



SIMONÉ GOLDSCHMIDT-LECHNER

**NERD
GIRL
MAGIC**

Simoné Goldschmidt-Lechner widmet sich in »Nerd Girl Magic« der Nerd und Geek Culture aus nicht-weißer, nicht-männlicher Perspektive. Diskutiert wird das nerdy Coming-of-Age als Potential für gesellschaftlichen Widerstand und Wandel anhand verschiedener Beispiele. Diese reichen vom Magical Girl-Genre und seiner (scheinbar) inhärenten Queerness über Gaming Culture, Videospiele und den Kampf gegen den Ausschluss von Personen, die nicht weiß, männlich und cis sind, um Pen & Paper und alternative Realitäten, Fantasy und Sci-Fi bis hin zu Pro-Wrestling sowie K-Pop und K-Drama. Es geht darum, dass Fandom schon immer von antiautoritären, widerständigen, female and non-white Strömungen durchzogen war und ist, dass Nerd Culture ein utopischer Rückzugsort für FLINTA, queere Menschen, BIPoC, neurodivergente Menschen und Arbeiter*innen sein kann. Dies alles wird eingebettet in eine intersektionale, erkenntnisreiche wie amüsante Analyse von Filmen, Serien, Spielen, Comics, Anime, Manga und Genreliteratur wie Sailor Moon, Buffy, Star Trek oder Dark Academia. Es ist an der Zeit, das Bild des Nerds neu zu denken!

Simoné Goldschmidt-Lechner schreibt, übersetzt, interessiert sich für (queere) Fandoms online, Horror aus postmigrantischer Perspektive, Sprache in Videospiele und sprachlich Experimentelles. Seit 2022 Teil verschiedener Theater-, Performance- sowie Filmprojekte. Gibt das Literaturmagazin *process**in mit heraus. 2022 erschien der Debütroman »Messer, Zungen«, 2024 das zweisprachige Buch »Ich kann dich noch sehen (an diesen Tagen)«, das mit dem Preis für das Buch des Jahres der Hamburger Literaturpreise ausgezeichnet wurde. Übersetzungen u. a. von »Against White Feminism« von Rafia Zakaria (2022), »Exponiert« von Olivia Sudjic (2023) und »Good Talk« von Mira Jacob (2022).

Simoné Goldschmidt-Lechner

NERD GIRL MAGIC

Fandom aus marginalisierter
Perspektive

VERBRECHER VERLAG

Erste Auflage

Verbrecher Verlag
Gneisenaustr. 2a, 10961 Berlin
info@verbrecherei.de
www.verbrecherei.de

© Verbrecher Verlag GmbH 2025

Coverillustration: Marie Minkov
Gestaltung und Satz: Christian Walter
Druck: CPI Clausen & Bosse, Leck

ISBN 978-3-95732-611-9

Printed in Germany

Der Verlag dankt Antonia Frenz, Zita Perko und Annalisa Strien.

Sag das Zauberwort, und du hast die Macht.

*Super Moonies,
Deutsches Sailor Moon Intro*

INHALT

PROLOG	11
1. DIE MACHT DES MONDES	17
In diesem Kapitel geht es um <i>Sailor Moon</i> und das Magical-Girl-Genre im Anime, Queerness und Otherness und Girl Power sowie Drag als revolutionäres Prinzip von Magical Girls.	
2. GEGENSPIELER*INNEN UND FEMINIST KILLJOYS	27
Einführung in die Gaming Szene durch die Position als »Feminist Killjoy« (feministische Spielverderberin) nach Sara Ahmed, eine Nachzeichnung von GamerGate und feministischem Widerstand im Gaming.	
3. DIE ELFEN, JAMES A. SULLIVAN, SAŠA STANIŠIĆ UND ANDERE DSA-GESCHICHTEN	45
Darüber, wie Saša Stanišić mit <i>Herkunft</i> eigentlich ein DSA-Solo-Abenteuer geschrieben hat, über Rassismus im Pen-&-Paper-Rollenspiel und das Potenzial für empowertes BIPoC-Storytelling.	
4. YOU SHALL NOT PASS	57
Dieses Kapitel befasst sich mit Rassismus, Sexismus und Queerfeindlichkeit in <i>Herr der Ringe</i> , <i>Game of Thrones</i> und <i>Harry Potter</i> , dem Terftum J. K. Rowlings und (Un-)Möglichkeiten des Reclaimings bestimmter Fandoms aus marginalisierter Position sowie den Klassikern von Ursula K. Le Guin als Beispiel für den Versuch inklusiveren Fantasy-Story-Tellings.	
5. ZUKUNFTSUTOPIEN	83
Eine Nachzeichnung von <i>Star Wars</i> als Fantasy-Sci-Fi und dem Einfluss auf modernes Kino, die Entwicklung von Fandom als identitätsstiftendem Merkmal bei <i>Star Wars</i> und <i>Star Trek</i> und davon, wie Kirk/Spock-Fanfiction in den 1970ern entscheidend dazu beitrug, dass die Serie wieder aufgenommen wurde; außerdem die Idee utopischer	

Zukünfte mit der Überwindung derzeitiger Diskriminierungsstrukturen der Gesellschaft bei gleichzeitiger Gesellschaftskritik in Sci-Fi-Serien wie *The Expanse*, *Battlestar Galactica*, *Babylon 5* und *Dune*, und schließlich die Bücher von Octavia E. Butler.

6. FANDOMS, FANFICTION UND QUEER AWAKENINGS 97
Fandom und Fanfiction erklärt an *Buffy The Vampire Slayer*, der persönlichen Erfahrung der Autorin mit den Mangas *Yu Yu Hakusho* und frühen Fanfic-Tropen sowie Ansprüche an Queerness und die Fetischisierung queerer Körper in Fandom Spaces.
7. ANIME, HIP HOP UND BLACK POWER 109
Shönen-Anime und die Identifikation mit dem Underdog-Narrativ bei gleichzeitigem Fokus auf Charakter- und Moralbildung bei Jungen, wie Kampf und emanzipatorischer Struggle gleichgesetzt werden sowie die Beziehung zwischen Shönen-Anime und Hip Hop.
8. HEROES OF COLOR 117
Ab ca. 2009 bis vor kurzem war die Zeit der Superheld*innenfilme und Comic-Verfilmungen, ein Boom, der auch Schwarze Held*innen und Held*innen of Color miteinschloss. Der Einfluss insbesondere der *Black Panther*-Filme im *Marvel Cinematic Universe* ist unbestritten. Doch um welche Art des Empowerments geht es?
9. SUGAR & SPICE: DISNEYPRINZESSINNEN UND ANIME UND MANGA FÜR MÄDCHEN 123
Ein Blick auf Disney und seine Prinzessinnen sowie das Romance-Genre in Anime und Manga, die damit verbundenen schwierigen Frauen- und Männerbilder, die Romantisierung von toxischen Beziehungen und das gleichzeitige Potenzial für Begehren und Begehrtwerden aus weiblicher Perspektive zu weiblichen Bedingungen.
10. DIE GROSSE WELLE: K-POP UND K-DRAMA ALS POLITISCHER WIDERSTAND 131
Eine Nachzeichnung der Entwicklung von *Hallyu*, der großen popkulturellen Welle aus Korea und ein Blick darauf, wie K-Pop-Fans, insbesondere Girls, sich politisch in Protestbewegungen, etwa gegen Donald Trump, organisieren.

11. BABYFACES, HEELS UND KAYFABE	139
<p>Wrestling als physisches episches Theater, Vermittlung von Wertevorstellungen und Storytelling in Real Time mit einem Fokus auf den Frauenligen G.L.O.W. und W.O.W.</p>	
12. SUNKEN PLACES	147
<p>Horror, insbesondere Monster des Horror-Genres wie Vampire, Werwölfe und Hexen, üben schon lange eine Faszination auf marginalisierte Personen aus, auf die Position des <i>Other</i> – darum und um Horror als Gesellschafts-, Sexismus- und Rassismuskritik in Filmen wie <i>Get Out</i> und <i>It Follows</i> geht es in diesem Kapitel.</p>	
13. DARK ACADEMIA: STIL, SUBSTANZ UND (REAKTIONÄRER) WIDERSTAND	157
<p>Dark Academia als imperialistisches, reaktionäres und klassenelitäres Genre? Obwohl es auf jeden Fall so gelesen werden kann, gibt es doch auch das Potenzial der Kritik an Bildungselitarismus, gesellschaftlichem Elitarismus, Sexismus und postkolonialen Strukturen. Dieses Kapitel stellt kritisch die Frage, wie viel Widerstand aus marginalisierten Positionen überhaupt gewünscht ist und was die Anziehungskraft von Dark Academia insbesondere für Nerdy Girls ausmacht.</p>	
14. GUTE HELD*INNEN, SCHLECHTE HELD*INNEN: DER KAMPF UM PROGRESSIVES GAMING	163
<p>Wie kann Gaming inklusiver werden, und ist es auf dem Weg dahin? Nachdem es in Kapitel 2 vor allem um reaktionäre Bewegungen im Gaming ging, schaut dieses Kapitel nach vorn, mit moderneren Gaming-Takes, die die Revolution in der digitalen Welt anleiten.</p>	
EPILOG. NRRD GRRRLS FOREVER	169
EDITORISCHE NOTIZ	171
DANK	173
REGISTER	175

An diesem Tag steht *anon*, 27, m, für seine Verhältnisse vielleicht früh auf, vor 12 Uhr mittags. Vielleicht hat er vergessen, die Jalousien zuzuziehen. Vielleicht gibt es auch keine, dort, wo er lebt. Die Boards 4chan oder 8chan, diese Boards sind noch nicht einmal erfunden (oder vielleicht doch), geschweige denn dazu in der Lage, den Nährboden für rechte Ideologien zu bieten und gesamtgesellschaftliche Diskurse zu verschieben. Also wählt sich *anon* im World Wide Web ein, um sich die Zeit in *Counter Strike*-Foren zu vertreiben. Wir werden uns erst ein paar Stunden später begegnen.

Wie ich aussehe, wird *anon* dann wissen wollen, und wir werden uns gegenseitig in diesem Spiel umkreisen.

Ich werde nicht wissen, wie weit ich dieses Spiel noch treiben will oder warum ich es überhaupt begonnen habe.

Für den Link zu einem Torrent-Download bin ich jedenfalls noch nicht bereit. Das Internet ist frei, denke ich und weiß damals noch nichts davon, wie Big Tech in nur einem Jahrzehnt meine Freiheit dazu nutzen wird, aus meinen Surfgewohnheiten einen Algorithmus zu bauen, um mein Verhalten und meine intimsten Wünsche – Wünsche, die ich selbst noch nicht kenne – vorherzusagen.¹

Ich war auf der Suche nach einer Übersetzung eines obskuren japanischen Fancomics, einem sogenannten *Dōjinshi* (in diesem Fall, wie in einer Vielzahl von *Dōjinshis*, gay porn). Und *anon* hat nach

1 Zuboff, Shoshana, *The Age of Surveillance Capitalism*, London 2019.

einem jungen, männlichen Körper gesucht. Hier treffen und scheiden wir uns also wieder, mein Afab-Körper² und sein implizierter Male Gaze.

ICQ zeigt mir an, dass wieder getippt wird. *anon* wiederholt: send pics. Ich schicke ihm keine.

Zu diesem Zeitpunkt bin ich zwölf oder 13 Jahre alt. Wir haben noch nicht lange Internet zu Hause, das Modem spielt bei jedem Einwählen eine digitale Kakophonie. Der lange Schlusston ist befriedigend, er löst einen Druck, er durchdringt eine Barriere. *We are online, baby*, Teil der Matrix. Beim Surfen habe ich so viel Weitsicht, mich oft als männlich auszugeben und niemals mein echtes Alter zu verraten. Manchmal spiele ich mit meinem Andro-Alter-Ego, stelle mir vor, wie es wäre, ein Mann zu sein, ob queer oder straight – ein Wink in die Zukunft, in der ich mich nicht notwendigerweise nur als weiblich begreifen werde. Auf Foren ist das möglich. Dann gebe ich mich zum Beispiel als Elyas, 19, aus. Normalerweise bleiben die Gespräche, die ich online führe, oberflächlich. Wegen des *Dōjinshi*' habe ich aber meine ICQ-Nummer herausgegeben, weil mir *anon* versprochen hatte, den entsprechenden Link herauszurücken.

R u real?, möchte *anon* jetzt wissen. Wir wissen beide, dass er die Antwort schon kennt.

Of course. Give me the link & I'll get a camera, lol.

Okay :P.

Ich bekomme den Link, sende keine Bilder und mache ICQ sofort aus.

Im Netz lebe ich, im Gegensatz zum Rest meines Lebens, risikoreich. Ich setze mich Dingen aus, für die ich gesellschaftlich gesehen zu jung bin, die meine demisexuelle Natur jedoch nicht in erster

2 *Afab: assigned female at birth*: Bei der Geburt das weibliche Geschlecht zugeschrieben bekommen.

Linie auf erotischer, sondern auf intellektueller Ebene faszinierend findet.

Ich sehe mich also dort sitzen; mich, damals, vor dem Computer. Das Verbotene ist verlockend, fasziniert mich, macht mich an. Und sicherlich kann ich das Meiste nicht richtig einschätzen, weil die Neuronen in meinem Hirn noch nicht genügend gefestigt, die Synapsen noch nicht richtig geschaltet sind.

Trotzdem.

Mein Denken ist damals vor allem den Dingen gewidmet, die ich interessant finde. *Nerdy is the new sexy* ist damals noch gefühlte Äonen entfernt, und so bin ich zum Beginn meiner Pubertät vor allem eins: uncool.

Meine Interessen verberge ich daher, so gut es geht. Das gelingt mir während meiner Teenie-Jahre vor allem deshalb, weil sie teilweise kompatibel mit denen des akademischen Mainstreams sind. Zum Beispiel interessiere ich mich für Shakespeare, insbesondere für *Othello*. Wahrscheinlich zieht mich ein möglicher Diskurs über Race und Closeted Queerness in Bezug auf die Figur des Iago an. Oder das Potenzial von Paralleluniversen. Auch das ist eine Form von Nerddiness. Wenn wir allerdings über Nerddom und Geekdom sprechen, müssen wir zwischen Mainstream-Nerddom einerseits und den übrigen Nerds und Geeks andererseits unterscheiden. Diese Linie verläuft entlang der Grenze zwischen jenen, die aus kapitalistischer Sicht als produktiv bewertet werden, d. h. etwa IT-Spezialist*innen, Physiker*innen, Mathematiker*innen und – wenn auch to a lesser degree – andere Akademiker*innen, und denen, die bestimmte Dinge, Themen und Menschen interessant finden, also Fans, die gelegentlich Teil eines Fandoms sind, und der Verwertungslogik nach als unproduktiv gelten. In der vorliegenden Auseinandersetzung geht es um Letzteres, also den unproduktiven Daseinszustand von Personen, die der Welt absichtlich abhandenkommen wollen.

Auch innerhalb der geekigen Bubble gibt es Hierarchien. Es gibt

Gatekeeper,³ die zwischen denen unterscheiden, die beispielsweise echte, also ursprüngliche Anime-Fans seien, und denen, die viel später auf den Zug mitaufgesprungen sind. Casual Nerds, also Gelegenheitsnerds, könne es laut den Gatekeepern nicht geben. Nerds sind ja auch per Definition obsessiv.⁴ Dass die Obsession allerdings darauf ausgeweitet wird, anderen die Obsessionen abzusprechen, lässt innehalten, lässt stutzig werden. Da wir in rassistischen, patriarchalen Gesellschaften sozialisiert sind, ist auch die Welt der Nerds und Geeks betroffen: Denn Gatekeeper sind hauptsächlich jung, männlich und weiß und versuchen, den Zugang zu ihrer Welt zu kontrollieren.

Was aber, wenn man weder männlich noch weiß noch cis ist und deswegen dem stereotypen Bild eines Nerds nicht entspricht? Welche Plätze lassen sich für diese Nerds finden im digitalen Raum, im gezeichneten Raum, zwischen Panels und Sci-Fi-Serien und Fantasy-Welten?

Die Zahl an Personen, die nicht der Vorstellung des sozial unangepassten jungen Mannes entsprechen, steigt. Trotzdem sind sie vor allem eins: Störkörper, rebellische Akte, progressiv in einem Umfeld, dessen Obsession mit dem Ist-Zustand der Dinge bedeutet, dass es in einem konservativen Korsett verharrt.

In diesem Buch soll es um Nerdiness aus marginalisierter Perspektive gehen, um Widerstand gegen veraltete Ideen dessen, was Nerds dürfen und was nicht, und vor allem darüber, wer sie sein können.

3 Perez, Yali, »You Shall Not Pass: Fandom & The Gatekeeping of Femme Fans«, in: *Fandom Spotlite*, 01.02.2021. Online abrufbar unter: <https://www.fandomspotlite.com/you-shall-not-pass-fandom-the-gatekeeping-of-femme-fans> [letzter Zugriff: 29.11.2021].

4 Schofield, Kerry, »Not all nerds are the same«, in: *Wired*, 2014. Online abrufbar unter: <https://www.wired.com/insights/2014/07/nerds-made/> [letzter Zugriff: 29.11.2021].

Ich lade ein auf eine persönliche Reise rund um das Verhältnis von mir und anderen Menschen aus marginalisierter Position zu Themen wie Anime, Fantasy, Science-Fiction, Horror, Pen & Paper und Gaming von der Jahrtausendwende bis in die Jetztzeit. Auf eine Reise durch die verschiedensten Bereiche der nerdy und geeky Erfahrung, durch ein Coming-of-Age, das geprägt ist von Pixeln und Zeichentrick und der Suche nach Repräsentation und Empowerment für marginalisierte Menschen in diesen Medien. Es geht darum, was es bedeutet, aus marginalisierter Position nerdy und geeky zu sein sowie um die Entwicklungsgeschichte einer Subkultur innerhalb einer Subkultur. Denn Nerdy Girls wie mich, weder weiß noch männlich noch angepasst, gab es schon immer. Um uns dem Thema anzunähern, tun wir das, was Nerd Girls noch besser können als klassische Nerds: alles von Grund auf auseinandernehmen.

Wie ich aussehe, möchte *anon* wissen.

I am your revolution, baby. I'm a nerd girl.

Hannah Gadsby, großartige*r australische*r Comedian, machte mit dem Special *Nanette* 2018 das Nach-unten-Treten männlicher Comedians endgültig salonunfähig, hat Kunstgeschichte studiert und in diesem Fachbereich auch promoviert. In *Nanette* sowie im Folge-Special *Douglas* spricht Gadsby von der Obsession cis-männlicher, weißer Künstler, nackte Frauen zu malen, und sie so zu einem für sie formbaren Objekt ohne eigene Handlungsmacht zu degradieren. Von diesen Körpern geht für diese Künstler eine gewisse Anziehungskraft, eine Magie aus. Doch für die Magie des Weiblichen braucht es natürlich keinen männlichen Blick. Die Objekte werden zu Subjekten. Sie werden zu magical women oder, wie es in der japanischen Popkultur heißt, *maho shōjo – magical girls*.

Das Magical-Girl-Genre ist Ende der 90er und zu Beginn der Zweitausender einer der wichtigsten Pfeiler der japanischen Zeichentrickindustrie, also der Anime-Industrie – Anime ist die japanische Abkürzung des aus dem Englischen kommenden Begriffs *Animation*. Animes in Japan gibt es in etwa so lange wie Disney in den USA. Das Magical-Girl-Genre gibt es in seinen Grundzügen bereits seit den 70ern. Im globalen Norden ist *Sailor Moon* (1992) wohl das bekannteste Beispiel. Die Zeichnerin des dem Anime zugrundeliegenden Manga heißt Naoko Takeuchi. Takeuchi wurde mit Sicherheit von Serien wie *Cutie Honey* aus den 70ern beeinflusst, in dem sich ein brünettes katholisches Schulmädchen in die sexy blonde Dämonenkämpferin Cutie Honey verwandelt, die mit ihren neuen