

im 20. Jahrhundert von einem »Massenphänomen bei gleichzeitiger *Individualisierung* der Fankultur« (Schmidt-Lux 2015, S. 12–13, H.i.O.) zu sprechen.

Deutlich wurde, dass die unterschiedlichen Ebenen von Fankultur (sachlich, sozial, zeitlich) unterschiedliche Praktiken umfassen. Insbesondere die sachliche und die soziale Dimension, wie sie Schmidt-Lux (2010b) herausarbeitet, sind dabei für die Analyse von kollaborativen und kollektiven Fanpraktiken in dieser Arbeit von Bedeutung. Ebenfalls konnte die Relevanz der Gemeinschaft für viele der Fanaktivitäten herausgestellt werden, die auch Jenkins (2013 [1992], 2006c) in seinen Arbeiten immer wieder betont. In Bezug auf die Analyse von Fanfiction und den kollektiven Prozessen von Fanfiction-Autor:innen kann jedoch auch festgehalten werden, dass das Schreiben und das Lesen von Fanfiction als Teil des Ausdrucks von Fankulturen alle drei Ebenen berührt. Um diese Prozesse und Aktivitäten auch als Teil eines sich wandelnden Diskurses von rezipierenden, konsumierenden und produzierenden Zuschauer:innen und Fans zu begreifen, wird im Folgenden das Konzept von Prodosage näher erläutert werden. Denn hier werden die bereits weiter oben beschriebenen Prozesse des Ineinandergreifens von Konsum und Produktion in Bezug auf Fans, Fankulturen und Fanfiction im digitalen Zeitalter und einer sich wandelnden Medienkultur zusammengebracht.

2.4.3 Von Poaching und Partizipation zu Prodosage

Als eine der wichtigsten akademischen Stimmen im Feld der Fanforschung liefert Henry Jenkins mit seinem Buch *Textual Poachers* (2013 [1992]) zentrale Anknüpfungs- und Orientierungspunkte für die sich entwickelnden Fan Studies. Anstatt Fans und Fandom zu pathologisieren, hebt Jenkins die aktiven Prozesse von Fans hervor. Der Kommunikationswissenschaftler Sebastian Deterding schreibt hierzu in seinem Artikel über Jenkins:

Fandom war stets das extreme, pathologisch Andere normaler Mediennutzung, wurde in Metaphern des Wahnsinns, der Besessenheit, Sucht oder religiösen Verehrung beschrieben. ›Textual Poachers‹ dreht diese moralische Hierarchie kurzerhand um: Während Normalnutzerinnen und -nutzer häufig einsam und passiv konsumieren, eigne sich der ›gute‹ Fan seine Medien höchst aktiv, kritisch, kreativ und in Gemeinschaft mit anderen an (Deterding 2009, S. 236).

Der Fokus dabei liegt auf Medien-Fans als interpretative Gemeinschaft, die sich einen Text aneignen und in ihm wildern (›poaching‹), um intendierte Bedeutungen zu untergraben. Jenkins (2013 [1992]) beschreibt Fans, in Anlehnung an Michel de Certeau (1988), als Textwilder*innen, die sich in der aktiven Auseinandersetzung mit dem Text auch gegen dominante Bedeutungsproduktionen von Produzent:innen behaupten, dabei aber dennoch in einer ungleichen Machtverteilung verbleiben. Poaching, so betonen Jenkins und Tulloch, stellt keine willkürliche Veränderung des Ausgangstextes dar, sondern eine gemeinschaftliche, kritische Auseinandersetzung mit diesem, ein »model of resistant

reading« (Tulloch & Jenkins 1995, S. 262). Diese widerständige Lesart ist eines der zentralen Charakteristika, die Jenkins als Teil einer partizipativen Fankultur ausmacht.¹⁹

Die aktive Auseinandersetzung von Fans mit populären Texten bescheinigt für den deutschsprachigen Raum auch der Soziologe Rainer Winter (vgl. 1993, S. 72–75). Ihm zufolge beziehen sich Fans in ihren Bewertungen von Horrorfilmen eher auf einen Genre-Rahmen als auf eine Autor:innenperspektive, wobei das Horror-Genre einen Metatext (vgl. Jenkins 2013 [1992], S. 98) darstellt, der bei der Interpretation und Bewertung herangezogen wird (vgl. Winter 1993, S. 72–73). Winter betont, dass auch die von ihm untersuchten Horrorfans den primären Text nicht allein reproduzieren würden, sondern diesen darüber hinaus umarbeiten, ergänzen oder überarbeiten. Dabei würden sie sich oftmals sehr weit von den Originalen entfernen (vgl. Winter 1993, S. 75).

Aus der Analyse von Fanzines und weiteren tertiären Texten arbeitet Winter (vgl. 1993, S. 74–76) folgende Unterscheidungen zwischen Praktiken des Gebrauchs und der Umfunktionierung des Primärtextes heraus: Erstens stellt die Interpretation und Fortsetzung von Filmen eine Praxis dar, bei der Fans Lücken in medialen Texten füllen, neue Enden entwerfen oder mögliche Fortsetzungen schreiben. Zweitens findet sich auch in »wissenschaftlichen Analysen« von Fans eine Praxis der Aneignung. Faktenwissen wird angehäuft und produziert und auf Vorträgen oder in Büchern präsentiert. Die Kreation stellt eine weitere Strategie der Aneignung dar, bei der Fans eigene Geschichten schreiben, Comics zeichnen oder andere Fankunst produzieren. Die vierte Praxis findet sich in der »Umfunktionierung«. Hier werden, so Winter (vgl. 1993, S. 76), Elemente aus verschiedenen Filmen kombiniert und verändert, so dass neue Genres entstehen.

Deutlich wird, dass Fans sich Möglichkeiten schaffen, Medientexte für eigene Zwecke zu nutzen. Winter bescheinigt diesen Formen der Aneignung von Horrorfilmen, die Subversion herrschender Vorstellungen, Werte und Geschmacksurteile und betont zugleich den partizipativen Charakter von Fans (vgl. Winter 1993, S. 74–76). Demnach lässt sich »Poaching« wie es Jenkins (2013 [1992]) beschreibt, auch bei Winter als widerständige und teils politische Praxis begreifen.

Während Jenkins die »partizipative Kultur« von Fans in *Textual Poachers* (2013 [1992]) noch als Widerstandspraxis gegenüber vorgefertigten, dominanten Lesarten von Medienprodukten beschreibt, wird durch den Begriff »convergence culture«, den Jenkins rund 15 Jahre später einführt, das Konzept der partizipativen Kultur entsprechend der gesellschaftlichen Entwicklung und der gesellschaftlichen Anerkennung von Fans und ihren Kulturen weitergeführt. Dementsprechend bezieht sich »convergence culture« auf das gesamte Verhältnis zwischen Medienindustrie und Rezipierenden und erstreckt sich über den Austausch von Inhalten über unterschiedliche Medienplattformen, die Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Medienbranchen und das Migrationsverhalten des zukünftigen Medienpublikums (vgl. Jenkins 2006a, S. 2). Convergence ist demzufolge

19 Auf Jenkins Konzeption einer partizipativen Fankultur anhand der von ihm genannten fünf Charakteristika wurde bereits ausführlich eingegangen (vgl. Kap. 2.4.2. dieser Arbeit). Zu diesen gehören der besondere Rezeptionsmodus, die spezifischen Interpretations- und Kritikpraktiken, die Basis für den Verbraucher:innen-Aktivismus, die spezifischen Formen kultureller Produktion und die Funktion als soziale Gemeinschaft (vgl. Jenkins 2013 [1992], S. 277–280).

[a] word that describes technological, industrial, cultural and social changes in the ways media circulates within our culture. [...] Perhaps most broadly, media convergence refers to a situation in which multiple media systems coexist and where media content flows fluidly across them (Jenkins 2006a, S. 282).

Vor diesem Hintergrund werden auch die medialen und soziokulturellen Konsequenzen des digitalen Wandels berücksichtigt, die neue Formen der Medienaneignung, -produktion und -rezeption hervorgebracht haben. Der Begriff ›Medien‹ in dieser Konvergenzkultur hat dabei für Jenkins (vgl. 2006a, S. 23) zwei Bedeutungsebenen: Zum einen lassen sich Medien als Technologien beschreiben, die Kommunikation ermöglichen. Zum anderen können Medien als eine Reihe sozialer und kultureller Praktiken begriffen werden, die um diese Technologien herum entstanden sind. Dabei hat sich sowohl die Rolle des Fernsehens als auch die Rolle des Publikums gewandelt: Die Betrachtungsgewohnheiten änderten sich von passivem Empfang von Nachrichten eines einzelnen Mediums hin zu einer aktiven Suche nach mehr Informationen oder mehr Möglichkeiten verschiedener Medien, um mit dem Programm zu interagieren. Infolgedessen wird der Inhalt des ursprünglichen Programms angereichert (vgl. Jenkins 2006a, S. 30). Der Begriff der Konvergenzkultur hebt dementsprechend die Bedeutung der Zuschauer:innen und deren besonderer Beteiligungskultur hervor und geht damit einen Schritt weiter als das Poaching.

Diese Entwicklung hin zu einer Konvergenzkultur beschreibt auch Vera Cuntz- Leng (2015) in ihrer Arbeit zu Slash- Fanfiction im *Harry Potter*- Fandom:

In den letzten fünf Jahrzehnten hat eine kontinuierliche Entwicklung im Verständnis der Zuschauerfunktion stattgefunden, an deren Ende derzeit der Fan als aktiver, kritischer, selbst Inhalte produzierender Rezipient [als Produzent] steht, dessen kulturelle Relevanz weder seitens der Produzenten, noch seitens der Wissenschaft unterschätzt werden darf (Cuntz- Leng 2015, S. 15).

Im Zuge der Auseinandersetzung mit den kollaborativen und interaktiven Prozessen, die das Web 2.0 hervorbrachte, wandelte sich der medienkulturelle Diskurs um Teilhabe, Partizipation und Partizipationskultur. Wie Cuntz- Leng, Einwächter und Stollfuß (vgl. 2015, S. 449) herausarbeiten, brachten die technischen Entwicklungen neue mediale Praktiken hervor, die Fragen nach den kreativen kulturellen Produktionen und politischen Praktiken der Mediennutzer:innen bzw. Fans sowie Fragen nach ökonomischen Differenzierungsprozessen evident machen. Diese Prozesse, so Cuntz- Leng et al. (vgl. 2015, S. 449), werden mit dem Begriff der ›Partizipationskultur‹ greifbar. Dabei liege der Forschungsschwerpunkt zumeist auf gemeinschaftsgebundenen, unterstützenden und wertschätzenden Praktiken die im Kontext populärkultureller Inhalte bzw. Medienangebote entstehen. In Anbetracht sich transformierender Hierarchieverständnisse und neuen Formen der Interaktion sei dabei eine kritische Auseinandersetzung mit Teilhabe und Teilnahme zwingend notwendig (vgl. Cuntz- Leng et al. 2015, S. 449–450). Dementsprechend wird mit den Diskussionen um die Partizipation von Fans und Fankulturen auch das Konzept von Produsage relevant, das genau diese sich transformierenden Hierarchien in den Blick nimmt.

Wie bereits in den Ausführungen zu Jenkins Arbeiten (2006a, 2006c, 2013 [1992]) deutlich wurde, waren_sind Fans schon lange vor der Etablierung des Internets nicht nur Konsument:innen, sondern auch Produzent:innen. Denn neben dem Konsum von TV-Serien, Büchern und Filmen war_ist auch der Austausch zwischen den Fans, das Produzieren von Fanzines und das Nachspielen von Szenen auf Fantreffen ein wichtiger Bestandteil von Fan-Communities. Durch das Internet wurden allerdings neue und teilweise einfachere Wege geschaffen, Inhalte zu produzieren, zu teilen und sich darüber auszutauschen. So können Fans ihre Kunst – seien es Video-Mash-Ups, Zeichnungen oder Comics – online erstellen, teilen und kommentieren.

Was Jenkins (2006a) mit Medienkonvergenz beschreibt, eben die verschwimmenden Grenzen von Konsum und Produktion, beschreibt in ähnlicher Weise Alvin Toffler bereits 1980 mit dem Begriff *prosumer*²⁰, Dan Harries 2002 mit *viewer*²¹, Axel Bruns 2006 mit *produser*, und José van Dijk 2007 mit *You-ser*²². Ich möchte mich an dieser Stelle auf die von Axel Bruns entworfenen Begriffe ›produsage‹ und ›Produser[:in]‹ konzentrieren, da diese, wie im Folgenden deutlich wird, insbesondere bei der Analyse von Fankulturen, Fanfiction und Fangemeinschaften gewinnbringend genutzt werden kann.

Axel Bruns (2006) bezieht sich in seinen Ausführungen zu Produzent:innen direkt auf Alvin Tofflers Konzept von Prosumer:innen, führt dieses jedoch konsequent weiter und passt es an die sich verändernden Bedingungen wachsender Digitalisierung an. Bruns selbst schreibt in seinem Beitrag zum 2010 erschienenen Sammelband *Prosumer Revisited. Zur Aktualität einer Debatte*:

Was Toffler hier beschreibt, hat letztlich sehr viel mehr mit den durch fortschreitende Technisierung und Computerisierung entfachten Hoffnungen auf mehr und mehr effiziente On-Demand- und Just-in-Time-Produktionsprozesse der 1970er und 1980er Jahre zu tun als mit dem um die Jahrtausendwende aufkommenden Phänomen der direkten Nutzerbeteiligung an der Produktion besonders von Online-Inhalten, auf das der Begriff der Prosumtion dennoch häufig angewandt wird (Bruns 2010, S. 194).

Tofflers Modell lässt sich demnach nicht einfach auf die heutigen vernetzten Medien- und Kommunikationsformen übertragen, da die zu dieser Zeit deutlich von-

-
- 20 In seinem Buch ›Die dritte Welle‹ führte Alvin Toffler bereits 1980 den Begriff *prosumer* ein, um Personen zu bezeichnen, die zugleich Konsument:innen und Produzent:innen sind. Dabei bezieht Tofflers Begriff sich auf Personen, die ein Produkt oder eine Dienstleistung für den persönlichen Gebrauch erzeugen. Prosumer waren für Toffler demnach die Antwort auf sich verändernde Entwicklungen in der Gesellschaft und eine Erweiterung vorhandener Formen von Wertschöpfung (vgl. Toffler 1980).
- 21 Dan Harries beschreibt in seinem Artikel *Watching the Internet* mit dem Begriff *viewer* sowohl Zuschauer:innen (viewer) als auch Nutzer:innen (user). Damit hebt auch er die wachsende Spannung zwischen Zuschauen und Interagieren mit dem Programm hervor und betont damit auch die wachsende Handlungsfähigkeit auf Seiten des Publikums (vgl. Harries 2002).
- 22 José van Dijk beschreibt den Begriff *You-ser* in Bezug auf die Nutzung von Video-Portalen wie folgt: Jede_r You-ser sei sowohl Zuschauer:in, Browser_in als auch Bewerter_in von audiovisuellen Inhalten. Dabei haben You-ser alle Merkmale von Verbraucher:innen, sind aber auch Teilhaber:innen und erschaffen Gemeinschaften. Zugleich zeichnen sich You-ser durch ihr Engagement beim Erstellen und Hochladen von audiovisuellen Inhalten aus (vgl. van Dijk 2007, S. 9–11).

einander getrennten Kategorien Produktion und Konsum heute als Hersteller:innen und Nutzer:innen Knotenpunkte in einem neutralen Netz bilden, die miteinander auf Augenhöhe kommunizieren. Dieses Netz zeichnet sich dabei durch ein verteiltes, aber koordiniertes Vorgehen und durch selbstbestimmte Interaktionsprozesse in der Gemeinschaft aus (vgl. Bruns 2008, S. 164). Produzier:innen sind entsprechend, wie Benjamin Jörissen und Winfried Marotzki es formulieren, »Mitgestalter[:innen] eines universellen Wissensnetzwerkes« (Jörissen & Marotzki 2008, S. 209). Dabei wohnt den vernetzten Gemeinschaften, die an der Inhalteerschaffung beteiligt sind, das Potenzial inne, eine vernetzte, dezentrale »kollektive Intelligenz« entstehen zu lassen. In der Folge sind tiefgreifende Auswirkungen auf kulturelle und gesellschaftliche Systeme sowie auf deren industrielle und institutionelle Strukturen möglich (vgl. Bruns 2010, S. 197f.).

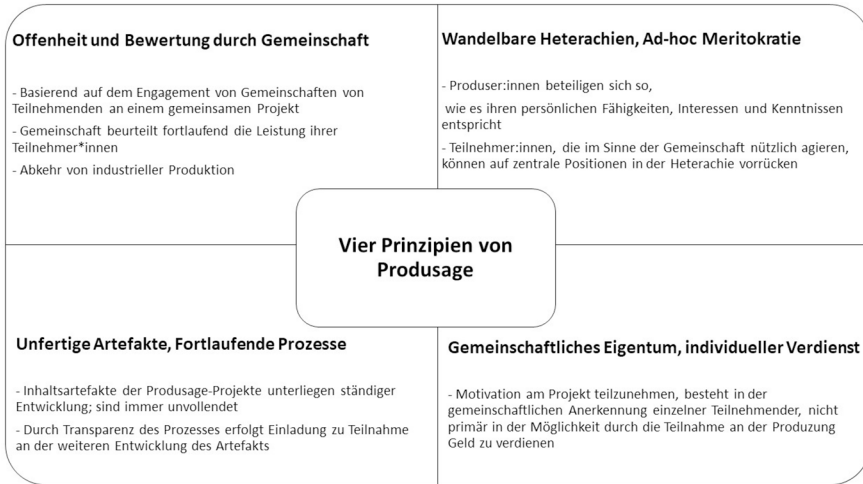
Die Teilnahme an diesen vernetzten Gesellschaften unterliegt dabei keiner einfachen Entweder-oder-Einteilung, sondern umfasst ein Kontinuum, das sich von der aktiven Inhalteerschaffung über unterschiedlich kreative und produktive Ebenen der Auseinandersetzung mit Inhalten bis hin zur reinen Nutzung von Inhalten erstreckt. Es beteiligen sich demnach nicht alle Nutzer:innen in der gleichen Intensität an den Internetaktivitäten. So beschreibt auch Jakob Nielsen, dass 90 % der User:innen keine Inhalte beisteuern, sondern lediglich lesen, beobachten und zuschauen. 9 % der Nutzer:innen würden wenig Inhalte beisteuern und 1 % der Nutzer:innen würden nahezu alle Inhalte produzieren (vgl. Nielsen 2006). Auch die Medienwissenschaftlerin José van Dijck weist in ihrem Artikel *Users like You* auf die verschiedenen Ebenen der Partizipation hin (vgl. van Dijck 2009, S. 44). Dennoch werde, so Bruns (vgl. Bruns 2008, S. 21), die Wertschöpfungskette durch diese Netzwerke bis zur Unkenntlichkeit verändert. Entlang dessen zeigt sich, dass Tofflers Modell für die hier gezeichneten Entwicklungslinien von Produktion, Distribution und Konsum, wie sie heute vorzufinden sind, nicht in Gänze übertragbar ist.

Entsprechend wird sich für die Analyse der kollektiven und utopischen Potenziale von Fanfiction an Axel Bruns Konzept des Producersage (2006, 2009) orientiert. Denn in dem Portmanteau »Produktion« bzw. englisch »Producersage« findet sich eine Möglichkeit, »die mehr oder weniger absichtlich inhaltsschaffenden Aktivitäten der Teilnehmer in verschiedenen Onlinenutzergemeinschaften ohne Rückgriff auf [die] im Industriezeitalter geprägten Begriffe wie Produktion und Konsum zu beschreiben« (Bruns 2009, S. 66). Producersage ist dabei auch als Hybrid zu verstehen, dessen Bestandteile ebenso auf die oft ungeplante und zufällige Erschaffung von Inhalten durch produktive Nutzer:innen hinweisen. Dabei, so Bruns (vgl. Bruns 2009, S. 66–67), sind vier Merkmale kennzeichnend für Producersage (vgl. Abb. 1) und dessen Fähigkeit, die von der industriellen Produktion vorgegebene Wertschöpfungskette zu unterminieren:

Die offene Teilnehmer*innenschaft sowie die gemeinsamen Bewertungsstrukturen können als erstes Kennzeichen ausgemacht werden. Sofern die Gemeinschaft ausreichend groß und divers ist, kann sie, unabhängig von der Qualifikation der Einzelnen, mehr beitragen als ein geschlossenes Team von Produzent*innen. Als zweites Kennzeichen lassen sich fließende Heterarchien und Ad-Hoc-Kontrollen nennen, an denen sich Produzent*innen (z.B. in Fan-Communities) je nach Interesse, Wissen und Fähigkeit in unterschiedlichem Maß beteiligen. Unfertige Artefakte und fortlaufende Prozesse lassen sich als drittes Kennzeichen von Producersage herausstellen. Die Inhalte in Producersageprozessen (z.B. Fanfictions) werden, so das vierte Kennzeichen, fortlaufend (z.B. über Re-

views, Beta-Leser*innen, Fortsetzungen etc.) weiterentwickelt und sind so immer unabgeschlossen. Produzier:innen geben ihre Werke (indirekt) auch zur Benutzung und Weiterverarbeitung frei (dies findet sich z.B. dort, wo eine Fanfiction Inhalte der anderen weiterverarbeitet und verändert) und werden im Sinne einer ›Gift Culture‹ (vgl. Hellekson 2009) dafür entlohnt (vgl. hierzu auch Kap. 7.3.3 dieser Arbeit).

Abbildung 1: Vier Prinzipien von Produsage (vgl. Bruns 2009, S. 66–67)



Quelle: eigene Darstellung.

Der gemeinschaftliche Prozess von Produsage ermöglicht es den einzelnen Mitgliedern der Gemeinschaft, immer wieder zwischen Nutzer:in und Ersteller:in von Inhalten zu wechseln, wobei die Möglichkeit dieser Wechsel essenziell für Produsageprojekte erscheint. Denn nur so wird es möglich, dass erstellte Beiträge_Geschichten_etc. auf ihre Nützlichkeit überprüft werden und falls nötig, verändert werden können. Dies wird bspw. durch Impulse der Algorithmen, aber auch durch Bewertungen oder Kommentare möglich, wie dies bei Online-Shopping-Plattformen oder auch auf diversen Fanfiction-Seiten der Fall ist. Entsprechend lässt sich Produsage als kollaborative Form der Inhalteerschaffung definieren, die nicht auf einer linearen Wertschöpfungskette basiert (vgl. Bruns 2009, S. 67).

Vor allem mit dem Blick auf das Konzept ›Produsage‹ erscheint es sinnvoll, auch die Überlegungen zu sogenannten ›Digital Natives‹, wie John G. Palfrey, Urs Gasser und Franka Reinhart die erste mit dem Internet aufgewachsene Generation bezeichnen, einzubeziehen (vgl. Palfrey et al. 2008, S. 19). Interessant ist hier vor allem die Annahme, dass bei den Digital Natives nicht mehr zwischen Offline- und Online-Identität unterschieden werden könne. Der Übergang zwischen Online- und Offline-Freund:innenschaften, Informationsbeschaffung und Freizeitaktivitäten kann als ein fließender begriffen werden. Und auch Rainer Winters Arbeit zu *Widerstand im Netz* (2010b) liefert wichtige Impulse. Winter (vgl. 2010b, S. 81–82) hält fest, dass insbesondere die neuen,

digitalen Medien die Grenzen zwischen Produktion und Rezeption sowohl als Praxis als auch als Forschungsfelder, verwischen. Diese fließenden und verwischten Übergänge zeigten sich bereits bei der ersten Sichtung der erhobenen Daten im Rahmen der Online- Gruppendiskussion für die vorliegende Studie (vgl. hierzu Kap. 7.2).

Trotz der Überschneidungen in den Konzepten von Jenkins (2013 [1992], 2006a) und Bruns (2006, 2009) schließe ich mich in dieser Arbeit vornehmlich Bruns an. Denn ich möchte mit der Nutzung des Begriffs ›Produser:in‹ bzw. ›Produsage‹ den Fokus auf die Personen legen, die Inhalte erschaffen und teilen, nutzen und verändern. Es geht mir weniger um die Fragen danach, was Nutzer:innen dazu ermutigt, an einer Medienkultur teilzunehmen, welche Plattformen sie nutzen und wie sie mit Medienkonzernen agieren. Vielmehr geht es mir um die Frage nach den persönlichen Erfahrungen und Motivationen, die die Produser:innen antreiben, sich mit Medientexten auseinanderzusetzen. Diese Fragen stehen dementsprechend auch bei der Online- Gruppendiskussion von Produser:innen im Rahmen dieser Arbeit im Fokus. Auf eine Unterscheidung zwischen Leser:in und Autor:in wird weitestgehend verzichtet.²³

2.4.4 Fanfiction

Fanfiction as it works today is not just stories written about other stories (as has always happened). Fanfiction is stories being written about the same other story, all at the same time. It is sharing these stories with increasing ease and speed and decreasing costs (Jamison 2013b, S. 104).

Das Anliegen dieser Arbeit ist es, nach den utopischen_queeren_emanzipatorischen Entwürfen in Fanfictions als Teil von Produsage zu fragen. Um das zu ermöglichen, steht in diesem Kapitel die Entwicklung einer Arbeitsdefinition dessen an, was Fanfiction ist. Dafür wird zunächst kurz auf die historischen Entwicklungen von Fanfictions eingegangen, um so auch den Rahmen dieser Definition festzulegen. Daran anschließend wird es darum gehen, zu betrachten, was Fanfictions sind und was sie sein können. Dabei werden sowohl das subversive und utopische Potenzial von Fanfictions als auch die Regeln und Normen, denen Fanfictions selbst unterliegen, hinterfragt. In einem Fazit werden

23 Allerdings muss dieser Fokus auf eine neue, scheinbar aktive (Online-)Community auch kritisch beleuchtet werden: So heben van Dijck 2009 und Bird 2011 hervor, dass die Unterscheidung zwischen passiven und aktiven Mediennutzer*innen sich durchaus differenziert darstellt. Entsprechend müssen unterschiedliche Formen und Intensitäten der Partizipation berücksichtigt werden (vgl. van Dijck 2009, S. 44). Ein eindimensionaler Blick auf Online-Fanaktivitäten würde die Berücksichtigung von weitreichenderen Formen und Intensitäten der Partizipation verhindern (vgl. Bird 2011, S. 504ff.) Die bisherigen Erkenntnisse und Kritiken sollen genutzt werden, um mit dem Dissertationsprojekt – obwohl dieses auch im Bereich der Online-Fanaktivitäten angesiedelt ist – ein breiteres Spektrum von Partizipation und Mediennutzung abzubilden, indem mit dem Begriff Produser*innen sowohl Leser*innen als auch Autor*innen von Fanfictions in die Forschung einbezogen werden.