

ZUR FIGURENREZEPTION DER FERNSEHSERIE  
*GAME OF THRONES*  
Empirische Untersuchung anhand der Antworten aus Deutschland im  
Rahmen einer internationalen Umfrage

Magisterarbeit  
Réka Gruborovics

Universität Jyväskylä  
Institut für Sprach- und Kommunikationswissenschaften  
Deutsche Sprache und Kultur  
November 2019



## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos – Department Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä – Author Gruborovics, Réka	
Työn nimi – Title Zur Figurenrezeption der Fernsehserie <i>Game of Thrones</i> : Empirische Untersuchung anhand der Antworten aus Deutschland im Rahmen einer internationalen Umfrage	
Oppiaine – Subject Saksan kieli ja kulttuuri	Työn laji – Level Pro gradu-tutkielma
Aika – Month and year Marraskuu 2019	Sivumäärä – Number of pages 90
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>George R. R. Martinin kirjasarjaan perustuva, viime vuosikymmenen yhtenä menestyksekkäimpänä televisiosarjana tunnettu <i>Game of Thrones</i> oli kansainvälisen Game of Thrones Research Projectin (GOTRP) tutkimuskohteena vuosina 2016-2017 toteutetussa kansainvälisessä, yleisölle suunnatussa kyselytutkimuksessa. Televisiosarjan keskiössä on suuri määrä kompleksisia hahmoja, jotka muodostavat tärkeän osan sarjan viehätystä ja näin ollen mielenkiintoisen tutkimuskohteen vastaanottotutkimukselle.</p> <p>Tässä maisterintutkielmassa tutkittiin <i>Game of Thrones</i>-televisiosarjan hahmojen vastaanottoa GOTRP:n kyselylomakkeen kysymyksen <i>Who has been your favourite character (whether or not they have managed to survive this far!)? Can you tell us why?</i> avoimien vastauksien avulla. Tutkimuksessa keskityttiin Saksan 26-30-vuotiaiden vastaajien vastauksiin. Aineisto analysoitiin laadullisella sisällönanalyysillä, jonka avulla vastattiin seuraaviin tutkimuskysymyksiin:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Miten Saksan 26-30-vuotiaat vastaajat perustelevat hahmovalintansa?</li> <li>• Minkälaisia merkityksiä nämä perustelut kuvastavat hahmojen vastaanotossa?</li> <li>• Mitkä hahmojen ominaisuudet saavat vastaanottajissa aikaan kiintymisen ja suhteen muodostumisen hahmoihin?</li> <li>• Mitä yhtäläisyyksiä ja eroja hahmojen vastaanotossa on havaittavissa?</li> </ul> <p>Analyysikategorioita ja esimerkkivastauksia peilattiin myös suhteessa aiempiin hahmovastaanottoon liittyviin tutkimuksiin sekä Murray Smithin ja Jens Ederin teoreettisiin malleihin, joilla pyrittiin selittämään ja taustoittamaan kattavammin hahmojen merkityksiä ja vastaanottajan suhteen muodostumista niihin.</p> <p>Tutkimuksessa selvisi, että Saksan 26-30-vuotiaat vastaajat kiintyivät hahmoihin usein eri tavoin, mikä kävi ilmi 19 muodostuneesta analyysikategoriasta. Useimmiten hahmoihin kiinnytettiin hahmojen luonteenpiirteiden, toimintatapojen ja asenteiden sekä sympatian, empatian ja samastumisen kautta. Lisäksi keskeiseksi nousivat hahmon arvomaailma ja moraalit, hahmon kehitys sarjan aikana, sekä hahmon näyttelijä tai näyttelijän roolisuoritus. Analyysikategoriasta riippuen hahmoista nousi esiin erilaisia aspekteja ja merkityksiä, kuten esimerkiksi hahmo artefaktina tai symbolina. Hahmojen vastaanoton välillä löytyi esimerkkiahmojen perusteella sekä samankaltaisuuksia, että eroja. Hahmoilla nousi esiin keskenään osin samat, mutta osin eri kategoriat. Tärkeimpinä syinä hahmoihin kiintymiselle oli kunkin kohdalla hahmojen luonteenpiirteet sekä toimintatavat ja asenteet. Mielenkiintoista oli myös saman kategorian perusteluiden erilaisuus, esim. sympatiaa koettiin eri hahmoja kohtaan eri syistä.</p>	
Asiasanat – Keywords Game of Thrones, Game of Thrones Research Project, Rezeptionsforschung, Fantasy-Fernsehserie, Figuren, Figurenrezeption, qualitative Inhaltsanalyse, hahmot, vastaanottotutkimus, laadullinen sisällönanalyysi	
Säilytyspaikka – Depository JYX-julkaisuarkisto	
Muuta tietoa – Additional information	



## Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	5
2 <i>Game of Thrones</i> – Von Fantasy-Büchern zur Fernsehserie .....	8
2.1 Fantasy-Buchserie.....	8
2.2 <i>Game of Thrones</i> -Verfilmung .....	9
3 Fantasy als Genre.....	13
4 Fiktive Figuren .....	17
5 Rezeptionsforschung.....	20
5.1 Entwicklung und Bedeutung der Rezeptionsforschung .....	20
5.2 Filmrezeption und der aktive Zuschauer .....	26
5.3 Rezeption der Filmfiguren.....	28
5.4 Forschungsüberblick .....	32
6 Zum Datenmaterial .....	37
7 Methodische Vorgehensweise .....	40
7.1 Qualitative Inhaltsanalyse .....	40
7.2 Datenverarbeitung und Kategoriererstellung.....	43
8 Analyse der Figurenrezeption .....	50
8.1 Überblick über die Antworten der 26-30-jährigen Befragten .....	50
8.2 Analyse von drei GOT-Figuren.....	60
8.2.1 Tyrion Lannister.....	60
8.2.2 Arya Stark.....	65
8.2.3 Jon Snow.....	68
8.3 Ergebnisse und Auswertung.....	72
9 Schlussbetrachtung .....	78
Literaturverzeichnis .....	81
Anhang 1: Umfrage des GOTRP-Projektes.....	86
Anhang 2: Tabelle mit den Analysekategorien und der Anzahl ihrer Erwähnungen.....	90



## 1 Einleitung

Die Fantasy-Fernsehserie *Game of Thrones*<sup>1</sup>, die auf der Bestseller-Buchserie *A Song of Ice and Fire*<sup>2</sup> von George R. R. Martin basiert und von dem amerikanischen Pay-TV-Sender HBO<sup>3</sup> angeboten wird, fasziniert seit 2011 viele Zuschauer auf der Welt. Durch das internationale Projekt *Game of Thrones Research Project*<sup>4</sup>, das 2016-2017 von 40 Forschern<sup>5</sup> aus mehreren Ländern durchgeführt wurde und auch als Basis dieser Arbeit dient, wurden von Zuschauern aus mehreren Ländern anhand einer Online-Umfrage Antworten über die Bedeutungen von GOT gesammelt. Ein Teil dieser Umfrage besteht explizit aus Fragen zu den Figuren, die auch den Fokus dieser Magisterarbeit bilden. Wie Storck (2017, 19) feststellt, wird die Fernsehserie *GOT* für die „Komplexität der Handlungen und der Charakterzeichnungen gelobt“, und diese Aspekte eröffnen auch interessante Möglichkeiten für Untersuchungen. Da die Figuren als eines der zentralen Merkmale der Fernsehserie dienen und demzufolge zu einem beachtenswerten Teil der GOT-Faszination zu zählen sind, ist es interessant zu betrachten, warum sie für die Zuschauer eine wichtige Rolle spielen.

Das Thema dieser Arbeit repräsentiert die Untersuchung der Figurenrezeption, die zu dem Bereich der Rezeptionforschung moderner Kulturwissenschaft gehört. In dieser Arbeit wird die Rezeption der GOT-Figuren in der Fernsehserie und deren Bedeutung für die deutschen<sup>6</sup> Teilnehmer des GOTRP-Projektes untersucht. Die Figurenrezeption wird anhand der insgesamt 24 GOT-bezogenen Fragen in der in dem GOTRP-Projekt durchgeführten Umfrage untersucht, wobei die dortige offene Frage Nummer 8 *Who has*

---

<sup>1</sup> Im Folgenden wird *Game of Thrones* mit dem Akronym *GOT* abgekürzt. Der Name der Fernsehserie wird auf Englisch verwendet, da der Titel auch in der deutschen Version den Originaltitel trägt.

<sup>2</sup> Auf Deutsch: *Das Lied von Eis und Feuer*. Nachfolgend wird immer der originalsprachige englische Titel verwendet. Dies gilt auch bei anderen in dieser Arbeit erwähnten Werken, deren Originalsprache Englisch ist.

<sup>3</sup> Home Office Box, Ausstrahlungsformat.

<sup>4</sup> Im Folgenden wird *Game of Thrones Research Project* mit dem Akronym *GOTRP* abgekürzt.

<sup>5</sup> Trotz der maskulinen Form des Substantives sind beide Geschlechter gemeint. Aus Gründen der Lesbarkeit wird auf die Nennung beider Formen verzichtet.

<sup>6</sup> Unter dem Adjektiv *deutsch* sind in dieser Arbeit alle Teilnehmer gemeint, die in dem Fragebogen unabhängig von ihrer Staatsbürgerschaft Deutschland als ihren derzeitigen Wohnsitz erwähnt haben.

*been your favourite character (whether or not they have managed to survive this far!)? Can you tell us why?* (siehe Anhang 1) den Ausgangspunkt dieser Untersuchung bildet.

Die Idee für das Thema stammt aus den früheren Projekten der vorher erwähnten internationalen Forschergruppe und vor allem aus den Artikeln von Barker (2016) und Välisalo (2017), die in den Projekten die Figurenrezeption der Fantasyfilme geforscht haben. Darüber hinaus ist die Wahl des Themas gerechtfertigt, weil es einen Bedarf gibt, neue empirische Ansätze und Perspektiven für die Figurenrezeption zu schaffen (Barker 2016; Välisalo 2017). Auch Kovala (2007, 193) bestätigt die Notwendigkeit neuer Methoden und Untersuchungen über die Rezeption der komplexen, multimodalen Gegenstände, zu denen u. a. Filmfiguren gezählt werden können. Die Umfrage und die damit gesammelten Antworten bekam ich von Välisalo zur Verwendung, um diese in dieser Arbeit zu untersuchen.

Als Datenmaterial für die Analyse dienen die 120 Antworten der Altersgruppe der 26-30-jährigen Befragten aus Deutschland auf die Frage Nummer 8. Der methodische Schwerpunkt der Analyse basiert auf einer qualitativen Inhaltsanalyse, indem die Begründungen der Befragten für ihre Wahl der Figur näher betrachtet und dadurch systematisch kategorisiert werden. Anhand von den aus dem Datenmaterial geschaffenen Kategorien, wird die Rezeption der ausgewählten Figuren analysiert. Die Figurenrezeption der GOT-Figuren soll mit Hilfe dieser Vorgehensweise analysiert und die folgenden Forschungsfragen sollen beantwortet werden:

- Mit welcher Begründung treffen die Befragten der Altersgruppe der 26-30-jährigen Befragten ihre Wahl für eine ihrer bevorzugten GOT-Figuren?
- Inwiefern spiegeln diese Begründungen die Bedeutung der Figuren in der Rezeption wider?
- Welche Eigenschaften der fiktiven Figuren führen bei den Rezipienten dazu, sich den fiktiven Figuren zu nähern und einen Bezug zu ihnen herzustellen?
- Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede lassen sich bei der Rezeption der Figuren erkennen?

Diese Masterarbeit ist folgendermaßen aufgebaut: In dem zweiten Kapitel wird die Fernsehserie *GOT* zusammen mit ihrer Originalerscheinungsform, den Büchern, vorgestellt. Um den Rahmen der Fernsehserie *GOT* zu verdeutlichen, wird im Kapitel 3 ein Überblick über Fantasy als Genre gegeben und daneben dargelegt, inwiefern *GOT* zu

diesem Genre zu zählen ist. Das Kapitel 4 fokussiert sich auf den Begriff *fiktive Figur* und seine Bedeutungen. Das Kapitel 5 behandelt die Rezeptionsforschung, ihre Entwicklung und die für diese Arbeit wesentlichsten theoretischen Ansätze der Figurenrezeption. Es wird auch ein Forschungsüberblick über die Artikel von Barker (2016) und Välisalo (2017) gegeben. Im Kapitel 6 werden die auf das GOTRP-Projekt sowie die Umfrage bezogenen Datenhintergründe beschrieben. Im Kapitel 7 werden die methodischen Grundlagen und Vorgehensweise des Analyseprozesses dargelegt. Danach erfolgt im Kapitel 8 die Analyse der Figurenrezeption, die Ergebnisse und ihre Auswertung. Im Kapitel 9 erfolgt die Schlussbetrachtung mit einem Forschungsausblick.

## 2 *Game of Thrones* – Von Fantasy-Büchern zur Fernsehserie

In diesem Kapitel wird die Fernsehserie *Game of Thrones* zusammen mit ihrem Hintergrund dargestellt. Die Fernsehserie beruht auf der Bestseller-Fantasy-Buchserie *A Song of Ice and Fire*. Da der Fokus der Arbeit auf der Buchverfilmung und ihren Figuren liegt, werden die Bücher und der Autor nur kurz im nächsten Kapitel behandelt, sodass sie als Bezugspunkt bei der eingehenden Betrachtung der Fernsehserie dienen können. Das sich daran anschließende Kapitel 2.2 fokussiert sich vorwiegend auf die Fernsehserie.

### 2.1 Fantasy-Buchserie

Die Fantasy-Buchserie *A Song of Ice and Fire*, auf die sich die GOT- Verfilmung bezieht, wurde von dem US-amerikanischen Autor George R. R. Martin geschrieben. Die Buchserie besteht zur Zeit<sup>7</sup> aus fünf Bänden, deren englische Originalfassungen zwischen 1996-2011 unterschiedlich entweder in ein oder zwei Teilen erschienen. Die Originalfassungen werden nach ihrem Erscheinungsjahr wie folgt aufgelistet: *A Game of Thrones* (1996), *A Clash of Kings* (1999) *A Storm of Swords* (2000), *A Feast for Crows* (2005) und *A Dance with Dragons* (2011). Martin plant für die Serie noch zwei weitere Bücher zu schreiben, um die Geschichte zu Ende zu führen. Nach dem Erscheinen des zweiten Werkes 1999, d. h. *A Clash of Kings*, wurden Martins Fantasy-Romane in mehreren Ländern zu Bestsellern, weshalb er verschiedentlich mit Bücherpreisen nominiert wurde. Seitdem bekam Martin Anfragen von Produzenten und Drehbuchautoren, um die Buchserie zu verfilmen. (Cogman 2012, 4-5; Martin 2018.)

*A Song of Ice and Fire* repräsentiert fiktive Prosa, in der sowohl eine Fantasiewelt als auch historische, mittelalterliche Geschehnisse und Elemente kombiniert werden. Im Buch geht es um mehrere Adelshäuser, die sich auf den fiktiven Kontinenten *Westeros*

---

<sup>7</sup> Zum Zeitpunkt des Beginns des Schreibprozesses dieser Masterarbeit waren erst fünf Bände veröffentlicht. Auf diese beziehen sich auch die ersten fünf Staffeln der Fernsehserie *GOT* und dadurch auch teilweise die Erstellung des von mir verwendeten Datenmaterials. Inzwischen sind die restlichen Verfilmungen, d. h. die sechste (2016), siebte (2017) und achte (2019) Staffel von *GOT*, erstellt worden, von denen auch die sechste und siebte Staffel bei der Erstellung des Datenmaterials berücksichtigt wurden.

und *Essos* verfeindet gegenüberstehen. Demgemäß geht es auch um die Allianzen, Vertreibungen und vor allem um den Kampf zwischen den Häusern um den eisernen Thron<sup>8</sup>. Somit geht es um die Herrschaft über das ganze Reich, bzw. *die sieben Königsreiche* von Westeros. (Storck 2017, 14 u. 17.) Die Bücher umfassen große Themenbereiche, wie zum Beispiel *gesellschaftliche Verhältnisse, Politik, Religion, Machtkämpfe, Ehre* und *Gerechtigkeit*. Diesbezüglich sind auch die Themen wie *Loyalität, Verrat, Vergänglichkeit, Inzest, Korruption* und *Einsamkeit* zu nennen (Steiner 2013, 54). Einige der beachtenswertesten Merkmale bei Martins Werken bildet die Darstellung der Widersprüchlichkeit, der Unvollständigkeit, der fraglichen Moral sowie der dunklen Seiten der Menschen und der Gesellschaft. (Storck 2017, 17; Garcia & Antonsson 2012, x.)

Laut Martin (2012, zit. nach Cogman 2012, 4-5) war die Buchserie von Anfang an eine Herausforderung für die Filmemacher, zum einen wegen der Massivität seiner Werke, die den zeitgenössischen Fantasy-Büchern entsprechend deutlich lang sind und zum anderen wegen der inhaltlichen Komplexität. Zum Beispiel war nur eines von Martins Werken ebenso lang wie alle drei Fantasy-Bücher von der *The Lord of The Rings* -Trilogie (1954-55)<sup>9</sup> von J. R. R. Tolkien insgesamt (Martin 2012, zit. nach Cogman 2012, 5). Zudem stellen seine Romane tausende von Figuren mit unterschiedlichen, vielseitigen Geschichten und Handlungen vor, weswegen es nach Martin eine unmögliche Aufgabe sei, nur einen Film aus den Büchern zu erstellen. Demzufolge kam der Autor zu dem Ergebnis, die Buchserie als eine Fernsehserie zu realisieren. (Ebd.) Die Verfilmung der Buchserie, die in dem folgenden Kapitel 2.2 näher betrachtet wird, wurde nach dem ersten Band der Buchserie *A Game of Thrones* benannt.

## **2.2 Game of Thrones-Verfilmung**

Seit 2011 wird die Fernsehserie *Game of Thrones* in dem Pay-TV-Sender HBO ausgestrahlt. Bisher sind insgesamt sieben Staffeln erschienen und die achte und letzte Staffel wurde im April und im Mai 2019 ausgestrahlt. (Storck 2017, 14; HBO Nordic

---

<sup>8</sup> Der eiserne Thron ist ein Thron, der aus eisernen Schwertern durch Schmieden erstellt wurde und gleichzeitig als Symbol für die Herrschaft über das ganze Reich dient.

<sup>9</sup> Erscheinungsjahre wurden von Noad (2018) übernommen.

2019.) Die unvollendete Buchserie mit ihrer komplexen Handlung und den zahlreichen Figuren wurden von den Hauptproduzenten der Fernsehserie, David Benioff und Daniel Brett Weiss, in Zusammenarbeit mit dem Autor Martin modifiziert (vgl. Kapitel 2.1), auf das Skript übertragen und konsequent für die Fernsehserie adaptiert, in der jede Serienstaffel in den Hauptzügen dem jeweiligen Buch entspricht. (Steiner 2013, 54.)

So wie die Bücher repräsentiert auch die Fernsehserie *Game of Thrones* historische Fantasy. Die Fantasywelt von GOT stützt sich auf das europäische Mittelalter mit seinen hierarchischen Königreichen und versucht auch historische Geschehnisse und Figuren, die der Autor als Inspiration und Basis für seine Werke und Handlungen dargestellt hat, widerzuspiegeln, wie Batelka (2017, o. S.) wie folgt beschreibt:

Tatsächlich spielen Referenzphänomene aus ganz verschiedenen Räumen von Nordeuropa bis Asien und unterschiedlichen Zeiten eine Rolle: von der Wikingerzeit im Frühmittelalter bis zu den Rosenkriegen und der Vor-Reformationszeit im 15. Jahrhundert. Das ganze wird zu dem „einen“ Mittelalter zusammengerührt.

Neben diesen historischen Referenzen sind auch Adaptionen und Einflüsse u. a. aus den Kriegerkulturen oder Kleinkönigtümern der Kelten, Anglosaxen und Wikinger, der Ritterzeit, aber auch der Geschichte der katholischen Kirche, der Piraten sowie der Indianer und Mongolen zu erkennen. Darüber hinaus spielen Mythen, Folklore, schwarze Magie und übernatürliche Wesen, wie z. B. Drachen, eine wichtige Rolle. (Larrington 2016, 2 u. 4; Steiner 2013, 54; Gjelsvik & Schubart 20, 5.)

Die Fernsehserie spielt auf den fiktiven Kontinenten *Westeros* und *Essos*. Die Handlung dreht sich um mehrere mächtige Adelshäuser und ihren Kampf um den eisernen Thron zusammen mit den sieben Königreichen von Westeros, worauf auch der Titel der Fernsehserie hinweist. Die Geschehnisse beginnen am Ende des langen Sommers, als der Winter, der sogar jahrzehntelang dauern kann, sich anbahnt. Während zwischen den Menschen immer mehr Konflikte entstehen, was letztendlich zu einem offenen Krieg zwischen ihnen führt, taucht eine Gefahr, ein alter Feind, hinter der riesigen hochnördlichen, von den Nachtwachen geschützten Mauer in dem fremden Gebiet des ewigen Winters auf, der die ganze Menschheit und ihre Existenz bedroht. Mittlerweile strebt in Essos auf der anderen Seite des schmalen Meers, das die zwei Kontinente trennt, der letzte Erbe einer vor Jahren abgesetzten Dynastie die Zurückgewinnung der Macht seines

Heimatlandes *Westeros* an. In der letzten achten Staffel wartet man darauf, wer den Machtkampf am Ende gewinnt. (IMDB 2019; HBO Nordic 2019).

Im Mittelpunkt der Fernsehserie stehen die zahlreichen Figuren mit ihren komplexen Geschichten. In der Fernsehserie wurden aus Gründen der Überschaubarkeit viele Figuren, die im Buch erscheinen, ausgeblendet oder kombiniert, um die Handlungen den Zuschauern besser zu vermitteln. In den Büchern wird jedes Kapitel aus der persönlichen Perspektive einer der Hauptfiguren dargestellt und demgemäß nach ihrem Namen benannt. Dieses Prinzip wurde auch auf die Fernsehserie übertragen, wobei die Handlungen sich in jeder Folge jeweils um einige bestimmte Hauptfiguren drehen. (Steiner 2013, 54). Die im Mittelpunkt stehenden Figuren sind unter anderem die Vertreter der Häuser *Stark* und *Lannister*, auf die in dem Analysekapitel 8 ausführlicher Bezug genommen wird.

Der Fokus auf die Figuren bildet eines der wichtigsten Merkmale der ganzen Fernsehserie sowie der Bücher zusammen mit der Betrachtung der dunkleren Seiten der menschlichen Natur und der Gesellschaft, was Garcia und Antonsson (2012, x-xi) auch als harten Realismus bezeichnen. Die Fernsehserie enthält explizite Darstellungen von Sex, Gewalt und auch sexueller Gewalt sowie Prostitution. Die Politik in der mittelalterlichen Welt von GOT bildet die machiavellistische Ideologie nach, wozu Quälerei, Morde und Massaker zu zählen sind. Somit ist jede Figur für einen nicht voraussehbaren Tod oder eine Katastrophe gleichermaßen anfällig. (Storck 2017, 19; Gjelsvik & Schubart 2016, 6.) Ferner werden, abweichend von der für das Fantasy-Genre typischen Gut-gegen-Böse-Konstellationen, eher die dynastischen Konflikte und insbesondere die authentischen, menschlichen Figuren mit ihren Schwächen, ihrer Mangelhaftigkeit, ihren inneren Konflikten sowie ihrer moralischen Komplexität betont, wobei jede Figur eine Mischung aus sowohl guten als auch bösen Eigenschaften repräsentiert (Garcia & Antonsson 2012, x-xi). Diese Merkmale schaffen eine tragische, melodramatische Stimmung mit unerwarteten, überraschenden Geschehnissen und gleichzeitig den harten bzw. brutalen Realismus. Beides zusammen macht die Kernteile der Faszination von GOT sowie der Werke von Martin aus (Gjelsvik & Schubart 2016, 6; Garcia & Antonsson 2012, xi).

Die Fernsehserie hat letztendlich Martins Fantasy-Werke zu einem erfolgreichen, weltweit diskutierten Massenphänomen verändert. Für den Erfolg spricht allein die Zuschaueranzahl, die in den USA von den durchschnittlich 9,3 Millionen Zuschauern der ersten Staffel in der siebten Staffel auf 32,8 Millionen anstieg (Tervo 2019, o. S.). Die erste Folge der achten und letzten Staffel brach 2019 den Zuschauerrekord von HBO, der früher 16,9 Millionen Zuschauer bei der Finalfolge der siebten GOT-Staffel umfasste, mit insgesamt 17,4 Millionen Zuschauern (HBO & Cinemax PR 2019, o. S.). Darüber hinaus wurde die Fernsehserie bisher 160 Mal bei den Emmy-Awards nominiert und mit 59 Emmys prämiert (Academy of Television Arts & Sciences 2019). Wie die Zahlen zeigen, bezeichnen auch Gjelsvik und Schubart (2016, 4) das Phänomen *GOT* als in seiner Beliebtheit einzigartig. Die Fernsehserie hat dementsprechend ein großes Fan-, Kritiken- und Medieninteresse ausgelöst, was sich seit der Fernsehserienausstrahlung erhöht hat (Storck 2017, 4). In den sozialen Medien ist GOT insbesondere auffällig, und es gibt zahlreiche Wikis, Chatforen, Podcasts und Rezensionen, in denen weitgehend u. a. über die Schicksale der Figuren spekuliert wird und darüber, wie die Fernsehserie enden wird (ebd., 19; Gjelsvik & Schubart 2016, 6). Die Fernsehserie sowie die Bücher haben auch eine Basis für mehrere, umfangreiche Forschungen und wissenschaftliche Veröffentlichungen geschaffen, z. B. zu Themen wie die Macht- und Herrschaftsformen in GOT, die die gegenwärtigen gesellschaftlichen und politischen Konflikte widerspiegeln, über den Umgang mit Sexualität und sexueller Gewalt (Storck 2017, 19-20) sowie über das Frauenbild und die Geschlechterrollen (Gjelsvik & Schubart 2016, 4).

Letztendlich bringt Martin (2012, zit. nach Cogman, 5) selbst die Bedeutung von GOT auf den Punkt und formuliert, dass seiner Meinung nach sowohl seine Bücher als auch die Fernsehserie einen bedeutenden Teil des heutigen kulturellen Zeitgeistes ausmachen.

### 3 Fantasy als Genre

*Game of Thrones* repräsentiert den Originalbüchern entsprechend historische Fantasy. In dem nachfolgenden Kapitel wird dieses Genre<sup>10</sup> expliziert, um den Rahmen der Fernsehserie deutlicher zu machen. Da der Fokus dieser Arbeit auf der Rezeptionsforschung und genauer auf den Figuren liegt, bietet dieses Kapitel einen generellen Überblick über das Genre dar, indem erläutert wird, wie moderne Fantasy im Allgemeinen definiert werden kann und inwiefern GOT zu diesem Genre zu zählen ist<sup>11</sup>. Laut James (2012, 77) umfasst Fantasy einen bedeutenden Teil der derzeitigen bekannten Fiktion, die vorherrschend von J. R. R. Tolkiens Werken inspiriert wurde, aber auch in anderen Formen und mehreren Subgenres erscheint. In diesem Kapitel werden auch diese Aspekte kurz angesprochen.

Wie James und Mendlesohn (2012, 1) feststellen, sind sowohl die Begriffsbestimmung als auch die Genre Grenzen der Fantasy nicht eindeutig. Nach Attebery (2013, 21) ist Fantasy eine Form der (literarischen) Narrativen, die ein Grad fiktiver als die Fiktion selbst ist, wobei unter anderem die Handlungsorte und die Figuren des Werks nicht existieren, aber auch nicht existieren können. Während Fiktion auf Metonymie beruht, ist Fantasy eher stark metaphorisch und bietet symbolische Widerspiegelungen und Repräsentationen des Wahren dar (ebd.). In der Fachliteratur ist man einstimmig dafür, dass es in der Fantasy um das Konstruieren des Unmöglichen geht (James & Mendlesohn 2012, 1). Allerdings sind durch mehrere theoretische Debatten unterschiedliche Arten entstanden, mit deren Hilfe Fantasy definiert werden kann (ebd., 1-2). Die bedeutendste Theorie wurde ihnen zufolge von Attebery gestaltet (ebd.). Attebery (2013, 33) stellt dar, wie Fantasy mithilfe der sogenannten *fuzzy sets* bestimmt werden kann. Darunter werden Kategorien verstanden, die statt strenger Begrenzungen und definierender Merkmale eher nach der Ähnlichkeit mit einem Kernbeispiel oder einer Gruppe von Kernbeispielen entstehen. Darüber hinaus soll auch die Zugehörigkeit oder die Verwandtschaft betrachtet

---

<sup>10</sup> In diesem Kapitel umfasst der Terminus *Genre* sowohl das Genre der literarischen als auch der filmischen Werke wie Bücher, Filme und Fernsehserien.

<sup>11</sup> Da die Fernsehserie *GOT* auf der Buchserie *A Song of Ice and Fire* basiert und darauf aufbaut, werden sie als ein Genre gesehen. Daher wird in diesem Kapitel nur auf *GOT* verwiesen, auch wenn die Werke von Martin gemeint sind.

werden. Hierbei soll, statt zu fragen, ob ein Werk Fantasy ist oder nicht, gefragt werden, ob es hauptsächlich wie Fantasy oder nahezu Fantasy ist bzw. in mancher Hinsicht Fantasy genannt werden kann. Da ein Werk zu mehreren Genres gehören kann, können sie demgemäß ebenfalls hybridisieren, was auch die Entstehung wieder neuerer Genres sowie Subgenres ermöglicht. (Ebd.) Über diese Theorie besteht unter Wissenschaftlern ein inzwischen weitestgehender Konsens (Mendlesohn 2008, xiii).

Nach Attebery (2013, 2-3) greift die moderne Fantasy auf zahlreiche traditionelle Narrative zurück, wie u. a. heilige, heldenhafte und säkulare Legenden, Märchen, Epen, übernatürliche Balladen sowie eine Reihe von kulturellen Phänomenen, zu denen unter anderem religiöse Traditionen der vorchristlichen Europäer, der Indianer, der indigenen Australier sowie der Asiaten zu zählen sind. Alle diese traditionellen Formen der Narrative können dem Oberbegriff *Mythen* zugeordnet werden. Fantasy wird von modernen Geschichtenerzählern u. a. verwendet, um Mythen wiederzubeleben und neu auszurichten, wobei sie auch neue Perspektiven, Kontexte und Bedeutungen für traditionelle Geschichten sowie Glauben schaffen, sodass Fantasy auch Kulturvermittlung leistet. Durch Fantasy können reale Themen behandelt werden, wie beispielsweise Gerechtigkeit, Geschlecht, Rasse und Identität, aber sie schafft gleichzeitig eine Art und Weise, das Außergewöhnliche, die Magie und das Numinöse in das moderne Leben zu adaptieren. (Ebd., 2-4.) Fantasy bietet ein Mittel für Satire über moderne Institutionen, für Erörterung der Geschichte sowie der sozialen und politischen Macht, auch für Gedanken des Reifungsprozesses und der Selbstentdeckung. Zuletzt bietet Fantasy auch Unterhaltung und die Möglichkeit zur Realitätsflucht. Im Grunde bildet der letztgenannte Aspekt einen der wichtigsten, grundsätzlichsten Merkmale der Fantasy, d. h. Irrealität. (Ebd., 4.) Was die Fernsehserie *GOT* angeht, sind diese Merkmale der Fantasy in hohem Maße zu erkennen (siehe Kapitel 1), wobei sich auch anhand der Theorien über *fuzzy sets* von Attebery (2013) belegen lässt, dass *GOT* zum Genre *Fantasy* zu zählen ist.

J. R. R. Tolkien, zu dessen Werke u. a. die Buchserie *The Lord of The Rings* gehört, ist einer der wichtigsten und bedeutendsten Autoren, der die moderne Fantasy beeinflusst und inspiriert hat (James 2012, 62-64). Tolkien war jemand, der das Mittelalterthema in

die moderne Fantasy brachte (James 2012, 63). Ferner schuf und normalisierte er die heutzutage als Standard betrachtete Idee *der sekundären Welt*, in der die Handlungsorte und die Welt der Fantasy-Geschichten, obwohl sie auf prähistorischen Geschehnissen, Verhältnissen und Plätzen der realen Welt basieren, eigene, separate Kreationen außerhalb unserer Erfahrungswelt bilden (James 2012, 65). Nach diesen Vorbildern hat auch Martin die Welt seiner literarischen Werke erstellt (siehe Kapitel 2.2). Zudem ist in seinen Werken die Tolkien ähnliche linguistische Diversität erkennbar, indem er unterschiedliche Sprachfamilien für die zahlreichen Völker der Welt von GOT geschaffen hat (Peterson 2015, 18). Ferner enthalten seine Werke auch gleichartige Komplexität und eine originelle Erzählweise, wie in *The Lord of The Rings*. Deshalb bekam Martin auch den inoffiziellen Titel *des amerikanischen Tolkien*. (Steiner 2013, 54.)

Dennoch unterscheidet sich Tolkiens Fantasy auf fundamentale Weise von der Fantasy Martins. Im Fantasygenre, das Tolkien repräsentiert, werden eher die Hoffnung, das Happy End, Ablehnung des Zynismus, Märchenhaftigkeit sowie Realitätsflucht betont, die Fowkes (2012, 6) gemäß auch in vielen Fantasyfilmen als grundlegende Konzepte dienen. Laut Peterson (2015, 18) ist für diese traditionelle Art und Weise der Fantasy ebenfalls typisch, dass das Böse von den Gerechten immer überwunden wird oder die Geschehnisse polarisiert jeweils entweder als objektiv gut oder objektiv böse interpretiert werden können. Während die Fantasy von Tolkien wegen ihrer Konzepte, ihrer Irrealität und ihrer Märchenhaftigkeit von Kritikern und Wissenschaftlern manchmal mit pejorativen Worten wie *trivial* oder *naiv* bezeichnet wurden (Fowkes 2012, 6), basiert die Fantasy Martins, in dem Fall von GOT, auf Realität und Wahrhaftigkeit. Gemäß Peterson (2015, 17-18) zeigt sich die Fantasy in den Werken Martins an ihrem äußerlichen Rahmen und Milieu, indem unwirkliche Wesen und Mächte in einer fiktiven Welt präsentiert werden, aber sonst ähneln die menschlichen Figuren und ihre Handlungsweisen in großem Maße den Menschen unserer heutigen wirklichen Welt. Im Kapitel 2.2 wurde darauf hingewiesen, dass sich das Gute und das Böse in jedem von uns finden lässt und jeder mangelhaft und sterblich ist. In Martins Fantasy wird gemäß dieser Beispiele realistisch argumentiert, dass grausame Geschehnisse ebenso passieren können und trotz eines Unglücks der Lauf der Geschichte unaufhaltsam vorwärts geht (ebd.).

Fantasy kann in zahlreiche unterschiedliche Subgenres eingeteilt werden, von denen im Fall von *Game of Thrones* insbesondere sowohl historische als auch religiöse Fantasy zu erwähnen sind. Bei historischer Fantasy werden zwei gegensätzliche Genres kombiniert, d. h. Fantasy, die die Realität explizit ablehnt und historische Fiktion, die auf der Realität und historisch exakten Geschehnissen basiert (Schanoes 2012, 236). Obwohl die Grundideen dieser Genres sich einerseits widersprechen, haben sie andererseits auch Ähnlichkeiten, da sich beide stark auf umfassendes Konstruieren und die Herstellung einer kompletten Welt zusammen mit ihren Sitten, Gebräuchen und Spannungen stützen und mit dieser fremden Welt dem Leser oder dem Zuschauer es vertraut zu machen versuchen. Ebenso bestätigt Maund (o. J., zit. nach Schanoes 2012, 236) die untrennbare Verbundenheit der Fantasy mit der Geschichte und den Ideen der Geschichte. Historische Fantasy ist hiermit ein Subgenre, das eine alternative Art und Weise eröffnet, die Geschichte und ihre Funktionsweise zu betrachten und zu verstehen. (Schanoes 2012, 246). Nach Steiner (2013, 54) sowie Batelka (2017, o. S.) repräsentiert GOT dieses Subgenre, indem in der Fernsehserie beispielsweise historische Sagen aus dem Mittelalter mit Fantasy-Elementen wie Drachen und Magie kombiniert werden und zudem die Fernsehserie auf reale mittelalterliche Phänomene zurückgreift (vgl. genauere Beispiele im Kapitel 2.2.).

Auf gleiche Art und Weise funktioniert das Genre der religiösen Fantasy, mit dessen Hilfe es möglich ist, die existierenden Dogmen über weite epistemologische Fragen zu kritisieren oder zu betrachten (Sleight 2015, 256). Den Ansichten von Burwig (2017, o. S.) und Larrington (2016, 2) zufolge nimmt auch in GOT der dem Mittelalter typische Glaube eine zentrale Rolle ein und in der Fernsehserie lassen sich sowohl unterschiedliche geschaffene Religionen und Sekten, aber auch Zynismus gegen die Kirche finden, die alle beispielweise von der katholischen Kirche und dem Religionskonflikt des mittelalterlichen Englands zwischen Kaiser Friedrich II und dem Papst inspiriert wurden. Unter diesen Umständen kann GOT sowohl zu historischer als auch zu religiöser Fantasy gezählt werden, indem sie sich nachgewiesenermaßen zu realen Geschehnissen und Phänomenen äußert und sie kritisch beleuchtet.

#### 4 Fiktive Figuren

In dem vorherigen Kapitel wurden der Rahmen und das Genre von GOT dargestellt. In Bezug auf den eigentlichen Gegenstand dieser Arbeit, die Figuren in GOT und ihre Rezeption, wird in diesem Kapitel mit Hilfe unterschiedlicher Theorien versucht zu erklären, was unter dem Begriff *Figur* verstanden werden soll. In diesem Kapitel stehen die Figuren besonders als erschaffene Wesen, also als fiktive Figuren im Zentrum, die laut Eder (2014, 12) Ergebnisse der menschlichen Vorstellungskraft repräsentieren. In diesem Kapitel wird hauptsächlich auf Eder (ebd. & Eder et al. 2010) und seine unterschiedlichen Veröffentlichungen verwiesen, da von ihm aktuelle Forschung über Figuren im Film durchgeführt und auch umfangreiche Theorien für die Figurenanalyse dargestellt wurden. Im Rahmen dieser Arbeit werden seine Werke lediglich als Bezugspunkt verwendet, da der Fokus eher auf der Rezeptionsforschung liegt.

Es ist umstritten, was Figuren eigentlich sind (Eder 2014, 707), aber der erste Schritt zur Explikation dieses Begriffs kann mit Hilfe der Etymologie erreicht werden. Wie Eder (ebd., 12) erklärt, ist der Begriff *Figur* vom lateinischen Wort *figura* abgeleitet, das ein Gebilde oder eine Gestalt andeutet, die sich von einem Hintergrund abhebt oder einen Kontrast zum Hintergrund darstellt. Infolgedessen kann sie sehr unterschiedliche Erscheinungsformen sowie Interpretationen z. B. von plastischen Nachbildungen des menschlichen Körpers bis hin zu geometrischen Formen, eine stilistische Wendung oder einen Bewegungsablauf haben (ebd.). In ähnlicher Weise dient auch die englische der Figur entsprechende Bezeichnung *character*, die aus dem Griechischen *charaktér* (d. h. Stanzwerkzeug) stammt, das figurativ sprechend einen Stempel des Wesens eines Menschen und Eigentümlichkeit ausdrückt. (Eder et al. 2010, 7; Eder 2014, 13). Diese etymologischen Beispiele verweisen erstens auf eine Figur als eine wahrnehmbare Form und zweitens auf die menschliche Fähigkeit, solche Formen zu gestalten und zu erschaffen (Eder 2014, 12).

Erst im 19. Jahrhundert wurden systematischere, theoretische und deskriptive Ansätze von Wissenschaftlern mehrerer Fachrichtungen entwickelt, um der Analyse der Figuren zu dienen. Ursprünglich wurden Figuren hauptsächlich unter Dramaturgen, Regisseuren, Künstlern und Medienproduzenten im Hinblick auf die eher praktische auf die

Figurenrealisation bezogene Perspektive dargestellt. (Eder et al. 2010, 5.) Später sind unterschiedliche miteinander wetteifernde wissenschaftliche Ansätze entstanden, aus denen nach Eder et al. (ebd.) vier Richtungen als die dominantesten hervorgingen:

- Hermeneutische Ansätze betrachten Figuren als Repräsentationen für menschliche Wesen, bei denen besonders der spezifische historische, kulturelle Hintergrund der Figuren und ihrer Erschaffer berücksichtigt werden.
- Die psychoanalytischen Ansätze konzentrieren sich auf die Psyche der Figur sowie die Reaktionen der Rezipienten auf sie, mit Hilfe psychodynamischer Modelle.
- Die strukturalistischen und semiotischen Ansätze betonen den Unterschied zwischen den Figuren und menschlichen Wesen sowie die Art, wie die Figuren konstruiert werden, und betrachten sie als Signifikante oder textuelle Strukturen.
- Die kognitiven Theorien fassen Figuren als kognitive text-basierte Konstruktionen auf, wobei für die Figurenanalyse sowohl Modelle für das Textverständnis als auch Modelle der menschlichen Psyche erforderlich sind.

Die Konkurrenz zwischen diesen Ansätzen unterschiedlicher wissenschaftlicher Richtungen haben einen Beitrag für die Zersplitterung der Figurentheorien und die gleichzeitige Existenz unterschiedlicher Gesichtspunkte geleistet (ebd.).

Wie die Etymologie des englischen Ausdrucks andeutet, teilen die typischen Bestimmungen einer Figur miteinander die Grundidee über die Ähnlichkeit der Figur mit Menschen. Smith (1995, 17) schlägt in dem Kontext vor, dass eine Figur eine fiktive Person oder ein fiktives Äquivalent einer menschlichen Person ist. Dieses Schema ist aber problematisch, insbesondere, wenn der ontologische Status dieser Figuren betrachtet wird, da Figuren auch viele andere Gestalten umfassen können als nur menschliche, wie unter anderem Monster, Tiere, Götter, Aliens, Roboter, künstliche oder magische Wesen usw. (Eder 2014, 63; Eder et al. 2010, 7). Smith (1995, 22) erkennt die Bestreitbarkeit des Ansatzes über *personhood* (das Menschsein) an, nennt dieses Personenschema aber eine begriffliche Annahme. Er stellt u. a. eine erweiterte Theorie vor, wobei auch die nichtmenschlichen Wesen oder Entitäten durch die Konzepte wie *Lebendigsein* und *Personifikation* als Figuren verstanden werden können. Diese Konzepte basieren auf der Idee und der Anerkennung der *Intentionalität* der Entitäten bzw. der erfundenen Wesen, die mit anderen Worten mentale Phänomene wie beispielsweise Ansichten, Glaube,

Wünsche, Sehnsüchte, Absichten und Motive der Figur andeuten, die durch die Fähigkeit des selbstgetriebenen Handelns der Figur in die Tat umgesetzt werden können. Hiermit können ebenfalls nichtmenschliche Entitäten, auch wenn sie keine anderen menschlichen Merkmale hätten, quasi dem Menschen analog erscheinen und betrachtet werden. (Ebd.)

Dies wird ebenso von Eder (2014, 63) dargelegt, indem seiner Meinung nach ein entscheidendes Merkmal für alle fiktiven Figuren das intentionale bzw. objektbezogene Innenleben, Bewusstsein und die Fähigkeit, zum Beispiel zu fühlen, etwas wahrzunehmen oder zu wollen, bildet. Diese Eigenschaften unterscheiden die fiktiven erfundenen Wesen von den anderen Varianten, die mit dem Ausdruck *Figur* bezeichnet werden (ebd., 707). Neben der Fähigkeit zu denken und zu handeln ist für die Bezeichnung eines fiktiven Wesens als Figur auch die Wiedererkennbarkeit erforderlich. Wiederum können einzelne Figuren auch von den früher erwähnten Eigenschaften und Kriterien abweichen, indem eine Figur im Film auch u. a. gestorben (Kriterium des Lebendigseins), in einer Werbung ein fremdes Modellgesicht (Kriterium der Wiedererkennbarkeit) oder eine Repräsentation einer historischen Figur (Kriterium der Fiktionalität) sein kann. (Eder et al. 2010, 10.) Schließlich sollen nach Eder (2014, 68) die Figuren, die tatsächlich fiktive erfundene Wesen sind, eher als mentale, abstrakte Gegenstände verstanden werden, da sie weder physisch greifbar noch raumzeitlich lokalisierbar sind, aber zur gleichen Zeit sich als Objekte der realen Welt darstellen. Infolgedessen können sie auch als kulturelle, künstlich erschaffene Artefakte angesehen werden (ebd.). In den Kapiteln 5.3 und 5.4 wird genauer auf die weiteren Aspekte und Bedeutungen der Figuren sowie ihre Rezeption eingegangen.

## 5 Rezeptionsforschung

In diesem Kapitel wird die Rezeptionsforschung, ihre Entwicklung und die für diese Arbeit wesentlichsten Richtungen der Rezeptionsforschung vorgestellt. Erstens wird im Kapitel 5.1 ein geschichtlicher Überblick über die Rezeptionsforschung und ihre Entwicklung aus der Rezeptionsästhetik des literaturwissenschaftlichen Bereiches gegeben, wonach in den Kapiteln 5.2, 5.3 und 5.4 genauer auf die eigentlichen Gegenstände dieser Arbeit, d. h. die Rezeption der Filme<sup>12</sup> und der Figuren im Film, eingegangen wird.

### 5.1 Entwicklung und Bedeutung der Rezeptionsforschung

Unter der Rezeptionsforschung wird laut Kovala (2007, 177) die Forschung der Rezeption der unterschiedlichen Kulturprodukte, wie z. B. Kunstwerke, Bücher oder Filme verstanden. Diese moderne Disziplin kann zu einem zentralen Teil der modernen Kulturwissenschaft gezählt werden, die ihre Blütezeit am Anfang der 1980er Jahre erlebte und bisher mit unterschiedlichen Schwerpunkten weiterentwickelt wurde. Die Rezeptionsforschung beschränkt sich aber nicht nur auf Kulturforschung, sondern hat auch in anderen Forschungstraditionen ihre Wurzeln, indem sie beispielsweise weit in der Literaturwissenschaft vorhanden ist. Es gibt mehrere theoretische Ansätze und Perspektiven zur Entwicklung der Rezeptionsforschung, aber wie Holub (2003, xii u. 82) es auf den Punkt bringt, bezeichnet sie die allgemeine Verschiebung der Interessen von den Autoren und ihren Werken zu dem Leser und zu seinem Verhältnis zu den Texten<sup>13</sup>. Der Begriff *Rezeption* selbst ist dehnbar und mehrdeutig, aber aus heutiger wissenschaftlicher Perspektiv wird er mit Aktivität sowie der Vereinigung des Gegenstandes und der Horizonte<sup>14</sup> des Rezipienten bezeichnet (Kovala 2007, 178). Dieses Kapitel behandelt die Entwicklung der Rezeptionsforschung mit seinen

---

<sup>12</sup> Auch Fernsehserien werden in dieser Arbeit zur Kategorie *Film* gezählt, da sie zum größten Teil gleichartig erscheinen und fungieren.

<sup>13</sup> In den weiteren Kapiteln dieser Arbeit kann statt *Leser* auch der Begriff *Rezipient* benutzt werden, da er sich besser für den Kontext dieser Arbeit eignet und den allgemeinen Akt der Rezeption umfasst. Entsprechend kann der hier benutzte Begriff *Text* mit *Gegenstand* oder *Kulturprodukt* ersetzt werden.

<sup>14</sup> Horizonte bedeuten u. a. die Einstellungen und die Erwartungen des Rezipienten.

Vorgängern, dem Einfluss sowie die Bedeutung der Rezeptionsforschung in der modernen Kulturwissenschaft.

Die Herkunft der modernen Rezeptionsforschung hat ihre Wurzeln in mehreren unterschiedlichen philosophischen und wissenschaftlichen Disziplinen. Der Ausgangspunkt zu den Rezeptionstheorien geht laut Holub (2003, 13) auf Aristoteles zurück. Das Werk von Aristoteles, *die Poetik*, in dem er seine Ideen über die Katharsis<sup>15</sup> als eine zentrale Kategorie bei der ästhetischen Erfahrung vorstellt, kann nach Holub (ebd.) als eine der frühesten Theorien dienen, in denen die Rezeption des Publikums ins Zentrum gesetzt wurde. In der deutschen Theorietradition war die Auslegung der aristotelischen Kategorien wahrscheinlich das früheste und bekannteste Beispiel der theoretischen Ansätze, in dem die Auswirkung, die das Drama auf den Zuschauer hat, hervorgehoben wurde. Im 18. Jahrhundert wurden diese ästhetischen Theorietraditionen auch von Baumgarten in seinem Werk *Aesthetica* und von Kant in *Kritik der Urteilskraft* erweitert, indem sie darüber nachdachten, was ein Kunstwerk eigentlich ist und wie es wirkt. (Ebd.) Ferner wurden laut Kovalá (2007, 179) einige Grundlagen für die Rezeptionsforschung am Anfang des 20. Jahrhunderts im Bereich soziologischer Forschung entwickelt.

Holub (2003, 14) nennt fünf theoretische Tendenzen, die in den 1960er Jahren entweder zum ersten Mal auftraten oder erneut auftraten, eine bemerkenswerte Bedeutung bei der theoretischen Entwicklung der Rezeptionsforschung hatten und folglich zu der Entwicklung dieser Disziplin beitrugen. Diese Tendenzen sind der russische Formalismus, Prager Strukturalismus, die Phänomenologie von Ingarden, die Hermeneutik von Gadamer sowie die Soziologie der Literatur (ebd.). Diese konzentrierten sich auf das Verhältnis zwischen Text und Leser und bilden die theoretische Anregung und Basis für die Konstanzer Schule und deren literaturwissenschaftliche Theorie zur Rezeption, *die Rezeptionsästhetik*. Die

---

<sup>15</sup> Katharsis bedeutet die Emanzipation und Entwicklung des Rezipienten, die bei der Betrachtung und dem Erleben eines Kunstwerks passieren. Aus aristotelischer Perspektive bedeutet sie die Möglichkeit zur Emanzipation beim Zuschauen einer Tragödie, indem der Rezipient Gefühlen, wie Angst und Leid, gegenüberstehen muss, sie verarbeitet und dadurch eine therapeutische Emanzipation und einen harmonischen Zustand erreichen kann. (Tieteen termipankki 2017, s. v. Katharsis.)

Rezeptionsästhetik wurde in den 1960er bis in die 1980er Jahre ein beherrschendes literaturwissenschaftliches Phänomen in dem deutschen Sprachraum. (Holub 2003, 14; Kovala 2007, 177.) In diesem Bereich hatten die Deutschen, Hans Robert Jaus und Wolfgang Iser, eine zentrale Rolle, denn sie bildeten die Konstanzer Schule (Kovala 2007, 177). Die Konstanzer Schule dient als einer der wichtigsten Vorläufer der modernen Rezeptionsforschung, die den internationalen Ruf der Rezeptionstheorien gestalteten und diese kritische Richtung in unterschiedlichen wissenschaftlichen Zirkeln weiterverbreiteten und entwickelten (Holub 2003, 14).

Der erste Theoretiker der Konstanzer Schule, der Romanist Hans Robert Jaus, war mit seiner Vorlesung *Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft* in Konstanz 1967 für den grundlegenden Anstoß der Rezeptionsästhetik verantwortlich (Oxford Reference 2019; Baasner & Zens 2005, 179). Die Rezeption ist laut Jaus vorwiegend ein historisches Phänomen, und das Verständnis eines Werks erfordert die Kenntnisse sowohl über den Kontext des Werks als auch über die derzeitigen Umstände und Rezeption. (Kovala 2007, 183; Holub 2003, 58). Eines der wichtigsten Konzepte von Jaus sind *die Erwartungshorizonte*<sup>16</sup>, die auf den Theorien von Gadamer gründen. Daneben wurde die Arbeit von Jaus von der Hermeneutik beeinflusst. (Kovala 2007, 181-183.) Die Literatur solle laut Jaus als ein dialektischer Prozess der Produktion und der Rezeption betrachtet werden, wobei der wahrnehmende Rezipient und die Wechselwirkung des Autors und des Publikums ins Zentrum gestellt werden (Holub 2003, 57-58).

Wie Jaus befasste sich auch Wolfgang Iser, der andere wichtige Vertreter der Konstanzer Schule, mit den literarischen Theorien, in denen die Aufmerksamkeit von dem Autor und seinem Text abgelenkt wurde und stattdessen sich dem Text-Leser-Verhältnis zuwendete (Holub 2003, 82). Während Jaus die Rezeptionstheorien aus der Perspektive der literarischen Geschichte betrachtete, repräsentierte Iser die interpretativen Richtungen der

---

<sup>16</sup> Die Erwartungshorizonte bilden ein Verhältnissystem, das aus unterschiedlichen Erwartungen besteht, nämlich aus den Genrekenntnissen, den Kenntnissen über die Formen des Werks sowie der Differenzierung der Literatur sowie der Alltagssprache. Statt einzelnen persönlichen Erwartungen geht es um einen strukturierten, aus Erwartungen gebildeten Hintergrund, in dem das Verstehen möglich ist. (Kovala 2007, 183).

New Criticism und narrativen Theorien und wurde von der Phänomenologie und der Arbeit von Ingarden beeinflusst. (Holub 2003, 82-83.) Die Hauptinteressen Iser's waren der Leseakt sowie die Frage, wie und unter welchen Umständen der Text eine Bedeutung für einen Leser bildet, bzw. wie der Leser sich auf den Text bezieht, was auch als Konzept der *Wirkung* verstanden werden kann (Kovala 2007, 182; Holub 2003, 83). Seine wichtigsten Überlegungen zu diesen Fragen umfassen u. a. solche Konzepte wie die *Leerstellen*<sup>17</sup> und *den impliziten Leser*<sup>18</sup>, die nach Iser das kommunikative Verhältnis zwischen Text und Leser bilden und ihre dynamische Wechselwirkung ermöglichen (Baasner & Zens, 183; Kovala 2007, 182). Dementsprechend werden die Bedeutungen des Werks von dem Leser aktiv in seinem Bewusstsein gebildet (Tieteen termipankki 2017, s. v. aukko | aukkohta).

Die moderne Rezeptionsforschung wurde von den unterschiedlichen oben genannten Richtungen beeinflusst und weiterentwickelt. Die Überlegungen von Jauss wurden von der Richtung *cultural studies* bzw. *der Birmingham-Schule* weiterentwickelt, die als zentralste Forschungsrichtung der Kulturforschung dient und deren Interessenschwerpunkt bei dem Publikum und der Rezeption liegt (Kovala 2007, 185; Grossberg et al. 1992<sup>19</sup>, 9, zit. nach Schuchmann 2018, 27). Allmählich wurde in den 1980er und 90er Jahren die Ethnographie, die auf dem Kulturalismus<sup>20</sup> gründet, eine zentrale Forschungsmethode bei der Rezeptionsforschung, deren Interesse sich der Verwendung und Bedeutung der Kulturprodukte und der kulturellen Phänomene im Leben der Menschen zuwendete (ebd., 188).

---

<sup>17</sup> Mit dem Begriff *Leerstelle* wird auf die Unbestimmtheitsstellen in einem Text verwiesen. (Kovala 2007, 182).

<sup>18</sup> Der implizite Leser verweist auf ein theoretisches Textmerkmal bzw. eine von dem Leser erschaffene Konstruktion, mit der der empirische Leser von der Textanalyse ausgeschlossen werden kann. Anders formuliert geht es um einen nicht-wirklichen Leser, der einen eigenen Ausgangspunkt im Text hat. Diese Konstruktion kann mit Hilfe der Frage, welche Wertewelt und Grundkenntnisse der Text voraussetzt, gefunden werden. In jedem Text ist laut Iser ein vorausgesetzter typischer Leser zu erkennen. (Baasner & Zens 2005, 183; Tieteen termipankki 2014, s. v. Implisiittinen lukija.)

<sup>19</sup> Grossberg, Lawrence; Nelson, Cary & Treichler, Paula A. (1992): Introduction. In: Grossberg, Lawrence; Nelson Cary & Treichler, Paula A. (Hrsg.): *Cultural Studies*. New York: Routledge. S. 1-16.

<sup>20</sup> Der Kulturalismus betont die Sozialgeschichte, die Lebensweisen und das Konzept der *Erfahrung*, wobei ethnographische, sich für die Alltagsphänomene eignende Forschungsmethoden verwendet werden (Kovala 2007, 185-186).

Obwohl die Phänomene der Rezeptionsforschung und der früheren Rezeptionsästhetik sich auf unterschiedliche Ausgangspunkte stützen, gibt es laut Kovala (2007, 177-178) dennoch gemeinsame, allgemeine Prinzipien, die die moderne Rezeptionsforschung charakterisieren:

- Die Bedeutung eines Kulturproduktes bildet sich erst bei dem Akt der Rezeption und kann nicht getrennt von der Rezeption bestimmt werden.
- Der Rezipient, d. h. der Leser, der Zuschauer oder der Zuhörer, hat eine aktive Rolle bei der Schaffung dieser Bedeutungen.
- Die Bedeutung ist immer mit einem Kontext verbunden.

Zu dem letzten Punkt lässt sich hinzufügen, dass Unterschiede in der Rezeptionsforschung jedoch zutage bei der Frage treten, welcher Kontext als relevanter Kontext dient. Einige Richtungen betonen die persönlichen Lebenserlebnisse, einige die sozialen Hintergründe und die anderen die auf den Gegenstand der Rezeption bezogenen Kontextkenntnisse, die die Schaffung der Bedeutungen beeinflussen. (Kovala 2007, 178.)

Bisher hat sich die moderne Rezeptionsforschung laut Kovala (2007, 192) mit der Rezeption der Literatur und der Medien beschäftigt, von denen insbesondere die Rezeption der Fernsehserien als zentrale Forschungsgegenstände dienen. Als Forschungsfrage reicht die Rezeption allein aber nicht, sondern sie fordert oft die Bestimmung eines genaueren Gegenstandes des betreffenden Kulturproduktes heraus, dessen Rezeption betrachtet wird (ebd., 191). Ein Ausgangspunkt für die Rezeptionsforschung können u. a. die aktuelle Rezeption und Verwendung eines Produktes, wie beispielsweise der modernen digitalen Spiele oder die Rezeption eines Kulturproduktes in unterschiedlichen Kulturkontexten. Die Rezeptionsforschung ist aus der Perspektive der Pädagogik wichtig, indem z. B. ihre Methoden mit Hilfe der Rezeptionsforschung der Lehrmaterialien weiterentwickelt werden können. Ein Ausgangspunkt bei der Rezeptionsforschung kann auch die Frage sein, wie sich die Ansichten über ein Kulturprodukt im Laufe der Zeit nach einer bestimmten Perspektive oder Ideologie entwickelt oder verändert haben. (Ebd., 193-195.) In dem letztgenannten Fall wird wieder auf die Gedanken von Jauss über den geschichtlichen Aspekt der

Rezeption verwiesen, indem die Betrachtung der Rezeptionsgeschichte die Forschungsergebnisse beleuchten kann.

Mit Hilfe der Rezeptionsforschung können mehrere kulturelle Phänomene untersucht und beurteilt werden. Natürlich bietet diese Disziplin kaum eine umfassende ganze Wahrheit über eine besondere Kultur, aber sie bietet bemerkenswerte Informationen vor allem bei der Interpretation unterschiedlicher kultureller Bedeutungen. (Kovala 2007, 195.) Kovala (ebd., 194) erwähnt, dass die Perspektive der Rezeptionsforschung im wechselnden Maße soziologisch und in den meisten Fällen gesellschaftlich betont sind. Zudem haben auch psychologische Aspekte immer Anteile daran. Daher eignet sich Rezeptionsforschung neben den kulturellen Phänomenen auch gut zur Forschung der persönlichen Bedeutungen der Rezipienten (ebd., 195).

In der modernen Rezeptionsforschung nehmen die Herausforderungen wegen der immer komplizierteren Forschungsgegenstände zu. Diese Herausforderungen sind eine Folge vor allem aufgrund der Multimodalität der Kulturprodukte, indem die untersuchten Gegenstände öfter multimodal sind, d. h. sie enthalten mehrere Formen der Medien, die gleichzeitig vorkommen, wie z. B. Text, Bilder, Ton usw. Selbst der Begriff *Text* wird heute vielseitiger als nur der geschriebene Text verstanden. (Kovala 2007, 193.) Schneider (2013, 2) bestätigt die Mehrdeutigkeit und unterschiedlichen Nuancen dieses Begriffs. Der Begriff *Text* kann u. a. schriftliche oder sprachliche Zeichen (gesprochene Laute) oder allgemeine Zeichen bedeuten, zu denen auch ikonische Zeichen (Bilder) gehören. Außerdem kann er auf Videotexte und Textdateien, die sich aus mehreren Zeichensequenzen auf einem Bildschirm bilden, hindeuten. Hieraus lässt sich schlussfolgern, dass auch Filme und Fernsehserien als eine Form von Text gesehen werden können. Es gibt unterschiedliche Methoden für die Erforschung dieser Medien als selbständige Objekte, aber was ihre multimodalen Kombinationen angeht, ist das Angebot an Forschungstraditionen und Methoden noch nicht feststehend oder umfassend (Kovala 2007, 193). Deswegen sind neue Rezeptionsforschungen der Kulturprodukte dieser Art erforderlich. Im Kapitel 5.3 werden einige der neuesten Theorien über Filmfigurenrezeption vorgestellt, in denen diese Multimodalität berücksichtigt wird.

## 5.2 Filmrezeption und der aktive Zuschauer

Wie Fiske und Hartley (2003, 50) feststellen, ist der Fernseher, zu denen Bildschirme von Tablets und Computern bis zu Smartphones zu zählen sind, ein besonders sichtbares Medium und ein moderner Stimulus, der das Verhalten und das Denken der Menschen zu beeinflussen scheint. Über die Fernsehapparate werden Bilder, Filme und Fernsehserien heutzutage zunehmend konsumiert, was demzufolge eine noch größere Nachfrage für diese Art und Weise der Unterhaltung schafft (ebd.). Laut Fiske und Hartley (2003, 53-54) ist jeder in den modernen industrialisierten westlichen Gesellschaften weitgehend psychologisch von den Massenmedien abhängig, um Informationen zu bekommen und dadurch sich in der Gesellschaft zu beteiligen. Diese Medien bieten u. a. Mittel an, die soziale Welt des Individuums zu verstehen, aber ebenfalls emotionale und ästhetische Erfahrungen so wie Entspannung und Flucht aus den alltäglichen Problemen und der Anspannungen (ebd., 53). Daraus folgen laut moderner Rezeptionsforschung die Gründe, warum die Filme und Fernsehserien überhaupt gesehen werden. Daneben hängen die Bedeutungen, die die im Fernseher gesehenen Inhalte bei den Rezipienten hervorrufen, auch von dem Zuschauer und seinen Erfahrungen ab. In diesem Kapitel wird ein kurzer Überblick über rezipientenorientierte Ansätze in der Filmwissenschaft sowie dem Konzept des *aktiven Zuschauers* gegeben, die wichtig in Hinsicht auf diese Arbeit sind.

Wie Schenk et al. (2010<sup>21</sup>, 9, zit. nach Schuchmann 2018, 35) erläutert, basiert die Filmwissenschaft weitgehend auf den Literatur- und anderen Kunstwissenschaften, weswegen auch die Rezeption der Filme vorrangig auf diesen Disziplinen beruht. Jöckel (2005, 18) äußert allerdings, dass die filmwissenschaftlichen Theorien, von denen sich einige u. a. auf die Psychoanalyse, den Strukturalismus oder die deterministische Screen-Theorie stützen, allein dafür nicht ausreichen, um die Beliebtheit der Filme oder Fernsehserien in unterschiedlichen Kulturen zu erläutern. Aus diesem Grund wird die moderne Rezeptionsforschung gebraucht. Wie bei der Rezeptionsforschung und Rezeptionsästhetik (siehe Kapitel 5.1), ist bei der Filmwissenschaft ein gleichartiger

---

<sup>21</sup> Schenk, Irmbert; Tröhler, Margrit & Zimmermann, Yvonne (2010): Vom idealen Zuschauer zur sozialen Praxis der Rezeption: Eine Einleitung. In: Schenk, Irmbert; Tröhler, Margrit & Zimmermann, Yvonne (Hrsg.): Film – Kino – Zuschauer: Filmrezeption. Marburg: Schüren.

Wandel wahrnehmbar, indem neue Ansätze auftauchten, die ihr Interesse mehr auf die eigentlichen Rezipienten und ihre Rolle richteten. (Ebd.) Diese Ansätze fokussieren sich laut Jöckel (ebd.) nicht mehr auf theoretische Überlegungen darüber, wie Filme von idealen Rezipienten verstanden werden, sondern es wird versucht herauszufinden, warum die Filme unterschiedlich wahrgenommen oder interpretiert werden können. Jöckel (2005, 18) hebt hier das Konzept des *aktiven Publikums* hervor, das am Anfang der 1970er Jahre in den Vordergrund gerückt wurde. Aufgrund dessen wurden die medien- und filmzentrierten Sichtweisen in unterschiedlichen Ansätzen zuschauer- bzw. rezipientorientiert, wobei es nicht mehr um die Frage geht, was die Medien mit den Menschen machen, sondern darum, was die Menschen mit den Medien machen. (Ebd.)

Das Konzept des *aktiven Publikums*, genauer gesagt, des *aktiven Zuschauers* oder *Rezipienten* ist eng verbunden mit der modernen Rezeptionsforschung und deswegen auch interessant in Bezug auf das Forschungsziel dieser Arbeit. Während u. a. in den strukturalistischen Ansätzen die Zuschauer als passive Verbraucher der Medien und ihrer Inhalte betrachtet werden, wird bei den Ansätzen der poststrukturalistischen Kommunikationswissenschaft die Aktivität des Publikums betont (Wilson 2009, 29). Das Adjektiv *aktiv* umfasst laut Jöckel (2005, 19) verschiedene Aktivitäten des Publikums, zu denen u. a. die Selektivität des Nutzungszugangs zum Medium, Medienpräferenz, Aufmerksamkeit und Interpretation der Medieninhalte gehören. Wilson (ebd.) fügt hinzu, dass die Aktivität des Zuschauers gerade auf die kognitiven Prozesse verweist, indem der Zuschauer bei der Rezeption den wahrgenommenen Inhalten Bedeutungen zuweist. Auf diese Weise wird der Inhalt statt passiver Aufnahme durch aktive kognitive Prozesse interpretiert.

Wilson (2009, 37) fügt hinzu, dass die Reaktionen des Publikums sowohl psychologisch als auch soziologisch gestaltet werden. Bei der Bedeutungsbildung eines Kulturproduktes wird laut Wilson (ebd.) auf die Erinnerungen an unterschiedliche Medien zurückgegriffen und, wie Fiske und Hartley (2003, 50) es erweitern, gründen die Wahrnehmungen und Interpretationen der Rezipienten auf ihre früheren Erfahrungen und Erlebnisse. In diesen Fällen spielt auch die umliegende Kultur eine Rolle. Die Wahrnehmungsfähigkeiten sind nicht nur vererbt, sondern zum großen Teil gelernt, indem sie sowohl von der

persönlichen Sozialisationsgeschichte des Rezipienten als auch von der Interaktion mit der kulturellen Umgebung beeinflusst werden (ebd.). Wie Fiske und Hartley (ebd.) es kurz zusammenfassen, sind die Wahrnehmungen eine Voraussetzung für das Verstehen der im Fernseher gesehenen Inhalte, aber diese Wahrnehmungen werden von den Rezipienten selbst, aufgrund ihrer eigenen Erfahrungen, gebildet. Diese Aspekte spielen ggf. eine Rolle bei der Rezeption der Figuren im Film, was in dem nächsten Kapitel näher betrachtet wird.

### **5.3 Rezeption der Filmfiguren**

In diesem Kapitel wird die Rezeption der Filmfiguren anhand einiger neuerer Ansätze erklärt. Zunächst wird die Rezeption der Filmfiguren anhand zweier unterschiedlicher theoretischer Perspektiven von Smith (1995 u. 2010) und Eder (2014) betrachtet, auf welche Weise die Bedeutungen der Figuren sich bilden und wie sie analysiert werden können. Danach wird im Kapitel 5.4 ein Forschungsüberblick über Forschungen gegeben, die thematisch und methodisch dieser Arbeit am nächsten stehen und die Bedeutungen der Figuren für die Rezipienten analysieren.

Obwohl es mehrere voneinander abweichende Theorien über Figuren (vgl. Kapitel 4) gibt, lässt sich feststellen, dass sie von besonderer kultureller Bedeutung sind und eine Wirkung auf ihre Rezipienten haben. Da die Rezipienten eines Films über ihre eigene Vorstellungskraft verfügen und zudem sozial sind, wird ihre Aufmerksamkeit vor allem auf die fiktiv dargestellten Figuren gerichtet, weil sie sich den mentalen Prozessen und dem Verhalten der Figuren anschließen können (Eder 2014, 12-13). Deswegen stehen in Filmen und Fernsehserien insbesondere die Figuren verschiedener Art im Mittelpunkt und sie werden nach Eder (ebd., 13) als ein zentraler Faktor für „das Verstehen und Erleben, für die Ästhetik und Rhetorik von Filmen“ bezeichnet. Figuren haben in Filmen und unterschiedlichen Werken laut Eder (ebd., 12) unter anderem folgende Bedeutungen:

Figuren dienen der individuellen und kollektiven Selbstverständigung, der Vermittlung von Menschenbildern, Identitäts- und Rollenkonzepten, sie dienen dem imaginären Probehandeln, der Vergegenwärtigung alternativer Seinsweisen, der Entwicklung empathischer Fähigkeiten, der Unterhaltung und emotionalen Anregung.

Figuren spielen hiermit eine zentrale Rolle bei der Erinnerung an Filme und haben bedeutenden Einfluss auf das Denken, die Gefühle sowie das Verhalten der Zuschauer (ebd., 13-14).

Wie im Kapitel 5.2 dargestellt wurde, stimmt auch Smith (1995, 41) zu, dass das Zuschauen eines Films oder einer Fernsehserie eine psychologische Aktivität ist, wobei der Rezipient aktiv auf die wahrgenommenen Inhalte reagiert und dadurch Bedeutungen bildet. Der Zuschauer reagiert auf den Film jeweils aufgrund seines eigenen Ausgangspunkts (ebd.). Wenn der Zuschauer einen Film ansieht, ist es ein normaler Prozess, sich mit einer oder mehreren Figuren aufgrund ihrer Werte oder Eigenschaften, die unseren eigenen ähneln oder die wir besitzen wollen, zu identifizieren (Smith 1995, 2). Laut Smith (2010, 234) richten die Zuschauer ihre Aufmerksamkeit automatisch auf die Figuren. Sie sortieren die Figuren in Neben- und Hauptfiguren, versuchen ihre Wünsche und Ziele zu begründen und sie projizieren und berechnen die Schicksale der Figuren im Film voraus (ebd.). Die Fähigkeit, sich mit den fiktiven Figuren zu identifizieren, sieht Smith (1995., 24) hauptsächlich in der Ähnlichkeit der Figuren mit den Zuschauern begründet (vgl. Kapitel 4). Ein wichtiger Teil der Identifikation ist, dass die Emotionen der Figuren von den Zuschauern erlebt werden (ebd., 2).

Smith (2010, 234) geht an die Rezeption aus der Perspektive der kognitiven Identifikation heran und meint, dass die Zuschauer sich den Figuren anhand der drei Ebenen der Sympathie anschließen, die sein Modell *the structure of sympathy* bilden und nachfolgend erklärt werden:

- 1) Die erste Ebene heißt *recognition*, die auf die Konstruktion und Wiedererkennung der Figuren verweist. Diese Ebene passiert meistens automatisch im Kopf des Zuschauers, indem der Zuschauer die Figuren wahrnimmt und sie an z. B. dem Aussehen als Individuen festmacht. (Ebd.)
- 2) Die zweite Ebene besteht aus *alignment*. Es bezeichnet den Prozess, in dem Zuschauern Informationen über die Figuren bzw. ein Zugang zu der Handlung der Figuren und ihren subjektiven Emotionen gegeben wird und durch dessen die Zuschauer in Verbindung mit den Figuren gestellt werden. (Smith 1995, 83.)
- 3) Die dritte Ebene *allegiance* trifft auf die moralische und emotionale Auswertung der Figuren zu, die die Zuschauer während des Zuschauens durchgehen. Diese Ebene steht dem Prozess der Identifikation wahrscheinlich am nächsten, da es ausgewertet wird, wie die Figuren im Film

repräsentiert werden, ob sie z. B. böse, mutig oder großmütig sind, wie alt sie sind, welche Ethnizität sie repräsentieren, welche Erfahrungen sie haben usw. Es handelt sich darum, inwiefern die Eigenschaften, Gedanken und die Handlung der Figuren den Zuschauern gefallen, inwiefern die Zuschauer die Hintergründe und Kontexte der Figuren verstehen können und wie die Zuschauer emotional darauf reagieren. Die Auswertung ist dadurch sowohl kognitiv als auch affektiv. (Ebd., 84; Smith 2010, 234.)

Mit Hilfe dieser Ebenen kann laut Smith die Wahrnehmungen über die Figuren und wie sie strukturiert sind bezeichnet werden.

Die früheren Forschungen der Figurenrezeption betonten u. a. die Identifikation und Empathie mit den Figuren, auf die auch Smith seine Theorien gestaltete. Laut Eder (2014, 14) sind wiederum die früheren Forschungen zu eindimensional, die Figuren und ihre Rezeption vollständig zu analysieren. Es fehlt eine Gesamtperspektive und eine umfassende theoretische Grundlage, gemäß der die Figurenrezeption und -analyse durchgeführt werden können. In seinem Werk *Figuren im Film* (2014) entwirft Eder eine moderne Theorie, die verschiedene Bereiche und Ansätze verbindet, um der Figurenanalyse zu dienen.

Erstens meint Eder (2014, 709) sei bei der Rezeption der Figuren notwendig, eine mentale Repräsentation irgendeiner Form über die Figuren zu bilden, um sich an sie zu erinnern, sie zu verstehen und Gefühle ihnen gegenüber zu erleben. Da es um fiktive Filmfiguren geht, bilden diese mentalen Repräsentationen eine multimodale Ganzheit, die aus u. a. akustischen, visuellen und sprachlichen Elementen entsteht. Laut Eder sollen die Repräsentationen als mentale Modelle benannt werden. Diese mentalen Modelle sind dynamisch und können im Moment des Erlebens im Bewusstsein des Rezipient anwesend sein, aber können sich auch zurückziehen und im Gedächtnis gespeichert werden. Wie die mentalen Modelle über Figuren sich im Kopf des Rezipienten bilden, basiert auf anderen mentalen Modellen, die der Rezipient von unterschiedlichen Situationen oder von sich selbst hat. Hier spielen auch die kulturbezogenen und individuellen Erfahrungen sowie Präferenzen des Rezipienten eine Rolle (siehe Kapitel 5.2). Diese mentalen Figurenmodelle, ihre Strukturen und Kontexte haben einen bedeutenden Einfluss darauf, wie der Zuschauer auf die Figuren reagiert und sich mit ihnen identifiziert. (Ebd., 71-72 u. 709.)

Das Kernmodell von Eder (2014, 141) eignet sich sowohl für figuren- und rezeptionsbezogene als auch ergebnis- und prozessorientierte Analysen. Er nennt es *die Uhr der Figur*. Figuren haben dieser Uhr gemäß vier Aspekte, die in ästhetischer, mimetischer, thematischer und kausaler Hinsicht untersucht werden können (ebd., 710). Diese Aspekte lauten *Artefakt*, *Fiktives Wesen*, *Symbol* und *Symptom* (ebd., 714), die folgend erklärt werden:

- 1) Die Figur als *Artefakt* verweist auf die Analyse der Figurengestaltung, d. h. wie die Figur im Film dargestellt und mit welchen audiovisuellen Mitteln sie erschaffen wird (Eder 2014, 141 u. 710).
- 2) Die Figur als *fiktives Wesen* deutet daraufhin, was die Figur ist und wie sie im Film erscheint, d. h. wie werden ihre körperlichen, mentalen und sozialen Eigenschaften dargestellt, und darum, welche Beziehungen und Verhaltensweisen sie als Vertreter einer fiktiven Welt hat. Hier spielen insbesondere die Figurenmodelle des Rezipienten eine Rolle, die die Rezeption der Figur beeinflussen. (Ebd.)
- 3) Die Figur als *Symbol* deutet die indirekten Bedeutungen der Figur an, d. h. für was die Figur im weitesten Sinne steht. Die Figur kann eine abstrakte symbolische Bedeutung tragen und als ein Zeichen für etwas Anderes dienen. (Ebd.)
- 4) Die Figur als *Symptom* stellt in Frage, warum die Figur auf eine besondere Weise agiert und welche Wirkungen sie auf die Rezipienten hat. Dieser Aspekt ist laut Eder (ebd., 712) soziokulturell und betrachtet Figuren als „Anzeichen, Faktoren oder Folgen realer Kommunikationsphänomene“. In diesem Fall sind u. a. der Filmkontext von Bedeutung und die Figuren können z. B. wie als Vorbilder für Zuschauer oder als Ergebnisse der Filmemacher betrachtet werden.

Die Uhr der Figur hat noch weitere untergeordnete Ebene, die ausführlicher und detaillierter bei der Analyse genutzt werden können, aber mit Blick auf diese Arbeit ist es ausreichend, vor allem das Kernmodell und die Bedeutungsmöglichkeiten der Figuren zu kennen. Im Kapitel 8 werden die dargestellten Modelle von Smith (1995 u. 2010) und Eder (2014) bei der Analyse der Figurenrezeption als Bezugspunkte benutzt. Als Nächstes wird im Kapitel 5.4 noch ein Überblick über die Forschungen, die in Bezug auf diese Arbeit wichtig sind und diese Arbeit thematisch und methodisch inspirierten, gegeben.

## 5.4 Forschungsüberblick

In diesem Kapitel werden andere Forschungen vorgestellt, die es zu ähnlichen Themen gibt. Als Beispiele dienen zwei aktuelle Artikel von Forschern der internationalen Forschergruppe, die auch das GOTRP-Projekt und dadurch die Umfrage, die als Erhebungsmittel für diese Arbeit dient, implementierten (vgl. Kapitel 6). Diese Aufsätze dienten als Inspiration für das gewählte Thema und die Methoden dieser Arbeit und werden auch in der Analyse als Bezugspunkte benutzt. Aus diesem Grund werden in diesem Kapitel die beiden Forschungen mit ihren methodischen Vorgehensweisen und theoretischen Perspektiven ausführlicher vorgestellt. Beide Forscher benutzten Datenmaterial von zwei unterschiedlichen internationalen Umfragen über Fantasyfilme und ihren Originalversionen, d. h. den Büchern. Ihre Forschungsfragen und ihre Analyse ähneln der dieser Arbeit.

Barker (2016) beschäftigte sich mit der Figurenrezeption anhand einer empirischen Forschung, deren Datenmaterial aus den Antworten der internationalen Umfrage über die Filmserie *The Lord of The Rings (LotR)* stammt. Diese Umfrage beinhaltete sowohl quantitative als auch qualitative Fragen und war ein Teil des internationalen LotR-Projektes (Barker 2016, 97 u. 101). Barkers (ebd., 97) Ausgangspunkt war die Frage „Who was your favorite character and can you tell us why?“ und er interessierte sich dafür, wie das Publikum seine Lieblingsfiguren auswählt, was diese Auswahl für sie bedeutet und wie diese Auswahl auf andere Art und Weise beeinflusst wird, womit die Rezipienten sich mit den anderen Komponenten ihrer Medieninteressen und ihrer kulturellen Umgebung anschließen.

Barker (2016, 101) verwendet andersartige Methoden als bei den früheren Forschungen, die sich stark auf das Konzept der *Identifikation* mit unterschiedlichen Schwerpunkten stützten. Seiner Ansicht nach wurde der Faktor der Identifikation nicht umfassend betrachtet. Beispielsweise sollten die Rezipienten früher auf künstliche, nicht-authentische Materialien reagieren. Die Resultate wurden von den Forschern mit eigenen Maßeinheiten ausgewertet, ohne die Ansichten der Rezipienten über die Situation, die Materialien oder die Bedeutungen zu beachten. (Ebd., 98.) Die emotionalen und realen Faktoren wurden ausgegrenzt (ebd., 101). Daher wollte Barker empirisch die

tatsächlichen und eigenen Gedanken der Rezipienten untersuchen. Barkers Forschung und auch das LotR-Projekt basieren auf unterschiedlichen Forschungstraditionen und kombinieren sie, wie *cultural studies*, *Leser-Rezeption-Tradition*, die sich auf das Konzept der Leerstellen und der aktiven Interpretations- und Bedeutungsbildung der Leser stützt, sowie die empirische Publikumsforschung. Diese Traditionen bilden den Rahmen auch bei *The World Hobbit Project* sowie dem GOTRP-Projekt, das in dieser Arbeit behandelt wird.

Insgesamt gab es 24 739 Antworten auf die Umfrage, von denen Barker 11 637 englischsprachige Antworten herausfilterte (ebd., 97 u. 101). Von denen rechnet er quantitativ die Lieblingsfiguren der Rezipienten, die letztendlich acht unterschiedliche Figuren umfassten. Danach wählte er, unter der Bedingung, dass der Name der Figur als Erstes im Antwortfeld war, willkürlich 100 Antworten pro Figur aus, die die Stichprobegruppen für jede Figur bildeten. Als Nächstes bildete Barker anhand der in der Umfrage beantworteten Gründe Kategorien, die erklärten, warum die Figuren den Rezipienten gefallen. Danach wendete er diese Kategorien für jede Stichprobegruppe an und rechnet aus, wie viele Treffer jede Kategorie pro Figur bekam, die letztendlich in einer Tabelle zusammengestellt wurden. (Ebd., 101-102.) Dieser quantitativen Phase folgte die qualitative Auswertung der Resultate, in der Barker jede dieser acht Figuren anhand von Beispielen aus den Antworten, wie Hervorhebungen, analysierte, miteinander verglich und dadurch ein Gesamtbild für jede Figur bildete. Bemerkenswert ist auch, dass er im Zusammenhang mit der Analyse und den Beispielen neben der Kennziffer der Befragten in manchen Fällen auch demographische Daten der Befragten, wie ihr Heimatland und Alter, sowie ihre Freizeitaktivitäten, die vielleicht die Antworten beeinflussen können, darstellt. Die Analyse wird von Barker in Form eines zusammenfassenden Berichts gegeben und er fokussiert sich besonders auf die Bezeichnungen der Figuren. Die Hintergründe der Befragten werden, obwohl ihre demografischen Daten und Freizeitaktivitäten dargestellt werden, von Barker nicht weiter ausgewertet oder analysiert.

Välisalo (2017) teilt Barkers Interesse über die Figurenrezeption und Datenmaterialien und auch die Herangehensweise war ähnlich, aber ihre Forschungsziele und der Umgang

mit dem Material unterscheidet sich von denen von Barker. Sie führte eine empirische Forschung über die Figurenrezeption durch, in der die nordischen<sup>22</sup> Antworten (4879) der globalen Publikumsumfrage über die Hobbit Fantasyfilm-Trilogie<sup>23</sup> analysiert wurden. Die Umfrage war ähnlich wie die von Barker und bestand aus quantitativen und qualitativen Fragen. Es wurden insgesamt 36 000 Antworten aus 48 unterschiedlichen Ländern gesammelt. Die Analyse basiert auf Daten aus den nordischen Ländern, wobei aus Finnland 1614, aus Dänemark 1191 und aus Schweden 2074 Antworten gesammelt wurden. Die Analyse basiert wie bei Barker auf der Frage „Who was your favorite character, in the book or the films? Can you say why?“. (Välisalo 2017, 12 u. 14.) Die Fragestellung ist insofern etwas anders, weil gefragt wird, ob die Figur den Rezipienten im Buch oder im Film gefällt. Im Material von Barker wird dieser Unterschied nicht direkt ausgedrückt und es hängt von dem Rezipienten ab, wie die Frage interpretiert wird. Auch in dieser Arbeit werden lediglich die Fernsehserienfiguren betrachtet. Välisalo (ebd., 13) formuliert ihre Forschungsfragen auf folgende Weise: Ob Figuren für alle Rezipienten wichtig sind und welches sind die möglichen Gründe und Schlussfolgerungen dafür, falls sie nicht wichtig sind, und letztlich, wie eine Beziehung zwischen dem Rezipienten und den Figuren entsteht.

Välisalo (2017, 12) nähert sich aus einer theoretischen Perspektive diesen Themen an, wobei sie die klassische Theorie von Smith (1995), *the structure of sympathy*, mit dem Modell von Jerslev (2006) über Emotionen gegenüber fiktiven Universen kombiniert und ergänzt. Välisalo (ebd., 13) argumentiert, dass auf diese Weise bei der Figurenrezeption auch die kontextuellen Faktoren, wie z. B. Onlinegespräche, Freizeitaktivitäten usw., miteinbezogen werden und dementsprechend ein umfassenderes Verständnis über den Bezug zu den Figuren erreicht wird. Välisalos Ansatz basiert auf Mixed Methods, wobei sowohl quantitative als auch qualitative Methoden verwendet werden. Wie bei Barker, gibt es Kategorien, die aus dem vorhandenen Datenmaterial entwickelt wurden, um die Antworten zu analysieren. Die Kategorien und das Codieren der Antworten ermöglichten

---

<sup>22</sup> Mit *nordischen Antworten* wird in Välisalos (2017) Artikel auf die Antworten aus Finnland, Dänemark und Schweden verwiesen.

<sup>23</sup> Diese Umfrage war ein Teil von *The World Hobbit Project* (siehe Kapitel 6).

die deskriptive statistische Analyse der Antworten, sowie die Erschaffung der Kreuztabellen zwischen den qualitativen und den quantitativen Daten. (Ebd., 14.)

Zunächst teilt Välisalo (2017, 14) die Befragten in zwei Gruppen ein, *character oriented* (CO) und *non-character oriented* (NCO), die sie mit Bezug auf Jerslev verwendet und damit herausfinden will, ob die Befragten in ihren Antworten Zuneigung zu den Figuren zeigen oder nicht. Diese zwei Gruppen und ihre Antworten wurden dann in Bezug auf unterschiedliche demographische Daten, wie Alter und Geschlecht, sowie auf die Antworten auf andere Fragen der Umfrage, wie die Bewertung der Filme oder des Originalbuchs, mit Hilfe der Kreuztabellen analysiert und dargestellt. Dementsprechend wurden die CO- und NCO-Gruppen miteinander verglichen. Die Gruppen werden in Hinsicht auf die anderen film- oder buchbezogenen Aktivitäten der Befragten, wie z. B. die Rollenspiele, Blogging, Schreiben des Fan-Fiction, die Schaffung von Fan-Videos, Online-Kommentare usw. analysiert und verglichen. (Ebd., 15-17.) Danach stellt Välisalo (ebd., 17-18) statistisch dar, was die Lieblingsfiguren der Befragten sind. Danach werden die Antworten über diese Figuren anhand von elf auf dem Datenmaterial basierenden Kategorien, die den Bezug zu den Figuren beschreiben, analysiert. Diese Kategorien werden anhand von Beispielen aus dem Datenmaterial und die Anzahl der Treffer der Antworten präsentiert.

Zum Schluss wird noch über den Zusammenhang zwischen den Kategorien und den Antworten anhand der Ansätze von Smith und Jerslev reflektiert, inwiefern sie entweder empathische oder nicht-empathische Reaktionen auf die Figuren und ihre Rezeptionsweisen repräsentieren (ebd., 21). Die Ergebnisse zeigen, dass als beeinflussende Elemente bei der Figurenrezeption und dem Bezug zu den Figuren die Gestaltung und Realisierung der Figuren im Film<sup>24</sup> und die Kontexte außer dem Film, wie z. B. Debatten und Diskussionen über die Filme, Fangemeinde, narratorische Stereotypen und Konventionen bei dem Fantasy-Genre dienen (ebd., 24).

In die Analyse dieser Arbeit (siehe Kapitel 8) sind Einflüsse von beiden in diesem Kapitel vorgestellten Forschungen zu bemerken. Im Vergleich zu Barker (2016) und Välisalo

---

<sup>24</sup> Auf Englisch: *making of characters* (Välisalo 2017, 24).

(2017) ist das für diese Arbeit ausgewählte Datenmaterial jedoch auf eine kleinere Stichprobegruppe beschränkt. Das Datenmaterial dieser Arbeit wird in dem nächsten Kapitel näher betrachtet.

## 6 Zum Datenmaterial

In diesem Kapitel wird das Datenmaterial dieser Arbeit dargestellt. Erstens wird das GOTRP-Projekt zusammen mit den Hintergründen behandelt. Danach folgt die genauere Betrachtung der Umfrage von GOTRP, die als Erhebungsmittel des Datenmaterials der Arbeit dient.

Das Thema der Arbeit basiert auf dem internationalen GOTRP-Projekt und seiner Publikums- und Rezeptionsforschung. Dieses umfangreiche internationale Projekt repräsentiert die dritte Forschung in der Reihe, die sich mit der Rezeption von Fantasy beschäftigt. Die zwei früheren Forschungen dieser Reihe behandelten die Fantasyfilm-Trilogien, *The Lord of The Rings* und *The Hobbit*, die wie GOT ähnlich auf einem Buch oder Buchserie basieren. Alle diese Forschungen wurden von einem internationalen Forschernetzwerk durchgeführt, von denen der emeritierte Professor Barker von der Universität Aberystwyth, Wales, als Initiator dient. Es gibt mehrere Publikationen über diese zwei internationalen Forschungsprojekte, d. h. *LotR*-Projekt und *The World Hobbit Project* (vgl. Kapitel 5.4), aber zurzeit gibt es noch keine offiziellen Publikationen über das GOTRP-Projekt, weswegen diese Arbeit von Bedeutung sein könnte. (Välisalo & Ruotsalainen 2017.) Ein Buch von Barker et al. ist zurzeit auch in Vorbereitung und soll dieses Jahr erscheinen.

Das Erhebungsmittel der GOT-Rezeptionsforschung war eine Online-Umfrage auf Englisch und Spanisch und besteht aus insgesamt 24 unterschiedlichen GOT-bezogenen Fragen (siehe Anhang 1). Die Umfrage enthielt den früheren Forschungen entsprechend sowohl quantitative als auch qualitative Fragen, die unterschiedliche Interpretationsmöglichkeiten eröffnen. Die Umfrage bezieht sich vorwiegend auf die Fernsehserie GOT, aber es gab auch einige Fragen über die Originalfassungen, d. h. die Bücher. Die Umfrage war von Oktober 2016 bis September 2017 offen und dazwischen wurden insgesamt 10 636 Antworten aus 133 unterschiedlichen Ländern gesammelt, zu denen u. a. die USA, Großbritannien, Spanien, Finnland, Deutschland, Brasilien, Kanada, Australien und Griechenland gehören. Die meisten Antworten stammen aus den USA (N=3227). Die Antworten aus Deutschland, die hier analysiert werden, nahmen mit N=501 Antworten den fünften Platz ein. Großbritannien (N=1310) ist an vierter Stelle,

Spanien (N=1056) an der dritter und Finnland (N=513) an der vierten Stelle. Die meisten Antworten stammen von den 21- bis 25-jährigen Befragten. (Välisalo & Ruotsalainen 2017.)

Von den 24 GOT-bezogenen Fragen ist die offene Frage Nummer acht *Who has been your favourite character (whether or not they have managed to survive this far!)? Can you tell us why?* der Ausgangspunkt für diese Arbeit. Interessanterweise verweist schon die Fragestellung darauf, was im Kapitel 2 über die unabsehbaren Schicksale der Figuren von GOT erklärt wurde. Es gibt viele Gründe dafür, warum diese Frage und die Analyse der Figurenrezeption besonders interessant sind. Die Fantasyfiguren, die es in der Fernsehserie *GOT* zahlreich gibt, sind den Menschen unserer Welt ähnlich, indem sie Mängel aufweisen, moralisch kompliziert sind und mit gleichen Problemen und psychologischen Prozessen, wie wir alle, umgehen, weshalb die Identifikation mit ihnen anscheinend natürlich passiert, auch wenn sie fiktiv sind (vgl. Kapitel 2 u. 4). Aus diesen Gründen und auch wegen des besonderen Darstellungsstils von GOT, des harten bzw. brutalen Realismus, können die Figuren von GOT viele Emotionen erwecken (vgl. Kapitel 2 u. 3). Da die Handlungen und Figuren in einer Fantasywelt repräsentiert werden, ermöglicht es auch eine besondere Art und Weise, menschliche und gesellschaftliche Themen zu behandeln und sich den Figuren anzunähern, was auch neue Perspektiven für die Figurenrezeption eröffnet (vgl. Kapitel 3). Wegen der Massenmedien ist GOT zudem zu einem kommunikativen Massenphänomen unter den Zuschauern geworden, was die Bedeutung der Figuren noch verstärkt. GOT eignet sich für die Analyse der Figuren und ihrer Rezeption sehr gut. Zudem repräsentiert die Figurenrezeption ein aktuelles Untersuchungsthema im Rahmen der modernen Kultur- und Rezeptionsforschung (vgl. Kapitel 5).

Die Forschergruppe des GOTRP-Projekts sammelte alle Antworten der Umfrage in einer Excel-Tabelle, die ich für dieses Forschungsvorhaben verwenden konnte. Zunächst wurden alle Antworten auf die Antworten aus Deutschland (N=501) eingegrenzt. Diese Antworten waren meistens auf Englisch, aber einige Befragten haben auch Deutsch verwendet. Während dieser Vorarbeit und dem Durchlesen des eingegrenzten Datenmaterials wurden diese Antworten in unterschiedliche Altersgruppen eingeteilt, um

die Antworten zu verdeutlichen und die Entscheidung für die Zielgruppe zu erleichtern. Obwohl die meisten Antworten von den 21-25-jährigen Befragten stammen, wurden für diese Arbeit die Altersgruppe der 26-30-jährigen Befragten ausgewählt, die mit ihren Antworten (N=120) vergleichbar groß ist, und vor allem, weil die Frage von ihnen umfassend beantwortet wurde. Zudem gehört die Verfasserin dieser Arbeit zu der Generation der ausgewählten Altersgruppe, was persönliches Interesse weckt. Anhand der Analyse der Antworten der 26-30-jährigen Befragten sollen die folgenden Forschungsfragen beantwortet werden:

- Mit welcher Begründung treffen die Befragten der Altersgruppe der 26-30-jährigen Befragten ihre Wahl für eine ihrer bevorzugten GOT-Figuren?
- Inwiefern spiegeln diese Begründungen die Bedeutung der Figuren in der Rezeption wider?
- Welche Eigenschaften der fiktiven Figuren führen bei den Rezipienten dazu, sich den fiktiven Figuren zu nähern und einen Bezug zu ihnen herzustellen?
- Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede lassen sich bei der Rezeption der Figuren erkennen?

Diese Forschungsfragen werden nach der Analyse im Kapitel 8.3 beantwortet. Als Nächstes wird im Kapitel 7 die methodische Vorgehensweise dieser Arbeit dargestellt.

## **7 Methodische Vorgehensweise**

In dem vorliegenden Kapitel wird zunächst die methodische Vorgehensweise dieser Masterarbeit vorgestellt. Anschließend wird im Kapitel 7.2 eine detaillierte Beschreibung des Datenverarbeitungsprozesses und der Kategorienbildung beschrieben, die der Analyse im darauffolgenden Kapitel dienen.

### **7.1 Qualitative Inhaltsanalyse**

Diese Arbeit repräsentiert eine empirische Untersuchung, in der die qualitative Inhaltsanalyse als Methode ausgewählt wurde. In diesem Kapitel wird diese methodische Vorgehensweise vorgestellt. Die qualitative Inhaltsanalyse ermöglicht die flexible Betrachtung und die Analyse der qualitativen Daten, wobei auch quantitative Methoden als Hilfsmittel verwendet werden können. Die qualitative Inhaltsanalyse wird hier mit Hilfe zweier Theorien erklärt, wobei zuerst diejenige von Tuomi und Sarajärvi (2018) und danach das Modell von Kuckartz (2018) beschrieben wird, auf dem die Methoden dieser Arbeit vorwiegend basieren.

Laut Tuomi und Sarajärvi (2018, 117) bedeutet die qualitative Inhaltsanalyse eine systematische und objektive Analyse des Datenmaterials einer Untersuchung. Das Datenmaterial kann unterschiedliche Dokumente beinhalten, wie beispielsweise Dialoge, Interviews, Artikel, Bücher, Tagebücher usw. Das Ziel einer qualitativen Inhaltsanalyse ist, Bedeutungen aus den geordneten, untersuchten Daten herauszuziehen und dadurch eine zusammenfassende Darstellung des untersuchten Phänomens zu ermöglichen. (Ebd.) Diese Darstellung ist vorwiegend sprachlich, aber bei einer qualitativen Inhaltsanalyse können auch quantitative Methoden als Hilfs- oder Erhebungsmittel verwendet werden (ebd., 119). Beachtenswert ist, dass die qualitative Inhaltsanalyse lediglich als Mittel dient, mit dem das Datenmaterial bearbeitet und geordnet werden kann, um danach Schlussfolgerungen ziehen zu können. (Ebd., 117.) Bei jeder Phase der qualitativen Inhaltsanalyse wird versucht, den Text oder in diesem Fall die Befragten aus ihrer Perspektive zu verstehen (ebd., 127).

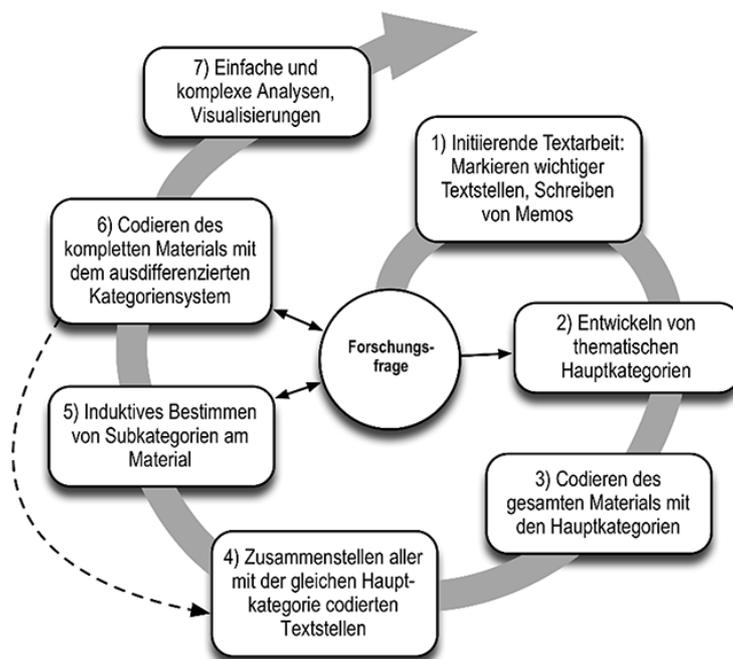
Gemäß Tuomi und Sarajärvi (2018, 122) ist die qualitative Inhaltsanalyse ein dreistufiger Prozess. Nach der Auswahl des Untersuchungsphänomens werden erstens die Daten reduziert, indem für die Untersuchung nicht-relevante Daten ausgegrenzt werden (ebd., 122-123). Zweitens wird das Datenmaterial durch Cluster zusammengefasst, wobei die reduzierten Daten genau durchgegangen werden. Danach werden sie nach erfassten Ähnlichkeiten und Unterschieden in Kategorien eingeordnet. Auch Subkategorien können in dieser Phase erstellt werden. Es hängt aber jeweils von der Untersuchung und dem Datenmaterial ab, welche und wie viele Kategorien entstehen. (Ebd., 124 u. 127.) Danach folgt drittens die Abstrahierung, wobei nach den ausgewählten Daten theoretische Begriffe geschaffen und Schlussfolgerungen gezogen werden. Die Abstrahierung kann weiterverarbeitet werden, indem die Kategorien kombiniert und modifiziert werden. (Ebd., 125.)

Auch Kuckartz (2018, 47) betont, dass bei der qualitativen Inhaltsanalyse die Entwicklung und Bearbeitung der Kategorien und die auf den Kategorien basierende Analyse zentral sind. In seinen Modellen werden die Analysephasen aber anders strukturiert und präsentiert als in dem Modell von Tuomi und Sarajärvi. Für diese Arbeit wurde aus den drei unterschiedlichen Modellen von Kuckartz die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse als Methode gewählt, weil die Analysephasen im Vergleich zu Tuomi und Sarajärvi dort umfassender erklärt werden und sie auf einem mehrstufigen Vorgehen bei der Kategorienbildung und der Codierung basieren. Deswegen bildet das Modell eine praktische, adäquate Vorgehensweise für die Analyse. Darüber hinaus legt Kuckartz (2018, 7) dar, dass sich sein Modell speziell für die Auswertung verbaler Daten wie z. B. Online-Interviews eignet. Es geht in dieser Arbeit gerade um diese Art von Daten, da das Datenmaterial aus geschriebenen Antworten auf die offenen Fragen einer Online-Umfrage besteht.

Das Modell für die inhaltlich strukturierende Inhaltsanalyse von Kuckartz (vgl. Abbildung 1) besteht aus insgesamt sieben Phasen. Die erste Phase enthält die initiierte Textarbeit, zu der u. a. das Durchlesen des Datenmaterials, Markieren der für die Untersuchung relevanten Textstellen, Anmerkungen, Notizen, erste Fallzusammenfassungen und nötige einleitende Vorbereitung zu zählen sind (ebd., 101).

In der zweiten Phase werden die ersten thematischen Hauptkategorien und Subkategorien bestimmt. Diese Themen und Kategorien können bereits aus der Forschungsfrage abgeleitet oder direkt am Material entwickelt werden. (Ebd., 101-102.) Danach wird in der dritten Phase das gesamte Datenmaterial mit den Hauptkategorien codiert. Das bedeutet in der Praxis, dass das Material sorgfältig von Anfang bis zum Ende durchgegangen wird und gleichzeitig bestimmte Textstellen den betreffenden Kategorien zugeordnet werden. (Ebd., 102.) Nach Kuckartz (ebd., 106) werden in der vierten Phase alle Kategorien, die mit der gleichen Kategorie codiert sind, zusammengestellt. In der fünften Phase wird dann eine Ausdifferenzierung der noch relativ allgemeinen Kategorien ausgeführt und die Subkategorien induktiv am Material bestimmt (ebd.). Die sechste Phase besteht aus dem zweiten Codierungsprozess, wobei das schon einmal codierte Material durchgegangen und mit den neuen, ausdifferenzierten Kategorien und Subkategorien codiert wird. Es ist auch möglich, die ersten Phasen abzukürzen, wenn der Analyseprozess bereits fortgeschritten ist, d. h. die Subkategorien werden den Textstellen direkt zugewiesen und es wird keine gesonderte Codierung der thematischen Hauptkategorien ausgeführt. Allen diesen Phasen folgen letztendlich die eigentliche Analyse, die Visualisierungen der Ergebnisse und die Zusammenfassungen. (Ebd., 110 u. 117.) Dieses Modell wird im folgenden Kapitel 7.2 bei der Analyse dieser Arbeit umgesetzt und diesbezüglich erklärt.

Laut Kuckartz (2018, 46) ist für die qualitative Inhaltsanalyse das zirkulare Wesen des Analyseprozesses typisch, statt linear zu sein, wie auch in der Abbildung 1 zu bemerken ist. Die verschiedenen Analysephasen sind nicht strikt voneinander getrennt, sondern neue Daten können jeweils erhoben werden, auch wenn das Kategoriensystem schon fertig und das meiste Datenmaterial codiert ist. Bei der qualitativen Inhaltsanalyse ist auch möglich, dass die Forschungsfrage während des Analyseprozesses dynamisch verändert wird, d. h. sie kann präzisiert werden, neue Aspekte können zum Vorschein kommen und neue Zusammenhänge können entdeckt werden.



**Abbildung 1** Ablaufschema einer inhaltlich strukturierenden Inhaltsanalyse (Kuckartz 2018, 100)

Der sorgfältige Umgang mit dem Datenmaterial spielt eine zentrale Rolle während aller Phasen der qualitativen Inhaltsanalyse (Kuckartz 2018, 46-47). Kuckartz (ebd., 47) erwähnt zudem, dass die Analyse nicht auf eine statistische Datenanalyse hinausläuft, aber wie auch Tuomi und Sarajärvi (2018) meinen, kann eine statistische Auswertung vorgenommen werden, wenn es nötig ist, um der Analyse zu dienen. Bei der qualitativen Inhaltsanalyse soll nach Kuckartz (ebd., 54) jeweils reflektiert werden, „welche Aussagekraft die Zahlen haben können“. Bei dieser Arbeit dienen die quantitativen Daten als Erhebungs- und Hilfsmittel für die qualitative Auswertung und die Analyse. Auf diese Aspekte wird in dem folgenden Kapitel 7.2 genauer eingegangen.

## **7.2 Datenverarbeitung und Kategorienerstellung**

In diesem Kapitel wird die Vorgehensweise dieser Arbeit mit dem siebenstufigen Modell von Kuckartz (vgl. Kapitel 7.1) dargestellt. Erstens werden die Phasen des Analyseprozesses systematisch erklärt. Danach folgen die genaueren Beschreibungen der entstandenen Haupt- und Subkategorien, die der Analyse dienen.

In der ersten Phase des Analyseprozesses fand die relativ weitgehende initiierte Textarbeit statt. Dazu gehörten die Reduzierung der gesamten Excel-Tabelle auf die Antworten aus Deutschland und ihre Einteilung in unterschiedliche Altersgruppen (siehe Kapitel 6). Danach wurden die Antworten der 26-30-jährigen Befragten durchgelesen und zu dem Material wurden Notizen gemacht. Während des Durchlesens lag den Forschungsfragen entsprechend der Fokus auf der Frage, warum die bestimmten Figuren laut den Befragten für sie von Bedeutung sind. Daneben wurden alle in den Antworten erwähnten Figuren in der Excel-Tabelle in eigene Spalten eingeteilt und jeweils markiert, ob die Figur in den Antworten entweder in der Fernsehserie oder im Buch erwähnt wird. Dies war nötig, weil in dieser Arbeit nur die Figurenrezeption der Fernsehserie untersucht wird. Wenn in einer Antwort kein Verweis auf das Buch Vorhanden ist, wurde angenommen, dass die Figur aus der Fernsehserie gemeint ist, da die Umfrage sich vorwiegend auf die Fernsehserie bezieht. Die Figurenerwähnungen wurden unter den Figurenspalten zusammengezählt, wodurch quantitative Daten für die spätere Analyse erhoben wurden.

Die zweite Phase bestand aus der Entwicklung der ersten thematischen Hauptkategorien nach der initiierten Textarbeit. Durch nähere Betrachtung der Begründungen für die Wahl der Lieblingsfiguren wurden Übereinstimmungen festgestellt, die sich in mehreren Antworten wiederholten. Dementsprechend wurden aus den in den Antworten festgestellten Ähnlichkeiten neun Hauptkategorien erstellt. Diese Kategorien spiegeln die Gründe der Befragten wider, aufgrund deren die Figuren für die Befragten bedeutend sind und die Befragten zu den Figuren einen Bezug herstellen können. Die ersten groben Kategorien lauteten wie folgend:

- 1) Aussehen
- 2) Charaktereigenschaften
- 3) Werte- und Moralsystem
- 4) Adaptation aus dem Buch
- 5) Entwicklung der Figur
- 6) Bestimmte Geschehnisse, Taten, Äußerungen oder Szenen
- 7) Sympathie, Empathie, Identifikation
- 8) Schauspieler oder die schauspielerische Leistung
- 9) Nicht näher spezifizierte Gründe

Nach dieser Phase folgte das erste Codieren des gesamten Materials anhand der Hauptkategorien. Für jede Hauptkategorie wurde in der Excel-Tabelle eine eigene Spalte erstellt und jede Textstelle in den Antworten in den Antwortzeilen der entsprechenden Kategorienspalte zugeordnet. Alle die Antworten der Altersgruppe wurden auf diese Weise codiert.

In diesem Analyseprozess fanden die dritte, vierte und fünfte Phase auf eine zirkuläre Weise parallel statt. Die vierte Phase, das Zusammenstellen der mit gleichen Kategorien codierten Textstellen, fand nämlich automatisch während der vierten Phase statt, indem die Kategorien pro Antwort in der Excel-Tabelle den Kategorienspalten zugeordnet wurden und daher bereits zusammengestellt waren. Überdies wurden bei dem Codieren und dem sorgfältigen Durchgehen des Materials der fünften Phase entsprechend drei neue Hauptkategorien und sieben Subkategorien für einige Hauptkategorien entwickelt. Für jede neue Haupt- und Subkategorie wurden in der Excel-Tabelle ebenso eigene Spalten erstellt. Nach diesen drei Phasen folgte das zweite Codieren des kompletten Materials mit den neuen, ausdifferenzierten Haupt- und Subkategorien. Nach dieser sechsten Phase wurde noch eine eigene Excel-Tabelle für die drei am meisten erwähnten GOT-Fernsehserienfiguren erstellt, so dass die Figurenrezeption zusätzlich zu einem allgemeinen Überblick über die gesamte Altersgruppe auch mit fallbezogenen Figurenbeispielen betrachtet werden kann (siehe Kapitel 8). In diesen Excel-Tabellen wurden für jede Figur die figurenbezogenen Antworten und Kategorienkodierungen zusammengestellt und zusammengezählt. In der letzten Phase fanden die letztendliche Analyse, Visualisierungen und Zusammenfassungen der Analyseergebnisse statt, die im Kapitel 8 dargestellt werden.

Während des Analyseprozess wurden insgesamt zwölf Hauptkategorien und sieben Subkategorien entwickelt. Es ist zu bemerken, dass der Eindruck entstehen kann, dass sich die Kategorien überschneiden, aber bei der Erstellung der Kategorien und während des Codierens wurde versucht, sorgfältig die wesentlichsten Ausgangspunkte und Inhalte der Begründungen der Befragten zu verstehen und zu berücksichtigen. Darüber hinaus können die Begründungen für die Wahl einer Figur je nach Bedarf mehreren Kategorien zugeordnet werden, sodass ein Satz oder Ausdruck über eine Figur mehrere Kategorien

umfassen kann und dementsprechend codiert wird. Als Nächstes werden die Beschreibungen der Hauptkategorien dargelegt.

Die erste Hauptkategorie *Aussehen* umfasst Wörter und Ausdrücke über das Aussehen der Figur.

Die zweite Hauptkategorie *Charaktereigenschaften* deutet auf allgemeine Adjektive, Attribute oder Ausdrücke hin, die sich auf die Charaktereigenschaften oder die Fähigkeiten der Figur beziehen, wie u. a. „strong“, „conflicted“ und „honest“. Zu dieser Kategorie sind auch die Fähigkeiten der Figur zu zählen.

Mit der dritten Hauptkategorie *Werte- und Moralsystem* wird darauf verwiesen, dass das Benehmen oder die Denkweisen der Figur den Werten oder der Moral des Zuschauers oder den allgemein akzeptierten Normen entsprechen, z. B. „he has a strong moral compass“. Im Vergleich zu der Subkategorie *Handlungsweisen und Einstellungen* sind hier solche Ausdrücke gemeint, die andeuten, was für die Figur wichtig ist oder was sie schätzt, wie beispielweise: „she wants power“.

Die vierte Hauptkategorie *Adaptation aus dem Buch* bedeutet, dass die Figur dem Buch entspricht, d. h. die Adaptation ist gelungen und gefällt dem Zuschauer.

Zu der fünften Hauptkategorie *Entwicklung der Figur* gehören Antworten, in denen die Wahl für die Figur mit der Entwicklung der Figur während der Fernsehserie, sei sie physisch oder mental, begründet wird.

Die sechste Hauptkategorie besteht aus *Bestimmten Geschehnissen, Taten, Äußerungen oder Szenen* in der Fernsehserie, die dem Zuschauer gefallen. Bei dieser Kategorie ist zu berücksichtigen, dass der Befragte klar in seiner Antwort ausdrückt, dass die Figur ihm z. B. wegen bestimmten, benennbaren Szenen gefällt. In einigen Antworten werden unterschiedliche Geschehnisse oder Szenen der Fernsehserie erwähnt, aber sie dienen als Beispiele für andere Kategorien, weswegen sie nicht zu dieser Kategorie zu zählen sind.

Unter der siebten Hauptkategorie *Sympathie, Empathie, Identifikation* werden solche Fälle verstanden, in denen das Gefühl der Sympathie oder der Empathie für die Figur

oder die Identifikation mit der Figur z. B. durch persönliche Erfahrungen, Gefühle oder gleiche Interessen mit der Figur erwähnt werden. Auch die Antworten, in denen das Mitfiebern mit der Figur erwähnt wird, ist zu dieser Kategorie zu zählen, z. B. „the one I have been rooting for above all others“.

Die achte Hauptkategorie *Schauspieler oder die schauspielerische Leistung* deutet auf Antworten hin, in denen eine außergewöhnlich gute schauspielerische Leistung oder eine gelungene Schauspielerwahl hervorgehoben wird.

Die neunte Hauptkategorie *Porträt, Verkörperung* verweist darauf, dass die Figur nach der Meinung des Zuschauers ein Porträt oder die Verkörperung von etwas repräsentiert.

In der zehnten Hauptkategorie *Vorbildlichkeit, Inspiration, Bewunderung* wird entweder die Bewunderung der Figur erwähnt oder die Figur dient als Vorbild oder Inspiration für den Zuschauer.

Die elfte Hauptkategorie *Erzählte Geschichte, Rolle oder die Hintergründe der Figur* bedeutet, dass die erzählte Geschichte der Figur, die Rolle der Figur in der Fernsehserienhandlung oder die Hintergründe der Figur erwähnt werden.

Die zwölfte Hauptkategorie *Nicht näher spezifizierte Gründe* umfasst Antworten, in denen die Figur dem Zuschauer aus den für ihn offensichtlichen Gründen gefällt, die meistens wie folgt ausgedrückt werden: „For the obvious reasons“.

Folgend werden die für die Hauptkategorien erschaffenen Subkategorien erklärt, die jeweils einen Aspekt ihrer Hauptkategorie betonen. Für die zweite Hauptkategorie *Charaktereigenschaften* wurden vier Subkategorien ermittelt, die folgend dargestellt werden:

- Die erste Subkategorie *Typische Lieblingsfigur* deutet darauf hin, dass die Charaktereigenschaften der Figur einer typischen Lieblingsfigur des Zuschauers entsprechen, d. h. es gibt einen besonderen Typus der Figuren, der dem Zuschauer gefällt.
- Die zweite Subkategorie *Menschlichkeit* umfasst wiederum Ausdrücke, in denen die Ähnlichkeit der Figur zu realen Lebewesen oder die Menschlichkeit der Figur erwähnt wird.

- In der dritten Subkategorie *Handlungsweisen und Einstellungen* gefallen diese Eigenschaften dem Zuschauer und das wird u. a. durch Sätze oder Kommentare ausgedrückt, wie z. B. „tries to do what’s best for the people“.
- Die vierte Subkategorie *Ähnlichkeit mit einer anderen Figur* steht dafür, dass die Figur einer anderen Figur ähnlich ist und deswegen dem Zuschauer gefällt.

Diese vier Subkategorien wurden als eigene, separate Kategorien ausgewählt, weil sie von den allgemeinen Ausdrücken der Charaktereigenschaften abweichen und neue Perspektive betonen.

Die vierte Hauptkategorie *Adaptation aus dem Buch* hat die folgenden zwei Subkategorien: Die erste Subkategorie *Wegen des Buches* umfasst Begründungen, in denen die Figur dem Zuschauer wegen des Buches gefällt, auch wenn ihre Adaptation nicht gelungen ist. Die zweite Subkategorie *Drehbuch für die Figur* verweist wiederum darauf, dass das Drehbuch für die Figur gelungen ist und dem Zuschauer gefällt.

Die siebte Hauptkategorie *Sympathie, Empathie, Identifikation* hat eine Subkategorie, *Kulturelle Themen und Hintergründe der Fernsehserie*, wo das Gefühl der Sympathie, der Empathie oder der Identifikation aus diesen Gründen entsteht.

Einige Begrenzungen und Präzisierungen sind hinsichtlich der Kategorien, der Codierung und des Datenmaterials noch zu bemerken. Für die Analyse werden aus den 120 Antworten folgende nicht beachtet:

- 1) Leere Antworten auf die Frage über die Lieblingsfigur, bei denen kein Name angegeben wird.
- 2) Die Antworten ohne Begründungen, d. h. ein oder mehrere Lieblingsfiguren werden erwähnt, aber im Zusammenhang gibt es keine Antwort auf die Frage, warum die Figur ausgewählt wurde.
- 3) Die Antworten, in denen die Figur als Lieblingsfigur im Buch erwähnt wird, wenn daneben auch separat eine Lieblingsfigur in der Fernsehserie erwähnt wird. Sonst wird die Antwort zumindest zu der Kategorie *Wegen des Buches* codiert, da die Umfrage hauptsächlich auf der Fernsehserie basiert.
- 4) Die Antworten, deren erwähnte Figur in der Fernsehserie gar nicht auftritt, d. h. nur Buchfigur ist.
- 5) Negative Antworten, in denen die Figuren kritisiert werden, da in dieser Arbeit die Begründungen im Fokus stehen, die positive Einstellungen gegenüber den Figuren ausdrücken und einen positiven Bezug zu ihnen darstellen.

- 6) Zwei weitere mögliche Hauptkategorien, die während des Analyseprozesses auch hervorgehoben wurden, weil sie einzigartige Begründungen darstellen, nämlich *Ungewöhnliche Wahl für eine Figur* und *Leiden der Figur*. Diese Kategorien werden in der Analyse nicht miteinbezogen, weil es von ihnen nur eine Erwähnung pro Kategorie gibt, weil sie nicht zu Subkategorien verändert werden können und weil sie wenig neue Informationen für die Beantwortung der Forschungsfragen ergeben.

Zu Punkt 2 ist hinzuzufügen, dass die Antworten über die Lieblingsfigur, auch wenn es keine Begründungen gibt, bei dem statistischen Verarbeitungsprozess miteinbezogen werden, um die von den Befragten am meisten ausgewählten Figuren unter den zahlreichen Figuren quantitativ festzustellen. Was wiederum die Codierung der Kategorien und Antworten angeht, wurde bei jeder Figur jeweils eine bestimmte Kategorie in der Excel-Tabelle nur einmal codiert, also mit der Ziffer 1, auch wenn in der analysierten Antwort z. B. mehrere unterschiedliche Charaktereigenschaften für die Figur erwähnt werden. Diese Entscheidung basiert darauf, dass in dieser Arbeit nicht die quantitativen Daten, sondern die qualitativen Inhalte im Fokus stehen. Daher ist es nicht notwendig, jede unterschiedliche Erwähnung einer Kategorie pro Antwort separat zu codieren, sondern sie sollten eher als Ganzheiten betrachtet werden, die die Figur und den Bezug, den der Zuschauer zu der Figur herstellt, beschreiben. Die quantitativen Daten dienen in dem folgenden Analysekapitel als Erhebungsmittel, bei dem bestimmt wird, welche Kategorien bei den Antworten am häufigsten auftreten. Sie sind auch Hilfsmittel, um die Antworten und Figuren miteinander vergleichen zu können. Der Schwerpunkt liegt aber auf den qualitativen Inhalten der Begründungen der Befragten.

## 8 Analyse der Figurenrezeption

In dem folgenden Kapitel wird die Analyse der Figurenrezeption dargestellt. Die Analyse erfolgt in zwei Stufen: Zunächst wird im Kapitel 8.1 ein allgemeiner Überblick über die Wahl für die Figuren und deren Begründungen von den 26-30-jährigen Befragten gegeben. Danach wird im Kapitel 8.2 die Figurenrezeption anhand dreier ausgewählter Beispielfiguren näher betrachtet und analysiert. Als Letztes werden im Kapitel 8.3 die Ergebnisse der Analyse verglichen und ausgewertet.

### 8.1 Überblick über die Antworten der 26-30-jährigen Befragten

In diesem Kapitel wird ein allgemeiner Überblick über die Antworten der Altersgruppe der 26-30-jährigen Befragten auf die Frage der GOT-Umfrage *Who has been your favourite character (whether or not they have managed to survive this far!)? Can you tell us why?* gegeben. Zunächst wird die Wahl der Figuren kurz betrachtet. Danach werden die Kategorieneinteilungen hinsichtlich aller Antworten, die auf den Figuren in der Fernsehserie GOT basieren, dargestellt und analysiert. Bei der Analyse werden Beispiele aus dem Datenmaterial verwendet und die Kategorien und Figuren werden auch anhand der im Kapitel 4 und 5 vorhandenen theoretischen Hintergrundinformationen analysiert.

Was die Wahl der Figuren angeht, wurden in der Umfrage von den 26-30-jährigen Befragten insgesamt 34 verschiedene Figuren von GOT erwähnt, von denen zwei nur im Buch auftreten, also insgesamt 32 Fernsehserienfiguren. Die Figuren wurden von den Befragten entweder als Buch- oder als Fernsehserienfavorit erwähnt, sodass anhand der Antworten insgesamt 137 Erwähnungen der Fernsehserienfiguren als Ergebnis erzielt wurden. Es kam häufig vor, dass ein Befragter in seiner Antwort mehr als eine Figur erwähnt, z. B. hat der Befragte 7835<sup>25</sup> sogar sechs unterschiedliche Figuren ausgewählt. Einige Befragte schrieben auch, dass sie sich gar nicht entscheiden können, welche ihre

---

<sup>25</sup> In dieser Arbeit wird ähnlich wie bei Barker (2016) und Välisalo (2017) die aus dem Datenmaterial bestehende Kennziffer der Befragten im Zusammenhang mit den Antwortbeispielen angegeben (vgl. Kapitel 5.4). Folgend wird mit den Kennziffern statt das Wort *der Befragte* stets die Abkürzung *B* verwendet.

Lieblingsfiguren sind, wie beispielsweise B2394 wie folgt erklärt: „I like several things about several characters, but they all have strengths and weaknesses, I can't decide on my favorite character“. Diese Antwort und die vorherigen Statistiken spiegeln die beachtenswerte Anzahl und die Komplexität der Figuren in der Fernsehserie wider, die für die Fernsehserie GOT typisch sind (vgl. Kapitel 2.2). Wenn nur die Figuren in der Fernsehserie betrachtet werden, waren die Lieblingsfiguren der 26-30-jährigen Befragten anhand der Statistiken *Tyrion Lannister*<sup>26</sup> (N=32 Erwähnungen), *Arya Stark* (N=16), *Jon Snow*<sup>27</sup> (N=15) und *Sansa Stark* (N=11). Sie bekamen in den 120 Antworten mehr als zehn Erwähnungen. Sonst erhielten die restlichen erwähnten Figuren weniger als zehn Erwähnungen, was aus der großen Anzahl der Nennung der verschiedenen Figuren folgt. Die drei am häufigsten erwähnten Figuren und ihre Rezeption werden im Kapitel 8.2 näher betrachtet.

Die Kategorieneinteilung, die als Nächstes vorgestellt und analysiert wird, zeigt die Begründungen der Befragten für ihre Wahl der Figur auf und gibt einen Einblick darüber, wie die Rezipienten einen Bezug zu den fiktiven Figuren von GOT herstellen oder sich mit ihnen identifizieren. Die große Anzahl der Nennung der Figuren und der Begründungen führte dazu, dass auch die Codierungen zu den erschaffenen Kategorien weit gestreut sind, wie in der Tabelle mit den Analysekategorien und ihrer Anzahl der Erwähnungen (siehe Anhang 2) zu bemerken ist. Es zeigt sich, dass von den insgesamt 233 Erwähnungen drei Kategorien deutlich am häufigsten auftreten, nämlich *Charaktereigenschaften* (N=63), ihre Subkategorie *Handlungsweisen und Einstellungen* (N=45) und *Sympathie, Empathie, Identifikation* (N=26). Die *Charaktereigenschaften* zeigten sich als die vielfältigste Kategorie. Nach der Theorie und dem Modell von Eder (2014) kann die Figur in dieser Kategorie insbesondere als fiktives Wesen gelten, da bezeichnet wird, wie und mit welchen Eigenschaften sie in der Fernsehserie dargestellt wird (vgl. Kapitel 5.3). Nachfolgend werden vier Beispiele aus dieser Kategorie vorgestellt:

---

<sup>26</sup> In der deutschen Version: *Tyrion Lennister*. Nachfolgend werden immer die originalsprachigen Namen der Figuren verwendet, weil sie auch in den Antworten am häufigsten auf Englisch auftreten.

<sup>27</sup> In der deutschen Version: *Jon Schnee*.

(B360): I'm very partial to both Tyrion and Dhaenerys, both of whom are alive and kicking at this moment. Their resilience appeals to me. Also: they're bold, and essentially good at heart.

(B3510): Davos Seaworth, a kind and honest soul

(B3993): Bran Stark. [...] <sup>28</sup> I love the idea of warging and the green sight.

(B1817): But within the main characters, I'm with Jon Snow: [...] Besides he's an awesome fighter.

Charaktereigenschaften kommen in fast allen Antworten vor und sie verweisen oft auf solche Eigenschaften, die auch in unserer Welt als positiv und geschätzt gelten, wie *Großzügigkeit, Loyalität, Ehrlichkeit, Intelligenz, Sinn für Humor* oder *Kraft und Mut* der Figur. In dieser Kategorie werden auch die Fähigkeiten der Figuren erwähnt, wie von B3993 über Bran und seine Fähigkeiten *warging* und *green sight* oder von B1817, der Jon Snow für einen großartigen Kämpfer hält.

Die zweithäufigste Kategorie *Handlungsweisen und Einstellungen* repräsentiert die Subkategorie für die Charaktereigenschaften und erscheint vielfältig, wie in den folgenden Beispielzitaten erkennbar ist:

(B3994): Arya, [...] mostly because she takes matters in her own hands, but in more unusual ways than just go berserk.

(B4490): Davos! [...] stands in for what he believes in - always loved him! :)

(B5659): Dany. She is [...] making her own, often hard, decisions, learning as she goes.

(B1231): Brienne - [...], defying clichés [...]

Oft kommen Erwähnungen, wie in diesen vier Beispielen vor, die auf die Frage antworten, wie die Figur unterschiedliche Situationen oder Probleme löst und wie sie sich auf andere Figuren oder das Leben überhaupt einstellt. Diese Kategorie kann unter Berücksichtigung von Smiths (1995 u. 2010) Modell *the structure of sympathy* und in dem Kontext mit den von ihm angesprochenen zwei Ebenen *alignment* und *allegiance* betrachtet werden, indem der Zuschauer einen Zugang zu der Handlung und den

---

<sup>28</sup> Mit den Punkten in eckigen Klammern wird nachfolgend auf die Stellen verwiesen, die aus den Zitaten ausgeschlossen wurden, weil sie unter einer anderen Kategorie codiert wurden. Auf diese Weise werden die Zitate kürzer und deutlicher.

Gedanken der Figuren bekommt und sie dadurch bewertet (vgl. Kapitel 5.3), beziehungsweise die Figuren können hier auch nach Eders Aspekt für fiktive Wesen gehalten werden, weil ihre mentalen Eigenschaften und Verhaltensweisen betrachtet werden.

Die dritthäufigste Kategorie *Sympathie, Empathie, Identifikation*, ist mit psychologischen Prozessen verbunden und stützt die Idee von Figuren als den Menschen ähnliche Wesen, weil der Zuschauer sich in die Rolle der Figuren einfühlen und sie verstehen kann. Die Kategorie kann mit Hilfe der Modelle von Smith betrachtet werden, indem der Zuschauer einen Zugang zu den subjektiven Gefühlen und den Handlungen im Umfeld der Figuren bekommt, die dann aus ihrer Perspektive ausgewertet werden. Wie Eder (2014) formuliert, spielen die mentalen Modelle, die eigene Geschichte und die früheren Erfahrungen des Rezipienten hier eine wichtige Rolle (vgl. Kapitel 5.3). Einige Beispiele von dieser Kategorie sind z. B.:

(B1231): Sansa - [...] the one I have been rooting for above all others, [...]

(B643): Jaime [...] character who is very likeable [...]

(B7835): [...] This makes it easy for me to feel empathy towards them because their main motivation is the love and duty they bear towards their loved ones and subjects. [...]

(B6966): Robb because he wanted to be good and righteous so badly. I can see myself in there.

(B6126): Daenerys because I can identify with her being the young inexperienced and insecure girl growing up into a strong powerful woman. [...]

Das Gefühl von Sympathie erscheint beispielsweise als Mitfühlen mit der Figur oder als Wort *likeable* im Zusammenhang mit der Figur, wie z. B. in den gerade erwähnten Zitaten von B1231 und B634. Die Antworten von B7835 und B6966 stellen wiederum Empathie durch die Fähigkeit dar, sich in die Figur in ihren Situationen einzufühlen. Das letzte Beispiel bezieht sich auf die Identifikation, wo der Zuschauer sich der Figur möglicherweise am stärksten annähern kann. Bei der Identifikation kann das Geschlecht des Befragten eine Rolle spielen, was in der Antwort indirekt ausgedrückt wird, wie beispielsweise bei B6126. Es kann anhand der Antwort interpretiert werden, dass der

Befragte das feminine Geschlecht repräsentiert, da er bei seiner Identifikation die Wörter „girl“ und „woman“ erwähnt.

Die am nächsthäufigsten erwähnten Kategorien sind *Erzählte Geschichte, Rolle oder die Hintergründe der Figur* (N=18/233), *Werte- und Moralsystem* (N=15/233), *Entwicklung der Figur* (N=13/233) und *Schauspieler oder die schauspielerische Leistung* (N=11/233). Die Kategorie *Erzählte Geschichte, Rolle oder Hintergründe der Figur* tritt wie in den folgenden Beispielen auf:

(B3999): The stark girls, can't decide yet which one.. both have already had a very interesting story arch and I think there is still a lot to come

(B5051): Bran. I guess he's very important for the Story and for understanding the role magic plays

(B5773): My favourite character is Little Finger, because he is involved in so many different story line and meddles with other peoples plans. To the point where you don't know when he is going to turn up next. He is basically the driving force behind most of the series events. [...]

(B3317): Jon Snow & Tyrion Lannister, similiar family backstorys.

In diesen vier Zitaten wird ausgedrückt, dass die erzählte Geschichte, die Rolle oder die Hintergründe der Figur dem Befragten gefällt. Vor allem bei der Handlung und der Rolle wird nicht mehr eng auf die einzelnen internen Eigenschaften und Fähigkeiten der Figuren geachtet, sondern eher auf ihre kontextuellen, zusätzlichen Bedeutungen in Bezug auf die ganze Fernsehserie und den Handlungsverlauf. Die Figuren sind daher Teile einer größeren Ganzheit. Diese Kategorie lässt sich auch teilweise durch den Aspekt von Eder (2014), *Figur als fiktives Wesen*, betrachten, indem die Figur als Vertreter einer fiktiven Welt dient und ihre Handlungen dargestellt werden (vgl. Kapitel 5.3).

In der Kategorie *Werte- und Moralsystem* werden die Werte und Moral der Figuren von den Befragten evaluiert, wie sie bei der Ebene *allegiance* des Modells *structure of sympathy* von Smith (1995 u. 2010) bezeichnet wird. Die folgenden drei Beispielzitate schildern die unterschiedliche Perspektive dieser Kategorie:

(B5505): Ned Stark. Even if his stubborn sense of duty and honor got him killed, he stood by it until he had to revoke it publicly to try to save his family. The man had good principles and lived them.

(B9470): I've always liked Jon Snow because he is one of the few characters who manages to keep up a clear set of moral values and still survive in a hostile, deceitful environment.

(B7871): Arya. From the first moment, she was the only character who thought about what's important in life: friendship, fairness, tolerance, self-acceptance, freedom.

Zum Teil geht es hier auch um Identifikation mit der Figur oder Sympathie ihr gegenüber, da die Werte und die Moral der Figur von dem Befragten entweder eingeschätzt wird oder denen des Befragten ähnlich sind. Vor allem in dem letzten Zitat von B7871 scheinen die Werte der Figur den Werten des Befragten ähnlich zu sein und demzufolge wichtig.

In der Kategorie *Entwicklung der Figur* lassen sich kurze und klare Antworten finden, wie von B470: „Sansa Stark, because of the nice character arc.“, aber auch längere, die die Entwicklung umfassender erklären:

(B4719): Jaime because of his development throughout the seasons (a bit like Theon in the books). I mean he was the most hated character in season 1 and now is one of fans' favorites.

(B9749): Arya. [...] Her progress was just great to be a part of - and I think it's outstanding that we watched her grow up and become such a badass young woman.

Entsprechend dieser Beispiele kann die Entwicklung der Figur aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden, weil sie u. a. die Beliebtheit der Figur oder die physische bzw. mentale Entwicklung der Figur bedeuten kann. Von diesen Perspektiven kam die physische bzw. mentale Entwicklung der Figur in den meisten Fällen vor.

Wenn es um die Kategorie *Schauspieler oder die schauspielerische Leistung* geht, zeigen die folgenden Zitate auf, welche Rolle eine gelungene Schauspielerwahl bei der Auswertung der Figuren spielt:

(B5416): In the show it would be Tyrion Lannister, but mainly for Peter Dinklages great performance.

(B9573): Jorah Mormont. Weil [...] und Iain Glen ein sehr guter Schauspieler ist.

(B10256): Too many to count. Alot of them I like because they chose a very fitting actor to portray them.

In dieser Kategorie herrschte der Schauspieler *Peter Dinklage* vor, von dem Tyrion dargestellt wird. Wie Eder (2014) in seinem Modell *die Uhr der Figur* konstatiert (vgl.

Kapitel 5.3), können die Figuren in dieser Kategorie als geschaffene Artefakte und Symptome betrachtet werden, also als Ergebnisse der Filmemacher und Schauspieler.

Nach den vorher beschriebenen Kategorien folgen die Kategorien *Vorbildlichkeit*, *Inspiration*, *Bewunderung* (N=9/233), *Nicht näher spezifizierte Gründe* (N=7/233) und die drei im folgenden genannten Kategorien, die jede fünf Erwähnungen bekamen: *Wegen des Buches*, *Bestimmte Geschehnisse*, *Taten*, *Äußerungen oder Szene* und *Porträt*, *Verkörperung*. Bei der Kategorie *Vorbildlichkeit*, *Inspiration*, *Bewunderung* wird die Entscheidung für die Figur beispielsweise folgendermaßen beschrieben:

(B1231): Sansa - admirable, [...]

(B1248): Ned Stark. [...] his behaviour towards his family, allies and even his enemies is just exemplary [...].

(B9643): Tyrion [...] a lot of things he gets to say in the show and the books are inspiring

Diese Beispiele zeigen die Kategorie durch die Adjektive *admirable*, *exemplary* und *inspiring* auf. In dieser Kategorie lässt sich erneut der Aspekt von Eder (2014) übertragen, wo die Figuren als Symptom betrachtet werden, die einen guten Eindruck machen, den Zuschauer möglicherweise beeinflussen und u. a. als Rollenvorbild dienen können (vgl. Kapitel 5.3).

Die Kategorie *Nicht näher spezifizierte Gründe* erscheint insofern interessant, weil von den Befragten in ihren Antworten behauptet wird, dass die Begründungen für ihre Wahl für eine Figur selbstverständlich sind, wie es z. B. von B5871 geäußert wird: „Tyrion - because obviously, come on“. Diese Kategorie wurde meistens gerade mit der Figur *Tyrion* verbunden, aber auch mit *Daenerys*, *Davos Seaworth* und *Hodor*, die alle einmal erwähnt wurden. Diese Selbstverständlichkeit könnte aus äußerlichen Gründen oder Kontexten resultieren (vgl. Kapitel 5.4), wie beispielsweise durch die Ansichten anderer Personen oder den Medien, in denen die Figur hervorgehoben wird, oder einfach daraus, dass nach dem Befragten die Eigenschaften der Figur voraussichtlich auch von anderen geschätzt zu sein scheint oder geschätzt werden sollte.

In der Subkategorie *Wegen des Buches* spiegelten die Befragten ihre Ansichten über die Figuren im Buch mit der Fernsehserie wie folgt wider (siehe S. 57):

(B643): I read the books before watching the show, so I project my love for certain book characters on less well adapted show characters. [...] My favorite female character used to be Catelyn (again, mostly due to the books and the actress who did a fantastic job) [...].

(B1231): Brienne - [...] a book-favourite of mine, didn't think we'd get an actress to nail the role like this.

Hinter diesen Antworten scheint die Prämisse zu stehen, dass die Buchversionen besser wären. Bei fast allen Antworten dieser Kategorie wird deutlich, dass neben dem Buch der Schauspieler einen großen Beitrag leistet. Zudem werden in dieser Kategorie die Figuren meistens als Artefakte oder Symptome, also Ergebnisse der Autoren, der Filmemacher und der Schauspieler betrachtet.

Auch in der Kategorie *Bestimmte Geschehnisse, Taten, Äußerungen oder Szenen* sind ähnliche artefaktische und symptomatische Aspekte zu bemerken, indem die Befragten auf Phänomene verweisen, die als Ergebnisse des Drehbuchs der Fernsehserie oder des Buchs betrachtet werden können. In den folgenden Beispielen weist der erste Befragte deutlich auf eine Replik oder eine Äußerung hin und der zweite wiederum auf eine Szene, die ein Teil einer Fernsehserienepisode ist:

(B5773): My favourite character is Little Finger [...]. Plus he is the inspiration for one of my favourite lines in the show

(B7239): Daenerys by far. [...] The "Valyrian outing" gave me so much joy. Also the burning of the Khals.

Bei der Kategorie *Porträt, Verkörperung* stellen die folgenden Zitate einige Beispiele dar:

(B5709): Ned Stark ist in meinen Augen der inbegriff [sic] eines Ehrenmanns. Das er von jeden seiner Lehns Männern respektiert wird und im ganzen Reich den Ruf [sic] eines Ehrenmannes genießt spricht für sich. [...]

(B643): [...] Catelyn [...] because she is a great portrait of a "typical" noblewoman in this world both in the positive and negative sense.

In diesen Beispielen wird ein anderer Aspekt der Figur von Eder (2014) betont, nämlich die Figur als Symbol, indem die Figur symbolische Bedeutung tragen kann und daher für den Befragten wichtig ist. Hier nehmen die Befragten die Figuren in Bezug zu ihren früheren Erfahrungen und u. a. im Vergleich zu ihren vorherigen Menschenbildern wahr, wodurch die Figuren ihre symbolische Bedeutung erhalten.

Die letzten Kategorien umfassen *Menschlichkeit* (N=3), *Typische Lieblingsfigur* (N=2), *Adaptation aus dem Buch* (N=2) und vier Kategorien mit nur einer Erwähnung: *Aussehen*, *Ähnlichkeit mit einer anderen Figur*, *Drehbuch für die Figur* und *Kulturelle Themen und Hintergründe der Fernsehserie*. Die Subkategorie der Charaktereigenschaften *Menschlichkeit* kommt als Adjektiv *human* im Zusammenhang mit anderen Eigenschaften in den Ausdrücken vor, wie in der Antwort von B5307: „Tyrior mostly. Just an interesting character and the most "human" of them all“. *Menschlichkeit* kann hier unterschiedliche Aspekte bedeuten. Sie kann u. a. darauf verweisen, dass die Figur nach Ansicht des Rezipienten entweder menschlich oder einem realistischen Menschen ähnlich ist bzw. gütig zu sein scheint. Diese Kategorie stützt auch die Überlegungen von Smith (1995), Eder (2014) und Eder et al. (2010) darüber, dass die Figuren als menschenartige Wesen bezeichnet werden können, die mentale Fähigkeiten besitzen (vgl. Kapitel 4).

Zwei Antworten stellen wiederum die Kategorie *Typische Lieblingsfigur* dar:

(B31): In the novels and from the start of the series Jon Snow because I like broody but sensitive characters.

(B9385): Aria Stark. Because I like strong female characters [...].

Diese Zitatbeispiele lassen sich anhand der mentalen Repräsentationen von Eder (2014) und der Ebene *recognition* des Modells *structure of sympathy* von Smith (1995 u. 2010) interpretieren, weil der Befragte in einer Figur solche Eigenschaften wahrnimmt, die ihm schon vorher bekannt waren und als angenehm festgestellt wurden. Diese vorherigen positiven Erfahrungen werden daher auf die Figuren in GOT projiziert.

Die Hauptkategorie *Adaptation aus dem Buch* trat schließlich mit zwei Erwähnungen weniger auf, als ihre Subkategorie *Wegen des Buches*. Diese zwei Erwähnungen dieser Kategorie wurden beide von B1231 wie folgt ausgedrückt: „Jaime - [...] wonderful, layered portrayal on the show especially in seasons 1-3 [...]“ und „Catelyn [...] fantastic portrayal“. Die Adaptationen waren hier gelungen, wobei auch die Schauspieler einen Beitrag leisten können, auch wenn sie in der Antwort nicht explizit ausgedrückt werden. Dementsprechend können die Figuren in dieser Kategorie als Symptome betrachtet werden, also in diesem Fall als Ergebnisse von Drehbuchautoren, Filmemachern und Schauspielern.

Es ist interessant zu bemerken, dass nur eine Erwähnung der Kategorie *Aussehen* vorkam und in der entsprechenden Antwort von B6569 war das Wort *attractive* lediglich ein Teil der Liste, auf der sonst eher Charaktereigenschaften herrschen: „Jon. Heroic, attractive, underdog, skilled, modest“. Dies weist darauf hin, dass die Figuren in der Altersgruppe eher aus anderen äußerlichen Gründen wahrgenommen werden oder den Rezipienten gefallen, was wieder die psychologischen Aspekte der GOT-Figuren bestätigt. Einmal wurde ebenso die Kategorie *Ähnlichkeit mit einer anderen Figur* erwähnt und lautet wie folgt:

(B5709): Lord Edward Stark und Jon Snow. [...] In Jon Wiederrum erkenne ich viel von Ned wieder. Er versucht meiner Meinung nach in jeder Situation oder bei jeder Entscheidung so zu handeln wie sein "Vater" gehandelt hätte.

Diese Kategorie ist der Kategorie der *typischen Lieblingsfigur* ähnlich, indem der Befragte seine Interessen auf eine andere Figur und ähnliche Charaktereigenschaften, Handlungsweisen usw. überträgt. Bei der Kategorie *Drehbuch für die Figur* wird die Figur wieder für ein Symptom bzw. für eine Kreation oder Ergebnis des Filmemachers gehalten, wie der Befragte B9643 hervorhebt: „Tyrion is by far my favourite character in the show, mostly because the writing for him is really good [...]“.

Zu der Subkategorie von *Sympathie, Empathie, Identifikation*, d. h. *Kulturelle Themen und Hintergründe der Fernsehserie*, wurde eine Erwähnung codiert, die in dem folgenden Zitat im zweiten Satz ausgedrückt wird:

(B7835): I also feel a strong sympathy towards Dorne and its ruling Houses and people in general. This may come from my interest in the middle-eastern cultures and themes of these inside A Song of Ice and Fire.<sup>29</sup>

Diese Subkategorie vertieft das Verständnis über die Gründe, warum der Befragte mit den Figuren sympathisiert. Das Gefühl der Sympathie, Empathie oder Identifikation wird in den diese Hauptkategorie betreffenden Antworten häufig wörtlich begründet, aber diese Subkategorie hebt sich vor allem ab, indem sie als Begründung in den Antworten der gesamten Altersgruppe einzigartig ist und die äußerlichen kulturellen Kontexte und Inhalte der Fernsehserie betont (vgl. Kapitel 5.4).

---

<sup>29</sup> Der erste Satz wurde zu der Kategorie *Sympathie, Empathie, Identifikation* codiert.

Auf die Ergebnisse dieses Analysekapitels wird noch erneut im Kapitel 8.3 näher eingegangen, doch im nächsten Kapitel wird zunächst die Analyse der ausgewählten GOT-Figuren vorgestellt.

## **8.2 Analyse von drei GOT-Figuren**

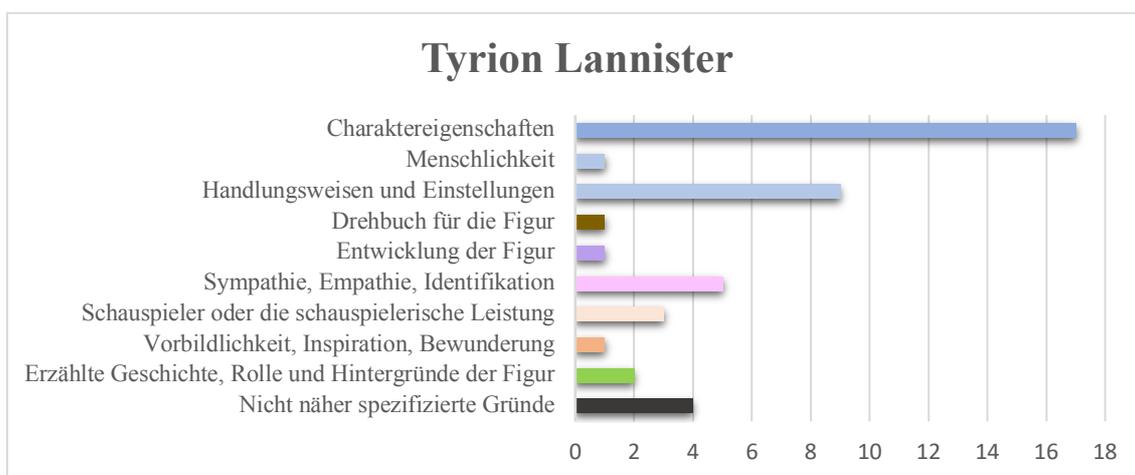
In diesem Kapitel wird die Figurenrezeption von GOT anhand dreier ausgewählter Lieblingsfiguren, die in den Antworten der 26-30-jährigen Befragten am häufigsten auftreten, analysiert. Am Anfang jedes Figurenkapitels wird eine allgemeine Beschreibung der Figur und ihres Hintergrunds in der Fernsehserie gegeben, um sie und die Beispiele aus den Antworten zu verdeutlichen. Danach erfolgt die Analyse der Figuren anhand der Kategorien und der Abbildungen 2, 3 und 4. Die Rezeption dieser Figuren wird im darauffolgenden Kapitel 8.3 zusammengefasst und die Figuren werden miteinander verglichen und analysiert.

### **8.2.1 Tyrion Lannister**

Die am häufigsten erwähnte Figur unter den 26-30-jährigen Befragten war *Tyrion Lannister* (N=32 Erwähnungen). Die Figur *Tyrion* ist eine der Hauptfiguren von GOT schon ab der ersten Staffel und wird von dem Schauspieler *Peter Dinklage* dargestellt. Tyrion repräsentiert das Haus Lannister von Casterlystein, das eines der größten, reichsten, mächtigsten und ältesten Häuser bzw. Dynastien von Westeros darstellt. Tyrion ist kleinwüchsig, weswegen er vielen Problemen begegnet. Sein Verhältnis zu seinem Vater *Tywin Lannister* ist nicht gut, da er Tyrion für den Tod seiner Mutter beschuldigt und Tyrion schon seit seiner Geburt ins Meer werfen wollte. Tyrion hat auch zwei ältere Geschwister, die Zwillinge *Jaime* und *Cersei Lannister*. Abgesehen von Jaime wird Tyrion von seiner Familie verachtet und sogar gehasst, weswegen er immer noch verletzt und gedemütigt ist. Allerdings bekommt er von seinem Haus Schutz, was dazu gehört, ein Lannister zu sein. Die Schwächen von Tyrion sind Prostituierte und das Trinken der Alkohol, allerdings sind für ihn Gebildetsein, Intelligenz und Gerissenheit kennzeichnend. Zudem erledigt er seine Posten im Casterlystein mit Bravour, obwohl ihm keine glorreichen Verantwortungsaufgaben gegeben werden. Eine der berühmtesten

Sätze von Tyrion lautet *Ich trinke und ich weiß Dinge, das ist, was ich tue*. (Game of Thrones Wiki, 2019; Stork 2017, 14-15.)

Bei der Figur *Tyrion Lannister* stellten sich von den 19 Analysekategorien insgesamt zehn unterschiedliche Kategorien heraus. Diese Kategorien, die in der folgenden Abbildung 2 visualisiert und zusammengefasst sind, werden als Nächstes anhand von Zitatbeispielen analysiert.



**Abbildung 2** Kategorieneinteilung bei der Figur *Tyrion Lannister* und Anzahl der Erwähnungen

Wie in der Abbildung dargestellt wird, bildet die deutlich häufigste Kategorie bei der Figur *Tyrion* die *Charaktereigenschaften* mit insgesamt 17 Erwähnungen. Anhand dieser Erwähnungen wurden kennzeichnend für diese Figur u. a. solche Eigenschaften benannt, wie *Intelligenz*, *Gebildetsein*, *Schlagfertigkeit* und *Scharfsinn*, *Mitgefühl*, *Anstand* und *Charisma*, die sich in mehreren Antworten wiederholen und in den folgenden Beispielen dargestellt werden:

(B3847): Tyrion (he is witty, clever and compassionate)

(B9488): But probably Tyrion, because he's a man of learning [...]

(B4005): Tyrion Lannister, he seems to be a decent guy. And I like the fact that his character is quite round and not flat, like some others.

(B6966): I like(d) Tyrion and Oberyn because of there charisma

Tyrion wird auch als eine interessante Figur bezeichnet, wie es z. B. von B5307 ausgedrückt wird: „Tyrion mostly. Just an interesting character [...].“ und auch von B4005 in den Beispielen, indem er mit dem Adjektiv „round“ vermutlich die Komplexität der Figur meint. B4377 und B4719 begründen ihre Wahl der Figur auch mit den Beschreibungen „Underdog“ oder „always an outsider“, die beide auf das schwierige Leben und die Hintergründe von Tyrion verweisen.

Nach der Hauptkategorie *Charaktereigenschaften* erweist sich ihre Subkategorie *Handlungsweisen und Einstellungen* (N= 9) als die zweithäufigste Kategorie. In Bezug auf die Figur *Tyrion* wurden bei den Charaktereigenschaften ähnliche Aspekte genannt, wie an den folgenden Zitaten zu sehen ist:

(B6126): I also like Tyrion because he managed to keep his sense of humour despite having a pretty hard life [...]

(B9562): [...] Also Tyrion. They have obstacles in every step of their way, but somehow always come out stronger than before

(B4377): Unable to fight, but knows how to escape from various dangerous situations. [...]

(B6889): The way he sees his world is (I think) the key to survive in Westeros.

In den ersten beiden Zitaten wird darauf verwiesen, dass Tyrion fähig ist, trotz der Schwierigkeiten und dem schwierigen Leben, seinen Sinn für Humor zu behalten und sich mental zu verstärken. Wie B4377 und B6889 weiter feststellen, kann Tyrion mit Hilfe seiner Intelligenz vieles überstehen und seine Handlungsweisen und Einstellungen scheinen sogar notwendig, um in der Welt von GOT zu überleben.

Die dritthäufigste Kategorie, anhand der sich die Befragten Tyrion näherten, ist *Sympathie, Empathie, Identifikation* (N=5). Diese Aspekte werden explizit ohne ausführliche Begründungen erwähnt, wie z. B. von B7439: „Tyrion Lannister Feels the most relatable“, aber es gibt auch andere Beispielen, die das Gefühl der Sympathie, Empathie oder Identifikation vielfältiger ausdrücken:

(B4377): [...] Hated by his family (excet Jamie, of course), nice to see when he gets his revenge. [...]

(B6126): [...] I also like Tyrion because [...] I love books and he loves books [...].

(B9488): [...] Also he's joking about everything, which I also like doing.

B4377 hat Gefühle der Sympathie und Empathie der Figur *Tyrion* gegenüber, indem er sich über die Möglichkeit von Tyrion freut, nach allen Schwierigkeiten sich zu rächen. Die zwei letzten Zitate repräsentieren wiederum Identifikation, indem sie entweder das gleiche Interesse oder die gleiche Angewohnheit wie Tyrion haben.

Als vierthäufigste Kategorie bei der Figur *Tyrion* dient *Nicht näher spezifizierte Gründe*. Die Erklärungen dieser Kategorie umfassen Antworten wie: „The mighty dwarf, of course.” (B3318) und “Both Tyrion and Dany equally. For the obvious reasons.” (B1445). Anhand der Antworten der Befragten scheint die Wahl für die Figur *Tyrion* und die Gründe dafür selbstverständlich, wodurch ihrer Ansicht nach nähere Begründungen nicht notwendig sind. Allerdings erläutert B7628, was er unter nicht näher spezifizierten Gründen versteht: „Mmmmh... Tyrion of course. For obvious reasons. Smart, funny, real, torn, three-dimensional...”. Es geht um die gleichen Charaktereigenschaften, die in den vorher dargestellten Kategorien bereits erwähnt wurden. Hier scheinen die Befragten anzunehmen, dass der Leser diese Gründe selbstverständlich versteht und Tyrion ähnlich wahrnimmt.

Als fünfhäufigste Kategorie stellt sich *Schauspieler und schauspielerische Leistung* (N=3) heraus. Diese Kategorie lässt sich u. a. in den folgenden Zitaten finden:

(B5416): In the show it would be Tyrion Lannister, but mainly for Peter Dinklages great performance.

(B4001): Tyrion. Probably because I was a Dinklage Fan to begin with and he never made me hate him.

Nach diesen Befragten basiert die Faszination der Figur *Tyrion* auf dem Schauspieler *Peter Dinklage*, der Darsteller von Tyrion, und seiner schauspielerischen Leistung. B4001 hebt auch hervor, dass er schon früher ein Fan von Dinklage war und deswegen seine positiven Erfahrungen auf die Figur projiziert. Die Figur *Tyrion* und damit der Schauspieler *Peter Dinklage* ist diese Kategorie auch in den Antworten der gesamten Altersgruppe vorherrschend (siehe Kapitel 8.1). In der Kategorie *Erzählte Geschichte, Rolle und die Hintergründe der Figur* (N=2) stehen vor allem die erzählte Geschichte und die Hintergründe von Tyrion im Fokus, mit denen B9643 und B3317 ihre Wahl der

Figur begründen: „[...] his story is very interesting (and quite tragic of course)“; „Jon Snow & Tyrion Lannister, similiar family backstorys.“

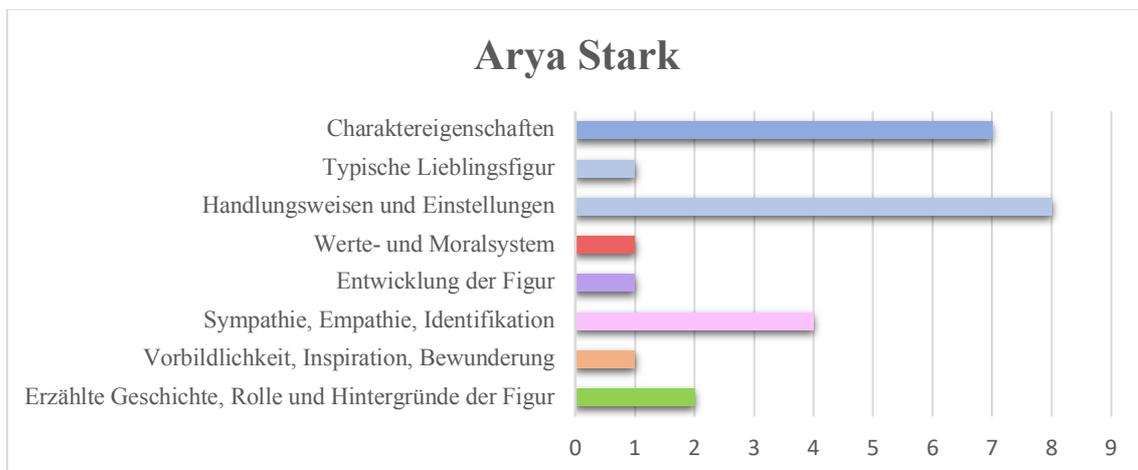
Einmal wurde die Subkategorie von *Charaktereigenschaften*, nämlich *Menschlichkeit* hervorgehoben, wie das folgende Beispiel zeigt: „Tyrion mostly. Just an interesting character and the most "human" of them all.“ (B5307). Diese Kategorie könnte auch zu der Kategorie *Sympathie, Empathie, Identifikation* gezählt werden, indem sich der Befragte der Figur durch Menschlichkeit nähert. In der gesamten Altersgruppe ist nur eine Erwähnung der Subkategorie *Drehbuch für die Figur*, die Tyrion betrifft, nämlich: „Tyrion is by far my favourite character in the show, mostly because the writing for him is really good [...]“ (B9643). Es geht hier darum, dass die Figur vor allem wegen des Drehbuchs und der Leistung der Drehbuchautoren, aber indirekt auch wegen der Originalfassung der Fernsehserie dem Befragten gefällt. Hier spielt letztendlich auch der Schauspieler eine Rolle, der das Skript audiovisuell realisiert und aufführt. In der zweitletzten Kategorie *Entwicklung der Figur* (N=1) wird die Entwicklung der Figur *Tyrion* direkt und ohne spezifischere Begründungen erwähnt: „Tyrion because of his character arc.“ (B3320). Anhand der Kategorie *Vorbildlichkeit, Inspiration, Bewunderung* (N=1) näherte sich eine Befragte Tyrion durch Inspiration: „[...] a lot of things he gets to say in the show and the books are inspiring.“. Damit wird auf die Intelligenz und den Scharfsinn von Tyrion verwiesen.

Zusammenfassend lässt sich erkennen, dass die Antworten der Rezipienten hinsichtlich der Figur *Tyrion* zeigen, dass sie sich dieser Figur vor allem durch Charaktereigenschaften, Handlungsweisen und Einstellungen sowie Sympathie, Empathie und Identifikation nähern und einen Bezug herstellen. Daneben spielt der Schauspieler *Peter Dinklage* und seine schauspielerische Leistung eine wesentliche Rolle. Zudem stellt sich bei Tyrion am häufigsten unter allen erwähnten Figuren die nicht-näher-spezifizierten Gründe heraus, weswegen Tyrion als eine universale Lieblingsfigur betrachtet werden könnte. Im nächsten Kapitel wird auf die Rezeption der Figur *Arya Stark* eingegangen.

## 8.2.2 Arya Stark

Die am zweithäufigsten erwähnte Figur unter den 26-30-jährigen Befragten war *Arya Stark* (N=16 Erwähnungen/120 Antworten). Wie bei der Figur *Tyrion*, ist auch die Figur *Arya* eine der Hauptfiguren von GOT ab der ersten Staffel. Sie wird von *Maisie Williams* verkörpert. Arya ist eine der Vertreterin des Hauses Stark von Winterfell, das zu den größten und ältesten Häusern von Westeros gehört und über den Norden in Westeros herrscht. Die Eltern Aryas sind der *Lord Eddard Stark* und seine Frau, die *Lady Catelyn Stark*. Arya ist die jüngste Tochter der Familie und sie hat zwei ältere Geschwister, *Sansa* und *Robb*, und zwei jüngere Brüder, *Bran* und *Rickon*. Jon Snow, der in dem nächsten Kapitel vorgestellt wird, scheint wie ein Halbbruder für sie zu sein und steht ihr sehr nahe. Arya ist ein eigensinniges, burschikoses und abenteuerlustiges Mädchen, die es ablehnt, eine feine Dame werden zu wollen und Macht zu erreichen und möchte sich selbst für ihr Schicksal entscheiden. Sie interessiert sich für Kämpfe und Aktivitäten, die für zeitgenössische Mädchen nicht typisch sind. (Game of Thrones Wiki 2019; Stork 2017, 14-15.)

Bei der Figur *Arya* kamen bei den 19 Analysekatoren insgesamt acht unterschiedliche Kategorien vor, wie in der Abbildung 3 (siehe S. 66) veranschaulicht wird. Diese Kategorien werden als Nächstes im Zusammenhang mit Beispielen analysiert.



**Abbildung 3** Kategorieneinteilung bei der Figur *Arya Stark* und Anzahl der Erwähnungen

Die meisten Erwähnungen, die den Bezug der Befragten zu der Figur *Arya* beleuchten, stammen aus der Kategorie *Handlungsweisen und Einstellungen* (N=8). Wie in der Vorstellung der Figur *Arya* am Anfang dieses Kapitels kurz dargestellt wurde, kommen in den folgenden Beispielen ähnliche Ausdrücke vor, die die Tapferkeit, Selbstständigkeit, Eigensinnigkeit und die eigenartige Lebenseinstellung von der Figur *Arya* hervorheben:

(B3994): Arya, [...] mostly because she takes matters in her own hands, but in more unusual ways than just go berserk.

(B2062): Arya. [...] I love it that she is not taking shit from anyone.

(B6730): Arya. [...] doesn't whine all the time. She survives alone without being rescued by men all the time.

(B6758): Arya because of her fighting spirit i think and the way how she was learning to protect herself.

Zudem wurde von B10346 hervorgehoben, dass sich *Arya* im Gegensatz zu anderen nicht an die gesellschaftliche Rolle, die für sie bestimmt ist, anpasst. Dementsprechend kamen ähnliche Aspekte in der zweithäufigsten Kategorie *Charaktereigenschaften* (N=7) vor, die knapp genauso viele Erwähnungen bekam wie ihre vorher erklärte Subkategorie. Die Figur *Arya* wurde in dieser Kategorie u. a. mit den folgenden Ausdrücken bezeichnet: „Not the typical girl“ (B6730), „strong women“ (B9793), „just different from all the rest“ (B10346), „badass“ (B3956), „unpredictable“ (B9385), „strong willed and smart and

independent“ (B3998). Diese Charaktereigenschaften stützen die Handlungsweisen und Einstellungen, die mit der Figur *Arya* verbunden sind.

Als dritthäufigste Kategorie steht *Sympathie, Empathie, Identifikation* (N=4). Die Befragten können sich nach ihren Antworten mit der Figur *Arya* identifizieren und fühlen Sympathie ihr gegenüber, wie in den folgenden Beispielen dargestellt wird:

(B6969): Arya Stark. I feel for her, I think she is the only character I really have sympathy for.

(B6966): And Arya is tiny, a girl and wanted to be a boy. That's exactly me.

(B2062): Arya, I also have a sansa kind of sister lol.

Bei dieser Kategorie geht es darum, dass der Befragte die Figur entweder allgemein sympathisch findet, sich ähnlich wie die Figur fühlt oder sich in ähnlichen Lebenssituationen befindet, weswegen einem die Figur näher ist. Als nächsthäufigste Kategorie dient *Erzählte Geschichte, Rolle und Hintergründe der Figur* (N=2). In dieser Kategorie begründet erstens B3999 seine Wahl der Figur explizit kurz damit, dass die Figur *Arya* eine interessante Handlung hat und er wartet darauf, was in ihrer Zukunft passiert. Dem B9749 gefällt die Figur *Arya* auch wegen ihrer Handlung „it's pretty cool that she's on a revenge killing-spreed“.

Der Bezug zu der Figur *Arya* wurde auch mit der Kategorie *Typische Lieblingsfigur* (N=1) begründet: „Aria Stark. Because I like strong female characters“. Dem Befragten gefallen also starke Frauenfiguren, was *Arya* schon anhand der vorherigen Kategorienbeispiele zu repräsentieren scheint. Ebenso kommt eine Erwähnung aus der Kategorie *Werte- und Moralsystem* vor: „From the first moment, she was the only character who thought about what's important in life: friendship, fairness, tolerance, self-acceptance, freedom.“ (#7871). Schließlich wurden die letzten zwei Kategorien von B9749 in seiner Antwort dargestellt, erstens die Kategorie *Vorbildlichkeit, Inspiration, Bewunderung* (N=1) und zweitens die Kategorie *Entwicklung der Figur* (N=1). : „She is a great role-model because she does her thing [...]. Her progress was just great to be a part of - and I think it's outstanding that we watched her grow up and become such a badass young woman“. Es wird hier für vorbildlich gehalten, dass die Figur *Arya* ihre eigene

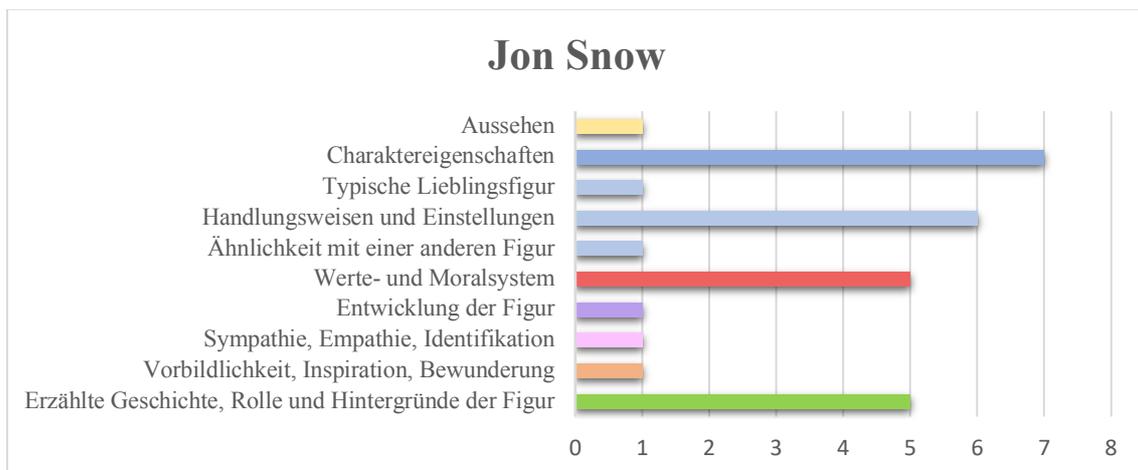
Wege geht. Darüber hinaus spielt bei ihrer Faszination ihre Entwicklungsgeschichte zu einer tapferen Frau eine Rolle. Die Antwort zeigt zudem auf, dass die Möglichkeit sich bei der Entwicklung der Figur zu beteiligen, eine große Freude herstellt, was einen Bezug des Befragten zu der Figur auszeichnet.

Zusammengefasst formuliert basiert die Rezeption der Figur *Arya* anhand der Antworten der Rezipienten vorwiegend auf den Handlungsweisen und Einstellungen und den Charaktereigenschaften der Figur. Wichtig bei der Herstellung des Bezugs zu der Figur *Arya* waren zudem das Gefühl der Sympathie, der Empathie und der Identifikation sowie die erzählte Geschichte, Rolle und Hintergründe der Figur. Als Nächstes wird im Kapitel 8.2.3 noch die Rezeption der Figur *Jon Snow* betrachtet.

### **8.2.3 Jon Snow**

Die am dritthäufigsten erwähnte Figur war *Jon Snow* (N= 15 Erwähnungen). Er repräsentiert ebenfalls eine Hauptfigur in GOT und taucht, wie die zwei vorherigen Figuren, schon in der ersten Staffel auf. Die Figur *Jon* wird von dem Schauspieler *Kit Harrington* dargestellt. Die Figur *Jon* stellt einen Bastardsohn von Lord Eddard Stark (vgl. Kapitel 8.2.2) und einer unbekanntem Frau dar. Seine wahrhaftige Herkunft und Identität kommt schließlich ans Licht. Da Jon von Eddard Stark aufgezogen wurde, übernahm er die Überzeugungen und den Sinn für Ehre von den Starks und den Nordmännern. Obwohl Jon für einen unehelichen Sohn gehalten wird, behandelt Eddard ihn wie seinen eigenen Sohn. Jons gedachter Bastardhintergrund verursacht aber Spannungen zwischen Eddard und seiner Frau Catelyn, die Jon wegen Eifersucht nicht für ihren eigenen Sohn halten kann. Sonst kommt er mit der Familie Stark gut zurecht, vor allem mit seinen Halbgeschwistern Robb und Arya. Jon tritt der Nachtwache bei, die als eine militärische Institution dient, die die Mauer im hohen Norden besetzt und verteidigt und wo die Geburt und Herkunft der Mitglieder keine Rolle spielt. (Game of Thrones Wiki 2019; Storck 2017, 14-15.)

Bei der Figur *Jon Snow* kristallisieren sich von den 19 Analysekatoren insgesamt zehn unterschiedliche Kategorien heraus und sie werden in der Abbildung 4 präsentiert. Daran anschließend werden diese Kategorien anhand von Beispielen analysiert.



**Abbildung 4** Kategorieneinteilung bei der Figur *Jon Snow* und Anzahl der Erwähnungen

Den Bezug und die Faszination zu der Figur *Jon Snow* wurde von den Befragten am häufigsten mit der Hauptkategorie *Charaktereigenschaften* (N=7) und ihrer Subkategorie *Handlungsweisen und Einstellungen* (N=6) begründet. Bei dieser Kategorie kamen deutliche Charaktereigenschaften vor, die u. a. die Güte, Loyalität, Vernunft, Intelligenz und Bescheidenheit betonen, aber auch Fähigkeiten, die auf die Schwertkampfkunst verweist. Diese werden in den folgenden Beispielen ersichtlich:

(B1251): Jon because he is intelligent (visionary even), kind, loyal [...]

(B2068): Jon Snow, because he is one of the few characters who is not absolutely selfish [...] Not arrogant as so many are

(B2449): I would name Jon Snow my favourite male character, because he is so "good". [...] Jon is reasonable and forgiving, a great swordsman and since he is open for advice will probably make a great king [...].

(B9827): Jon Snow has his heart in the right spot he seems to be a great leader

Neben diesen wurde die Figur *Jon* von dem B6569 mit Eigenschaften wie „Heroic“ und „underdog“ verbunden, aus der die letztere gleichzeitig auf die Hintergründe, die Rolle und die Geschichte der Figur verweist. In den Antworten wurde auch konstatiert, wie beispielsweise in den Beispielen von B2449 und B9827, dass die Figur *Jon* wegen seiner Charaktereigenschaften ein guter König wäre. In der Kategorie *Handlungsweisen und Einstellungen* werden ähnliche Aspekte angeführt, die die Charaktereigenschaften von *Jon* widerspiegeln:

(B1924): Like Dany, he [...] tries to do what's right and has compassion for people beneath him.

(B2068): [...] he [...] is learning from his mistakes

(B2449): Although he could be embittered by his unclear heritage and his treatment by Catherine Stark, he overcomes all his personal problems and fights nobly and valiantly for the right cause. He even overcomes his prejudices towards the Wildlings, and forms alliances and friendships with them.

Diese Handlungsweisen zeigen Gerechtigkeit, Mitgefühl, den Willen fürs Lernen und die Fähigkeit von Jon, seine Probleme und Vorurteile zu überwinden.

In dem vorherigen Zitat von (B 2449) kam der Ausdruck, „fights nobly and valiantly for the right cause“ vor, die auf die dritthäufigste Kategorie bei der Figur *Jon* hinweist, nämlich das *Werte- und Moralsystem* (N=5). Ähnliches wird auch von B1251 erwähnt: „Jon because he [...] wants to do the right thing“. Was hier unter „right cause“ und „right thing“ verstanden wird, hängt von dem Befragten und seinen Erfahrungen, seinen Ansichten und möglicherweise von den umliegenden Normen ab. Auf jeden Fall werden hier die Werte und die Moral von der Figur *Jon* von den Befragten für gut gehalten, wie sich bei den folgenden Beispielen zeigt:

(B1817): He makes many weak decisions (as Eddard Stark did), because he actually honors things, people, traditions, codes.

(B1924): Jon: [...] Like Dany, he has a strong moral compass

(B2449): He came back scarred and scared, yet takes up arms again for the sake of his family.

Diese zeigen die Wichtigkeit der Familie für Jon und die Lehren von Eddard Stark und den Nordmännern, die genau für die dargestellten Aspekte stehen und auch einen Einfluss auf Jon hatten.

Die Kategorie *Erzählte Geschichte, Rolle oder die Hintergründe der Figur* (N=5) wurde bei der Figur *Jon* genauso häufig erwähnt, wie *Werte- und Moralsystem* und erhielt vielfältige, umfassende Antworten, wie die folgenden drei Zitate belegen:

(B1251): Jon [...] because magic and mystery surrounds him and his past.

(B1817): [...] within the main characters, I'm with Jon Snow: I like the way he finds his role as someone who's destined to be great (which he still know nothing of, of course...), coming from being a bastard. [...]

(B2848): My favourite character is Jon Snow. I love his [...] his journey as one of the central (broken) "heros" of the story. I also like his plot line apart from the "Game" and it is largely through his character that we begin to understand the bigger picture of the narrative [...].

Aufgrund dieser Zitate kann zusammengefasst werden, dass die Figur *Jon* eine faszinierende persönliche Geschichte hat und eine zentrale Rolle in der Handlung von GOT spielt, was den Befragten gefällt.

Die restlichen sechs Kategorien bekamen jeweils eine Erwähnung. Die einzige Erwähnung der gesamten Altersgruppe aus der Kategorie *Aussehen* betrifft die Figur *Jon*, indem B6569 ihn für „attractive“ hält. Bei der Subkategorie *Typische Lieblingsfigur* wurden von B31 Charaktereigenschaften von der Figur *Jon* benannt, die dem Befragten im Allgemeinen und auch in anderen Kontexten gefallen: „In the novels and from the start of the series Jon Snow because I like broody but sensitive characters.“ Hier wird aber kein Verweis auf das Geschlecht gegeben, wie bei der Figur *Arya* (siehe Kapitel 8.2.2). Bei der Subkategorie von *Charaktereigenschaften, Ähnlichkeit mit einer anderen Figur* wurde John wiederum mit Eddard Stark im positiven Sinn verglichen, indem er wie Eddard handelt (vgl. Kapitel 8.1). Dieses spiegelt die Erziehung von Jon und sein gutes Verhältnis zu Eddard wider. Die Kategorie *Sympathie, Empathie, Identifikation* kam in der Antwort von B2068 als Sympathie gegenüber Jon wie folgt vor: „Jon Snow, because he is [...] very likeable [...]“. Zum Schluss wurde zu der Kategorie *Vorbildlichkeit, Inspiration und Bewunderung* die Antwort von B1817 zugeordnet, wonach die Figur *Jon* in der GOT-Welt als ehrenwerte und angesehene Person dient, was als Ergebnis von allen vorher erwähnten Eigenschaften, Handlungsweisen und anderen Aspekten von der Figur *Jon Snow* betrachtet werden kann.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass die Rezipienten den Bezug zu der Figur *Jon Snow* und zu den Figuren *Tyrion* und *Arya* am häufigsten durch die Charaktereigenschaften, die Handlungsweisen und Einstellungen der Figuren herstellen. Daneben waren das Werte- und Moralsystem und die erzählte Geschichte, die Rolle und die Hintergründe der Figur bei der Rezeption der Figur *Jon* von Bedeutung. In dem

folgenden Kapitel 8.3 wird noch auf diese Ergebnisse im Kontext mit den Ergebnissen der ganzen Analyse eingegangen. Dabei wird die Rezeption der am häufigsten erwähnten Figuren *Tyrion*, *Arya* und *Jon* miteinander verglichen.

### 8.3 Ergebnisse und Auswertung

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Analyse dargelegt und erörtert. Dabei liegt der Fokus auf den zentralsten Ergebnissen und die Forschungsfragen werden ebenfalls beantwortet. Diese empirische Untersuchung hatte vier Forschungsfragen, die lauten:

- Mit welcher Begründung treffen die Befragten der Altersgruppe der 26-30-jährigen Befragten ihre Wahl für eine ihrer bevorzugten GOT-Figuren?
- Inwiefern spiegeln diese Begründungen die Bedeutung der Figuren in der Rezeption wider?
- Welche Eigenschaften der fiktiven Figuren führten bei den Rezipienten dazu, sich den fiktiven Figuren zu nähern und einen Bezug zu ihnen herzustellen?
- Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede lassen sich bei der Rezeption der Figuren erkennen?

Als Teil der Auswertung dient der Vergleich der drei Figuren, die im Kapitel 8.2 behandelt wurden, damit auch die letzte Forschungsfrage beantwortet wird.

Anhand der Analyse wurde deutlich, dass die meisten Befragten der Altersgruppe der 26-30-jährigen Rezipienten auf jeden Fall Bezüge zu den Figuren von GOT herstellen. Dafür spricht die Anzahl der Antworten auf die Frage Nummer 8<sup>30</sup>, bei der von 120 Antworten nur 15 Antworten unbeantwortet blieben und bei sieben Antworten keine Entscheidung zwischen den Figuren ausgedrückt wurde. Dementsprechend gab es insgesamt 98 geschriebene Antworten, die als Material der Analyse dienten, also die Mehrheit des gesamten Materials. Diese Anzahl ist insofern bedeutend, weil die Befragten diese offene, nicht-obligatorische Frage freiwillig beantworten wollten. Die offene Frage stützte das Konzept *des aktiven Zuschauers* (vgl. Kapitel 5.2) und ermöglichte es dem Befragten, auf die Frage aus ihrer eigenen Perspektive zu antworten, selbstgewählte Figuren zu

---

<sup>30</sup> *Who has been your favourite character (whether or not they have managed to survive this far!)? Can you tell us why?*

erwähnen und vielfältige Bedeutungen dieser Figuren durch ihre Wahlbegründungen darzustellen.

Die Begründungen für die Wahl für die bevorzugten Figuren wurden anhand der erstellten 19 Analysekatoren betrachtet und analysiert. Die Vielfältigkeit der Begründungen schuf den Bedarf der Erstellung mehrerer Kategorien, um die Rezeption der Figuren und die Art und Weise, wie sich die Rezipienten den Figuren nähern, umfassender zu erklären. Mit Hilfe des umfangreichen Datenmaterials und der qualitativen Inhaltsanalyse, stellten sich zwölf Hauptkategorien und sieben Subkategorien heraus, die unterschiedliche Bedeutungen und Aspekte der Figuren für den Rezipienten repräsentieren. Bei den Antworten der Altersgruppe der 26-30-jährigen Befragten erwiesen sich anhand der Anzahl der Erwähnungen drei Kategorien deutlich am zentralsten: *Charaktereigenschaften* (N=63/233 Erwähnungen), ihre Subkategorie *Handlungsweisen und Einstellungen* (N=45/233) und *Sympathie, Empathie, Identifikation* (N=26/233). Die zwei ersten Kategorien deuten auf klar wahrnehmbare Phänomene hin, wie Charaktereigenschaften und Handlungsweisen, die eventuell auch in unserer Welt bei anderen Personen als Erste wahrgenommen und bewertet werden. Es geht auch um die persönlichen Präferenzen des Rezipienten, indem er die Charaktereigenschaften, die Handlungsweisen oder die Einstellungen der Figur als angenehm oder schätzenswert betrachtet. Die Häufigkeit der Kategorie *Sympathie, Empathie, Identifikation* könnte wiederum damit begründet werden, dass das Gefühl der Sympathie, der Empathie oder der Identifikation durch unterschiedliche Eigenschaften der Figur oder die Handlungen in ihrem Umfeld erweckt werden können.

Zudem erwiesen sich die Hauptkategorien *Erzählte Geschichte, Rolle oder die Hintergründe der Figur* (N=18/233), *Werte- und Moralsystem* (N=15/233), *Entwicklung der Figur* (N=13/233) und *Schauspieler oder die schauspielerische Leistung* (N=11/233) auch als besonders wichtig in Bezug auf die Figurenrezeption. Die Anzahl der restlichen Kategorien variierten zwischen ein und neun Erwähnungen. Zusammenfassend schildern die zahlreichen Kategorien die vielfältigen Bedeutungen der Figuren für die Rezipienten und explizieren, wie und wodurch sie sich den Figuren nähern. Am häufigsten scheint es in der Altersgruppe der 26-30-jährigen Befragten durch die persönlichen Eigenschaften

und der Handlungsweisen der Figur sowie durch das Gefühl der Sympathie, Empathie und Identifikation stattzufinden. Ein interessantes Ergebnis war auch, dass die Äußerlichkeit den Rezipienten nicht wesentlich interessierte. Es wurde festgestellt, dass der Bezug zu den Figuren eher aus internen oder der Fernsehserienhandlung bezogenen Gründen hergestellt wird.

Die Begründungen für die Wahl der Figur und die Kategorien wurden auch in Hinsicht auf theoretische Modelle von Smith (1995 u. 2010) und Eder (2014) betrachtet, was eine weitere Perspektive über die Erstellung des Bezugs der Befragten zu den Figuren öffnete. Die Analysekategorien wurden u. a. mit dem Modell von Smith (1995 u. 2010) *the structure of sympathy* betrachtet, und daneben wurde festgestellt, dass die fiktiven Figuren tatsächlich als den Menschen ähnliche Wesen interpretiert und rezipiert werden können. Die Figuren können kognitiv und affektiv durch die drei Ebenen des Modells, nämlich *recognition*, *alignment* und *allegiance*, ausgewertet werden (vgl. Kapitel 5.3). Diese Auswertung findet vor allem bei den Kategorien *Handlungsweisen und Einstellungen*, *Sympathie*, *Empathie*, *Identifikation* und *Werte- und Moralsystem* und *Typische Lieblingsfigur* statt, aber könnte eventuell auch auf die anderen Kategorien übertragen werden. Bei der Analyse wurde auch das Modell von Eder (2014) *die Uhr der Figur* verwendet, um die unterschiedlichen Aspekte der Figuren zu veranschaulichen, die ebenso die unterschiedlichen möglichen Bedeutungen der Figuren schildern. Es kamen alle vier unterschiedlichen Aspekte vor, wobei die Aspekte *Figur als Artefakt* oder als *Symptom* z. B. bei den Kategorien *Schauspieler oder schauspielerische Leistung* oder *Wegen des Buches* sich herausstellten, der Aspekt *Figur als fiktives Wesen* bei den Kategorien *Chaktereigenschaften* oder *Handlungsweisen und Einstellungen* und letztlich der Aspekt *Figur als Symbol* bei der Kategorie *Porträt, Verkörperung*. Die Analysekategorien könnten auch, wie bei Välisalo (2017, vgl. Kapitel 5.4), in empathische oder nicht-empathische Annäherungsweisen eingeteilt werden, infolgedessen z. B. die Kategorie *Drehbuch für die Figur* als nicht-empathische Annäherungsweise zu zählen wäre, aber im Rahmen dieser Arbeit ist es jedoch nicht möglich, die Figurenrezeption aus dieser Perspektive tiefer zu analysieren.

Was die Figuren angeht, wurden von den Befragten insgesamt 32 Fernsehserienfiguren von GOT erwähnt. Unter diesen Figuren waren sowohl Haupt- als auch Nebenfiguren, von denen die in dieser Arbeit analysierten, die drei am häufigsten erwähnten Figuren, also *Tyrion Lannister*, *Arya Stark* und *Jon Snow*, zu den Hauptfiguren von GOT zu zählen sind. Dies hängt ggf. damit zusammen, dass die Figuren solche Figuren sind, die am häufigsten in der Fernsehserie dargestellt werden. Dementsprechend bekommen die Rezipienten eine bessere Möglichkeit, sie kennenzulernen und zu ihnen einen Bezug herzustellen. Anhand der Analyse lässt sich feststellen, dass die Figuren unterschiedliche Persönlichkeiten mit unterschiedlichen erzählten Geschichten darstellen und man sich demzufolge ihnen auch anders nähert. Es hängt viel von den Hintergründen, früheren Erfahrungen und Präferenzen der Rezipienten ab, zu welchen Figuren sie einen Bezug herstellen können (vgl. Kapitel 5.2 u. 5.3) Als Nächstes werden die zentralsten Bemerkungen bei der Rezeption der drei analysierten Figuren dargestellt und miteinander verglichen.

Die Kategorieneinteilung bei den Figuren *Tyrion*, *Arya* und *Jon* stellten sich als vielfältig heraus. Die am häufigsten erwähnten Kategorien bei allen diesen Figuren waren der gesamten Altersgruppe der Befragten entsprechend die Hauptkategorie *Charaktereigenschaften* und ihre Subkategorie *die Handlungsweisen und Einstellungen*, aber mit unterschiedlicher Anzahl der Erwähnungen. Bei Tyrion kamen die Erwähnungen der *Charaktereigenschaften* (N=17) deutlich häufiger vor als die anderen Kategorien, indem die zweithäufigste Kategorie *Handlungsweisen und Einstellungen* neunmal erwähnt wurde und die dritthäufigste Kategorie *Sympathie, Empathie, Identifikation* fünfmal. Bei der Figur *Jon Snow* stellten sich die vier größten Kategorien, also die vorher erklärten zwei Kategorien und zusätzlich die Kategorien *Werte- und Moralsystem* und *Erzählte Geschichte, Rolle und Hintergründe der Figur*, gleichmäßig heraus, variierend von fünf bis sieben Erwähnungen. Bei der Figur *Arya* erwiesen sich wiederum neben den Kategorien *Handlungsweisen und Einstellungen* (N=8) und *Charaktereigenschaften* (N=7) noch die Kategorie *Sympathie, Empathie und Identifikation* (N=4) als deutlich zentral heraus.

Die Anzahl der Kategorien variierten zwischen den drei Figuren, indem die Figur *Tyrion* und die Figur *Jon* insgesamt zehn Kategorien erhielten und die Figur *Arya* lediglich acht Kategorien. Im Prinzip könnte daraus abgeleitet werden, dass *Arya* als eine Figur betrachtet wird, die einfacher zu beschreiben ist oder es klarere Art und Weise gibt, mit denen die Rezipienten sich der Figur *Arya* nähern. Es kann daraus geschlussfolgert werden, dass die Figuren und die Art und Weise, mit denen der Rezipient einen Bezug zu der Figur herstellt, komplizierter sind, je mehr Kategorien vorhanden sind, wie z. B. bei der Figur *Jon* und der der Figur *Tyrion*. Es war auch interessant festzustellen, dass die Figur *Arya* dieselben Kategorien hat wie die Figur *Jon*, mit der Ausnahme, dass die Figur *Jon* darüber hinaus noch die Kategorien *Aussehen* und *Ähnlichkeit mit einer anderen Figur* repräsentiert. Das könnte daraus abgeleitet werden, dass *Arya* und *Jon* aus derselben Familie Stark und der Kultur der Nordmänner stammen und daher zum Teil ähnlich erscheinen. Bei den beiden stellte sich auch die Kategorie *Werte- und Moralsystem* heraus, während die Figur *Tyrion* in dieser Kategorie keine Erwähnungen bekam. Bei *Tyrion* kamen wiederum auch solche Kategorien vor, die bei der Figur *Arya* und der Figur *Jon* gar keine Erwähnungen bekamen, wie *Menschlichkeit*, *Drehbuch für die Figur*, *Schauspieler oder die schauspielerische Leistung* und *Nicht näher spezifizierten Gründe*.

Die Kategorie *Sympathie, Empathie, Identifikation* konnte bei allen Figuren gefunden werden, aber bildet eine der zentralsten Kategorien nur bei der Figur *Arya* und der Figur *Tyrion*. Wenn es um die Figur *Arya* geht, basiert diese Kategorie und die entsprechenden Antworten u. a. auf den Charaktereigenschaften und dem Wesen von der Figur *Arya*, aufgrund derer die Befragten sich mit der Figur *Arya* identifizieren oder mit ihr sympathisieren. Bei der Figur *Tyrion* wird das Gefühl der Sympathie eher wegen seines Schicksals, seines Lebens und die Identifikation durch die gleichen Interessen wie die der Figur *Tyrion* hergestellt. Im Vergleich zu der Figur *Arya* und der Figur *Tyrion* kam die Kategorie *Sympathie, Empathie, Identifikation* bei der Figur *Jon* viel weniger vor (N=1). Die Figur *Jon Snow* scheint anhand der Antworten als eine Person bezeichnet zu werden, die unter den anderen GOT-Figuren außergewöhnlich gütig und gutherzig ist. Aus diesem Grund wird er nach den Antworten eher für schätzenswert bezeichnet. Er scheint wie ein idealer Mensch zu sein und wegen dieser Eigenschaften findet man die Figur *Jon*

sympathisch, aber wegen seines idealen Wesens und Schätzenswertigkeit kann es schwer sein, sich mit ihm zu identifizieren.

Anhand der Analyseergebnisse können noch zahlreiche neuere Schlussfolgerungen gezogen werden, aber in Hinsicht auf diese Arbeit wurden die zentralsten Ergebnisse vorgestellt. Es lässt sich zusammenfassen, dass die fiktiven Figuren von den Rezipienten oft als den Menschen ähnliche Wesen betrachtet werden und die Annäherung an eine Figur auf vielfältige Art und Weise geschieht, wie es in dieser Arbeit mit Hilfe der Kategorien veranschaulicht wurde. Schließlich wird die Bedeutung der einzelnen Figuren von den Rezipienten aus vielfältigen Gründen aktiv und selbstbestimmt gebildet, die von den persönlichen Hintergründen, Erfahrungen und Präferenzen der Rezipienten beeinflusst werden.

## 9 Schlussbetrachtung

Das Ziel dieser Arbeit war die Figurenrezeption der GOT-Figuren anhand der Antworten der 26-30-jährigen Befragten der GOTRP-Umfrage aus Deutschland zu betrachten und von den Forschungsfragen ausgehend herauszufinden, wie die Wahl der Lieblingsfigur von den Befragten begründet wird, inwiefern diese Begründungen die Bedeutungen der Figuren in der Rezeption widerspiegeln, welche Eigenschaften der Figuren bei den Rezipienten zu einem Bezug zu ihnen führten, und welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sich bei der Rezeption der Figuren erkennen lassen. In der Analyse wurde zunächst ein Überblick über die Erwähnungen der Figuren in dem Datenmaterial und die Begründungen der gesamten Altersgruppe für die Wahl der Figuren gegeben und die Begründungen anhand der erstellten 19 Kategorien analysiert, die zudem mit den theoretischen Modellen von Smith (1995 u. 2010) und Eder (2014) ausgewertet wurden. Danach folgte die Analyse der Rezeption der drei ausgewählten GOT-Figuren.

Die Ergebnisse dieser Arbeit zeigen, dass sich die Rezipienten aus unterschiedlichen Gründen und auf vielfältige Art und Weise den Figuren nähern, was schon die beachtenswerte Anzahl der erstellten Analysekategorien widerspiegelt. Anhand der Kategorien und ihrer Anzahl von Erwähnungen wurde der Bezug zu den Figuren in der gesamten Altersgruppe der 26-30-jährigen Befragten durch die Charaktereigenschaften, die Handlungsweisen und Einstellungen der Figur und durch die Sympathie, die Empathie und die Identifikation mit ihr hergestellt. Im Fokus der Rezeption stehen die interne und die auf die erzählte Geschichte der Figur bezogenen Eigenschaften. Bei allen drei Figurenbeispielen stellten sich die Charaktereigenschaften und die Handlungsweisen und die Einstellungen der Figur ebenfalls als am wichtigsten heraus, aber bei der Kategorieneinteilung waren auch andere Ähnlichkeiten und Unterschiede wahrzunehmen: zwei Figuren erhielten mehrere Kategorien; die Figuren, die zu derselben Familie gehören, teilten zum größten Teil die gleichen Kategorien miteinander und einige Kategorien stellten sich nur bei einer der Figuren heraus, wie z. B. die Kategorie *Nicht näher spezifizierte Gründe*. Schlussfolgernd können verschiedene Figuren als eigene komplexe Persönlichkeiten betrachtet werden, die dadurch auch unterschiedliche Bedeutungen für die Rezipienten haben.

Die qualitative Inhaltsanalyse war als Methode für diese Arbeit gut geeignet, womit es möglich war, die Antworten und die Begründungen der Befragten systematisch zu betrachten und zu analysieren. Die Kategorien waren für diese Arbeit passend und sie schilderten die Vielfältigkeit der Antworten und die Art und Weise, damit sich die Zuschauer den Figuren näherten. Die Kategorienerstellung war allerdings herausfordernd und es kann in Frage gestellt werden, ob die Kategorien anders erstellt werden könnten. Zum Beispiel könnte eine neue Subkategorie von den Fähigkeiten der Figur erstellt werden, die in dieser Arbeit der Hauptkategorie *Charaktereigenschaften* zugeordnet wurden. Zudem war die Kategoriencodierung der Erwähnungen bei den längeren komplexen Antworten schwierig. Allerdings gab diese Arbeit aktuelle Informationen und neu eingesetzte Annäherungsweisen an das Thema, die im Bereich der Rezeptionsforschung und vor allem der Figurenrezeption als erforderlich dienen. Bei der Analyse wurden unterschiedliche theoretische Rahmen verwendet, die eine vielfältige Bezeichnung der Bezüge der Rezipienten zu den Figuren ermöglichten. Darüber hinaus stellt die qualitative Inhaltsanalyse der Umfrage-Antworten einzigartige Ergebnisse her, indem das Material jeweils von den Befragten abhängig ist.

Natürlich hat die Analyse ihre Begrenzungen. Zu beachten ist, dass es in dieser Arbeit nur um die Antworten einer Altersgruppe ging. Daher können die Ergebnisse nicht auf ganz Deutschland verallgemeinert werden. Daneben können die Antworten der Befragten auf verschiedene Staffeln der Fernsehserie *GOT* verweisen, weil bis Oktober 2016, als die Umfrage geöffnet wurde, erst sechs Staffeln erschienen waren, und die siebte Staffel wiederum 2017 kurz vor der Schließung der Umfrage erschien. Dementsprechend könnte dies einen Einfluss auf die Antworten der Befragten haben. Ferner wäre es gut, was auch Välisalo (2017) erwähnt, die äußerlichen Kontexte genauer zu untersuchen, weil sie einen Einfluss auf die Rezeption haben können. Es könnte hilfreich sein, wie bei Välisalo (2017), mehr Kreuztabellen zu erstellen und die Antworten in dieser Hinsicht zu analysieren, wobei z. B. auch andere demographischen Daten der Befragten, wie Geschlecht und die Antworten auf die anderen Fragen der Umfrage, wie z. B. wie wichtig *GOT* für den Rezipienten ist, berücksichtigt werden könnten.

Es gibt noch viele weitere Phänomene, deren Untersuchung im Rahmen dieser Arbeit nicht möglich war, aber in der Zukunft interessant wäre. Da die Umfrage die sieben Staffeln der Fernsehserie umfasste, wäre es interessant weiterzuuntersuchen, was die Befragten von den Figuren nach der letzten achten Staffel halten, und die Antworten mit den Ergebnissen dieser Arbeit zu vergleichen. Interessant wäre auch, die Ergebnisse dieser Arbeit mit den Antworten der anderen Altersgruppen von Deutschland oder mit den Antworten aus anderen Ländern zu vergleichen. Zudem wäre es spannend, sich auf eine Kategorie zu konzentrieren, wie z. B. auf die Kategorie *Nicht näher spezifizierte Gründe*. Sie eröffnet umfassendere Interpretationsmöglichkeiten, da die Gründe für die Wahl der Figuren von dem Befragten als selbstverständlich angenommen werden. Es lässt sich dadurch fragen, ob es ein Verständnis über eine universale Lieblingsfigur gibt.

Zusammenfassend formuliert war diese Untersuchung sehr interessant durchzuführen. Es ist faszinierend, welche Bedeutungen fiktive Figuren einer Fantasy-Welt für die Zuschauer haben können und wie sie den Bezug zu den Figuren herstellen. Obwohl die Figuren unreal sind, sind sie gleichzeitig in der Wahrnehmung des Zuschauers real und sie werden wie richtige, den Menschen ähnliche Wesen wahrgenommen, bewertet und interpretiert. Die GOT-Figuren eignen sich besonders gut für die Analyse der Figurenrezeption, weil sie kompliziert sind und im Grunde den Menschen unserer Welt ähneln. Auch wenn die Fantasy-Fernsehserie *GOT* eine Realitätsflucht ermöglicht, stehen dort jedoch die menschlichen, alltäglichen Probleme und Phänomene wegen des harten bzw. brutalen Realismus von *GOT* dem Zuschauer nahe und können durch die vielfältigen Figuren bearbeitet werden. Die Untersuchung der Figurenrezeption war zudem wichtig, weil *GOT* als ein zentraler Teil der modernen Fernsehserienkultur dient. Es ist aktuell und notwendig, die Bedeutung der modernen Medieninhalte und Kulturprodukte sowie die aktive Bedeutungsbildung ihrer Rezipienten zu untersuchen. Die Ergebnisse dieser Arbeit geben einen Einblick in dieses Thema und eröffnen spannende Möglichkeiten für weitere Untersuchung der Figurenrezeption.

## Literaturverzeichnis

- Academy of Television Arts & Sciences (2019): Game of Thrones HBO. Online: <https://www.emmys.com/shows/game-thrones> [zuletzt eingesehen am 25.9.2019].
- Attebery, Brian (2014): Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth. New York: Oxford University Press.
- Baasner, Rainer & Zens, Maria (2005<sup>3</sup>): Methoden und Modelle der Literaturwissenschaft. Eine Einführung. Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- Barker, Martin (2016): „Legolas, He’s Cool... and He’s Hot!“. The Meanings and Implications of Audiences’ Favorite Characters. In: Reinhart, Carrielynn D. & Olson, Christopher J. (Hrsg.): Making Sense of Cinema: Empirical Studies into Film Spectators and Spectatorship. London: Bloomsbury, S. 97-118.
- Batelka, Sarah (2017): Für Creditpoints nach Westeros. In: Uni-Hamburg.de: 7.8.2017. Online: <https://www.uni-hamburg.de/newsroom/nachgefragt/2017-08-07-dartmann-got-seminar.html> [zuletzt eingesehen am 10.5.2019].
- Burwig, Oliver (2017): So historisch ist "Game of Thrones". In: RP Online: 29.7.2017. Online: [https://rp-online.de/panorama/wissen/so-historisch-ist-game-of-thrones\\_aid-17821763](https://rp-online.de/panorama/wissen/so-historisch-ist-game-of-thrones_aid-17821763) [zuletzt eingesehen am 11. 5. 2019].
- Cogman, Bryan (2012): Valtaistuinpelin kulisseissa – Game of Thrones. Vantaa: Pen & Paper.
- Eder, Jens (2014<sup>2</sup>): Figur im Film. Marburg: Schüren Verlag.
- Eder, Jens; Jannidis, Fotis & Schneider, Ralf (Hrsg.) (2010): Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media. Göttingen: De Gruyter, Inc.
- Fiske, John & Hartley, John (2003<sup>2</sup>): Reading television. London: Routledge.
- Fowkes, Katherine A. (2010): The Fantasy Film. Malden: Wiley-Blackwell.
- Game of Thrones Wiki (2019): Arya Stark. Online: [https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Arya\\_Stark](https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Arya_Stark) [zuletzt eingesehen am 1.10.2019].

- Game of Thrones Wiki (2019): Jon Schnee. Online: [https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Jon\\_Schnee](https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Jon_Schnee) [zuletzt eingesehen am 2.10.2019].
- Game of Thrones Wiki (2019): Haus Lennister. Online: [https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Haus\\_Lennister](https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Haus_Lennister) [zuletzt eingesehen am 1.10.2019].
- Game of Thrones Wiki (2019): Haus Stark. Online: [https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Haus\\_Stark](https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Haus_Stark) [zuletzt eingesehen am 1.10.2019].
- Game of Thrones Wiki (2019): Nachtwache. Online: <https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Nachtwache> [zuletzt eingesehen am 2.10.2019].
- Game of Thrones Wiki (2019): Tyrion Lennister. Online: [https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Tyrion\\_Lennister](https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Tyrion_Lennister) [zuletzt eingesehen am 1.10.2019].
- Garcia, Elio M. & Antonsson, Linda (2012): Foreword. In: Jacoby, Henry (Hrsg.): *Game of Thrones and Philosophy: Logic Cuts Deeper Than Swords*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., S. ix-xii.
- Gjelsvik, Anne & Schubart, Rikke (2016): Introduction. In: Gjelsvik, Anne & Schubart, Rikke (Hrsg.): *Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements*. New York: Bloomsbury Publishing, S. 1-7.
- HBO Nordic (2019): *Game of Thrones*. Online: <https://fi.hbonordic.com/series/game-of-thrones/93903f01-a1af-416b-a1f9-d1b454dcb31b> [zuletzt eingesehen am 8.5.2019].
- HBO & Cinemax PR (2019): *GAME OF THRONES' Final Season Premiere Watched by a Record 17.4 Million Viewers, and Marks the Largest Night of Streaming for HBO*. In: Medium.com: 15.4.2019. Online: <https://medium.com/hbo-cinemax-pr/game-of-thrones-s8e1-viewership-e8a618625125> [zuletzt eingesehen am 11.5.2019].
- Holub, Robert C. (2003): *Reception theory. A critical introduction*. Abingdon, Oxon: Routledge.

- IMDB (2019): Game of Thrones (2011-2019) Plot. Online: [https://www.imdb.com/title/tt0944947/plotsummary?ref\\_=tt\\_stry\\_pl#synopsis](https://www.imdb.com/title/tt0944947/plotsummary?ref_=tt_stry_pl#synopsis) [zuletzt eingesehen am 6.8.2019].
- James, Edward (2012): Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy. In: James, Edward; Mendlesohn, Farah (Hrsg.): *The Cambridge companion to fantasy literature*. Cambridge: Cambridge University Press, S. 62-78.
- James, Edward & Mendlesohn, Farah (2012): Introduction. In: James, Edward; Mendlesohn, Farah (Hrsg.): *The Cambridge companion to fantasy literature*. Cambridge: Cambridge University Press, S. 1-4.
- Jöckel, Sven (2005): *Der Herr der Ringe im Film. Event-Movie – postmoderne Ästhetik – aktive Rezeption*. München: Verlag Reinhard Fischer.
- Kovala, Urpo (2007): Kokemus, rakenne vai konteksti? Reseptitutkimuksen vaiheita ja jännitteitä. In: Vainikkala, Erkki & Mikkola, Henna (Hrsg.): *Nyky aika kulttuurintutkimuksessa*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. S. 176-200.
- Kuckartz, Udo (2018<sup>4</sup>): *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Larrington, Carolyne (2016): *The Winter is Coming: The Medieval World of Game of Thrones*. London: I.B. Tauris & Co. Ltd.
- Martin, George R. R. (2018): Bibliography. Online: <http://www.georgerrmartin.com/bibliography/> [zuletzt eingesehen am 15.11.2018].
- Mendlesohn, Farah (2008): *Rhetorics of Fantasy*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.
- Noad, Charles E., Collier Ian & Helen, Daniel (2018): Books by J. R. R. Tolkien. Online: <https://www.tolkiensociety.org/author/books-by-tolkien/> [zuletzt eingesehen am 14.11.2018].
- Oxford Reference (2019): Overview. Hans Robert Jauss (1921-1997). Online: <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100018291> [zuletzt eingesehen am 14.8.2019].
- Peterson, David J. (2015): The Languages of Ice and Fire. In: Battis, Jes und Johnston, Susan (Hrsg.): *Mastering the Game of Thrones: Essays on George R.R. Martin's*

- A Song of Ice and Fire. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, S. 15-24.
- Schneider, Jost (2013): 1. Literatur und Text. In: Anz, Thomas (Hrsg.): Handbuch Literaturwissenschaft: Gegenstände – Konzepte – Institutionen. Stuttgart: Springer-Verlag, S. 1-23.
- Schuchmann, Marianna (2018): „Eine Million Arten, einen Ork zu schlachten“. Zur Rezeption der *Hobbit*-Verfilmung als Action-Abenteuer-Film in Finnland und Deutschland. Masterarbeit: Universität Jyväskylä. Online: <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/58457/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201806083112.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Schanoes, Veronica (2012): Historical Fantasy. In: James, Edward & Mendlesohn, Farah (Hrsg.): The Cambridge companion to fantasy literature. Cambridge: Cambridge University Press, S. 236-247.
- Sleight, Graham (2015): Fantasies of history and religion. In: James, Edward; Mendlesohn, Farah (Hrsg.): The Cambridge companion to fantasy literature. Cambridge: Cambridge University Press, S. 248-256.
- Smith, Murray (1995): Engaging Characters. Fiction, Emotion and the Cinema. New York: Oxford University Press.
- Smith, Murray (2010): *Engaging Characters: Further Reflections*. In: Eder, Jens; Jannidis, Fotis & Schneider, Ralf (Hrsg.): Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media. Göttingen: De Gruyter, Inc., S. 232-239.
- Steiner, Tobias (2013): Transmediales Erzählen im narrativen Universum von *Game of Thrones*. In: Journal of Serial Narration on Television 4, 53-61. Universität des Saarlandes: Living Handbook of Serial Narration on Television.
- Storck, Timo (2017): „...and now my watch begins...“. In: Storck, Timo; Taubner, Svenja (Hrsg.): Von Game of Thrones bis The Walking Dead: Interpretation von Kultur in Serie. Berlin: Springer-Verlag, S. 11-29.
- Tervo, Toni (2019): Game of Thronesin 1. kauden katsojaluvut poikkeavat dramaattisesti nykyisestä – näin maailman suosituin sarja on kehittynyt. In: Helsingin Uutiset.fi: 9.5.2019. Online: <https://www.helsinginuutiset.fi/artikkeli/768928-game-of-thronesin-1-kauden-katsojaluvut-poikkeavat-dramaattisesti-nykyisesta-nain> [zuletzt eingesehen am 11.5.2019].

- Tieteen termipankki (2017): s. v. aukko | aukko kohta. Online: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:aukko> [zuletzt eingesehen am 26.10.2019].
- Tieteen termipankki (2014): s. v. Implisiittinen lukija. Online: [http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:implisiittinen\\_lukija](http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:implisiittinen_lukija) [zuletzt eingesehen am 12.8.2019].
- Tieteen termipankki (2014): s. v. Katharsis. Online: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:katharsis> [zuletzt eingesehen am 1.9.2019].
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2018): Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Välisalo, Tanja (2017): Engaging with film characters: Empirical study on the reception of characters in *The Hobbit* films. *Fafnir: Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research*, 4 (3-4), S. 12-30. Online: <http://journal.finfar.org/articles/1159.pdf> [zuletzt eingesehen am 27.10.2019].
- Välisalo, Tanja & Ruotsalainen, Maria (2017): Valtaistuinpelin yleisöt. Präsentation bei Lokacon (Science Fiction- und Fantasy-Literaturveranstaltung in Jyväskylä, Finnland) am 21.10.2017.
- Wilson, Tony (2009): *Understanding Media Users. From Theory to Practice*. Chichester: Wiley-Blackwell.

## Anhang 1: Umfrage des GOTRP-Projektes

### Questionnaire

*Thank you for visiting our questionnaire. If you do decide to complete it, please understand that you will only be able to Submit if you have answered all the multiple-choice questions. Beyond these, it is entirely up to you whether you answer the open questions, and how much you tell us. We think it will normally take around 20 minutes to complete it – unless you have a great deal you want to say to us! You will of course be completely anonymous unless you choose to tell us who you are.*

*We have only been able (for financial reasons) to present the questions in English, but please feel free to answer them in the language you are most comfortable with – we will cope!*

1. How important is *Game of Thrones* to you, both as *something to follow and enjoy*, and as *a commentary on our world*?

To follow and enjoy:

Extremely    Very                      Reasonably    Hardly                      Not at all

As commentary:

Extremely    Very                      Reasonably    Hardly                      Not at all

2. Can you tell us why you have made these choices?

3. How important has it been for you to follow debates and controversies that have gone on around the series?

Extremely                      Reasonably    Moderately    Hardly                      Not at all

4. Is there one debate or controversy that has particularly stood out for you? What were your views on it?

5. How do you feel about Spoilers?

Hate them. Dislike them. Don't mind. Quite like them. Seek them out.

6. Can you tell us about an actual case where you particularly felt this?

7. What's your preferred way to watch *Game of Thrones*? With others, or alone? One episode at a time, or several? The moment it's available, or delayed until you are ready? Live broadcast, streamed, or DVD? And do you like to rewatch episodes?
8. Who has been your favourite character (whether or not they have managed to survive this far!)? Can you tell us why?
9. Is there another character you have most admired for the 'game' they have played (whether or not it paid off in the end!)? Again, can you tell us why?
10. Which of the following come closest to capturing the *kind* of series *Game of Thrones* is, for you? (We will learn the most from your answers if you choose no more than 3):
- Blockbuster TV (expensive, high impact, with claims of HBO 'quality')
  - "Cruel TV" (hitting the audience hard with its violence and sense of doom)
  - Dark soap opera (all those complicated family and friendship emotions and interactions)
  - Dynastic drama (all about who gets to rule, for a while ...)
  - Dystopia (in the tradition of *Brave New World*, 1984, *The Hunger Games*, etc)
  - Epic saga (like the Norse sagas, with larger-than-life characters)
  - Female empowerment (high-achieving female characters in a world generally hostile to women)
  - Literary adaptation (to be measured against George RR Martin's books)
  - Medieval political drama (a fantastical version of real political histories)
  - Must-see TV (an example of marathon/box set required viewing)
  - Moral fable (a 'warning' about power and its consequences)
  - Sexploitation (featuring an excess of nudity, sex and sexual violence)
  - World-building fantasy (creating its own multimedia history and geography)
11. *Game of Thrones* is obviously based on an (unfinished) book series. Is that important to you in any way?
12. Are there other films, books, TV series or games that you would compare with *Game of Thrones*? Can you tell us how?
13. *Game of Thrones* presents us with many different lands and kinds of people. Has there been one which has particularly intrigued you?
14. Which of the following come closest to your view of the role that fantasy stories can play in contemporary society? (Again, ideally, choose up to three that seem most relevant to you.)

They are a way of enriching the imagination  
They are a way of experiencing and exploring emotions  
They are a way of thinking, from a distance, about the problems of our world  
They are a means of escape  
They allow us to explore different attitudes and ideas  
They are mainly a kind of grand storytelling  
They are a form of shared entertainment  
They can be a source of hopes or ambitions for changing our world  
They are a way of creating alternative worlds  
No particular role

15. Do you have a most memorable moment from the series, one that you like retelling to other people? Could you retell it to us?

16. Has there been a scene which has made you particularly uncomfortable or angry? Can you tell us about it?

17. Have you taken part in any of the following activities, in connection with watching the series? (Please choose as many as apply to you.)

Debating its merits and faults with other viewers  
Writing about it online  
Buying/collecting merchandise  
Visiting filming locations  
Reading (or re-reading) George RR Martin's books  
Producing fanfiction, fan videos, fan art, or etc  
Enjoying other people's fan productions  
Game-playing, role-playing, or cosplay  
None of the above

18. Your age:

Under 16   16-20   21-25   26-30   31-35   36-40   41-45   46-50   51-55  
56-60   61-65   66-70   71-75   76-80   Over 80

19. Your sex (Female / Male / Identify differently)

20. Imagine you are transported to the world of *Game of Thrones*, but you are no richer or poorer, stronger or weaker than in our world. How would you describe your place in society in terms of ranks within Westeros?

Smallfolk ----- Pretender to  
the throne  
1            2            3            4            5            6            7

21. Back in our world, how would you rate your political views (and we do understand that the terms we are using are very arguable)?

Extreme      Moderate      Middle      Moderate      Extreme      Apolitical  
Left          Left          of the road      Right          Right

22. Where do you live? [Pull-down list of countries]

23. Is there anything particular about you personally that would help us understand your feelings about *Game of Thrones* (whether as books or as TV series)?

24. And finally: “Winter is coming” – surely the series’ most famous saying. Ah, but what exactly is “Winter”? What does it make you think of?

## Anhang 2: Tabelle mit den Analysekategorien und der Anzahl ihrer Erwähnungen

Kategorie	Erwähnungen (N=233)
Aussehen	1
Charaktereigenschaften	63
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Typische Lieblingsfigur</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menschlichkeit</li> </ul>	3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Handlungsweisen und Einstellungen</li> </ul>	45
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ähnlichkeit mit einer anderen Figur</li> </ul>	1
Werte- und Moralsystem	15
Adaptation aus dem Buch	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wegen des Buches</li> </ul>	5
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Drehbuch für die Figur</li> </ul>	1
Entwicklung der Figur	13
Bestimmte Geschehnisse, Taten, Äußerungen oder Szene	5
Sympathie, Empathie, Identifikation	26
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kulturelle Themen und Hintergründe der Fernsehserie</li> </ul>	1
Schauspieler oder die schauspielerische Leistung	11
Porträt, Verkörperung	5
Vorbildlichkeit, Inspiration, Bewunderung	9
Erzählte Geschichte, Rolle oder die Hintergründe der Figur	18
Nicht näher spezifizierte Gründe	7