,06%	3,94%	4,85%	13,15%	7,30%	5,51%
Women's Association Football / Women's Soccer RPE	0,76%	0,49%	0,98%	0,98%	0,70%	0,53%
Smosh	1,79%	0,97%	2,59%	10,01%	4,14%	3,55%
Winx Club	2,35%	1,88%	3,34%	10,38%	5,40%	4,23%
The Greatest Showman (2017)	7,09%	1,70%	2,30%	15,78%	2,70%	3,60%
Saltburn	3,92%	4,06%	2,44%	6,77%	8,53%	7,85%
101 Dalmatian street (Cartoon)	8,05%	1,68%	5,03%	7,05%	3,69%	3,02%
1984 - George Orwell	4,25%	1,16%	0,77%	2,70%	3,47%	3,09%

In einem weiteren Schritt haben wir die Durchschnittsmengen berechnet: Dabei haben wir die Menge aller Fanfictions aus allen Fandoms für jeden unserer sechs verschiedenen Tags kalkuliert und diese Zwischenmenge durch die Gesamtmenge aller Fanfictions in den ausgewählten Fandoms dividiert, das Ergebnis wurde wieder in Prozent interpretiert. Beispielhaft für den ‚Abuse‘ Tag:

$$\frac{36299 \text{ (Menge aller Fanfictions aus den 10 Fandoms mit dem Tag 'Abuse')}}{807968 \text{ (Menge aller Fanfictions aus den 10 Fandoms)}} = 4,49\%$$

Anschließend wurde mit Hilfe dieser Daten die Standardabweichung berechnet, um herauszufinden, in welchem Rahmen sich die erhaltenen Daten bewegen. Für die Standardabweichung wurde die Funktion MITTELABW in Excel verwendet. Mit der Standardabweichung kann zusätzlich der Variationskoeffizient berechnet werden, welcher Aufschluss über die Abweichung vom Durchschnitt gibt. Der Variationskoeffizient des ‚Abuse‘-Tags wurde etwa folgendermaßen ermittelt:

$$V = \frac{1,85\% \text{ (Wert der Standardabweichung für den Tag Abuse)}}{4,49\% \text{ (Durchschnittliche Prozentmenge für den Tag Abuse)}}$$

Die folgende Tabelle zeigt die Ergebnisse zu der durchschnittlichen Prozentmenge, Standardabweichungen in Prozent, zugehörig zu dem jeweiligen Tag, sowie nachfolgend die Ergebnisse der einzelnen Variationskoeffizienten:

Tabelle 2

Tags	Durchschnittl. Prozentmenge	Standard-abweichung	Variations-koeffizient	Variations-koeffizient ohne Ausreißer.
Abuse	4,49%	1,85%	41,26%	36,72%
Rape/Non-con Elements	2,43%	0,74%	30,72%	25,92%
Mental Health Issues	3,91%	1,23%	31,49%	30,23%
Hurt/Comfort	9,51%	2,01%	21,14%	21,48%
Violence	4,57%	1,08%	23,67%	22,90%
Death	5,50%	1,41%	25,66%	25,66%

*Alle Daten sind in Prozent oder umgerechnet in Prozent

Interpretation der Ergebnisse

Bei der Analyse der erlangten Daten fällt sofort ins Auge, dass die Daten zum Fandom Women's Association Football / Women's Soccer RPF prozentual für alle Tags am geringsten ausfallen. Wir haben demnach in unserem Datenpool einen Ausreißer. Eine mögliche Erklärung für diesen Umstand ist, dass Women's Association Football / Women's Soccer RPF ein Fandom ist, das sich rund um Personen des öffentlichen Lebens, in diesem Fall reale Sportler*innen, konstituiert. RPF steht für real person fiction; unser Ergebnis impliziert einen anderen Umgang mit realen Personen innerhalb von Fandoms, andere Regeln und Verhaltensweisen. Ähnliches könnte man für Smosh auch argumentieren, dennoch ist diesem Youtube-Format entgegenzuhalten, dass es von Schauspieler*innen betrieben wird, die eben auch eine Rolle spielen, also näher an der Fiktion sind. Um diesen Ausreißer auszugleichen, wurde der Variationskoeffizient ohne ihn nochmals berechnet, wie in Tabelle 2 dargestellt ist.

Des Weiteren fällt auf, dass die durchschnittliche Prozentmenge bei dem Tag Hurt/Comfort mit Abstand am größten ist, was auf die weite Verbreitung und breite Definition des Tags zurückzuführen ist: Sehr viel kann mit Hurt/Comfort getaggt werden. Zur Überprüfung unserer Hypothese kann man die obige Tabelle 1. heranziehen. Dabei wird deutlich, dass Harry Potter als größtes Fandom bei keinem der ausgewählten Tags die höchsten Prozentsätze aufweist. Bei keinem der größten untersuchten Fandoms lässt sich irgendein Trend zu einer unproportionalen Menge in der Verwendung von Tags, die wir mit ‚Coping Fanfic‘ in Verbindung bringen, erkennen. Unsere ursprüngliche Annahme scheint also falsch, zumindest in Hinblick auf unser Sample.

Der Variationskoeffizient kann herangezogen werden, um die Gegenhypothese zu prüfen: Die Menge an ‚Coping Fanfic‘ ist proportional zur Größe des Fandoms. Der Variationskoeffizient gibt Auskunft über das relative Streuungsmaß, das heißt, die Verteilung der Standardabweichung zum jeweiligen Mittelwert. Damit können die einzelnen Datensätze der zehn Fandoms miteinander verglichen werden. Es gilt bei der Berechnung der relativen Streuung anhand Variationskoeffizient als Faustregel, dass Werte unter 10 Prozent eine sehr geringe Streuung belegen, was auf eine sehr hohe Gleichmäßigkeit hindeutet. Zwischen 10 und 20 Prozent spricht man von einer moderaten bis geringen Streuung und von 20 bis zu 30 Prozent spricht man von einer mäßigen bis hohen Streuung. Streuung bedeutet dabei wie sehr Daten um einen Mittelwert streuen, anders ausgedrückt je nach Höhe des Streuungswertes sieht man wie relativ heterogen oder homogen eine Gruppe bezüglich eines Merkmals ist. (Bortz, & Schuster, 2010, S.30-31) Wichtig dabei ist, dass diese Werte immer in Relation zum jeweiligen Mittelwert gesetzt werden. Sieht man sich also die Ergebnisse der Variationskoeffizienten inklusive Ausreißer in Tabelle 2 an, fällt auf, dass der Tag Abuse weit über den noch akzeptablen 30 Prozent liegt. Die anderen fünf Tags und ihre Werte fallen in den Bereich von 20 bis 30 Prozent, was für eine regelmäßige Verteilung der Tags spricht. Eine Ausnahme bilden die Tags Mental Health Issues und Rape/Non-Con Elements, die beide leicht über dem Schwellenwert liegen. Wenn man die Daten ohne den Ausreißer Women's Association Football/Women's Soccer RPF heranzieht, liegen die beiden jedoch ebenfalls im Rahmen oder nur knapp darüber.

Fazit

Die Ergebnisse zeigen, dass unsere Hypothese falsch ist. Wir vermuten stattdessen anstelle eines unproportionalen ein proportionales Wachstum im Vergleich zur Größe der Fandoms. Dies bestätigen auch unsere Daten. Ebenso haben wir weitere interessante Umstände entdecken können, wie einen Ausreißer bei der Women's Association Football / Women's Soccer RPF. In dem Fandom werden mehrheitlich reale Personen des öffentlichen Lebens behandelt. Fandoms wie diese, welche sich stark um reale Personen drehen, werden anscheinend weniger häufig als Ventil für coping-Mechanismen verwendet, da eine größere Hemmschwelle zu existieren scheint, wenn es sich um tatsächlich existierende Personen handelt. Die Fiktion bildet einen Rahmen, innerhalb dessen man seine Gefühle zum Ausdruck bringen kann. Es würde sich lohnen, weitere Fandoms um reale Personen/ Ereignisse zu untersuchen, um herauszufinden, ob und wie, in Hinsicht auf die Grundannahme von Schreiben als ‚coping mechanism‘, sich Zusammenhänge bilden. In Hinblick auf spezielle Projektionsfläche die reale Personen bilden, um coping zu betreiben. Unsere Bemühung, möglichst diverse

Genres in die Analyse einzubringen, ermöglicht einen breit gefächerten Einblick trotz eines kleinen Datenpools von nur zehn Fandoms. Dennoch bleibt die Arbeit oberflächlich und kratzt nur an der ersten Schicht des Themas, weswegen es wichtig wäre, weitere und größere Untersuchungen anzugehen. Langzeituntersuchungen mit unterschiedlichen Messzeitpunkten könnten zeigen, ob es Veränderungen politischer oder sozialer Art gibt oder auch ein Ereignis wie Corona die Menge der Fanfictions, die geschrieben oder gelöscht werden, beeinflussen. Auch wenn sich die ursprüngliche Hypothese nicht bestätigt hat, so haben wir trotz allem einige interessante Ergebnisse erhalten, wie zum Beispiel Indizien auf ein proportionales Wachstum von Coping Fanfic innerhalb der untersuchten Fandoms. Anhand der Diversität der herangezogenen Fandoms haben wir feststellen können, dass in jedem Fandom traumatische Themen verarbeitet werden, auch in solchen, in denen das Grundmaterial es auf den ersten Blick nicht herzugeben scheint, wie zum Beispiel Smosh oder 101 Dalmatian street . Die Annahme, dass das Schreiben als Ventil verwendet wird, hat demnach einen wahren Kern, den es weiter zu untersuchen gilt. Solange Schreiben als Verarbeitungsmethode für Erlebtes oder Widerfahrenes existiert, wird es auch ‚Coping Fanfic‘ geben. Diese zu untersuchen wird dabei nicht an Bedeutung verlieren. Eines zeigen Fanfictions/Coping Fanfictions jedenfalls: Traumatische und belastende Erfahrungen sind weit verbreitet und betreffen viele unterschiedliche Menschen. Diese Arbeit sollte als vorsichtiger Fingerzeig in eine potenziell ergiebige Richtung gelten, in der wir noch einiges über uns Menschen und unser Coping im meist digitalen Raum finden könnten, falls die hier angestellten Untersuchungen weitergeführt werden sollten.

Literaturverzeichnis

- Bortz, J., & Schuster, C. (2010). Statistik für Human- und Sozialwissenschaftler (7., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage). Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- AO3. (15.05.2025). [Data] The 100 most popular tags on AO3.
- AO3. (15.05.2025). 101 Dalmatian Street (Cartoon)
- AO3. (15.05.2025). DCU (Comics)
- AO3. (15.05.2025). Harry Potter - J. K. Rowling
- AO3. (15.05.2025). Saltburn (2023)
- AO3. (15.05.2025). Winx Club
- AO3. (15.05.2025). Women’s Association Football | Women’s Soccer RPF
- Rokicka, K. (2023). Fanfiction, coping mechanisms, and shifting the realities. *Studia Etnologiczne I Antropologiczne*, 23(1), 1–15.
- Silberstein-Bamford, F. (2024). “Thank god for tags”—fanfiction as a reading paradigm. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 30(1–2), 129–147.
-

Fanfiction im Spannungsfeld von Urheberrecht und Kunstfreiheit im digitalen Zeitalter

Emilia Kampas

Abstract:

Der folgende Essay untersucht das Spannungsfeld zwischen Urheberrecht und Fanfiction im digitalen Zeitalter. Er beleuchtet, wie die kreative Schaffensform der Fanfiction bestehende Werke transformiert und damit vor juristischen Herausforderungen steht. Der Text diskutiert, ob und wie das Urheberrecht reformiert werden sollte, um partizipative Schaffensprozesse wie Fanfiction zu ermöglichen und anzuerkennen.

Tags:

#Urheberrecht, #Referenzkultur

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Kampas, Emilia (2025). Fanfiction m Spannungsfeld von Urheberrecht und Kunstfreiheit im digitalen Zeitalter. UR: Das Journal, UR: Das Journal, 4(1), S. 140-145. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250414>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Ein Fan schreibt ein Lexikon, in dem Begriffe aus dem Harry Potter-Universum erklärt werden. Die Autorin der Reihe, J.K. Rowling verwendet das Lexikon selbst als Nachschlagewerk. Als ihr Fan, Steven Vander Ark das Lexikon veröffentlichen will, legt J.K. Rowling eine Klage ein, zieht vor Gericht und gewinnt den Rechtsstreit.

Eine Situation, die auf den ersten Blick verwirren mag, wirft; auf den zweiten Blick eine in der Fankultur tief verwurzelte Problematik auf: Die rechtlichen Grauzonen des Fan-Fiction-Schreibens. Fan-Fiction-Autor*innen bedienen sich bereits existierender Stoffe, Welten, Figuren oder Plot-Lines und kreieren anhand dieser neue Texte. Hier stellt sich aber die berechnigte Frage, wie diese Praktik auf juristischer Ebene zu betrachten ist. Widersprechen derartige Fan-Praktiken nicht ganz klar dem Urheberrecht? Bedarf es einer Anpassung des Urheberrechts im digitalisierten Zeitalter, um referenzielle Kunstformen, wie Fanfiction angemessen zu berücksichtigen?

Fan Fiction und Urheberrecht

Das österreichische Urheberrecht schützt geistige Schöpfungen ab ihrer Entstehung, dem*der Urheber*in stehen persönliche und wirtschaftliche Rechte zu. Nur eingeschränkte Nutzungen wie Privatkopien oder Zitate sind ohne Zustimmung möglich. Dem durch Nutzer*innen generierten und transformativen Werkschaffen wird im aktuellen Urheberrechtsgesetz kaum Beachtung geschenkt (Reißmann & Hoffmann, 2018, 466).

Auf den ersten Blick scheint die Fanpraxis des Fanfiction-Schreibens als „Gesetzesbruch“: es werden geistige Schöpfungen ohne Zustimmung der Urheber*innen verwendet, woraus sich ein Dilemma für die Urheber*innen ergibt: Ihre kreativen Schöpfungen sind urheberrechtlich geschützt, sie hätten also die Möglichkeit rechtlich gegen die Nutzung ihres „geistigen Eigentums“ vorzugehen. Die meisten verzichten jedoch auf rechtliche Schritte. Wieso aber?

Um diese Frage zu beantworten, müssen zuerst ein paar grundlegende Dinge in Bezug auf das Urheberrecht und dessen Anwendung im digitalen Raum, in dem sich der Großteil der Fanfiction abspielt, besprochen werden.

Grundsätzlich kommt es im Falle der Fanfiction zu einer Kollision von Interessen: zum einen das Interesse der Schreibenden, die sich kulturelles Gut anderer zu eigen machen, um daraus neue Werke zu schaffen, zum anderen das Interesse der Originalkünstler*innen, deren Zustimmung für diese Nutzung nicht eingeholt wird.

Durch die Digitalisierung wird diese Interessenskollision weiter verschärft: Urheber*innen haben durch die Möglichkeiten der schnellen, digitalen Verbreitung noch mehr Sorge, die Kontrolle über ihr geistiges Eigentum zu

verlieren und möchten dem durch die Stärkung des Urheberrechts entgegenwirken. Für die Fanfiction-Schreibenden hingegen ist der digitalisierte Raum eine Möglichkeit, die Ergebnisse ihres kreativen Schaffensprozesses mit nur wenigen Klicks einem Massenpublikum zugänglich zu machen.

In juristischer Hinsicht sind vor allem zwei Stichworte relevant: einerseits die Kunstfreiheit, andererseits die Meinungsfreiheit der Fanfiction-Schreibenden. Im Falle der Kunstfreiheit muss das Urheberrecht immer im Einzelfall gegen das Recht auf Kunstfreiheit abgewogen werden. Die Einschränkung von Fanfiction-Praktiken kann in manchen Fällen auch als Verstoß gegen die rechtlich geschützte Meinungsfreiheit ausgelegt werden, da im Rahmen der Fanfiction die Schreibpraxis als Mittel zur kritischen Auseinandersetzung mit dem Originalwerk verstanden werden kann (Kocatepe, 2022, 68-72).

Ein weiterer relevanter Aspekt ist die Internationalität des digitalen Fanfiction-Raumes: Soll das U.S-amerikanische Urheberrecht angewendet werden, weil ein Großteil der Veröffentlichungen auf amerikanischen Plattformen stattfindet? Oder soll das Urheberrecht der Länder, aus denen die jeweiligen Fanfic-Autor*innen kommen, angewendet werden?

Fanfiction als Referenzkultur

Fanfiction kann als Form einer sogenannten Referenzkultur betrachtet werden, die vor allem in den bildenden Künsten der Postmoderne vorzufinden ist. Im Rahmen einer Referenzkultur ist die Referenz auf ein anderes Werk, Teil der Kunstform. Diese Form der klaren Bezugnahme auf ein Originalwerk, dessen Neuinterpretation und Rekontextualisierung, werden als kreative Schaffensform verstanden (Kocatepe, 2022, 49).

Einige Künstler*innen, wie Vertreter*innen der sogenannten „Appropriation Art“, einer Variante der Referenzkultur, versuchen gezielt Irritationen auf die Urheberschaft ihres Werkes hervorzurufen. Es wird darauf Wertgelegt, Techniken bis ins Detail genau zu reproduzieren und zu übernehmen – es ist nicht immer klar erkenntlich, ob es sich um ein „Original“ oder eine Nachahmung handelt. Fanfiction jedoch muss klar differenziert von derartigen Formen der Referenzkultur betrachtet werden: Im Gegensatz zur Appropriation Art unterstützen und respektieren Fans mit ihrer Fanfiction das Original (Summerer, 2022, 30).

Fanfiction als Teil der Referenzkultur zu betrachten und wahrzunehmen widerlegt Argumente von Kritiker*innen dieser Kunstform, die das Schreiben von Fanfiction als Form von Plagiat oder „Ideenraub“ beschreiben: „Die Besonderheit in der Referenzkunst liegt dabei darin, dass die Referenz, also die Bezugnahme auf ein anderes bestehendes Werk, bewusst erkennbar gemacht wird“ (Kocatepe, 2022, 38). Sibel Kocatepe schreibt von einem sogenannten „Recht auf Referenz“,

demzufolge die Entlehnung aus einem Erstwerk als künstlerisches Stilmittel verstanden werden soll, welches es dem*der Fanfiction-Autor*in ermöglicht sich gegenüber dem Originalwerk zu positionieren (Kocatepe, 2022, 37).

Zwischen Theorie und Praxis

Betrachtet man die partizipative Kultur der Fanfiction-Communities, stellt man schnell fest, dass eine gewisse Diskrepanz zwischen juristischer Theorie und Gesetzgebung, sowie der tatsächlichen Praxis herrscht. Rechtsstreite wie jener, der in der Einleitung angeführt ist, stellen eher Ausnahmen dar.

Das referenzielle Werkschaffen in Form von Fanfictions wird in den meisten Fällen von den Urheber*innen geduldet, solange sich diese Praxis auf einen nicht-kommerziellen Bereich beschränkt. Weiters vermeiden es die meistens Autor*innen rechtlich gegen ihre EIGENEN Fans vorzugehen und damit ihrem Image in der Fan-Gemeinde zu schaden (Kocatepe, 2022, 54). Zudem hat die Medienindustrie in den letzten Jahren begonnen, „Fanaktivitäten zur Steigerung der Bekanntheit und affektiven Bindung an ihre Marken in die eigenen Strategien zu integrieren“ (Reißmann & Hoffmann, 2018, 470).

Der Großteil der Fanfiction-Gemeinden erwartet sich wahrscheinlich ohnehin keine finanziellen Vorteile durch ihre Werke. Erfolge wie die „Shades of Grey“-Reihe, bei der es sich ursprünglich um eine „Twilight“-Fanfiction handelt, rechtfertigen jedoch die bestehende Sorge vieler Urheber*innen.

Doch nicht nur die Originalurheber*innen verhalten sich Großteils entgegenkommend, auch die Schreibenden der Fanfictions selbst sind sich der juristischen Grauzone, in der sie sich bewegen bewusst und reizen das ihnen entgegengebrachte Vertrauen auf dieser Ebene nicht zusätzlich aus. Um sich diesbezüglich abzusichern, werden Fanfiction-Texten häufig sogenannte „Disclaimer“ vorangestellt. Diese sollen das Bewusstsein und den Respekt der Autor*innen gegenüber dem Referenzwerk hervorheben. Rechtlich gesehen machen diese Disclaimer zwar keinen Unterschied, dennoch sagen sie einiges über die vorherrschenden informellen Richtlinien in Fan-Communities aus (Kocatepe, 2022, 54f). Viele Fanfiction-Schreibende verstehen sich selbst als Teil einer sogenannten „gift culture“, die nicht auf ökonomischer Bereicherung abzielt. Vielmehr geht es um das Vergnügen und das Teilen der eigenen Werke mit anderen Fans, ohne dafür eine Gegenleistung zu erwarten (Kocatepe, 2022, 55f). Hinzu kommt, dass viele Fanfiction-Communities eigene Normen und Verhaltensrichtlinien hervorbringen, die der Einhaltung einer Variante des Urheberrechts gar nicht so fern sind. Einerseits ist dabei die Nicht-Kommerzialität, und andererseits der klare Verweis auf Quellen und Referenzen zu nennen. Man kann von einem Community-internen, „informellen Urheberrecht“ sprechen. Diese Normen werden zwar nicht unbedingt explizit festgeschrieben,

werden aber als Teil einer „Fan-Ethik“ verstanden (Reißmann & Hoffmann, 2018, 477).

Auffällig ist dabei auch, dass dieses „informelle Urheberrecht“ implizit von Online-Fanfiction-Plattformen reguliert wird. So müssen zum Beispiel auf Seiten wie fanfiction.net oder archiveofourown.org Texte per Klassifikationssystem einem Fandom zugeordnet werden, wodurch eine klare paratextuelle Referenz erzeugt wird (Reißmann & Hoffmann, 2018, 478). Auch werden andere rechtliche Grenzen von Plattformen festgeschrieben, wie etwa die Frage nach ethischen Grenzen, Jugendschutz oder auch Veröffentlichungsbedingungen, wie der Code of Conduct von AO3. Plattformen kreieren also in gewisser Weise einen rechtlichen Rahmen, der durch die gegenwärtige Gesetzgebung nicht gegeben ist (Reißmann & Hoffmann, 2018, 481).

Hin zu einem „freien Urheberrecht“?

Wie die behandelten Themen zeigen, geht es bei der Fanfiction nicht darum, einer Urheberperson das geistige Eigentum ihrer kreativen Schöpfung streitig zu machen. Im Gegenteil: Ein Großteil der Fanfiction entsteht aus tiefer Verbundenheit mit einem fiktionalen Universum und dessen Figuren – die Autor*innen referenzieren diese Welt nicht nur, sondern respektieren sie als Ursprungswerk (Kocatepe, 2022, 56). Dies geschieht nicht regellos – im Gegenteil: community-interne Normen und ethische Richtlinien etablieren sich, etwa u.a. das klare Verweisen auf Referenzen. Ebenso wird der kommerzielle Vertrieb in den meisten Community-Kreisen abgelehnt.

Natürlich gibt es Ausnahmefälle, in denen kommerzieller Profit aus Fanfiction geschlagen wird – doch sollte eine gesamte Kulturpraxis aufgrund einzelner Ausnahmefälle nicht juristisch in Frage gestellt werden. Vielmehr sollte der Fokus auf den vielen, vielen Fanfiction-Autor*innen liegen, die aus Leidenschaft und dem Wunsch nach kreativer Entfaltung heraus schreiben und deren „Bezahlung“ in Form von Zustimmung und Feedback ihrer Leser*innenschaft erfolgt.

Angesichts der Tatsachen erscheint eine Anpassung des Urheberrechts für diese Gruppe notwendig, um eine rechtliche Anerkennung kultureller Teilhabepraktiken zu gewährleisten. Eine Möglichkeit hin zu einem „freieren Urheberrecht“, wäre eine Orientierung am US-amerikanischen „Fair Use“-Prinzip (US Copyright Office, 2025). Dieses erlaubt die Nutzung von geschützten Werken ohne Lizenz, wenn diese Nutzung als „fair“ eingestuft wird. Ob die Nutzung tatsächlich „fair“ ist, wird dabei nicht pauschal entschieden, sondern von Fall zu Fall geprüft. In jedem Fall erscheint eine an unser digitales Zeitalter angepasste Form des Urheberrechts, das transformative, partizipative Kulturformen wie Fanfiction stärker berücksichtigt, dringend notwendig.

Literaturverzeichnis

- Kocatepe, Sibel (2022). Recht auf Referenz? Möglichkeiten und Grenzen referenzieller Schaffenspraktiken im Urheberrecht im internationalen Vergleich unter besonderer Berücksichtigung des Samplings, der Appropriation Art und der Fanfiction. Nomos.
- Reißmann, Wolfgang & Hoffmann, Dagmar (2018). Selbstbestimmung in Fan Fiction-Kulturen. Transformative Medienpraxis und Urheberrecht als Antagonisten? In Medien & Kommunikationswissenschaft: M&K. Vol. 66 (4), S. 466-484.
- Summerer, Claudia (2015): „Illegale Fans“- Die urheberrechtliche Zulässigkeit von Fan Art. De Gruyter.
- U.S. Copyright Office Fair Use Index (2025): <https://www.copyright.gov/fair-use/> [15.05.2025]

Glossar

Fan-Vokabular im Überblick

Abstract:

Im Rahmen unserer Diskussionen in der Lehrveranstaltung war nicht immer klar, welche Begriffe was bezeichnen. Darum haben wir unser eigenes Fan-Vokabular gesammelt und erklären es auf den folgenden Seiten.

Tags:

#FanSpeech #CommunalEfforts

Empfohlene Zitierweise: PS "Live long and prosper" (2025). Glossar. Fan-Vokabular im Überblick. UR: Das Journal, 4(1), S. 146-158. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250415>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

AU

AU steht als Kürzel für 'Alternate Universe'; dieser Begriff wird für Fanworks verwendet, in denen Figuren ihrem ursprünglichen Setting enthoben und in einen anderen Kontext, bzw. in ein anderes 'Universum' gesetzt werden. Wenn in einer Fanfiction z.B. mittelalterliche Ritter auf einmal einen Coffeeshop in New York betreiben, fällt das unter den Begriff 'Coffeeshop AU'.

AO3

Archive of Our Own (AO3) ist eine der größten Fanfiction-Plattformen im Internet, auf der über 15 Millionen Fanfictions zu finden sind. AO3 wurde 2008 gegründet und wird seitdem von der Non-Profit-Organisation Organization for Transformative Works (OTW) als Online-Repositorium für Fanfiction und andere Fanworks betrieben. Die Plattform zeichnet sich durch ein ausgeklügeltes Kategorisierungssystem durch sogenannte 'Tags' und Zensurfreiheit aus.

ao3 mcu a:aou abo bdsm ot3 hs au pwp

Diese Akronymreihe entstammt einem Tumblrpost von user bootycap und illustriert die mögliche Komplexität von Fanfiction-Beschreibungen. Die hier beschriebene hypothetische Fanfiction wäre auf Archive of Our Own (ao3) zu finden und würde sich mit dem Film Avengers: Age of Ultron (a:aou) aus dem Marvel Cinematic Universe (mcu) befassen, und zwar in einem Highschool Alternate Universe (hs au). Weiters läge ihr Fokus auf explizit sexuellen oder pornografischen Inhalten (pwp = Porn Without Plot) mit sadomasochistischen Elementen (BDSM) innerhalb des Omegaverse (a/b/o, siehe Glossareintrag).

BL

Boys Love, kurz BL, ist ein ursprünglich aus Japan stammender Oberbegriff für ein Genre, welches romantische oder auch sexuelle Beziehungen zwischen männlichen Hauptfiguren in den Mittelpunkt stellt. Der Begriff wird hauptsächlich für ostasiatische und südostasiatische Medienproduktionen verwendet; das weibliche Pendant dazu ist GL (Girls Love). BL wird üblicherweise für eine Zielgruppe von (heterosexuellen) Frauen vermarktet, diese sind jedoch nicht die einzigen Konsument*innen.

Beta(-reader)

Beta steht für das Lektorat bzw. den*die Lektor*in einer Fanfiction. Dieses Lektorat wird meist auf Freiwilligenbasis durchgeführt und ist von der Autorenperson gewünscht. Es werden Grammatik und Rechtschreibung, aber auch der Handlungsstrang kontrolliert und kommentiert.

Bias (K-Pop)

Das Bias eines K-Pop-Fans ist dessen Lieblingsmitglied einer K-Pop-Gruppe.

Canon

In Fandom-Kontexten steht Canon für den Inhalt des Originalwerkes, bzw. des offiziell 'gültigen' Materials. Der Begriff leitet sich von der Idee eines religiösen Kanons ab. Was als Canon erachtet wird, kann von Fan zu Fan variieren und sich mit der Zeit ändern. Der Einfluss des*der Originalautor*in kann, aber muss nicht ausschlaggebend sein.

Canon Divergence

Ein Fanfiction-Tag, der inhaltliche Abweichungen einer Fanfiction vom Ursprungswerk beschreibt.

Con(vention)

Eine Veranstaltung, bei der sich Mitglieder zahlreicher (oder auch selektierter) Fandoms treffen und austauschen. Cons werden von Fans oft als Gelegenheit zum Cosplayen, Fanart kaufen, oder zum Treffen von fandomrelevanten Stars genutzt.

Coping Fanfictions

Diese Art von Fanfiction behandelt traumatische Themen und wird von dem*der Verfasser*in als Bewältigungsstrategie verwendet, um als schwierig empfundene Ereignisse und Erlebnisse zu verarbeiten.

Cosplay

Der Begriff Cosplay setzt sich aus den Wörtern 'costume' und 'play' zusammen und beschreibt das Verkleiden als fiktiver Charakter. Zum Cosplayen zählt sowohl das Erschaffen als auch das Tragen von Kostümen. Cosplays können auf Literatur, Filmen, Serien, Videospielen, usw. basieren und reichen von einfachen Verkleidungen und einzelnen Accessoires bis zu aufwändig gestalteten Ganzkörper-Rüstungen mit dazugehörigen Waffen.

Coupling

Ein in ostasiatischen Fandomkreisen beliebtes Synonym für Shipping.

Crafting

In Bezug auf Cosplay beschreibt Crafting die Herstellung eines Kostüms bzw. das Handwerk, das dafür benötigt wird. Crafting kann sich auf alle Bereiche der Kostümherstellung beziehen – Nähen, Zeichnen, Requisitenherstellung, usw.

Dangai (耽改)

Der Begriff Dangai (耽改) wurde von Fans eingeführt und wechselt die zweite Wortkomponente 美 (mei) – 'Schönheit' – von Danmei (耽美) mit 改 (gai) – 'Wandel' oder 'Berichtigung' – aus. Der Begriff wird für Verfilmungen von BL-Werken verwendet, die, um Zensurvorgaben zu entsprechen, die Liebesbeziehung zwischen den Figuren in eine 'Bromance' oder tiefe Freundschaft umdichten. In der Volksrepublik China trat im Rahmen der Regulierung sexueller Inhalte in Medien im Dezember 2015 ein Verbot der Darstellung gleichgeschlechtlicher Beziehungen in Kraft, dem die Entstehung von Dangai-Produktionen folgte. Auch wenn diese Adaptionen nicht explizit homosexueller Natur sind, greifen die Produktionsteams oft zu kinematografischen Mitteln und historisch-literarischen Verweisen und nutzen Genre-Konventionen, um die romantische Liebe zwischen den Figuren zu kodieren.

Danmei (耽美)

Danmei (耽美) heißt wörtlich übersetzt so viel wie 'in Schönheit schwelgen' und ist der sinophone Begriff für BL (Boys Love). Die Bezeichnung leitet sich vom japanischen 'tanbi' ab, der ursprünglich eine Ästhetik der Dekadenz, Schönheit und Reinheit beschrieb, welche mit der Zeit homoerotische Züge bekam. BL ist in der Volksrepublik China zwar verboten, importierte Produkte fanden jedoch ab den frühen 1990er Jahren über Taiwan ihren Weg ins Land.

Darkfic

Ein Fanfiction-Genre, das sich explizit und absichtlich mit düsteren Themen befasst. Diese Fanfictions fokussieren sich auf potenziell verstörende Inhalte und enthalten oft Gewaltdarstellungen; sie haben selten ein Happy Ending.

Death of the Author/Tod des Autors (der Autorin)

Dieses Konzept von Roland Barthes hält dazu an, Texte zu analysieren, ohne auf den*die Autor*in Rücksicht zu nehmen. Der Text soll gelesen und interpretiert werden, ohne dass die Umstände oder die Vorgeschichte der Autor*innen die Analyse beeinflussen.

Discourse/Fandom Discourse

Teils extrem hitzige Debatten, die innerhalb von Fandoms ausbrechen und über diverse Medientypen (Text-Posts, Videos) ausgetragen werden. Die Themen variieren je nach Fandom—manchmal wird über die 'korrekte' Interpretation eines Charakters oder einer Szene gestritten, oder über die Implikationen eines Details im Setting, manchmal verlagert sich der Diskurs auch außerhalb des Canons und es wird über die realen Ansichten des Autors gestritten. Berüchtigt ist insbesondere 'shipping discourse', wobei darum gestritten wird, ob zwei Figuren als Paar zusammenpassen oder nicht.

Dungeons & Dragons

Dungeons & Dragons (D&D/DnD) ist eines der bekanntesten und meistverkauften TTRPGs.

EVA-Foam

Ein Schaumstoff, der eines der beliebtesten Materialien für Cosplaywaffen und -rüstungen ist. Er ist wesentlich leistbarer als Thermoplastik, schleifbar, ungiftig, leicht, und kann mit Wärme geformt werden. In deutschsprachigen Kreisen ist EVA-Foam auch als Moosgummi bekannt.

Fanart

Als Fanart (= Fankunst) bezeichnet man inoffizielle, von Fans kreierte Kunstwerke, die auf einem fiktionalen Werk basieren.

Fandom

Fandom ist der englische Begriff für eine Fangemeinde. Alle Fan-Aktivitäten, die direkt mit einem Originalwerk zusammenhängen, gehören zum Fandom dieses Werkes. Hierzu gehören Fanfiction, Fanart, Onlineforen, Conventions, etc. Gelegentlich wird auch das Fansein im Allgemeinen als Fandom bezeichnet.

Fandom Policies

Fandom Policies sind inoffizielle Richtlinien bzw. ungeschriebene Gesetze, die dem respektvollen Miteinander in Fandoms dienen. Idealerweise halten sich alle Personen in einem Fandom an diese Regeln, um keinen sozialen Fauxpas zu begehen. Da diese Richtlinien zumeist nicht niedergeschrieben sind, wird gelegentlich über sie debattiert. Andere Bezeichnungen für Fandom Policies sind Fandom Etiquette, Guidelines, Fandom Laws.

Fanlation

Fanlation ist ein Kofferwort, das auf dem Begriff Fan-Translation basiert und von Fans durchgeführte Übersetzungsarbeit beschreibt. Es gibt verschiedene Arten dieser Übersetzungen. Übersetzungen digitaler Scans von (in erster Linie) Manga und Manhwa nennen sich Scanlations, von Fans erstellte Synchronisationen – Fandubs. Des Weiteren erstellen Fans oft Untertitel für Fernsehserien bzw. Anime, oder sie übersetzen literarische Werke wie Bücher, Web Novels oder sogar Fanfiction. Im weiteren Sinn kann auch die transkulturelle Übersetzungsarbeit von Fans – also die Erklärung und Kontextualisierung von Traditionen, historischen oder kulturellen Verweisen und zusätzlichen Bedeutungsebenen – als eine Form von Fanlation angesehen werden.

Fanon

Der sogenannte Fanon – abgeleitet von Fan-Canon – ist eine Gesamtheit von in Fandom weit verbreiteten Meinungen/Ideen. Diese sind nicht Teil des Originalwerkes, werden aber generell als authentisch und realistisch akzeptiert.

Fanzine

Ein Fanzine (von Fan-Magazin, auch 'Zine') ist eine Zeitschrift von Fans für Fans. Fanzines enthalten meist Sammlungen von Fanfiction und Fanart zu einem gewissen Fandom.

Fix-it Fic

Ein Fanfiction-Genre, in dem ein Originalwerk umgeschrieben wird, um den Canon zu 'reparieren'. Unschöne, unangenehme, oder bei der Autorenperson unbeliebte Ereignisse im Canon werden hierbei ignoriert oder abgewandelt, um eine veränderte und verbesserte Geschichte zu erzählen.

Fluff

Dieses Fanfiction-Genre zielt darauf ab, wohlige Gefühle in den Leser*innen hervorzurufen. Der Fokus liegt oft auf (romantischer) Zuneigung, die durch nichts getrübt wird.

Fujoshi (腐女子)

Grundsätzlich beschreibt der japanische Begriff Fujoshi Frauen und Mädchen, die leidenschaftliche Fans von BL-Medien sind. Es handelt sich hierbei um ein Wortspiel; Fujoshi (腐女子) bedeutet ursprünglich Dame oder Ehefrau, wobei hier das erste Schriftzeichen, 婦, 'fu' ausgesprochen, mit dem Homophon 腐 (verrottet / verdorben) ersetzt wird – wortwörtlich ist also von 'verdorbenen jungen Frauen' die Rede.

Ihren Ursprung hat diese Bezeichnung in misogynen 2Chan Forumsbeiträgen um das Jahr 2000, in denen weibliche Fans von BL als antisoziale, unattraktive, verdorbene und leichtsinnige Frauen betitelt wurden, welche sich von ihren erwarteten gesellschaftlichen Rollen (Mutter, Ehefrau) abgewandt hatten. Gegen Ende der 2000er wurde der Begriff von weiblichen BL-Fans umdefiniert – sie brachten 腐 mit fermentiertem Essen in Verbindung und setzten dies mit einem nuancierten und komplexen Medienzugang gleich – im Gegensatz zum 'rohen' Konsum und oberflächlicher Auseinandersetzung.

In westlichen und englischsprachigen Fandom-Diskursen gehen diese sprachlichen und historischen Nuancen oft verloren. Fujoshi wird vorgeworfen, dass sie homosexuelle Männer fetischisieren und Homosexualität als Taboo oder Sünde sehen und sich deshalb als 'verdorben' bezeichnen. Diese Argumentationslinie trägt nicht nur die ursprünglich misogynen Kernaussagen weiter, sondern lässt auch die rassistischen, orientalistischen Annahmen eines 'aufgeklärten Westens' im Kontrast zu dem 'sittenlosen Osten' durchscheinen.

GL

Girls Love, kurz GL, ist ein ursprünglich aus Japan stammender Oberbegriff für ein Genre, welches romantische oder auch sexuelle Beziehungen zwischen weiblichen Hauptfiguren in den Mittelpunkt stellt. Der Begriff wird hauptsächlich für ostasiatische und südostasiatische Medienproduktionen verwendet; das männliche Pendant dazu ist BL (Boys Love).

Gary Sue/Gary Stu

Gary Stu ist das männliche Pendant zur Mary Sue – d.h., eine männliche Figur, die als unrealistisch talentiert und nahezu perfekt dargestellt wird, und oft als Projektionsfläche für Autor*innen dient.

Hate

Jegliche negative Äußerung, die von konstruktiver Kritik abweicht und einer Person oder ihrem Schaffen schaden soll. Hate findet sich besonders oft auf Social Media, wo sich Hate-Kommentare anonymisiert unter Bildern und Videos finden lassen. Gezielter Hate gegen eine Person oder deren Beiträge kann ein Einzelfall sein oder gehäuft auftreten und bis hin zu Mobbing und schweren Drohungen reichen.

Hurt/Comfort

Ein FanFiction-Genre, in dem ein Charakter unter psychischen oder physischen Schmerzen leidet (chronisch oder einmalig) oder eine schwierige Zeit durchlebt. Andere Charaktere kümmern sich dann um diesen Charakter und versuchen, die Schmerzen zu lindern.

K-Pop

Ein Überbegriff für koreanischsprachige Popmusik.

Lore

Hintergrundwissen oder inoffizielle Zusatzinformationen eines fiktionalen Universums, das in Fandoms als Maßstab für Authentizität gilt.

Mangaka

Mangaka (漫画家) ist der japanische Begriff für eine*n Manga-Künstler*in.

Mary Sue

Eine Mary Sue ist eine idealisierte Frauenfigur in Fanfiction, die weder körperliche, noch geistige oder charakterliche Schwächen hat. Mary Sues bewältigen schwierige Situationen ohne große Mühe und dienen oft als Projektionsflächen für Autor*innen. Früher wurde der Archetyp der Mary Sue oft kritisiert, heute wird er teils als feministisches Empowerment umgedeutet.

MMORPG

Das Massive Multiplayer Online Role Playing Game ist ein Videospielgenre, in welchem eine große Menge an Spieler*innen gemeinsam über das Internet spielt. Jede*r Spielende schlüpft hierbei in die Rolle eines Charakters, mithilfe dessen er*sie mit den Avataren anderer Spieler*innen interagieren kann. Einige der bekanntesten MMORPGs sind World of Warcraft (WoW), The Elder Scrolls Online (TESO/ESO), Guild Wars 2 und EVE Online.

OC

OC steht für Own/Original Character – eine selbst erfundene Figur. Gelegentlich finden OCs Eingang in Fanfiction, was manchmal kritisch gesehen wird (siehe Mary Sue), aber auch neue Perspektiven auf das Ursprungswerk bieten kann.

OTP

OTP steht für One True Pairing – das Lieblings-Pairing eines Fans. Oft sind OTPs ein emotional geladenes Thema und Gegenstand von Diskussionen innerhalb eines Fandoms.

Omegaverse (=A/B/O)

Omegaverse ist ein Subgenre der erotischen Fiktion, in dem die Gesellschaft in drei Hierarchiegruppen aufgeteilt ist – Alpha, Beta, und Omega (A/B/O). Menschen in diesen Universen haben sekundäre Geschlechter, die üblicherweise in der Pubertät zum Vorschein kommen – Alphas gelten meist als sexuell und sozial dominant, während Omegas eher ruhig und unterwürfig sind. Die Mehrheit der Bevölkerung setzt sich aus neutralen Betas zusammen.

Romantische und sexuelle Beziehungen zwischen den meist gleichgeschlechtlichen (männlichen) Charakteren werden üblicherweise von der Dynamik zwischen Alpha und Omega bestimmt, wobei männliche Omegas schwanger werden können. Diese Dynamiken werden oft als problematisch angesehen, bieten aber auch Raum für Neuinterpretationen von Geschlecht und Sexualität.

Ursprünglich war das Omegaverse ein reines Fanfiction-Subgenre, allerdings findet es sich heutzutage auch in veröffentlichten BL-Manga.

Parasocial relationship/PSR

Eine parasoziale Beziehung ist eine imaginierte, einseitige Beziehung zwischen Zuschauer*in und einer medienwirksamen Persönlichkeit (Stars, Sportler*innen, ...) oder einer fiktionalen Figur.

RPF

RPF (real-person-fiction) ist ein Fanfiction-Genre, in dem Celebrities oder andere echte Personen als Figuren vorkommen bzw. miteinander geshippt werden. Die Charaktere, die auf diesen Persönlichkeiten basieren, unterscheiden sich oft in einigen Gesichtspunkten von diesen (z.B. Alter, Charaktereigenschaften, Beruf, Sexualität, etc.) und sind nicht mit ihnen gleichzusetzen.

RPS

RPS (real-person-slash/real-person-shipping) steht für das Shipping realer Personen miteinander, oft im Kontext von RPF.

Rape/Non-Con Elements

Dieser AO3-Tag kennzeichnet, dass eine Fanfiction Beschreibungen von sexuellen Übergriffen enthält. Non-con steht für non-consensual, d.h. nicht einvernehmlich.

Self-Insert

Ein Self-Insert ist ein Charakter (nicht nur in Fanfiction), der den*die Autor*in repräsentiert. Diese Figur muss nicht der tatsächlichen Autorenperson entsprechen – sie kann in physischen Merkmalen und Fähigkeiten komplett von diesem*dieser abweichen. Zentral ist, dass sich der*die Autor*in in der Figur sieht.

Shipping

Shipping leitet sich vom englischen “relationship” ab und bezeichnet die Vorstellung einer romantischen und/oder sexuellen Beziehung zwischen zwei oder mehreren Charakteren, die nicht unbedingt im Canon vorkommt. Diese Beziehungen werden Ship oder Pairing genannt.

Skin(s)

Abgeleitet vom englischen Wort für 'Haut' ist ein Skin eine kosmetisch-optische Veränderung des Aussehens eines Charakters in einem Videospiel. Skins werden oft durch Spielerfolge freigeschaltet oder können mit echtem Geld erworben werden. Sie erscheinen oft in sog. 'Skinreihen', wobei mehrere Charaktere ein ähnlich inspiriertes Aussehen erhalten. Skins in Videospielen haben keinerlei Auswirkung auf die Spielmechanik.

Skinship

Skinship ist eine Bezeichnung für Berührungen oder engen physischen Körperkontakt zwischen Freund*innen oder Liebhaber*innen.

Smosh

Smosh ist ein U.S.-Amerikanisches Comedy-Improv-Kollektiv und ein unabhängiges Produktionsstudio. Es wurde von Anthony Padilla und Ian Hecox gegründet, die es bis heute leiten.

Tinhatting

Tinhatting leitet sich von der Idee ab, dass Verschwörungstheoretiker*innen Alu(miniumfolien)-Hüte (= tinfoil hats) tragen. Damit werden in K-Pop-Kreisen Fans bezeichnet, die wild über Ships spekulieren und nach Beweisen für Beziehungen zwischen den Mitgliedern von K-Pop-Bands suchen.

TTRPG

Ein Tabletop Role-Playing Game ist eine Art von Rollenspiel, bei dem Spieler*innen in Kleingruppen zusammen eine Geschichte mit selbst ausgedachten Charakteren erfinden – meist korrespondiert ein Charakter zu jeweils einer spielenden Person. Geleitet wird das Spiel von einer*m DM (Dungeonmaster) bzw. GM (Gamemaster). Die Spieler*innen interagieren in den Rollen ihrer Charaktere in einer Art Improvisationstheater, wobei sie oft Stimme, Mimik, Entscheidungen und auch ihr Aussehen den Charakteren anpassen. Der (positive oder negative) Ausgang von Spielereignissen wird zumeist von Würfeln bestimmt, die zwischen 4 und 20 Seiten haben. Üblicherweise werden solche Spielerunden in Person abgehalten, in gewissen Situationen (z.B. während der Pandemie) ist es aber auch möglich, sie über das Internet zu veranstalten. Gelegentlich werden TTRPGs auch als Pen-and-Paper RPGs bezeichnet, da Spielereignisse mit Stiften auf Papier festgehalten werden.

Women's Association Football / Women's Soccer RPF

Real-person-fiction über professionelle Fußballspielerinnen. Das Fandom für Frauenfußball konzentriert sich hauptsächlich auf Spielerinnen aus den USA bzw. Nordamerika.

Yaoi

Yaoi ist ein Akronym von Yama-nashi (ヤマなし), Ochi-nashi (オチなし) und Imi-nashi (意味なし), übersetzt 'kein Höhepunkt, kein Sturz, keine Bedeutung'. Heutzutage – beziehungsweise in englischsprachigen Fandoms – wird es oft als Synonym für BL (Boys Love) verwendet, aber die Begriffe sind nicht unbedingt bedeutungsgleich.

Yaoi fand zuerst in den 1970er Jahren als Bezeichnung für Parodien beziehungsweise transformativen Fanworks / Zeichnungen Verwendung. In diesen Werken war die Handlung nebensächlich; der Fokus lag auf den oftmals sexuell-expliziten Darstellungen männlicher Figuren aus beliebten Manga-Serien. Im Kontrast dazu wird BL dezidiert für Originalwerke verwendet.

Yuri

Im Manga-Genre Yuri – auch bekannt unter GL (Girl's Love) – werden Beziehungen zwischen Frauen dargestellt. Dazu gehören nicht nur lesbische Frauen, die sich sexuell zu Frauen hingezogen fühlen, sondern auch andere Beziehungsformen zwischen weiblich gelesenen Charakteren. Der Begriff Yuri (百合) kommt aus dem Japanischen und bedeutet 'Lilien'.

Queerbaiting

Queerbaiting ist eine Marketingstrategie, bei der LGBTIQ+-Fans oder als Zielgruppe / Zuschauer*innenschaft durch die Andeutung von queeren Narrativen geködert (= to bait) wird, ohne diese Narrative zu bestätigen. Dies trifft vor allem auf fiktionale Werke und das Marketing rund um Star-Personas zu.

Tumblr

Tumblr ist eine Social-Media-Plattform, auf der Text-Posts mit sehr hohem Zeichenlimit (4096 Zeichen pro Absatz), Bilder (30 pro Post), Videos, Audio, GIFs und Abstimmungen gepostet werden können. Vor allem wegen des hohen Zeichenlimits ist Tumblr in Fandom-Kreisen beliebt, da es dadurch möglich ist, Inhalte wie Fanfiction, Fanart, GIFs, usw. zu posten.

x-Reader

x-Reader ist ein Subgenre von Fanfiction, in dem die Beziehung eines fiktiven Charakters mit dem*der Leser*in beschrieben wird. Oft werden solche Fanfictions in der zweiten Person geschrieben. Wenn sie in der dritten Person geschrieben wird, steht anstelle des Namens der dem*der Leser*in entsprechenden Figur oft das Kürzel Y/N (= your name).

Literaturverzeichnis

- Aburime, S. (2024). The influence of transphobia, homonationalism, and anti-Asian prejudice: Anti-BL attitudes in English-speaking fandoms. *East Asian Journal of Popular Culture*, 10(2), 261–280.
- ao3 mcu a:aou abo bdsm ot3 hs au pwp. (2025, 4. Jänner). In Fanlore. https://fanlore.org/wiki/Ao3_mcu_a:aou_abo_bdsm_ot3_hs_au_pwp [Zugriff 18.07.2025]
- Choi, S. J. (2023). *Alpeseu (RPS) and Business Gay Performance in the Korean K-Pop World*. In *Women We Love*. Hong Kong University Press. <https://doi.org/10.5790/hongkong/9789888754205.003.0008>
- FluentSlang-Redaktionsteam. (2023, September 28). What does Fanon Mean? - Meaning, Uses and More. *FluentSlang*. <https://fluentslang.com/fanon-meaning/>
- Idling Chair (21.02.2020). What is Yaoi? futekiya-Blog. <https://web.archive.org/web/20230324002600/https://futekiya.com/what-is-yaoi/>.
- McLelland, M. J., Nagaike, K., Suganuma, K., & Welker, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*. University Press of Mississippi.
- Nagaike, K. (2010). The Sexual and Textual Politics of Japanese Lesbian Manga: Reading Romantic and Erotic Yuri Narratives. *electronic journal of contemporary japanese studies*, 10(3). <https://www.japanesestudies.org.uk/articles/2010/Nagaike> .
- Nim, E. G. (2022). Bromance as a Masquerade: Adaptation and Reception of Chinese Danmei Fantasy. *Nauka Televideniâ*, 18(3), 105–143.
- Roach, E. E. (2018). The homoerotics of the boyband, queerbaiting and RPF in pop music fandoms. *Journal of Fandom Studies*, 6(2), 167–186. https://doi.org/10.1386/jfs.6.2.167_1
- Stewart, R., Berndt, J., & Kümmerling-Meibauer, B. (2013). Manga as Schism: Kitazawa Rakuten's Resistance to "Old-Fashioned" Japan. In *Manga's Cultural Crossroads* (pp. 27–49). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203366196-4>.
- Veselá, D. (2024). Unveiling the Impact of K-pop on Its Audience through the Social Identity and Queer Sociological Theories. *Univerzita Karlova, Filozofická fakulta*. <http://hdl.handle.net/20.500.11956/197386>