

Fankultur

Gerd Hallenberger

Der Anfang aller Fankultur ist ganz einfach die Nutzung populärkultureller Angebote – aber mit einem Ausrufezeichen. Es sagt: DAS ist mir wichtig, wirklich wichtig, und ich bin bereit, viel Zeit, Energie und oft auch Geld dafür aufzuwenden. Wo diese Begeisterung dazu führt, mit Gleichgesinnten Kontakt aufnehmen zu wollen und mit dem betreffenden populärkulturellen Angebot mehr anzustellen, als es lediglich für situative Unterhaltungszwecke zu nutzen, da sind die Grundlagen zur Entstehung von Fankultur gegeben. Das Spektrum der populärkulturellen Phänomene, die bis heute Fankulturen hervorgebracht haben, ist sehr breit. Es reicht vom Sport über Film, Fernsehen und Musik bis zu Spielen, um nur die bekanntesten Bereiche zu nennen. Gegenstand der Begeisterung können dabei einzelne Akteure, Stars oder Akteursgruppen wie etwa Fußballvereine oder Rockbands sein. Es kann um einzelne Medienphänomene wie bestimmte Kinofilme oder Fernsehserien gehen oder um ganze Genres wie Science-Fiction oder Fantasy oder sogar um ein komplettes Medium wie Comicstrips.

Da Fankultur im Prinzip auf Dauerhaftigkeit angelegt ist, ist Frustrationstoleranz ein wichtiges Merkmal „echter“ Fans – wer Fan einer Band ist, muss auch ein misslungenes Album ertragen. Und zum echten Fan eines Fußballvereins wird man sowieso erst nach dem ersten Abstieg. Aber die Sache – egal, welche Sache – ist es für den Fan wert. Sie ist ein wichtiges lebensweltliches Element, das nicht nur dem Genuss dient, sondern auch als Werkzeug der Sinnproduktion. Vor allem, aber nicht nur im Jugendalter ist Fansein eine wichtige Ressource der Identitätspolitik: Wer bin ich, wer will ich sein, zu wem gehöre ich? Tatsächlich lässt sich in vielen Fankulturen beobachten, dass das Fansein für die meisten im Jugendalter be-

ginnt, aber nur relativ wenige ihr Fanleben mit gleicher Intensität als Erwachsene fortführen.

Die erforderliche Frustrationstoleranz aufzubringen, wird dadurch erleichtert, dass man in einer Fankultur nicht allein ist – Leid zu teilen, über ein misslungenes Album der Lieblingsband oder den Abstieg des geliebten Fußballvereins, gehört auch dazu. Insbesondere für Jugendliche ist der soziale Aspekt des Fanseins noch aus ganz anderen Gründen attraktiv. Der Weg zu realem gesellschaftlichem Erfolg und Status mag noch weit sein, Fankulturen bieten hier eine zwar bescheidenere, aber schnelle Alternative. Wer sich intensiv mit einem bestimmten Objekt beschäftigt, erwirbt nach relativ kurzer Zeit unweigerlich Spezialwissen. Dieses Wissen erhöht nicht nur die eigenen Genussmöglichkeiten (je mehr ich etwa über eine Fernsehserie weiß, desto mehr vermag sie mir zu geben), sondern kann mir einen hohen Status unter meinen Mitfans verschaffen. Mit Bourdieu gesprochen, akkumuliere ich hier kulturelles Kapital, das ich in meiner Fankultur in soziales Kapital konvertieren kann. Wenn sich außerhalb dieser Fankultur niemand für das Objekt meiner Begeisterung interessiert, ist das nicht schlimm, denn dann hat diese Außenwelt eben keine Ahnung.

Fankultur beginnt in der Regel mit einer Sammelphase, auf die die Kontaktaufnahme mit Gleichgesinnten und schließlich der Wunsch nach eigener Aktivität folgen. Phase 1: Ich stelle fest, dass mich beispielsweise Bücher einer bestimmten Autorin, CDs einer bestimmten Band oder Spiele einer bestimmten Fußballmannschaft so begeistern, dass ich mehr davon lesen bzw. hören bzw. sehen möchte. Phase 2: Das Interesse erweist sich über längere Zeit als stabil und der Wunsch nach dem Austausch mit anderen, die dieses Interesse teilen, erwacht. Phase 3: Sich gegen-

seitig zu versichern, wie toll man eine Autorin/Band/Fußballmannschaft findet, ist zwar ganz schön, auf Dauer aber eher unbefriedigend. Selbst etwas zu tun, aktiv zu werden, das ist der eigentliche Kern von Fankultur: beispielsweise Geschichten schreiben, Bilder malen, Filme machen, Kostüme schneidern oder Requisiten basteln. So unterschiedlich Fankulturen auch sind, zwei Elemente haben sie gemein – kleinere oder größere Fantreffen, die in vielen Fankulturen Conventions oder kurz Cons genannt werden, und eine eigene Amateurpublizistik, sogenannte Fanzines.

Typisch für Fankulturen ist, dass sie kaum etwas voneinander wissen, da sie jeweils ein eigenes Thema haben. Wenig dokumentiert sind so erste Anfänge von Fankulturen im späten 19. Jahrhundert, deren Interesse Sherlock-Holmes-Geschichten oder Fußball galt. Dank eigener Geschichtsschreibung ist dagegen die Entwicklung des Science-Fiction-„Fandoms“ sehr gut dokumentiert. Über die Leserbriefspalten erster Science-Fiction-Magazine wie „Amazing Stories“ traten frühe Fans miteinander in Kontakt, einige organisierten lokale Gruppen wie die „Scienceers“ (New York, 1929) und veröffentlichten erste Fanzines – mit selbst geschriebenen Kurzgeschichten, Rezensionen der professionellen Science-Fiction-Magazine sowie populärwissenschaftlichen Essays. Als Ende der 1970er-Jahre die Punk-Musikszene entstand, waren wieder Fanzines wie „Sniffin’ Glue“ zentrales Kommunikationsmedium – und die wenigsten der Fanzinemaker wussten, dass sie Vorläufer mit einem ganz anderen Thema hatten.

Schon im Falle der Science-Fiction zeigte sich, dass Fankulturen für kommerzielle Angebote drei wichtige Funktionen erfüllen: Sie bilden erstens einen verlässlichen Kundestamm, auch für Merchandising-Produkte aller

Art; Fans sind zweitens unbezahlte und unbezahlbare Propagandisten und drittens lassen sich hier hoch qualifizierte und motivierte Nachwuchskräfte gewinnen. Viele heute bekannte Science-Fiction-Autoren begannen in der Fanszene, und selbst Lucasfilm engagiert gerne *Star Wars*-Fans.

Dank Internet agieren Fankulturen heute zwar nicht mehr weitgehend im Verborgenen und Fanzines werden nicht mehr in Auflagen von 100 Exemplaren auf Wachsmatrizedruckern hergestellt, aber sie sind immer noch eine merkwürdige Kombination von Wirtschaftsfaktor und Eigenwelt. Und für echte Fans gilt immer noch das Motto: „*FIAWOL!*“ – „*Fandom is a way of life*“.

Dr. Gerd Hallenberger ist Professor an der Hochschule für Medien, Kommunikation und Wirtschaft (HMKW, Standort Köln) und Mitglied des Kuratoriums der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).

