

"Das ist einfach so ein Teil von mir...": Fan-sein und Fan-Identität als resonanter Interaktions- und Erfahrungsraum

Völcker, Matthias

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Völcker, Matthias: "Das ist einfach so ein Teil von mir...": Fan-sein und Fan-Identität als resonanter Interaktions- und Erfahrungsraum. In: *kommunikation @ gesellschaft* 17 (2016). 27 pages. URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-48336-2>

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.

„Das ist einfach so ein Teil von mir...“¹: Fan-sein und Fan-Identität als resonanter Interaktions- und Erfahrungsraum

Matthias Völcker (Göttingen)

Zusammenfassung

Der Aufsatz geht am Beispiel von Star Wars-Fans der Frage nach, welche Bedeutung ein Fan-gegenstand für die Konstitution der Identität haben kann. Hierfür stellt der Beitrag die Ergebnisse einer Interviewstudie vor, deren empirisches Material nicht nur Einblicke in die Praxen des Fan-Seins eröffnet, sondern auch die emotionale und identitätsbezogene Relevanz eines solchen Phänomens für seine Anhängerinnen und Anhänger veranschaulicht. Der Beitrag rekonstruiert die damit verbundenen kommunikativen Aushandlungsprozesse, die einerseits in Auseinandersetzung und Anverwandlung mit dem Fanobjekt bestehen, aber auch mit relevanten Bezugspersonen verknüpft sind und eine spezifische Beziehungsstruktur beschreiben.

1 Fans und Fan-sein

Fans und ihre Praxen sind in den deutschsprachigen Sozialwissenschaften, mit Ausnahme empirischer Arbeiten über Fußball- oder andere Sportfangruppen, ein vernachlässigtes und randständiges Forschungsgebiet geblieben. Und das obwohl auch hierzulande *Fans* in ganz unterschiedlichen Bereichen allgegenwärtig sind. Thomas Schmidt-Lux fasst den Forschungsstand und das entsprechende -interesse an „der“ Sozialfigur des Fans wie die empirische Auseinandersetzung mit Fanphänomenen überspitzt zusammen und charakterisiert es als eines, das „zwar weitverbreitet ist, zugleich aber aus wissenschaftlicher Perspektive nicht unbedingt intensiv bearbeitet ist. Fans sind zwar auch für die akademische Welt irgendwie amüsant und unterhaltsam – allzu nahe will man ihnen dann aber doch nicht kommen“ (Schmidt-Lux 2014: VII). Eine Definition darüber, was Fans sind, könnte damit beginnen, dass Fans eine langfristige, sehr leidenschaftliche Beziehung zu *ihrem* Fangegenstand eingegangen sind, einen Gegenstand mit dem sie sich nicht nur identifizieren, sondern „in den“ sie Geld und Zeit investier(t)en und eine emotionale Bindung aufbauten (vgl. Roose et al. 2010: 12). Dabei greifen sie auf bestimmte Codes und Symbole zurück, mit deren Hilfe Fans *ihr* Fan-sein – offen, offensiv oder versteckt und im Verborgenen – als eine individuell wie biografisch relevante Eigenheit symbolisch vermitteln, inszenieren und präsentieren. Fans und das durch sie konstituierte Fandom können darüber hinaus als interessengetriebene Geschmacksgemeinschaft beschrieben werden, deren Akteure sich durch und über die Akkumulation von populärkulturellem, symbolischem Kapital (vgl. Mikos 2010: 111) im sozialen Raum positionieren und definieren, einen Raum den sich Individuen – Fans – konstruktiv aneignen (vgl. Skrobanek/Jobst 2010: 205). Winter beschreibt Fans als

¹ Der Titel basiert auf einem Zitat eines Interviewteilnehmers.

Menschen, die „enthusiastisch und exzessiv ihrer Leidenschaft nachgehen“ (Winter 1993: 71; zit. nach Roose et al. 2010: 10) und Matt Hills stellt fest, dass

„[e]verybody knows, what a ‚fan‘ is. It’s somebody who is obsessed with a particular star, celebrity, film, TV programme, band; somebody who can produce reams of information on their object of fandom, and can quote their favoured lines or lyrics, chapter and verse. Fans are often highly articulate. Fans interpret media texts in a variety of interesting and perhaps unexpected ways. And fans participate in communal activities – they are not ‚social atomised‘ or isolated viewers/readers.“ (Hills 2002: xiii)

Das Feld der Fanobjekte wie entsprechender -szenen und -praxen ist hochgradig komplex wie divers. Fans wie Fangemeinschaften können als Begleitphänomene des Modernisierungsprozesses aufgefasst werden, die „durch Individualisierungs- und Differenzierungsprozesse und nicht zuletzt den rasanten Bedeutungszuwachs von Freizeit und Freizeitaktivitäten hervorgebracht wurde[n]“ (Schmidt-Lux 2014: 2). Die Relevanz von Fan-sein und des Fandoms², etwa für das Selbstverständnis oder die sozialen Beziehungen, zeigen sich nicht nur in einer zunehmenden Professionalisierung und dem Grad der Organisiertheit, einer zunehmenden Ausdifferenzierung innerhalb von Fangruppen, dem Zuwachs und der Bedeutung „der feinen Unterschiede“ (vgl. Bourdieu 1987) innerhalb und zwischen diesen, sondern auch in einer wachsenden Ökonomisierung und Kommerzialisierung (vgl. Schmidt-Lux 2014: 12). Fans und Fandom sind ein Massenphänomen bei gleichzeitiger Individualisierung der Fankultur(en). Fanobjekte sind in der Art, wie sie Fan-sein konstituieren, nicht vorstrukturiert; sie erlauben vielfältige wie variable, interpretationsoffene Zugänge. Fan-sein hinterlässt ‚tiefe Spuren‘ im Selbstverhältnis, hat Einfluss auf die Art sich zu verstehen, zu erleben, sich in der sozialen Welt zu verorten und letztendlich auch zu handeln (vgl. Sandvoss 2011: 408; Wegener 2008; Völcker 2016).

Vorliegender Aufsatz befasst sich aus einer sozialisationstheoretischen Perspektive mit diesen Praxen des Fan-seins am Beispiel von Star Wars-Fans. Er geht insbesondere der Frage nach, wie sich Fan-sein als Merkmal kommunikativer Aushandlungsprozesse, einerseits mit dem Fangegenstand, aber auch mit anderen Fans, entwickelt und welche Rolle und Funktion all diese Aspekte für die Konstitution der Identität und das Selbstverständnis seiner Anhängerinnen und Anhänger haben. Ziel des Aufsatzes ist es einerseits die damit verbundene identitätsbezogene Bedeutung eines populärkulturellen Phänomens zu erschließen, andererseits die performativen Praxen in der Auseinandersetzung und Anverwandlung eines Fangegenstandes in ihren sozialen Settings zu rekonstruieren und zu analysieren. Einleitend werden einige knappe theoretische Ausführungen, die den Forschungsgegenstand ebenso wie den Forschungsstand zum Phänomen des Fan-seins und Zusammenhänge zwischen ‚der‘ Sozialfigur des Fans (vgl. Mikos 2010) und einem (spätmodernen) Identitätsbegriff aufgreifen, skizziert. Anschließend werden die Ergebnisse einer qualitativen Interviewstudie mit *Star Wars*-Fans vorgestellt und die identitätsbezogene Relevanz dieses Fangegenstandes und dessen Bedeutung für die Konstitution der Identität diskutiert.

² Das englischsprachige „Fandom“ ist der gebräuchliche Begriff für das „Fantom“, also die Gesamtheit der Fans und ihres fanbezogenen Handelns.

2 Fans, Fan-sein und Fanidentität – Eine empirische Untersuchung

Die biografische Relevanz des Fans-seins zeigt sich nicht nur in den für Außenstehende auf den ersten Blick ‚befremdlich‘ anmutenden Praxen und „sozialen Ritualen“ im Ausleben einer individuellen Leidenschaft, der Vielfalt damit verbundener, weitgehend individualisierter Fanaktivitäten und der Aneignung von Wissen um den Fangegenstand. Vielmehr noch zeigt sich in der empirischen Auseinandersetzung mit Fans, dass Fan-sein einen kommunikativen, in unterschiedlichen sozialen Settings situierten Aushandlungs- und Anverwandlungsprozess umschreibt. Diese und die damit verbundenen Aktivitäten von Fans standen im Mittelpunkt eines Forschungsprojektes, das von 2014 bis 2016 an der Universität Göttingen durchgeführt wurde. Untersucht wurde hierbei insbesondere die Bedeutung des Fan-seins für die Konstitution der Identität seiner Anhängerinnen und Anhänger wie auch damit zusammenhängender Phänomene und Prozesse. Bevor einige Ergebnisse dieser Untersuchung vorgestellt und diskutiert werden, wird folgend der untersuchte Fangegenstand (Abschnitt 2.1) vorgestellt, der theoretische Hintergrund zur Verbindung von Fan-sein und Identität skizziert (Abschnitt 2.2) und das methodische und methodologische Vorgehen knapp umrissen (Abschnitt 2.3).

2.1 Der Forschungsgegenstand

Das Forschungsprojekt befasste sich in mehreren Teiluntersuchungen mit den Praxen von Fans am Beispiel von Star Wars. Der *Krieg der Sterne* ist als mediales, soziales und kulturelles Phänomen hochgradig komplex wie divers und weit mehr als eine aus den sieben Kino- und diversen Ablegerproduktionen bestehende Erzählung. Vielmehr ist aus dem *Krieg der Sterne* in den vergangenen 40 Jahren ein umfassendes Konglomerat verschiedener professioneller sowie – durch seine große AnhängerInnenschaft – in Eigenverantwortung produzierter Erzeugnisse geworden. Die enorme Popularität von Star Wars basiert nur in Teilen auf den (finanziellen) Erfolgen der Filmproduktionen und geschickten Merchandising- und Vermarktungsstrategien. Vielmehr noch aber lässt sich Star Wars als ein erzählerisches Universum charakterisieren; eine Erzählung, die zwar keinen realistischen Bezug zu unserer Welt hat, „but it does relate to our dreams of how we would like reality to be“ (Gordon 1995 [1978]: 82). Hierfür bietet Star Wars eine Fülle an Optionen und Gelegenheitsstrukturen, nicht nur mit unzähligen Büchern, Comics, Computer-, Video-, Rollen- und Hörspielen, sondern auch durch Fans und Anhängerschaft geschaffene Geschichten und Erzählungen. Daneben gibt es unzählige weitere Möglichkeiten: Auf großen wie kleinen Fan-Events, sogenannten Fan-Conventions, können sich Fans mit anderen treffen und austauschen, Devotionalien sammeln oder Autogramme der Schauspielerinnen und Schauspieler zu ergattern suchen. Fans werden zudem selbst kreativ und drehen Fan-Filme, schreiben Fan-Geschichten (FanFics) oder FanSongs, und tauschen sich in den sozialen Netzwerken über Star Wars aus, um so ein fiktives Universum mit individuellem Sinn und Bedeutung zu versehen. Die Star Wars Erzählungen umfassen mittlerweile eine Zeitspanne, die über 20.000 Jahre reicht; ein fiktives, lebendiges „Universum in sich“, mit fast 15.000 Charakteren, die teilweise sehr ausführlich beschrieben und mit eigenen Hintergrundgeschichten versehen sind.

2.2 *Fan-sein und Identität: Theoretischer Hintergrund*

In vorliegendem Forschungsprojekt wurde v.a. die identitätsbezogene Relevanz von Star Wars für seine Anhängerinnen und Anhänger untersucht. Dabei zeigte sich, dass das Selbstverständnis und die *Teilidentität als Fan* v.a. in narrativen Begründungszusammenhängen und in kommunikativen Settings nicht nur wechselseitig ausgehandelt, sondern auch versichert werden. Von Relevanz ist hierbei insbesondere der Zusammenhang zwischen dem Phänomen des Fan-seins, der Sozialfigur des Fans (vgl. Mikos 2010) und dem Identitätsbegriff. Der Identitätsbegriff gehört ohne Zweifel zum begrifflichen und theoretischen Bestand der Sozialwissenschaften. Allerdings gibt es erhebliche disziplinäre Unterschiede in der theoretischen wie begrifflichen Erfassung und Diskussion über Identität – der Begriffsbestand reicht, um nur einige Beispiele aus dem soziologischen Repertoire zu nennen, von Patchwork-Identitäten, Situationsbastlern, situativer Identität, diffusen Selbstverhältnissen bis zu Bastelexistenzen (vgl. etwa Keupp et al. 1999; Hitzler/Honer 1994; Rosa 2005).

Dass die Identitätsentwicklung ein äußerst komplexer wie vielschichtiger Prozess ist, hat bereits der Sozialpsychologe Erik H. Erikson erkannt. Identität kann man nach Erikson „nur untersuchen, indem man seine Unentbehrlichkeit in verschiedenen Zusammenhängen feststellt“ (Erikson 2003: 7). Identität ist damit auch keine rein psychische Leistung, die aus dem Individuum entspringt, sondern etwas, das sich erst in Interaktionen und Beziehungen zur sozialen Umwelt entwickelt. Der inflationär anmutende Gebrauch und die damit verbundene Vielfalt von Identitätsbegriffen ist somit keineswegs als Resultat theoretischer Beliebigkeit aufzufassen, sondern vielmehr selbst eine Antwort auf die Lebenserfahrungen von Menschen in zunehmend durch Differenzierung, Pluralisierung, Beschleunigung und Diffusion charakterisierbaren Selbst- und Weltbezügen (vgl. auch Sennett 2007; 2009; Rosa 2005). Eines eint dabei gegenwärtige Gesellschaftsdiagnosen: Heterogenität, Widersprüche und Ambivalenzen nehmen in spätmodernen Gesellschaften erheblich zu, bedingen aber auch, dass Identitätsprozesse zu einem Dauerthema werden und teilweise zu einer Hinterfragung der Möglichkeitsräume oder gar des „Gelingens von Identität“ als normativer Idealvorstellung führen (vgl. etwa Rosa 2005, 2012).

In Verbindung mit dem Begriff des Fan-seins zeigen sich einige erstaunliche Anknüpfungspunkte. Die Anverwandlung eines Fanobjekts und das Ausleben und Erleben des eigenen Fanstatus in entsprechenden sozialen Kontexten werden in der Forschungsliteratur als grundlegendes Bedürfnis nach Vertrautheit und Sicherheit in einer von Entfremdung und Fremdheit charakterisierten sozialen Umwelt aufgegriffen und diskutiert, wobei die persönliche wie biografische Verbindung zum Fangegenstand *und* anderen Fans Vertrautheit schafft und Kohärenz erzeugt (vgl. Sandvoss 2005). Die damit in der Forschungsliteratur assoziierte Funktion dieser kommunikativ gestalteten und sich entfaltenden Beziehungen zu anderen Fans *und* dem Fangegenstand besteht darin, dass Individuen bei „negativen Variationen des Ichgefühls, beispielsweise bei Fremdheitsempfindungen, solche Objekte aufsuchen, die ein kontrastierendes Vertrautheitsgefühl hervorrufen können.“ (Habermas 1999: 68). Sandvoss (2005) versteht Fan-sein nicht nur als Spiegelbild für spätmoderne Selbstverhältnisse. Fan-sein und die Teilhabe an einem Fandom sind vielmehr Merkmale einer kulturellen Praxis: „Its proliferation, its growing importance in the construction of

kommunikation@gesellschaft, Jg. 17, Beitrag 1

identity and its social and cultural classification, fandom has something to say about the very substance, premisses and consequences of contemporary life“ (Sandvoss 2005: 4). Fandom und Fan-sein lassen sich in diesem Sinne als ordnungs- und identitätsstiftend charakterisieren und als individuelle Ankerpunkte interpretieren, die dabei helfen, über kulturelle Artefakte die eigene Position in der Welt zu bestimmen und zu festigen (vgl. Plessner 1975). Fan-sein und Fandom als Phänomene in Gegenwartsgesellschaften und, allgemeiner, im Modernisierungsprozess (vgl. Schmidt-Lux 2014: 17ff.) können somit wichtige Bausteine in der Konstitution und Entwicklung von Selbstverhältnissen sein (vgl. etwa Peltzer 2011).

Die dem Fan-sein zugrundeliegende Beziehungs- und Interaktionsstruktur erweist sich als komplex, denn Populärkultur und die Partizipation an ihr werden in der Forschungsliteratur als Prozess beschrieben, der nach aktiver Auseinandersetzung ebenso wie nach individueller Sinn- und Bedeutungsproduktion verlangt. Fan-sein mag zwar ein Phänomen der Massen sein, doch zugleich zeichnen sich Fankulturen wie auch die individuellen Bedeutungen, die Fanphänomene für die sozial Handelnden erlangen können, durch umfassende Individualisierungstendenzen aus; sie sind darüber hinaus v.a. als frei gewählte ebenso wie intensive Beziehungen zu verstehen (vgl. Schmidt-Lux 2014: 13f.). In diesem Sinne sind populärkulturelle Erzeugnisse nicht nur Teile einer kulturellen Praxis, sondern ebenso zentral „in the construction of identity and its social and cultural classification“ (Sandvoss 2005: 4). Fan-sein ist darüber hinaus mit Gemeinschaft verbunden und mit entsprechenden kommunikativen Praxen assoziiert. Denn „Fans leben erst in der Gemeinschaft richtig auf, vor allem wenn sie sich von anderen unterscheiden können“, gelten als „Experten“ und „Fan-sein ist eine Distinktionspraxis“, wobei sich Fans in und „durch eine gemeinsame soziale und kulturelle Praxis“ definieren (Mikos 2010: 110). Fanobjekte sind dann zugleich Ressourcen der Identitätskonstruktion wie sie auch ein Merkmal von Vergemeinschaftungsprozessen sind (vgl. Wenger 2006: 32f.). Darüber hinaus werden sie mit Gelegenheiten der Optionsvermehrung assoziiert, sie eröffnen individuelle Gestaltungsspielräume und liefern Orientierungsangebote (vgl. ebd., 38). Sie verlangen nach aktiver Aneignung und Auseinandersetzung und fordern auf, sich in Interaktionen mit dem Fanobjekt oder anderen Fans/Nicht-Fans auseinanderzusetzen und entsprechende Repräsentativrollen in „role-taking“- und „role-making“-Prozessen zu übernehmen und zu gestalten (vgl. ebd., 40).

2.3 Methodisches Vorgehen

Wie dies geschieht und wie dabei Prozesse der Auseinandersetzung und Anverwandlung beschrieben und rekonstruiert werden können, stand im Mittelpunkt eines Forschungsprojektes. Es vereinte mehrere empirische Untersuchungen, darunter zum einen Interviews mit 25 Star Wars Fans, im Alter von sieben bis 46 Jahren, aus Deutschland, Österreich, der Schweiz und einem Interviewpartner aus Malta, zum anderen eine darauf aufbauende Fragebogenuntersuchung, die bestimmte Teilaspekte der qualitativen Interviewstudie vertiefte. Die Gesprächspartnerinnen und -partner konnten über die größte deutschsprachige Star Wars-Seite www.starwars-union.de gewonnen werden. Hierfür wurde ein Suchaufruf für interessierte Interviewpartnerinnen und -partner formuliert und über die Betreiber der Seite verbreitet. Aufgrund der zum Teil erheblichen räumlichen Distanzen wurde für die Interviewführung auf technische Hilfsmittel zurückgegriffen, wobei 19 Interviews über die IP-Telefonsoftware Skype geführt wurden. Sechs Interviews erfolgten

kommunikation@gesellschaft, Jg. 17, Beitrag 1

face-to-face.³ Die nun folgende Darstellung konzentriert sich aus Gründen der Übersichtlichkeit auf die Ergebnisse der Gespräche mit den erwachsenen Star Wars-Fans, die im Frühjahr 2015 durchgeführt wurden.

Die eingesetzten *verstehenden Interviews* sind eine von Bourdieu et al. (2010) und Kaufmann (1999) in die qualitative Sozialforschung eingeführte Interviewtechnik, die sich v.a. durch eine offene, auf narrative Angebote und situative Entwicklungen des Gesprächsverlaufs ausgerichtete Interviewführung auszeichnet. Im Mittelpunkt dieser Methode steht das Verstehen von sozial Handelnden und ihrer „Lebenswirklichkeit“, verbunden mit der auf Weber zurückführbaren Intention, soziales Handeln, individuelle Deutungsmuster und entsprechende Zusammenhänge kontextgebunden zu erschließen und verstehen zu lernen (Weber 2010: 5ff.). Als Auswertungs- und Interpretationsstrategie wurde auf die in der Grounded Theory vorgeschlagenen Verfahren zurückgegriffen und die Entwicklung einer gegenstandsverankerten Theorie angestrebt (vgl. Corbin/Strauss 1996: 15, für eine ausführliche Beschreibung vgl. auch Völcker 2016).

3 Fan-werden und Fan-sein

Welche sozialisatorische wie identitätsbezogene Bedeutung ein Fangegenstand und die Partizipation an diesem für seine Anhängerinnen und Anhänger besitzt und welche Rolle er in ihrem Leben und im Zusammenhang mit der Konstitution ihrer Selbstverhältnisse spielt, soll im Mittelpunkt der folgenden Überlegungen stehen. Die Beziehungsstruktur zum Fangegenstand und dessen Relevanz für die Konstitution der Identität entwickelt sich in einem verschiedene Phasen umfassenden Prozess. Folgende Facetten werden im Folgenden beschrieben: der Erstkontakt (3.1), die sich daran anschließenden Entwicklungen und Praxen (3.2) sowie das daraus resultierende Selbstverständnis als Fan (3.3.).

3.1 Initiation

In allen Gesprächen wurde ein Ereignis besonders betont: der Erstkontakt mit Star Wars und die Initiation in dieses erzählerische Universum. Die Erinnerungen an diesen einen, so wichtigen Moment und die ihn begleitenden Umstände, v.a. die Relevanz sozialer Bezugspersonen, werden umfassend und sehr genau erinnert, sodass der Erstkontakt als ein einschneidendes Ereignis beschrieben wird. Erinnert werden neben relevanten Personen und Situationen auch Orte, Jahreszeiten und auch Wetterbedingungen, die in einer emotionalen Charakterisierung und der individuellen Bedeutungszuschreibung dieses Moments resultieren. In unseren Gesprächen konnten sich fast alle sehr genau an diesen einen so wichtigen Moment erinnern, ein Moment, der sie mit Star Wars das erste Mal in Berührung brachte und von da an nicht mehr los lies. Hierfür einige Beispiele aus dem Interviewmaterial:

Für viele Fans wird der Erstkontakt nicht nur als wichtiger wie einschneidender Moment beschrieben, sondern auch als Ausgangspunkt ihres Fan-seins interpretiert. Für Stefanie war dieser Moment einer „der „mich dann völlig erwischt“ (Stefanie, Z. 708) hat. Maik charakterisierte seinen Erstkontakt als „Startschuss“. Denn „dann ging's los“ (Maik, Z. 85). So

³ Das Interviewsample setzt sich aus fünf Interviews mit Kindern im Alter von sieben bis 13 Jahren und 20 Interviews mit erwachsenen Star Wars-Fans im Alter von 18 bis 46 Jahren zusammen.

ähnlich erinnert sich auch Paul: „Mein erster Kontakt also ich fand den Film toll. Das hat auch sonst in mir die Fantasie dann angeregt und ja und ich wollt dann einfach und als ich dann gehört hab, dass es ein größeres Universum [gibt, M.V.] wollt ich mehr wissen“ (Paul, Z. 150-153).

Steven, 22 Jahre alt, kann sich „nicht so wirklich zu 100% dran erinnern“. Das „erste Mal als ich mit Star Wars in Kontakt gekommen bin [...], da war ich wahrscheinlich so ungefähr, ich weiß auch nicht, vielleicht sechs Jahre alt“ (Steven, Z. 15-17). Er klassifizierte seine erste Begegnung dessen ungeachtet als eine der „traditionellsten Weisen“ (Steven, Z. 21). Damit meinte er, dass er mit seinem Vater und seinem Bruder eine Videoaufnahme von Episode IV „noch vor der Special Edition“ (Steven, Z. 28) in der Weihnachtszeit sah. Das gemeinsame Anschauen dieser ersten Episode wird von ihm als Ritual beschrieben, welches jedes Jahr erneut wiederholt wurde und erst

„[...] zu der Zeit glaube ich, als Episode I ins Kino kam, und ich so als kleiner Knirps eigentlich noch gar keine *Ahnung* wirklich hatte von der ganzen Chronologie bei Star Wars und so, hatte ich so, hatte mein Vater so n Vorschlag: ‚So wie wärs, wenn wir jetzt den zweiten gucken, ne?‘ Also er meinte ‚Das Imperium schlägt zurück‘ und ich dachte irgendwie, er redet jetzt von dem aktuellen Film, und ich dachte irgendwie, da käme jetzt. War erstmal verwirrt, dass wir es wieder mit Vader zu tun hatten, also ebenso n kleiner Knirps der noch keine Ahnung hatte. Also so sah's aus zu Weihnachten, da nimmt er nach und nach diese Filme als Videoaufzeichnung.“ (Steven, Z. 36-49)

Der 28-jährige Paul und die 33-jährige Stefanie kamen mit Star Wars das erste Mal auch im Fernsehen bzw. auf Video in Berührung. Paul erinnert sich sehr genau an diesen Moment während einer Familienfeier, die er auf das Jahr 1992 datierte:

„Mir war *langweilig*, also hab ich [in lachender Stimme] einfach bisschen Fernseher eingeschaltet und so Gott will. Ich weiß nicht mehr, welcher Kanal, aber es muss Pro7 gewesen sein, weil sie haben ja schon seit Ewigkeiten den Film. Lief dann *tatsächlich* ‚Eine neue Hoffnung‘. [...] Und dann hab ich mir den angeschaut und ich fand den toll. Ich fand den einfach nur toll. Es war, es hat mich einfach nur angesprochen. Das weiß ich auf jeden Fall. Natürlich Lichtschwerter und so weiter, also dann ja, dann hat sich das so ne Zeit entwickelt.“ (Paul, Z. 127-145)

Doch damit war die initiale Phase für ihn noch nicht abgeschlossen. Denn zwei weitere Jahre sollten vergehen bis er über Schulfreunde erfuhr, dass es neben Episode IV noch weitere Teile gibt, die er sich infolge dessen Film für Film aneignete. Diese Berührungen mit den Filmen bedeuteten für ihn eine bis dahin von ihm nicht gekannte Anregung seiner Fantasie „und ja und ich wollte dann einfach auch, als ich dann gehört hab, dass es ein größeres Universum [gibt, M.V.], wollte ich mehr wissen“ (Paul, Z. 151-152). Dieses Bedürfnis nach mehr Wissen fand er in den Büchern des sogenannten *Erweiterten Universums* (EU) befriedigt. Denn diese boten ihm weiterführende Geschichten die seine Fantasie „halt eben angeregt“ (Paul, Z. 390-396) haben. Hinzu kam, dass Paul im Alter von 14 Jahren mit einem Rollenspielsystem im Star Wars-Universum in Berührung kam, welches er bis heute leidenschaftlich mit seinen Freunden spielt. Mithilfe seines umfangreichen selbst angeeigneten Wissens über Star Wars

verbindet er zudem die Möglichkeit, sich „da selber reinzuversetzen. Und mir halt Charaktere tatsächlich auszudenken.“ (Paul, Z. 280-282)

Wie für Paul spielen auch in Stefanies Star Wars-Sozialisation Bücher und die Aneignung von Wissen um ihren Fangegegenstand und eine entsprechende Auseinandersetzung eine Rolle. Ihren Erstkontakt mit diesem erzählerischen Universum datierte auch sie ziemlich genau, auf das Jahr 1988. Die Situation beschrieb sie im Gespräch als eine unbeabsichtigte Begebenheit. Eher zufällig kam sie hinzu, als ihre Eltern Episode IV sahen: „Ich wollte meine Eltern noch nur kurz *irgendwas* fragen und hab dann Darth Vader gesehen. Ich vergaß dann, was ich fragen wollte. Ich hab mich einfach nur um nur starr auf den TV geguckt und hab mich aufs Sofa gesetzt und dann blieb ich volle zwei Stunden sitzen. Meine Eltern guckten nur mal so und ‚Huch, du bist ja auch da‘ [lacht].“ (Stefanie, Z. 676-680) Sie beschrieb mir dieses Erlebnis als ein „Schlüsselereignis“ in ihrem Leben. Denn von diesem Moment an wollte sie alles rund um den *Krieg der Sterne* wissen. Eine Möglichkeit fand auch sie in den zahlreichen Romanen des *Erweiterten Universums*. Unterstützt wurde sie hierbei von ihren Eltern. An eine Begebenheit erinnerte auch sie sich ziemlich genau. Ihre Mutter kaufte in einem Supermarkt ein Star Wars Buch, welches sie sofort „verschlungen [hat, M.V.] und ich war so angestachelt“ (Stefanie, Z. 720). In der Folge las sie mehr und mehr Bücher aus dem Star Wars Universum: „[I]ch hab sie gelesen und ich war in diesem Universum drin als wär ich ein Teil davon“ (Stefanie, Z. 750-753). Bücher und Filme regten auch ihre Fantasie an und führten dazu, dass sie sich selbst kreativ auslebte. So entwarf und malte sie mit 14 Jahren ein eigenes Cover für einen Star Wars-Soundtrack und verfasste im Englischunterricht Kurzgeschichten. In Erinnerung geblieben sind ihr jedoch v.a. auch die imaginierten Lichtschwertkämpfe mit ihrer Schwester, wobei Gardinenstangen als Lichtschwertersatz fungierten „so diese dünnen Gardinenstangen hatten wir aus so Alu hatten wir dann geklaut und dann [lacht] habn wa Lichtschwertkämpfe gemacht im Kinderzimmer [lacht], ja, ja. Mit den Geräuschen und alles.“ (Stefanie, Z. 785-793)

Auch wenn hier nur beispielhaft verdeutlicht werden kann, so zeigte sich auch in allen anderen Gesprächen, dass der Moment des Erstkontakts ein ebenso wichtiges wie einschneidendes Erlebnis darstellte. Im Mittelpunkt dieses ersten Kontakts stehen v.a. die Kinofilme. Der Initiationsmoment wird oft begleitet durch erwachsene oder gleichaltrige Bezugspersonen. Alle Erzählungen verdeutlichen darüber hinaus, dass Star Wars seine Fans nicht nur an diesem einem Punkt in ihrem Leben berührte, sondern sich hieran ganz unterschiedliche Entwicklungen anschlossen. Für Mikos (2010) sind diese Erzählungen deshalb nicht nur charakteristisch in Fandiskursen, sondern bilden einen zentralen Bezugspunkt der Selbstverhältnisse. Darüber hinaus wird der Erstkontakt als „Initiationsritus“ charakterisiert und entsprechende Erzählungen als „initiation narratives“ (Bacon-Smith 1991) bezeichnet, einen Prozess, der „meist über ältere Geschwister, die Eltern oder gleichaltrige Freunde“ (Mikos 2010: 116) stattfindet. Die Erzählungen dieses *einen* so wichtigen Moments werden nicht nur als emotional hochgradig bedeutsam beschrieben, sondern vielmehr als eine Art Wendepunkt geschildert, der Folgen für Handlungen, Gefühle, Einstellungen und letztendlich auch das Selbstverständnis hatte. Dieser Moment des „initialen Erlebnisses“ (ebd.) löst bei Rezipientinnen und Rezipienten Gefühle und Bedeutungen aus, die für die weiteren Entwicklungen und auch in der Auseinandersetzung und entsprechenden

Interaktionen mit anderen Fans relevant werden, sind diese Erzählungen doch hier „forms of introduction between fans“ (Gavicchi 1998: 42).

3.2 *Praxen des Fan-seins*

Infolge des „ersten Kontakts“ schloss sich eine umfassende Aneignungsphase an, in der die Fans sich schrittweise mit der Star Wars-Welt vertraut machten. In den Gesprächen zeigte sich eine Vielfalt an damit verbundenen Aktivitäten und entsprechend facettenreichen Praxen, wobei durch die Interviewten dieser Prozess der Aneignung und Auseinandersetzung zugleich als Gelegenheiten der schrittweisen Entfaltung eines individuellen Potenzials interpretiert wird und mit Fantasie und Kreativität assoziiert ist. Auch hierfür einige Beispiele aus dem Interviewmaterial:

Sowohl Paul als auch Stefanie verstehen sich als leidenschaftliche Star Wars Fans und sind beide RollenspielerInnen, jedoch von ganz verschiedenen Spielsystemen. Während Paul *Pen and Paper-Rollenspiele*, v.a. *gemeinsam* mit Freunden bevorzugt, spielt Stefanie sowohl ein Star Wars-Chatrollenspiel wie ein in diesem erzählerischen Universum angesiedeltes *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG). Doch auch hier stehen neben der Spielerfahrung die sozialen Kontakte im Vordergrund

Paul besuchte und lebte als Schüler über mehrere Jahre in einem Internat. Star Wars und das entsprechende Rollenspiel offerierten ihm eine Vielzahl an Gelegenheiten seine Fantasie und Kreativität auszuleben. Das Faszinierende für ihn ist

„einfach diese Welt und dann halt, hab ich sehr früh damit angefangen, mich da selber reinzusetzen. Und mir halt Charaktere tatsächlich auszudenken, was dann letztendlich dann dazu geführt hat, als ich dann mit 14 Jahren ungefähr mit dieses erste Mal mit den Rollenspielen in Kontakt kam.“ (Paul, Z. 279-285).

Der erste Kontakt mit dem Rollenspielsystem im Star Wars Universum wird durch ihn wie eine *zweite Initiation* erinnert. Denn in der Auseinandersetzung mit diesem Rollenspiel fand er eine umfängliche Gelegenheit vor, seine Fantasie, Kreativität und Vorstellungskraft auszuleben und zu entwickeln. Er spielt dieses Spiel bis heute und bildete sich mit diesem System und seinen Möglichkeiten beständig weiter. Der eigentliche Reiz des Rollenspiels besteht für ihn aber gerade darin, dass er hier einen Interaktionsraum vorfindet, wobei Face-to-Face-Beziehungen und die Auseinandersetzung mit seinen Mitspielerinnen und Mitspielern für ihn besonders reizvoll sind. Online-Rollenspiele lehnt er aus diesem Grund auch ab. Denn „was mich an den ankotzt ist das ich nicht meine Mitfans sehen kann. Ich sitz nicht am selben Tisch wie die, wir können nicht zusammen was zu essen machen vorher. Und das ist einfach. Deswegen mag ich das nicht. Ich mag einfach diese persönliche Nähe und auch die Freundschaft, die man dann zu seinen Spielern aufbaut halt, wenn man weil, das ist im Grunde genommen. Du hast vorhin gefragt, ob ich so ne Community hab. Hab ich da.“ (Paul, Z. 624-628) Daneben begeistern ihn entsprechende Gelegenheiten im Spiel seine Kreativität und Fantasie auszuleben. Heute ist Paul bei diesen Spielen als Spielleiter tätig, überlegt sich Handlungsverläufe, Abenteuer und Charaktere: „[F]ür mich ist es vor allem sehr gut, weil ich glaub, ich würde zerplatzen, wenn ich diese Geschichten, die ich quasi mir im Star Wars Universum ausgedacht habe über, wenn ich die nicht teilen könnte.“ (Paul, Z. 651-654) Das Spielerlebnis für sich und seine MitspielerInnen gestaltet er mittlerweile wie einen

kommunikation@gesellschaft, Jg. 17, Beitrag 1

interaktiven Film, wofür er auf technische Hilfsmittel zurückgreift. So entwirft er extra für jedes Spiel einen für die Star Wars-Filme typischen „Opening Crawl“, der von der Star Wars-Eröffnungsfanfane begleitet wird und in Handlung und Geschichten einführt und sich und seinen MitspielerInnen ein umfangliches Erlebnis zu ermöglichen.

Auch Stefanie versteht sich als leidenschaftliche RollenspielerIn, jedoch von einem anderen System. Denn sie spielt ein Chatrollenspiel und leitete ihre Erzählung mit einem bemerkenswerten Satz ein, der Star Wars als „Leidenschaft, die Leiden schafft“ (Stefanie, Z. 49) charakterisierte. Diese Aussage stand unmittelbar in einem Zusammenhang mit dem durch und über das Spiel verknüpften sozialen Beziehungen und zu ihren MitspielerInnen und damit anderen Fans. Sie erklärte mir die o.g. Äußerung wie folgt: Über dieses Spiel lernte sie ihren Freund und späteren Ehemann kennen; eine Beziehung, die jedoch schon nach kurzer Zeit scheiterte. Stefanie beschrieb sich in unserem Gespräch als eher zurückhaltend und zurückgezogen lebend, als jemand, der sich „sehr gerne hinterm *Headset* hinter der Anonymität des *Internets*“ (Stefanie, Z. 516-517) versteckt. Soziale Kontakte pflegt sie fast ausschließlich zu anderen Star Wars-Fans und -Freundinnen und Freunden, „die Science Fiction und Fantasy mögen“ (Stefanie, Z. 563). Ein für sie sehr wichtiger sozialer Bezugspunkt ist das erwähnte Chatrollenspiel. Besonders die mehrmals im Jahr stattfindenden Treffen mochte Stefanie sehr. Im Chatrollenspielen, welches sie nicht nur begeistert, sondern das ihr als Möglichkeit dient, „einfach in ne Rolle [zu, M.V.] schlüpfen [...], du kannst quasi dein *Alltagskostüm* mal ablegen. Und einfach frei herausspielen, du kannst deinen Charakter zum Beispiel, bist du im Leben frech, kannst du dort sehr *ernst sein*, du kannst sehr *ängstlich sein*, du kannst aufmüpfig *sein*, kannst halt alles ausleben, was du möchtest. Du kannst auf Streit aus sein. Na und du kannst schauen, wie reagieren andere Leute auf Charaktere, die so sind, wie du das spielst.“ (Stefanie, Z. 310-322, Hervorhebung deutliche Betonung.)

Nach der Hochzeit mit ihrem damaligen Freund reduzierten sich für sie die Treffen mit anderen ChatrollenspielerInnen und -rollenspielern, nicht jedoch für ihren Ehemann, der diese weiterhin besuchte und sich dort auch mit anderen Frauen traf und „mich betrogen hat“ (Stefanie, Z. 57). Diese führte dazu, dass sich Stefanie von ihrem Mann trennte. Die daraus resultierenden sozialen Einschnitte und Veränderungen sollten für sie erheblich sein, denn sie „musste [s]ich [...] von einem *Teil* von meinen Hobbys erstmal für eine Zeit lang trennen, aber was das betrifft, weil ich ihm sonst begegnet wäre und ich konnt das nicht und das war für mich sehr sehr [schnalzt mit Zunge] *hart*“ (Stefanie, Z. 65-68). Die doppelte Trennung – von ihrem Mann und der so wichtigen sozialen Bezugsgruppe – dauerte fast zwei Jahre. Heute besucht sie die Treffen wieder regelmäßig und spielt wieder das Spiel. Neben diesem sind es v.a. die Bücher des Erweiterten Star Wars-Universums, die sie sowohl für sich als bedeutsam als auch als funktionell stabilisierend beschreibt, Geschichten in denen sie sich vertiefen kann und auch in schweren Zeiten Trost erfuhr. Diese Erzählungen animierten sie nach eigener Aussage dazu selbst Star Wars-Kurzgeschichten zu schreiben. Insgesamt zählt sie heute ungefähr 150 dieser selbst verfassten Erzählungen. Das Schreiben eröffnet Stefanie Gelegenheiten, sich nicht nur kreativ auszuleben und Rollenmuster literarisch zu erproben, sondern auch sich aktiv mit der Star Wars-Welt auseinanderzusetzen und eigene Abenteuer zu entwickeln, mit denen für sie ein individueller Anregungsgehalt verbunden ist (vgl. etwa Habermas 1999: 69).

kommunikation@gesellschaft, Jg. 17, Beitrag 1

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-48336-2>

Von einer ganz anderen Begeisterung und Auseinandersetzung mit Star Wars erzählte wiederum Stefan. Für ihn war es schon immer ein intrinsisches Bedürfnis, mehr über die Hintergründe und die Vielfalt und Komplexität der Star Wars Welt *und* der Community zu erfahren, sich also Wissen anzueignen, aber eben auch den Kontakt zu anderen Fans zu suchen. Er erinnert sich: Star Wars „war für mich ne ganz andre Form des Erlebnis [...] war für mich Abenteuer und Träume und Fantasie und so weiter“ (Stefan, Z. 162-163). Heute betreibt er mit einem Freund einen der größten deutschsprachigen Star Wars-Podcasts, wird auf Fan-Conventions eingeladen und beschäftigt sich mit ganz unterschiedlichen Aspekten des Star Wars-Universums und dem Fandom. Dies begründete er wie folgt: „[i]ch will einfach nur genießen was da ist und ja gut, durch den Podcast jetzt auch und durch verschiedenen anderen Plattformen hab ich jegliche Star Wars-Fans verschiedenster Facetten kennengelernt“ (Stefan, Z. 458-463). Die Diversität des Star Wars-Fandoms und die unterschiedlichen Möglichkeitsräume, die es bietet, kennenzulernen, sind also für Stefan ein wichtiger Bestandteil in der Beschreibung seiner Fanaktivitäten, aber auch Merkmale seiner multiplen Begeisterung für unterschiedliche Aspekte und Möglichkeiten im Ausleben seines Fan-seins.

„Es gibt halt Leute, die betreiben das Hobby wirklich sehr exzessiv, ne? Also die müsstest du im Prinzip wahrscheinlich im normalen Alltag nur 3 Minuten sprechen und du wüsstest, dass is ein absoluter Hardcore Star Wars-Fan, ne, weil spätestens dann wird das Gespräch auf das Thema kommen, aber ich hab auch erlebt, dass sehr viele Menschen, denen man es vielleicht auf Anhieb gar nicht ansehen mag, für sich aber so n son Teil des Star Wars-Fandaseins sehr aktiv betreiben, ne? Das sind zum Beispiel Leute, die bauen Modelle oder es sind Leute, die bauen Kostüme oder so was, ne? Und integrieren das irgendwie so in ihren Alltag, dass sie jetzt, dass sie nicht ihr ganzes Leben von Star Wars bestimmen lassen, aber dass sie doch einen gewissen Teilaspekt viel intensiver betreiben als manch anderer Fan.“ (Stefan, Z. 463-470)

Seine ganze Leidenschaft fließt heute in die kreative Gestaltung des Podcasts. Sein Interesse an Star Wars begründet er mit seiner Neugier und seinem intrinsisch motivierten Bedürfnis mehr über Star Wars, andere Fans und das Fan-sein an sich verstehen und kennenzulernen:

„Wenn ich mich selber sehe, denk ich manchmal, ja, ich hab, wenn ich jetzt Erwartungen an mich als Fan stellen würde, dann hab ich immer noch Lücken, die ich gerne ausfüllen möchte. Das habe ich aber erst so richtig durch den Podcast gemerkt, ne. Dadurch, dass ich ja nen Partner da habe, der in ner auch in nem bestimmten Bereich von Star Wars unglaublich vertieft ist, und dem ich dem Punkt allein was das Wissen angeht einfach gar nicht das Wasser reichen kann. Da hab ich dann gemerkt, dass ich vielleicht noch etwas tiefer in die Materie einsteigen könnte, ne? [...] Also so n bisschen ist auch meine Star Wars-Leidenschaft, also ich versuch überall so n bisschen drin rum zu pfuschen, ne? Also ich mach so n bisschen was mit Kostümen, ich bau mir n bisschen Probs zuhause, aber bin aber nicht besonders gut drin. Ich mach n Podcast, weil ich das einfach gerne machen, ja? [...] Also ich versuch mich überall so n bisschen einzuführen, ne? Und das war auch mit der Grund, warum ich, glaub ich, den Podcast gestartet hab.“ (Stefan, Z. 482-505)

Während Stefan seine Begeisterung mit der Suche nach Hintergrundwissen, dem Kennenlernen anderer Fans und der Intention begründet, ihre Leidenschaft verstehen zu *kommunikation@gesellschaft*, Jg. 17, Beitrag 1

lernen, erzählte Lukas ausführlich von seiner Sammeltätigkeit und einer anderen Fanleidenschaft. Er erklärte mir in unserem Gespräch die Relevanz, die er mit dem Sammeln von Gegenständen verbindet, wobei er ausschließlich Produkte ausgewählter Reihen, sogenannte Collectors Editions, sammeln würde. Daneben baut Lukas selbständig Star Wars Kostüme. Besonders wichtig ist für ihn der damit verbundene Grad an Professionalität, den er in Verbindung mit der Herstellung und Entwicklung dieser Kostüme verbindet und der damit verbundenen Anerkennung in der Community: „[I]ch mache auch Auftragsarbeiten für eben andere, die halt eben son Klonkrieger *haben* wollen? Entweder helf ich denen komplett beim Rüstungsbau, was aber auch relativ teuer eben wird. Oder sie beauftragen mich halt, eben n Klonhelm für die zu machen. Und *so* finanzier ich mich auch son bisschen, mehr oder weniger“ (Lukas, Z. 865-872). Die Herstellung eines solchen Helms ist ihm zufolge nicht nur komplex und zeitintensiv. Vielmehr noch ist für Lukas mit dieser Tätigkeit eine emotionale und professionalisierte Qualität verbunden, die eigene Fantasie auszuleben und im Kostümbau sich selbst zu verwirklichen. Und auch hier ist es wiederum der Kontakt mit anderen Fans, der für ihn bedeutsam ist. Denn Lukas teilt nicht nur regelmäßig seine Fortschritte mit anderen Fans in den sozialen Netzwerken, erweitert seine nationalen wie internationalen Kontakte im Fandom, sondern er ist auch aktives Mitglied der 501st Legion, einem weltweit führenden Kostümklub, der durch Lucasfilm anerkannt ist, strenge Zugangsreglementierungen untersteht und weltweit an Charity-Events, Promoaktionen oder Fan-Conventions beteiligt ist. Vor allem Charity ist für Lukas „auch eigentlich die *zentrale* Rolle“ (Lukas, Z. 1065). Zudem ist Lukas in einer Star Wars-Gruppe aktiv, die sich sozial engagiert, in der aber vor allem Kampftechniken mit dem Lichtschwert im Mittelpunkt stehen. Die Gruppe entwickelt Tutorials, die anderen Nutzerinnen und Nutzern über soziale Netzwerke, wie Facebook oder YouTube zur Verfügung gestellt werden, und ist deutschlandweit an Events beteiligt, auf denen selbst einstudierte Lichtschwertkampfszenarien vorgestellt werden. Er empfindet eine Verbundenheit zu Star Wars und findet zugleich eine Gelegenheit vor, selbst kreativ zu werden und zu sein, aber auch mit anderen in Verbindung zu treten. Sein Grad an Produktivität und das damit einhergehende Selbstverständnis bilden für Lukas eine Möglichkeit zum Ausleben und der Entwicklung seines kreativen Potenzials.

Diese Beispiele veranschaulichen folgendes: In der Auseinandersetzung mit dem Fanobjekt etabliert sich nicht nur eine Beziehungsstruktur und -dynamik, die individuell mit unterschiedlichen Bedeutungen und entsprechenden Zuschreibungen versehen ist. Es zeigt sich darüber hinaus, dass die individuellen Gelegenheiten für das Ausleben der Fanleidenschaft vielfältig, komplex wie divers sind. Star Wars bietet seinen Anhängerinnen und Anhängern eine Fülle an Möglichkeiten zur aktiven Auseinandersetzung, Interpretation und eigenen kreativen Gestaltung. Als Fanobjekt offeriert es ein bedeutungsoffenes Angebot, welches aufgegriffen und individuell mit Sinn und Bedeutung versehen wird. Es zeigt sich, dass Star Wars bei seinen Fans ganz unterschiedliche wie vielfältige Wirkungen entfalten kann und sie in unterschiedlichen Aspekten ihrer Selbstverhältnisse berührt. Dabei sind es neben den Filme und den dort auftauchenden Figuren auch entsprechende Themen: der Kampf zwischen Gut und Böse wie auch die mythologisch angelegte Grundstruktur der Erzählung und die dadurch ausgelöste Erschließung von weiterem Wissen um den Gegenstand, das Sammeln von Figuren und anderen Merchandisingprodukten, die eine Vielfalt von Aneignungspraxen und sich daran anschließenden Entwicklungen umschreiben.

kommunikation@gesellschaft, Jg. 17, Beitrag 1

Die Beziehungen zum Fangegegenstand wie die damit verbundenen kommunikativen Praxen mit anderen Fans sind jedoch nicht nur auf entsprechende Aktivitäten bezogen, sondern Merkmale einer interaktiven Beziehungsstruktur. Es zeigt sich hier, dass die interviewten Fans ihrem Fangegegenstand gegenüber auf der Grundlage von Bedeutungen handeln, die dieser für sie besitzt, die letztendlich aus der Auseinandersetzung mit dem Fangegegenstand und aus sozialen Interaktionen mit anderen resultiert und sich individuell entwickelt. Die überwiegende Mehrzahl der interviewten Fans kam mit Star Wars in einem Alter in Kontakt, in der die entwicklungsbezogene Relevanz von role-taking- und role-making-Prozessen innerhalb ihrer Sozialisation relevant war. Der Kontakt mit Star Wars hat nicht nur ihre Fantasie und Vorstellungskraft im kindlichen Spiel, sondern auch in der weiteren aktiven Auseinandersetzung und Aneignung dieser Welt angetrieben und ermutigt. Der Moment der Initiation wird zum Ausgangspunkt einer individuellen Suche, etwa nach weiteren Geschichten, ebenso wie nach Wissen und Teilhabe an und in einer Gemeinschaft.

Besonders die damit verbundene Bedeutung der Anregung der Fantasie im Kontext der Entwicklung des Selbst ist immer wieder in den Gesprächen erkennbar. Mead hat den Fantasiebegriff als „Keimzelle gesellschaftlicher Veränderungen, Innovationen und Problemlösungen“ (Tappenbeck 1999: 21) charakterisiert. Auch wenn der Begriff selbst unspezifisch und vieldeutig bleibt und nicht systematisch in der intersubjektiven Theorie der Selbstkonstitution bearbeitet wird, so ist der Begriff gleichwohl in „Geist, Identität und Gesellschaft“ (Mead 1973) allgegenwärtig. Den Ursprung der Fantasie verortet Mead im „I“, einen Aspekt des Selbst, der mit emotionalen und spontanen Aspekten aller menschlichen Aktivitäten assoziiert ist (vgl. Tappenbeck 1999: 21). Die menschliche und vor allem kindliche Fantasie sei dabei als umfassender Bestandteil eines inneren Dialogs (vgl. Mead 1973: 244ff.) sowie als Grundlage für die Nachahmung erwachsener Verhaltensrollen (vgl. ebd., 357) zu verstehen. Tappenbeck hebt die Relevanz des Fantasiekonzepts in der Theorie Meads hervor, vor allem in der damit assoziierten Fähigkeit des role-taking – eine Eigenschaft, die bei Mead zwar als Eigenart menschlicher Interaktionen vorausgesetzt wird, ohne jedoch ihre Bedingungen zu ergründen. Für Tappenbeck besteht die Relevanz menschlicher Fantasiefähigkeit aber gerade darin, eine „jede Intersubjektivität überhaupt erst ermöglichende Größe“ (Tappenbeck 1999: 29) und damit Grundlage von role-making zu sein, denn nur sie eröffnet eine Gelegenheit, sich in die Perspektive eines anderen hineinzusetzen (vgl. ebd., 33f.).

Daneben wird die Zentralität und Bedeutung der zwischenmenschlichen Beziehungen und Interaktionen in Verbindung mit dem Fangegegenstand in allen Interviews immer wieder deutlich. Star Wars wird nicht nur als Optionsraum wahrgenommen, etwa im Ausleben eigener kreativer Potentiale, sondern ist auch Gelegenheit mit anderen in Beziehung zu treten und diesen Teilaspekt der Identität in sozialen Interaktionen performativ zu entwickeln, zu verhandeln und sich selbst zu vergewissern. Die hier interviewten Fans leben ihr Fan-sein erst in sozialen Kontexten und entsprechenden Interaktionssituationen wirklich aus, ebenso, wie sie sich von anderen im Kontext ihres Fan-seins unterscheiden können (vgl. Abschnitt 3.3.2). So bestätigt diese Studie, was Peltzer (2011) am Beispiel des „Hollywood-Blockbusterkinos“ hat aufzeigen können: in Gegenwartsgesellschaften werden symbolisch vermittelte Aushandlungs- und Interaktionsprozesse durch mediatisierte Angebote und entsprechend

sozial wie medial vermittelte Interaktionen vielfältig erweitert. Neben die „klassischen Sozialisationsinstanzen“ treten mediatisierte Angebote hinzu.

Mit Verweis auf Medien und entsprechend vermittelte Interaktionsprozesse hebt Peltzer zudem hervor, dass auch hier soziale Spielregeln, Rollen und Muster des Gesellschaftlichen erfahren, gelebt und verinnerlicht werden können, sodass durchaus von einem „mediated generalized other“ (Peltzer 2011: 17) gesprochen werden könne. Die Bedeutung dieser mediatisierten Angebote für den Sozialisationsprozess, auch wenn durch die „Hochkultur“ als „barbarisch“ verschmäht, zeige sich beispielhaft u.a. in der Relevanz des Hollywood- und Blockbusterkinos der Gegenwart. Denn deren Figuren und Erzählungen sind ein bedeutender Teil im Sozialisationsprozess von Kindern und Jugendlichen ebenso wie sie ein Teil der Lebenswelten von Erwachsenen sind, die sich intensiv mit diesen medial vermittelten Objekten auseinandersetzen und befassen. Filme und andere populärkulturelle Erzeugnisse sind nicht nur global finanziell erfolgreich oder bereiten nur Vergnügen und Freude, sondern spiegeln auch Werte, Normen und gesellschaftliche Aushandlungsprozesse wider, ebenso wie sie individuelle Identitätsangebote bereithalten können und, v.a. in Fankulturen, Gelegenheiten offerieren, eigene Bedeutungen und Lesarten zu entwickeln (vgl. Mikos 2014: 327). Die damit verbundenen Aspekte der Auseinandersetzung, Anverwandlung und Aushandlung mit dem Fangegenstand, aber auch mit anderen Bezugspersonen zeigen sich vielfältig in den Erzählungen. Es sind darüber hinaus aber gerade auch die damit verbundenen Folgen für die Konstitution der Selbstverhältnisse und des Selbstverständnisses, die in diesem Zusammenhang von Relevanz sind. Dabei zeigte sich im Material, dass Star Wars und Partizipation und Teilhabe an diesem fiktiven Universum wie auch die individuelle Auseinandersetzung nicht nur ein wesentliches Merkmal der Selbstverhältnisse der hier interviewten Fans sind, sondern in den Erzählungen auch Unterschiede in den Selbstdeutungen des individuellen Fanselbstverständnisses beschrieben werden können.

3.3 *Selbstverständnis und Fan-sein*

Differenzierungen von Fans und Fangruppen v.a. unter produktiven Gesichtspunkten und entsprechenden Kategorisierungen, sind in der Forschungsliteratur weit verbreitet (vgl. hierzu etwa Abercrombie/Longhurst 1998; Winter 2010). Im Kontrast hierzu differenziert die vorliegende Untersuchung unterschiedliche Fantypen v.a. auf der Grundlage der narrativ begründeten Selbstaussagen und entsprechenden Beschreibungen *des subjektiven Erlebens wie auch des damit begründeten Selbstverständnisses* der interviewten Fans. Im Mittelpunkt stand somit insbesondere jene in und über die Narrationen begründete Selbstdeutung, also wie sich die interviewten Fans im Ausleben ihrer Leidenschaften wie auch entsprechender Aktivitäten erlebten und letztendlich v.a. selbst verstanden (vgl. hierzu Harrington/Bielby 1995: 7). Im Material konnten vier Selbstdeutungsmuster identifiziert werden, von denen folgend zwei intensiver diskutiert werden, die besonders interessante Einblicke in die Beziehungsstruktur zum Fangegenstand bieten.⁴

⁴ Ein dritter Typ umfasst die Erzählungen der interviewten Kinder, die sich v.a. in den beschriebenen Beziehungen zum Fangegenstand und des Selbstverständnisses deutlich von jenen der erwachsenen Fans unterscheiden. Sie verbinden ihr Fan-sein über die Identifikation mit äußeren Gegenständen – meist Spielwaren – und gelangen so zu einer weitgehend verdinglichten Selbstdefinition. Star Wars ist für sie v.a.

3.3.1 Das Selbstverständnis des „Allgemeinheitsfans“

Für den ersten Typus von Selbstbeschreibungen, den sogenannten ‚Allgemeinheitsfans‘ oder ‚Generalisten‘ mit insgesamt vier Probanden im Sample, war charakteristisch, dass sich diese Fans in ihrer subjektiv-emotionalen Charakterisierung darüber, was Star Wars ihnen bedeutet und entsprechenden Begründungen auf den ersten Blick *nicht* von anderen Fans unterschieden. Auch sie empfinden eine Zuneigung und emotionale Verbundenheit *zu ihrem Fangegenstand*. Unterscheidungen finden sich jedoch in der Art sich als Fan zu beschreiben, sich selbst zu verstehen und zu charakterisieren. Hierfür zwei Beispiele aus dem Material:

Steven fasste sein Selbstverständnis als Fan gleich zu Beginn unseres Gespräches wie folgt zusammen: „Ich versuche eine Art Allgemeinheitsfan zu sein, also von allen möglichen Aspekten, also *Film, Serie, Roman, Comic* etwas mitzunehmen und wenn es geht, sag ich mal, das Beste aus jeder Sektion mitzunehmen“ (Steven, Z. 408-411). Zentral sind und bleiben für ihn die filmischen Erzählungen, die er als wesentlichen Bezugspunkt seiner Fanbeziehung beschreibt. Auch der 22jährige Martin charakterisierte sich und sein Selbstverständnis als Star Wars Fan unter ähnlichen Vorzeichen des Generalisten. Über sich sagt er, dass er sich „schon [als, M.V.] nen Star Wars Fan [sieht, M.V.], nich vielleicht der ja der Größte, weil ich halt nicht so großartig ne Sammlung oder irgendwas habe“, dennoch „nehm [ich, M.V.] halt gern teil an dem an diesem Universum“ (Martin, Z. 178-182).

Während Steven sich und seine Selbstbeschreibung als ‚Allgemeinheitsfan‘ damit begründete, Entwicklungen in unterschiedlichen Bereichen des Star Wars Universums verfolgen zu wollen und an diesen teilhaben zu können, schränkt Martin sein Fan-sein dahingehend ein, dass er aus seiner Perspektive nicht dem Stereotyp eines ‚typischen‘ Star Wars Fans entsprechen würde, was er v.a. mit einer entsprechenden Sammlung begründete. Zu Stevens alltäglichen, einem Ritual gleichenden Aktivitäten zählt der Besuch einer der größten deutschsprachigen Star Wars-Fanseiten. Denn das ist „seit Jahren [...] der prägendste Begriff dafür, dass ich eigentlich so ziemlich erst mal jeden Tag auf StarWars-Union⁵ vorbeischaue“ (Steven, Z. 221-222). Auf dieser Webseite informiert er sich über die neuesten Entwicklungen rund um den *Krieg der Sterne*, ‚pflegt‘ aber v.a. auch zwei Onlinekontakte zu anderen Fans.

Darüber hinaus hat er aufgrund dieser Kontakte zwei Fanveranstaltungen besucht und „ansonsten, also ich verbringe sozusagen in der Hinsicht viel Zeit im *Internet*“ (Steven, Z.

ein potentieller Gegenstand des kindlichen Spiels, das jedoch an entsprechende Gegenstände und kontextuelle Gegebenheiten gebunden bleibt. Gleichwohl wird in den Erzählungen auch deutlich, dass Star Wars dazu beiträgt die kindliche Fantasie anzuregen und diese entsprechend allein oder gemeinsam mit anderen zu entwickeln. Diese Beziehungsstruktur zum Fangegenstand kann sich im Sozialisationsprozess verändern und wandeln (vgl. Völcker 2016: 166ff.).

Den vierten Typ bildet eine Gruppe – ausschließlich Frauen – mit einer zwar komplexen Beziehungsstruktur zwischen Fan-Sein und dem Selbstverständnis, deren Angehörige sich in einer Art ‚Behauptungs- und Verteidigungsrolle‘ erzählten, die sie v.a. in ihren sozialen Beziehungen zu anderen, außerhalb der Star Wars-Community stehenden Personen erlebten. Gleichwohl wurden soziale Beziehungen innerhalb ihrer Fankontexte als reichhaltig und vorurteilsfrei beschrieben. Die entsprechenden Selbstdeutungen glichen dann jenen des zweiten Typs, den sogenannten „Hardcore-Fans“ (s. 3.3.2), wobei auch hier das Fan-sein mit entsprechenden begrifflichen Zusätzen versehen wurde.

⁵ <http://www.starwars-union.de>

240-241). Im Internet sucht er nach Artikeln zu und über Star Wars, informiert sich und erweitert beständig sein Wissen, sucht und recherchiert weiterführende Hintergrundinformationen oder erschließt sich neue Geschichten und Erzählungen rund um den Krieg der Sterne. Seine Begeisterung und Leidenschaft für Star Wars wie auch die vielen Möglichkeiten, die das Star Wars-Fandom bietet, sind für ihn durch die gebotene Breite und entsprechende Möglichkeiten charakterisiert, wobei er „das Beste aus jeder Sektion“ (Steven, Z. 411) mitnimmt, ohne jedoch einen Bereich intensiver zu verfolgen oder zu vertiefen. Zentral sind für ihn in diesem Zusammenhang die Filme der Star Wars Reihe.

Diese Filme stehen auch im Mittelpunkt von Martins Selbstbeschreibung als Star Wars Fan. Auf meine Frage, wie er sich denn als Fan selbst beschreiben würde, antwortete er mir: „[A]lso [man, M.V.] muss ja ne gewisse Liebe, glaub ich, zu der Materie haben, sich son bisschen die Filme auskennen“ (Martin, Z. 174-175). Mit diesen verbindet er eine tiefe emotional begründete Bande, versteht sich als deren Fan. Er schränkte sein Fan-sein, im Kontrast zu anderen durch ihn beobachtete Fantypen, aber auch gleich wieder ein und begründete dies nur wenig später im Gespräch, wie auch an anderen Stellen des Interviews, damit, keine große Sammlung von Devotionalien oder anderen „Insignien, die seine Verehrung öffentlich machen würden“ (Mikos 2010: 108), zu besitzen. Auch ohne diese Fanausstattung nimmt er begeistert am Star Wars-Universum teil, v.a. an der filmischen Materie:

„Ich glaub, ich glaub des is so die Liebe zu diesem Film oder zu diesem Universum, des ist, glaub ich schon, ziemlich wichtig. [...] Also ich find halt die Filme sind halt sind vielleicht nicht die ja die ja ist halt kein Shakespeare in dem Sinne, aber es sind halt schöne Filme, die halt unterhalten, die halt schon durchaus auch gewisse ja ja son bisschen Abenteuer und ja Helden schön charakterisieren und und man kann sich gut darin verlieren und man ja vielleicht auch für für sich öh halt daraus ziehen“ (Martin, Z. 184-197)

Mit den Filmen verbindet er Gelegenheiten der Unterhaltung, von Abenteuern wie auch individuelle Rückzugsgemeinschaften, kurz: Erzählungen, in die er sich verlieren kann. Neben den Filmen besitzt er einige wenige Star Wars-Artikel, „son paar Bücher über Star Wars oder auch über George Lucas hab ich n Buch“ (Martin, Z. 124), ebenso kleinere Utensilien, die in seinem Zimmer verteilt sind „nen kleinen R2D2-Wecker oder n'Poster irgendwas, ne. Es ist nicht mehr so viel“ (Martin, Z. 128-129).

Ähnliche Deutungsmuster in der Selbstausslegung des eigenen Fan-seins wurden auch in anderen Gesprächen mit Fans jenes Typs immer wieder deutlich. Die zentrale Schnitt- und Verbindungsstelle lokalisierten sie in den Star Wars-Filmen und deren mehr oder minder regelmäßigem Konsum. Auch in den daraus resultierenden Aktivitäten, v.a. aber auch in ihrem Selbstverständnis als Fans verstehen sie sich als ‚Generalisten‘, als Fans, die gerne teilhaben am Star Wars Universum und seinen Möglichkeiten, die durchaus auch Devotionalien und Fanartikel sammeln, dabei Vielfalt präferieren ohne bestimmte Aktivitäten zu vertiefen.

3.3.2 *Das Selbstverständnis des ‚Hardcore‘ Star Wars-Fans*

Damit unterschieden sich diese Erzählmuster z.T. deutlich von jenen eines weiteren Typus, den Selbstbeschreibungen der sogenannten ‚Hardcore-Fangruppe‘. In den Gesprächen mit Fans, die diesem Typus zugeordnet werden konnten, fiel immer wieder auf, dass sie sich in der Beschreibung und Charakterisierung ihres Fanstatus meist *nicht* als ‚typische‘ Star Wars-Fans beschreiben und verstehen, sondern sich vielmehr in ihrer Selbstpositionierung vehement von jener Sozialfigur eines ‚typischen Fans‘ distanzieren und entsprechend auch distinguieren, indem sie ihr Fan-sein mit entsprechenden Zusätzen und narrativ begründeten Steigerungsformen versehen. Auch hierfür Beispiele aus dem Interviewmaterial:

Bereits die Eröffnung des (Skype)-Interviews mit dem 30jährigen Thomas zeichnete sich im Vergleich zu vielen anderen Gesprächen durch eine Besonderheit aus. Denn Thomas begrüßte mich, im Videogespräch, mit zwei lebensgroßen Star Wars Kostümen, die im Hintergrund seines Videobildes neben einer Reihe von Glasvitrinen mit weiteren, unzähligen Figuren und Raumschiffmodellen sichtbar waren. Seine Sammelleidenschaft und die Menge an gesammelten Figuren und Modellen verstand er als Ausdruck seiner Fanleidenschaft. Er verdeutlichte mir und anderen Besuchern damit zugleich einen „kommunikative[n] Anspruch auf Identifizierung als Sammler/in und [als, M.V.] Bestätigung [seiner, M.V.] Sammlertätigkeit“ (Wilde 2015, S.268).

Die für jeden Besucher wie jede Besucherin auffallende Präsentation seiner Sammlung kann als Ausdruck einer Selbstpositionierung verstanden werden, die Thomas mehrfach im Gespräch als „extrem“ einschätzte. Besonders zeigte sich dies im relationalen Vergleich zu anderen Sammlern: „Wenn ich jetzt bei Freunden bin, die auch Star Wars-Fans sind, die haben das meiste im Keller, oder oben, also alles scheinbar in so nem kleinen Eckchen dann halt aufgehangen, ganz dezent“ (Thomas, Z. 809-812). Demgegenüber präsentiert Thomas seine Sammlung gut sichtbar im Wohnzimmer. Die Reaktionen Außenstehender reichen von Ablehnung bis respektvoller Anerkennung: „Es gibt natürlich die Leute, die sagen ‚Boah, *nee*, um Gottes Willen, das wär ja gar nix für mich!‘ Aber der allgemeine Tonus ist eigentlich ‚Ja, ich würd’s nicht machen, aber es sieht gut aus‘. Ja, natürlich, Star Wars-Fans, die sind natürlich begeistert“ (Thomas, Z. 826-829). Thomas unterstrich damit gleich zu Beginn unseres Gesprächs, wie er selbst verstanden werden will. Auch als wir in unserem Interview auf seine Selbstbeschreibung als Star Wars Fan zu sprechen kamen, bezog sich Thomas erstaunlicherweise, hier jedoch in vehementer Abgrenzung, auf jene Sozialfigur des ‚typischen‘ Star Wars-Fans und wie diese außerhalb der Star Wars Community wahrgenommen werden:

„Also ich denke, ich erfülle nicht zwingend alle Klischees, sag ich mal vorsichtig. Also, das Klischee is von so nem Star Wars-Fan ja tatsächlich, dick, keine Freundin, wenig soziale Kontakte, Eigenbrötler. So sehen auf jeden Fall sehr viele, die jetzt mit diesem ganzen, ich sag mal Nerd-Kram nix am Hut haben, so sehen die Leute von außen auf jeden Fall so den typischen Star Wars-Fan. Ich persönlich sehe mich da natürlich nicht. Ähm, so, ich hab ne Freundin, soziale Kontakte, ich bin nur einfach irgendwie auf Star Wars hängen geblieben. So richtig begründen kann ich es nicht. Also ich würde mich jetzt nicht als den doch. Ja. Würde ich mich als den typischen Star Wars-Fan

bezeichnen? Is ne *schwierige* Frage. Ich würde sagen: Nein, weil viele Star Wars-Fans, die ich kennenlerne, die halten mich für extrem.“ (Thomas, Z. 726-746)

Thomas griff hier eine antizipierte Fremdperspektive auf, von der und den damit verbundenen (sozialen) Stereotypen er sich gleichwohl vehement abgrenzte. Besonders deutlich wurde dies gleich im Anschluss daran, als er sich und sein Fan-sein mit dem Begriff des ‚Nerds‘ assoziierte; eine Klassifikation, die auf den ersten Blick auch mit entwerteten sozialen Attributen und entsprechenden Bewertungen versehen ist (‚dick‘, ‚keine Freundin‘, ‚Eigenbrötler‘) und damit sozialen Klischees, die Thomas jedoch in deutlicher Distanz zu seinem eigenen Selbstverständnis interpretierte. Denn er begreift sich durchaus als ‚Nerd‘, begründet dies einerseits in einer antizipierten Fremdperspektive, weil andere ihn „für extrem“ halten würden. Gleichzeitig bezog er sich auf die Sozialfigur des ‚Nerds‘, um sich von damit verbundenen Abwertungen zu distanzieren und den Begriff in seiner individuellen Lesart und Verwendung positiv zu interpretieren. Die kritische Distanz und positiv gedeuteten Merkmale seines ‚Nerd-Status‘ begründete er in der Intensität seiner Fanaktivitäten und der emotionalen Leidenschaft für Star Wars, aber auch damit, dass er entsprechenden gesellschaftlichen Vorurteilen keineswegs entsprechen würde.

Als Fan ist Thomas in unzähligen Bereichen aktiv und hat verschiedene Aktivitäten professionalisiert. Es ist vor allem sein über Jahrzehnte angehäuften Wissen über die Filme, Bücher und Handlungsstränge in der Star Wars Welt, das zu dieser Selbstdeutung führt. Die begriffliche Zuspitzung als ‚Nerd‘ versteht Thomas durchaus als ernstzunehmende Verdrehung eines im alltäglichen Sprachgebrauch als Stereotyp mit in Teilen entwerteten Eigenschaftszuschreibungen versehenen Sozialcharakters (vgl. etwa Mertens 2014: 88). Die von Thomas gewählte Charakterisierung seines Fanstatus begründete er aber auch mit konkreten Erfahrungen und entsprechenden „Konfrontationen“ mit anderen Star Wars Fans, Gelegenheiten in denen er mehrfach sein erprobtes und reichhaltiges Wissen unter Beweis stellen konnte.

„Viele sagen, oder auch schonmal so Bekannte, die sagen ‚Jaa, hier, mein Cousin, mein Bruder, haste nich gesehen, ähm, der is absoluter Star Wars-Fan‘, und dann lern ich diese Menschen kennen, ja. Kommen dann halt kommen dann zwangsläufig auf dieses Thema und dann stell ich fest, dass das Fansein bei denen sich im Grunde auf Fil, auf die Filme beschränkt. Und ja. Selbst da, grundlegende Kenntnisse einfach aus meiner Sicht fehlen oder, und da merkt man schon während dem Dialog, dann denk ich mir immer: ‚Oh mein Gott. Du bist einfach ein *absoluter Freak*, weil Du jetzt schon wieder feststellst, dass Du ein Wissen hast, wo eigentlich auch er jetzt wieder nicht im Ansatz mithalten kann‘. Also ich würde mich als extrem bezeichnen“ (Thomas, Z. 748-764).

Neben der Anhäufung von Wissen und einer entsprechenden Expertise, die in Kommunikations- und Interaktionssituationen stets neu erprobt wird, bildet das Sammeln eine Form der individuellen Bestätigung seines eigenen Fanstatus, den sich Thomas stets aufs Neue und in entsprechenden sozialen Kontakten, Interaktionskontexten wie auch seinen vielfältigen Aktivitäten im Bereich von Star Wars versichert (vgl. hierzu etwa Hahn 1984: 15f.).

Dass die im ‚Nerdbegriff‘ zum Ausdruck gelangende Selbstcharakterisierung durchaus in der Logik einer narrativ begründeten Steigerungsform gebraucht werden kann, wurde auch im Gespräch mit dem 21jährigen Lukas deutlich. Er assoziierte seinen Fanstatus mit entsprechend durch ihn vorgenommenen Differenzierungen innerhalb des Fandoms; er unterschied dabei zwischen seinem eigenen Status als ‚Nerd‘ und anderen, wiederum als ‚typisch‘ charakterisierten Star Wars-Fans. Auch hier wurde der ‚Nerdbegriff‘ positiv interpretiert:

„Ich glaub schon, dass es da irgendwo ne *Grenze* gibt, also erst mal muss man sagen, dass für *viele* das Wort *Nerd* ja eigentlich noch fast schon so ne *Beleidigung* is, aber das seh ich schon eigentlich *gar* nicht mehr so. Das is für *mich* halt quasi die Steigerung zu nem *Fan*. Also n *Fan* is halt jemand, für *mich*, der die *Filme* guckt, der die ganz *cool* findet, der vielleicht ein, zwei *Merchandise*-Artikel hat und dann wirklich so der *Hardcore*-Fan is dann wirklich *der*, der wirklich halt, eben wie *ich* zum Beispiel, halt 650 Euro fürn *Helm* ausgibt. Um den einfach hier *stehen* zu haben, oder halt mal aufzusetzen und sich zu fühlen wie Darth Vader. *Einfach* so, der dann in diese *Welt* quasi auch son bisschen abtauchen. Ich glaub sogar, dass *Fans* nicht unbedingt sich wirklich so die Gedanken darum machen, wie also, wie ich halt schon sagte, halt, seine eigene *Fantasie* da mit reinbringen. Ich glaub, dass das *ganz* normale Standard-Fans nich machen, glaub ich.“ (Lukas, Z. 984-1007)

Lukas begründete hier, ähnlich wie Thomas, eine Differenzierung von und zwischen Fans und unterstrich damit zugleich seinen eigenen Status, den er nicht nur mit einer besonderen emotionalen Qualität und einer tief empfundenen Leidenschaft darlegte, sondern zu diesem Status über die Vielfalt an unterschiedlichen Aktivitäten aber auch dem Grad der Identifikation mit *seinem* Fangegenstand gelangte. Auch Lukas ist in unterschiedliche Aktivitäten mit Star Wars eingebunden. Er ist nicht nur ein leidenschaftlicher Sammler und Kostümbauer, der seine Tätigkeiten professionalisiert hat, sondern ist auch im sozialen Bereich, etwa durch sein vielfältiges Engagement bei der 501st Legion aktiv. Mit all diesen Aktivitäten bringt er nicht bloß zum Ausdruck, was Star Wars für ihn bedeutet, sondern auch in welch unzählige Lebensbereiche der Krieg der Sterne hineinwirkt und sein Handeln und Denken charakterisiert. Lukas beschreibt damit eine emotionale Verbundenheit zu Star Wars, ist gleichwohl aber v.a. auch in unzählige wie vielfältige Aktivitäten involviert, die letztendlich zu seiner Selbstdefinition führen. Dies ermöglicht ihm im Vergleich zu anderen Fans vielfältige Distinktionsgelegenheiten, die er begrifflich in seiner Selbstcharakterisierung zuspitzt.

Auch der 46jährige Holger, ältester Fan im Sample, der sich gleich zu Beginn unseres Gespräches als „Fan der ersten Stunde“ (Holger, Z. 284) vorstellte, griff in seiner Selbstcharakterisierung mehrfach begriffliche Zusätze zur Charakterisierung seines Fanstatus auf, wobei auch er den ‚Nerdbegriff‘, aber auch die Selbstcharakterisierung als ‚Hardcore-Fan‘ verwendete. Auch er begründete seine Selbstdeutung einerseits mit seiner exzessiven Sammelleidenschaft wie auch anderen Aktivitäten rund um den Krieg der Sterne. Seine seit Jahrzehnten währende Begeisterung für Star Wars veranschaulichte er mir an ganz verschiedenen Aktivitäten. Vor allem mit den Filmen verbindet er eine exzessive wie leidenschaftliche Beziehung, die für ihn über deren bloßen Konsum hinausreichte. In unserem

kommunikation@gesellschaft, Jg. 17, Beitrag 1

Gespräch verwies er hierzu mehrfach auf verschiedene Erlebnisse aus seiner Jugend, die als soziale Praxis bis heute bestehen:

„So sag ich mal auch, da wieder ne prägende Stelle: Ich weiß, n Kumpel von früher, das war dann auch so 1983/84, die hatten n Videorekorder seine Eltern und das war schon voll das Highlight und es gab ja auch so damals so Raubkopien, wie das hieß, und der hatte auch Star Wars, also hatten wir uns getroffen bei ihm und haben Star Wars geguckt und Star Wars, also den jetzt den ersten Star Wars-Film, und nachdem wir Star Wars durchgeguckt hatten, haben wir uns angeguckt und er meinte so: ‚Was machen wir jetzt eigentlich?‘ So sind, so hm hat ja grad erst angefangen, es ist grad Samstagmittag: ‚Was machen wir jetzt?‘ Ich so: ‚Den gucken wir jetzt noch mal!‘ Und dann, gute Idee, und zurückgespult und den ganzen Film noch mal geguckt. [...] Völlig egal, Hardcore Fans, wir gucken uns das halt gleich noch mal an.“ (Holger, Z. 473-485)

Holger beschrieb mir hier eine Praxis – jene der Wiederholung –, die auch in vielen anderen Gesprächen mit Fans dieses Typs immer wieder als Begründung des eigenen, durchaus als exzessiv charakterisierten Fanstatus, verwendet wurde.⁶ Das wiederholte Anschauen der filmischen Kernnarrationen, das Studieren der Nuancen und Facetten geht mit einer identitätsstiftenden Funktion einher, die durch Anverwandlung, Identifikation und damit zu einem wesentlichen Teil des eigenen Selbst und des eigenen Selbstverständnisses wird. Jason Scott hat diese Formen der Aneignung und Auseinandersetzung mit den Filmen bei Star Wars Fans mit einer identitätsbezogenen Funktion assoziiert. Die Wiederholung „enables their collective discussion of Star Wars, with distinct ways of understanding the films and characters, encompassing speculation and their exhaustive familiarity with the minutiae of characters“ (Scott 2013: 15). Im *Repeat-Viewing* des Filmes zelebriert Holger die Kernnarration – etwas, was er schon etliche Male getan hat und es gleichwohl als charakteristische Praxis verstand und mit einer entsprechenden Selbstdeutung verknüpfte.

Auch in den anderen Gesprächen mit Fans die sich selbst und ihren Fanstatus mit begrifflichen Zusätzen und narrativ begründeten Steigerungsformen versahen, konnten ähnliche Selbstdeutungsmuster beobachtet werden. Dabei zeigte sich, dass die Verbindung von Selbstwahrnehmung, Aktivitäten und dem entsprechenden, subjektiv gewählten Fanstatus v.a. auch Distinktionsprozesse beschreiben, denn auch Star Wars-Fans leben erst in einer Gemeinschaft auf, vor allem dann, wenn sie sich von anderen unterscheiden können (vgl. Mikos 2010: 109). Die im Interviewsample dieser Gruppe zugeordneten InterviewpartnerInnen begründeten dabei in ihren Erzählungen, dass mit ihrem Fanstatus nicht nur bestimmte Praxen gemeint sind, sondern unmittelbar ihrem Alltag und ihre Selbstverhältnisse bezogene Charakterisierungen beschrieben werden, wobei immer wieder ein ExpertInnenstatus formuliert wurde (vgl. Wilde 2015: 270), der mit entsprechenden

⁶ Das Wiederholen des Films ist ein Phänomen, welches bereits mit der Erstveröffentlichung von Star Wars im Jahr 1977 beobachtet werden konnte und bis heute als sogenanntes Repeat Viewing beschrieben wird. Chris Taylor fasst dieses Phänomen wie folgt zusammen: „In May 1977, repeat viewers didn't necessarily add to the ticket gross: they could simply stay in the theater, wait an hour or so, and watch the movie again. This was not something viewers had tended to want to do before. Indeed, it was because of Star Wars that most cinemas instituted a policy of clearing the audience out of the theater between shows.“ (Taylor 2014)

Fanpraxen der Aneignung und Auseinandersetzung assoziiert war und individuelle Besonderungen erlaubte. Dabei sind sowohl das (An-)Sammeln von populärkulturellem Kapital und Wissen um den Gegenstand als auch entsprechende Praxen der Aneignung und Anverwandlung ein wesentlicher Teil der Alltagserfahrungen dieser Fans geworden, die zugleich als Begründung für ihren Status fungierten. Daraus resultierende Distinktionsgewinne entstehen für die Fans dieses Typs in einer narrativ begründeten Differenzästhetik, nämlich anders, durchaus auch „extremer“, zu sein. Die geteilte kulturelle Praxis ist durch Spezialisierungen und Spezifizierungen nicht nur ein Teil des symbolischen Kapitals, sondern *strukturiert und charakterisiert* ihre Selbst- und Weltbeziehungen (vgl. Rehbein 2006: 160f.).

4 Fan-sein als kommunikativer, resonanter und identitätsstabilisierender Erfahrungsraum

Die vorliegenden Ergebnisse veranschaulichen, dass Star Wars-Fans, nicht nur mit Begeisterung und Leidenschaft ‚ihre‘ Sache verfolgen und sich in ganz unterschiedlichen Bereichen und damit verbundenen Aktivitäten in und mit diesem fiktiven Universum engagieren, selbst kreativ werden und auseinandersetzen. Ihr Fan-sein überlappt darüber hinaus mit anderen Erfahrungswelten und ist ein wesentliches Merkmal ihrer Interaktionspraxen wie auch der sozialen Beziehungen. In den Gesprächen zeigte sich darüber hinaus, dass Star Wars noch immer als ein „myth for our time“ (Gordon 1995 [1978]) charakterisiert werden kann, eine fiktive Erzählung, ein in moderner Gestalt erzähltes Märchen, das seit 40 Jahren Menschen weltweit begeistert, berührt und fasziniert, das immer wieder „erzählt“ wird, neue Abenteuer, Helden, aber auch Schurken und damit potentielle Identifikationspunkte hervorbringt. Star Wars kann als zeitloses Phänomen charakterisiert werden, Geschichten, die Menschen in ganz unterschiedlichen Aspekten ihrer Selbst- und ihrer Weltbeziehungen ergreift und sie animiert, sich nicht nur diese Welt anzueignen, anzuverleiben, sondern sie allein oder gemeinsam mit anderen weiterzuentwickeln. Star Wars hat seine Anhängerinnen und Anhänger an einem bestimmten Punkt in ihren Leben berührt und dazu angeregt, sich intensiver mit den Möglichkeiten, die dieser Fangegegenstand offeriert, zu befassen. Star Wars *bedeutet* diesen Menschen etwas und ist ein fester Bestandteil ihres Alltags wie auch ihres Verständnisses von sich und ihres In-die-Welt-gestellt-Seins geworden.

Diese „swashbuckling space opera-cum-western-style good guys-bad-guys soap opera“ (Sibley 2007) ist nicht nur ein Merkmal ihrer Sozialisationserfahrungen, sondern auch ein Aspekt ihrer Identität und das in ganz unterschiedlichen Facetten und sozialen Kontexten. Star Wars-Fans investieren Zeit, Geld und kulturelles Kapital in die Auseinandersetzung mit dem *Krieg der Sterne* und können ihr kreatives Potenzial in einem breiten wie individuell erst durch Fans hervorgebrachten Spektrum ausleben und weiter entwickeln. Sie kennen sich in diesem fiktiven Universum und seinen in der Wirklichkeit verhafteten Hintergründen nicht nur aus, sondern können mit und in ihren Fanaktivitäten sich als Teil dieser Erzählung erfahren, wie sie auch Teil der gesellschaftlichen Erzählung über Star Wars sind. Ungeachtet der vielfältigen Kritik an Star Wars und der damit verbundenen ökonomischen Verwertungsrationalität einer „perfect money machine“ (Lewis 2003: 2) hat der Fangegegenstand als

populärkulturelles Kulturgut für sie, ihre sozialen Beziehungen und wie sie sich letztendlich selbst verstehen, erhebliche Bedeutung.

Das empirische Material aus vorliegender Untersuchung veranschaulichte nicht nur die damit verbundenen umfassenden Aneignungs- und Anverwandlungsprozesse. Das Material zeigte ebenso, dass Star Wars-Fans nicht nur immer wieder mit Begeisterung die Erzählungen der Filme erleben oder gespannt wie leidenschaftlich involviert die Abenteuer und Fortführungen der für sie und ihr Selbstverständnis so zentralen Kernnarration in den Filmen, Büchern, Comics, Serien, Video- und Computerspielen erleben. Sie sind und erleben sich darüber hinaus selbst als Teil dieses Prozesses: sie schreiben eigene Geschichten, entwickeln und bauen Kostüme oder können über Praxen des Spiels Rollen in der Star Wars-Welt übernehmen, können damit förmlich in eine andere Rolle „hineinschlüpfen“. Identitätstheoretisch offeriert Star Wars vielfältige Identifikationspunkte und Gelegenheiten für das Ausleben von Fantasie, Kreativität wie auch die Entfaltung individueller Potenziale und ist wesentlicher Teil davon, wie sich Fans selbst verstehen und wer sie letztendlich sind. *Ihr* Fanobjekt ist durchaus als *Kulturgut* zu verstehen, dass keinen eindeutigen definierten Gebrauchswert oder andere fest zugewiesene Funktionen oder gar Interpretationsvorgaben umfasst: Aber es hat für seine Anhängerinnen und Anhänger eine Bedeutung, umfasst einen subjektiv erst durch sie hervorgebrachten Sinn, den Fans in der Auseinandersetzung mit den medialen Erzeugnissen wie auch in face-to-face-Interaktionen oder auch in ihren Aktivitäten in den sozialen Netzwerken mit anderen Fans interpretierend, erweiternd und performativ hervorbringen.

Star Wars als Fanobjekt funktioniert damit durchaus identitätsstiftend, ist ein sich beständig entwickelnder, aber doch stabiler Bezugs- und Ankerpunkt, der für seine Anhänger-Innenschaft ganz eigene und vielfältige Bedeutungen haben kann. Der Fangegenstand bietet damit in einer Epoche, die sich durch gesellschaftliche Wandlungs-, Differenzierungs- und Pluralisierungsprozesse auszeichnet, und als Spät- oder auch Postmoderne bezeichnet wird, durchaus eine Vielzahl identitätsbezogener und -stützender Anknüpfungs- und Bezugspunkte. Star Wars offeriert seinen Fans zahlreiche Gelegenheiten der Identifikation, es ist als Objekt des Fan-seins eine Ressource der alltäglichen Identitätsarbeit. Die Relevanz des Fanobjekts und das entsprechende Selbstverständnis entfaltet sich auf zwei Ebenen: einerseits auf einer individuellen, andererseits auf einer sozialen. Star Wars berührte seine Fans an einem bestimmten Punkt in ihrem Leben und lies sie von diesem Moment an nicht mehr los; es ist ein Gegenstand, für den sie sich nicht nur umfassend begeistern, sondern mit dem sie gemeinsam von diesem ersten Kontaktpunkt an gewachsen sind und sich weiterentwickelten. Die überwiegend zu Beginn des Fan-seins relevanten filmischen Erzählungen sind in Folge dieses Prozesses durch weitere Angebote ebenso beeinflusst wie ergänzt worden und haben gleichwohl zu kreativen Eigenleistungen und Eigeninitiative geführt. Das ursprüngliche (Ausgangs-)Medium fungiert hierbei bis in die Gegenwart als unerschöpfliche Ressource.

Das sich im Verlauf der Fansozialisation entwickelnde Verhältnis zum Fangegenstand lässt sich als Beziehungsstruktur beschreiben, die sich zum medialen Ausgangsmaterial, der Zugehörigkeit zur Gruppe der Fans, ebenso wie in individuellen Aktivitäten und damit verbundenen emotionale Aspekte ausdrückt und umfassende Identitätsbezüge eröffnet, auf die alltäglich zurückgegriffen werden kann. Fan-sein kann in diesem Sinne als Ressource verstanden werden, die Stabilität, Orientierung und Kohärenz ermöglicht; einen Bezugs- und Orien-

kommunikation@gesellschaft, Jg. 17, Beitrag 1

tierungspunkt innerhalb der Selbstthematisierungen beschreibend, der sich trotz Entwicklungen auf diesem Feld als konstant und verlässlich erweist (vgl. Habermas 1999: 69f.).

Die zugrunde liegenden Kernnarrationen, seien dies nun Filme, Bücher, Video- und Computerspiele, aber auch deren Relevanz in den Alltagserfahrungen seiner Fans sind Bestandteile einer aktiven wie kreativen Auseinandersetzung und Aneignung. Sie sind hochgradig anschlussfähig und gehen vor allem mit emotionaler Befriedigung einher. Die fiktiven Narrationen und die individuellen Beziehungen zum Fangegenstand sind Gelegenheiten gelingender Identität. Darüber hinaus ist im Fan-sein eine Beziehungsstruktur etabliert, die die Selbst- und Weltbeziehungen strukturiert. In soziologischen Gegenwartsdiagnosen wurde in den vergangenen Jahren immer wieder in beeindruckender Weise herausgestellt, dass sich in unterschiedlichen Facetten nicht nur das soziale Leben wandelt, sondern sich die Art und Weise grundlegend verändert, wie Menschen dies in ihren Selbst- und Weltbeziehungen erfahren (vgl. Rosa 2005; 2012). In entsprechenden Gegenwartsdiagnosen, etwa der sukzessiven „kapitalistischen Landnahme“ (Dörre/Haubner 2012) oder der Beschleunigung des sozialen Lebens, werden veränderte Beziehungsstrukturen beschrieben, die dann etwa als „Beziehung der Beziehungslosigkeit“ oder als Entfremdung beschrieben werden (vgl. Jaeggi 2005: 44; Rosa 2012, 2013; Zima 2014). Im Zuge dieser Veränderungen manifestieren sich historisch neue Formen veränderter Sozialisations- und Lebenswelterfahrungen, in der v.a. das Ökonomische in einem performativen Akt zu einer sozialen Realität avanciert, „die sie zugleich als bereits existierend voraussetzt“ (Lemke et al. 2000:9). Dabei verändern sich Weltaneignung und Weltbeziehungen grundlegend. Mit der „tiefgreifende[n], strukturelle[n] Verzerrung der Beziehungen zwischen Selbst und Welt“ (Rosa 2013: 123) etwa, wird eine Beziehungsstruktur beschrieben, die sich sowohl in den Beziehungen zu den Dingen (vgl. ebd., 125ff.), den eigenen Handlungen (vgl. ebd., 129ff.), der Zeit (vgl. ebd., 136ff.), aber auch in der Selbst- und der sozialen Entfremdung (vgl. ebd., 141ff.), etwa als Folgen sozialer Beschleunigungsprozesse in unterschiedlichen Bereichen und Funktionssphären, widerspiegelt (vgl. Rosa 2005, 2016).

Demgegenüber wird das (Star Wars)Fan-sein in vorliegender Untersuchung als eine Beziehungsstruktur und als ein Gegenpol zu diesen Entfremdungserfahrungen beschrieben. Denn Fan-sein offeriert sowohl Erfahrungen der (emotionalen) Berührung wie auch Formen individueller Selbstwirksamkeitserfahrungen. Es offeriert damit eine Beziehungsqualität, die Menschen in ganz unterschiedlichen sozialen Kontexten erleben können, in den Beziehungen zu den Dingen, zu anderen Menschen und zu sich selbst. Im Fan-sein werden die Selbst- und Weltverhältnisse ganz unterschiedlich „berührt“ wie Fans gleichwohl die Welt durch und in ihrem Fan-sein und im Ausleben desgleichen „berühren“. Der Fangegenstand und die subjektive Auseinandersetzung mit diesem offerieren Gelegenheiten, nicht nur Sinn und Bedeutung zu verhandeln und herzustellen, sondern sich in den eigenen Handlungen als kreativ, produktiv und selbstwirksam zu erfahren. Fan-sein kann in diesem Sinne als resonanter Erfahrungsraum charakterisiert werden. Resonanz, als Gegenentwurf zu Entfremdungserfahrungen, einem Modus in dem das „In-die-Welt-gestellt-Sein“ und damit die Weltbeziehungen „als stumm, kalt und indifferent – sogar als feindlich – erscheint“ (Rosa 2012: 8), wird demgegenüber als Modus ‚gelingender Weltbeziehungen‘ charakterisiert. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass in ihnen „die Welt den handelnden Subjekten als ein

antwortendes, atmendes, tragendes, in manchen Momenten sogar wohlwollendes, entgegenkommendes [...] ‚Resonanzsystem‘ erscheint“ (Rosa 2012: 9). Vor allem in sozialen Interaktionen und Beziehungen zu anderen wie auch in anderen sozialen Sphären beschreibt Resonanz dabei mehr als einen bloß emotionalen Zustand, sondern vielmehr die subjektiv erlebte Qualität dieses In-Beziehung-Tretens zwischen Subjekt(en) und Subjekt/Objekt. Resonanzerfahrungen setzen und basieren auf Berührung des Subjekts, durch das, was diese Berührung auslöst, auf das reagiert wird und womit wiederum ein individuelles Wirken in die Welt hinein verbunden ist und damit ein wechselseitiges Verhältnis etabliert wird, eine Beziehungsstruktur, die im Fan-sein erlebt und erfahren werden kann.

Literatur

- Abercrombie, Nicholas* und *Brian Longhurst*, 1998, *Audiences*. London. Sage Publications.
- Bacon-Smith, Camille*, 1991, *Enterprising Women. Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia. University of Pennsylvania Press.
- Bourdieu, Pierre*, 1987, *Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre et al.*, 2010, *Das Elend der Welt*. Konstanz. UVK.
- Bourdieu, Pierre*, 2010, *Verstehen*. S. 393-410, in: Pierre Bourdieu et al. (Hg.): *Das Elend der Welt*. Konstanz. UVK.
- Corbin, Juliet* und *Anselm Strauss*, 1996, *Grounded Theory. Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. Weinheim. Beltz Psychologie.
- Dörre, Klaus* und *Haubner, Tina*, 2012, *Landnahme durch Bewährungsproben – Ein Konzept für die Arbeitssoziologie*. S. 63-106, in: Klaus Dörre, Dieter Sauer und Volker Wittke (Hg.): *Kapitalismustheorie und Arbeit. Neue Ansätze soziologischer Kritik*. Frankfurt am Main, New York, Campus.
- Erikson, Erik*, 2003, *Jugend und Krise. Die Psychodynamik im sozialen Wandel*. Stuttgart. Klett-Cotta.
- Gavicchi, Daniel*, 1998, *Tramps Like Us: Music & Meaning Among Springsteen Fans*. Oxford. Oxford University Press.
- Gordon, Andrew*, 1995 (1978), *Star Wars: A Myth for Our Time*. S. 73-82, in: Joel Martin und Conrad E. Ostwald (Hg.): *Screening the Sacred: Religion, Myth, and Ideology in Popular American Film*. Boulder Co. Westview Press.
- Habermas, Tilmann*, 1999, *Geliebte Objekte. Symbole und Instrumente der Identitätsbildung*. Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Hahn, Alois*, 1987, *Soziologie des Sammlers*. S. 11-19, in: Norbert Hinske (Hg.): *Sammeln – Kulturtat oder Marotte? Trierer Beiträge*.
- Harrington, Lee C.* und *Denise Bielby*, 1995, *Soap Fans: Pursuing Pleasure and Making Meaning in Everyday Life*. Philadelphia. Temple University Press.

kommunikation@gesellschaft, Jg. 17, Beitrag 1

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-48336-2>

- Hills, Matt*, 2002, *Fan Cultures*. New York, London. Routledge.
- Hitzler, Ronald* und *Honer, Anne*, 1994, Bastelexistenz: über subjektive Konsequenzen der Individualisierung, S. 307-315, in: Ulrich Beck und Elisabeth Beck-Gernsheim (Hg.): *Risikante Freiheiten*. Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Jaeggi, Rahel*, 2005, *Entfremdung. Zur Aktualität eines sozialphilosophischen Problems*. Frankfurt am Main, Campus.
- Kaufmann, Jean-Claude*, 1999, *Das verstehende Interview*. Konstanz. UVK.
- Keupp, Heiner, Ahbe, Thomas, Gmür, Wolfgang, Höfer, Renate, Mitzscherlich, Beate, Kraus, Wolfgang* und *Straus, Florian*, 1999, *Identitätskonstruktionen: Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne*. Reinbeck. Rowohlt.
- Lemke, Thomas, Krasmann, Susanne und Ulrich Bröckling* (Hg.), 2000, *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*. Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Lewis, Jon*, 2003, „The Perfect Money Machine(s): George Lucas and Steven Spielberg and Auteursism in the New Hollywood“. S.1-12, *Film International* 1 (2003).
- Mead, George Herbert*, 1973, *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Mikos, Lothar*, 2010, Der Fan. S. 108-118, in: Stephan Moebius und Markus Schroer (Hg.): *Diven, Hacker, Spekulanten. Sozialfiguren der Gegenwart*. Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Peltzer, Anja*, 2011 *Identität und Spektakel: Der Hollywood-Blockbuster als global erfolgreicher Identitätsanbieter*. Konstanz. UVK.
- Plessner, Helmuth*, 1975, *Die Stufen des Organischen und der Mensch*. Berlin. New York. de Gruyter
- Rehbein, Boike*, 2006, *Die Soziologie Pierre Bourdieus*. Stuttgart. UTB-Verlag.
- Rosa, Hartmut*, 2005, *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne*. Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Rosa, Hartmut*, 2012, *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung. Umriss einer neuen Gesellschaftskritik*. Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Rosa, Hartmut*, 2013, *Beschleunigung und Entfremdung: Entwurf einer kritischen Theorie spätmoderner Zeitlichkeit*. Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Rosa, Hartmut*, 2016, *Resonanz: Eine Soziologie der Weltbeziehung*. Frankfurt am Main. Suhrkamp.
- Roose, Jochen, Maik Schäfer* und *Thomas Schmidt-Lux*, 2010, Einleitung. Fans als Gegenstand soziologischer Forschung. S. 9-25, in: dies. (Hg.): *Fans. Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Sandvoss, Cornell*, 2005, *Fans: The mirror of consumption*. Polity Press.
- Sandvoss, Cornell*, 2011, Popular Culture, fans, and globalization. S. 395-411, in: Brian S. Turner (Hg.): *The Routledge Handbook of Globalization Studies*. London, New York. Routledge.
- Schmidt-Lux, Thomas*, 2014, *Die Geschichte der Fans: Historische Entwicklung und aktuelle Tendenzen*. Wiesbaden. Springer VS.
- kommunikation@gesellschaft, Jg. 17, Beitrag 1*
- <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-48336-2>

Sennett, Richard, 2007, *Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus*. Berlin. Berliner Taschenbuch-Verlag.

Sennett, Richard, 2009, *Die Kultur des neues Kapitalismus*. Berlin. Berliner Taschenbuch-Verlag.

Sibley, Robert, 2007, *Why the force is still with us*. Online-Publikation:

https://www.aarweb.org/sites/default/files/pdfs/Programs_Services/Journalism_Award_Winners/2008_Sibley.pdf (Stand 16.08.2016)

Skrobanek, Jan und *Jobst Solveig*, 2010, Fans und Sozialisation. S. 205-228, in: Jochen Roose, Maik Schäfer und Thomas Schmidt-Lux (Hg.): *Fans. Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden. VS-Verlag für Sozialwissenschaften.

Tappenbeck, Inka, 1999, *Phantasie und Gesellschaft. Zur soziologischen Relevanz der Einbildungskraft*. Würzburg. Königshausen und Neumann.

Taylor, Chris, 2014, *How Star Wars Conquered the Universe: The Past, Present, and Future of a Multibillion Dollar Franchise*. Basic Books.

Völcker, Matthias, 2016, *Fan-Sein: Die Identität des Star Wars Fans*. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Weber, Max, 2010, *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie (2 Teile in einem Band)*. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins.

Wegener, Claudia, 2008, *Medien, Aneignung, Identität. „Stars“ im Alltag jugendlicher Fans*, Wiesbaden. VS-Verlag für Sozialwissenschaften.

Wenger, Christian, 2006, *Jenseits der Sterne. Gemeinschaft und Identität in Fankulturen. Zur Konstitution des Star Trek Fandoms*. Bielefeld. Transcript

Wilde, Denise, 2015, *Dinge Sammeln. Annäherung an eine Kulturtechnik*. Bielefeld. Transcript.

Winter, Rainer, 1993, Die Produktivität der Aneignung – Zur Soziologie medialer Fankulturen. S. 67-79, in: Holly Werner und Ulrich Püschel (Hg.): *Medienrezeption als Aneignung*. Opladen. Westdeutscher Verlag.

Winter, Rainer, 2010, *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*. Köln. Herbert von Halem.

Zima, Peter, 2014, *Entfremdung. Pathologien der postmodernen Gesellschaft*. Stuttgart, UTB.

Kontakt zum Autor:

Dr. Matthias Völcker

Institut für Erziehungswissenschaft

Georg-August-Universität Göttingen

Waldweg 26

37073 Göttingen

Mail: mvoelck@gwdg.de

Bitte diesen Artikel wie folgt zitieren:

Völcker, Matthias (2016): „Das ist einfach so ein Teil von mir...“ : Fan-sein und Fan-Identität als resonanter Interaktions- und Erfahrungsraum. In: *kommunikation@gesellschaft*, Jg. 17, Beitrag 1. Online-Publikation: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-48336-2>.