

Spiel und Ernst, Fake und Fans im gegenwärtigen Wrestling

Lust, Marcus

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Lust, M. (2010). Spiel und Ernst, Fake und Fans im gegenwärtigen Wrestling. *SWS-Rundschau*, 50(4), 413-433.
<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-339714>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Spiel und Ernst, Fake und Fans im gegenwärtigen Wrestling

Markus Lust (Wien)

Markus Lust: Spiel und Ernst, Fake und Fans im gegenwärtigen Wrestling (S.413–433)

Ziel dieser Arbeit ist es, dem gegenwärtigen Wrestling als Unterhaltungshybrid zwischen Spiel und Sport phänomenologisch beizukommen und es hinsichtlich seiner Wesenszüge zu hinterfragen: Was macht im Kern Wrestling aus? Inwieweit kann es als Spiel verstanden werden – und als welche Subkategorie konkret? Was bedeutet Echtheit und Authentizität im Falle der vorliegenden dramatischen Inszenierung? Wie steht Wrestling zur Frage nach dem Fake bzw. der Fälschung? Darüber hinaus soll mittels qualitativer Inhaltsanalyse von Fan-Rezensionen vor allem der dem Wrestling eigene, einzigartige Wahrnehmungsmodus untersucht werden, der »beständig« zwischen Analyse und Anteilnahme pendelt – eine Mischung, die bei Fans gleichermaßen zur Schaulust beiträgt und ihre Involviertheit verstärkt.

Schlagnote: Wrestling, Fans, Rezeptionsforschung, Spieltheorie, Fake

Markus Lust: Game and Seriousness, Fake and Fans in Contemporary Wrestling (pp. 413–433)

The focus of this work is the allegedly simple question of what professional wrestling as a hybrid entertainment combination of game and sports is actually all about: What constitutes the phenomenon and »entity« of wrestling? To which degree can it be referred to as a game – and, more concretely, which subcategory of games? What does authenticity really mean in the context of staged performance? What is the position of wrestling towards the »fake« and how does contemporary pro-wrestling incorporate this as a specific theme into its program? Furthermore, I want to investigate fandom and its specific modes of reception that oscillate between analysis and affection, which both constitute basic elements for the fan discourse and add to the curiosity of the recipients.

Keywords: professional wrestling, fans, reception research, game theory, fake

1. Einleitung und Relevanz der Thematik

Wrestling – ursprünglich eine Form des Ringens – ist heute als Unterhaltungsangebot vielgestaltig und als Sportprogramm verpönt, für Hochkultur zu plump und für Popkultur zu eigenbrötlerisch – und vor allem ist es ein Phänomen, das sich schwer zwischen Spiel und Sport, zwischen Echtheit und Fälschung oder auch zwischen Anteilnahme und Analyse seitens seiner Fans einordnen lässt. Je nach Bedarf kann Wrestling wie Sport oder auch wie Schach sein, borgt sich sowohl Elemente der Komödie als auch der Tragödie, und nimmt manchmal sogar Anleihen beim Ballett (Mazer 1998, 16f.).

Kurzum: Wrestling ist in seiner heutigen Form eine Collage aus allem und für viele gerade deshalb nichts Eigenständiges. Ein Kernproblem, dem sich Wrestling immer wieder gegenüber sieht, besteht genau in dieser Multimodalität und der ihm entgegengebrachten Erwartungshaltung: Massenmedial findet es wegen seiner Nicht-Klassifizierbarkeit wenig Anklang, wobei seine Fans, wie später noch gezeigt werden soll, gerade hieraus ihr Vergnügen schöpfen.

Das zwiespältige Verhältnis zum Mainstream prägt das Wesen des Wrestling von jeher: Als die WWE (kurz für *World Wrestling Entertainment*) beispielsweise mit ihrer Veranstaltung *Wrestlemania III* im Jahr 1987 mit 93.173 Besuchern den bislang ungebrochenen Hallenrekord für Sportveranstaltungen aufstellte¹, war dies der *New York Times* keinerlei Berichterstattung wert. Als Firmenvorstand Vince McMahon hingegen zwei Jahre später vor dem Senat eingestand, dass Wrestling lediglich »Fake« (also abgemacht und »unecht«) war, schaffte es die Meldung auf die Titelseite (vgl. Kreit 1998).

Auch anhand eines aktuelleren Beispiels lässt sich dies belegen: Obwohl die wöchentliche Sendung *WWE Raw* mit einer konstanten Einschaltquote von über 3,0 den Top-Spot unter den Kabel-TV-Sendungen belegt² und damit das »Zugpferd« der Fernsehstation *USA Network* ist, wird dieser Sachverhalt in einer aktuellen Presseausendung des Senders³ nicht einmal erwähnt und *Raw* lediglich in einer Aufzählung unter anderen, prestigeträchtigeren Sendungen angeführt.

Diese Ablehnung in der öffentlichen Wahrnehmung steht jedoch in keinerlei Bezug zur tatsächlichen Relevanz der Thematik: Im Jahr 2000 etwa zählte »Professional Wrestling« neben den Begriffen »God« und »Sex« bei Google zu den meistgesuchtesten (Hackett 2006, 12). Auch aktuell hat der Terminus »WWE« eine nicht vernachlässigbare Bedeutung bei Internetsuchen, zumal dieser auf Platz 3 der Yahoo-Suchergebnisse von 2009 landete, geschlagen lediglich von »Michael Jackson« und »Britney Spears«⁴. Relevant ist die Thematik aber nicht nur wegen dieser rein statistischen Eck-

1 Verfügbar unter: <http://www.wwe.com/shows/wrestlemania/history/wm3/factsstats/>, 8.9.2010.

2 Einschaltquoten werden in den USA vom Nielsen-Institut errechnet – ein »Nielsen Rating« von 3,0 entspricht dabei hochgerechnet einer ZuschauerGesamtzahl von 3 % aller US-Haushalte mit TV-Anschluss. Verfügbar unter: http://pwtorch.com/artman2/publish/WWE_News_3/article_43643.shtml, 9.9.2010.

3 Verfügbar unter: <http://tvbythenumbers.com/2010/08/31/usa-keeps-its-place-in-the-sun-during-the-last-week-of-august/61720>, 7.9.2010.

4 Verfügbar unter: <http://yearinreview.yahoo.com/2009/top10#3wwe>, 9.9.2010.

punkte und ihrer Breitenwirkung, sondern vor allem auch wegen der Einzigartigkeit in Programmausrichtung und Fan-Anteilnahme, die weiter unten detailliert untersucht und kategorisiert werden soll.

Zielsetzung und Kern des Artikels soll konkret sein, das Phänomen als Sport-Unterhaltungsprogramm zu erklären (Kap. 2), sowie einerseits Wrestling im Hinblick auf den Kulturbegriff des Spiels zu untersuchen (Kap. 3) und die Frage zu stellen, was »echt« bezüglich einer inszenierten Darbietung überhaupt bedeuten kann. Andererseits soll anhand von Fan-Rezensionen herausgearbeitet werden, welche Kriterien und Aspekte die Wrestling-Performance ausmachen und in welche Kategorien sich Fans dieses Programms unter Berücksichtigung all dieser Aspekte einteilen lassen (Kap. 4). Im Schlusskapitel (Kap. 5) werden noch einmal die wichtigsten Ergebnisse zusammengefasst und weitere Auseinandersetzungen mit dem Thema angeregt.

Die Datengrundlage bildet dabei eine Literaturrecherche, wobei Kapitel 3 den theoretischen Unterbau, Kapitel 4 hingegen die empirische Erhebung darstellt, wo mittels qualitativer Inhaltsanalyse nach Atteslander (2008) aus Rezensionen von Fans auf der größten kostenlosen Wrestling-Website der Welt (pwtorch.com) jene Aspekte herausgearbeitet werden, die sich phänomenologisch von den übrigen abheben und eine spezifische Aussagekraft im Hinblick auf das Themenfeld Wrestling haben.

2. Wrestling als »Sports Entertainment«

Die vorliegende Arbeit widmet sich dem Phänomen Wrestling in seiner konkreten Ausprägung als »Sports Entertainment« der WWE – einem börsennotierten Multi-millionen-Dollar-Konzern mit Sitz in Connecticut, der derzeit de facto eine Monopolstellung am US-amerikanischen (Mainstream-)Wrestling-Markt einnimmt (Sammond 2005, 5f.).

Bereits der Begriff »Sports Entertainment« macht klar, dass Wrestling sich gegenwärtig nicht als Sportart versteht, sondern vielmehr als Unterhaltungs-Hybridform mit Sportelementen, bzw. als »das Nächstbeste zu einer Live-Athletik-Sport-Seifenoper, das Sie finden werden«, wie WWE-Vorstand Vince McMahon es einst ausdrückte (Kreit 1998).

Den Begriff »Sports Entertainment« führte die WWE im Jahre 1989 als juristischen Kniff ein, um so einer Abgabe ihrer Einnahmen an die Athletik-Kommission von New Jersey zu entgehen. Wer in New Jersey im engeren Sinne Sportveranstaltungen abhielt, hatte zehn Prozent der Einnahmen an die Kommission abzuführen. Sports *Entertainment* hingegen war als völlig unbekannte Neuschöpfung naturgemäß noch abgabefrei (vgl. Calhoun 2008, 156f.; Hackett 2006, 127). Interessanterweise führte diese neue Markenpolitik keineswegs zum Niedergang des Wrestling, das sich nunmehr offen als »etwas anderes als Sport« zu erkennen gab. Vielmehr konnte es – jetzt, da der Legitimationszwang seitens der Fans wegfiel – nun als jenes »Spektakel des Exzesses« hingenommen werden, als welches es der französische Philosoph Roland Barthes in seinem berühmten Aufsatz »The World of Wrestling« bereits Jahrzehnte zuvor klassifiziert hatte (Barthes 2007, 15).

Tatsächlich hat heutiges Wrestling-Programm seine nächsten Verwandten wohl weniger in Sport-Events, als vielmehr in den Gattungen der Seifenoper und der Talkshow. Erstere kommt dem Wrestling mit seinen Nebenhandlungen von Intrigen, Romanzen und Racheplänen rund um den Ring erzählerisch sehr nahe, da neben den eigentlichen Kämpfen eine Vielzahl an Backstage-Geschichten von ähnlich übertriebenen Proportionen eine Rolle spielen (Kreit 1998). Die Talkshow hingegen hängt mit Wrestling insofern zusammen, als dass in ihr ähnliche Inszenierungsmuster zum Tragen kommen. Beispiele dafür sind die Einzugsmusiken für »Hauptdarsteller«, das »Arena«-Umfeld, die Festlegung auf klare Positionen, einfache Kämpfe, die Involviertheit des Publikums etc.

Was Wrestling darüber hinaus immer noch anhaftet, ist sein vermeintlicher Ursprung im sogenannten »Prole Sport«, angereichert mit Elementen des »grand spectacle«. Nicht selten wird Wrestling in eine Reihe mit Monstertruck-Shows gestellt und als »Proletarierunterhaltung« klassifiziert, in der es hauptsächlich um die Ausstellung von Kraft und Stärke und die Vernachlässigung von Eleganz und Finesse geht (Morton 1985, 197; Snyder 1989, 179).

Wie am Ende gezeigt werden soll, erfolgt seitens der Fans eine ausdifferenzierte Bewertung des Gesehenen, in der die Seifenopern-Geschichten sehr wohl – und im Gegensatz zu der Behauptung, Wrestling sei lediglich Spektakel und Prole Sport – einer ästhetischen Analyse unterzogen werden: Diese fördert keineswegs die Distanz zum Material, sondern im Gegenteil die Involviertheit und Anteilnahme an selbigem. Zuvor aber wollen wir uns grundlegender damit beschäftigen, wie sich Wrestling stattdessen klassifizieren lässt und in welcher Beziehung es zum Kulturbegriff des Spiels steht.

3. Wrestling zwischen Spiel-Diskurs und Fake-Frage

3.1 *Spiel als Kulturbegriff, Ernst als Wahrnehmungsmodus*

Zunächst soll hier folgende Frage untersucht und beantwortet werden: Was ist eigentlich Spiel?

Während es für Schiller jener Ort ist, wo der Mensch frei ist »von den Fesseln jedes Zwecks, jeder Pflicht« (2000, 63), bedeutet das Spiel für Ronald Hitzler etwas konkreter »den Vollzug jener vorentworfenen Erfahrung, zu irgendeinem Zweck eine gewisse Zeit lang ohne (äußeren) Zwang Regeln zu akzeptieren. Das Spiel lässt sich somit definieren als ein Modus sozialer Praxis, nämlich als eine intendierte, freiwillige Handlungssituation mit explizit vorgegebenen Regeln« (2006, 69).

Sowohl Sigmund Freud als auch Johan Huizinga betonen weiters die Wichtigkeit des Ernstes und der Anteilnahme der SpielerInnen am Spiel – konkret nennt Freud zwei Eigenschaften, die er als Gemeinsamkeit des kindlichen und des erwachsenen Spiels verortet: das Ernstnehmen der Tätigkeit und das Wissen um den Unterschied zur Wirklichkeit. Denn, so Freud: »Der Gegensatz zu Spiel ist nicht Ernst, sondern – Wirklichkeit« (zit. nach Bobert-Stützel 2000, 152).

Eine Sonderform des Spiels, die uns im Hinblick auf das Wrestling besonders interessiert, ist gewiss der Wettkampf, der Huizinga zufolge – wie jedes andere Spiel auch

– bis zu einem bestimmten Grad als zwecklos bezeichnet werden muss: »Das will heißen: *er läuft in sich selber ab, und sein Ausgang ist nicht an dem notwendigen Lebensprozess der Gruppe beteiligt.* (...) Mit anderen Worten: das Zielgerichtete der Handlung besteht in erster Linie im Ablauf als solchem ohne direkte Beziehung zu dem, was hinterherkommt. Als objektive Tatsache ist das Spielergebnis an und für sich unwesentlich und gleichgültig« (Huizinga 2006, 60).

Bis hierher kann Wettkampf als Spielkategorie also durchaus zur Beschreibung von Wrestling herangezogen werden: Wettkampf ist ein gewinnorientierter, zweckentbundener Spielmodus, der in sich selbst abläuft und dessen Ausgang für das Publikum dem Ereignis untergeordnet ist. Wie im *Agon*, dem Wettkampf der griechischen Antike, geht es dabei auch heute noch um die Ausstellung von Fähigkeiten, während für das Publikum die Spannung im Vordergrund steht, die es aus seiner Anteilnahme schöpft.

3.2 Wrestling als Spielkategorie – Versuch einer Definition

Gerade im Hinblick auf Wrestling ist dieser Wettkampf-Aspekt jedoch am Schwierigsten zu beurteilen. Insofern, als Wrestling nach Drehbuch funktioniert, ist es zwar kein Wettkampf – allerdings geht es dabei sehr wohl um die Ausstellung echter Konkurrenz, da bessere Performer wichtigere Matches und folglich höhere Bezahlungen erzielen. Der Unterschied zum Wettkampf besteht lediglich darin, dass jene »Performance«⁵ eben nicht an Sieg oder Niederlage, sondern an der ästhetischen Qualität und der Show-Tauglichkeit der Darbietung gemessen wird. Wrestling kann demnach nur als *wettkampffählich* bezeichnet werden.

Diese *wettkampffählichen* Aspekte sieht Huizinga (2006, 58), wie er in seinem Standardwerk »Homo Ludens« ausführt, auch im Wechselwirken zweier SpielerInnen, die *nicht wirklich* gegeneinander antreten, sondern *im Tun »als ob«* – wie zum Beispiel im Chor, der ebenfalls in zwei Seiten geteilt sein kann, die abwechselnd »gegeneinander« singen. Wettkampfaspekte können also auch außerhalb eines direkten Wettkampfs auftreten. Dieser Definition folgend können wir Wrestling fürs Erste als *wettkampffähliches, spannendes Spiel als Ereignis* einordnen.

Kennzeichen eines solchen Spiels sind nach Huizinga (2006, 58) allem voran Spannung und Unsicherheit: »Stets erhebt sich in ihm die Frage: ›Wird es glücken?‹ (...) Im antithetischen Spiel agonaler Art (...) erreicht dies Element der Spannung, der ungewissen Aussicht auf Gelingen, der Unsicherheit, den höchsten Grad.«

Zwar geht es im Wrestling wie gesagt nicht ums Gewinnen, aber die Leidenschaft und Anteilnahme mit der hintergründigen Frage »Wird es glücken?« ist beim Zusehen dennoch ein wesentliches Element der Begeisterung und der Schaulust. Aus Sicht der

5 In seiner allgemeinsten Definition von Peggy Phelan (1999) bedeutet Performance »für jemanden etwas vorführen«. Dabei steht stets das Prozesshafte und Spontane im Vordergrund, während Artefakte (z. B. Videoaufnahmen der konkreten Aktionen) weniger Bedeutung zukommt. Für Erika Fischer-Lichte (2004, 61f.) zeichnet sich Performance durch Nichtwiederholbarkeit, Unvorhersehbarkeit und das Entstehen neuer Eigenschaften, die aus den Einzelteilen alleine nicht erklärt werden können (Emergenz), aus.

Fans kann die Aussicht auf Gelingen im Wrestling also auf dreierlei Arten verstanden werden:

1. Wird es glücken, dass mein Favorit siegt? («Suspension of disbelief«)
2. Wird es glücken, dass die Geschichte durch das Match glaubhaft transportiert wird? (Kritik an Drehbuch und Dramaturgie)
3. Wird es glücken, dass die Aktionen perfekt ausgeführt werden? (Kritik an Ästhetik und Athletik)

»*Suspension of disbelief*« ist dabei ein Begriff aus der US-amerikanischen Literaturwissenschaft, der im Wrestling-Diskurs öfters Verwendung findet und das Ausblenden des eigenen Wissens um die gefälschte Natur eines Kunstprodukts bedeutet. Oder anders gesagt: das spielerische So-tun-als-Ob«, was sowohl Anteilnahme als auch empfundene Spannung bei der Rezeption erhöht (vgl. Sammond 2005, Mazer 1998).

Dort, wo jedoch Ästhetik und Performance kritisiert wird, kann schließlich auch wieder von einem »*Kampf*« gesprochen werden – nämlich einem solchen, der sich aus oder in der Darbietung und im Spannungsfeld des Ästhetischen und Agonalen (des Kämpferischen) ergibt: »*Das Spiel ist ein Kampf um etwas oder eine Darstellung von etwas*. Diese beiden Funktionen können sich auch vereinigen, in der Weise, *dass das Spiel einen Kampf um etwas ›darstellt‹ oder aber ein Wettstreit darum ist, wer etwas am besten darstellen kann*« (Huizinga 2006, 22). Überträgt man die somit gewonnenen Beschreibungsmuster auf den für uns relevanten Showsport-Bereich, dann lässt sich also sagen: Wrestling kennzeichnet sich durch seinen *agonalen Charakter* sowie seine *Ausrichtung am ästhetischen Gelingen* und der damit einhergehenden *Unsicherheit* über den Ausgang, aber auch durch seinen Erlebnis- und Spannungsgehalt, der aus dem Kampf um oder die Darstellung von etwas (oder einer Kombination aus Kampf und Darstellung) hervorgeht.

Diese Ausführung muss noch um eine Ausdrucksform ergänzt werden, in welcher Huizinga (2006, 181) »eine besonders vollkommene Form des Spielens« sieht: dem Tanz. Vor allem im figurativen Tanz, der mehr Konvention und Struktur hat als der Gesellschaftstanz zu zweit, verortet Huizinga die reinste Form des Spiels, oder anders gesagt, überall »da, wo der Tanz Schaustellung, Vorstellung, Ausbildung oder aber rhythmische Aufstellung und Bewegung ist« (Huizinga 2006, 180).

Besonders im Hinblick auf Wrestling ist figurativer Tanz ein oftmals vernachlässigtes Kernelement der Performance: Weniger ein Kampfsport, den es im Ausdruck zwar imitiert, ist Wrestling vielmehr dem *Tanzsport* ähnlich – es handelt von und bedient sich abstrakter Zeichen, die nicht Verwundung oder Schwächung, sondern Choreographie und Aktionsfluss im Sinn haben.

Was bei all dem noch fehlt, wäre eine auch für uns gültige Definition vom Spiel *an sich*. Leider weist Huizingas Konzept von 1938 in diesem Punkt Mängel auf: Der Kulturwissenschaftler Robert Pfaller (2002, 99f.) macht im Rahmen seiner analytischen Auseinandersetzung mit Huizinga auf einen Aspekt aufmerksam, der in seinem Werk keinerlei Lösung oder auch nur Adressierung erfährt. Denn Huizingas Ansicht, dass in allen Bereichen, in denen Kultur zunimmt, ein »Verschwinden des Spiels, ein Vordringen von profanem Ernst und Fadesse« (ebd., 100) stattfindet, deutet darauf hin,

dass er das Spiel nicht als Teil von, sondern als eigenes Phänomen *aufserhalb* von Kultur verortet.

Ein weiteres Problem ergibt sich daraus, dass Huizinga AkteurInnen und BetrachterInnen isoliert voneinander versteht und sein Hauptaugenmerk auf die teilnehmenden SpielerInnen, nicht aber ihr potenzielles Publikum legt. Huizinga sieht im herkömmlichen Spiel das Publikum als entbehrlich an, was sich so ebenfalls nicht auf die Spielsituation einer Wrestling-Veranstaltung übertragen lässt: FußballerInnen mögen zwar Energie aus Anfeuerungsrufen ihrer Fans ziehen, aber das Ranglistenspiel kann auch in einem leeren Stadion ohne Kameras passieren. Wrestling ohne AdressatInnen jedoch würde sich selbst nur ad absurdum führen.

Im Falle von Wrestling zeigt sich also schnell, dass diese beiden Instanzen – Wrestler⁶ und Fans – nicht völlig getrennt voneinander betrachtet werden können, ohne dass das Spiel ins Leere und Bedeutungslose für alle Beteiligten liefe: Wrestler spielen schließlich nicht nur »nach den Regeln«, wie WettkämpferInnen dies bei Spielen sonst tun, sondern auch und vor allem *für* jemanden, während das Publikum auch nicht nur den Regeln folgt, sondern selbst eine Spielposition einnimmt, aus der heraus es bewertet, mitmacht und selbst wiederum die Lust bezieht, der Darbietung zu folgen. Die AthletInnen produzieren Zeichen, die bei den Fans Anteilnahme auslösen, und diese wiederum spornen die AthletInnen an, ihre Performance auf die Fans auszurichten.

Auch wenn wir nicht ohne weiteres eine Definition des zugrundeliegenden Spiels selbst geben können, so ist doch in jedem Fall entscheidend, dass beide Fronten ihren Rollen innerhalb des Spiels verpflichtet sind und gleichermaßen essenzielle Teile dieser Spielsituation ausmachen.

Ausschlaggebend für das Verständnis des Wrestling-Spiels ist aber auch das Wissen um das grundlegende Handwerk und den fundamentalen Aufbau von Wrestling als Körperkunst aus Sicht der MacherInnen – nicht zuletzt, weil hier jenes InsiderInnen-Wissen liegt, das für Fans oftmals die Basis ihrer Bewertung der Darbietung ausmacht. Dieses »Besserwissen« um Handlungsaktionen im Ring oder auch Hintergrundgeschichten schließlich macht auch verständlich, welchen Genuss Fans aus dem Wrestling-Programm ziehen, das für sie stets als Fake erkannt wird, aber deshalb kein bisschen weniger faszinierend ist.

3.3 *Echtheit von innen: Der Spieler-Blick und die Machart von Matches*

Bisher haben wir uns damit beschäftigt, wie die Wrestling-Performance in Bezug zum Terminus »Spiel« gesetzt werden kann. Nun wollen wir uns kurz dem Treiben »hinter den Kulissen« und folglich der Machart von Matches widmen, und so die Grundbausteine unseres Untersuchungsgegenstandes aus Sicht der Wrestler selbst beleuchten.

6 Die Aussagen hier sowie in Sharon Mazers Arbeit beziehen sich ausschließlich auf Männerwrestling – auch wenn Frauenwrestling durchaus existiert und im Rahmen des WWE-Programms seinen Platz hat, ist dieses doch eine Randerscheinung und der Anteil an Frauen-Matches derart gering bzw. ihre Bedeutung im Geschichtengefüge des »WWE-Universums« so verschwindend, dass diese bei der vorliegenden Untersuchung vernachlässigt werden. Allerdings wird angeregt, Frauenwrestling als Nischenphänomen künftig eigene Untersuchungen zu widmen.

Der frühere Wrestler und Bestseller-Autor Mick Foley (2000, 99) beschreibt aus eigener Erfahrung grundsätzlich zwei gedankliche Schulen, die jedem Wrestling-Training eingeschrieben sind. Erstens: Man lehrt den Neulingen lediglich einige Basismoves (also einfache Haltegriffe, Würfe und Falltechniken) und wirft sie anschließend in Übungsmatches mit Profis ins kalte Wasser. Und zweitens: Man gibt vor, Wrestling sei echt, und verletzt Neulinge absichtlich in ihren ersten Matches, nur um sie später – wenn sich diese als »würdig erwiesen« haben – initiationsrituell in die Geheimnisse des Business einzuführen. In beiden Versionen des klassischen Wrestling-Unterrichts zeigt sich eine starke Mystifizierung des zu erlernenden Gegenstandes. Das heißt: Das Wesen des Wrestling wird nicht nur für seine ZuseherInnen, sondern auch für junge Wrestler selbst anfangs undurchsichtig gehalten und seine Geheimnisse können nur nach Antreten eines »Männlichkeitsbeweises« wirklich erlernt werden.

Auch Sharon Mazer (1998, 53) beschreibt in ihrem Performance-Standardwerk »Professional Wrestling. Sport and Spectacle« aus der BeobachterInnenposition die Praxis, dass unerfahrene und noch unwissende Anwärter zuallererst den alten Initiationsritus der Abreibung durchlaufen müssen – erst wer danach zurückkommt, hat das Recht, »in das Spiel eingeweiht« zu werden. Weiters führt sie aus, wie anschließend das Handwerk des Wrestling Schritt für Schritt gelehrt und in immer komplexere Abläufe zusammengefasst wird: Zuerst wird oftmals stundenlang »nur« dieselbe Bewegung durchexerziert, wie etwa das Abfedern in den Seilen mit anknüpfendem Fall zu Boden, auf den Rücken, mit sofortiger Wiederholung.

Darauf folgt, nach ausreichender Verinnerlichung der Mechanik von kontrolliertem Sturz und seilwippender Dynamik, das Erlernen einfacher Basismoves, wie etwa eines »Slams« auf die Matte. Erst danach wird zu einem gewissen »emotionalen Thema« (wie Rache, Stolz, Bösartigkeit, Aufrichtigkeit etc.) eine Sequenz improvisiert, in der die Neulinge unter Beweis stellen sollen, dass sie nicht nur athletische Aktionen, sondern auch das körperliche Erzählen von Geschichten beherrschen. Gemeinsam mit den anderen Wrestling-Schülern wird dann die künstlerische Erarbeitung begonnen und diskutiert, mit welchen Moves sich welche Regungen am besten ausdrücken lassen, wie man Neigungen klarer gestalten, Gefühle besser auskleiden kann und so weiter. Das Wrestling-Training ist dabei den Arbeitsmethoden von SchauspielerInnen und TänzerInnen in seinen Wesenszügen sehr ähnlich (Mazer 1998, 71f.).

Dies wird von Mazer allerdings um den Zusatz erweitert, dass der Wrestler immer zugleich nach zwei Regelsätzen spielt – einerseits muss dieser seine Darbietung an das vorgespielte *Regelwerk* des »Sports« anpassen, das nach außen hin gilt (man siegt, indem man die Schultern des Gegners während des Anzählens des Ringrichters zu Boden drückt; man verliert, wenn man sich zulange außerhalb des Rings aufhält etc.), andererseits müssen seine Aktionen dem tatsächlichen *Regelwerk* des Spiels genügen (man muss mit seinem Gegner mittels gewisser Codes kommunizieren und darf diesen nicht verletzen).

Mazer (1998, 71) erwähnt in diesem Zusammenhang, dass Wrestler im Wesentlichen lernen, ihre Moves und Aktionen gleichzeitig durchsichtig und undurchsichtig zu machen. Was das nun in der Praxis heißen soll, lässt sich anhand eines konkreten

Beispiels gut verdeutlichen: Ein *Bodyslam* ist der wohl grundlegendste Move im Wrestling-Arsenal überhaupt, bei dem ein Wrestler den anderen an der Schulter und zwischen den Beinen umklammert, hochhebt, entlang der Körperlängsachse um 180 Grad dreht und schließlich mit dem Rücken voran in den Boden »rammt«. Dies mag Außenstehenden als Aktion des »Ausführenden« und damit als Attraktion im Sinne eines ungeheuren Kraftaufwands seitens dieses Akteurs erscheinen. In Wahrheit aber ist ein Bodyslam an Schwergewichten keine größere körperliche Sonderleistung als ein Bodyslam an einem Leichtgewicht, da im Idealfall der »passive« Wrestler den Hauptteil der Arbeit leistet, sich selbst am Knie des Ausführenden abstützt, sich um seinen Gegner und vom Boden hoch wuchtet und also nur noch in eine sichere Position gedreht werden muss, bevor er notgedrungen am Boden aufschlägt – die »wahre« Attraktion liegt hier also woanders, als die Inszenierung es vermuten ließe, nämlich in der Perfektion der Exekution seitens des Wrestlers, *an dem die Aktion durchgeführt wird*.

Gleichzeitig müssen es jedoch beide so wirken lassen, als wäre jener Wrestler, der den anderen hochhebt, in dieser Situation dominant, während derjenige, der zu Boden geworfen wird, zusätzlich Schmerz darstellen muss. Zusammengefasst darf der Bodyslam keine Zweifel daran lassen, dass er genau so funktioniert, wie man dies auf den ersten Blick vermuten würde – dabei muss die Wahrheit dahinter so gut als möglich unsichtbar bleiben, um die Illusion zu wahren. Bereits diese verhältnismäßig simple Aktion macht deutlich, dass beide Wrestler stets das Spielen (von Schmerz und Dominanz) und das Spiel (die Ausführung der Figur) gleichzeitig im Auge behalten müssen: *Zugleich zu verschleiern und zu enthüllen ist also die echte Kunst des Handwerks*.

Der Wrestler Ox Anderson führt diesbezüglich in der Semi-Dokumentation »*I Remember Gorgeous George*« sehr aufschlussreich aus, was Wrestler die ganze Zeit über tun, während sie sich miteinander im Ring befinden. Und die Antwort ist auf den ersten Blick ebenso erstaunlich wie simpel – nämlich: *denken*⁷. Mehr als in jedem anderen Sport seien Wrestler während ihrer Arbeit allem voran große Denker, da jede einzelne ihrer Aktionen einen Ausdruck zu haben hat, inhaltlich Sinn machen muss, perfekt getimt, sicher ausgeführt und im doppelten Sinn des Wortes motiviert (das heißt, sowohl *schlüssig* als auch *enthusiastisch* ausgeführt) zu sein hat.

Für weitere konkrete Beispiele und Beschreibungen der Kommunikationspraxis unter Wrestlern sei an dieser Stelle auf Mick Foley's (2000) Autobiografie »*Have A Nice Day!*« verwiesen, in der sich einige detailliert ausgeführte Fälle finden, an denen die Diskrepanz zwischen Dargestelltem und Darstellendem besonders deutlich wird. Was sich darin jedoch ebenfalls zeigt, ist, dass Wrestling deshalb nicht zwangsläufig unechter sein muss, und im Gegenteil oftmals realere Auswirkungen hat, als das Wissen um seine Machart vermuten ließe – so erlitt Foley während einem seiner Matches eine durchaus echte Gehirnerschütterung, nachdem er ungebremst aus sieben Metern Höhe auf ein Kommentatoren-Pult nahe des Rings fiel, nur um wenige Minuten später auch noch durch ein Käfigdach in den Ring zu stürzen, in Ohnmacht zu fallen und sich zu allem Überfluss auch noch – ebenso real – einen Zahn auszuschlagen (Foley 2000, 659).

7 Verfügbar unter: <http://www.youtube.com/watch?v=96aaXtq8ZsU>, 8. 9. 2010.

Aber letztendlich geht es im Wrestling ohnehin nicht wirklich um die Beantwortung der Frage nach dem Wirklichkeitsgehalt des »Kampfes«, sondern um die performative Zurschaustellung seines eigenen Wissens und Ahnens sowie um das Ausschließen Nichteingeweihter.

3.4 »We do a magic show« – Mystik, Wissen und Wrestling

Auf die Kardinalsfrage, ob Wrestling echt sei, antwortete der Wrestler Ox Anderson ganz pragmatisch: »Du weißt es nicht. *Ich* weiß es.«⁸ Damit sagt er nicht zuletzt, dass es schlichtweg nicht auf die Faktizität konkreter Handlungen und die Echtheit der Einzelteile ankommt, sondern auf jemandens Status als *Eingeweihten*, da genau diese esoterische und exklusive Mystifizierung des Business seitens der Wrestler einen grundlegenden Bestandteil des Spiels ausmacht, den AußenseiterInnen sowieso nicht verstehen können: Je eingeweihter, umso näher ist man der Beantwortung der Frage also automatisch, weil der Schlüssel zu ihrem Verständnis nicht im Binärsystem von Authentisch oder Gefälscht liegt, sondern eine *Geschichte des Glaubens* ist. Wrestler Jeff Jarrett dazu: »Für diejenigen, die glauben, braucht es keine Erklärung. Für diejenigen, die nicht glauben, wird keine Erklärung reichen« (Mortensen 1999).

Das gilt nicht nur für die eigentlichen Matches, sondern für die Gesamtheit des WWE-Universums, dessen TV-Programm auch aus Interviews, Komikeinlagen, Video-Einspielungen und Backstage-Segmenten besteht. Vor allem letztere werden dabei oftmals mit einer »unsichtbaren Kamera« begleitet, die wie im Spielfilm oder in TV-Serien für die AkteurInnen eigentlich nicht existiert. Dies als Teil derselben Show zu verstehen, bei der sich die DarstellerInnen ansonsten des Publikums sehr bewusst sind, verlangt ebenfalls ein gewisses Maß an Glauben bzw. Akzeptanz der Absurdität dieses uneinheitlichen Gesamtuniversums, das die WWE allwöchentlich zur Schau stellt.

Die Frage nach der wahren Funktionsweise von Wrestling wird seitens der Wrestler immer wieder damit beantwortet, dass Wrestling erkenntnistheoretisch nicht anders erfasst werden kann, als partizipativ (teilnehmend) und affektiv (*anteilnehmend*): Die Erkenntnis entsteht nur durch das Erlebnis und kann nicht aus zweiter Hand vermittelt werden. Erst wer selbst in den Ring steigt oder in der Arena mit dabei ist (bzw. im Fernsehen das Ereignis verfolgt), also die Initiation in seine jeweilige Rolle als Wrestler oder Fan erfahren hat, kann davon ausgehend echtes InsiderInnen-Wissen erlangen.

WWE-Vorstand Vince McMahon bringt es wie folgt auf den Punkt: »Wir machen eine Zaubershow. Und wir werden euch nicht sagen, wie unsere Zaubertricks funktionieren« (Mortensen 1999). Genauso, wie auch die Bühnenmagie irgendwann nicht mehr behauptete, ihre Kunststücke wären real, ist auch Wrestling diesen Schritt Richtung Aufklärung gegangen – und ebenso wie die Zauberei verrät man dennoch nicht die Geheimnisse, die den Tricks zugrundeliegen, weil für die Dauer des Erlebnisses gerade dieses mystische Element des Erahnens (aber auch des Nichtwissens) den Reiz der Show ausmacht. Die Grenzen des eingeweihten Kreises sind dabei ebenso wie in der Zauberkunst fließend – hier wie dort kann dank eines Überangebots an Informa-

8 Verfügbar unter: <http://www.youtube.com/watch?v=96aaXtq8ZsU>, 8.9.2010.

tion etwa im Internet prinzipiell jeder mehr erfahren, als die Kodizes der Kunstform ursprünglich vorsehen (auch Nicht-Zauberer, -Zauberinnen finden, wenngleich in der Community verpönt, inzwischen auf Youtube Zaubertrick-Anleitungen).

Wrestling-Fans sind selbst ständig im Begriff, InsiderInnen zu werden, und versuchen zugleich, doch überraschbar zu bleiben; sie pendeln stets zwischen Anteilnahme und Analyse, bewerten also die Machart und fiebern im selben Moment dennoch mit. Daraus ergibt sich ein gegenüber anderen Unterhaltungsangeboten kaum vorhandener Rezeptionsmodus, der im Folgenden genauer untersucht werden soll.

4. »Tune In, Mark Out« – Eine qualitative Inhaltsanalyse von Wrestling-Fans

4.1 Überblick

In diesem Kapitel möchte ich sowohl auf die Kategorien von Wrestling-Fans eingehen, als auch den Versuch unternehmen, diese einer Neubewertung zuzuführen. In der Vergangenheit wurde im akademischen Diskurs über Wrestling oftmals stark vereinfachend und pauschalisierend mit Fans umgegangen und ihre spezifische Bedeutung für das gesamte Erzähluniversum des Wrestling ignoriert – die vorliegende Untersuchung versucht deshalb, dieser Sache gerechter zu werden.

Zu diesem Zweck möchte ich zunächst bereits bestehende Kategorisierungen von Wrestling-Fans vorstellen und dann anhand von Fallbeispielen und Aussagen von Wrestling-Fans einen differenzierten Einblick in die Werte- und Bewertungsschemen der Wrestling-Performance geben.

Für eine genauere Auseinandersetzung mit dem Themenfeld der Fanforschung im Allgemeinen und der Analyse der Wrestling-Fans im Speziellen sei hiermit auf Henry Jenkins III (Sammond 2005), Sharon Mazer (1998) und Marion Wrenn (2007) verwiesen, von denen allem voran Mazer nicht nur dem Untersuchungsgegenstand, sondern auch seinen RezipientInnen selbst am meisten gerecht wird. Sie macht als Wesensmerkmal der Wrestling-Fans die Zurschaustellung des eigenen ExpertInnenwissens aus und streicht heraus, dass Fans durch ihre Anteilnahme und ihre Bewertung der Performance selbst das Ereignis miterzählen bzw. mitbestimmen (ebd., 154).

Um diese Fansphäre jedoch verstehen zu können, bedarf es zuallererst einer Analyse der verschiedenen Kategorien von Fans und Anteilnahme, die im akademischen Diskurs bislang oftmals vernachlässigt wurde.

4.2 Drei Klassen von Fans

Marion Wrenn (2007, 156f.) beschreibt drei von Fans und Wrestlern entwickelte Fan-Typen, die sich mutmaßlich klar voneinander unterscheiden lassen und im wissenschaftlichen Diskurs aufgegriffen wurden: *Smarts* sind dabei die Wrestling-InsiderInnen, *Marks* hingegen die Uneingeweihten. Eine dritte Form bilden die *Smarks*, eine Mischung aus beiden vorangehenden Typen.

Tatsächlich muss man sich bei der Analyse dieser Fan-Kategorien stets bewusst sein, dass selbige ausschließlich von jenen vorangetrieben werden, die sich selbst als

Smarts verstehen. Bei den beiden anderen Kategorien handelt es sich um Fremdzuschreibungen: Marks wird also von *Smarts unterstellt*, nicht viel Ahnung vom Geschäft zu haben. Smarks hingegen werden als Fans bezeichnet, die sich selbst als Eingeweihte sehen, allerdings aus der Sicht der smarten Fans ebenso wenig Ahnung haben. Sie nehmen beispielsweise Geschehnisse als spontan oder improvisiert war, von denen Smarts längst wissen, dass sie lange Zeit im Voraus geplant waren (vgl. Holmes 2004, 80f.).

Im Folgenden sollen jedoch vorrangig die Begriffe Smart und Mark untersucht werden – Smark hingegen kann als Zwischenstufe, die sich genau zwischen den beiden Extremen ansiedeln lässt, im Kontext dieses Artikels vernachlässigt werden.

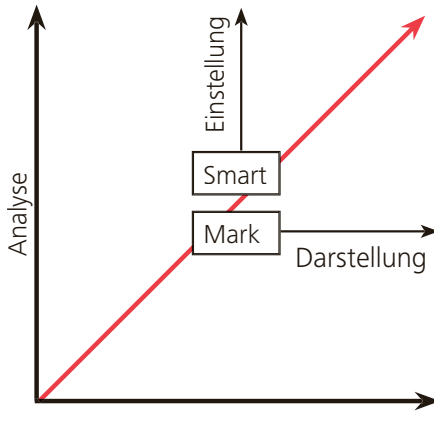
Der Terminus »Mark« leitet sich aus dem Jargon des Zirkus und Karnevals ab (Wrenn 2007, 156), wo besonders gutgläubige und zugleich reiche Kunden am Eingang zur Veranstaltung mit Kreide »markiert« wurden, sodass andere Teile des Zirkuspersonals sie mit Leichtigkeit ausfindig machen und um ihr Geld erleichtern konnten. Ein »Mark« ist also definitionsgemäß – und sogar wörtlich – ein von InsiderInnen (also »smarten« Fans) als Außenseiter *Demarkierter* und im Wrestling äquivalent zum reinen Opfer seiner Anteilnahme verkommene Fan bzw. oft auch derjenige, der aus der Sicht der Smarts tatsächlich glaubt, Wrestling sei echt.

Bewegen wir uns nun allerdings von der Selbstbezeichnung Smart und der Fremdbezeichnung Mark zu einer systematischeren Herangehensweise. Smarts sind nicht zwangsläufig jene Personen, die sich der Materie *ausschließlich* analytisch nähern, wie auch Wrenn (2007, 156) klarstellt, sondern die genau wissen wollen, wie das Spiel gespielt wird, und die hinter die Kulissen blicken; die die Funktionsweise jedes Griffes und den Ablauf jeder Geschichte durchschauen wollen, ohne dass dadurch der Spaß an der Sache gleich verlorengehen muss. Es scheint, dass die einfache Einteilung in »Smart = Insider bzw. Insiderin« und »Mark = der/die Unwissende« dem realen Sachverhalt so nicht gerecht wird. Wie aber können die beiden Kategorien Smart und Mark anders zueinander in Beziehung gesetzt werden?

In einem ersten Schritt muss genauer hinterfragt werden, inwieweit die beiden Fantypen überhaupt als absolute Kategorien gelten: Zum einen muss ernstlich bezweifelt werden, ob Mark als Typus der Wrestling-Fans, die glauben, Wrestling sei echt, überhaupt existiert, da Wrestling seit seinem Bestehen als Showsport von dem Wissen seiner ZuseherInnen lebt, dass hier etwas für jemanden aufgeführt und inszeniert wird. Das bedeutet auch, dass Wrestling-Fans bis zu einem gewissen Grad immer auch Smarts sind – und zwar insofern, als sie stets Bescheid wissen, wie die Inszenierung (zumindest im Groben) funktioniert. Zum anderen ist auch die klassische Definition des Smarts problematisch, weil dieser eben nicht nur analytisch vorgeht und nicht ausschließlich Insider oder Insiderin, sondern auch überraschungsfähiger Fan ist.

Smart und Mark sind also keine absoluten Kategorien und stehen im Austausch miteinander bzw. weisen fließende Grenzen auf: Ein Fan, der sich während des Live-Events als grölender, jubelnder Mark präsentiert, mag im nachträglichen Diskurs (etwa in Form von Forumsdiskussionen, Rezensionen etc.) durchaus analytisch vorgehen. Umgekehrt können Fans, die sich selbst als »wissende« Smarts begreifen, beim Live-Event ebenso Anteil nehmen und mitjubeln.

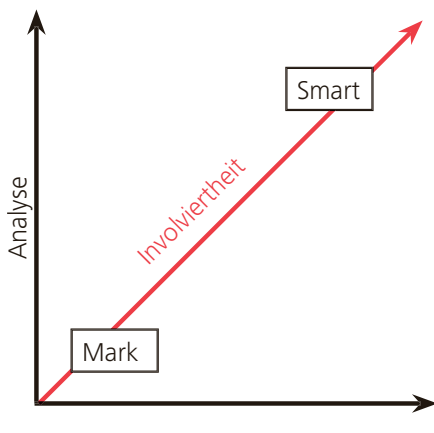
Fan-Modell 1: Smart und Mark als Wahrnehmungsmodus – affektive Darstellung beim Live-Event, analytische Einstellung in der Kritik.



in etwa zu vergleichen mit der Abstufung zwischen »Gelegenheitsfans«, die eine Sache spaßeshalber im Fernsehen verfolgen, und »Hardcore-Fans«, die sich intensiv und kontinuierlich sämtlichen Teilaspekten widmen.

Dieser Definition zufolge wären Marks nur dadurch von Smarts zu unterscheiden, als erstere sich weniger für *alle* Facetten des Wrestling begeistern, sondern vielmehr für

Fan-Modell 2: Smart und Mark anhand ihrer graduellen Involviertheit – nicht, wieviel man weiß, sondern wieviel man wissen will, entscheidet.



Das Event, das Erlebnis oder auch Wrestling als reines Unterhaltungsprogramm (siehe Abbildung 2). Je nach Bedarf und Situation können Fans also zwischen den Wahrnehmungsmodi hin und her wechseln.

Eine andere mögliche Herangehensweise bestünde darin, Marks und Smarts anhand ihrer *graduelleren Involviertheit* in das Thema zu unterscheiden. Gemeint ist damit das Ausmaß der Beschäftigung eines Fans mit dem gesamten Wrestling-Universum,

als erstes das Event, das Erlebnis oder auch Wrestling als reines Unterhaltungsprogramm (siehe Abbildung 2). Beide Fan-Arten gehen dabei in gleichen Maßen affektiv und analytisch mit dem Material um – allerdings mag es einem Mark ausreichen, die Matches zu sehen und zu analysieren, während ein Smart z. B. genau wissen will, welche firmenpolitischen Entscheidungen hinter diesen stehen, was im Hintergrund zu diesen führte, was die Wrestler (außerhalb ihres Charakters) darüber denken und so weiter.

Ich möchte im weiteren Verlauf für eine Synthese aus Modell 1 und 2 plädieren, die versuchen soll, den Wrestling-Fans gerecht zu werden. Während des Ereignisses dominiert meist die Ausstellung der Mark-Attribute, wohingegen beim Verfassen von Rezensionen und dem nachträglichen Diskutie-

ren in der Fansphäre Smart-Attribute im Vordergrund stehen. Entscheidend ist diese Klassifizierung auch deshalb, weil diese klarmachen soll, dass im Rahmen von Rezensionen wie jenen, die die Grundlage für Kapitel 4.3 darstellen, ausschließlich Smart-Attribute der Wrestling-Fans untersucht werden. Für eine eingehende Auseinandersetzung mit Mark-Eigenschaften wäre eine umfangreiche Feldstudie mit teilnehmender Beobachtung notwendig.

4.3 Kategorisierung von Anteilnahme

Die folgende Untersuchung entstand im Rahmen der Recherche meiner Diplomarbeit »*It's still real to me, damn it! Professional Wrestling – Performance, Fake, Film und Fantasy*« (Lust 2010). Als Grundlage für die folgende Analyse von Wrestling-Fans dienen sämtliche Rezensionen (im Umfang von jeweils ca. 500 Wörtern), die Fans innerhalb eines Jahres zwischen Wrestlemania 24 und Wrestlemania 25 (dem bedeutendsten Großereignis des Jahres) auf der Website www.pwtorch.com zur Veröffentlichung einreichten. Die Auswahl dieser konkreten Website ist damit begründet, dass Pro Wrestling Torch derzeit etwa 15.400 individuelle BesucherInnen täglich zählt⁹ – die einzige besser besuchte Wrestling-Seite ist die aus dem Zusammenschluss aus *Figure Four Weekly* und dem *Wrestling Observer* entstandene www.f4wonline.com mit ca. 20.020 BesucherInnen pro Tag¹⁰: Diese stellt jedoch großteils kostenpflichtigen Inhalt zur Verfügung und erschwert damit potenziell rezensierenden Fans einen einfachen Zugang.

Verwendung finden dabei ausschließlich jene Rezensionen, die von redaktionell nicht beteiligten Fans über die monatlich stattfindenden Großveranstaltungen der WWE (World Wrestling Entertainment) verfasst wurden. Zitiert werden die VerfasserInnen mit jenem Namen, den sie freiwillig am Anfang ihrer Rezensionen angaben. Sämtliche Rezensionen zwischen dem 30. 3. 2008 und dem 5. 4. 2009 wurden in ihrer Gesamtheit gelesen und methodisch einer kontextbezogenen, hermeneutischen Inhaltsanalyse unterzogen (vgl. Atteslander 2008, 181f.), aufgrund derer schließlich die Kategorienbildung erfolgte. Entscheidend für diese Kategorienbildung und die Hervorhebung einzelner Zitate waren vor allem zwei Kriterien:

1. Eine eigenständige Bedeutung der Rezensionen, d. h. kein bloßes Reproduzieren von Phrasen oder unbegründeten, rein geschmäckerischen Aussagen wie »gefällt/gefällt nicht«.
2. Darauf aufbauend die bewusste schriftliche Ausstellung des eigenen ExpertInnenstatus, d. h. Kundtun eigener Anteilnahme, Abneigung oder Analyse abseits der reinen Bewertung.

Nach eingehender Analyse dieser Primärtexte lassen sich folgende sechs Evaluierungskategorien und Rezeptionsmodi in der schriftlichen Performanz von Wrestling-Fans herausfiltern, die eine vollständige Systematisierung aller im Untersuchungszeitraum vorgefundenen Aussagen ermöglichen:

⁹ Verfügbar unter: <http://websiteshadow.com/pwtorch.com>, 8. 9. 2010.

¹⁰ Verfügbar unter: <http://websiteshadow.com/www.f4wonline.com>, 8. 9. 2010.

I. Anteilnahme/ »Mark out«:

Eine Reihe von Aussagen reflektiert bewusst darüber, welchen Grad an Involviertheit ihnen ein konkretes Moment, Match oder Event verschafft oder ermöglicht. So bemerkt etwa Morgan Ruble bezüglich *Wrestlemania 24*, dass die allgemeine Aura und empfundene Besonderheit des Events vergleichbar mit jener des Super Bowl (dem jährlichen Football-Endspiel der NFL) ist und sich nicht ausschließlich mit einer Bewertung der athletischen Qualität wiedergeben lässt: »Eine *Wrestlemania* niedrig zu bewerten ist, wie einen Super Bowl niedrig zu bewerten. Es ist eben immer lustig, sich mit seinen Leuten zu treffen und es anzuschauen.«¹¹ Es ist hier das rituelle Schauerlebnis mit der rituellen Veranstaltung gleichgesetzt – das Besondere des Augenblicks alleine schafft bereits erhöhte Anteilnahme, der man sich auch nicht erwehren will.

II. Technik/ »Wrestling Moves«:

Dem Wesen des Wrestling entsprechend, weist diese Kategorie starke Überschneidungen mit der im Anschluss unter Punkt 3 angeführten Bewertungseinheit von *Kayfabe*¹² auf, da eine Kritik an der Leistung bzw. Ausführung immer auch mit einer Kritik an der Glaubwürdigkeit derselben einhergeht. Der Rezensent Michael C. Grimaldi analysiert das Match zwischen Shawn Michaels und Batista bei der WWE-Großveranstaltung *Backlash* wie folgt: »Ich kann verstehen, warum manche sagen, das Match sei zu methodisch, aber ich fand es eine viel realistischere Taktik für jemanden von Michaels' Größe, Batista auf den Boden zu zwingen und war von seiner Arbeit auf der Matte wirklich sehr beeindruckt. Seine Aufgabegriffe sind geschmeidig und sehr gut ausgeführt.«¹³

Fans analysieren und diskutieren also konkrete Aktionen im Hinblick auf ihre Exzellenz und Virtuosität: Sie geben als »InsiderInnen« Expertisen ab und legitimieren neben dem eigentlichen Material auch ihre eigene Involviertheit in selbiges.

III. Erzähluniversum/ »Kayfabe«:

Heutzutage gibt es praktisch kein geschlossenes Wrestling-Universum mehr – wie auch bei anderen Unterhaltungsformen gibt es rund um das eigentliche Programm genügend Infos zu Hintergründen der Stories und Biografien der Stars, Gerüchte um kommende Entwicklungen sowie Wikis mit allen möglichen Inter-

11 »Rating a *WrestleMania* low is like rating a ›Super Bowl‹ low. It's still fun to get together with the gang and watch.« Verfügbar unter: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_31264.shtml, 8. 9. 2010.

12 »*Kayfabe*« meint einen in Anlehnung an die (Kinder-)Geheimsprache »Pig Latin« entstandenen Tarnbegriff für »Fake«, der ursprünglich zum Schutz innerbetrieblicher Geschäftsgeheimnisse verwendet wurde. Wrestling verband sich damals noch mit dem Kodex, demzufolge die wahre Natur des Showsports vor AußenseiterInnen verborgen zu werden hatte. Heute bezeichnet der Terminus die Gesamtheit aller beabsichtigten Vorgänge innerhalb des Erzähluniversums (Mazer 1998, 22f.).

13 »I can see people saying it was too methodical, but I found it a more realistic tactic for someone Michael's [sic] size to try to beat Batista by breaking him down and I have been really impressed with Michaels's mat work. His submissions are smooth and really executed well.« Verfügbar unter: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_25420.shtml, 8. 9. 2010.

pretationen und Forumdiskussionen, sodass diese oftmals bereits zum Teil der Erzählung werden. Dies legt die Vermutung nahe, heutige KonsumentInnen wären ob ihrer Aufgeklärtheit immun gegen die Absicht der ProduzentInnen und damit folglich immer schlauer als das Material, das sie ansehen.

Dennoch zeugen die Ausführungen mancher RezensentInnen davon, dass diese auch von ihrer vermeintlich analytischen Positionen manchmal noch dem »Trugbild« der MacherInnen aufsitzen können, und damit der von ihnen erwarteten Reaktion erstaunlich präzise nachkommen.

Brian Jaffe merkt in seiner Rezension des Events *Cyber Sunday* an, dass die ewige Geschichte von Publikumsliebbling Jeff Hardy als ultimativem Underdog, der sein Ziel immer knapp aber dennoch verfehlt, ihn zusehends frustrierte – und gibt dem Kreativteam, den ProduzentInnen, der WWE insgesamt dafür die Schuld: »Triple H vs. Jeff Hardy war, wie immer, großartig. Ich bin langsam wirklich frustriert, dass die WWE Hardy den Titel nicht halten lassen will. Bald werden Fans aufhören, ihn als glaubwürdig zu sehen, wenn er weiterhin nur gegen Hunter (Triple H, Anm.) verliert.«¹⁴ Brian legt ironischerweise gerade durch seine Aussage Zeugnis darüber ab, dass die WWE ihr dramaturgisches Ziel des ewig knapp verlierenden Herausforderers, der am Ende der Fehde umso emotionsgeladener gewinnt, nur allzu gut erreicht hat: Die ExpertInnenhaltung schützt demnach nicht davor, genau jene Reaktion zu zeigen, die seitens der WWE-ProduzentInnen gewünscht wird.

IV. Kreativ-Kritik/ »Backstage Politics«:

Das eben angeführte Beispiel greift zum Teil bereits in den nächsten Modus über, wo es vorrangig um die Kritik an der übergeordneten, außerhalb des Wrestling als Darstellungsform verorteten »Politik« hinter den Kulissen geht und folglich auch an bornierten Boss-Entscheidungen und Vetternwirtschaft – wenn nicht sogar dem Wirtschaftsaspekt des Wrestling im Allgemeinen. Chris Glavin verschafft im Hinblick auf Hardys allmählich enttäuschende Niederlagenserie seiner Frustration mit etwas Zynismus Luft – und schießt sich auf den langweilig gewordenen Dauersieger Triple H ein, der zu allem Überfluss Schwiegersohn des WWE-Vorstands Vince McMahon ist: »Ich habe heute keine Triple H-Rufe gehört. Ich habe auch keine HBK-Rufe gehört. Keine für Y2J (weitere Wrestler der WWE, Anm.). Ich habe Hardy gehört. Ich schätze, wenn man für McMahon-Nachkommen sorgt, bekommt man dennoch, was man will, ganz egal wie luftleer und langweilig deine Vorstellung ist. Ich schätze, ich werde wohl für die nächsten acht Wochen dieselben luftleeren, langweiligen Interviews über den »King of Kings« und allwöchentliche Vorschlaghammer-Auftritte zu hören bekommen. Das ist ja so originell! Das ist so WWE!«¹⁵

14 »Triple H vs. Hardy, as usual, was awesome. I'm getting really frustrated that WWE won't let Hardy have the belt. Soon, fans are just going to stop buying him as credible if he keeps losing to Hunter.« Verfügbar unter: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_27479.shtml, 8. 9. 2010.

15 »I didn't hear any Triple H chants tonight. I didn't hear any HBK chants. No Y2J. I heard Hardy. I guess when you are providing future generation McMahons you can have your way, no matter how

In einem anderen Fall fällt die Kritik an der InsiderInnen-Politik der WWE aber auch weniger negativ aus – so nimmt Jeremy Quist auf Mark Henrys Titelgewinn bei *Night of Champions* Bezug und vermerkt: »Ich weiß, dass sie (die WWE-Kreativen, Anm.) nur den Michael Hayes-Vorfall gutzumachen versuchen, aber ich war dennoch froh zu sehen, wie Mark Henry den Gürtel gewann.«¹⁶ Gerüchten zufolge wurde Henry nämlich »nur« mit dem Titel honoriert, weil Produzent und Kreativchef Michael Hayes ihn betrunken einen »Nigger« genannt hatte¹⁷.

V. (Film-)Ästhetische Aufbereitung/ »Style«:

Auch in den folgenden beiden Wertungskategorien kommt es zu teilweisen Überschneidungen, die sich materialtreu nur durch die Gewichtung des einen oder anderen Aspekts voneinander abtrennen lassen. In jedem Fall geht eine Kritik der filmästhetischen Aufbereitung immer von einer *beschreibenden* Position aus, während Metakritik (siehe nächster Punkt) oftmals *vorschreibend* fungiert (also Aktionsbedarf an die ProduzentInnen signalisiert und die eigene Position gegenüber dem Produkt herausstreicht).

John Keating beschreibt die Inszenierung von Ric Flairs finalem Match bei *Wrestlemania 24* voller Bewunderung so: »Die Aufnahme von Flairs Gang zum Ring und der explodierenden Feuerwerkskörper am Himmel hinter ihm ist eine großartige ikonische Aufnahme, mit der man sich an ihn erinnern wird.«¹⁸ Wrestling-Fan Kevin macht noch deutlicher auf die MacherInnen aufmerksam, wenn er bezüglich desselben Events die Handhabung des (im TV kaum bemerkbaren) Stromausfalls erwähnt: »Großen Respekt an das WWE-Produktionsteam für die Handhabung des Stromausfalls. Der Citrus Bowl (Veranstaltungstadium, Anm. M. L.) sah wirklich unglaublich aus.«¹⁹ John Pagano wird sogar noch etwas präziser, indem er den Akteur der Inszenierung – den Regisseur oder treffender als »line producer« bzw. Herstellungsleiter bezeichneten Kevin Dunn – konkret benennt, hingegen wenig Positives an ihm und seiner televisuellen Stilisierung äußert: »Kevin Dunn bekommt für heute eine Fünf, die Wrestler eine Eins minus. ÜBER-PRODUZIERT. Dunn ist als Produzent/ Regisseur völlig überbewertet, was die gesamte Gehaltsliste der Nicht-Wrestler in der WWE reflektiert – keinerlei Ver-

drawn out and boring your act is. I guess I get to listen to eight weeks of drawn out, boring groaning promos about the King of Kings and weekly sledgehammer appearances. It's so original! It's SO WWE!« Verfügbar unter: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_24537.shtml, 8. 9. 2010.

16 »I know that they are just making up for the Michael Hayes incident, but I was glad to see Mark Henry win the strap.« Verfügbar unter: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_26083.shtml, 8. 9. 2010.

17 Verfügbar unter: <http://www.t TMZ.com/2008/04/23/wwe-writer-allegedly-dishes-racist-smackdown/>, 8. 9. 2010.

18 »The shot with Flair walking to the ring and fireworks exploding in the sky behind him is a great iconic shot for him to be remembered with.« Verfügbar unter: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_25095.shtml, 8. 9. 2010.

19 »Also, kudos to the WWE production team for handling the power outage. The Citrus Bowl looked insane.« Verfügbar unter: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_25112.shtml, 8. 9. 2010.

antwortlichkeit.«²⁰ Dies markiert den Übergang zur sechsten und letzten Kategorie dieser Systematisierung:

VI. **Metaebene/ »Kritikkritik«:**

Kritik auf Metaebene und Kritik der ästhetischen Aufbereitung mögen vorrangig als ident erscheinen, unterscheiden sich aber maßgeblich im Modus des Diskurses, den Fans der Sache gegenüber einnehmen: Entweder ist man am Material und der Bewertung seiner Qualität interessiert, oder aber man abstrahiert von diesem Material auf erzählerische Schemata und bespricht diese, indem man ihre Glaubwürdigkeit und Gültigkeit hinterfragt.

Die vorangegangene Kritik Kevin Dunns kommt diesem vorschreibenden Anspruch bereits sehr nahe – ausgeführt findet man ihn jedoch bei Eric Gall, der überdeutlich die Unsichtbarkeit der Wrestling-Inszenierung im Rahmen der WWE-Events ankreidet und sich dabei einer überaus interessanten Sprache bedient: »Der Trick mit der ›auf magische Art unterbrechenden Einzugsmusik‹ ist total ausgelutscht und unlogisch, aber es wird mit so einer Regelmäßigkeit benutzt, dass es neben dem ›alleswissenden Sound-Typen‹ und dem ›unsichtbaren Backstage-Kameramann‹ nur ein weiterer Wesenszug der WWE geworden ist.«²¹

Vorschreibende Metakritik kann jedoch nicht nur die ästhetische Realisation der, sondern auch die performative Grundeinstellung gegenüber Wrestling-Events meinen – oder anders: Auch das Einbeziehen anderer Fan-Haltungen und deren Kritik kann hierunter fallen, wie sich in der Rezension von Joe Daoud zeigt, der pragmatisch anmerkt: »Jede Person, die sagt, dass diese Veranstaltung grauenhaft war und die weniger wichtigen Matches furchtbar waren, versucht nur, pingelig zu sein und anzugeben.«²² Hier wird interessanterweise Kritik an der oftmals haarpalterischen Kritik von smarten Fans geübt.

Wie sich anhand der ausgearbeiteten Kategorien zeigt, gibt es sechs unterschiedliche Aspekte der Analyse und Anteilnahme, anhand derer hochinvolvierte Wrestling-Fans ihren Gegenstand evaluieren: Sie reflektieren über ihre eigene Schaulust (Kategorie I), bewerten sportliche und darstellerische Aspekte (Kategorie II) und deren Glaubwürdigkeit bzw. innere Logik (Kategorie III), üben Kritik am strukturellen Aufbau und dessen Motivation (Kategorie IV), hinterfragen den Stil der TV-Aufbereitung (Kategorie V) und diskutieren nicht zuletzt das gesamte Wrestling-Programmgefüge sowie den eigenen Fan-Status aus analytischer Distanz (Kategorie VI). Erst die Berücksichti-

20 »Kevin Dunn gets an ›F‹ tonight, the wrestlers get an A-. OVER-PRODUCED. Dunn is so overrated as a producer/director, which typifies the entire WWE non-wrestler payroll – no accountability.« Verfügbar unter: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_25763.shtml, 8.9.2010.

21 »The ›magically interrupting entrance music‹ trick is totally overused and illogical, but it's done so frequently that the ›all-knowing sound truck guy‹ is just another sports entertainment entity like the ›invisible backstage cameraman.« Verfügbar unter: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_27135.shtml, 8.9.2010.

22 »Any person says that this event was horrible and the undercard was terrible is trying to nitpick and show off.« Verfügbar unter: http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feedback_17/article_24346.shtml, 8.9.2010.

gung sämtlicher Gesichtspunkte ermöglicht einen fundierten Einblick in die Kommunikations- und Ausdrucksstrategien heutiger Wrestling-Fans.

Wichtig ist weiters der *Prozesscharakter* der Wrestling-Fans allgemein, da Fans ihr Wissen gemeinsam mit ihrer Anteilnahme an jedem neuen Event erweitern (vgl. Mazer 1998, 6). In diesem Kontext unterzieht Mazer auch den Begriff der *suspension of disbelief* einer neuerlichen Prüfung (ebd.), und postuliert, dass Fans nicht so sehr ihren Unglauben ausschalten, sondern vielmehr nach den vereinzelt Momenten suchen, an die geglaubt werden darf – sie sehen durch den Fake auf das Reale und verstehen ihr Fan-Sein als Praktik performativer Selbstdarstellung und aktiver Lebensgestaltung (vgl. Sammond 2005, 10).

5. Zentrale Ergebnisse und Ausblick

Wie zu zeigen versucht wurde, definiert sich sowohl Wrestling selbst als auch seine Fans über Vielgestaltigkeit und das prozesshafte Ausstellen bzw. Aneignen von ExpertInnenwissen. Während Wrestling als TV-Programm ein allgemein zugängliches Kulturangebot bietet, das von jedermann konsumiert werden kann, belohnt seine spezifische Ästhetik und Athletik vor allem »eingeweihte« Fans mit einer zusätzlichen Ebene des Genusses, die sich nicht ohne profundes Verständnis von Machart, Match-Dynamik und Dramaturgie erschließen lässt.

Dabei pendeln Wrestling-Fans stets zwischen Anteilnahme und Analyse, evaluieren das Gesehene zugleich entlang seiner Erzählungs-Achse und im Hinblick auf das dahinterstehende Handwerk. Nach einer eingehenden Untersuchung von Fan-Rezensionen kann Sharon Mazers Aussage (1998, 6) bestätigt werden, dass sich Wrestling-Fans tatsächlich weniger über ein »Abschalten des eigenen Unglaubens«, als vielmehr über die »Suche nach dem Moment des Glaubhaften, Echten« definieren, und im Zuge dessen das gesendete Programm permanent einer kritischen Bewertung unterzogen wird.

Weiters wurde das zugrundeliegende Programm selbst – also die Kämpfe und ihre dazugehörigen Fehden, sowie Show-Einlagen und Interviewsegmente, die alle gemeinsam eine WWE-Sendung ausmachen – als *Spiel* klassifiziert, das zwischen Publikum und Wrestlern, aber auch zwischen Wrestlern untereinander abläuft, und das als wett-kampfähnliche, tanzverwandte Performance die Elemente Ästhetik und Spannung über eine reine Ergebnisproduktion stellt, während die Frage »Wird es glücken?« gleich in mehrfacher Bedeutung realisiert wird (»Suspension of disbelief«, Kritik an Drehbuch und Dramaturgie, Kritik an Ästhetik und Athletik).

Die Anteilnahme der Fans am Event ist dabei ebenso elementar wie die Analyse desselben, da Wrestling als Performance vom Feedback seines Publikums abhängt und die Akteure im Ring ihre Darbietung an eben diesem ausrichten. Gleichzeitig erschafft die Analyse, die von Fans nachträglich u. a. auf Websites wie www.pwtorch.com vorgenommen wird, ein eigenes »Fan-Universum«, in dem der Austausch von Meinungen und die Zurschaustellung von InsiderInnen-Wissen selbst zu einer Art Performance seitens der RezipientInnen wird.

Ziel weiterer Untersuchungen sollte es sein, diese *Fan-Performance* eingehender zu beleuchten, die ihrerseits ebenso ausgefeilt und wesentlich für Wrestling ist, wie die Aktionen der AthletInnen im Ring.

Die genannten Punkte sollen einen Ausgangspunkt für eine umfassende medien- und rezeptionswissenschaftliche Theorie über Wrestling bieten. Das Hauptaugenmerk sollte dabei auf der spannenden Frage liegen, inwieweit Wrestling als Hybridunterhaltungsform die hier ausgeführte spezielle Rezeptionshaltung seiner Fans bedingt oder überhaupt erst möglich macht.

6. Literatur

- Artaud, Antonin (1958) *The Theater and its Double*. New York.
- Atteslander, Peter (Hg.) (2008) *Methoden der empirischen Sozialforschung*. Berlin.
- Barthes, Roland (2007/1957) *The World of Wrestling*. In: *Mythologies*. London, 15–25.
- Robert-Stützel, Sabine (2000) *Frömmigkeit und Symbolspiel. Ein pastoralpsychologischer Beitrag zu einer evangelischen Frömmigkeitstheorie*. Göttingen.
- Calhoun, Bob (2008) *Beer, Blood and Cornmeal. Seven Years of Incredibly Strange Wrestling*. Toronto.
- Fischer-Lichte, Erika (2004) *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a. M.
- Foley, Mick (2000) *Have A Nice Day! A Tale of Blood and Sweatsocks*. New York.
- Hackett, Thomas (2006) *Slaphappy. Pride, Prejudice and Professional Wrestling*. New York.
- Hitzler, Ronald (2006) *Vagabundierende Geister. Skeptizismus, Irrsinn und Narretei als Irritationen der Wirklichkeit*. In: Gebhardt, Winfried/ Hitzler, Ronald (Hg.) *Nomaden, Flaneure, Vagabunden. Wissensformen und Denkstile der Gegenwart*. Wiesbaden, 67–83.
- Holmes, Michael (2004) *Parts unknown: wrestling gimmicks and other works*. Toronto.
- Huizinga, Johan (2006) *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbeck bei Hamburg.
- Kerrick, George E. (1980) *The Jargon of Professional Wrestling*. In: *American Speech* 55, Nr. 2. 142–145.
- Kreit, Alex (1998): *Professional Wrestling and its Fans. A Sociological Study of the Sport of Pro-Wrestling*, verfügbar unter: <http://www.solie.org/articles/pwandfans.html>, 8. 9. 2010.
- Lister, John (2005) *Slamthology. Collected Wrestling Writings 1991 – 2004*. London.
- Lust, Markus (2010) *It's still real to me, damn it! Professional Wrestling – Performance, Fake, Film und Fantum*. Diplomarbeit Universität Wien. Wien.
- Mazer, Sharon (1998) *Professional Wrestling. Sport and Spectacle*. Mississippi.
- Morton, Gerald/ O'Brien, George (1985) *From Wrestling to Rasslin: An Ancient Sport to American Spectacle*. Ohio.
- Pfaller, Robert (2002) *Die Illusionen der anderen. Über das Lustprinzip in der Kultur*. Frankfurt a. M.
- Phelan, Peggy (1996) *The politics of performance*. New York.
- Sammond, Nicholas (ed.) (2005) *Steel Chair to the Head. The Pleasure and Pain of Professional Wrestling*. Durham.
- Schiller, Friedrich (2000) *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Stuttgart.
- Wrenn, Marion (2007) *Managing doubt: professional wrestling jargon and the making of »smart fans«*. In: Calhoun, Craig/ Sennett, Richard (ed.) *Practicing culture*. New York, 149–170.

7. Filmographie

- Mortensen, Chris (1999) *The Unreal Story of Pro Wrestling*. USA.

8. Internetadressen

- http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feed-back_17/article_24346.shtml, 8. 9. 2010.
- http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feed-back_17/article_24346.shtml, 8. 9. 2010.

- http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feed-back_17/article_24537.shtml , 8. 9. 2010.
- http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feed-back_17/article_25095.shtml , 8. 9. 2010.
- http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feed-back_17/article_25112.shtml , 8. 9. 2010.
- http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feed-back_17/article_25420.shtml , 8. 9. 2010.
- http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feed-back_17/article_25763.shtml , 8. 9. 2010.
- http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feed-back_17/article_26083.shtml , 8. 9. 2010.
- http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feed-back_17/article_27135.shtml , 8. 9. 2010.
- http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feed-back_17/article_27479.shtml , 8. 9. 2010.
- http://pwtorch.com/artman2/publish/Torch_Feed-back_17/article_31264.shtml , 8. 9. 2010.
- http://pwtorch.com/artman2/publish/WWE_News_3/article_43643.shtml , 9. 9. 2010.
- <http://tvbythenumbers.com/2010/08/31/usa-keeps-its-place-in-the-sun-during-the-last-week-of-august/61720> , 7. 9. 2010.
- <http://websiteshadow.com/pwtorch.com> , 8. 9. 2010.
- <http://websiteshadow.com/www.f4wonline.com> , 8. 9. 2010.
- <http://www.solie.org/articles/pwandfans.html> , 8. 9. 2010.
- <http://www.t TMZ.com/2008/04/23/wwewriter-all-egedly-dishes-racist-smackdown/> , 8. 9. 2010.
- <http://www.wrestlescoop.com/info/dictionary.shtml> , 9. 9. 2010.
- <http://www.wwe.com/shows/wrestlemania/history/wm3/factsstats/> , 8. 9. 2010.
- <http://www.youtube.com/watch?v=96aaXtq8ZsU> , 8. 9. 2010.
- <http://www.youtube.com/watch?v=96aaXtq8ZsU> , 8. 9. 2010.
- <http://yearinreview.yahoo.com/2009/top10#3wwe> , 9. 9. 2010.

Kontakt:

laschlo_lust@gmx.net