

**Sophie G. Einwächter: Transformationen von Fankultur:
Organisatorische und ökonomische Konsequenzen
globaler Vernetzung**

Onlinepublikation: [http://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/
frontdoor/index/index/docId/36146](http://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/frontdoor/index/index/docId/36146)

(Zugl. Dissertation an der Goethe-Universität Frankfurt am Main, 2014)

Sophie G. Einwächters Arbeit zum Thema ‚Fankulturen‘ nimmt gemeinschaftlich betriebene Liebhaberprojekte unternehmerisch denkender Publikumssegmente in den Blick, die als *producer* (im Sinne von am Produktionsprozess aktiv beteiligten Nutzer_innen) innerhalb gut vernetzter organisatorischer und ökonomischer Kontexte tätig sind. Darum wundert es kaum, dass die Arbeit selbst die Form einer reinen Onlinepublikation

annimmt. Das heißt: Es gibt bei der hier vorgestellten Dissertation keinen Rückgriff mehr auf einen (verlegerisch betreuten) ‚Papiersupport‘, wie er doch bis vor kurzem für eine Anerkennung von Abschlussarbeiten innerhalb der universitären Community unabdingbar erschien.

Wissenschaftliche Forschung teilt mit dem in einschlägigen Kreisen rezipierten *fandom* zu populären Gebrauchstexten (als solche lassen

sich institutionalisierte, in sukzessiven Folgen veröffentlichte literarische und audiovisuelle Erzählungen genauso lesen wie populäre *brands* als Kultobjekte, Filmstars und andere in Klatschspalten und im Internet dauerhaft präsente Celebrities) die Auffassung, das jeweilige Werk sei eines *in progress* und könne von einem erleichterten Zugang zu bestehenden relevanten Wissensbeständen durch elektronische Vergemeinschaftung und geeignete (öffentliche oder lediglich für registrierte Mitglieder reservierte) Plattformen nur profitieren.

Die Dissertation von Einwächter versteht sich als interdisziplinär angelegte Probebohrung im komplexen Beziehungsgeflecht zwischen gemeinschaftlich betriebenen Fandom und Medienindustrie; sie ist entsprechend zwischen den einschlägigen Fan Studies und den Media Industry Studies angesiedelt. Die Studie geht vom Postulat aus, dass den vernetzten Fans seitens der für Medienunterhaltung zuständigen institutionellen Träger in Produktion, Distribution und Marketing mittlerweile die Beachtung gezollt wird, die einem als *global player* auftretenden Geschäftspartner auf Augenhöhe zukommt. Ein Respekt für den von Fangemeinden entwickelten Enthusiasmus schlägt sich Einwächters Beobachtungen zufolge in einer gezielten Ansprache des Fanpublikums nieder, die *community*-intern geführte Fachdiskurse spielerisch aufgreift und rezipiert. Dabei lassen sich die auf einschlägigen Medienplattformen artikulierten Wissensvorsprünge bei der zukünftigen Entwicklung des Fanobjekts genauso

produktiv nutzen wie bei begleitenden Merchandising-Aktionen oder Product-placement – letzteres zeigt das von Einwächter im Detail analysierte Beispiel eines aufwändigen Gewinn-Rätselspiels („What Drives Edward?“), welches sich nur für echte Expert_innen des *Twilight*-Franchise entschlüsseln lässt (vgl. S.174ff.).

Innerhalb von Fancommunities entwickeln sich wissens- wie aufmerksamkeitsbezogene Hierarchien, die zwischen Szene-Stars (vgl. S.90ff.) und Anhängern (also Fan-Fans) unterscheiden, wobei erstere Einwächter zufolge aufgrund der in der Szene erworbenen Kompetenzen durchaus in der Lage sind, zu eigenständigen Unternehmer_innen (im Beispiel ‚Medienmogul‘ Emerson Spartz, vgl. S.101ff.) zu avancieren. Auch erlangen von Fans produzierte Ableger mitunter selbst den Status von Kultgegenständen und setzen den Erfolg der jeweiligen Originaltexte fort. Für dieses Phänomen ist die *Fifty Shades of Grey*-Serie von E.L. James, die auf einer Fanfiction zu den *Twilight*-Romanen von Stephenie Meyer basiert, ein gutes Beispiel (vgl. S.104).

Dem mehrdimensionalen Forschungsdesign ist es geschuldet, dass Einwächter mehrfach um ihren Gegenstand (internationale Fanszenen zu den populären Buch- und Filmreihen *Harry Potter* und *Twilight*) kreist und dabei das Forschungsinteresse Schritt um Schritt weiterentwickelt. Was als induktive Suche nach Motiven und Mustern von Unternehmertum in Online-Diskursen von Fancommunities beginnt, führt über Gespräche mit besonders aktiven

Fans als Forenbetreiber_innen und Produzent_innen eigenwilliger Adaptationen zu vertiefenden Fragen nach der Rolle und Funktion der *communities* im ökonomischen und kulturellen Umfeld der jeweiligen Franchises. Vier Rollen werden innerhalb der fanspezifischen Kreativwirtschaft näher beleuchtet: Fans als Unternehmer, die produzierend Mehrwert schaffen; Fans als Multiplikatoren und Vermittlungsinstanzen; Fans als Teamplayer und wettbewerbsbewusste Konkurrenten; und schließlich Fans als Bewahrer im Dienste des gemeinsam bewirtschafteten Archivs. Dabei bleibt – erwartungsgemäß – ein weites Feld für Anschlussüberlegungen zu bestellen.

Die Dissertation zu Fans als Agenten in der Kultur- und Medienindustrie ist auf der Höhe des gegenwärtigen Forschungsstands. Sie ist klar strukturiert und gut lesbar. Aufgrund der Zitierung einer Fülle an Beispielen – und durch die mit Fans und Wis-

senschaftler_innen geführten Experteninterviews – erreicht Einwächter ihr Ziel, den produktiven Fan als kreativen Inputgeber, als innovativen Unternehmer und genuinen Netzwerker zu identifizieren, der sich mit großer Spielfreude in ambivalenten Kontexten bewegt, welche die herkömmlichen Kategorien von ‚Produktion‘ und ‚Rezeption‘ ebenso in Frage stellen wie andere Kategorien, die in der postindustriellen Gesellschaft zunehmend aufgeweicht erscheinen: Dazu gehören ‚Arbeit‘ und ‚Freizeit‘, auch ‚Kooperation‘ und ‚Wettbewerb‘. Einwächters Arbeit gibt daher Anlass zu weiterführenden Überlegungen, die über die Kulturindustrie hinaus in andere Bereiche verweisen, wo auch eine zunehmende organisatorische wie ökonomische Vernetzung von *producers* auftritt, als Phänomen ebenso wie als Problem.

Ursula Ganz-Blättler (St. Gallen/Zürich)