

Thessa Jensen

Der Freiraum der Leidenschaft

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/12958>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Jensen, Thessa: Der Freiraum der Leidenschaft. In: Vera Cuntz-Leng (Hg.): *Creative Crowds. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Marburg: Büchner 2014, S. 284–304. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/12958>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial 4.0/ License. For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Der Freiraum der Leidenschaft

Thessa Jensen

Fanfiktion wird von Frauen für Frauen geschrieben (Coppa 47; Green, Jenkins, Jenkins 64). Was, im wahrsten Sinne des Wortes, treibt Frauen dazu, Tage, Wochen und Monate in das Schreiben, Lesen und Kommentieren von Fanfictions zu investieren? Schließlich ist dies eine Tätigkeit, die in keiner Weise mit Geld bezahlt oder, über die Anonymität des Fandoms hinaus, anerkannt wird?

Im folgenden Artikel wird untersucht werden, woher die grundlegende Motivation zum Lesen und Schreiben von Fanfiktion kommt und wie diese Leidenschaft unterstützt und gefördert werden kann. Basis der Untersuchung sind verschiedene Soziale Medien des Internets, hauptsächlich *fanfiction.net* (nachfolgend abgekürzt als *FFnet*), *archiveofourown.org* (nachfolgend abgekürzt als *AO3*) und *fanfiktion.de* (nachfolgend abgekürzt als *FFde*). Csikszentmihalyis Kreativitätsmodell (*Creativity* 314) wird zunächst vorgestellt, dann als Ausgangspunkt für die Analyse genutzt und abschließend modifiziert.

Die Resultate dieses Artikels sind transnational und global zu verstehen. Die deutsche Fangemeinde hat mit *FFde* zwar ihre eigene Fanfictionwebsite, doch diese ist im Verhältnis zu *FFnet* und *AO3* relativ klein. Am 25. März 2014 hatte *FFde* insgesamt 263.288 Geschichten, während *FFnet* alleine für das Fandom »Harry Potter« 678.000 Geschichten nachweisen konnte; auf *AO3* befinden sich alles in allem 1.046.548 Geschichten – davon nur 2.539 in deutscher Sprache, mit 5.092 Hits für die meistgelesene deutsche Geschichte. Im Gegensatz dazu hat die meistgelesene (englischsprachige) Geschichte auf *AO3* insgesamt 392.286 Hits.

Am Anfang war die Kreativität

Any definition of creativity [...] will have to recognise the fact that the audience is as important to its constitution as the individual to whom it is credited. (*Creativity* 313).

Der Einfluss des Publikums, der Leserschaft, ist in der heutigen Fanfictionwelt nicht mehr wegzudenken. Wo früher Fanfictionmagazine, sogenannte Fanzines (Coppa; Busse, Hellekson), unter dem Ladentisch verkauft wurden, sind Fanfictionwebsites heute unmittelbar für jeden mit einem Internetanschluss zugänglich. Die Möglichkeiten des Web 2.0 und die Entwicklung der Sozialen Medien (boyd, Ellison) wie *Facebook*, *Twitter* und *tumblr* haben eine Medienlandschaft entstehen lassen, in der Produzent und Konsument miteinander verschmelzen, in der Leser und Verfasser kontinuierlich die Rollen tauschen und miteinander neue Geschichten entwickeln, kommentieren und kritisieren. Dabei geht es nicht nur um das ›Gesehen-werden‹, sondern gleichermaßen um das Sehen und Anerkennen des Anderen im Sinne von Løgstrup (Jensen 244, 247; siehe auch Thomas, Brown 22).

Wie oben zitiert, lässt sich Csikszentmihalyi zufolge das Publikum im Zuge einer Definition von Kreativität nicht wegdenken. Gerade innerhalb des Fanfictionuniversums sind die Leser und Kommentatoren wichtige Bestandteile einer Kultur, wie wir sie auf Plattformen wie *FFnet*, *FFde* oder *AO3* vorfinden.

Amabile, Fisher (482) und Csikszentmihalyi (*Creativity* 313) definieren Kreativität als neue Ideen, die entweder in einem bestimmten Wissensgebiet oder in einer Organisation umgesetzt und angewendet werden können. Csikszentmihalyis Kreativitätsmodell (Abb. 1) sieht Kreativität als einen Prozess, der zwischen der kreativen Person, dem Inhalt der Domäne, das heißt dem vorhandenen Wissen, den Praktiken und Werkzeugen, und dem sozialen Feld, der Praxisgemeinschaft, stattfindet. Das vorhandene und neue Wissen wird zwischen der Person und der Domäne vermittelt. Im Zusammenspiel zwischen Feld und Individuum werden neue Ideen und Innovationen, das heißt, das Verwandeln neuer Ideen in brauchbare Produkte, produziert. Schließlich bewertet und wählt das Feld mittels des Hinzuziehens der Domäne die angemessenen Ideen und Innovationen aus.

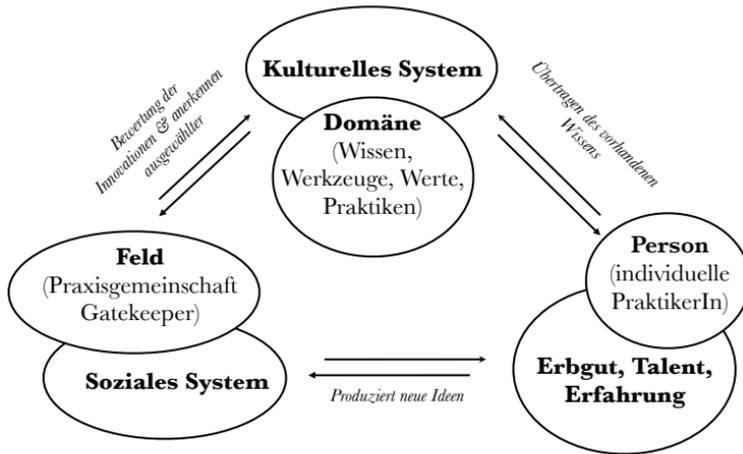


Abb. 1: Systemmodell der Kreativität nach Csikszentmihalyi (*Creativity* 314), eigene Übersetzung.

Ausgehend von vorliegendem Modell soll nachfolgend das kulturelle System mit dem Fandom gleichgesetzt werden. Die Person ist der einzelne Fanfiction-Verfasser und das Feld ist die Praxisgemeinschaft innerhalb des sozialen Systems eines Fandoms und der einzelnen Fanfictionwebsites. Fanfictionwebsites sind jedoch auch die Werkzeuge der Domäne, ergeben also den Raum und das Verhalten, sind gleichzeitig kulturelles Artefakt und formen die Kultur (*A Response to Christine Hine* 26).

Es ist diese Praxisgemeinschaft, die gleichzeitig Produzent und Leserschaft stellt. In ihr wird ein Verfasser zum Publikum und umgekehrt. Selbst das anonyme Publikum, in der Form der Leser, die ohne ein Profil auf den jeweiligen Websites trotzdem – oder gerade deswegen – die angebotenen Geschichten lesen, werden in den Statistiken, die dem Verfasser jederzeit zugänglich sind, registriert. Auf diese Weise sind es nicht nur »Kudos«, Reviews oder Kommentare, die auf den Verfasser einwirken. Die Lust oder Unlust, eine gegebene Geschichte weiterzuschreiben oder neue Ideen zu entwickeln, kann alleine von der Anzahl der Hits abhängen, die eine Geschichte bekommt.

Um ein Ausleben der Kreativität zu ermöglichen, muss ein sicherer Raum für die Produzenten, also die Verfasser, der Geschichten

geschaffen werden. Wo früher Fanzines gedruckt und an ein exklusives Netzwerk verteilt wurden, schaffen die heutigen Medien ganz andere Möglichkeiten.

Der sichere Freiraum

We started out guerrilla. We were illegal, going down to the beach to burn this thing. And we depended for our resources, not on grants, and not on sponsorship, and not anybody's funding, but on our own communal efforts undertaken together. (Harvey).

Das *Burning Man*-Festival entspringt der Idee der temporären autonomen Zone (T.A.Z.) Hakim Beys. Diese Zone ist ein freier Raum, der von den Teilnehmern selbst geschaffen wird, um für einen gegebenen Zeitraum alternative Möglichkeiten des Zusammenlebens zu gestatten. Die T.A.Z. ist ökonomisch unabhängig und wird ausschließlich von Beiträgen und der Arbeit der Mitglieder selbst ermöglicht. Das *Burning Man*-Festival arbeitet beispielsweise nicht mit monetären Mitteln, sondern setzt eine Geschenkwirtschaft voraus. Bey sieht diese Zonen als eine Form des Anarchismus, in der die Menschen ohne regulierende Kontrollinstanzen neue soziale Lebensformen ausprobieren können, die zwar im Gegensatz zu den existierenden Machtstrukturen der Gesellschaft stehen, diese jedoch nicht direkt bedrohen. Die autonome Zone ist in ihrem Wesen temporär, also zeitlich begrenzt, und eine der Grundideen ist darüber hinaus, dass die Zone keine physischen Spuren hinterlässt (Harvey).

Mit anderen Worten schafft die T.A.Z. einen Freiraum, in dem die Teilnehmer ihren Ideen freien Lauf lassen können, ohne die Restriktionen und Reaktionen der umgebenen Gesellschaft beachten oder fürchten zu müssen. Ein Ausleben dieser Ideen im physischen Raum ist im Falle des *Burning Man*-Festivals in der Wüste Nevadas möglich. Im digitalen Raum des Internets ist die Idee einer T.A.Z. weitaus einfacher zu gestalten, doch der Entfaltung sind bestimmte Grenzen gesetzt. Mitchell (127) spricht vom Potenzial, das sich im digitalen Raum entfalten kann. Digitalität kennt keine physischen Begrenzungen. Ein Raum zur Entfaltung von Ideen, Relationen, Vernetzun-

gen und zum Erproben alternativer Gesellschaftsformen kann somit ohne weiteres im Internet geschaffen werden. Der Raum muss für die potenziellen Besucher zu finden und zu benutzen sein, sonst entsteht ein sogenanntes *Cyber Siberia* (Mitchell 123). Das heißt, ein digitaler Raum, der trotz Vernetzungsmöglichkeiten nicht genutzt wird.

Fanfictionwebsites können unter Vorbehalt als temporäre autonome Zonen gesehen werden, gibt es doch grundlegende Unterschiede zwischen den einzelnen Plattformen, wenn deren Organisation berücksichtigt wird. Die Betreiber von *FFde* und *FFnet* haben strikte Regelungen für die Inhalte der einzelnen Fanfictions. Die Verfasser dieser Geschichten müssen unter anderem Altersgrenzen angeben, um junge Leser vor sexuell expliziten Inhalten zu schützen. Doch selbst mit einem »mature content« kann es dem Verfasser passieren, dass die Geschichte gelöscht wird, wenn die Betreiber oder Leser sie als zu explizit empfinden. Darüber hinaus hat *FFde* die Regel, dass Geschichten mit explizitem Inhalt nicht vor 23 Uhr nachts gelesen werden können, es sei denn, der Leser hat dem Betreiber sein Alter nachgewiesen. Diese grundlegenden Begrenzungen finden sich nicht unmittelbar bei *AO3* wieder. Diese Website wird von den Teilnehmern selbst organisiert und betreut.

2012 führte *FFnet* eine groß angelegte Zensuraktion durch, in der mehrere Geschichten ohne das Aussprechen einer Vorwarnung gegenüber den Verfassern gelöscht wurden. Das Resultat der Aktion war eine Migration von Verfassern und Lesern zu *AO3* (*Milestones; FF.net to AO3*). Während *FFnet* und *FFde* mit Regeln und dem Löschen der Geschichten drohen, arbeitet *AO3* auf andere Art mit den Herausforderungen, die sich aufgrund bestimmter Inhalte der Geschichten ergeben können. Damit ein Leser nicht unverhofft auf Geschichten trifft, die dieser als unpassend empfindet, hat *AO3* ein Taggingssystem ausgearbeitet, das es dem einzelnen Leser ermöglicht, Geschichten nach eigenen Wünschen herauszufiltern. Ebenso ist der Verfasser angehalten, seine Geschichten möglichst genau zu taggen, um die Leser vor unerwünschten Inhalten zu beschützen. Somit wird hier eine Warnmarkierung ermöglicht, die gleichzeitig als ausgezeichnetes Suchsystem benutzt werden kann. Bei *FFnet* liegt somit die Kontrollinstanz bei den Betreibern, während bei *AO3* die Autoren

und Leser zu einem selbstverantwortlichen Handeln aufgefordert werden.

Wie das oben genannte Beispiel zeigt, reagiert die Fangemeinde auf Regeländerungen, die nachhaltige Wirkungen auf die Rahmenbedingungen des Raumes einer Fanfictionwebsite haben könnten. Sie suchen dabei einen neuen Raum, der ihnen unmittelbar größere Freiheiten verspricht. Die Unterschiede zwischen *FFnet* und *AO3* können mit der Inblicknahme dieser Suche auch folgendermaßen beschrieben werden: *FFnet* mit seinen teilweise strikten Regeln kann »Alienation« hervorrufen (*Flow* 86), das heißt, der Benutzer empfindet das System als zu restriktiv und verfremdend und fühlt sich damit in seiner Entfaltung begrenzt. *AO3* kann dagegen für neue Fanfiction-Verfasser oder auch Leser als zu regelfrei empfunden werden, als sogenannte »Anomie« (*Flow* 86). Interessanterweise ist die autotelische Persönlichkeit (*Flow* 88f; Baumann 166), auf die im Folgenden noch näher eingegangen werden wird, durch ihr Vermögen gekennzeichnet, genau diese Freiheiten nutzen zu können. Eine autotelische Persönlichkeit ist somit die Voraussetzung für das Erschaffen neuen Inhaltes auf Fanfictionwebsites, wie unten weiter aufgeführt werden wird.

Doch können Fanfictionwebsites als solches mit der Guerillatapher der autonomen Zone gleichgesetzt werden? Der Kampf, der in den Räumen der Fanfictionwebsites ausgetragen wird, dreht sich unter anderem um die Freiheit, neue Geschichten mit bekannten Charakteren zu schreiben. Die Copyrightgesetze werden hier teilweise missachtet und die Verfasser befinden sich in einer rechtlichen Grauzone. Fanfictionwebsites sind sich dessen bewusst und versuchen auf verschiedene Weise, damit umzugehen. Die *Organization for Transformative Works*, Betreiber des *AO3*, arbeitet aktiv an einer Legalisierung von Fanfiction (OTW). *Adult-fanfiction.org* fordert einen sogenannten Disclaimer am Anfang einer Fanfiction (Adult). Gesetzlich gültig ist dieser Disclaimer jedoch nicht und muss somit als reine Formalität angesehen werden. *FFnet* hat unter anderem eine Liste von Verfassern, deren Werke nicht für Fanfiction genutzt werden dürfen (*FFnet*). Auf diese Weise versuchen die Plattformen, die Inhalte gegen mögliche Repressalien von Seiten der Autoren und Produktionsgesellschaften zu schützen.

Das Problem der Fanfictionplattformen sowie der Produktionsgesellschaften ist die »Unendlichkeit« des Internets. Wie das Beispiel von *FFnet* zeigt, können Teilnehmer eines Raumes ohne Probleme in andere Räume überwechseln, wenn der ursprüngliche Raum nicht mehr als passend empfunden wird. Lunenfeld beschreibt in seinem Essay *Unfinished Business*, dass ein digitaler Raum als unendlich verstanden werden müsse. Unendlich, da der Inhalt durch die jeweiligen Benutzer verändert oder neu produziert werden kann. Lunenfeld sieht diesen Raum als eine Fortführung des unendlichen Geschichtenerzählens aus *Tausend und einer Nacht* (20). Raum und Geschichte verschmelzen in den digitalen Inhalten (Lunenfeld 15). Es ist ein Raum, der nur entsteht und existiert, solange er die Besucher des Raumes zur Benutzung des Gleichen animieren kann (Mitchell 123). Das Geschichtenerzählen ist hier nicht nur Inhalt, sondern gleichzeitig Kompass und Demarkation: »One way we find our way through is by telling stories of where we have been« (Lunenfeld 13). Und weiter: »In the present moment, then, narratives are developed to be unfinished, or unfinishable« (Lunenfeld 15). Fanfictionwebsites zeigen, wie die Verfasser die originale Geschichte verstehen und benutzen, um eigene Ideen, Erlebnisse oder Fantasien auszuleben und zu erzählen. Die originalen Geschichten dienen somit als Grundlage für die Inhalte des digitalen Raumes und erweitern gleichzeitig auf diese Weise denselben.

Wenn die Besucher eines digitalen Raumes nicht für Inhalte sorgen, dann bleibt der Raum leer und verwaist. Wenn die Besucher in andere Räume ziehen, wird die temporäre Existenz des digitalen Raumes deutlich. Lunenfeld zeigt, dass ein Raum erst durch den Gebrauch in seine eigentliche Funktion hineinwächst. Fanfictionwebsites sind Teil dieser Veränderungen, die durch neue Teilnehmer und neue Anwendungsmethoden nicht nur eine bestimmte Kultur erschaffen, sondern auch von eben dieser Kultur verändert und geformt werden. So ist die Kombination verschiedener Medien innerhalb einer Geschichte auf *AO3* möglich – hier kann der Verfasser Filmmaterial, Bilder und Musik in die Geschichte selbst einbauen, wie auch direkte Links auf externe Webseiten einfügen – während weder *FFnet* noch *FFde* die gleichen Möglichkeiten bieten und somit ein *Cyber Siberia* riskieren (Mitchell 123). In der trans- und crossmedialen

Welt von heute sind die Verzahnung und Kombination verschiedener Medien und auch anderen Plattformen (beispielsweise *tumblr* oder *Facebook*) ohne Weiteres möglich und werden deshalb von den Benutzern gewünscht und gesucht.

Diese Unendlichkeit der Möglichkeiten zieht ein weiteres Themenfeld mit sich: Der Raum wird ein Raum des Erlebens, des Zusammenseins, des Lernens und Lehrens. Fanfiction und das kulturelle System des Fandoms besteht nicht nur aus dem Schreiben von Fanfiction, sondern es schafft neue Zusammenhänge, neues Wissen, indem es Fans zusammenbringt und in dem Schreiben und Lesen, dem Entwickeln einer Geschichte und der Weiterbildung des Verfassers vereint. Damit wird der Raum zu einem kollektiven Raum der Kreativität, wie Thomas und Brown ihn beschreiben. Dieser Raum wird von ihnen mit den Begriffen »agency« (Handlungsmöglichkeiten), »structure« (Struktur) und »boundaries« (Grenzen) charakterisiert:

The new culture of learning actually comprises two elements. The first is the massive information network that provides almost unlimited access and resources to learn about anything. The second is a bounded and structured environment that allows for unlimited agency to build and experiment with things within those boundaries. (Thomas, Brown 19).

Die neue Kultur des Lernens besteht somit aus zwei grundlegenden Elementen. Der Zugriff auf ein massives Netzwerk von Informationen auf der einen Seite ermöglicht die Anwendung grenzenloser Ressourcen. Die Strukturen und die Grenzen des Raumes, das heißt in dem vorliegenden Fall des Sozialen Mediums in Gestalt der Fanfictionwebsites, ergeben auf der anderen Seite die Rahmenbedingungen und die Handlungsmöglichkeiten des einzelnen Benutzers. Innerhalb dieser ergibt sich somit die »agency« des Benutzers, seine Handlungs- und Interaktionsmöglichkeiten durch das Medium, mit dem Medium, mit anderen Medien und Menschen. »Agency« ist somit ein aktives, bewusstes Arbeiten im gegebenen Raum und unter den gegebenen Bedingungen.

Weiter beschreiben Thomas und Brown diesen kollektiven Raum als eine Gemeinschaft gleichgesinnter Menschen (21), der einen sicheren Freiraum der Erfahrungsbildung, des Lernens und Erlebens gewährt. Handlungsmöglichkeiten, Struktur und Begrenzungen sind für einen kollektiven Freiraum, wie Fanfictionwebsites, notwendig,

um die Entfaltung des Einzelnen zu gewährleisten und auch zu schützen. Die Strukturen und Begrenzungen dürfen jedoch nicht zu rigide und eng werden, wenn sie weiterhin ein freies Schaffen ermöglichen sollen.

Die Zusammenarbeit der Teilnehmer und Besucher des Raumes sollte nicht nur möglich, sondern auch sichtbar sein. Csikszentmihalyi (*Creativity* 313) und Amabile (78) zeigen, dass Kreativität Zusammenarbeit und ein Publikum voraussetzt. Damit muss der Raum, in dem diese Kreativität zum Ausdruck gebracht werden soll, eben diese Zusammenarbeit sichtbar unterstützen. Bei *AO3* hat ein Verfasser die Möglichkeit, weitere Coautoren anzugeben. Dies ist weder bei *FFnet* noch bei *FFde* möglich. Sollten zwei Verfasser dieselbe Geschichte auf diesen Plattformen hochladen, riskieren sie, des Plagiats beschuldigt zu werden.

Gleichfalls ermöglicht *AO3*, dass Verfasser sich öffentlich zu Kommentaren und Kritiken äußern können. Die Plattform stellt somit eine Infrastruktur für den Dialog zwischen Autor und Reviewer, und darüber hinaus zwischen Reviewer und Reviewer, zur Verfügung. Ein reeller Dialog wird möglich und durch das Design der Plattform unterstützt und gefördert. Auf *FFnet* kann dies nur durch eine *private message*, eine private Mitteilung, stattfinden. Die einzige andere Möglichkeit zur Kommunikation ist gegeben, wenn der Autor in seiner Geschichte selbst öffentlich auf Kritiken antwortet. Das heißt, der Autor muss aktiv die gegebene Infrastruktur verändern und Inhalte (Kommentar und Geschichte) mischen, um einen Dialog herzustellen.

Bei allen drei Fanfictionwebsites ist jedoch die Zusammenarbeit mit einer sogenannten Betaleserin möglich. Das heißt, dass ein Leser eine neue Geschichte eines Verfassers durchliest, kommentiert und berichtigt, bevor diese hochgeladen wird. Unterstützt wird dies, indem interessierte Leser aufgefordert werden, in ihren Profilbeschreibungen darauf aufmerksam zu machen, dass sie als Beta agieren möchten – oder sie können sich in den jeweiligen dazu eingerichteten Foren anmelden.

Dieses Lernen- und Lehren-Wollen kommt auch in den Reviews oder Kommentaren auf den verschiedenen Plattformen zum Ausdruck. So bitten einige Verfasser direkt um kritische, konstruktive

Kommentare, um auf diese Weise ihre Geschichten verbessern zu können oder neue Inspiration für den weiteren Verlauf der Geschichten zu bekommen. Dabei muss allerdings berücksichtigt werden, dass diese Kommentare und Reviews eher als Anerkennung des Verfassers im Sinne Løgstrups (Jensen 244) operieren sollten, da negative Kommentare wiederum einen sehr negativen Effekt auf die Fortsetzung der jeweiligen Geschichten haben können.

Thomas und Brown beschreiben in *A New Culture of Learning* eine ähnliche Situation anhand der Antwort eines Jungen, der *Minecraft* (2011) spielt und dort die erschaffenen Produkte seiner Mitspieler kommentiert, auf die Frage, was denn das Wichtigste bei diesem Spiel sei: »[T]he single most important thing was »not to be mean« in your comments and to make sure that you commented on something good when you came across it, as well« (22).

Obwohl es hier um *Minecraft* geht, gelten die gleichen sozialen Regeln in der Welt der Fanfiction. Die Verfasser der Geschichten können nur auf die Anerkennung ihrer Leser hoffen, da sie weder bezahlt noch auf andere Weise für ihren Einsatz belohnt werden. Deshalb ist es wichtig, dass der kollektive Raum diese Möglichkeiten der Anerkennung gewährleistet und unterstützt, sei es mit Kudos oder durch Hinzufügen auf die Favoritenliste des jeweiligen Lesers.

Thomas und Brown beschreiben den kollektiven Raum von *Minecraft* als einen freien Raum, einen Raum, der zwar Strukturen und Begrenzungen hat, doch dessen Teilnehmer freiwillig an dem Schaffen von Produkten innerhalb des Raumes teilnehmen können: »Any effort to define or direct collectives would destroy the very thing that is unique and innovative about them« (54).

Das heißt, wird ein Kollektiv für eine bestimmte Absicht geschaffen oder als Zweckgemeinschaften gesehen, dann kann das Gleichgewicht zwischen Freiheit und Begrenzung, zwischen intrinsischer und extrinsischer Motivation, Freiwilligkeit und Verpflichtung, zerstört werden. Welche Konsequenzen diese Freiwilligkeit und dieses Fehlen einer bestimmten Absicht haben, wird im nächsten Abschnitt erläutert werden.

Vorher soll der digitale Raum der Fanfictionwebsites kurz zusammengefasst werden: Der unendliche Raum wird durch seine Nutzung sichtbar. In der temporären autonomen Zone werden Copy-

rightgesetze außer Kraft gesetzt, und die Teilnehmer entwickeln eigene Strukturen und eigene Formen der Zusammenarbeit. Dies schafft einen kollektiven Raum, in dem Gleichgesinnte zusammenarbeiten, miteinander erleben und einander unterstützen können. Es ist ein Raum des Lernens und Lehrens, um auf diese Weise die Kreativität des Einzelnen zu fördern und zu entfalten. Der Besuch des Raumes und die Teilnahme an der kreativen Entfaltung geschehen freiwillig.

Leidenschaft

Freiwilligkeit unterscheidet Fanfictionwebsites und Spielwelten wie *Minecraft* von eigentlichen Praxisgemeinschaften, wie sie beispielsweise Wenger beschreibt. Wenger (7f) setzt das Lernen in den Mittelpunkt der Praxisgemeinschaft, während Csikszentmihalyi (*Creativity* 313) die Kreativität als zentrales Merkmal einer Praxisgemeinschaft sieht. Wie schon oben gezeigt, ist Lernen und Lehren ein Teil der Kultur auf Fanfictionplattformen, und auch bei Csikszentmihalyi wird Lernen vorausgesetzt, um Kreativität zu ermöglichen.

Um Lernen im Sinne von Wenger zu ermöglichen, muss die Gemeinschaft, in der dieses Lernen stattfindet, eine aktive Teilnahme des Lernenden gestatten. Dies ist unter anderem durch die Möglichkeit der Interaktion, der Praxis, gegeben. Eine solche Praxis ergibt wiederum nur Sinn, wenn der Lernende den Sinn der Praxis selbst erkennt und dadurch seine Erfahrungen in den Lernprozess einbringen und neue Erfahrungen gewinnen kann. All diese Elemente spielen bei der Entwicklung der Identität des Lernenden eine Rolle. Mit anderen Worten ist das Zusammenspiel von Gemeinschaft, Praxis, Sinnggebung und Identität wichtig, um ein Lernen innerhalb einer Praxisgemeinschaft zu gewährleisten.

Unmittelbar können diese Punkte auch im Verhältnis zu Fanfictionwebsites und der Gemeinschaft innerhalb eines Fandoms zur Geltung kommen. Es gibt jedoch einen wichtigen Unterschied: Wengers Gemeinschaft entsteht nicht aus einer Leidenschaft für etwas. Sie entsteht durch eine äußere Motivation. So findet Wenger seine Praxisgemeinschaften in der Familie, in der Schule oder auf

dem Arbeitsplatz. Er beschreibt dagegen keine Gemeinschaft, die auf rein freiwilliger Basis entsteht.

Warum? Weil eine Praxisgemeinschaft einen bestimmten Zweck verfolgt: das Erlernen einer gewissen Praxis, das Erfüllen eines bestimmten Zieles. Alle Teilnehmer sind diesem Ziel in irgendeiner Weise verpflichtet und können sich dem nicht ohne weiteres entziehen. Dies steht im direkten Gegensatz zu der totalen Freiwilligkeit der Teilnahme am Erschaffen und Publizieren von Fanfiction. Jeder Teilnehmer kann völlig frei bestimmen, ob, wann und wie er teilnehmen möchte, ob er seine Arbeit zu Ende bringen wird oder nicht.

Allerdings unterscheidet sich die Leidenschaft darüber hinaus durch einen gefühlsmäßigen Einfluss, der durch die intrinsische Motivation erklärt werden kann (Amabile, Fisher 481). Csikszentmihalyi (*Flow* 67) spricht von der autotelischen Persönlichkeit, die sich selbst motiviert und selber Aufgaben erfindet, um uninteressante Arbeitsprozesse interessanter zu gestalten. Amabile und Pillemer (8) zeigen, dass extrinsische Motivation wie Überwachung, Bewertungen und Prüfungen negative Auswirkungen auf die Kreativität haben können. Csikszentmihaly wie auch Baumann (166) zeigen, dass die autotelische Persönlichkeit ihre Motivation in der Aufgabe selbst findet. Eine Fanfiction-Autorin schreibt Geschichten, um damit ihre schriftstellerischen Fähigkeiten zu verbessern oder weil es ihr Spaß macht. Sie schreibt nicht, um in erster Linie berühmt oder reich zu werden, obwohl dies auch ein kleiner Teil der intrinsischen Motivation sein kann (Amabile, Pillemer 4). Die Leidenschaft findet sich in der Person und der Aufgabe selbst – und Fanfictionwebsites geben dem Ausleben dieser Leidenschaft eine Möglichkeit.

Doch das Ausleben dieser Leidenschaft birgt gleich mehrere Gefahren in sich. Fanfiction besteht zu einem großen Teil aus (homo)erotischen Geschichten mit mehr oder weniger expliziten Sexszenen. Auf *AO3* zeigt eine kurze Suche (21. Juni 2014), dass M/M (Slash) mit 588.614 Geschichten an erster Stelle liegt, weit vor Gen (General Audience = keine Sexszenen, Freundschaft) mit 298.822 Geschichten auf dem zweiten Platz. Eine entsprechende Suche ist auf *FFnet* nicht möglich. Stichproben zeigen jedoch ein etwas anderes Bild. *FFnet* zeigt bei Suchanfragen nur Geschichten an, die für die Altersgruppen K bis T (Kinder bis 13+) freigegeben sind.

Die Auflistung von Geschichten mit der Altersempfehlung M (16+) kann bei Suchanfragen als Filter zusätzlich genutzt werden. Eine Suche unter diesen Parametern (vom 15. Juli 2014) zeigt, dass *Naruto* (Anime/Manga) 264.000 Geschichten der Kategorien K bis T hat und 86.900 der Kategorie M. Dies entspricht etwa 24 Prozent der gesamten *Naruto*-Geschichten auf *FFnet*. In etwa die gleiche Verteilung zeigt sich bei *Harry Potter* (Bücher) mit 19 Prozent sowie *Glee* (TV) mit 27 Prozent Geschichten der Kategorie M in den jeweiligen Fandoms. Obwohl die Verteilung auf *FFnet* merklich anders aussieht als auf *AO3* können doch etwa ein Fünftel bis ein Viertel der Geschichten der expliziten Kategorie zugeordnet werden.

Die Ausführungen zeigen, wo die Herausforderungen zwischen den Teilnehmern auf den Plattformen liegen und wie diese das Miteinander gestalten. Festnahmen von chinesischen Teenagern machen deutlich (Romano; Tang), dass das Schreiben von Fanfiction durchaus reelle Gefahren birgt. Busse und Hellekson (38) warnen ebenfalls vor dem, was sie als »worst fannish sin« bezeichnen: das »Outen« eines Fanfiction-Verfassers im Offline-Leben. Somit ist die Anonymität ein wichtiges Element des Fanfictionschreibens und Lesens.

boyd (*Real Names*) sowie Busse und Hellekson haben dieses Thema auf verschiedene Weisen untersucht. boyd sieht die Privatsphäre gefährdet und plädiert für die Möglichkeit der Anonymität oder Pseudonymität. Die Diskussion dreht sich bei boyd um die Möglichkeit, Personen zu bestrafen, wenn diese die sozialen Normen überschreiten:

Most social norms are regulated through incentive mechanisms, not punishment. Punishment – and, thus, the need to identify someone outside of the mediated context – is really a last-resort mechanism. The levers for accountability change by social context, but accountability is best when it's rooted in the exchange (boyd 30).

boyd konstatiert, dass gerade soziale Normen durch Anreize, nicht durch Strafe durchgeführt werden sollten. Wie schon Thomas und Brown gezeigt haben, kann Sozialisierung durch Anerkennung unterstützt werden. Ebenso machen Busse und Hellekson darauf aufmerksam, dass die Möglichkeit der Pseudonymität den Verfassern von Fanfiction eine größere Freiheit in der Entfaltung ihrer Geschichten gewährt.

Leidenschaft und das Ausleben derselben setzt somit eine gewisse Freiheit und die Möglichkeit der Anonymität voraus, muss aber auch mit Strukturen und klaren Zielen unterstützt werden (*Flow* 71f). Fanfictionwebsites gewährleisten einen freien Raum, in dem die Leidenschaft der Teilnehmer ihren Ausdruck finden kann. Der Beitrag der Teilnehmer selber ist somit a) eine innere Motivation, b) die eigene Zielsetzung und Intention, c) langfristige Ziele, d) die Identifizierung mit der selbst gegebenen Aufgabe, e) eine gefühlsmäßige Bindung und f) Anonymität oder Pseudonymität.

Diese inneren Voraussetzungen der Teilnehmer sind zusammen mit den Strukturen und Rahmenbedingungen der Fanfictionwebsites Grundlage für die Erschaffung neuer Geschichten, die im Verhältnis zu dem originalen »Tent-Pole« (Jensen, Vistisen) unendlich erscheinen können. Die Leidenschaft der Einzelnen ist somit eine der wichtigsten Voraussetzungen für die Erschaffung und Veröffentlichung von Fanfiction.

Kreativität und Fandom

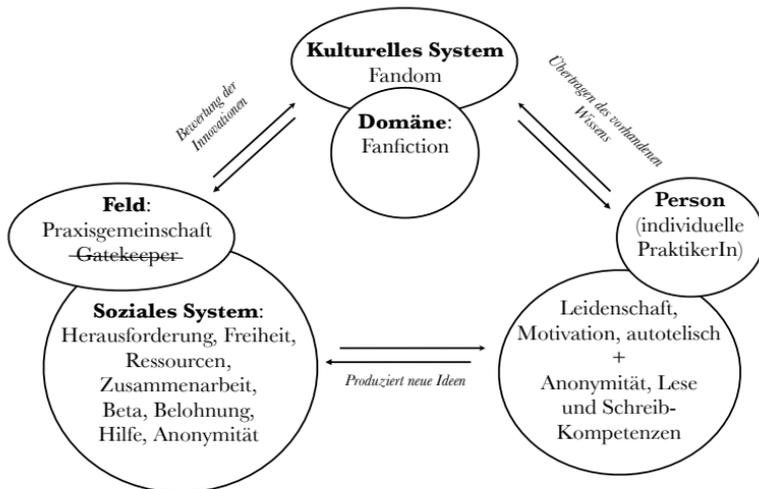


Abb. 2: Kreativität durch Fandom, eigene Bearbeitung nach Csikszentmihalyi (*Creativity* 313).

Die oben genannten Elemente des Raumes und der Leidenschaft führen nun zu einer Präzisierung von Csikszentmihalyis ursprünglichem Modell. Die Präzisierung findet unter anderem bei der »Person« statt. Hier sind bestimmte Voraussetzungen zu erfüllen, um den Anforderungen eines Fanfiction-Verfassers zu genügen: die oben beschriebene Leidenschaft, die mit einer autotelischen Persönlichkeit einhergehen muss, um das Schreiben und die Veröffentlichung einer Fanfiction zu gewährleisten. Dabei spielt die innere, die intrinsische, Motivation, gegeben durch die Leidenschaft, eine außerordentliche Rolle.

In der Regel versuchen Kommentatoren von Fanfictions, die Verfasser zum Weiterschreiben oder sogar zum Ändern ihrer Geschichte zu bewegen. Das Resultat ist oftmals das Gegenteil: Der Verfasser verlässt seine Geschichte, weil er die innere Motivation durch den äußeren Druck verliert. Ebenso kann die innere Motivation verschwinden, wenn die Fanfictionwebsites zu viele Regeln aufstellen und somit die Veröffentlichung einer Geschichte zu kompliziert oder begrenzend gestalten, wie es Csikszentmihalyi mit dem Begriff der »Alienation« (*Flow* 86) beschrieben hat. Hier begrenzt das soziale System die Entfaltung der Person in einem Maße, dass es gegen die Zielsetzung des Einzelnen und im Endeffekt der Gesellschaft selbst geht.

Kompetenzen wie Lesen, Schreiben und eine gewisse Intelligenz (Amabile, Fisher 482) sind ebenfalls Voraussetzungen für die Kreativität, das Schreiben und Fertigstellen einer Geschichte. Gleichzeitig können diese Kompetenzen zusammen mit einem Grundwissen über das Internet und dem Besitz eines Computers mit Internetanschluss als Gatekeeper gesehen werden. Csikszentmihalyi hat den Gatekeeper als Teil des sozialen Feldes in seinem Modell gesetzt, da neue Ideen normalerweise anerkannt werden müssen, bevor sie veröffentlicht oder Teil der Domäne werden können.

Diese Form der Anerkennung ist im sozialen Feld der Fanfiction nicht vorhanden. Jeder Teilnehmer kann, wenn er die nötigen Kompetenzen hat, eigene Geschichten veröffentlichen. Hits, Kudos, Kommentare und Reviews sind nicht vom Namen und Bekanntheitsgrad des Verfassers abhängig, obwohl einige Verfasser durch ihre früheren Geschichten einen Vorteil auf diesem Gebiet haben

können. So gibt es sogenannte »Big Name Fans« (Driscoll 93), die in der Fangemeinde selbst Starstatus haben. Aber eine völlig unbekannte Verfasserin kann ohne weiteres ihre Geschichte veröffentlichen, ohne auf die Anerkennung durch bekannte Verfasser angewiesen zu sein. Die Leser finden sich, wenn sie die Geschichte interessant finden. Eine Suche auf *AO3* (15. Juli 2014; eine entsprechende Suche ist auf *FFnet* nicht möglich) zeigt, dass nur etwa 2,8 Prozent (33.191 von 1.201.115) der Geschichten weniger als 20 Hits zu vermerken haben.

Die Anonymität des Verfassers ist nicht nur Teil der Person, sondern auch Teil des sozialen Systems. Die Anonymität sichert den Einzelnen vor eventuellen Repressalien in der Offline-Welt (Busse, Hellekson 39) und ermöglicht außerdem das spurlose Verschwinden, wenn der Verfasser nicht länger Teilnehmer der Fanfictionwebsites sein möchte oder kann. Darüber hinaus ermöglicht die Anonymität eine größere Freiheit im Umgang mit den Inhalten der Geschichten. Die Verfasser können im sicheren Raum der Fanfictionwebsites Ideen ausprobieren und narrative Experimente wagen, die so anderswo nicht möglich wären. Somit kann das Experimentieren in der Online-Welt zu neuen Möglichkeiten in der Offline-Welt führen. Aus Fanfiction kann dann ein öffentlich publiziertes Buch werden.

Das soziale System einer Fanfictionwebsite gibt, wie erwähnt, die Möglichkeit einer Betaleserin, wodurch der Verfasser eine kritisch-konstruktive Hilfe bei der Ausarbeitung einer Geschichte erhält. Außerdem stellen Fanfiction-Verfasser sich typischerweise eigene Herausforderungen (siehe autotelische Persönlichkeit). Hier kann es sich um Begrenzungen beim Schreiben (zum Beispiel ein sogenanntes *Drabble* mit maximal 100 Worten) oder die Teilnahme an Wettbewerben und Auktionen handeln.

Freiheit ist durch die Möglichkeiten der Fanfictionwebsites selber gegeben oder eingeschränkt, sowie durch die Möglichkeit, weitere Ressourcen aus dem Internet heranzuziehen und beim Schreiben der Geschichte zu nutzen (zum Beispiel Cloud-Programme, die eine Zusammenarbeit mehrerer Verfasser ermöglichen und gleichzeitig weiterhin die Möglichkeit zur Anonymität bieten).

Die Belohnung eines Fanfiction-Verfassers findet wie erwähnt durch die Anerkennung seitens der Leser statt: Hits, Statistiken, Kudos, Favorites, Follows usw. Außerdem können Empfehlungen einer

Geschichte auf anderen Medien, wie *tumblr* oder *LiveJournal*, oder die Ausarbeitung von Fanworks zu einer gegebenen Geschichte als Belohnung und Anerkennung gewertet werden.

Das soziale Feld selbst stellt die Praxisgemeinschaft dar. Für Fanfictionwebsites gelten hier die Handlungsmöglichkeiten und das konkrete Verhalten der Teilnehmer: positive oder negative Reviews, Kudos oder Kommentare zu geben, anderen Verfassern oder Helfern offiziell zu danken oder andere Medien in das Geschriebene einzubeziehen. Wie wird eine Geschichte geschrieben? Inhaltsmäßig kann da bei einigen Fandoms eine gewisse Standardisierung vorkommen, obwohl ein Verfasser sich sehr weite Freiheiten nehmen kann, bevor ein *out-of-character* als das wohl schlimmste Urteil fallen würde (und dann auch nur, wenn dies nicht vom Verfasser markiert wurde).

Die Geschichten werden durch die Domäne mit Hits, Kommentaren usw. bewertet, es findet aber keine eigentliche Auslese statt, da sämtliche Geschichten auf den Plattformen ihren Bestand haben (vorausgesetzt sie werden nicht vom Verfasser selbst oder von den Betreibern der Homepages gelöscht).

Das kulturelle System des Fandoms sammelt nicht nur die Geschichten (typischerweise werden Geschichten nach dem Fandom, in dem sie geschrieben werden, auf den verschiedenen Websites archiviert), sondern in dem Fandom selber geschehen Diskussionen, werden sogenannte Metas geschrieben, wo andere Aspekte des Tent-Poles beschrieben, diskutiert und untersucht werden. Die Kultur eines Fandoms entwickelt sich über die Zeit, nicht nur durch neue Eindrücke, wenn neue Teile des Tent-Poles produziert und gezeigt werden, sondern auch durch das Fandom selbst weiter, wo neue Geschichten neue Ideen provozieren – wo neue Facetten der geliebten Charaktere zur Geltung kommen und vielleicht völlige neue Universen geschaffen werden, in denen sich die Charaktere und ihre Verfasser austoben können.

Mit der Leidenschaft als Grundlage

Fanfiction kann nur existieren, solange es Menschen gibt, die sich leidenschaftlich für ein Werk begeistern und dieser Begeisterung ihren eigenen Ausdruck verleihen möchten und können. Doch diese Begeisterung hat auch ihre Schattenseiten: die rechtlichen Probleme des Copyrights sind noch lange nicht gelöst. Der Versuch der OTW, Fanfiction zu legalisieren, ist erst der Anfang des Kampfes. Die Autoren bewegen sich damit in einer Grauzone, in der die Wahrung ihrer Anonymität nicht nur wegen des teilweise sexuellen Inhaltes der Geschichten wichtig ist.

Wie oben gezeigt wurde, sind Fanfictionwebsites einige der ältesten Sozialen Medien im Internet. Selbst Websites wie *FFnet* und *LiveJournal* entwickeln neue Möglichkeiten der Interaktion oder des Layouts für die Geschichten. Dennoch lassen sich gerade anhand von Fanfictionwebsites die grundlegenden ideologischen Unterschiede in der Handhabung der Benutzer abbilden: Freiheit wie bei *AO3* oder Zensur und Aufsicht wie bei *FFnet*. Beide haben ihre Berechtigung und gerade die Unterschiede zwischen diesen Plattformen zeigt die Vielfalt der Leser und Autoren. Es zeigt aber ebenfalls die Loyalität der Benutzer. *FFnet* ist weiterhin die größte Fanfictionwebsite des Internets. Die Regeln und Filter geben jungen oder neuen Fans die Möglichkeit, sich in der Welt des Fanfictions zurechtzufinden, bevor sie sich vielleicht auf neue Erlebnisse und Erfahrungen in dem freien, aber weniger sicheren *AO3* einlassen.

Doch nicht nur Sicherheit oder Freiheit sind von Bedeutung. Die Möglichkeit der Belohnung in Form von Reviews oder Kudos bedeutet vielen Autoren viel. Typische Aufforderungen am Ende eines Kapitels, ein Review, einen Kommentar oder doch wenigstens Kudos zu hinterlassen, sind eher die Regel als die Ausnahme.

Der Wunsch nach irgendeiner Form von Belohnung oder Anerkennung von Seiten der Autoren ist also vorhanden. Ist dies aber das Einzige, was die Autoren treibt, sich in eine Position potenzieller Verletzbarkeit zu begeben? Denn ein negativer Kommentar, ein negatives Review, verletzt selbst erfahrene Fanfiction-Autoren. Warum also diese Form der Selbstkasteiung? Wie oben beschrieben, werden die Autoren nicht von Ruhm oder dem Wunsch nach Reichtum ge-

trieben. Es sind zwei Formen der Leidenschaft: Zum einen die Liebe zu den Charakteren in der originalen Geschichte. Der Wunsch, die Geschichte fortzusetzen, eventuell ein anderes Ende zu beschreiben. Das ist Teil des Fandoms, des Fan-Seins. Die zweite Leidenschaft ist das Geschichtenerzählen. Der Wunsch, ja, der Trieb, ein besserer Autor zu werden. Sprachlich, in Bezug auf *plot*-Entwicklung, in der Beschreibung und Entwicklung der Charaktere. Hier manifestiert sich die autotelische Persönlichkeit, die sich selbst vorantreibt und immer wieder versucht, eigene Grenzen zu überschreiten.

Diese Begeisterung kann in vielen Fällen zur Entfaltung eines Talentes führen, das unter anderen Umständen niemals zur Geltung gekommen wäre. Durch einen sicheren Freiraum, in dem Fanfiction geschaffen und publiziert werden kann, können diese Menschen nicht nur ihren Fantasien freien Lauf lassen, sondern sie können gleichzeitig ihre eigenen Fähigkeiten entdecken und entwickeln, weil sie auf Gleichgesinnte in diesem Freiraum treffen. Vor diesem Hintergrund sollte vielleicht überlegt werden, inwiefern es eigentlich wünschenswert ist, Fanfictionwebsites in einen öffentlichen Raum für wissenschaftliche Untersuchungen zu verwandeln.

Literatur

- Adult. *Content-Guidelines*. <http://www.adult-fanfiction.org/html-index.php> (15. Jul. 2014).
- Amabile, Teresa. How to Kill Creativity. *Harvard Business Review* Sep. (1998): 77–87.
- Amabile, Teresa M. und Colin M. Fisher. Stimulate Creativity by Fueling Passion. *Blackwell Handbook of Principles of Organizational Behavior*. Ed. E. A. Locke, 481–498. London: Wiley-Blackwell, 2009.
- Amabile, Teresa M. und Julianna Pillemer. Perspectives on the Social Psychology of Creativity. *Journal of Creative Behavior* 46.1 (2012): 3–15.
- AO3. 2012 AO3 Milestones, 2012. http://archiveofourown.org/admin_posts/271 (15. Jul. 2014).
- AO3. From FF.net to AO3 – some frequently asked questions, 2012. http://archiveofourown.org/admin_posts/226 (15. Jul. 2014).
- Baumann, Nicola. Autotelic Personality. *Advances in Flow Research*. Ed. Stefan Engeser, 165–186. Heidelberg: Springer Science+Business Media, 2012.

- Bey, Hakim. T. A. Z. The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism, 1991. http://hermetic.com/bey/taz_cont.html (15. Jul. 2014).
- boyd, danah m. A Response to Christine Hine, 2008. <http://www.danah.org/papers/EthnoBoundaries.pdf> (15. Jul. 2014).
- boyd, danah m. und Nicole B. Ellison. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13 (2008): 210–230.
- boyd, danah. The Politics of »Real Names: Power, Context, and Control in Networked Publics. *Communications of the ACM* 55.8 (2012): 29–31.
- Busse, Kristina und Karen Hellekson. Identity, Ethics, and Fan Privacy. *Fan Culture. Theory/Practice*. Eds. Katherine Larsen und Lynn Zubernis, 38–56. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2012.
- Coppa, Francesca. A Brief History of Media Fandom. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Eds. Karen Hellekson und Kristina Busse, 41–59. Jefferson: McFarland, 2006.
- Csikszentmihalyi, Mihalyi. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial, 1990.
- Csikszentmihalyi, Mihalyi. A Systems Perspective on Creativity. *Handbook of Creativity*. Ed. R. Sternberg, 313–335. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- Driscoll, Catherine. The Romance of Pornography and the Pornography of Romance. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Eds. Karen Hellekson und Kristina Busse, 79–96. Jefferson: McFarland, 2006.
- FFnet. https://www.fanfiction.net/story/story_tab_guide.php (25. Mär. 2014).
- Green, Shoshanna, Cynthia Jenkins und Henry Jenkins. »Normal Female Interest in Men Bonking« – Selections from the Terra Nostra Underground and Strange Bedfellows. *Fans, Bloggers, and Gamers*. Ed. H. Jenkins, 61–88. New York/London: New York University Press, 2006.
- Harvey, Harry. La Vie Bohème – A History of Burning Man, 2000. http://www.burningman.com/whatisburningman/lectures/la_vie.html (15. Jul. 2014).
- Jensen, Thessa. Designing for relationship: Fan fiction sites on the Internet. *Theoretical and Applied Ethics*. Eds. Hannes Nykänen, Ole Preben Riis und Jörg Zeller, 241–255. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, 2013.
- Jensen, Thessa und Peter Vistisen. Tent-Poles of the Bestseller. How Cross-media Storytelling can spin off a Mainstream Bestseller. *academic quarter* 7 (2013): 237–248.
- Lunenfeld, Peter. Unfinished Business. *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. Ed. P. Lunenfeld, 6–22. Cambridge: MIT Press, 2000.

- Mitchell, William J. Replacing Place. *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. Ed. P. Lunenfeld, 112–128. Cambridge: MIT Press, 2000.
- OTW. The Future of Fanworks Legal Q&A – Post 1, 2014. <http://transformativeworks.org/news/future-fanworks-legal-qa-post-1> (15. Jul. 2014).
- Romano, Aja. For young women in China, slash fanfiction is a dangerous hobby, 18. Apr. 2014. <http://www.dailydot.com/geek/in-china-20-people-women-arrested-for-writing-slash/> (15. Jul. 2014).
- Tang, Kevin. Inside China's Insane Witch Hunt for Slash Fiction Writers, 22. Apr. 2014. <http://www.buzzfeed.com/kevintang/inside-chinas-insane-witch-hunt-for-slash-fiction-writers> (15. Jul. 2014).
- Thomas, Douglas und John Seely Brown. *A New Culture of Learning. Cultivating the Imagination for a World of Constant Change*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2011.
- Wenger, Etienne. *Communities of Practice – Learning, Meaning, and Identity*. New York: Cambridge University Press, 1998.