

Daniel Schäfers

Fandom Voices. Leben im/mit Fandom: Dreizehn Fragen an Daniel Schäfers

2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/23956>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schäfers, Daniel: Fandom Voices. Leben im/mit Fandom: Dreizehn Fragen an Daniel Schäfers. In: *Fandom | Cultures | Research. Online Journal for Fan and Audience Studies*, Jg. 2 (2025), Nr. 1, S. 94–99. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/23956>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ deed.de Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/deed.de License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>



Fandom | Cultures | Research
ONLINE JOURNAL FOR FAN AND AUDIENCE STUDIES

Daniel Schäfers

Fandom Voices

Leben im/mit Fandom: Dreizehn Fragen an Daniel Schäfers

INFORMATIONEN ZUR PERSON

Name und/oder Pseudonym: Daniel Schäfers

Geschlechtsidentität: männlich

Herkunft und Wirkungsstätte: Deutschland / BaWü und NRW

Alter: 44

Daniel Schäfers

Fandom Voices

Leben im/mit Fandom: Dreizehn Fragen an Daniel Schäfers

Wie und wann bist Du erstmalig Fan geworden und von was/wem?

Meine Leidenschaft fürs Fan-Sein begann eigentlich schon ziemlich früh. Es waren zwei große Themen, die mich von Anfang an begeistert haben: Lego und *Star Wars*. Mit etwa vier oder fünf Jahren bekam ich mein erstes Duplo-Set. Ab da ging es richtig los – mit sechs wurde es dann schon mehr, und über die Jahre hat sich eine ganze Sammlung aufgebaut. Irgendwann kam dann aber der berühmte Einschnitt, den viele Lego-Fans kennen: die sogenannten „Dark Ages“. So nennt man die Zeit, in der man das Interesse an Lego verliert und sich anderen Dingen widmet. Bei mir war das so mit etwa 16 der Fall.

Mit 21 hat sich das Ganze dann überraschend wieder gewendet. Während meiner Zeit bei der Bundeswehr habe ich mir wieder ein *Star-Wars*-Lego-Set gekauft – und ab da war die Faszination wieder voll da. Der Einstieg kam quasi noch einmal.

Mein zweites großes Fandom ist *Star Wars*. Ich war ungefähr sieben oder acht Jahre alt, als ich im Keller meiner Eltern einen Bleistift mit zwei Droiden darauf gefunden habe. Ich hab meine Eltern gefragt: „Was ist das denn?“ Mein Vater meinte nur: „Das ist *Star Wars*.“ Und dann – das war noch die Zeit der Videotheken, die viele heute gar nicht mehr kennen – sind wir tatsächlich in eine gefahren und haben uns dort *Star Wars* ausgeliehen. Als ich den Film zum ersten Mal gesehen habe, war ich total begeistert. Seitdem bin ich *Star-Wars*-Fan – mal mehr, mal weniger intensiv, aber eigentlich schon „seit Anbeginn der Zeit“, wie man so schön sagt.

Wie würdest Du Deine Beziehung zum Fandom beschreiben, worin besteht oder bestand Dein fankulturelles Engagement?

Bei *Star Wars* war es eine ganze Menge – wo soll ich anfangen? Natürlich habe ich die Filme gesehen, und ich war sogar Mitglied im offiziellen *Star-Wars*-Fanclub. Anfang der 2000er war ich einmal auf der Terrace-Con in Köln, und das hat mich total begeistert. Zwischen 2006 und 2012 habe ich dann sogar an einem eigenen Fanfilm mitgewirkt – er hieß *Operation Hinkommen*. Das Rohmaterial existiert noch, ob der Film jemals fertig geschnitten wird, steht allerdings in den Sternen. Trotzdem war das eine richtig tolle Zeit.

In der Folge habe ich zwei Jahre lang ein offizielles Fanclub-Treffen in der Gegend um Lippstadt/Soest organisiert. Später war ich regelmäßig beim *Star-Wars*-Fantreffen in Stuttgart dabei. Ein echtes Highlight war damals, als ich für *Episode II* in Berlin vor dem Kino übernachtet habe – das war echte Fan-Leidenschaft! *Star Wars* hat mich über all die Jahre begleitet. Ich schaue auch heute noch gerne alle Serien und Filme. Zwar bin ich inzwischen nicht mehr so aktiv bei Stammtischen oder Conventions, aber ich treffe viele bekannte Gesichter weiterhin – ob in Speyer, auf der FedCon in Bonn oder auf der Comic Con in Stuttgart. Aus dieser Zeit sind auch echte Freundschaften entstanden, die bis heute bestehen.

Auch meine Leidenschaft für Lego hat mich nie ganz losgelassen. Nachdem ich aus meinen „Dark Ages“ zurückgekommen bin – das war so mit 21 – habe ich erst mal alles gekauft, was es an *Star-Wars*-

Sets so gab. Und vor etwa zehn Jahren habe ich dann den Lego-Verein Schwabenstein 2x4 gegründet, dessen Vorsitzender ich bis heute bin. Ich habe damals die Gründung initiiert und bin inzwischen sogar LEGO-Ambassador für unsere Lego User Group – also sozusagen das offizielle Bindeglied zwischen unserem Verein und Lego selbst. Seit mittlerweile acht Jahren organisieren wir regelmäßige Ausstellungen, wie zum Beispiel die „Schwabenstein“ im November oder Events in Speyer. Außerdem engagieren wir uns auch in sozialen Projekten.

Kurz gesagt: Sowohl mit *Star Wars* als auch mit Lego bin ich tief verbunden – nicht nur als Fan, sondern auch als aktiver Teil der Community.

Welche Rolle spielt(e) der Kontakt/die Freundschaft/Interaktion mit anderen Fans in Deinem Leben?

Ja, durch das Fansein sind wirklich enge Freundschaften entstanden – und das ist für mich einer der schönsten Aspekte daran. Zwei dieser Freundschaften bestehen mittlerweile seit über 20 Jahren. Wir haben uns damals bei dem Fanfilm-Projekt kennengelernt und sind seitdem sehr eng miteinander verbunden.

Wir waren sogar gegenseitig Trauzeugen und stehen uns bis heute nah – gerade auch in schwierigen Zeiten, wenn es dem einen oder dem anderen mal nicht so gut geht. Dann weiß man einfach, dass man füreinander da ist. Man hat viel gemeinsam erlebt und ist durch Höhen und Tiefen gegangen. Das Besondere daran ist: Solche Verbindungen entstehen aus einer gemeinsamen Leidenschaft – und daraus werden echte Freundschaften fürs Leben. Heute ist es dank Social Media und Messengerdiensten viel einfacher, in Kontakt zu bleiben, als es früher war. Aber das Fundament bleibt das Gleiche: Vertrauen, Loyalität und gemeinsame Erlebnisse.

Wie hat sich Dein Fandom über die Jahre entwickelt: Gab es biografische Veränderungen, die Dein fankulturelles Engagement beeinflusst, beeinträchtigt oder gefördert haben?

Biografische Veränderungen – das ist wirklich eine spannende Frage. Und klar, das eine bedingt oft das andere. Während meines Studiums hatte ich viel Zeit für kreative Projekte wie Fanfilme – sei es für *Star Wars* oder auch *Herr der Ringe*. Da war einfach mehr Raum, sich solchen Dingen intensiv zu widmen.

Mit den Jahren kamen dann neue Lebensabschnitte: Umzüge, Familie, Kinder. Das verändert natürlich einiges – auch die Zeit, die man für seine Hobbys aufbringen kann. Aber auf der anderen Seite ist es wunderschön, wenn man ein Hobby wie Lego generationsübergreifend teilen kann.

Meine Kinder zum Beispiel sind schon kleine *Star-Wars*-Fans, auch wenn sie die Filme noch nicht gesehen haben. Sie wissen trotzdem grob, worum es geht – und das zeigt, wie tief solche Themen in der Popkultur verankert sind. Es macht einfach Freude, gemeinsam etwas daraus zu machen.

Natürlich kann ich heute nicht mehr alle Fandoms in der Tiefe leben wie früher. *Star Wars* und Lego spielen nach wie vor eine große Rolle. Eine Zeit lang war auch *Magic: The Gathering* sehr präsent bei mir – inzwischen habe ich wieder etwas Zeit gefunden, mich dem Sammelkartenspiel zu widmen.

Herr der Ringe war vor allem während meines Studiums ein großes Thema. Das lief damals noch parallel zu anderen Interessen, etwa bis zur Gründung meines Vereins. Aber irgendwann kommt der Punkt, an dem man merkt: Man kann nicht alles gleichzeitig machen. Die Prioritäten verschieben sich – und das ist auch völlig in Ordnung.



Gab es gesellschaftliche oder kulturelle Ereignisse, die Dein Fandom oder Deine fankulturelle Nische (bzw. Dein spezifisches Wirkungsfeld) geprägt haben?

Bei *Star Wars* war es so, dass mein Interesse durch die neuen Filme wieder richtig aufgeflammt ist. Ich habe mich ehrlich gefreut, dass es neue Geschichten aus diesem Universum gibt – auch wenn sich damit einiges verändert hat. Gleichzeitig habe ich zum ersten Mal erlebt, wie toxisch ein Fandom auch sein kann. Und leider ist das über die Jahre nicht unbedingt besser geworden.

Trotzdem: Wir hatten noch nie so eine große Vielfalt an Inhalten – Filme, Serien, Animationsformate – alles zum Thema *Star Wars*. Das ist im Grunde das, wovon wir als Kinder immer geträumt haben: Mehr Geschichten, mehr Abenteuer, mehr Galaxis. Ich finde, die übertriebene Heroisierung der alten Filme ist oft fehl am Platz. Klar, manche Teile gefallen mir besser als andere – aber ich denke mir: Hey, das ist einfach eine weitere Geschichte aus diesem großartigen Universum! Und das ist doch etwas richtig Cooles.

Auch bei Lego war es ähnlich: Als um 2001 herum die ersten richtig spannenden *Star-Wars*-Sets mit offizieller Lizenz herauskamen, hat mich das wieder total reingezogen. Es hat mich motiviert, wieder viel mit Lego zu machen. 2015 habe ich dann für mich beschlossen: Da gibt's einen Stammtisch – cool! Aber warum nicht gleich einen eigenen Verein gründen? Einfach, um gemeinsam mehr machen zu können. Und genau das ist dann auch passiert. Wir haben mit dem Verein nicht nur Ausstellungen organisiert, sondern uns auch im Bereich Jugendarbeit und soziale Projekte engagiert. Das Ganze bekommt dadurch eine ganz besondere Bedeutung – über das Hobby hinaus.

Gab es Theoretiker*innen, Forschungsarbeiten oder bestimmte Persönlichkeiten, die Deine Sicht auf Fandom (mit) geprägt haben?

Wenn ich an prägende Persönlichkeiten im Fandom denke, dann gibt es ein paar Namen, die für mich definitiv dazugehören. Im *Star-Wars*-Bereich ist das zum einen Robert Eiba, der mit der Jedi-Con viel bewegt hat. Zum anderen Dirk Bartholomä, der mit der FedCon eine feste Institution geschaffen hat. Beide haben das Fandom über Jahre hinweg geprägt – vor allem durch ihre Veranstaltungen, mit denen sie Menschen zusammengebracht und der Szene einen Raum gegeben haben.

Im Lego-Fandom würde ich ganz klar Jan Beyer nennen. Er war für mich die zentrale Verknüpfung zwischen der Community und der Firma Lego. Mit seiner Rolle im LEGO Ambassador Network (LAN) hat er viele Brücken gebaut und den Grundstein für die heutige, organisierte Lego-Fanszene gelegt. Ohne ihn wäre vieles nicht möglich gewesen.

Und dann gibt es da noch jemanden, den ich fast vergessen hätte – Robert Vogel. Er ist für mich so etwas wie der Ur-Fan. Unermüdlich reist er von Convention zu Convention, ist präsent, engagiert und einfach immer mit Herzblut dabei. Ich freue mich jedes Mal, wenn ich ihn treffe. Für mich ist er das Sinnbild eines echten Fans.

Welchen Einfluss hat(te) Fandom auf Dein Leben und Dein Selbstverständnis?

All diese verschiedenen Fandoms – sei es *Magic*, *Herr der Ringe*, *Star Wars* oder Lego – haben mich zu dem gemacht, was ich heute bin. Ohne Lego, ohne die Möglichkeit, auf Conventions Vorträge zu Themen wie Drachen oder meinen eigenen Fanfilmprojekten zu halten – sei es auf den Selfie-Tagen in Speyer oder den Conventions von Dirk – wäre vieles, was ich heute mache, gar nicht möglich gewesen.

Ganz besonders hat mir das Fandom geholfen, meine Angst vor öffentlichen Auftritten zu überwinden. Früher war ich unglaublich nervös, wenn es darum ging, vor einem Publikum zu sprechen. Wer

mich von früher kennt, würde das kaum glauben. Aber das ist genau das, was Fandom mit einem machen kann: Es prägt, es lässt einen wachsen.

Natürlich verändert sich auch der eigene Zugang zum Fandom mit der Zeit. Heute organisiere ich Veranstaltungen, bei denen junge Leute ihre eigenen Lego-Bauwerke präsentieren können. Es geht darum, das Wissen weiterzugeben und zu zeigen, dass man als Fan auch wunderbare Freundschaften schließen kann – solange man es nicht übertreibt und das Hobby in einem gesunden Maß lebt.

Das Wichtigste für mich ist, dass man im Fandom Menschen trifft, die ähnliche Interessen teilen, und dass man gemeinsam etwas schafft. Ohne Fandoms wie *Star Wars*, Fantasy oder Lego würde ein riesiger Teil von mir fehlen.

Jede Zeit hat ihre eigenen Medien und so ist Fangeschichte auch immer Medien-geschichte. Welche Medien spiel(t)en in Deinem Fandom die wichtigsten Rollen?

Wenn ich über die medialen Veränderungen im Fandom nachdenke, fällt mir auf, wie vieles sich gewandelt hat. Früher war alles viel analoger – Zeitschriften wie das *Offizielle Star Wars Magazin* oder *Nautilus* für *Magic the Gatherin* gehörten zu den wenigen Quellen, die man regelmäßig zu Hause hatte. Diese Zeitschriften kamen oft im Zwei-Monats-Rhythmus, und wenn sie endlich da waren, war das immer ein großes Ereignis.

Dann kam die Zeit der Foren. Oh mein Gott, was haben wir in den frühen Tagen in den Foren diskutiert! Zu bestimmten Themen und Geschichten gab es endlose Debatten und Meinungsverschiedenheiten. Das ist etwas, was ich heute ein bisschen vermisse. Denn heute ist es so viel schneller und direkter. Du hast WhatsApp, Facebook, Discord, Twitch und viele andere Plattformen, die alles miteinander vernetzen – Möglichkeiten, die es damals einfach nicht gab. Damals haben wir noch Fanbriefe geschrieben und hatten nicht diesen ständigen, sofortigen Austausch.

Trotzdem hatte es auch seinen Reiz, denn alles ging langsamer und war irgendwie persönlicher. Ich will jetzt nicht sagen, dass früher alles besser war – jede Zeit hat ihre eigene Fangeschichte und ihren eigenen Charme. Aber die damalige Zeit war definitiv ruhiger. Man hatte mehr Geduld, mehr Zeit zum Nachdenken und Diskutieren.

Was hat sich in Deinen Augen am meisten verändert im Fandom – welche Entwicklungen findest Du aktuell am Wichtigsten oder Spannendsten?

Am meisten hat sich meiner Meinung nach der Umgang miteinander im Fandom verändert. Heute sind Informationen in Sekundenschnelle weltweit verfügbar, was dem ganzen Fandom irgendwie den Charme der früheren Zeit genommen hat. Früher hat man sich monatelang auf ein neues Lego-Set gefreut, das man irgendwann im Spielwarenladen entdeckte – oder auf den Katalog, in dem es angekündigt wurde. Das gibt es heute nicht mehr. Heute weiß man oft schon Monate im Voraus, was als Nächstes kommt.

Im Bereich von *Magic: The Gathering* war es früher so, dass neue Editionen nicht so häufig kamen. Heute gibt es das Gefühl, dass es viermal im Jahr eine neue Edition gibt, mit neuen Karten und Updates, die immer schneller auf den Markt kommen.

Besonders im Bereich *Star Wars* habe ich das Gefühl, dass sich die Stimmung verändert hat. Meiner Meinung nach ist das Ganze toxischer geworden. Die Leute sind verbissener, und anstatt sich über neue Inhalte zu freuen, wird oft gleich alles kritisiert, das nicht in das Bild passt, das man sich von dem Universum gemacht hat. Wer nicht der gleichen Meinung ist, wird schnell angegriffen. Das war auch schon so,



als wir damals Fanfilme gemacht haben – diese Art von Kritik und Ablehnung gab es immer. Ich denke, das ist ein gesamtgesellschaftlicher Trend, aber ich versuche, meine „Fandom-Bubble“ so gut wie möglich davon zu befreien. Natürlich gelingt mir das nicht immer, aber ich versuche, die Verbindungen zu den Menschen und dem Fandom aufrechtzuerhalten, die mir wichtig sind.

Fandom ist ein sehr umfangreiches und sehr diverses Feld: Wie würdest Du die Nische oder Kultur beschreiben, in der Du Dich am wohlsten fühlst?

Alle Fandoms, die ich hier genannt habe, haben eines gemeinsam: Sie ermöglichen es, aus der realen Welt abzutauchen und in fantastische Welten einzutauchen. Sie bieten eine Möglichkeit, den Alltag zu vergessen, die Sorgen und Probleme der realen Welt hinter sich zu lassen. Durch die Fantasie und die verschiedenen Denkmuster, die jedes Fandom mit sich bringt, kann man für sich selbst Antworten auf Fragen finden – sei es im *Star-Wars*-Universum oder in der Welt von *Herr der Ringe*. Was ich an diesen Welten so besonders finde, ist die Freiheit, die sie einem bieten. Lego ist dabei ein Medium, mit dem ich meine Fantasie in die Tat umsetzen kann. Es ermöglicht mir, Ideen bildhaft darzustellen und für andere greifbar zu machen. Andere wiederum malen oder schreiben wundervolle Geschichten. Meine Ausdrucksform ist der Legostein.

Was gibt Dir Fandom, wovon kannst Du hier nicht genug kriegen?

Es sind die Menschen, die das Fandom ausmachen. Auch nach all den Jahren sind es immer noch die Leute, die mit derselben Begeisterung und einem ähnlichen Hintergrund in diesem Bereich unterwegs sind. Man erkennt schnell, wie viele Gemeinsamkeiten man hat, und das hilft einem im Umgang mit der „normalen“ Welt. Man merkt, dass man nicht allein ist, dass man kein Einzelkämpfer ist. Das ist das Schöne am Fandom: Man ist nicht alleine.

Was vermisst Du im Fandom?

Wenn ich jetzt sagen würde „die gute alte Zeit“, könnte es schnell wie ein Spruch eines alten weißen Mannes klingen – deshalb werde ich es nicht tun. Aber was ich wirklich vermisse, ist diese Leichtigkeit. Ja, das beschreibt es wohl am besten: Die Leichtigkeit, die fehlt. Und das kann man auf alle Fandoms anwenden.

Was schwindet an fankulturellem Wissen, und was davon würdest Du gerne festhalten oder anderen übermitteln?

Die Beziehungen zwischen den Fans scheinen heutzutage schwächer zu werden. Trotz der weltweiten Vernetzung, die uns heute zur Verfügung steht, denke ich, dass etwas von der Intensität der Verbindungen von damals verloren gegangen ist. Vielleicht liegt es daran, dass die realen Erlebnisse nicht mehr so präsent sind wie früher. Es könnte auch daran liegen, dass ich selbst nicht mehr die Zeit habe, mich so intensiv mit dem Fandom zu beschäftigen – mit Familie und Job ist es einfach schwieriger geworden. Vielleicht hängt es aber auch mit der Leichtigkeit zusammen, die man früher hatte und die heute nicht mehr ganz so spürbar ist.

Was ich besonders vermisse, ist die Ära der Foren-Rollenspiele. Früher haben wir in Foren Geschichten erzählt, uns gegenseitig inspiriert und gemeinsam geschrieben. Heute ist es viel einfacher, einen Fan-

film zu drehen. Früher brauchte man große Ausrüstung, Kamerateams und viel Planung – heute reicht ein iPhone der neuesten Generation, um ähnliche Filme zu produzieren. Aber trotz all der technischen Fortschritte können Software und KI niemals das echte Gefühl, das Erlebnis, vermitteln. Ich erinnere mich noch an eine Dreh-Erfahrung in Münster, als der Kameramann das Weitwinkelobjektiv vergessen hatte und eine wichtige Aufnahme deshalb nicht zustande kam. Solche Missgeschicke und die damit verbundenen Geschichten fehlen mir heute.

Ich bin Robert Vogel dankbar, dass er mit seiner Arbeit das Fandom am Leben hält und versucht, diese Tradition weiterzuführen. Natürlich kann er nicht alle Facetten des Fandoms abdecken, aber er trägt dazu bei, das, was einmal war, am Leben zu erhalten.

