

# Examensarbete

Grundnivå

## Franchisefeber

---

---

### En netnografisk studie om franchisefilmens dragningskraft

#### Franchise Fever: A Netnographic Study of the Attraction of Franchise Film

Författare: Daniel Waller & William "Wille" Pääjärvi

Institution: Kultur och samhälle

Handledare: Henrik Stub

Examinator: Joakim Hermansson

Ämne/huvudområde: Bildproduktion

Kurskod: GBQ2U9

Högskolepoäng: 15 hp

Examinationsdatum: 28 januari 2024

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker Open Access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet.

Open Access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten Open Access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (öppet tillgänglig på nätet, Open Access):

Ja

Nej

**Abstract:**

Det här är en netnografisk studie av film som en social praktik, med ett fokus på franchisefilmer och deras fanbaser. Studien utforskar diskussionstrådar på onlineforumet Reddit och presenterar och diskuterar de olika motiven som driver fans till att engagera sig i diskussioner online om franchisefilmer. Studien presenterar hur relationen mellan användare av onlineforumet ser ut och hur de förhåller sig till varandra och till makthavare i filmindustrin som utgör världen fans deltar i. Den här studien drar slutsatsen att film för en nutida digital publik inte bara är en estetisk produkt utan också fyller en social funktion i form av demokratiska diskussioner, gemenskap, kunskapskapande och skapande i sig. I den här möjligheten ligger också drivkraften till fansens engagemang.

**Nyckelord:**

Film, Fankultur, Franchise, Fans, Onlineforum, Delningskultur, Drivkraft, Netnografi

1. Inledning .....	1
1.1 Introduktion.....	1
1.2 Bakgrund.....	1
1.2.1 Vad är franchisefilm?.....	1
1.2.2 The Lion King.....	2
1.2.3 Star Wars.....	3
1.3 Syfte och frågeställning .....	4
1.3.1 Syfte.....	4
1.3.2 Frågeställning.....	5
1.4 Teori.....	5
1.4.1 Teorier om film som social praktik.....	5
1.4.2 Konvergensteori och fankultur .....	6
1.4.3 Drivkrafter till att se film och bli ett fan.....	9
1.5 Tidigare forskning.....	11
2. Metod och material .....	13
2.1 Urval .....	14
2.1.1 Val av filmer .....	14
2.1.2 Val av onlineforum och inlägg .....	15
2.2 Genomförande.....	16
2.3 Sortering av material.....	17
2.4 Metodkritik .....	18
2.5 Etik.....	18
2.6 Samarbetet.....	19
3. Resultat .....	19
3.1 Föremål för förhandling .....	19
3.2 Kritik mot Disney .....	22
3.3 Minne och nostalgi.....	23
3.4 Kunskapssamlade.....	25
4. Slutsats och slutdiskussion.....	27
4.1 En tolerant mötesplats som driver engagemang .....	27
4.2 Kritik mot Disney är en källa för engagemang .....	29
4.3 Minne och nostalgi driver engagemang .....	30
4.4. Ett centrum för kollektiv intelligens .....	32
4.5 Film som social praktik.....	33
4.6 Framtida forskning.....	34

Referenser .....	36
------------------	----

# **1. Inledning**

## **1.1 Introduktion**

Ett fan är en person som inte nöjer sig med att vara en passiv konsument av media eller annan populärkultur. Hen engagerar sig känslomässigt i produkten och förhandlar innehållet genom kulturella aktiviteter och samtal. Fans vänder sig till internet för att ta del av den enorma onlinekulturen som finns i diverse onlineforum, för att där expandera kunskap om sin favoritfranchise och dela med sig av egna analyser (Jenkins, 2006, s.

135). Konsumtionen av film online relaterar till tanken att film numera är en social praktik lika mycket som det är ett estetiskt objekt att konsumera som ett konstverk (Turner, 2006, s.2). Den här praktiken kan observeras i form av fankulturer på onlineforum eller sociala medier. I den här uppsatsen undersöker vi hur en social praktik kring film kan se ut, närmare bestämt hur den uttrycktes i fyra diskussionstrådar om filmfranchiserna *Star Wars* och *Lejonkungen* på det sociala forumet Reddit. Fokus i uppsatsen är att synliggöra drivkrafterna kan ligga bakom fansens stora engagemang i filmdiskussioner, och vad drivkrafterna kan säga om fansens syn på sig själva i relation till filmbolagen bakom produktionerna. Båda filmerna som diskuteras i uppsatsen är från år 2019, och är båda distribuerade av Walt Disney Studios Motion Pictures. Båda filmerna ingår i en franchise och placerade sig på topp 10-listan över de mest inkomstbringande filmerna i världen 2019 (Box Office Mojo, u.å).

## **1.2 Bakgrund**

### **1.2.1 Vad är franchisefilm?**

Franchise är ett begrepp som används för att beskriva en affärsmodell som kretsar kring ett varumärke (Grossman & Katz, 2017, s. 19). Franchisemodellen centrerar runt varumärkets rykte och använder sig av det för att få konsumenter att känna igen produkten och vilja ha mer av den. En filmfranchise, även kallad filmserie, är oftast en kollektion av filmer som på något sätt är ihopkopplade av filmernas innehåll. En filmfranchise är däremot inte nödvändigtvis endast ett flertal filmer utan den kan också bestå av produkter av annan medieform, till exempel tv-serier, tv-spel, böcker, serietidningar, leksaker, etcetera.

Exempel på kända filmfranchiser är *Star Wars*, *Lejonkungen*, *Marvel*, *DC*, *Harry Potter*, *Lord of the Rings*, *James Bond* och *Indiana Jones*. De här franchisen är sprungna ur olika former av media, vissa började som böcker, andra som serietidningar och andra som filmer. Alla exempel har dock utvecklats och omfattar numera flera olika medier.

### 1.2.2 The Lion King

När *The Lion King* kom ut 1994 möttes filmen av beröm både från kritiker och publik. Filmen blev älskad världen runt för dess fängslande berättelse och vackra animation. Den står än idag kvar som den mest inkomstbringande 2D-animerade film någonsin. Den släpptes under det som brukar kallas för Disneys renässansepok för att beskriva Disneys återkomst till succé efter en tid med mindre framgångsrika filmer. Renässansen pågick mellan 1989 och 1999 och cementerade återigen Disney som ett företag av kvalitet. När det sedan 2019 släpptes en remake på den älskade klassikern flockades människor till biograferna och filmen blev den näst mest inkomstbringande filmen det året. Trots det blev filmen mött av kritik för hur den nya animationsstilen tog bort från den charm som ursprungsfilmerna skapade med traditionell animation. *The Lion King* (2019) använde sig av en fotorealistisk animation som fick karaktärerna att se ut som riktiga djur. Animeringen fick trots kritik beröm i den tekniska aspekten, som ett exempel på hur långt modern animering har kommit 2019.

Något som kan tänkas intressant är den kontrast som kan observeras mellan tittarnas betyg av filmen jämfört med kritikers betyg av den. Enligt Rotten Tomatoes recensionssystem får filmen uppskattande omdömen av 88 procent hos publiken men bara 52 procent hos kritiker, jämfört med ursprungsfilmerna från 1994, som har ett väldigt högt betyg på 93 procent av både kritiker och publik (Rotten Tomatoes, u.å). Rotten Tomatoes betyg bygger på antalet av recensenter som har gett filmen ett positivt betyg. Kan kritiken av remaken vara ett resultat av hur den nya filmen påverkas av kritikernas eventuella drivkraft utifrån deras åsikt om ursprungsverket? Har filmen i det här fallet fått ett sämre betyg för att den inte lever upp till hur filmerna ser ut i kritikernas inre?

På hemsidan Metacritic syns en liknande åsiktsfördelning som på Rotten Tomatoes. Majoriteten av kritikerna är svalt inställda till den nya versionen. 54 procent av

recensionerna av filmen är ett medelmåttigt betyg av blandade åsikter, och slutbetyget ligger på 55 av 100 (Metacritic, u.å.). Användarnas betyg ligger på 6,4 av 10.

Majoriteten av recensionerna är positiva, med 59 procent av användare som klassar deras betyg som positivt. 23 procent av användarna har gett filmen en negativ recension. Andelen som tyckte om filmen skriver om hur vackert animerad den är och att den är en bra familjefilm. Något som kan tänkas intressant var att ett stort antal av de positiva recensionerna adresserade de negativa recensionernas kritik av filmen.

### 1.2.3 Star Wars

*Star Wars* är en klassisk science-fiction, action, äventyr och fantasyfranchise och har sedan premiären år 1977 växt i popularitet. Idag är det ett multimediafranchise som förekommer i ett flertal former, däribland filmer, serier, tidningar, böcker, leksaker med mera. Ursprungstrilogin *Star Wars: Episode IV* till *VI* utgavs mellan 1977 och 1983 och blev succéer hos publiken. Sedan utgavs föregångartrilogin: *Star Wars: Episode I* till *III* mellan 1999 och 2005, och följaktligen en uppföljartrilogi drygt 15 år senare: *Star Wars: Episode VII* till *IX* som producerades mellan 2015 och 2019 efter Disneys köp av Lucasfilm Ltd 2012. I och med varaktigheten har *Star Wars* franchisen i flertal decennier haft en fanbas som sträcker sig över generationer, med fans som antingen varit med sedan början eller ökat i antal genom skapandet av nya produkter. *Star Wars* har en kulturell och historisk stämpel på dagens populärkultur och många i dagens samhälle har förmodligen stött på varumärket i någon sorts form. I och med det kulturella avtrycket är de tre ursprungliga *Star Wars*-filmerna invalda i National Film Registry, för att förvaras som ett historiskt och kulturellt verk (Library of Congress, u.å.).

*Star Wars: Episode IX - The Rise of Skywalker* hade svensk biopremiär den 18 december 2019 och är den nionde episoden i det som kallas för Skywalkersagan, vilken innefattar alla episoder av franchisen från I till IX. Filmen är den tredje, och sista episoden i uppföljartrilogin. *Star Wars: Episode IX* har blivit nominerad till flera olika filmpriser, mest utmärkande är tre nomineringar på den 92: a Oscarsgalan som hölls år 2020. Filmen tjänade under perioden 18 december 2019 till 14 juni 2020 omkring 1 miljard USD, cirka 10 miljarder SEK, på en budget av 275 miljoner USD, cirka 2,75 miljarder SEK (Box Office Mojo, u.å.). Filmen blev den sjunde mest inkomstbringande

filmen globalt år 2019 (Box Office Mojo, u.å.) och hamnar i och med det på 38:e plats på listan av de mest inkomstbringande filmerna någonsin (Box Office Mojo, u.å.).

Mottagandet av filmen var blandat vilket kan ses på Rotten Tomatoes där 51 procent av filmkritikernas gillar filmen jämfört med 75 procent av publiken som gillade filmen. *Star Wars: Episode IX* har även ett betyg utifrån 61 kritiker på siffran 54 av 100, vilket rankar den som medelmåttig med mixade åsikter enligt hemsidan egna rankingssystem. Filmen ligger på fyra komma fem av tio hos 5743 användare på webbsidan och rankas även då som medelmåttig med mixade åsikter (Metacritic, u.å.). Ännu en gång finns det en splittrad åsikt bland filmkritiker och vanliga användare.

*Star Wars: Episode IX* är ännu en *Star Wars* titel som splittrat fans och kritiker. Några filmkritiker kallar J.J. Abrams film en av det värsta i hela filmserien, samtidigt som det finns en annan sida där fans hyllar filmen som ett bra avslut till sagan. Orsaken till den här splittrade synen är att *Star Wars: Episode VIII* gjorde något filmkritikerna gillade; i stället för att fortsätta med klassiska narrativ som återspeglats gång på gång i sagan, struntade filmen i äldre troper och gjorde något nytt, vilket kritikerna uppskattade. Det här är exakt samma anledning till att filmkritikerna är arga uppföljaren. De anser att *Star Wars: Episode IX* försöker upphäva allt som etablerades i förra episoden. Fansen som däremot ogillade *Star Wars: Episode VIII* kreativa val, kan nu i stället glädjas av *Star Wars: Episode IX* som mer återspeglar de klassiska filmerna och spelar på fansens intresse (Tassi, 2019).

### **1.3 Syfte och frågeställning**

#### **1.3.1 Syfte**

Syftet med uppsatsen är att synliggöra hur fans pratar med varandra online angående två kända franchisefilmer, och vad ett sådant samtal säger om fansens upplevda delaktighet i filmfranchisen. En avsikt är att belysa drivkrafterna och motiven som kan ligga bakom anledningen till att fans vill aktivt engagera sig online om filmerna, och vad det här säger om fansens syn på sig själva i relation till filmbolagen.



### 1.3.2 Frågeställning

- Vad är det som driver fans till att engagera sig online om franchisefilmer?
- Hur manifesterar sig fansens drivkrafter i diskussionstrådar online om franchisefilm?
- Hur och vad säger fansens engagemang i dem här frågorna om film som en social praktik?

## 1.4 Teori

### 1.4.1 Teorier om film som social praktik

Enligt Graeme Turner (2006) har film genom tiderna främst setts som en estetisk produkt som analyserats utifrån sina konstnärliga kvaliteter och sitt audiovisuella utförande. med fokus på det audiovisuella. Nuförtiden ses film som mer än enbart en estetisk produkt och analyseras utifrån sin påverkan på den kulturella och sociala dimensionen. Idag ligger ett stort fokus hos filmvetare på filmpublikens tillfredsställelse av filmen, och engagemang och interaktion kring filmen (Turner, 2006, s. 2–3). Den mer publikorienterade synen på film och medier växte fram under 1980-talet. Då började både filmbranschen och filmvetenskapen att intressera sig mer för den sociala dimensionen i stället för att enbart analysera realismen och estetiken i film (Turner, 2006, s. 2–3). För att lyckas med en filmproduktion på dagens filmmarknad måste producenter ta fasta på de sociala omständigheter som omger publikens mottagande. I dag får film ett eget liv bortom bolagens kommersiella kalkyler, och ingår en större kulturell produktion (Turner, 2006, s. 61). Turners tankar visar hur film fungerar som social praktik när det kommer till franchisefilm. Fans analyserar filmer utifrån tidigare verk, böcker och tidningar vilket gör att film inte längre bara är något fans ser på bio för dess konstnärliga eller underhållande värde, utan för något större som inkluderar ett deltagande och medskapande. Exempelvis kan fans dela med sig av kunskap och spekulationer kring filmerna i onlineforum.

### 1.4.2 Konvergensteori och fankultur

Den sociala dimensionen i medier står också i fokus hos Henry Jenkins (2006). Jenkins presenterar konceptet *konvergensteori* och förklarar det som ett sätt att beskriva hur innehåll nu flödar fritt mellan olika former av medier, plattformar, och medieföretag, samt hur publik och fans nu kan förflytta sig mellan olika plattformar på ett fritt sätt (Jenkins, 2006, s. 2). Jenkins fokus ligger på underhållningsgenrer som film och tv-serier, och särskilt på vilka möjligheter och användningsområden konvergensen har öppnat för människor i brukarledet, det vill säga fansen. Genom möjligheter att dela material och tankar digitalt har det skapats en samtalskultur som gynnar fansens interaktion och delaktighet i den populärkultur som de tar del av. I samtalen om populärkulturella produkter som till exempel film, skapar fansen enligt Jenkins en sorts kollektiv intelligens eller kollektiv kunskap. Den här sortens kunskapsproduktion är unik för fankulturen på grund av sin öppenhet och tolerans, menar Jenkins. I ett fansamtal online bidrar alla deltagare med kunskap och insikter oberoende av hur deras status och ställning ser ut utanför internet. Det som sägs blir viktigare än vem som säger det. På det sättet bildar fankulturen en sorts idealisk demokratisk offentlighet som skiljer sig från andra samtalskulturer i samhället som präglas av polarisering, främjande av särintressen och konfrontation. Delningskultur som nu kan hittas i mediaintresserade kretsar är en kontrast mot den tidigare passiva konsumtionen av media (Jenkins, 2006, s. 3).

Jenkins berättar även om hur fans idag är mer delaktiga när det kommer till produktionen och skapandet av medier. Bland annat nämner Jenkins fankulturer och deras inflytande på mediafranchiser och nämner hur fans deltar online i olika typer av medier som till exempel forum, angående deras favoritmedier. Jenkins skriver om dagens digitala era och hur det här har lett till att olika aspekter influerar skapandet av medieinnehåll, till exempel fankulturer och franchisefilmer (Jenkins, 2006, s.135). Med den här typen av delningskultur som Jenkins presenterar kommer en ökad kunskap inom olika nischade områden av media. Med den gemensamma kunskapen som sprids i olika onlineforum blomstrar *grassroot communities*. Grassroot communities kännetecknas av ett sätt för grupper att från bottenivån sträcka sig upp från sitt community till toppen i ett försök att vara med och adressera problem med det media som deras community

baseras på. Det här är alltså inte ett sätt för en individ att nå en högre statusnivå eller klättra upp i karriärstegen, utan ett sätt för en grupp att genom sin samlade styrka påverka den skapande processen och att den sker till gruppens fördel. Genom en delad kunskap blir det lättare för online communities att nå upp till någon som kan göra skillnad, alltså att få deras röster hörda för att få genom en idé som anses bättre än hur produkten ser ut när företaget är den enskilda skaparen (Jenkins, 2006, s. 259). Jenkins teorier förklarar film som den sociala praktik den är idag och visar att det är ett mångfasetterat område.

Janet Staiger (2005) betonar liksom Jenkins den aktiva och medskapande dimensionen hos fansens aktiviteter online men intresserar sig också för deras för offline-liv. Fans förtidsplanerar att köpa biljetter till filmer eller evenemang och i stället för att se på en film en gång kan de se den fler gånger. Deras fanengagemang både online och i den fysiska världen gör att de ser sitt konsumentbeteende som meningsskapande. Även utanför konsument-rollen är fansen skapare av kulturen, till exempel genom att sy upp kostymer, skriva nyhetsbrev, med mera. Några fans döper sina barn efter karaktärernas namn.

Liksom Jenkins framhåller Staiger (2005) också den kollektiva processen i fankulturen. Fansen skapar ett gemensamt minne eller gemensam referensram till artefakten som utgör en premis i deras gemensamma i deras kunskapande och samtal (Staiger, 2005, s.82–83). I fansens gemensamma referensram finns enligt Staiger också en *konsumentaktivism* som handlar om deras upplevda *rättigheter* som konsumenter och brukare av en medieprodukt, och som kan omvandlas till krav på ändringar eller modifieringar av det presenterade innehållet. De anser att deras position som fan ger de en valuta som kan användas. Som ett historiskt exempel på det här visar Staiger hur Charles Dickens berättelser på 1800-talet kan ha blivit inspirerade av förfrågningar av fans via brev. Dickens skrev förlagor till många av sina romaner i följetongsform i tidningar, och under den fortlöpande publiceringen av avsnitten mottog författaren många brev från läsare som spekulerade hur hans berättelser skulle fortsätta eller hade förslag på nya fortsättningar av berättelsen. Enligt Staiger finns mycket som tyder på att Dickens anammade en del av läsarförslagen och lade till dem i sina kommande avsnitt. Den här sortens påverkan finns kvar än idag, då vissa producenter tros vara online för att ta in fanidéer (Staiger, 2005, 83–84).

En konstituerande del av allt slags fanbeteende är enligt Staigers formulering (2005) de så kallade fanpraterna. Fans blir fans genom att prata med varandra, menar hon. Det finns fyra övergripande prat kategorier:

- **Kommentarer.** Här kommenterar fans vad de upplever, till exempel om produkten är bra eller inte bra, vad de anser är irriterande och vad de anser är givande. Det är ett sätt att uttrycka åsikter.
- **Spekulation.** Här diskuterar fans till exempel framtida berättelser, karaktärer och plot-twists i produkter som till exempel film. Här kan även skvaller om produktionen ske, exempelvis om skådespelare och deras liv utanför skådespelarrollen.
- **Tillgång och efterfrågan.** Fans frågar efter information gällande produkten och får svar. Det här leder att fansen kan bli mer kunniga om produkten och kan få en högre fanstatus.
- **Igenkänningsprat.** Fans kan ha olika fraser och termer som har en dold mening som bara dedikerade fans förstår. Med det här kan fansen se vilka som är riktiga fans och som har en legitim kunskap om produkten (Staiger, 2005, s.88).

I alla kategorier är den underliggande premisen att vi fans vet något som de icke-fans inte förstår, menar Staiger (2005). I vi-skapandet finns också en inbyggd konflikt med den officiella smaken, det vill säga den sorts uppfattning om verkets kvalitet som företräds av kritiker, akademiker och bransch. Den här officiella kulturen har genom sina institutioner ett större privilegium till att klassa vad som är bra eller dålig film, och i det ligger ett dominansförhållande som fansen vänder sig mot enligt Staiger (2005).

Fansen kan kontra med att de har kunskap som bara de har, att det bara är genom att delta och medskapa som kan förvärva riktig kännedom om produktionens alla delar (Staiger, 2005, s. 80). Vi mot de-perspektivet förstärks av att fangrupper ofta flockas kring mediafranchiser med ett lågt kulturellt kapital, som den officiella kulturen ser ned på, men fansens strategi är att bygga ett socialt kapital som är frikopplat från de utomstående institutionernas smakshierarkier och i stället baserat på egna specifika kriterier för kunskap och vetande (Staiger, 2005, s. 89). Den här typen av konflikt kan vara närvarande i franchisefilmsproduktioner med stora fanbaser. Fans anser att de vet

vad som är bäst för franchisen, medan filmbolagen har ett annat perspektiv och därmed en annan vision. Diskussionerna kan enkelt tas upp idag med hjälp av onlineforum och blir ett effektivt verktyg för fans att tycka till och samlas för att dela med sig av egna erfarenheter av franchisen.

Oftast behövs en erfarenhet från tidigare verk för publiken för att se uppföljare och remakes, men att minnet och erfarenhet inte behöver vara ett specifikt minne från en visning vilket Constantine Verevis (2005) skriver om. Ett kulturellt minne kan i stället finnas hos publiken som gör att en kontext skapas. Minnena kan vara djupt rotade hos publiken när det angår om förhoppningar till nya remakes eller uppföljare. Ett flertal av filmartiklar och recensioner om remakes och uppföljare utgår från en förväntning av att läsaren har ett minne och kunskap av tidigare verk, och använder den för att delta kring recensionen av filmen (Verevis, 2005, s.143–144). Den här principen är en viktig grund när det kommer till att engagera sig online om franchisefilmer då det oftast behövs en tidigare kunskap om franchisen för att kunna diskutera och recensera.

#### **1.4.3 Drivkrafter till att se film och bli ett fan**

Att vara kunnig på något kan utgöra en sorts drivkraft till att vilja engagera sig i miljöer där kunnigheten värdesätts. Ett typisk fanbeteende kan vara att bidra med insikter eller nyheter som är efterfrågat i till exempelvis onlineforum. Det är en praktik inom fanvärlden som kan förklaras av det latinska ordet *epistemofili* vilket innebär en kärlek till kunnandet. Enligt Staiger (2005) utgör epistemofili flera psykologiska förklaringar till fansens stora engagemang och aptit på att veta mer om sina favoritartister och filmer, det ger både personlig tillfredsställelse och social utdelning i en miljö av likar (Staiger, 2005, s. 90). *Katarsis* är annan drivkraft bland fans. Fans kan exempelvis minnas hur det såg ut första gången de kom i kontakt med originalverket och genom minnet uppleva en sorts katarsis, det vill säga en känslomässig rening, vilket sedan kan förstärkas genom att dela minnet med andra fans (Staiger, 2005, 90). En annan drivkraft kan vara kopplad till *identitet*. Ett utmärkande drag vid fankulturer är att de erbjuder en rik flora av identitetsskapande möjligheter, och att fansen förmår skilja mellan verk och person. Fansen behöver inte identifiera sig med sina idoler, utan i stället med konsten och hur den och dess innehåll är utformad. Under den här processen kan fans forma en identitet med hjälp av verkets innehåll i stället för med idolens personlighet (Staiger,

2005, s. 90). En ytterligare viktig drivkraft ligger i det *personliga utrymme* som en fankultur möjliggör. Genom att delta i fankultur kan en person känna sig mindre hotad av den mer officiella eller goda smak som ligger hos icke-fans. Ett personligt utrymme skapas därmed hos fansen (Staiger, 2005, s. 90–91). Populära berättelser kan också fungera som en *idealisk framtid* för fansen. När fans tar in berättelser genom produkter eller till och med åker på event, konventioner och konserter, fungerar det som en pilgrimsfärd för deras spirituella sida och blir en sorts eskapism där de kan ta in en idealiserad och uppmuntrande bild av världen och med ännu mer emfas omslutas av säkerheten i att vara en del av en fangrupp (Staiger, 2005, s. 91).

Ett annat och mera beteendevetenskapligt perspektiv på filmpublikens motiv och drivkrafter har Torben Grodal (2009) som menar att människor söker sig till filmupplevelser baserat på kognitiva mekanismer för välbefinnande och hågkomst. Enligt Grodal skapas alla minnen med en typ av emotionell stämpel. Om en person exempelvis ser något som är orange och svart i naturen kopplar hans minne det till en tiger och därmed känslan av rädsla. Kanske kan det hävdas att förutsägbarheten i den här kognitiva minnesstrukturen utgör en källa till tillfredsställelse för den som gillar film, eftersom den aktiverar känslor som går att känna igen och sätta ord på. Enligt vår läsning kan det här tolka umgänget i en fankultur och förklara fansens drivkraft till att vara ett fan och engagera sig online.

Liksom Grodal har Daniel Yacavone (2016) ett kognitivt perspektiv på filmpublikens reaktioner och motiv men hans fokus är närmare kopplat till hur film produceras. Enligt Yacavone är iscensättningen förklarande för hur film förmedlar mening till publiken och hur de kan reagera på det de ser i film, och att det finns flera aspekter som lockar publiken. Yacavone menar att det finns en filmisk form som är medvetet skapad av filmskapare för att försöka väcka en förutbestämd känsla eller upplevelse hos publiken med audiovisuella och narrativa medel (Yacavone, 2016, s.166). Exempel på det kan vara att om en film vill väcka nostalgi hos publiken så kanske den använder äldre kända teman från tidigare filmer eller tar tillbaka en älskad karaktär som filmskaparna vet att fansen kommer att reagera positivt på. Fenomenet kan bidra till en drivkraft för fans att diskutera de narrativa och audiovisuella medlen och hitta igenkänning hos varandra i de känslor som väckts genom onlineforum.

## 1.5 Tidigare forskning

Daniela Treveri (2014) undersökte hur filmen och bion påverkade samhället i Rom under efterkrigstiden och lyfter fram den sociala dimensionen hos filmkonsumtionen med hjälp av enkätundersökningar. Det finns ett mönster som pekar att biovistelserna oftast var en social aktivitet och en gemenskap bland många av besökarna. Besökarna gick oftast aldrig ensamma utan med familj, vänner eller dejting till bio vilket bidrog till att vistelsen var en social aktivitet (Treveri, 2014, s.59). En fråga i enkäten var varför publik lockades till bion, och vid en de mest svarade kategorierna berättade intervjupersonerna att det antingen var på grund av skådespelarna eller genren (Treveri, 2014, s.60). Artikeln visar hur filmkonsumtion under 40-, 50- och 60-talet hade en sorts social dimension som kan relateras likt dagens filmkonsumtion och engagemang online då engagemanget kring film blir en social aktivitet.

Den sociala dimensionen lyfts även av Nur Ayuni Mohd Jenol och Nur Hafeeza Ahmad Pazil (2022) som undersökte delningskulturen hos k-pop fans. Studien undersökte framför allt hur fanskapet påverkar en individs egen talang, i och med att fans är med i olika fandoms och har någon sorts relation till k-pop-banden och artisterna. Författarna intervjuade åtta deltagare angående deras fanerfarenheter om k-pop fenomenet.

Författarna drog slutsatsen att delningskulturen bidrog till att fansen skapar en egen social roll i respektive fanbas i och med deras skapande av medier i olika fankretsar, och att fans inte är en passiv enhet (Mohd Jenol & Ahmad Pazil, 2022, s.9–10).

Delningskulturen behöver inte mena enbart till k-popkulturen, och kan i den här uppsatsens fall kopplas till fankulturer hos franchisefilmer.

Den teknologiska dimensionen som undersöks av Dan Golding (2021) fokuserar på användandet av Deepfake för att ta tillbaka döda eller yngre versioner av skådespelares karaktärer i franchisefilmer. Deepfake är en datorgenererad teknik som kan addera en persons ansikte på en helt annan individ. Exempel på det här i filmvärlden är när skådespelare som Carrie Fisher och Mark Hamills ansikte använts i *Star Wars*-filmer för att kunna skapa berättelser med deras yngre utseende som Leia och Luke. Golding skriver om hur digitala ansikten hör ihop med minnen och nostalgi hos publiken i moderna hollywoodfilmer med hjälp av modern återskapande teknologi. Golding nämner lämpliga exempel som *Star Wars* och *Blade Runner* filmserierna och beskriver

hur filmerna använder sig av tekniken för att återuppleva franchisefilmer och för att nå gamla och nya publik och hävdar att tekniken fungerar som en bro för att binda ihop det förflutna och nutiden hos publiken (Golding, 2021, s. 865). En social dimension kan därmed bli tydlig i form av fans egna minnen och nostalgiska kopplingar till skådespelare i franchisefilm, som skapar en generationsfråga bland fanbaser.

Nostalgi nämner även Zoë Anne Laks (2023) och skriver om fenomenet och hur det visar sig i samtida filmer. Författaren hänvisar till ett samtida uppsving av nostalgi i media och menar att många mediaskapare idag lutar sig mot nostalgi och med hjälp av remakes, historiska dramen, eller en nostalgisk estetik som färgar produktionen (Laks, 2023, s.413–415). Ett exempel är *Stranger Things* (Duffer, M & Duffer, R, 2016) som använder sig av en 80-talsestetik genom seriens gång. Författaren menar dock att den samtida nostalgiska estetiken är en förhöjd och generaliserad version av det förflutna som oftast är mer av en onåbar idyll än en tillbakablick på hur det var förr (Laks, 2023, s. 413–415). Oavsett kan den här nostalgiska estetiken fungera som något som binder samman fans i sociala grupper där deltagarna uppskattar umgänget som bygger på nostalgisk glädje.

Nostalgi är temat även för Frank Bosman (2023) men hans fokus är i tv-spelsvärlden. Idag finns en trend som kallas retro gaming eller game nostalgia. Författaren nämner att trenden har en koppling till remakes och reboots av gamla spel och förklarar hur många av spelkonsumenterna idag uppskattar äldre generationers spel. Författarna beskriver ett flertal olika modes om romantiseringen av tv-spel, framför allt beskriver han en spelnostalgi vilket han förklarar som spel som spelas av konsumenten för att väcka känslor och minnas tillbaka till en simplare tid, till exempel barndomen (Bosman, 2023, s. 36–37). Bosman drog slutsatsen att spelarna aldrig kommer sluta spela spel som får spelare att minnas tillbaka eller får dem att känna en nostalgisk längtan, och att idealiseringen av det förflutna kommer att finnas i varenda generation framöver (Bosman, 2023, s. 40–41). Den här sortens nostalgi kan översättas till filmvärlden och kan vara en drivande faktor till varför vissa ser franchisefilmer, då många av filmerna alltid har en sorts koppling i form av uppföljning eller föregångsberättelser. Folk som såg på *Star Wars* på bio 1977 kan ha den nostalgiska drivkraften att se för att sedan diskutera online om de nyare filmerna i filmserien.



Meningsskapande hos filmpubliken utforskas av Tomas Axelsson (2017) och diskuterar hur unga vuxna upplever film på ett spirituellt och emotionellt plan. Författaren undersöker hur den här gruppen av människor berörs av film och dess symboliska värden. Axelsson utgår från ett receptionsperspektiv och försöker med hjälp av olika begrepp förklara hur personer skapar mening för sig själva och världen runt om, efter att ha sett film. Axelsson drar slutsatsen att filmer är mer än nöje och att det kan skapa mening bland publiken i existentiella frågor (Axelsson, 2017, s.22). Slutsatsen kan vara en anledning till att fans väljer att vara ett fan och delta i fankulturen. Genom att uppleva franchisefilm kan fansen få känn av en större mening och syfte på både ett emotionellt och spirituellt plan.

## **2. Metod och material**

Avgörande för vårt metodval var att vi ville undersöka hur fansen om franchisefilmerna, och se vad som driver fans till engagemanget online, samt vad fansen gillar eller inte gillar med filmerna. Netnografi passade i och med det som en metod att kunna se och analysera hur samtalen och åsikterna såg ut hos användare på Reddit. Netnografi är en metod som undersöker onlinekulturer, likt etnografien som är mer fokuserad på den verkliga världens kulturer. Robert V. Kozinets (2011, s. 65) skriver att ett flertal vetenskapliga metoder och tekniker kunde kombineras med netnografi, vilket gör metoden till ett brett verktyg för att kunna samla in en stor variation av olika typer av data.

Diskussionstrådarna som undersöktes var arkiverade och inaktiva på Reddit. Det vill säga att moderatorerna har låst tråden och gjort det omöjligt för användare att kommentera på tråden. Författarna valde att se diskussionstrådarna som ett arkiv, snarare än som en pågående rörelse mellan användare och författarna själva i en online situation, vilket brukar vara en utgångspunkt för netnografiska studier (Berg, 2022, s. 173). Det betyder att författarna inte kunde fånga det sociala samspel som äger rum mellan användare i realtid, utan endast spår av ett samtal som ägde rum innan undersökningen genomfördes. Metoden kanske lika gärna kunde kallas en innehållsanalys eller en diskursanalys, det vill säga en undersökning med fokus på vilka argument som framförs i tråden eller på vilken samtalsordning som användare har. Den här typen av forskning undersöker existerande sociala fenomen som till exempel

franchisefilmer. Forskning har som intresse att öka kunskapen om gemenskaper i onlineforum som utgör en större helhet, samt för att kunna få fram en generalisering av kulturen. Kozinets hävdar att forskaren oftast är intresserad av kommunikationen mellan fansen för att det oftast visar en större bild av kulturen och relaterar till det sociala fenomenet med deras värderingar och beteende i helhet (Kozinets, 2011, s. 95).

## 2.1 Urval

### 2.1.1 Val av filmer

*The Lion King* är med i studien med anledning av att den är ett säkert och tydligt exempel på hur en modern Disney remake ser ut. I och med att filmen speglar originalet öppnar det upp till avläsning av vilka skillnader som filmen har gjort. Eftersom skillnaderna är rätt få sticker de ut i den här annars nästan identiska remaken. Det här öppnar upp till spekulation om varför förändringarna har gjorts. Premissen till att en remake produceras vilar på att publiken ska ha en tidigare koppling till filmen. Det finns en medvetenhet om filmen i det allmänna minnet. Det finns alltså en stor marknad för merchandise kopplat till filmen, vilket kan bidra till skapandet av en fankultur omkring den. På grund av det kan det anses ett rimligt forskningsobjekt med tanke på ämnet.

Filmen är producerad av Walt Disney Studios Motion Pictures som är ett av världens absolut största medieföretag. Eftersom Disney är ett företag med stort kommersiellt fokus ligger det i deras intresse att skapa produkter i form av t-shirts, leksaker, uppföljare och remakes som kan generera vinst.

Valet av att studera fansens diskussioner om *Star Wars: Episode IX* kan ge uppsatsen goda förutsättningar för att studera vad som driver fans att se eller inte se franchisefilmer. Filmen har, som tidigare benämnt, en delad åsikt från publik och kritiker och det finns flertal diskussionstrådar online om filmen och personers olika åsikter. *Star Wars* föregångartrilogin väckte mycket kritik bland publik och kritiker när filmerna släpptes 1999–2005, och uppföljartrilogin har även den mött liknande omständigheter från publiken och kritiker. *Star Wars* fanbasen har en mängd och följare och har en lång och intressant historia, vilket gör valet av film en intressant ingång till metod men även en insyn till *Star Wars* fanbasen. I och med att *Star Wars* franchise ägs av The Walt Disney Company blev även filmen en intressant insyn i Disney och deras ägande av franchiser. Disney är ett företag med flera olika franchise och titlar,

vilket skapade en intressant fråga om hur företaget lockade sin publik att vilja konsumera deras produkter.

Det finns ingen större baktanke med kombinationen av de här två filmerna som har undersökts annat än att filmerna kom ut samma år av ett och samma företag. Det fanns även en poäng i att filmerna är fortsättningar på en redan etablerad franchise.

### **2.1.2 Val av onlineforum och inlägg**

Reddit är en webbplats och diskussionsforum grundat 2005. Valet att utgå från Reddit i den här uppsatsen grundar sig i populariteten av forumet. Det är ett forum som har ett brett omfång och modereras av användare för ett försök att skapa en säkrare miljö för fans att vistas i. Vem som helst som har ett konto kan skapa inlägg i flertal communities, som kallas för subreddit och skrivs med ett r/ innan namnet på tråden. Ett exempel på subreddit är r/starwars, r/lionking eller r/movies där Reddit-användare kan diskutera och skapa diskussionstrådar relevanta för subreddits innehåll. Inläggen kan bli uppröstade eller nedröstade av andra användare, vilket påverkar vilka inlägg som blir populärare och synligare. Reddit är en annorlunda internetdestination jämfört med andra sociala medier som Instagram och Facebook där individer oftast känner varandra både offline och online. Reddit fungerar som ett ställe där användaren är mer anonym och är nästan som en internetturist som hoppar till flera olika subreddit och tar del i diskussioner och information (Panek, 2021, s. 111).

Urvalet av subreddit och kommentarer skedde genom att hitta populära diskussionstrådar på subreddit som r/starwars, r/movies och r/lionking med större mängder kommentarer. Valet av subreddit var en konsekvens av att vi sorterade sökningen till att hitta diskussionstrådar som innehöll mest antal kommentarer från användare. De hittades med hjälp av hemsidans allmänna sökfunktion då vi sökte efter titeln på både exempelfilmerna för att hitta lämpliga diskussionstrådar. Därefter användes Reddits filterfunktion som kallas för sort by best inuti på diskussionstrådarna för att hitta kommentarer och funktionen genererade dem som hade mest upvotes, plus minst downvotes. Det vill säga kommentarer som hade fått mest positiva reaktioner men även minst negativa reaktioner från användare. En samling på 300 seriösa kommentarer från, tre subreddit och fyra olika diskussionstrådar skapades med utgångspunkt från vardera exempelfilm och kategoriserades sedan i kategorier som kunde visa vad som

drev användarna till att engagera sig online franchisefilmen. Med seriösa kommentarer menas det kommentarer från användare som har poänger värt att diskutera och med uppenbart stoff för att engagera sig i debatt med. De har ett innehåll som är mer utförligt skrivna där användare beskriver och motiverar bland annat och därmed öppna för att analyseras, jämfört med kommentarer som är enstaka ord eller meningar som inte visar användarens åsikter och motivering till filmerna.

## 2.2 Genomförande

För att hitta relevanta subreddit till franchisefilmerna användes filmexemplens titlar till sökord och vi letade efter specifika diskussionstrådar gällande filmerna. Sedan samlades kommentarerna ihop från diskussionstrådarna för att kunna analysera den.

Informationen från kommentarerna presenterades i form av bland annat utdrag från diskussioner och kategoriserande teman som kommentarerna och kommunikationen bland användare innehöll. Undersökningen avslutades med en sammanfattande utvärdering av de slutsatser författarna drog utifrån informationen som analyserades. Tanken var att kommentarerna skulle kategoriseras i olika typer av drivkrafter och motivationer till varför fansen engagerade online. Till exempel kunde en drivkraft hos vissa användare vara hur produktionsaspekten drev dem, medan hos andra kanske fanns en nostalgisk drivkraft för varför fansen gillade eller ogillade franchisefilmen. Med hjälp av kategorierna presenterades studiens kvalitativa data gällande drivkrafterna och motivationen hos användare till att engagera sig online om franchisefilmen.

I den netnografiska undersökning analyserades totalt 300 kommentarer, två subreddit per franchisefilm. En subreddit vid namn r/movies, som innehöll diskussioner om båda filmerna, en annan vid namn r/starwars, samt en tredje vid namn r/lionking.

Diskussionstrådarna med de kommentarer som användes sågs på som arkiv av information, och inte som pågående diskussioner, det fanns inget deltagande element i metoden. Kommentarererna grovsorterades sedan ut i kategorier som beskriver innehållet:

- Produktionsaspekter
- Kritik mot Disney
- Minnen och nostalgi

Kommentarernas analyserades och identifierade olika kategorier där kommentarerna mer eller mindre passar in. Några kommentarer passade in på mer än bara en kategori

och därför delades dem här kommentarerna in i flera kategorier. Kategorierna var olika drivkrafter och motivationsfaktorer till varför publiken gillade eller inte gillade filmen, vilket kunde visa vad som drev användarna till att engagera sig online om respektive franchisefilm. Utifrån dem här stegen kunde författarna i slutändan forma ett sammanfattande resultat av det som visades på Reddit.

### **2.3 Sortering av material**

Till sortering av material har författarna använt sig av tre riktlinjer utifrån Jens Renstam och David Wästerfors i ett kapitel från *Handbok i kvalitativa metoder* (2022).

Tillvägagångssätten är att sortera empirin, reducera empirin och att argumentera för tesen med stöd av empirin (Rensam & Wästerfors, 2022, s. 220). Sorteringen av empirin skedde i form av att välja ut teman som kommentarerna innehöll, som kunde visa drivkraften till att vilja engagera sig online. Efter att ha renskrivit och analyserat kommentarerna beslöts det att tre huvudteman fanns i diskussionstrådarna, vilket var: produktionsaspekter, kritik mot Disney och minne och nostalgi. Tre av dem var centrala drivkraftsteman som diskussionstrådarna innehöll. Kommentarer som inte mötte aspekterna, eller som var en minoritet, reducerades bort för att behålla ett mer koncentrerat fokus på teman som var fler i mängden. Mycket av det som reducerades bort var enstaka humoristiska kommentarer som inte innehöll en komplex analysförmåga relevant till studien, eller en aspekt som tillhörde minoriteten av drivkrafterna och inte uttrycktes i lika stora mängder som de andra aspekterna. De tre teman vi valde ut kunde sedan kopplas till teori och tidigare forskning som kunde stärka och gynna författarnas tes, och som författarna ansedde presenterade diskussionstrådarna bäst.

### **2.4 Metodkritik**

Till varje vetenskaplig studie tillkommer det ett metodkritiskt perspektiv på det hela. Eftersom en netnografi utfördes online på diverse onlineforum fanns det oftast inget sätt att veta vem som låg bakom de olika kommentarerna. Det var även svårt att fastställa de olika grupper som presenterade sina åsikter online. Det fanns inget sätt att veta vilken del av befolkningen som behandlades eller vilken som var den mest prominenta gruppen vars data användes. Annat som togs i beaktning var att en anonym användare med hjälp

av hens anonymitet som sköld kunde välja hur hen ville att hen skulle uppfattas, vilket kunde förändra resultatet. Det påpekades av Martin Berg i ett kapitel ur *Handbok i kvalitativa metoder* (2022, s. 170).

En annan kritik mot själva valet av redditrådarna är att varje subreddit har moderatorer och specifika riktlinjer som följs. I det här fallet kan moderatorer ha valt att ta bort kommentarer som inte följer riktlinjerna, vilket kan resultera i att viktiga kommentarer, som till exempel är kritiska och fientliga, inte dyker upp i resultatdelen. Det här kan göra att det blir svårt att få en övergripande ton om hur användare behandlar och interagerar med varandra online, som bör hållas i åtanke. En annan kritisk aspekt som är viktig att påpeka är att valet av kommentarer i den här forskningen består av författarnas individuella val när det kom till att bedöma vilka kommentarer som var seriösa och inte seriösa.

## **2.5 Etik**

De etiska utmaningarna med att utföra en netnografi uppstod när det kom till forskning gällande diskussioner online. Diskussionstrådarna var visserligen synliga och offentliga, men användarna som hade uttryckt sina åsikter visste inte om att de blev analyserade och presenterade i forskning. Det skriver Berg (2022, s. 179) som menar att information som publiceras online publiceras med vetskap om att den kan läsas av andra, även om en inte vet av vem. Valet att inte inkludera Redditanvändarnas namn var ett beslut för att medvetet försöka anonymisera användarna. På grund av det här benämndes kommentarernas författare med alias som Användare A, Användare B, Användare C till exempel, för att undvika att av misstag avslöja deltagarnas användarnamn på diskussionstrådarna och utgår i en alfabetisk ordning.

## **2.6 Samarbetet**

Uppsatsens grund har vilat hos författarnas förmåga att samarbeta och skriva i par. Från första början har det varit en jämn fördelning av vem som skriver vad. I stort sett har forskningen skett tillsammans på plats i Högskolan Dalarnas egna lokaler och samarbetet har varit välfungerande då det dagligen har arbetats och forskats. I början bestämdes det att båda författare tar varsin film att skriva om, samt analyserar onlinetrådarna relaterat till den. En tog *Star Wars* och den andra tog *The Lion King*. I och med det har det blivit att författaren har ett eget ansvar om enskild vald film, vilket

har gjort att författarna har behövt formulera en gemensam sammanfattning om både filmerna i resultatet och slutsatskapitlet. Under större delen av perioden har vi varit tillsammans och skrivit på plats. En vecka under perioden skrevs på distans, en av författarna i Hamburg och den andra i Falun. Uppsatsskrivandet har fungerat även när arbetet har skett separat. Med hjälp av digitala kommunikationstjänster har författarna kommunicerat dagligen och kunnat fortsätta med arbetet. I helhet har perioden bestått av ett välfungerande partnerskap och samarbete.

### **3. Resultat**

#### **3.1 Föremål för förhandling**

Ett första intryck från den netnografiska studien var att franchisefilmerna blev till ett föremål för förhandling, snarare än som färdiga produkter som fans kunde ta till sig eller avvisa. Användare som uttryckte åsikter om respektive filmer, oavsett om det var positivt eller negativt, bidrog till en större del av ett gemensamt samtal i diskussionstrådarna. Exempel på det här fanns i en passage i r/movies om *Star Wars: Episode IX* där användare A ifrågasätter det kreativa beslutet att låta karaktären Rey använda en vanlig ljussabel och inte en dubbelbladad ljussabel.

From the beginning of the trilogy Rey has been better off with bo staff than any other weapon. So then when she finally makes her own lightsaber, WHY wouldn't it be double-ended? That's how she's been most comfortable all along! It feels like such a betrayal not to payoff Rey-with-her-bo-staff with a Rey-with-her-bo-staff-lightsaber [...] (Användare A, 2019).

Användare B flikar in och refererar till en scen i filmen där karaktären i form av en kort drömliknande sekvens faktiskt har det och håller med A i sakfrågan om att det skulle ha varit standarden för karaktären. Då svarade användare C med att skriva att det är en cool men irrelevant scen att ens ha med i filmen vilket gjorde att användare D reagerade med att ifrågasätta varför scenen är irrelevant och gav hens argument till vad den bidrar med. Användare C svarade därmed på motreaktionerna ifrån ett antal användare men det höll sig till den respektfulla tonen och inga på hoppningar skedde. I stället skedde det bara genuina funderingar om varför användare C tycker det och det blev aldrig något fientligt för att användare tyckte olikt. Intrycket från var att trådarna är generellt respektfulla och av kommentarerna blir det aldrig några riktiga konflikter mellan användarna, trots olika

åsikter och perspektiv. I stället syntes det en mer respektfull ton där användare kommer med ens egna kritik, förklaringar och synpunkter, med ytterst få tillfällen där någon användare hoppar på och kritiserar andras åsikter.

I en annan tråd som är centrerad runt *The Lion King* hävdar användare E att hen anser att filmen trots allt var bra och att den nya mörkare tonen kändes passande. Hen påpekar att hen inser att det här inte verkar vara konsensus i tråden och hävdar att det finns en viss blodtörst i kritiken mot filmen. Användare F ifrågasätter det och tar upp olika aspekter av filmer som exempel på hur omöjligt det är att remaken är bättre än originalet. Användare G berättar att hen kände motsatsen mot användare E men i stället för att ifrågasätta åsikterna frågar hen om vad i filmen som resonerade med användare E.

The movie was really good. The visuals were stunning and the new voice cast was excellent. I like the darker and more serious tone they took with Scar and the hyenas; it felt a little bit more mature. But I'm going to be on my way, because everyone in this thread is chomping for blood (Användare E, 2020).

I den här diskussionen kunde det uppfattas en tyst överenskommelse mellan deltagarna om att prata sak i stället för person. Interaktionen mellan deltagarna var i detta avseende en förhandling där utfallet kan ses som en kompromiss snarare än en positionering.

Användare H riktar en lång kritik mot *Star Wars: Episode IX*. Kritiken riktas mot hur hen anser att filmen inte vågar ta risker och att den innehåller ett flertal stunder där den spelar på publikens känslor för att sedan underminera det. Hen nämner tre specifika stunder i filmen där filmen ger publiken uppfattningen att karaktären är död eller förlorad men för att sedan visa att de faktiskt överlevde, vilket användare H tycker var inkonsekvent och menade att filmen hade ett flertal missade möjligheter till en bättre berättelse. Det här höll användare I med om och förklarade att det är ett typiskt drag hos regissören J.J. Abrams och flikade in med saker som hen hellre hade velat se i den här filmen och dess föregångare. Användare J svarade att när hen såg att Chewbacca dog upplevde hen en skrämmande och mörk känsla som sedan kändes billigt när det visade att karaktären ej dog, vilket användare J tyckte var ett billigt knep för att tillfredsställa fansen. Ett flertal användare uttryckte stöd och höll med kritiken och visade inget. En sorts motreaktion kom när användare K skriver att hen förstår användare H och hens



kritik men att enligt hen själv tyckte hen att det inte förstörde upplevelsen och att i slutändan allt kändes som en underhållande *Star Wars* film. Användare K fick respons i form av att andra kunde hålla med vad hen sa men det framkom inga påhopp kring hens annorlunda tolkning och åsikt jämfört med användare H:s ursprungliga kommentar som riktade kritik. Ett synsätt som påvisar på en känsla av att fans har vissa rättigheter som franchiseen bör ha i tanke. Olika variationer av åsikter om franchisefilmerna möttes med argument, debatter och förståelser. Diskussionerna utgör exempel på hur det här blir en samlingsplats för debatterande människor som håller demokratiska samtal. Författarna tolkade det som att fansen inte godtog produkten som serverades till dem, och har bilden av att i deras funktion som fans har de en rätt att ingå i en förhandling om produktionens slutresultat.

Användarna i diskussionstrådarna presenterade egna förslag till hur filmerna kunde förbättras. De olika förslagen lades upp som faktiska möjliga ändringar snarare än kommentarer till den färdiga versionen. Användare L kunde skriva att hen tycker att de animerade modellerna ser estetiskt bra ut i *The Lion King* men att hen lika gärna kan gå till en djurpark om hen vill se realistiska djur. Användare M svarar på det här med ett medhållande uttryck om att filmen känns själlös. En kritik mot ett av de allra mest grundläggande kreativa valen som gjordes för den nya versionen av filmen.

Iakttagelserna kan antingen ha varit en konsekvens av att diskussionstrådarna var modererade och att oschyssta kommentarer raderats och ej syntes. När det väl syntes kommentarer där användare ifrågasätter och kritiserar andra användares åsikter möttes det oftast av ett motstånd i form av nedröstningar av andra användare eller kommentarer som i sin tur kritiserar agerandet och utformningen av kritiken som upplevs irrationell.

### **3.2 Kritik mot Disney**

Det kunde även ses hur diskussionstrådarna hade vissa gemensamma drag när det kom till drivkraften att kommentera och engagera sig online. Kommentarer med en kritisk ställning till filmbolagen var väldigt förekommande, i det här fallet mot Disney.

I hate to take pleasure in a film getting panned, but I'm so happy seeing these reviews. I was getting so tired of the lazy remakes Disney have been pushing the last few years, but they were making so much money from them, that they didn't

need to worry about what some random person on the internet thinks (Användare M, 2019)

My only major complain isn't even entirely about this movie: it's about episode 8 as well. Disney majorly fucked up having different writers/directors for all the movies, because it's obvious that JJ had a vision, and that vision was pretty good overall [...] (Användare N, 2019).

Kommentarer likt den här hade oftast en kritik mot Disney och deras producenter. Användarna riktar en pik mot deras hantering av franchisen och det finns en trend av att ifrågasätta motiv bakom valen i filmerna. Användare kunde skriva att de inte förstår anledningen till att Disney vill producera en remake när ursprungsverket redan är perfekt. I och med det skapades det kritiska synvinklar som menade att det i slutändan bara är en enkel väg för Disney att tjäna pengar. En del användare menade att Disney bör lyssna på fansen och ta i beaktning vad deras synpunkter är om karaktärer, berättelser och annat relaterat till innehållet. Användarna uttryckte vad de ansåg Disney kunde ha gjort annorlunda och vad de hade velat se i dem nya filmerna. Användarna argumenterade oftast med en sorts specificerad fankunskap för sin fördel i sakfrågan. Den här kritiska inställning som upplevdes i undersökningen skapade ett intressant perspektiv på fansen ställning mot storbolagen.

Det kunde ske att vissa användare inte höll samma åsikter som hens medmänniskor i forumet, men det resulterade aldrig i en stöttande ton mot Disney, utan snarare ett skiftande i kritikens fokus, vilket förde diskussionen framåt. Användarna kunde lyfta fram delar av filmerna de gillade och ansågs gjordes bra, men det blev oftast inte någon klapp på axeln till Disney, däremot kunde det komma med beröm riktat mot animatörer som arbetade med filmen, men som en separat enhet från Disney. Användare O säger angående *The Lion King* att hen endast såg filmen för att stötta de överarbetade animatörerna, men att hen hellre sitter hemma och ser originalet från 1994. Användare P håller med och säger att animationen och musiken är bra, men att allt annat är mediokert. Användarna berömde oftast inte Disney när det kom till positiva aspekter jämfört med hur ofta det kom till negativa aspekter. Den här iakttagelsen synliggjorde en kontrast mellan Disney och fansen.

Den här kontrasten mellan fans och Disney visades när användare Q tyckte att *Star*

*Wars* filmen inte nådde upp hans förväntningar och ansåg att hela arvet av franchisen blivit smutskastad och utbytt mot vad hen kallar för kapitalistisk nostalgi. Användare R hakar på och svarar med att hen är överraskad att Disney inte valde att ha med en annan specifik karaktär från en spin-off serie för att tjäna intäkter på produkter relaterat till filmen och distributionen. Användare S frågade vad som skiljer kapitalistisk nostalgi från nostalgi, vilket användare Q sedan svarade med att nostalgi inte behöver vara cyniskt men att kapitalism handlar enbart om att tjäna pengar och är helt och hållet cyniskt. I det här syns en intressant konversation mellan användare och deras kritiska inställning mot Disneys hanterande av franchisen. Här upplever fans att företaget har smutskastat franchisen. Det kan även finnas en särskild fokus på nostalgi och en intressant kritik mot hur det används i filmen.

### **3.3 Minne och nostalgi**

Ett ytterligare intressant mönster var hur användarna brukade sitt personliga minne relaterat till franchisefilmerna. Flertal kommentarer i form av både kritik och beröm rörde ämnet relaterat till tidigare erfarenheter av franchisefilmerna.

Once you get over how real it all looks. There isn't much else in the movie to like or be impressed with. The songs are not as good as the original, the movie is not fun, and instead of calling Pumbaa a pig they call him chubby. It really took away the justified outrage he had in the original. All in all this movie sucked (Användare T, 2019).

Användare U (2019) skrev: "Yodas's theme while Luke raises his ship out of the water I cried a little". Användarnas minne kunde på ett visst sätt vara ett verktyg som användarna kunde utnyttja för att uttrycka ens åsikter och känslor i diskussionstrådarna. Användarna kunde mena att tidigare inslag i franchisen gjorde något på rätt sätt och att det nyare inslaget inte gör det. Det gav ett intryck av att användarna jämförde med tidigare verk för att kunna sätta en åsikt och betyg, och därmed avgöra om de nyare filmerna når upp till den standard som många fans har satt på franchisen på grund av de starka nostalgiska känslorna som fans hyser mot de tidigare filmerna i franchisen.

Flertal av kommentarerna var i form av att användarna skriver vad ursprungsfilmerna gör bättre för att sedan lägga den nyare filmen emot den och jämföra skillnaderna mellan

filmerna och varför den nyare är det sämre verket, vilket verkar vara den mer vanliga åsikten. En intressant aspekt om hur fansen brukar minnet för att rättfärdiga och argumentera för det de anser är det rätta.

Det gick även att finna en särskild nostalgibaserad företagskritik när användare upptäcker hur en nostalgisk känsla ibland fångar användarna. Möjligheten att kunna kommentera hur de nya filmerna gör referenser och paralleller till tidigare scener och teman från äldre verk i franchisen speglades i trådarna. Det kunde speglas i form av kritik mot företagen, då en del av kommentarerna uttrycker känslan av att referenser och paralleller bara är billiga knep för att tillfredsställa fans, medan andra visade en beundran och tillfredsställelse att kunna nostalgiskt reflektera och minnas. Bland de mer positiva nostalgiska kommentarerna kunde det anas en aspekt av tillfredsställelse hos användarna, en aspekt som kunde likna katarsis.

Personally I loved the movie. It made me laugh, it made me cry, I had a really good time. Some scenes were better than in the original (young Simba and Nala in the elephant cemetery) and some were worse (Be Prepared song) but I don't think you're going there with the right mindset if you're going to be disappointed when it doesn't match the original. I was curious with how they'd adapt and was generally happy with the movie (Användare V, 2020).

Kommentarerna i stilen av nostalgiska diskussioner om minnen från tidigare verk visade hur användarna delade med sig av en sorts personlig katarsisupplevelse. Användare som kommenterade referenser och paralleller till tidigare verk, som ett av citatexemplen, förtydligade aspekten för författarna och öppnade upp ett större perspektiv hos fansens användande av minnet för tillfredsställelse. Användare W på r/starwars skriver att scenen där Han Solo levererar sin ikoniska "I know" nästan fick hen att bryta ihop. Användaren förklarar sedan att hen såg filmen med sin far. Kommentaren fick svar från andra användare, bland andra användare X som svarade med att scenen var hens favoritscen och att det fanns solklara paralleller till en av ursprungsfilmerna. En annan användare kunde sedan flika in och dela med sig av en personlig upplevelse från filmen då hen uttryckte önskan att kunna se filmen hans bortgångna far och att hen grät efter filmen över hur den är den sista i Skywalkersagan. Som svar på Användare W kunde en annan användare skriva och berätta en liknande upplevelse då hen också hade förlorat sin far nyligen och att hens far är en stor anledning till att hen idag är ett *Star Wars* fan.

Det mer kritiska synsättet som uppstod i form av nostalgiska diskussioner kunde vara ifrågasättande om varför det behövs produceras nyare filmer i som uppföljare eller remakes. Det finns en uppfattning om att originalverken i franchiserna är ett ouppnåeligt ideal som inte ens bör försökas att nå, utan ska respekteras. Användare Y (2019) säger: "Honestly, it's impossible to improve on the perfection that is the original Lion King film. It was foolish to even try, but as long as it makes money, right Disney?". Användare Z svarar på det här genom att uttrycka en hoppfullhet om framtiden där Disney kan vara mer risktagande i sina produktioner som ett resultat av kritiken från fans som Användare Y. De användarna som har det här synsättet ser de nya filmerna i franchiserna som principiellt underlägsna och med en nostalgikritisk vinkel mot Disney. Det här är ett perspektiv som visar de många olika plan hos fansens användande av minnet när det kommer till bedömning av film.

### 3.4 Kunskapssamlade

En intressant aspekt som upplevdes genom att läsa diskussionstrådarna var hur användare brukade kunskap om franchisefilmerna. Användare kunde exempelvis fråga varför gjorde filmskaparna de här valen? eller varför gör karaktären det här? Då kunde andra användare besvara frågorna med kompletterande kunskap. Användaren kunde komma med bakomliggande skäl och spekulationer till varför filmen blev som den blev. Exempel på det här syns i r/movies angående *Star Wars: Episode IX* där användare Å berättar om hans stora kritik mot hanteringen av trilogin i beslutet om regissörer. Användare Å skriver att Disney klantade till det genom att anställa olika regissörer för varje film och att det nu verkade som att trilogin inte hade en enhetlig vision. Användare Ä svarade med att hen fullständigt håller med vad Å skriver om trots att hen faktiskt tyckte om den förra episoden i filmserien. En åsikt som liknade många andra användare i tråden. Användare Ö flikade sedan in och förklarade att det egentligen var tänkt att en tredje regissör skulle regissera en episod i trilogin, men att hen hoppade av projektet. Användaren avslutade med att säga att den dock håller med Å i frågan om att trilogin inte var sammansvetsad. Motreaktion kom i form av att en annan användare frågade om det egentligen är regissören som ska stå till svars eller om det är hos manusförfattare ansvaret ligger. Användare Ö svarade då tillbaka och förklarade att den förra regissören både skrev och regisserade förra episoden och att kritiken ändå bör

riktas mot Disney. Användaren svarade då med en gladare ton och förklarade att hen inte visste att det var fallet. Den här typen av diskussioner öppnade upp ögonen hos författarna om hur användarna kompletterade varandras frågor och åsikter med egen kunskap kring franchisefilmen och produktionen.

En liknande diskussion på samma subreddit var när Användare AA uttryckte förvirrat om en specifik scen i *Star Wars: Episode IX*. Användaren AA frågade vad hela scenen i slutet av filmen med karaktärerna Lando och Jannah innebar och att hen inte kunde begripa vad scenen försökte berätta. Användare BB försökte förklara scenen med att spekulera om karaktärerna och använde fankunskap från andra *Star Wars* medier för att försöka skapa en sorts förklaring. Användare CC försökte tyda på att hela scenen var en metod av Disney för att etablera en framtida spin-off film eller tv-serie med dem här karaktärer i fronten, där även andra användare även var med på noten. Till slut uttryckte användare DD att i en tidigare version av filmen var det tänkt att karaktärerna skulle vara en far och dotter men att det i slutändan inte blev det. Samtalen med varandra blev en sorts spekulering och teorier om vad scenen betydde där användare bidrog med egna uppfattningar och kunskaper kring ämnet vilket skapade en enda stor bubbla av kunskap och spekulationer som efterfrågades.

Användare kunde även flika in på andra ämnen som till exempel kritik mot företaget bakom filmen. I observationerna kunde användare skriva att Disney inte har en aning om vad karaktärer egentligen står för och att deras tolkning på karaktären är orimlig, eller att det inte finns en anledning att den här karaktären ska få ett nyskrivet sångnummer i remaken. Användarna kunde exempelvis hävda att karaktären i de nyare filmerna är olik i personlighet än vad den har varit i tidigare filmer, och att den nya presentationen av karaktären är helt ologisk för berättelsen. Användare kunde även skriva att det är en självklarhet att filmen blev som den blev utifrån att förra *Star Wars*- filmen är dålig, eller att oavsett om *The Lion King* är dålig jämfört med ursprungsfilmerna måste ändå den teknologiska aspekten i filmen berömmas. Det kunde därmed ses hur användare som uttryckte liknande åsikter antogs vara konsensusen av majoriteten av fanbasen då användares svar aldrig verkade ge sig in och argumentera emot åsikten. I stället svarade oftast användare med att de håller med om åsikten eller nämnde en annan aspekt som startade en ny diskussion. Bland diskussionerna kunde det ses hur användarna ifrågasatte Disneys beslut och kunde

mena att de vet vem karaktären är och vad den står för och att Disney inte gör det.

#### **4. Slutsats och slutdiskussion**

Utifrån att ha analyserat diskussionstrådarna på Reddit handlar det här kapitlet om slutsatser som kan dras från kommentarerna som analyserats. Informationen som samlats in kommer att presenteras nedan i form av kategoriserade teman som summerar fansens drivkrafter till att vilja engagera om franchisefilm online. Vad kan drivkrafterna visa om fansens drivkrafter till online engagemang, och vad säger det om film som social praktik?

##### **4.1 En tolerant mötesplats som driver engagemang**

Ett huvudintryck från undersökningen är att fansens interaktion i online diskussionerna präglas av tolerans och respekt. I stort sett leder diskussionerna aldrig till något elakt, och de håller en respektfull och samlad ton. På det här viset kan fansens interaktion på forumet ses som ett uttryck för det Jenkins (2006) kallar grassroot communities. Det är en miljö där diskussionerna är fulla av svar från kunniga individer som inte är rädda att dela med sig av sina åsikter, oavsett om de är kontroversiella eller inte. Här är även ett exempel på Jenkins konvergensteori, då användare gärna deltar i diskussioner för att dela med kunskap till andra medlemmar, som sedan delar med sig av sin kunskap. Användare som är deltar i de här diskussionstrådarna kompletterar varandra och skapar den kollektiva intelligensen som Jenkins presenterar i sin konvergensteori.

Delningsprocessen visar sig vara kumulativ på det sättet att alla bidragande användare är medskapare till den gemensamma intelligens som byggs på forumet. På grund av det kan det ses hur delningskulturen genererar ett demokratiskt samtal eftersom ingen vill missa den kunskap som andra har publicerat och bidragit med till den kollektiva kunskapen. Det som sägs blir viktigare än vem som säger det. Som tidigare nämnt kan det här vara en konsekvens av modereringen på diskussionstrådarna, som är värt att ha i åtanke. Om modereringen inte hade funnits hade kanske resultatet varit annorlunda. Diskussionstrådarna visade sig vara ett tydligt exempel på Jenkins delningskultur. Användare på Reddit nöjer sig inte med att se på en film utan måste känna sig delaktig i filmens skapande. Det här är särskilt förekommande i Star Wars-trådarna, där medlemmarna ofta påpekar de kreativa val som gjorts i filmen och hänvisar till ett val

som användaren kommit på själv som hen menar är en bättre lösning. Möjligheten för fans att vara delaktiga och aktiva kring franchisefilm bidrar till den demokratiska aspekten som i tidigare epoker inte varit möjligt. Förmågan att kunna tycka till, skapa, diskutera och kritisera visar på hur fans kan förhandla angående film enklare och vara en drivande kraft till att göra förändring. Jämförelsevis mot förut då den här sortens förhandling var begränsad i och med att onlineforum ej fanns. Fansen som enligt Jenol och Pazil (2022) inte är en passiv enhet, och som i stället skapar egna sociala roller i sina fanbaser med deras engagemang och olika typer av skapande.

De olika typer av fanprat som beskriver beteendet hos fan som Staiger (2005) skriver om kan kopplas till det som analyserats inom diskussionstrådarna. Fans kommenterar först och främst sina egna upplevelser och åsikter om franchisefilmen, ett sätt för dem att kunna ventilera och yttra sig och kommentarerna är i form av spekulationer kring filmerna. Spekulationer kan vara i form av vad filmerna planerar att sätta upp för berättelser i framtiden, som spin-offs, eller är spekulationen handlande om anledningar och orsaker produktionen valde att gå till väga med ett kreativt beslut som syntes i filmen. Igenkänningspratet visas också i form av memes och skämtsamma referenser till franchisefilm. En del användare kommenterar enskilda referenser i form av dialoger från filmerna, eller egenskapade internskämt som användare med nog insatt fakta förstår och kan tycka det som underhållande. Det här blir sätt för insatta fans att se vilka som de anser är äkta fans och vilka som inte passar in i den beskrivningen. Det går generellt att uttyda en vi- och- de-känsla i kommentarerna, som att användarna i forumet tillsammans utgör en grupp bara genom egenskapen att vara ett fan. De är en sluten enhet som inte kan blandas ihop med dem genomsnittliga tittare som forumet och de äkta fansen ser som icke-frälsta. Den officiella kulturen i form av kritiker och icke-fans innebär en separat grupp människor som inte kan beblandas med fansen.

#### **4.2 Kritik mot Disney är en källa för engagemang**

Ett tydligt tema som uppmärksammas i diskussionstrådarna är att de fungerar som en plats där fans kan rikta kritik mot filmbolagen, i den här uppsatsen framför allt mot Disney. Disney fungerar som en måltavla för fansens motvilja eftersom de uppfattar bolaget som cyniskt och ointresserat av det slags kunskaper och erfarenheter de själva besitter som fans. Fansens vi-skapande förutsätter en sorts yttre fiende som inte



respekterar deras kunnande och auktoritet. Det här särskilt tydligt i diskussioner som handlade om hur Disney gör remakes på deras gamla berättelser. Fansen i vår undersökning ansåg att bolaget ensidigt prioriterar ekonomisk vinst före kvalitet och omtanke franshisen.

Diskussionstrådarna används flitigt av användare för att kritisera Disney och yttra sig om vad som gick fel och hur det kunde gjorts bättre. Diskussionstrådarna fungerar som en konsumentaktivism bas, vilket kan kopplas till det Staiger (2005) nämnde om att Charles Dickens uppenbarligen läste fans egna idéer om framtida berättelser och kritik för att skapa nya verk med fansens synpunkter. Diskussionstrådarna fungera som en plats där fans kan forma framtida verk med hjälp av feedback. Forumen skapar en sorts gemensam röst som analyserar och diskuterar om hur franchisefilmen borde ha hanterats. I och med att det finns ett sådant stort antal fans på diskussionstrådarna som har framfört kritik mot Disney som storföretag kan Jenkins tankar gällande grassroot communities beskriva aktiviteterna fansen utgör. Eftersom en stor mängd fans samlade sin kunskap om film och kritik mot utförandet av filmerna kan det visa deras samlade ansträngningar om att nå upp till de personer med makt för att nå den förändring som de hoppas på. Fans samlade ansträngningar kan däremot även ha motsatt effekt än den önskade, eftersom kontroversiella idéer kan skapa stora mängder uppmärksamhet i diskussionsforum kan det leda till gratis marknadsföring för produktionen. Det blir som ett resultat av delningskulturen som finns i den moderna mediascenen och det aktiva intresset av film som den sprungit ur.

Bland fansen kommentarer på diskussionstrådarna finns det en kritisk inställning mot Disney och hur de enbart gör filmer för att tjäna pengar. Fans tror att företaget producerar filmer som är tänkt att väcka och spela på fansens nostalgiska känslor. Vissa fans uppskattar Disneys beslut att framhäva det bekanta i franchisefilmen och uppfylla behoven hos fansen, medan andra tycker det är en billig och icke-kreativ metod för att gynna en ekonomisk vinst. Fankulturer kan då hamna i konflikt med den officiella kulturen, till exempel produktionsbolag som Disney eller filmkritiker och akademiker. Fansen har en uppfattning om att de själva vet vad som faktiskt hade blivit bäst. Fansen är medvetna om att Disney vill gå ekonomisk vinst och därför kan dem se genom Disneys motiv bakom producerandet av nya filmer. Det här har upptäckts i och med fansens aktiva deltagande online och kunskapen de innehar. Fansen och Disney kan

därmed ha en olöst konflikt mellan varandra. Givetvis finns det även fans som inte har den här kritiska synen mot Disney och fokuserar då i stället engagemanget på något annat i diskussionstrådarna.

På det stora hela är en medkännande ton alltid närvarande i samtalet. I de trådar som har undersökts finns det nästan en konsensus om de delarna av filmerna som presenteras som dåliga. I stället för att säga emot och argumentera, finner fans svar som håller med den ursprungliga kommentaren för att sedan bygga vidare på innehållet i kommentaren och ge ytterligare kritik mot en liknande aspekt. Det finns alltså inte någon hård ton fans emellan. Inte heller särskilt många rivaliserande åsikter som skapar diskussioner om vem som har rätt och vem som har fel. I stället finner det att fans slår ihop sig och riktar all sin kraft och kritik mot storföretaget Disney. Om många röster är sammansvetsade i sitt misstycke mot Disneys hanterande av filmproduktioner kan det skicka ett tydligare meddelande till Disney om vad fansen tycker och vilka åtgärder som bör tas.

#### **4.3 Minne och nostalgi driver engagemang**

En drivkraft som oftast belyses i diskussionstrådarna rör sig om fansens minnen från tidigare verk eller från tidigare nostalgiska erfarenheter kopplat till franchisefilmen. Fansen visar ett gemensamt kollektivt minne majoriteten av användarna i forumet har när det kommer till diskussionerna om tidigare verken i en franchise. När diskussioner om *The Lion King* (2019) pågår är det en stor andel av fans på Reddit som uttryckte en negativ känsla inför att den nya tappningen inte når upp till förväntningarna som fans hade på den älskade filmen från 1994. I diskussionstrådarna som har undersökts finns en underliggande förståelse för att tankar och åsikter som presenteras utgår från ursprungsverket, vilket blir en gemensam nämnare i diskussionerna som uppstår.

Den nostalgiska reflektionen som fans uttrycker präglar diskussionstrådarna. Att fans upplever situationer där de kan minnas tillbaka till när de såg franchisefilmen för första gången leder till en personlig tillfredsställelse. Det här kan vara en anledning till att vissa fans kommenterar positiva reflektioner om hur emotionellt det var för dem att uppleva franchisefilmen i nytt skick, i en ny tids era, eller hur kul det var att se ens barndoms hjältar återvända till den stora duken. För fansen kan det vara en tillfredsställelse att kommentera deras katarsisupplevelser de fick genom att se på filmen.

Ett exempel på det här kunde finnas genom att analysera när en användare beskriver en emotionell stund från filmen som fick hen att tänka på hans bortgångna far. En tillfredsställelse som kan kopplas till det Bosman (2023) skrev om hur personer aldrig kommer sluta att spela tv-spel som får dem att minnas tillbaka till ett idealiserat förflutet. Bosmans slutsats om den här typen av beroende av minnen kan förklara fansens inställning till franchisefilm.

Minnet hos fansen kan ha funktionen av att koppla till en specifik känsla när de ser franchisefilm. De flesta fans har en specifik koppling till filmerna och att franchise och känner glädje när de diskuterar och ser filmen. Hos andra kan det finnas ett minne från tidigare kritiska upplevelser, som till exempel ett tidigare verk som inte levde upp till förväntningarna eller att franchise inte faller dem i smak, vilket syntes framför allt när det kom till diskussionerna om *The Lion King* där fansen ofta påpekade hur remaken inte lever upp till versionen från 1994 och att den saknar magin som fansen minns väl. Det kunde även ses hur användandet av nostalgi kunde uppfattas som en dålig sak hos fans då det kunde upplevas som ett billigt knep för att tillfredsställa fansen. Alla fans har någon sorts emotionell koppling till det som visas i filmen, och den kopplingen är en stor anledning till att vilja engagera sig om det online oavsett om det var i positiv eller negativ bemärkelse.

I och med att teknologin växer och utvecklas blir det även som Golding (2021) skriver om Deepfake-teknologin och om hur den kan användas för att skapa nostalgiska minnen och kopplingar hos filmpubliken. Teknologin kan ses som ett starkt verktyg för att aktivera minnet hos fansen till olika franchisefilmer. Oavsett om Deepfake-teknologin är inblandad eller inte är nostalgiska aspekterna något som fansen reflekterar över och diskuterar online.

Verevis (2005) skriver att ett minne eller en erfarenhet relaterad till tidigare verk behövs för att en remake eller uppföljare behövs ska produceras och att det inte behöver vara ett specifikt minne utan kan vara ett kulturellt minne av verket. De här typerna av filmer skapas bara om en koppling finns mellan verket och publiken. På grund av det här finns det oftast en viss kunskap som recensenter förutser att läsare har när de läser recensioner om filmen i fråga. Det här är särskilt talande när det kommer till att engagera sig online om franchisefilmer där det kulturella minnet av filmen kan diskuteras och den

förkunskap som användare sitter på kan hjälpa en att vara delaktig i diskussionerna. Det kan då diskutera både ens egna individuella koppling till filmen och det kulturella minnet som filmen innefattar i samtidens populärkulturella sfär. Dessutom kan det diskuteras de olika anledningarna som kan förklara varför det kulturella minnet ser ut som det gör och huruvida det överensstämmer med synsättet som diskussionstrådarna har på filmens betydelse.

#### **4.4. Ett centrum för kollektiv intelligens**

Fansen på de diskussionstrådarna som undersöktes verkar i stora drag ha en gemensam grundläggande kritik mot de filmerna som diskuteras i diskussionstrådarna de är aktiva i. De nästan vältrar sig i varandras påståenden eftersom de allra flesta kommentarer innehåller liknande kritik. Det är uppenbart vid analysen av forumen att de stärks som sammansvetsad enhet genom diskussionerna som äger rum på forumet. Som spekulerats om tidigare skapar fans en kollektiv intelligens, som det ser ut är fans medvetna om den makt som (Jenkins (2006, s. 4) nämner och kan uppstå när gruppen står enad i sin egen grassroot community. Den kollektiva intelligensen kunde därmed skapa en gemensam konsensus kring specifika åsikter hos fansen. Åsikter som kunde framställas som självklarheter hos fansen, till exempel hur fansen gemensamt tyckte att episoden eller remaken var dålig och att det verkade vara en självklarhet hos fansen på diskussionstrådarna.

Diskussionstrådarna är i slutändan en plats där fans lär varandra om franchisefilmen och hjälper med att förklara och berätta. Det blir ett centrum för lära sig där användare kan fråga varandra om kunskap de efterlyser och vill nå. Det här syntes när användare till exempelvis frågade varför skedde det där i filmen? och vad var meningen med filmen? Det relaterar till tanken om epistemofili, strävan efter kunskap. Fans som har kunskap som efterfrågas kan därmed lära ut och ge kunskapskapital till andra fans.

Kunskapskapitalet som fans därmed har eller utvecklar i diskussionstrådarna formar kritiska rörelser emot kritiker och filmbolagen som tidigare har nämnts i texten. Fans anser att de vet vad som är bäst och fungerar för respektive filmfranchise, medan resten saknar kunskapskapital. När diskussioner om filmen pågår kan det uttyda att det finns delar av filmerna som har symboliska värden för fans. Diskussionstrådarna om centrerar kring *Star Wars* diskuterar ofta tillfällena i filmen som refererar till tidigare filmer i franchise. De använder ofta kunskap som kan verka oförståeligt för ett icke-fan, men

är något de kan diskutera fritt kring eftersom symboliken är tydlig för användarna som är fans och har koll på franchisen. Till exempel internt språk i form av memes, eller en djup kunskap från andra inlägg i franchisen som är mer nischade, till exempel serietidningar och tv-serier. Det blir likt en sorts tyst kunskap hos fansen när de diskuterar online. Fans antar att majoriteten av användarna på diskussionstrådarna har en djup kunskap om franchisen och tar förgivet att referenser till tidigare inte behövs förklaras och skrivs ut konkret för att anses vara en standardkunskap för ett fan att redan förstå.

#### **4.5 Film som social praktik**

Genom studien av diskussionstrådarna kan uppsatsen visa en liten del av ett större fenomen. Drivkrafterna till att engagera sig i franchisefilm visas i flertal aspekter som visats i studien. Fans visar att en nyckelfaktor till att engagera sig är i form av en gemenskap och kunskapssökande. Tillsammans blir det ett centrum för fans att förklara, argumentera, lära, bemöta och dela med sig av personliga åsikter och kunskaper, med ett mestadels respektfullt tillvägagångssätt. Den här gemenskapen blir ett kollektiv som sedan med kunskap och passion bildar ett konsumentforum för kritik mot filmbolagen som kontrollerar franchisen. Det blir en plats där fans står upp för och skyddar franchisen om det finns en anledning till misstro och dålig hantering hos filmbolagen. Studien visade också brukningen av minnet hos användarna. Ett minne som fungerar som ett hjälpmedel för fans att forma sina åsikter kring filmen. Nostalgi kunde upplevas ha en tillfredsställande funktion hos fans, men även som ett billigt trick för företag som kan utnyttja nostalgi för att sälja in en produkt vars kvalitet möjligtvis är låg men som innehåller nostalgiska element. Tillsammans visar den här typen av drivkrafter till vad som driver fans till engagemang online. Ett litet fragment av det stora, i området om film som social praktik.

Fansen nöjer sig inte idag med att enbart se film på bio, fansen vill diskutera film. Treveri (2014) visade med hjälp av enkäter hur den sociala dimensionen kring film funnits sedan 1940-talet i Rom och att det oftast var en social interaktion med familj och vänner att gå på bio. Än idag är det här relevant hos fans som idag förutom att enbart se på film, nu även fortsätter sociala interaktionerna online och även utanför biosalongerna.

Sammanfattningsvis är film inte längre enbart en produkt som bör analyseras och uppmärksammas som en estetisk produkt, utan även ett fenomen som rör den sociala dimensionen. En relativt ny dimension som växt fram genom konvergensen framväxt i samhället där film inte enbart hör hemma i biograferna och bland tv-apparaterna, men även bland mer sociala dimensioner i form av fansengagemang online. Ett fenomen som speglar den här tidens mediekultur, kanske mer än vad det någonsin gjorts tidigare i historien.

#### **4.6 Framtida forskning**

Som tidigare nämnt är den här uppsatsen en del av ett större ämne. Studien hade kunnat utvecklas mer för att närmare studera vad som driver fans att engagera sig online. En större och djupare undersökning skulle kunna använda sig av intervjuer och längre netnografiska undersökningar på flertal onlineforum, som en utökning på den här undersökningen. Det skulle kunna ge bredare och mer kvalitativa data om fansens drivkrafter och film som social praktik. En annan idé till framtida forskning är angående fanforumen mot filmbolagen. Att utforska om någon effekt kan hittas av det ökade engagemanget hos fans, eller en mer kognitiv och naturvetenskaplig ingång till brukandet av minnet hos filmpublik. Det finns aspekter som den här uppsatsen inte kunde gå in på djupet och forska om på grund av begränsad tid och resurser. Framtida studier kan med hjälp av den här studien säkerligen nå djupare kunskap om de olika drivkrafter som går att hitta vid undersökningar av onlineforum.

## Referenser

### Böcker/E-böcker och artiklar:

- Ahrne, G. & Svensson, P. (2022). *Handbok i kvalitativa metoder*. (3 uppl.) Liber.
- Bosman, F. (2023). Video game romanticism: On retro gaming, remakes, reboots, game nostalgia, and bad games. *Journal for Religion, Film and Media, Jahrgang 9* (2023), (Heft) 25–44. <https://doi.org/10.25364/05.9:2023.1.3>
- Golding, D. (2021). The memory of perfection: Digital faces and nostalgic franchise cinema. *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies*, 27(4), 855–867. <https://doi-org.www.bibproxy.du.se/10.1177/13548565211029406>
- Grodal, T.K. (2009). *Embodied visions: Evolution, emotion, culture, and film*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195371314.001.0001>
- Grossmann, R., & Katz, Michael, J. (2017). *Franchise bible : How to buy a franchise or franchise your own business*. Entrepreneur Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture : Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers : Exploring participatory culture*. New York University Press.
- Kozinets, R. (2011). *Netnografi*. Studentlitteratur.
- Laks, Z, A. (2023) On longing for loss: A theory of cinematic memory and an aesthetic of nostalgia. *New Review of Film and Television Studies*, 21(3), 402–426. <https://doi.org/10.1080/17400309.2022.2132074>
- Staiger, J. (2005). *Media reception studies*. New York University Press.
- Treverri Gennari, D. (2015). ‘If you have seen it, you cannot forget!’: Film consumption and memories of cinema-going in 1950s Rome. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 35(1), 53-74. <https://doi.org/10.1080/01439685.2014.903036>

Turner, G., & Duckham, M.F. (2006). *Film as Social Practice* (4th ed.). Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9780203825198>

T., P. E. (2021). *Understanding reddit*. Taylor & Francis Group.

Verevis, C. (2005). *Film remakes*. Edinburgh University Press.

Yacavone, D. (2016). "Film and the phenomenology of art: Reappraising Merleau-Ponty on cinema as form, medium, and expression". *New Literary History*, 47(1), 159–185. <https://doi.org/10.1353/nlh.2016.0001>

### **Filmer och Tv-serier:**

Abrams, J.J. (Regissör). (2015). *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Abrams, J.J. (Regissör). (2019). *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Allers, R.& Minkoff, R. (Regissörer). (1994). *The Lion King* [Film]. Buena Vista Pictures Distribution.

Duffer, M. & Duffer, R. (2016–pågående). *Stranger Things* [tv-serie]. 21 Laps Entertainment Monkey Massacre Productions.

Favreu, J. (Regissör). (2019). *The Lion King* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Johnson, R. (Regissör). (2017). *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* [Film]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Kershner, I. (Regissör). (1980). *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* [Film]. 20th Century-Fox.

Lucas, G. (Regissör). (1977). *Star Wars: Episode IV – A New Hope* [Film]. 20th Century-Fox.



Lucas, G. (Regissör). (1999). *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* [Film]. 20th Century-Fox.

Lucas, G. (Regissör). (2002). *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* [Film]. 20th Century-Fox.

Lucas, G. (Regissör). (2005). *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* [Film]. 20th Century-Fox.

Marquand, R. (Regissör). (1983). *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* [Film]. 20th Century-Fox.

### **Webbsidor:**

*Box Office Mojo*. (n.d.). *Star Wars: Episode: IX - The Rise of Skywalker (2019)*. Box Office Mojo. [https://www.boxofficemojo.com/title/tt2527338/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt2527338/?ref_=bo_se_r_1) (hämtad 2023-10-03).

*Box Office Mojo*. (n.d.). *Top Lifetime Gross Worldwide*. Box Office Mojo. [https://www.boxofficemojo.com/chart/top\\_lifetime\\_gross/?area=XWW](https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW) (hämtad 2023-10-12).

Library of Congress. (n.d.). *Complete National Film Registry Listing*. <https://www.loc.gov/programs/national-film-preservation-board/film-registry/complete-national-film-registry-listing/> (hämtad 2023-10-12).

*Metacritic*. (n.d.). *Star Wars: Episode: IX - The Rise of Skywalker (2019)*. Metacritic. <https://www.metacritic.com/movie/star-wars-episode-ix---the-rise-of-skywalker/> (hämtad 2023-10-12).

*Metacritic*. (n.d.). *The Lion King (1994)*. Metacritic. <https://www.metacritic.com/movie/the-lion-king/> (hämtad 2023-10-12).

*Metacritic*. (n.d.). *The Lion King (2019)*. Metacritic. <https://www.metacritic.com/movie/the-lion-king-2019/> (hämtad 2023-10-12).

Rotten Tomatoes. (n.d.). *The Lion King (1994)*. Rotten Tomatoes.

[https://www.rottentomatoes.com/m/the\\_lion\\_king](https://www.rottentomatoes.com/m/the_lion_king) (hämtad 2023-10-03).

Rotten Tomatoes. (n.d.). *The Lion King (2019)*. Rotten Tomatoes.

[https://www.rottentomatoes.com/m/the\\_lion\\_king\\_2019](https://www.rottentomatoes.com/m/the_lion_king_2019) (hämtad 2023-10-03).

Rotten Tomatoes. (n.d.) *Star Wars: Episode: IX - The Rise of Skywalker (2019)*. Rotten

Tomatoes. [https://www.rottentomatoes.com/m/star\\_wars\\_the\\_rise\\_of\\_skywalker](https://www.rottentomatoes.com/m/star_wars_the_rise_of_skywalker)  
(hämtad 2023-10-03).

Tassi, P. (2020, december 29). *Why Has 'Star Wars: Rise of Skywalker' Divided Critics and Fans So Sharply?* Forbes.

<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/12/29/why-has-star-wars-rise-of-skywalker-divided-critics-and-fans-so-sharply/?sh=43ffc4514799> (hämtad 2023-10-12).

### **Webbinlägg:**

Användare A. *From the beginning of the trilogy Rey has been better off with bo staff than any other weapon. So then when she finally makes her own lightsaber, WHY wouldn't it be double-ended? That's how she's been most comfortable all along! It feels like such a betrayal not to payoff Rey-with-her-bo-staff with a Rey-with-her-bo-staff-lightsaber [...].* (2019). [Kommentar]. Reddit.

[https://www.reddit.com/r/movies/comments/ed3a6g/official\\_discussion\\_star\\_wars\\_episode\\_ix\\_the\\_rise/?sort=confidence](https://www.reddit.com/r/movies/comments/ed3a6g/official_discussion_star_wars_episode_ix_the_rise/?sort=confidence) (hämtad 2023-10-16 – 2023-10-17).

Användare E. (2 augusti 2019) *The movie was really good. The visuals were stunning and the new voice cast was excellent. I like the darker and more serious tone they took with Scar and the hyenas; it felt a little bit more mature. But I'm going to be on my way, because everyone in this thread is chomping for blood.* [Kommentar]. Reddit.

[https://www.reddit.com/r/movies/comments/cew5fw/official\\_discussion\\_the\\_lion\\_king\\_2019\\_spoilers/](https://www.reddit.com/r/movies/comments/cew5fw/official_discussion_the_lion_king_2019_spoilers/) (hämtad 2023-10-16 – 2023-10-17).

Användare M. (11 juli 2019) *I hate to take pleasure in a film getting panned, but I'm so happy seeing these reviews. I was getting so tired of the lazy remakes Disney have been pushing the last few years, but they were making so much money from them, that they didn't need to worry about what some random person on the internet thinks.* (2019). [Kommentar]. Reddit.  
[https://www.reddit.com/r/movies/comments/cbxqui/the\\_lion\\_king\\_review\\_thread/](https://www.reddit.com/r/movies/comments/cbxqui/the_lion_king_review_thread/) (hämtad 2023-10-16 – 2023-10-17).

Användare N. *My only major complain isn't even entirely about this movie: it's about episode 8 as well. Disney majorly fucked up having different writers/directors for all the movies, because it's obvious that JJ had a vision, and that vision was pretty good overall [...].* (2019). [Kommentar]. Reddit.  
[https://www.reddit.com/r/StarWars/comments/ed67vc/discussion\\_thread\\_the\\_rise\\_of\\_skywalker\\_opening/?sort=confidence](https://www.reddit.com/r/StarWars/comments/ed67vc/discussion_thread_the_rise_of_skywalker_opening/?sort=confidence) (hämtad 2023-10-16 – 2023-10-17).

Användare T. (22 juli 2019). *Once you get over how real it all looks. There isn't much else in the movie to like or be impressed with. The songs are not as good as the original, the movie is not fun, and instead of calling Pumbaa a pig they call him chubby. It really took away the justified outrage he had in the original. All in all this movie sucked.* [Kommentar]. Reddit.  
[https://www.reddit.com/r/movies/comments/cbxqui/the\\_lion\\_king\\_review\\_thread/](https://www.reddit.com/r/movies/comments/cbxqui/the_lion_king_review_thread/) (hämtad 2023-10-16 – 2023-10-17).

Användare U. *“Yoda's theme while Luke raises his ship out of the water. ... I cried a little”.* (2019). [Kommentar]. Reddit.  
[https://www.reddit.com/r/StarWars/comments/ed67vc/discussion\\_thread\\_the\\_rise\\_of\\_skywalker\\_opening/?sort=confidence](https://www.reddit.com/r/StarWars/comments/ed67vc/discussion_thread_the_rise_of_skywalker_opening/?sort=confidence) (hämtad 2023-10-16 – 2023-10-17).

Användare V. (16 augusti 2019) *Personally I loved the movie. It made me laugh, it made me cry, I had a really good time. Some scenes were better than in the original (young Simba and Nala in the elephant cemetery) and some*

were worse (*Be Prepared* song) but I don't think you're going there with the right mindset if you're going to be dissappointed when it doesn't match the original. I was curious with how they'd adapt and was generally happy with the movie. [Kommentar]. Reddit.

[https://www.reddit.com/r/movies/comments/cew5fw/official\\_discussion\\_the\\_lion\\_king\\_2019\\_spoilers/](https://www.reddit.com/r/movies/comments/cew5fw/official_discussion_the_lion_king_2019_spoilers/) (hämtad 2023-10-16 – 2023-10-17).

JSK23. (20 december 2019). *Discussion Thread - The Rise of Skywalker - Opening Week Day 4* [Diskussionstråd]. Reddit.

[https://www.reddit.com/r/StarWars/comments/ed67vc/discussion\\_thread\\_the\\_rise\\_of\\_skywalker\\_opening](https://www.reddit.com/r/StarWars/comments/ed67vc/discussion_thread_the_rise_of_skywalker_opening) (hämtad 2023-10-16 – 2023-10-17).

mi-16evil. (20 december 2019). *Official Discussion - Star Wars:Episode IX - The Rise of Skywalker [SPOILERS]* [Diskussionstråd]. Reddit.

[https://www.reddit.com/r/movies/comments/ed3a6g/official\\_discussion\\_star\\_wars\\_episode\\_ix\\_the\\_rise/?sort=confidence](https://www.reddit.com/r/movies/comments/ed3a6g/official_discussion_star_wars_episode_ix_the_rise/?sort=confidence) (hämtad 2023-10-16 – 2023-10-17).

mi-16evil. (19 juli 2019). *Official Discussion – The Lion King (2019) [SPOILERS]* [Diskussionstråd]. Reddit.

[https://www.reddit.com/r/movies/comments/cew5fw/official\\_discussion\\_the\\_lion\\_king\\_2019\\_spoilers/](https://www.reddit.com/r/movies/comments/cew5fw/official_discussion_the_lion_king_2019_spoilers/) (hämtad 2023-10-16 – 2023-10-17).

SanderSo47. (11 juli 2019). *'The Lion King' Review Thread* [Diskussionstråd]. Reddit.

[https://www.reddit.com/r/movies/comments/cbxqui/the\\_lion\\_king\\_review\\_thread/](https://www.reddit.com/r/movies/comments/cbxqui/the_lion_king_review_thread/) (hämtad 2023-10-16 – 2023-10-17).