

Felix Raczkowski

Von fiktiven Enzyklopädien und realen Datenbanken – die Ästhetik von Fan-Wikis

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3744>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Raczkowski, Felix: Von fiktiven Enzyklopädien und realen Datenbanken – die Ästhetik von Fan-Wikis. In: Stefan Böhme, Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis*. Münster: LIT 2012 (MedienWelten 18), S. 209–231. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/3744>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

VON FIKTIVEN ENZYKLOPÄDIEN UND REALEN DATENBANKEN – DIE ÄSTHETIK VON FAN-WIKIS

Jorge Luis Borges entwirft in seiner bekannten Kurzgeschichte »Tlön, Uqbar, Orbis Tertius« eine Welt, deren Realität durch eine Enzyklopädie verändert wird. Erscheint das titelgebende Land Uqbar anfangs noch fiktiv, diffundiert es im Zuge der sukzessiven Aufnahme seiner Gebräuche, Sprache und Naturgesetzmäßigkeiten in bekannte Enzyklopädien hinüber in die Realität, deren Erscheinungsform mehr und mehr der Uqbars zu ähneln beginnt. Die erste Enzyklopädie von Tlön, eine treibende Kraft dieser Entwicklung, ist dabei vergleichbar mit einer ganzen Reihe fiktiver Enzyklopädien, die – mal als Teil einer übergeordneten Erzählung,¹ mal als Ergänzung beziehungsweise Spin-Off² oder als eigenständiges Werk³ – den geordneten, katalogisierten Blick in fiktive, phantastische und erträumte Welten eröffnen. Diese Ordnungssysteme des Irrealen, so die Ausgangsbeobachtung, werden in jüngster Vergangenheit um neuartige Nachschlagewerke ergänzt, die zwar gleichermaßen Fiktionen kategorisieren, sich zu ihrem Gegenstand aber völlig anders verhalten als die einleitenden Beispiele. Gemeint sind von Fans erstellte, verwaltete und regelmäßig aktualisierte Online-Enzyklopädien auf Basis der Wiki-Software. Es handelt sich, vereinfacht ausgedrückt, um von allen Benutzern frei editierbare, multimediale Datenbanken, deren Suchmaschinen auf Basis der booleschen Algebra⁴ operieren und somit assoziative Suchabfragen ermöglichen. Während Wikipedia den sicherlich bekanntesten Vertreter dieser Technologie und der sie begleitenden Nutzerbeteiligung darstellt, sind jenseits ihrer Grenzen mittlerweile Wikis zu nahezu allen Themen entstanden, die über einen entsprechend technikaffinen Interessentenkreis verfügen. Dazu gehören auch multimediale Franchises wie die Harry Potter-Romanreihe [http://harrypotter.wikia.com/wiki/Main_Page], die TV-Serie Lost [http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main_Page] oder das Onlinespiel WORLD OF WARCRAFT [<http://www.wowpedia.org/Portal:Main>]. Ähnlich wie Borges' *Erste Enzyklopädie von Tlön* stellt beispielsweise die *Wowpedia* die erschöpfende, verschlagwortete Erfassung einer fiktiven Welt dar. Azeroth ist durch sein eigenes Wiki mindestens so gut dokumentiert wie Uqbar. Anders als in Borges' Erzählung ist dafür allerdings kein Geheimbund verantwortlich, sondern die begeisterten Spieler des MMORPGs

(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), seine Fans. Die Datenbank (in Gestalt von Wikis) wird somit immer stärker zu einer zentralen Fanpraxis, deren Effekte für *Franchises* und Fankulturen Gegenstand der folgenden Untersuchung sind. Dabei stehen drei zentrale Auswirkungen von Fanzyklopädien im Vordergrund der Erörterung:

- Fanwikis als Orte der Katalogisierung und Historisierung weitgehend geschichtsloser medialer Formen wie *Alternate-Reality-Games* oder Online-Games
- Fanwikis als Kristallisationspunkt einer auf Decodierung und Operationalisierung angelegten Auseinandersetzung mit ihren Gegenständen
- Fanwikis als enzyklopädische Erfassung und Fortführung einer Fiktion.

Um die Bedeutung des Wikiprinzips für den Fanaustausch im Internet zu analysieren, ist dabei zunächst einleitend ein kurzer Überblick über die bisherige Rolle des Mediums für Fandiskurse angebracht.

Das Internet gilt bereits seit seiner Entstehungszeit als ein Medium, das die Kommunikation und Organisation unter lokal teilweise weit verstreuten Interessengruppen vereinfacht oder erst ermöglicht. Deshalb und aufgrund der sehr spezifischen sozialen Zusammensetzung seiner frühen Nutzer (vgl. Hafner; Lyon 2006; Jenkins 2006a, 138) gehörte eine Mailingliste für Science-Fiction-Enthusiasten mit dem prägnanten Titel *SF-Lovers* (vgl. Hafner; Lyon 2006, 201) zu den populärsten Listen des frühen Internets. Diese Form des Fanaustausches über dezentral geführte Email-Debatten blieb auch nach der kommerziellen Öffnung des Internets um 1990 herum populär und weitet sich thematisch erheblich über den begrenzten Rahmen der Science-Fiction aus. Dabei spielen sowohl Reichweite als auch Geschwindigkeit des neuen Mediums eine zentrale Rolle für Fans, denen unmittelbarer Austausch mit zahlreichen Gleichgesinnten ebenso wie der Zugang zu Medieninhalten anderer Kulturkreise (zum Beispiel japanische Animationsfilme und -serien) ermöglicht wird. Insbesondere die Geschwindigkeit, mit der sich neue Fan-Communities konstituieren, nimmt erheblich zu, wie Henry Jenkins anmerkt:

»New fandoms emerge rapidly on the Web – in some cases before media products actually reach the market. As early participants spread news about emergent fandoms, supporters quickly develop the infrastructure for supporting critical dialogue, producing annotated program guides, providing regular production updates, and creating original fan stories and artwork. The result has been an enormous proliferation of fan Web sites and discussion lists [...] As fandom diversifies, it moves from cult status toward the cultural mainstream, with more Internet users engaged in some form of fan activity« (Jenkins 2006a, 142).

Mit den direkten Veränderungen der Kommunikationsbedingungen durch das Internet geht in Fandiskursen zudem ein Wandel im Umgang mit Medieninhalten und Texten einher. Jenkins spricht mit Pierre Levy (Jenkins 2006a, 134ff.) von einer kollektiven Fanintelligenz, die sich – durch Foren und Mailinglisten gebündelt – detailliert mit den Medieninhalten auseinandersetzt und umfassendes Fachwissen ansammelt beziehungsweise generiert. Fandiskurse werden zunehmend zu für Außenstehende nicht nachvollziehbaren Expertendiskursen. Gleichmaßen ist über die vergangenen zwei Jahrzehnte auch eine wachsende Komplexität medialer Unterhaltungsformen zu beobachten, die ein entsprechendes Engagement ihrer Konsumenten und Nutzer fördert (vgl. Johnson 2005). So stellt Jenkins in Bezug auf eine Online-Community zur TV-Serie *TWIN PEAKS* Anfang der 90er Jahre fest:

»In many ways the perfect text for this computer-based culture, *Twin Peaks* combined the syntagmatic complexity of a mystery with the paradigmatic plentitude of the soap. The space between episodes gave ample time for audience speculations while the core narrative moved forward at breakneck pace, continually opening up new enigmas while closing down others [...]« (Jenkins 2006a, 120).

Die komplexe Rätselhaftigkeit von David Lynchs Fernsehserie formte Communities und löste Debatten aus, die teilweise bis heute andauern.⁴⁵ Die Auseinandersetzung der Fans mit dem Material reicht dabei von der konzentrierten, einmaligen Sichtung einer Folge (und der anschließenden Beteiligung an entsprechenden Online-Diskussionen) bis hin zu einem VHS- beziehungsweise DVD-gestützten *close reading* und der regelrechten Sequenzanalyse einzelner Szenen.

Die technologische Grundlage für diesen Austausch – und hier besteht ein erster bedeutsamer Unterschied zu den Sci-Fi-Fans der 70er Jahre – basiert dabei nicht mehr auf Mailinglisten, bei denen jeder Diskussionsbeitrag eine Rundmail darstellt, sondern auf den *Newsgroups* des *Usenet*. Funktional ein Vorläufer heutiger Internetforen und technisch verwandt mit der Dezentralität von Mailinglisten, ermöglicht das *Usenet* die Veröffentlichung einzelner Artikel (oder Posts), die durch die Antwortfunktion für andere Nutzer Teil einer linear nachvollziehbaren Diskussion werden können. Sowohl *Newsgroups* als auch Foren können Diskussionen chronologisieren und strukturieren – die gezielte Zusammenstellung und Verwaltung von Daten und Informationen gestaltet sich in den nach *Threads* organisierten Plattformen schwierig. Zwar sind Foren durchsuchbar und *Threads* können konkreten Einzelthemen gewidmet und unabhängig von ihrer Aktualität sichtbar gemacht werden,⁴⁶ eine gezielte Suche nach enzyklopädisch verschlagworteten Inhalten ist innerhalb einer Fo-

renstruktur jedoch nicht möglich. Dennoch sind Fandiskurse in Foren zu beobachten, die sehr umfangreiche und komplexe Datensätze hervorbringen.◀7 Die Forensoftware fungiert dabei zumeist nur als Ort der Veröffentlichung und Erörterung der Daten, generiert werden sie häufig mit anderen Programmen (zum Beispiel Tabellenkalkulationssoftware oder Textverarbeitung). Der wesentliche Unterschied zwischen Fanforen und den Wikis, die sich in den vergangenen zehn Jahren etabliert haben, besteht in der Art und Weise, wie solche Daten handhabbar gemacht werden. In Wikis werden die Ergebnisse des Fandiskurses nicht nur veröffentlicht und diskutiert, sondern auch archiviert, verschlagwortet und (nicht zuletzt für Außenstehende) auffindbar beziehungsweise durchsuchbar gemacht. Welche Folgen diese Entwicklung für Fans und *Franchises* gleichermaßen nach sich zieht, soll im Folgenden anhand dreier Beispiele erläutert werden.

Enzyklopädien von Azeroth – Wowpedia und die Katalogisierung von Online-Games

Als *WORLD OF WARCRAFT* am 23. November 2004 in den USA erschien, stellte es die jüngste Fortführung einer bereits zehn Jahre alten Spieleserie dar. In dem *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) war die Welt von Azeroth erstmals in Gestalt eines Charakters für den Spieler durchquerbar, statt sie – wie in den Vorgängertiteln – nur als Feldherr erobern zu können. Im Zuge der erheblichen Popularität von *WORLD OF WARCRAFT* wurde die dem Spiel zugrunde liegende Fiktion durch zahlreiche transmediale *Tie-Ins*◀8 ausgeweitet; das Spiel selbst gewann durch verschiedene kleinere und größere Inhaltserweiterungen seinerseits an Umfang und Komplexität. Wer 2011 in einer aktuellen Version des Spiels einen Charakter erstellt, hat die Wahl aus zwölf Rassen, die wiederum als zehn verschiedene Klassen in Erscheinung treten und aus elf primären oder vier sekundären Berufen auswählen können. Die einmal erstellte Spielfigur kann vier Kontinente mit jeweils zahllosen Ländern und Gebieten bereisen und aberhunderte *Quests* erledigen und Gegner bekämpfen. Bemerkenswert ist, dass keine Version von *WORLD OF WARCRAFT* mit einem Handbuch ausgeliefert wird; die Komplexität des Spiels soll sich Neueinsteigern allmählich erschließen und sich selbst erklären. Trotz dieses Marketingversprechens der einfachen Zugänglichkeit begannen Spieler bereits unmittelbar nach Erscheinen von *WORLD OF WARCRAFT*, dessen Welt zu katalogisieren, sie zu verschlagworten und ihre im Hintergrund operierenden Regeln offenzulegen.

Am 24. November 2004, also einen Tag nach dem Verkaufsstart von **WORLD OF WARCRAFT**, riefen zwei Spieler *Wowwiki* (heute *Wowpedia*) ins Leben,◀9 zunächst einzig als Informationsquelle für das namensgebende Spiel und insbesondere seine *Interface*-Modifikationen.◀10 Mittlerweile hat sich dieser Fokus erheblich ausgeweitet, wie das Selbstverständnis der Online-Enzyklopädie deutlich macht:

»Since the launch, the wiki has expanded massively to cover the entirety of the Warcraft universe, including the RTS games, novels, the RPG reference books, manga, and other written sources, along with the WoW expansion packs, World of Warcraft: The Burning Crusade, World of Warcraft: Wrath of the Lich King and World of Warcraft: Cataclysm« [http://www.wowpedia.org/Wowpedia#cite_ref-4].

Heute stellt *Wowpedia* mit über 90.000 Einzeleinträgen◀11 die umfassendste enzyklopädische Informationsquelle zu **WORLD OF WARCRAFT** dar. Fast jedes virtuelle Objekt, das im Spiel gefunden werden kann, und fast jeder NPC (Non Player Character), mit dem die Spieler interagieren können, verfügt über einen eigenen Eintrag. Vereinzelt existieren auch Einträge zu Spielern, die innerhalb der Community besondere Bekanntheit erlangt haben.◀12 Dazu kommen Informationen zu anderen Produkten des *Warcraft-Franchise*. Versteht man nun die Online-Enzyklopädie als Datenbank, so stellt sich zunächst die Frage, welche Art von Daten von *Wowpedia* verwaltet werden.

Am ehesten an eine »klassische« Vorstellung von Datenbanken als Tools zur Unternehmensführung◀13 erinnert die Vielzahl an numerischen Werten, die *Wowpedia* umfasst. Modernen Computerspielen liegen komplexe Berechnungen zugrunde, die sich natürlich immer hinter benutzerfreundlichen *Interfaces* zu verbergen suchen. In Onlinespielen wie **WORLD OF WARCRAFT** ist dabei eine der am häufigsten an das Programm herangetragenen, aber nur sehr selten direkt von Entwicklern beantworteten Fragen, diejenige nach Wahrscheinlichkeit. In nahezu allen Bereichen des Spiels sind Wahrscheinlichkeiten von entscheidender Bedeutung. Dazu gehören unter anderem die Wahrscheinlichkeit, dass ein computergesteuerter Gegner einen bestimmten Angriff verwendet; die Chance, beim Plündern von besiegten Gegnern oder Schatzkisten einen bestimmten Gegenstand vorzufinden oder die Wahrscheinlichkeit, besondere NPCs in der Spielwelt anzutreffen. *Wowpedia* gibt über viele dieser Wahrscheinlichkeiten und die aus ihnen abzuleitenden Muster und Spielregeln Auskunft, häufig unter Berufung auf dritte Instanzen in Form weiterer Fanprojekte, die sich zumeist dezidiert der genauen Untersuchung einzelner Aspekte des Spiels widmen.◀14 Die auf diese Weise ermittelten Werte gehen dabei nicht auf Informationen vom Entwickler, sondern auf die von zahllosen

Spielern gewissermaßen im empirischen Feldversuch erhobenen Daten zurück. Bis der Entwickler *Blizzard Entertainment* 2007 einen spielbegleitenden Dienst einführte, ¹⁵ der einige zusätzliche Informationen bereitstellte, stellten die von Spielern verwalteten Datenbanken die einzige Quelle für diese Daten dar. Neben dem numerischen Grundgerüst des Spiels und seiner Regeln finden sich besonders im wörtlichen Sinne historische Daten zur Welt von Warcraft in den Einträgen der *Wowpedia*. Die Fiktion von Warcraft ist hier vollständig erfasst: von der Frühgeschichte Azeroths über die verschiedenen Gruppierungen und ihre Ziele bis hin zu den Biographien der Figuren, die die Welt bevölkern, ist alles mit Einträgen bedacht, was vom Erscheinen des ersten Spiels 1994 an die Erzählung bestimmt hat. Diese enzyklopädische Aufbereitung der Welt ist ein Effekt dessen, was Transmedialitätstheoretiker wie Geoffrey Long als »Worldbuilding« (Long 2007, 9) bezeichnen: Um eine Erzählung fesselnd über mehrere Medien zu entwickeln, ohne dabei in Muster der Repetition und Adaption zu verfallen, ist es notwendig, sich nicht auf einzelne Charaktere, sondern auf die fiktionale Welt zu konzentrieren, in der sie spielt. Dementsprechend lässt sich für die Warcraft-Reihe kein Protagonist bestimmen, die verschiedenen Spiele, Bücher und Comics entwerfen allerdings eine konsistente, weitgehend in sich schlüssige Welt. Diese – und darin besteht ein zentrales Problem vieler transmedialer Ansätze – wird schnell sehr komplex und macht es einzelnen Rezipienten schwer, den Überblick über das fiktionale Universum zu behalten. Je komplexer eine in sich geschlossene Welt wird, desto eher bietet sich an, sie systematisch zu erfassen. Diese systematische Erfassung erfolgt (wie auch am Beispiel von *Lost* nachzuweisen sein wird) häufig entlang der Logik der Datenbank und wird durch übergeordnete Wiki-Strukturen (re)präsentiert. Die inhärente narrative Komplexität des Warcraft-*Franchise*, die anders als im Falle von *Lost* ausschließlich über den schier unendlichen Umfang der Erzählung zustande kommt, ist nur aufgrund ihrer enzyklopädischen Aufbereitung überhaupt nachvollziehbar. *Wowpedia* macht somit nicht nur einige der dem Spiel (im Verborgenen) zugrunde liegenden Mechanismen und Regeln greifbar, sondern stabilisiert auch dessen Fiktion, indem es sie systematisch durchsuchbar macht. Bei Borges ist die fiktive Enzyklopädie der durch sie generierten Welt vorgängig, umfangreiche Fiktionen wie die Warcraft-Reihe hingegen rufen ihre enzyklopädische Aufbereitung erst hervor. Die Beziehung zwischen dem Warcraft-*Franchise* und *Wowpedia* kann somit als paradigmatische Ausprägung von Lev Manovichs Argument für die strukturelle Ähnlichkeit zwischen Datenbanken und interaktiven Narrativen verstanden werden. Manovich entwickelt seine Datenbank-Ästhetik in Folge seiner Beobachtung der Emergenz der Datenbank als dominierendem kulturellem Prinzip. Die Allgegenwart von Daten und Da-

tenverarbeitung auch im Kontext kreativer Anwendungen macht eine Neubetrachtung von (multimedialen) Kulturerzeugnissen unter den Bedingungen ihrer Organisation und Funktion notwendig, so auch im Fall der Hyper-Narrative:

»The ›user‹ of a narrative is traversing a database, following links between its records as established by the database's creator. An interactive narrative (which can be also called ›hyper-narrative‹ in an analogy with hypertext) can then be understood as the sum of multiple trajectories through a database« (Manovich 1999, 87).

Wowpedia externalisiert die nichtlineare auf eine Welt ausgerichtete Warcraft-Fiktion und legt sie als ein Geflecht von narrativen Einzelstrukturen offen. Die zahlreichen »möglichen« Erzählstränge, die sich beispielsweise in *WORLD OF WARCRAFT* ergeben, lassen sich durch das von Fans zusammengetragene Material systematisch nachvollziehen. Dabei ergeben sich innerhalb der Datenbank, die dem Wiki zugrunde liegt, interessante Doppelungen aus der Tatsache, dass *Wowpedia* sowohl die Fiktion des Spiels als auch seine Mechanik katalogisiert: Eine ganze Reihe von Einträgen zu NPCs, ¹⁶ die im Spiel bekämpft werden können, liegt doppelt vor, um sowohl ihrer Bedeutung für die übergreifende Narration wie auch ihrer Rolle als reglementiertem Spielinhalt gerecht zu werden. In diesen Fällen führt die Suche nach dem Namen des NPCs zu einer Auswahl zweier Artikel mit den jeweils nachgestellten Konkretisierungen »biography« und »tactics«. ¹⁷ Jede Suchabfrage in der Enzyklopädie kann sich also potentiell auf zwei in der logischen Struktur ihrer Artikelverwaltung voneinander differenzierte Ebenen des Spiels beziehen; die in den *Game Studies* seit wenigen Jahren überwundene analytische Trennung zwischen Narratologie und Ludologie ¹⁸ manifestiert sich hier in den fanentwickelten Ordnungssystemen von *Wowpedia*.

Auch die ›Geschichte‹ von *WORLD OF WARCRAFT* vollzieht *Wowpedia* gewissermaßen im doppelten Sinne nach, neben der umfassenden Darstellung der Narration des Onlinespiels und seiner fiktionalen Welt erlauben akribisch archivierte Artikel auch einen Blick in die Geschichte des Programms beziehungsweise Produkts *WORLD OF WARCRAFT*. Ein Kernmerkmal von Onlinerollenspiel (insbesondere solchen, die sich auf Basis monatlicher Abonnements finanzieren) ist die regelmäßige Überarbeitung und Erweiterung des Spielinhalts. Durch diese konstante Veränderung des Programms werden frühere Spielinhalte entweder obsolet, stark verändert oder vollkommen aus dem Spiel entfernt. Im Falle von *WORLD OF WARCRAFT* dauert diese permanente Wandlung seit dem Erscheinen des Spiels im Jahr 2004 an und hat dementsprechend weitreichende Folgen für frühere Spielinhalte entfaltet. Da es auf den offiziellen Servern des

Spiels nicht möglich ist mit früheren Versionen des Programms zu spielen, sind besagte Spielinhalte nicht mehr als Teil des Programms interaktiv erfahrbar, also mithin nicht mehr spielbar. Einer solchen Tendenz vieler Onlinespiele, ihren Spielinhalt auf eine aktuelle ›Gegenwart‹ zu fokussieren und die eigene Geschichte in Form früherer Spielinhalte zu ignorieren, abzuwandeln oder zu entfernen, wirken Enzyklopädien wie *Wowpedia* entgegen, indem sie die Funktion einer umfassenden Chronik einnehmen. Anhand des Bestands von *Wowpedia* kann für *WORLD OF WARCRAFT* präzise nachvollzogen werden, welche Änderungen mit jeder Spielversion vorgenommen wurden und welche Inhalte des Spiels oder Teile der Welt seit dem Erscheinen des Spiels hinzugefügt – aber auch entfernt oder abgewandelt wurden. Im Falle von stark veränderten Spielinhalten werden die jeweiligen Artikel der Enzyklopädie nicht nur aktualisiert, sondern in ihrer früheren Version auch archiviert. Die an *Wowpedia* beteiligten Spieler sind also nicht nur Historiker und Chronisten der Spielwelt und ihrer Geschichte, sondern auch des Programms und seiner Entwicklungs- und Designgeschichte; der permanenten Gegenwart des Onlinespiels steht seine in externen Datenbanken nachgehaltene und verwaltete Vergangenheit gegenüber.

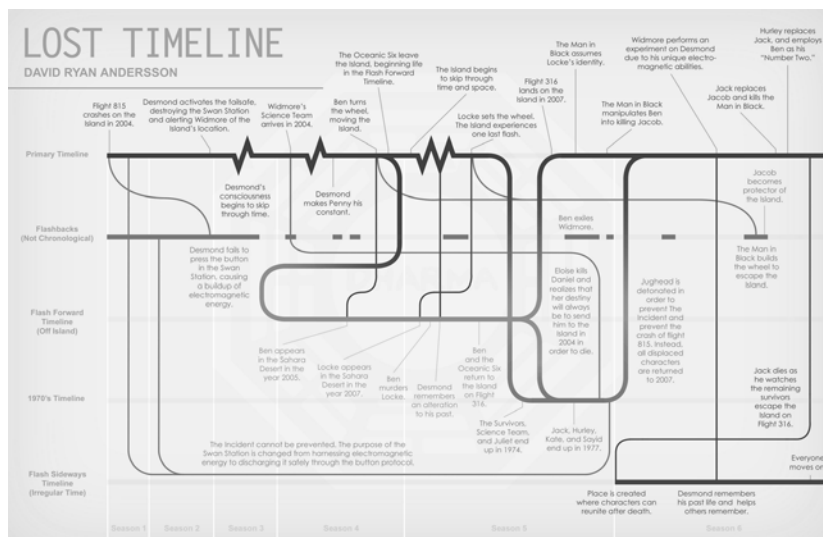
Die Entschlüsselung der Welt – *LOST*pedia und narrative Verrätselung

Die TV-Serie *Lost* des amerikanischen Fernsehsenders ABC gilt seit ihrer Erstausstrahlung 2004 als herausgehobenes Beispiel für die so genannte »narrative complexity« (Mittell 2006), die insbesondere amerikanisches Serienfernsehen auszeichnet und, so Jason Mittell, die Verschachtelung und Verrätselung der eigenen Erzählung zum narrativen »Special Effect« (ebd.) erhebt. Ähnlich wie *WORLD OF WARCRAFT* entwickelte sich *Lost* durch seinen Erfolg rasch zu einem zahlreiche Medien umspannenden *Franchise*, wobei Wert darauf gelegt wurde, die verschiedenen *Tie-Ins* dem zentralen Mysterium der Serie unterzuordnen. Die Komplexität der Erzählung von *Lost* ist auf unterschiedlichen Ebenen angesiedelt, neben der schieren Menge an Charakteren, deren individuelle Vergangenheit und Motivation im Verlauf der Serie unterschiedliche Bedeutung entfalten, ist es vor allem die teilweise unklare örtliche und zeitliche Verortung der Handlung, die es dem Zuschauer erschwert, die Story von *Lost* aus ihrem Plot zu rekonstruieren. Ihre besondere Anziehungskraft gewinnt die Serie auch durch die zahlreichen direkten oder indirekten Hinweise auf die Natur ihres Sujets, die in jeder Folge eingeführt oder neu aufgerufen werden. *Lost*

konstruiert – ungleich subtiler als *WORLD OF WARCRAFT* – eine ganz eigene Welt, die sich dem Anschein nach nur graduell von der tatsächlichen Realität seiner Zuschauer unterscheidet, aber nach neuen Regeln funktioniert. Die Zuschauer von *LOST* versuchen ebenso wie die Spieler von *WORLD OF WARCRAFT*, diese ihnen unbekannt Regeln zu entschlüsseln und zu verstehen; die einen, um das grundlegende Mysterium der Fernsehserie zu verstehen, die anderen, um ihre Interaktion mit dem Onlinespiel zu gestalten und zu verbessern.

Auch die Fanenzyklopädie *Lostpedia* erfasst und kategorisiert eine fiktionale Welt, ohne dabei aber der vorgegebenen Struktur der Fernsehserie zu folgen. Die enzyklopädisch aufbereiteten Daten sind fast ausschließlich narrativ oder deskriptiv im Sinne einer präzisen Exploration des Sujets; sie dienen der detaillierten Darstellung einzelner Elemente der *LOST*-Fiktion, seien dies Charaktere, Ereignisse oder Firmen und Organisationen. Die einzelnen Artikel orientieren sich dabei an der Story von *LOST*, soweit diese entschlüsselt ist, das heißt, sie beziehen alle bekannten Informationen ein, beachten aber nicht die Reihenfolge ihrer ursprünglichen Enthüllung im Plot. Die ursprünglich lineare Kernerzählung in serieller Form wird in der Datenbank-Logik des Wikis in alle erdenklichen Richtungen durchquerbar. Beispielhaft deutlich wird dies anhand des Zeitstrahls beziehungsweise der ›Timeline‹ des *LOST*-Universums, zu deren anschaulicher Aufbereitung sich auch jenseits des *LOST*-Wiki zahlreiche Grafiken finden lassen. ◀20

Abb. 1: Fan-Grafik zur zeitlichen Struktur von *LOST*



Der zeitliche Ablauf der Serie ist, wie oben angedeutet, von verschiedenen Zeitsprüngen durchzogen; die erzählte Zeit von *Lost* umfasst größere Zeitspannen als die Erzählzeit jeder einzelnen Episode. Zahlreiche zum Verständnis der Handlung notwendige Ereignisse spielen sich vor dem Beginn der Serie ab und werden in Form von Rückblenden erzählt. Diese Analepsen werden im späteren Verlauf der Serie um Prolepsen ergänzt und ergeben so eine sehr komplexe Darstellung der zeitlichen Abfolge der Ereignisse, die für die Handlung von *Lost* von Bedeutung sind. Der Artikel der Fanenzyklopädie [<http://lostpedia.wikia.com/wiki/Timeline>], der der zeitlichen Struktur von *Lost* gewidmet ist, enthält neben dem üblichen Fließtext auch eine grafische Darstellung der Ereignisfolge anhand von Jahreszahlen auf einem Zeitstrahl.

Abb. 2: ›Timeline‹ Eintrag im *Lost*-Wiki *LOST*pedia

The screenshot shows the LOSTpedia wiki page for the 'Timeline' article. The page features a navigation bar with 'wikia' and 'Start a Wiki' buttons, and a search bar. The main content area is titled 'Timeline' and includes a horizontal timeline from 1850 to 2010. The text describes the chronology of the series, divided into five major parts: Pre-crash, Post-crash, Post-moving, Post-return, and flash-sideways. A diagram on the right side of the page shows a vertical timeline with various events marked, including the crash of Flight 815 in 2004. The text also includes a list of events for the post-crash timeline, such as 'September 2004 - Day 1 to Day 9' and 'October 2004 - Day 10 to Day 40'. The page also features a 'Recently Added' section with a 'hulu' logo and a '23,863 PHOTOS ON THIS WIKI' section.

Im Gegensatz zu anderen Grafiken mit ähnlicher Zielsetzung ist die Darstellung im Wiki in dessen Datenbankstruktur direkt eingebunden, also über Links (die Jahreszahlen) mit anderen Artikeln der Enzyklopädie (zu den entsprechenden Zeitabschnitten in der Serie) verbunden. Die komplexe Narration von *Lost* wird

durch das Wiki (im Falle des Zeitstrahls) geordnet und durch Verschlagwortung systematisiert, was insbesondere bei komplexen TV-Serien zur Herausbildung typischer Nachschlagewerke im Wiki-Format führt. Argumentiert Mittell bei seiner Erörterung der »narrative complexity« (Mittell 2006, 29) mit einem größeren Kaufanreiz für die DVD-Zweitverwertung von Serien, die mehrfach gesichtet werden müssen, um komplett nachvollzogen zu werden, können umfassende Fanwikis wie *LOSTwiki* heute als eine notwendige Begleiterscheinung dieser Entwicklung charakterisiert werden. Die Datenbanken dieser Enzyklopädien des Populären strukturieren auch komplexe Erzählungen in einer Weise, die stark involvierten Fans ebenso wie peripher interessierten Zuschauern das Nachvollziehen kleiner Details wie auch der übergreifenden Story ermöglicht. In Bezug auf das Verhältnis von Datenbanken zu ihrem Inhalt zeigt sich am Beispiel von *Lost*, dass für eine funktionierende Indexierung und Eingliederung in ein enzyklopädisches System nicht notwendigerweise eine strukturelle Ähnlichkeit auf der Ebene der Produktion vorliegen muss, wie sie offenkundig *WORLD OF WARCRAFT* und *Wowpedia* verbindet. Während Letztere über weite Strecken als Externalisierung spielinterner Datenbanken fungiert, besteht zwischen *Lost* und *LOSTwiki* eine inhaltliche Ähnlichkeit auf narrativer Ebene. *Lost* kann nur deshalb Gegenstand einer Verschlagwortung und einer Darstellung im enzyklopädischen Kontext werden, weil die von der Narration entworfene Welt komplex genug ist, um zum nonlinearen, von Querverweisen geprägten System der Datenbanken zu passen, die ihrerseits Onlineenzyklopädien zugrunde liegen. Da in nahezu jeder *Lost*-Episode Hinweise und Verweise auf die übergreifenden Mysterien der Serie gestreut sind, verlangt sie von ihren Zuschauern regelrecht einen enzyklopädischen Überblick über die von ihr präsentierte Welt, um die größtmögliche Freude an den von ihr inszenierten »narrative special effects« (Mittell 2006, 35) zu haben. Der Einfluss der Wiki-Technologie auf Fankulturen ist also erwartungsgemäß immer dann am größten, wenn es sich um ein Enzyklopädie-affines *Franchise* handelt.

Jenseits der unmittelbaren Erzählung der TV-Serie eröffnet *LOSTwiki* auch eine mediengeschichtliche Perspektive auf die Rezeption der Serie und ihre Begleitumstände und fixiert so einen ähnlich ephemeren Aspekt der Geschichte von *Lost*, wie es *Wowpedia* mit den Hinweisen über frühere Programmversionen des Spiels tut. Das deutlichste Beispiel für diese Funktion besteht in der akribischen Dokumentation der *Lost Alternate-Reality-Games*,²¹ die ab der zweiten Staffel der Serie regelmäßig gestartet wurden, um die Pausen zwischen den Staffeln oder die so genannten »mid-season breaks«²² zu überbrücken. Eine zentrale Besonderheit von ARGs (*Alternate-Reality-Games*) gegenüber nahezu allen anderen (digitalen) Spielen besteht in ihrer begrenzten Wiederhol-

barkeit; ist die vordefinierte Laufzeit eines ARGs verstrichen, wird das Spiel unspielbar, da bestimmte Funktionen wie Websites oder automatische Mail-Verteiler abgeschaltet werden. Während *Lost* durch Wiederholungen im Fernsehen, online verfügbare Folgen und DVDs ständig angesehen und rekapituliert werden kann, ist bei den die Serie als Marketinginstrumente begleitenden ARGs eine präzise Dokumentation ihres Ablaufs, ihrer Struktur und ihrer diversen Hinweise und Inhalte notwendig, um sie indirekt nachvollziehbar zu machen. Zusätzlich zur bereits anhand von *Wowpedia* erläuterten Funktion der Medienarchivierung dienen die nicht direkt mit der eigentlichen Serie befassten Einträge im *LOSTwiki* auch der Kontextualisierung der Serie innerhalb ihres Rahmens aus zeitlich begrenzten PR-Maßnahmen und ihrer Rezeption durch Fans und Zuschauer.

Die Verwaltung des Kanons – STAR TREK-Fantum unter den Bedingungen des Wiki-Prinzips

Die in diesem Aufsatz bislang beleuchtete Rolle von Wikis und der enzyklopädischen Wissensorganisation für die Rezeption populärer Medieninhalte durch Fans soll schließlich noch ergänzt werden um eine Perspektive hinsichtlich ihrer Bedeutung für partizipative Fankulturen und die Wandlung von Konsumenten zu Produzenten. Da Fans sich nicht nur durch ein spezielles, besonders ›intensives‹ Rezeptionsverhalten auszeichnen, sondern auch häufig durch eigene Beiträge als Produzenten in Erscheinung treten, ist es notwendig, fanerstellte Wikis auch als ›Katalysatoren‹ und Archive partizipativer Kreativität aufzufassen und entsprechend einzuordnen. Die verschiedenen Serien des ›Star Trek‹-Franchise bilden seit den 60er Jahren einen Kristallisationspunkt für eine produktive Fankultur, die auch zum zentralen Gegenstand der frühen akademischen Fanforschung (vgl. Jenkins 2006a) avancierte. Anhänger der Serie beziehungsweise des STAR TREK-Universums verfassen ihre eigenen Erzählungen, bisweilen im Umfang ganzer Romane, und machen sich auf diese Weise Charaktere und Setting ihrer Lieblingsserie zu eigen. Solche *Fan-Fiction* umfasst eine erhebliche thematische Bandbreite zwischen Erzählungen, die sich sehr exakt an den jeweiligen Vorlagen orientieren und gezielt die narrativen Leerstellen der TV-Serien ausfüllen und solchen, die mit dem übergeordneten STAR TREK-Universum lediglich das Setting teilen, es allerdings mit eigenen Charakteren, Fraktionen, Gruppierungen oder Spezies füllen. Während STAR TREK-Fanfiction sich zunächst unabhängig von der Entwicklung des Internets herauskristallisiert und bereits ab 1967 über so genannte *Fanzines*,

also von Fans produzierten und verbreiteten Magazinen zirkuliert (vgl. Verba 1996), eröffnet das Internet ab den 90er Jahren neue Verbreitungswege und ein umfassenderes potentiell Publikum. Zugleich potenzieren sich so diejenigen Diskussionen innerhalb der Community der Fanautoren und ihrer Leser, denen Jenkins schon 1988 begegnet, in denen die Legitimität einer jeden Fanverfassten Erzählung geprüft wird:

»What determines the range of permissible fan narratives is finally not fidelity to the original texts, but consensus within the fan community itself. The text they so lovingly preserve is the STAR TREK they created through their own speculations, not the one that Gene Roddenberry produced for network airplay. Consequently, the fan community continually debates what constitutes a legitimate reworking of program materials and what represents a violation of the special reader-text relationship that the fans hope to foster« (Jenkins 2006a, 56).

Der von Jenkins charakterisierte Diskurs bezieht sich auf das Verhältnis von Fanfiction zu narrativem Kanon beziehungsweise der Kanonisierung von Fanreaktionen. Das Konzept eines fiktionalen Kanons (und somit einer autorisierten, anerkannten Erzählung im Vergleich zu ihren Derivaten) entstammt serialisierten Fiktionen **23** und entwickelt sich im Rahmen der erheblichen Verbreiterung späterer Narrative zu so genannten ›Extended Universes‹ **24** zu einer Problemstellung, die neben ästhetischen und erzähllogischen Erwägungen auch ökonomische und rechtliche Fragen aufwirft. **25** Innerhalb der Unternehmen, die das jeweilige *Franchise* zu vermarkten suchen, muss die Lizenzvergabe und die Fortschreibung der ›kanonischen‹ Erzählung überwacht und geplant werden, die Fancommunities diskutieren ihrerseits nicht nur die ›offizielle‹ Entwicklung der Erzählung, sondern auch die von Fans kreierten Beiträge. Die Rolle der Datenbank ist dabei auf allen Ebenen **26** des Diskurses vergleichbar, sie wird, wie auch schon bei *WORLD OF WARCRAFT* und *LOST*, aufgrund der (spielmechanischen oder narrativen) Komplexität des Materials als Werkzeug der Ordnung enzyklopädischen Wissens eingesetzt. Die durch sie verhandelten Fragen sind im Falle von Fanfiction beziehungsweise unternehmerischer Planung allerdings andere, es geht um die Legitimität (für die Unternehmen bisweilen auch die Legalität) kreativen Ausdrucks, der Bezug auf bestehende Erzählungen nimmt. Für die der Enzyklopädie zugrunde liegende Datenbank bedeutet dies, dass grundsätzlich eine Differenzierung des Inhalts nicht nur nach Schlagworten oder Oberbegriffen, sondern auch nach der Kanonizität des Materials vorgenommen werden muss. Für Fanenzyklopädien zu *Franchises*, deren fiktionale Welten sich zu ›Extended Universes‹ ausgeweitet haben, folgt daraus, dass sie den Kanon unmittelbar mit bestimmen – durch die Entscheidung darüber, was als relevanter und akzeptierter Beitrag durch

einen Eintrag in der Enzyklopädie bestätigt und sichtbar gemacht wird. Dieser Datenbanken inhärente *Selektionsmechanismus* führt in der Praxis häufig zu einem entsprechenden, im Selbstverständnis des jeweiligen Wikis verankerten Reglement, das entweder für oder gegen die Erfassung von Fanfiction Position bezieht. Das STAR TREK-Wiki ›Memory Alpha‹ formuliert das eigene Selbstverständnis folgendermaßen:

»The goal of Memory Alpha is to be a reliable, concise guide to all readers in its description of the STAR TREK universe and associated material. Towards this end, it is necessary for us to restrict to some extent the type of information we accept. Ultimately, this will ensure that Memory Alpha remains useful and authoritative for the widest possible range of fans« [http://memory-alpha.org/wiki/Memory_Alpha:Canon_policy].

Zusammen mit der darauffolgenden Präzisierung in Bezug auf Informationen als durch Zitate belegbare Angaben aus STAR TREK-Serien und -Filmen [http://memory-alpha.org/wiki/Memory_Alpha:Canon_policy#Summary_of_policy] wird deutlich, dass innerhalb der Memory Alpha-Community nur derjenige Bestandteil des STAR TREK-Universums kategorisiert und erfasst wird, der durch die Rechteinhaber und ihre Produktionen bestätigt wird. Dem Selbstverständnis des Wikis zufolge handelt es sich um eine notwendige Selbstbeschränkung, um den kleinsten gemeinsamen Nenner innerhalb der umfangreichen und dispersen STAR TREK-Community zu finden. Die Datenbank lässt, nachdem sie durch die Ubiquität der Digitaltechnik und die Vereinheitlichung der Suchabfragen-Funktion demokratisiert worden ist, nun allerdings auf inhaltlicher Ebene die Tendenz erkennen, gezielt (kanonische) Mehrheitsmeinungen zu formen und potentiell kontroverse Inhalte zu meiden.

Einen anderen Ansatz verfolgen Wikis wie ›STAR TREK Expanded Universe‹ [http://stexpanded.wikia.com/wiki/Main_Page] oder »Memory Gamma« [<http://memory-gamma.wikia.com/wiki/Portal:Main>], die explizit zum kreativen Umgang mit dem STAR TREK Universum aufrufen: »*Memory Gamma* was created to collect all of *your* STAR TREK ideas. Whether it's characters, starships, planets, or fan fiction, the STAR TREK universe is now yours to expand!« (s.o., Hervorh. im Orig.). Eine zentrale Rolle für die Inhaltsverwaltung dieser Wikis spielt dabei der Begriff des ›Fanons‹, ein Neologismus aus Fan und Kanon. Während die Begriffsgeschichte von Fanon nicht präzise nachvollzogen werden kann,⁴²⁷ spielt das Konzept vor allem in kreativen Fancommunities und den ›Extended Universes‹ großer *Franchises* eine wichtige Rolle. Die Bedeutung des Begriffs umfasst dabei verschiedene Nuancen, kann jedoch grundsätzlich auf den Gedanken von unter Fans weitgehend akzeptierten und in diesem Sinne ›kanonisierten‹ Fan-Fictions zurückgeführt werden. Einige der von

Fans verfassten Geschichten (oder anderweitig erstellte Inhalte) erfreuen sich so großer Beliebtheit und erreichen eine derartige Verbreitung innerhalb der Community, dass sie ihrerseits andere Fanprojekte und Diskurse innerhalb der

Abb. 3: Episodenaufstellung der ersten Staffel von Star Trek: The Cantabrian Expeditions im Star Trek Expanded Universe Wiki

Episodes [Edit](#)

	Episode Name	Stardate	Synopsis
1.1	"Catalyst, Part One"	49537.0	Fresh out of dry dock, the <i>Cantabrian</i> heads to Starbase Expanse 4 to pick up several crew members; however, the Myhr'an start antagonizing the United Federation of Planets , and Starfleet Command requests the <i>Cantabrian</i> crew investigate the rise in Myhr'an violence, the strange silence from several Starfleet ships and colonies, the strange reading emanating from Myhr'an starships, and a missing Myhr'an body...
1.2	"Catalyst, Part Two"		As the crew see first hand the devastating effects of the Myhr'an planet killer , the Myhr'an shapeshifter remains aboard, on the loose. Can the <i>Cantabrian</i> and her crew regroup with the Starfleet armada gathering at Canailleus Prime to face the planet killer head on...
1.3	"Dakota"	49612.6	Three Lelari warships decloak with weapons trained on the <i>Cantabrian</i> , demanding the crew turn over Dakota Caldwell to their authorities to stand trial for genocide against Lelari people...
1.4	"Isolation"	49658.3	A chance exposure to three random but deadly items on an alien planet sees Noel Turner needing immediate medical attention, but the transporter, detecting foreign bodies, attempts to deflect the signal back to the planet -- the <i>Cantabrian's</i> isolation ward remains damaged -- only to have it rerouted to the isolation ward on an abandoned space station in orbit...
1.5	"Two Hit, One Stone"	49735.9	A trader claims the Myhr'an are holding survivors from Starbase Expanse 4 and other starships and starbases hit by the Myhr'an planet killer and provides some pretty compelling and convincing evidence. Yh'ahni accompanies the trader to the supposed Myhr'an internment camp , the <i>Cantabrian</i> appearing the pursue them. But is all what it seems?
1.6	"White Flag"	49761.3	Scott Fack's former lover comes to save the day with claims of a new and lethal group threatening to reignite the Great War . But, as Scott and the others will discover, descriptions don't do this group any justice...
1.7	"The Eagle"	49818.0	Responding to a distress call from a Starfleet starship on the edge of explored space, the <i>Cantabrian</i> crew come face-to-face with not only a long-standing Federation mystery but also a long talked-about hostile race, while emotions Ethan Arden thought he captured 20 years ago come bubbling to the surface...

Community zu beeinflussen beginnen. Als kanonisch kann nicht länger nur gelten, was von der Industrie und den Rechteinhabern entsprechend definiert wird, sondern auch, was von Fans kreiert und akzeptiert ist. Der Kanon einer Fiktion entfaltet sich demnach fast immer auf mehreren Ebenen. Die Datenbanken der Fanwikis dienen, anders als ihre Pendants in der Industrie, nicht nur zur Verwaltung der Fiktion, sondern gestalten diese auch aktiv mit, etwa indem sie die Sichtbarkeit und (durch Verlinkung) Verfügbarkeit der von Fans erstellten Inhalte steigern. Da durch Wikis zahlreiche Werke strukturiert und mit Querverweisen versehen dargestellt werden können, ergibt sich auch für Fan-Fiction, die vor der Verfügbarkeit des Internets verfasst wurde, die Möglichkeit einer neuen Präsentation, wie ein Artikel zu *STAR TREK: The Cantabrian Expeditions* [http://stexpanded.wikia.com/wiki/Star_Trek:_The_Cantabrian_Expeditions_%28season_1%29] zeigt, dessen Aufbau sich an der Präsentation von TV-Serien in Wikipedia orientiert.

Die Funktionen von Wikis und Datenbanken führen für die produktive Auseinandersetzung von Fans mit den von ihnen verehrten Erzählungen zu einer

Abb. 4: Episodenaufstellung der ersten Staffel von *LOST* bei Wikipedia

No	#	Title	Directed by	Written by	Featured character(s)	U.S. viewers (million)	Original air
1	1	"Pilot (Part 1)"	J. J. Abrams	Teleplay by: J. J. Abrams & Damon Lindelof Story by: Jeffrey Lieber and J. J. Abrams & Damon Lindelof	Jack	18.65 ^[24]	Septembe 2004
2	2	"Pilot (Part 2)"	J. J. Abrams	Teleplay by: J. J. Abrams & Damon Lindelof Story by: Jeffrey Lieber and J. J. Abrams & Damon Lindelof	Charlie & Kate	17.00 ^[25]	Septembe 2004
3	3	"Tabula Rasa"	Jack Bender	Damon Lindelof	Kate	16.54 ^[26]	October 6,
4	4	"Walkabout"	Jack Bender	David Fury	Locke	18.16 ^[27]	October 13,
5	5	"White Rabbit"	Kevin Hooks	Christian Taylor	Jack	16.82 ^[28]	October 20,
6	6	"House of the Rising Sun"	Michael Zinberg	Javier Grillo-Marxuach	Sun	16.83 ^[29]	October 27,
7	7	"The Moth"	Jack Bender	Jennifer Johnson & Paul Dini	Charlie	18.73 ^[30]	November 3
8	8	"Confidence Man"	Tucker Gates	Damon Lindelof	Sawyer	18.44 ^[31]	November 11
9	9	"Solitary"	Greg Yaitanes	David Fury	Sayid	17.64 ^[32]	November 11
10	10	"Raised by Another"	Marita Grabiak	Lynne E. Litt	Claire	17.15 ^[33]	December 1
11	11	"All the Best Cowboys Have Daddy Issues"	Stephen Williams	Javier Grillo-Marxuach	Jack	18.88 ^[34]	December 8
12	12	"Whatever the Case May Be"	Jack Bender	Damon Lindelof & Jennifer Johnson	Kate	21.59 ^[35]	January 5,
13	13	"Hearts and Minds"	Rod Holcomb	Carlton Cuse & Javier Grillo-Marxuach	Shannon & Boone	20.81 ^[36]	January 12,
14	14	"Special"	Greg Yaitanes	David Fury	Michael & Walt	19.69 ^[37]	January 19,
15	15	"Homecoming"	Kevin Hooks	Damon Lindelof	Charlie	19.48 ^[38]	February 9,
16	16	"Outlaws"	Jack Bender	Drew Goddard	Sawyer	17.87 ^[39]	February 16
17	17	"...In Translation"	Tucker Gates	Javier Grillo-Marxuach & Leonard Dick	Jin	19.49 ^[40]	February 23
18	18	"Numbers"	Dan Attias	Brent Fletcher & David Fury	Hurley	18.85 ^[41]	March 2, 2
19	19	"Deus Ex Machina"	Robert Mandel	Carlton Cuse & Damon Lindelof	Locke	17.75 ^[42]	March 30,
20	20	"Do No Harm"	Stephen Williams	Janet Tamaro	Jack	17.12 ^[43]	April 6, 21
21	21	"The Greater Good"	David Grossman	Leonard Dick	Sayid	17.20 ^[44]	May 4, 21
22	22	"Born to Run"	Tucker Gates	Teleplay by: Edward Kitsis & Adam Horowitz Story by: Javier Grillo-Marxuach	Kate	17.10 ^[45]	May 11, 2
23	23	"Exodus (Part 1)"	Jack Bender	Damon Lindelof & Carlton Cuse	Various	18.62 ^[46]	May 18, 2
24/25	24/25	"Exodus (Part 2)"	Jack Bender	Damon Lindelof & Carlton Cuse	Various	20.71 ^[47]	May 25, 2

Stabilisierung des Fanons, also des Fankanons. Durch die Möglichkeit, Jahrzehnte der Fanautorenschaft über Schlagworte zu indexieren und miteinander zu verknüpfen, bekommen die einzelnen Beiträge in Wikis einen dauerhaften Charakter, der für die Bildung eines Kanons notwendig ist. Nachdem das Internet bereits als allgemeines Werkzeug zur Ermächtigung von Fans gegenüber Produktionsfirmen und Lizenzinhabern ausgemacht worden ist (vgl. Jenkins, 2006b), lässt sich im Speziellen für das Wikiprinzip in Bezug auf Fanautorenschaft ähnliches feststellen.

Schluss

Während die Datenbank, wie die anderen Beiträge in diesem Band demonstrieren, nicht nur unter modernen technisch-medialen Bedingungen zahlreichen kulturellen Praktiken zugrunde liegt, ist die Beziehung zwischen der Datenbank und ihrer Anwendung selten eine so offensichtliche wie im Fall der Wiki-Software. Computerspiele und Social Media-Anwendungen verschleiern in der Regel die im Programm operierenden Datenbanken durch entsprechende *Interfaces*, Wikis hingegen müssen ihr Funktionsprinzip und damit ihre Wurzeln in der computergesteuerten Datenverwaltung offenlegen, um zu funktionieren. Nur wenn ersichtlich ist, wie die Datenbank bedient und gespeist werden muss, kann das Prinzip der kollektiven Mitarbeit realisiert werden. Unter dieser Prämisse erweisen sich Fancommunities als lohnendes, wenngleich in der einschlägigen Literatur nach wie vor unterrepräsentiertes, Forschungsfeld. Insbesondere die sich über das Internet organisierenden Anhänger von Videospiel-Reihen oder TV-Serien machen regen Gebrauch von den sich bietenden technischen Möglichkeiten kollaborativer, enzyklopädischer Wissensaggregation. Die zunehmende Komplexität und der größere Umfang von Spielmechaniken und Narrationen einerseits und die Akribie, mit der sich Fans mit dem Material auseinandersetzen andererseits sorgen dafür, dass erhebliche Mengen an Daten entstehen und organisiert zusammengetragen werden.

Fantum lässt sich, im 21. Jahrhundert mehr denn je, als groß angelegte Datenerhebungsmaßnahme beschreiben. Die Fanwikis und ihre Datenbanken organisieren diese Daten enzyklopädisch, machen sie durchsuchbar und ermöglichen Querverbindungen. Auch wenn die Funktion von Datenbanken und Wikis als Elemente von Fankulturen in diesem Beitrag sicherlich nicht erschöpfend beleuchtet werden konnte, so haben sich doch auf Basis dreier verschiedener Anwendungen der Wikitechnik von Fans einige zentrale Effekte der Datenbank als (fan)kulturelle Praxis ausmachen lassen:

Die von Fans erstellten Datenbanken *externalisieren* immer Teile ihres Gegenstands, Elemente aus Spielen, Filmen oder Serien, die aus ihrem ursprünglichen Kontext hinaus in die Datenbank übernommen und dort nach enzyklopädischen Maßstäben präsentiert werden. Diese Tendenz ist besonders interessant in jenen Fällen, in denen die Datenbank Funktionen und Inhalte präsentiert, die im »Original« des kulturellen Artefakts verborgen sein sollen, wie beispielsweise die Externalisierung und Offenlegung einiger Spielmechaniken von *WORLD OF WARCRAFT* durch fanbetriebene Datenbanken wie *Wowpedia*. Die dem Spiel im Verborgenen zugrunde liegenden Datenbanken werden außerhalb des Programms reproduziert und für alle Spieler nachvollziehbar zugänglich gemacht. Eine ähnliche Rolle spielt die in Wikis durch Verlinkungen und Querverweise übliche Kontextualisierung im Sinne einer Verknüpfung ähnlicher oder logisch miteinander verbundener Elemente. Komplexe Erzählungen wie *Lost* laden durch ihren mysteriösen Plot und zahlreiche Referenzen und Hinweise dazu ein, entschlüsselt zu werden. Die Dechiffrierung von *Lost* findet in Wikis durch die *Kontextualisierung* einzelner Elemente und Hinweise statt. In der durch die Datenbank gewährleisteten Ordnung wird nachvollziehbar, was in der Serie bewusst ineinander verschränkt und verschleiert wird. Der Tatsache, dass Wikis nahezu immer auch als Enzyklopädien bezeichnet werden, trägt ihre *kanonisierende Wirkung* Rechnung. Was einen Eintrag in den oft streng kontrollierten Fanwikis bekommt, gilt innerhalb der Community bald als kanonisch, also als definitiver Bestandteil der fiktionalen Welt, mit der sich das Wiki befasst. Die Kanonbildung umfasst dabei aber nicht länger nur Diskussionen um »offizielles« Material von Produktionsfirmen, sondern hat sich, wie im Fall von *STAR TREK*, auch auf von Fans produzierte Inhalte ausgeweitet. So werden Wikis zu einem Sammelpunkt und Nachschlagewerk für Fankreativität und vereinfachen und begünstigen die produktive Auseinandersetzung von Fans mit den fiktionalen Welten populärkultureller *Franchises*. Auch Fanfiction der 80er Jahre ist noch heute über die Verlinkung in entsprechenden Wikis auffindbar und verweist damit darauf, dass Fanwikis auch immer als Archive fungieren, sie *historisieren* teils bewusst ahistorisch konzipierte mediale Formen. Bei *Wowpedia* finden sich so Angaben zu den mittlerweile entfernten Inhalten früherer Versionen des Spiels und *LOSTwiki* protokolliert akribisch den Verlauf des nicht mehr verfügbaren *Lost* Alternate Reality Games. Insbesondere in der Fanforschung, aber auch bei der Analyse spezieller medialer Artefakte wie ARGs, werden die von Wikis bewahrten und bereitgestellten Daten in Zukunft eine wichtige Rolle spielen. Während Borges' Vision einer erst enzyklopädisch und dann real gewordenen Fiktion, also die Vermengung von Realität und Fiktion, durchspielt und dabei den zwischen beiden Ebenen oszillierenden (li-

terarischen) Artefakten einen besonderen Stellenwert einräumt, erweisen sich in der von Digitalisierung, komplexen Medieninhalten und Konsumentenermächtigung geprägten Gegenwart Fanenzyklopädien über ihre individuellen Nischen hinaus als eine kulturelle Praxis mit dem Potential, Rezeptions- und Produktionsbedingungen sowie Fankulturen nachhaltig zu beeinflussen. Dabei oszillieren sie ebenfalls zwischen den Fiktionen, die ihren Inhalt darstellen und der Realität, deren Systematisierungsstrategien sie sich zu eigen machen.

Anmerkungen

- 01 ► Beispielsweise der *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* in der gleichnamigen Romanreihe von Douglas Adams.
- 02 ► Beispielsweise *Fantastic Beasts & Where to Find Them* die tatsächliche Druckausgabe eines Lehrbuchs aus der *Harry Potter*-Reihe.
- 03 ► Beispielsweise *Dictionary of the Khazars: A lexicon novel* eine nur dem Anschein nach faktisch-enzklopädische Abhandlung über das nomadische Volk der Chasaren.
- 04 ► Das von George Boole Mitte des 19. Jahrhunderts entwickelte System zur Berechenbarkeit sprachlicher Aussagen dient heute als Grundlage für Abfrageprämissen in der Datenbankprogrammierung.
- 05 ► Im deutschsprachigen Raum ist insbesondere das Forum von [laura-palmer.net](http://bookhouse.laura-palmer.net/) [http://bookhouse.laura-palmer.net/] auch 20 Jahre nach der Erstausstrahlung der Serie ein Ort regen Austausches.
- 06 ► Gängige Forensoftware erlaubt es über eine so genannte ›Sticky-‹Funktion Threads gewissermaßen oben in der Forenhierarchie anzuheften und zu fixieren, sodass sie nicht nach einiger Zeit ohne neuen Beitrag sukzessive hinter aktuellere Themen abrutschen und so unsichtbar werden.
- 07 ► Vgl. *Survivor Sucks* [http://survivorsucks.com]; Jenkins 2006b.
- 08 ► Transmediale Erzählungen sind medienüberspannende Narrative, die nicht nach einer Remake-Ästhetik organisiert sind, sondern eine übergreifende Geschichte fortschreiben und eine fiktionale Welt ausgestalten. Zu den verschiedenen Ausprägungen transmedialer Erzählformen vgl. Long 2007.
- 09 ► [http://wowpedia.org/Wowpedia#History_and_background]
- 10 ► Die Benutzeroberfläche von *WORLD OF WARCRAFT* stellt insofern eine Besonderheit des Spiels dar, als dass sie der einzige Bestandteil ist, der von den Spielern selbst direkt modifiziert,

angepasst und verändert werden kann. Daraus ergibt sich eine rege ›Interface-Mod‹-Szene im Umfeld des Spiels beziehungsweise als eine Ausprägung seiner Community.

- 11► [<http://www.wowpedia.org/Special:Statistics>]
- 12► Dazugehören ebenso Spieler, die sich im Spiel durch besonderes Talent und als Organisatoren erfolgreicher Gilden hervorgetan haben [<http://www.wowpedia.org/Kungen>] wie solche, die durch besonders deviantes, komisches Verhalten aufgefallen sind [http://www.wowpedia.org/Leeroy_Jenkins].
- 13► Vgl. Haigh 2010.
- 14► Siehe Wowprogress [<http://www.wowprogress.com/>] für den serverübergreifenden Vergleich von Spielfortschritt oder Wowhead [<http://www.wowhead.com/>] für eine umfassende Datenbank über Spielobjekte.
- 15► Die so genannte ›Armory‹ (beziehungsweise das ›Arsenal‹) umfasst neben Informationen zu jedem Spielobjekt auch Angaben zu allen erstellten Spielercharakteren.
- 16► So genannte ›Non Player Characters‹ sind die computergesteuerten, also nicht direkt vom Spieler lenkbaren, Figuren eines Spiels.
- 17► Für den NPC ›Illidan Stormrage‹ siehe beispielsweise: [http://www.wowpedia.org/Illidan_Stormrage] (Biographie) sowie [http://www.wowpedia.org/Illidan_Stormrage_%28tactics%29] (Taktik).
- 18► Für unterschiedliche Perspektiven in Bezug auf die Debatte vgl. z.B. Frasca 2003 und Backe 2007.
- 01► Illegal betriebene ›Privat‹-Server operieren dagegen häufig mit älteren, aber auch stark modifizierten Versionen des Spiels.
- 19► Vgl. beispielsweise [<http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2009/03/A7598428/A7598428-4.jpg>] oder [<http://images4.fanpop.com/image/photos/16600000/Lost-Timeline-Infographic-lost-16650617-2560-1656.jpg>].
- 20► Alternate-Reality-Games sind transmediale Spiele, zu deren Repertoire die Verschleierung der eigenen Spielhaftigkeit gehört. Sie sind meist Web-basiert, erstrecken sich jedoch neben Websites oder Programmen auch auf Telefonate, Fax-Mitteilungen oder Postsendungen.
- 21► Im amerikanischen Fernsehen sind Sendepausen in der Mitte von Serienstaffeln üblich, die sich meist von November bis Januar erstrecken.
- 22► Verschiedene Quellen (Haining 2005, Blakeney 1993) verorten den Ursprung des Begriffs (im Sinne des fiktionalen Kanons) im Bereich der Sherlock Holmes-Erzählungen von Arthur Conan Doyle in Abgrenzung zu späteren Autoren, die sich die Popularität der Figur zunutze machen wollten.
- 23► Insbesondere in Zusammenhang mit STAR WARS und STAR TREK, aber auch bei anderen umfassenden und lang andauernden narrativen *Franchises* bezeichnet der Begriff des ›Extended Universe‹ all jene (teils von neuen Autoren auf Lizenzbasis erstellten) Beiträge, die nicht zum ursprünglichen ›Kern‹ der Erzählung gehören. Im Fall von STAR TREK betrifft dies beispielsweise alle Produkte, Erweiterungen und Zufügungen jenseits der TV-Serien

sowie der späteren Kinofilme.

- 24► Einen guten Überblick über die ›Verwaltung‹ von Fiktionen (durchaus auch im Rückgriff und auf Basis von Datenbanken) bietet folgender Artikel des Wired-Magazins: [http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/16-09/ff_starwarscanon?currentPage=all]
- 25► Zur Verwendung von Datenbanken durch Unternehmen zur Verwaltung der Fiktion ihrer *Franchises* siehe das Beispiel *STAR WARS* in Endnote 26 angeführten Artikel.
- 26► Eine der frühesten präzise datierbaren Erwähnungen des Begriffs ist ein entsprechender Eintrag im Urban Dictionary von 2003: [<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=fanon>].

Bibliografie

Adams, Douglas (2005) *The Ultimate Hitchhiker's Guide. Five Complete Novels and One Story*. New York [u.a.]: Random House.

Backe, Hans-Joachim (2008) *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel*. Eine typologische Einführung. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Blakeney, T.S. (1993) *Sherlock Holmes. Fact or Fiction?* Upper Saddle River: Prentice Hall.

Borges, Jorge Luis (1993) *Tlön, Uqbar, Obis Tertius*. In: *Ficciones*. New York [u.a.]: Random House, S. 5-22.

Borges, Jorge Luis (1993) *Tlön, Uqbar, Obis Tertius*. In: *Ficciones*. New York [u.a.]: Random House, S. 5-22.

Frasca, Gonzalo (2003) *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. In: *The Video Game Theory Reader*. Hrsg. v. Mark J.P. Wolf, Bernard Perron. New York: Routledge.

Hafner, Katie/ Lyon, Matthew (2006) *Where Wizards Stay Up Late. The Origins of the Internet*. New York [u.a.]: Simon & Schuster.

Haight, Thomas (2007) »A Veritable Bucket of Facts« Ursprünge des Datenbankmanagementsystems. In: *Nach Feierabend. Zürcher Jahrbuch für Wissensgeschichte 3. Daten*. Hrsg. v. David Gugerli/ Michael Hagner, Michael Hampe, Barbara Orland, Philipp Sarasin, Jakob Tanner. Zürich: Diaphanes, S. 57-99.

Haining, Peter (2005) *Introduction*. In: *The Final Adventures of Sherlock Holmes*. Hrsg. v. Peter Haining. Berkeley: Apocryphile Press.

Jenkins, Henry (2006a) »Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?«: alt. tv.twinpeaks, the Trickster Author, and Viewer Mastery. In: *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*. Hrsg. v. Henry Jenkins. New York [u.a.]: New York University Press, S. 115-134.

- Jenkins, Henry** (2006a) Interactive Audiences? The »Collective Intelligence« of Media Fans. In: Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture. Hrsg. v. Henry Jenkins. New York [u.a.]: New York University Press, S. 134-152.
- Jenkins, Henry** (2006a) Star Trek Rerun, Reread, Rewritten: Fan Writing as Textual Poaching. In: Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture. Hrsg. v. Henry Jenkins. New York [u.a.]: New York University Press, S. 37-61.
- Jenkins, Henry** (2006b) Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.
- Johnson, Steven** (2006) Everything Bad is Good for You. How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter. New York [u.a.]: The Penguin Group.
- Long, Geoffrey** (2007) Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company. M.Sc. Cambridge, Mass.: Massachusetts Institute of Technology.
- Manovich, Lev** (1999) Database as Symbolic Form: Convergence. In: The International Journal of Research into New Media Technologies 5, 2, S. 80-99.
- Mittell, Jason** (2006) Narrative Complexity in Contemporary American Television. In: *The Velvet Light Trap* Heft 58, S. 29-40.
- Pavic, Milorad** (1988) Dictionary of the Khazars: A Lexicon Novel in 10000 Words. New York [u.a.]: Random House.
- Rowling, Joanne** (2010) Fantastic Beasts & Where to Find Them. Newt Scamander. London: Bloomsbury Publishing.
- Verba, Joan Marie** (2003) Boldly Writing: A Trekker Fan and Zine History, 1967-1987. Minnetonka: FTL Publications.

Online-Quellen

[Für alle Quellen erfolgte der letzte Zugriff am 21.06.2011]

<http://bookhouse.laura-palmer.net/>

http://harrypotter.wikia.com/wiki/Main_Page

<http://images4.fanpop.com/image/photos/16600000/Lost-Timeline-Infographic-lost-16650617-2560-1656.jpg>

http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main_Page

http://memory-alpha.org/wiki/Memory_Alpha:Canon_policy

http://memory-alpha.org/wiki/Memory_Alpha:Canon_policy#Summary_of_policy

<http://memory-gamma.wikia.com/wiki/Portal:Main>

http://stexpanded.wikia.com/wiki/Main_Page

http://stexpanded.wikia.com/wiki/Star_Trek:_The_Cantabrian_Expeditions_%28season_1%29

<http://survivorsucks.com/>

<http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2009/03/A7598428/A7598428-4.jpg>
<http://www.forum-software.org/forum-software-timeline-from-1994-to-today>
<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=fanon>
http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/16-09/ff_starwarscanon?currentPage=all
<http://www.wowhead.com/>
http://www.wowpedia.org/Illidan_Stormrage
http://www.wowpedia.org/Illidan_Stormrage_%28tactics%29
<http://www.wowpedia.org/Kungen>
http://www.wowpedia.org/Leeroy_Jenkins
<http://www.wowpedia.org/Portal:Main>
<http://www.wowpedia.org/Special:Statistics>
http://www.wowpedia.org/Wowpedia#cite_ref-4
http://www.wowpedia.org/Wowpedia#History_and_background
<http://www.wowprogress.com/>