

Indholdsfortegnelse

1. Abstract	3
2. Indledning	3
2.1 Problemfelt	3
2.2 Problemformulering	4
2.3 Hypoteser	4
2.4 Undersøgelsesspørgsmål	4
2.5 Metode	4
2.6 Afgrænsning	6
2.7 Fejlkilder	7
3. New Litteracies	7
4. Fan fiction	9
4.1 Fan fictionens historie	11
4.2 Fan fiction genrer	14
4.2.1 Het eller Romance	15
4.2.2 Gen eller General	15
4.2.3 Slash	15
4.2.4 AU/ Alternative Universe	16
4.2.5 Crossover	16
4.2.6 Fluff	16
4.2.7 Mary Sue/Marty Stu	16
4.2.8 PWP – Plot What Plot	16
4.2.9 Shipping	17
4.2.10 Sammenfatning	17
4.3 Udviklingen af fan fiction fra 11/12-07 til 16/5-10	17
4.3.1 Udviklingen indenfor genrer	21
4.3.2 Udviklingen indenfor dansk fan fiction	21
4.3.3 Crossover	23
4.3.4 Delkonklusion	23
4.4 Lovgivning	24
5. Produktion af fan fiction	27
5.2 Arkontisk litteratur	27
6.1 Guider til skrivning	28
6. Henry Jenkins	29
7. Praksisfællesskaber	30
7.1 Praksis	31
7.1.1 Praksis som mening	32
7.1.1.1 Deltagelse	32
7.1.1.2 Tingsliggørelse	32
7.1.2 Praksis som fællesskab	33
7.1.2.1 Gensidigt engagement	33
7.1.2.2 Fælles virksomhed	33
7.1.2.3 Fælles repertoire	34
7.1.3 Praksis som læring	34
7.1.4 Praksis som grænse	35
7.1.4.1 Grænsepraksisser	36
7.1.4.2 Overlapninger	36
7.1.4.3 Periferier	36

7.1.4.4 Legitim perifer deltagelse	36
7.1.5 Lokalitet.....	37
7.1.6 Viden.....	37
7.2 Identitet.....	38
7.2.1 Identitet i praksis	38
7.2.2 Deltagelse og ikke deltagelse	40
7.2.3 Tilhørsforhold	40
7.2.4 Identifikation og negotiabilitet	41
7.2.4 læring i praksisfællesskaber.....	41
8. Fan fiction som praksisfællesskab	42
8.1 Praksis indenfor fan fiction	42
8.1.1 Mening.....	42
8.1.2 Fællesskab	43
8.1.3 Læring.....	44
8.1.4 Grænse	44
8.1.5 Lokalitet.....	45
8.1.6 Viden.....	46
8.2 Identitet.....	46
8.2.1 Identitet i praksis	46
8.2.2 Tilhørsforhold	46
8.2.3 Identifikation og negotiabilitet	47
8.3 Delkonklusion.....	47
9. Deltager kultur	47
9.1 Tihørsforholds rum (Affinity Spaces)	50
9.2 Participations kløften.....	51
9.3 Gennemsigtigheds problemet.....	52
9.4 Den etiske udfordring	52
9.5 De 12 dannelsesregler	53
9.5.1 Leg.....	53
9.5.2 Ydeevne	54
9.5.3 Simulation.....	54
9.5.4 Tilegnelse.....	55
9.5.5 Multitasking.....	55
9.5.6 Distribueret kognition.....	56
9.5.7 Kollektiv Intelligens	57
9.5.8 Bedømmelse	58
9.5.9 Transmedia Navigation.....	60
9.5.10 Netværk	61
9.5.11 Forhandling.....	62
9.5.12 Muligheder og risici for børn online.....	63
9.6 Fan fiction som deltagerkultur	66
9.7 Delkonklusion	68
10. Værd at overveje	68
11. Bibliotekerne	70
11.1 Bibliotekernes nuværende tilbud	70
11.2 Bibliotekerne i forhold til fan fiction.....	70
12. Yderligere forskning	71
13. Konklusion	71
14. Ordliste.....	73

15. Litteraturliste.....	75
16. Bilagsliste.....	77
16.1 Bilag 1: FanQ Awards	78
2008 Awards	78
2009 Awards	81
16.2 Bilag 2: Bøger fra Fanfiction.net.....	83
16.3 Bilag 3: Oversigt over danske beta readers	105

1. Abstract

Fan fiction er stadig stigende, ligedan er interessen specielt i forhold til identitet og læring, så udgangspunktet for undersøgelsen, har været at finde ud af på hvilke måde fan fiction kan ses som identitets dannende og hvilke læringsmuligheder der er. Det er muligt at konstatere at der forekommer dannelse af praksisfællesskabe inden for fan fiction. Ydermere er der flere muligheder for læring ved at være en del af de praksisfællesskaber der er indenfor fan fiction. Bibliotekerne burde kunne bruges til at drage nytte af læringen og identitetsdannelse indenfor fan fiction.

2. Indledning

Jeg har før skrevet om fan fiction generelt og i forhold til læring, denne gang bliver det stadig i forhold til læring, denne gang vil jeg også se på den identitetsdannelse der sker gennem fan fiction og se lidt nærmere på den enorme mængde af fan fiction der er kommet gennem de senere år. Selv om jeg tidligere har konstateret at der er gode muligheder for at forbedre litterære færdigheder gennem fan fiction er det vigtigt at det engagement den enkelte har i fan fiction styres af lysten og kan derfor ikke institutionaliseres gennem skolen uden at miste sin essens. Dog mener jeg stadig at fan fiction har en chance for at blive mere udbredt herhjemme. En hurtig gennemgang af googles resultater, viser nogle sider jeg ikke tidligere har set, specielt ikke i så stor udstrækning, der er nu mange sider med skrive vejledninger til fan fiction, begrebet er altså blevet mere udbredt i Danmark siden sidst, det kunne også tænkes at have noget at gøre med alderen på de mennesker der arbejder med fan fiction.

Bibliotekerne har i stigende grad været med til udbredelsen af web 2.0 teknologier, for fortsat at tiltrække folk og dermed deres egen overlevelse, heriblandt disse tilbud burde fan fiction være repræsenteret og dermed ville fan fiction være lettere tilgængelig og mere overskueligt.

2.1 Problemfelt

Fan fiction er et fænomen der har været populær i undergrunds kulturer siden 1970'erne, og siden internettets komme er blevet endnu mere populært, specielt i de engelsk talende lande, hvornår man kan datere den første fan fiction historie er der en vis uenighed om. I løbet af de sidste 10 år er det også blevet populært i Danmark og der er sket en enorm udvikling, bare indenfor de sidste tre år og derfor er det nu mere vigtigt end nogensinde før, at studere fan fiction, for at se hvor lærerigt det er og om det for bibliotekerne ville være en fordel at tilbyde fan fiction i mellem de andre interesse områder og web 2.0 teknologier som de i dag beskæftiger sig med. Etienne Wengers praksisfællesskaber vil kunne være behjælpelig med at belyse den proces der foregår omkring fan fiction, for der kan ikke være tvivl om at det er mere end bare at skrive en historie. Henry Jenkins

der var pioner indenfor fan fiction og i øvrigt også selv en fan, påpeger at den fan fiction genre den enkelte vælger at beskæftige sig med et udtryk for noget andet og mere end den historie det skrevne ord udtrykker.

2.2 Problemformulering

Læringsmuligheder og identitetsdannelse er ord der ofte kædes sammen med fan fiction, i hvilken udstrækning opnås der læring og identitetsdannelse i gennem fan fiction, bør bibliotekerne tage del i fan fiction, som en del af de tilbud der relaterer til den almene dannelse?

2.3 Hypoteser

De online communities, hvori fans producerer og konsumerer fan fiction er praksisfællesskaber. Skabelsen af fan fiction sker i høj grad for at skabe identitet. Web 2.0 er en nødvendighed for fremtidens bibliotek og dermed fan fiction.

2.4 Undersøgelsesspørgsmål

Hvordan har fan fiction udviklet sig siden sidst på Fanfiction.net?

Kan fan fiction betegnes som et praksisfællesskab?

Hvordan lærer vi gennem fan fiction?

Hvor stor konkurrence er der blandt forskellige web2.0 tilbud, som bibliotekerne skal forholde sig til?

2.5 Metode

Jeg vil først kort skitsere begrebet new literacies, eftersom fan fiction er en del af dette begreb mener jeg at ved at kort skitsere hvad jeg forstår ved New Literacies, vil det give nogle rammer hvori fan fiction befinder sig. Jeg har hovedsagelig skitseret begrebet ud fra rapporten "Confronting the Challenges of Partisipatory Culture: Media Education for the 21th Century", med bl.a. Henry Jenkins og artiklen: "Just Don't Call Them Cartoons" skrevet Rebecca Ward Black der er publiceret i "Handbook of research on new literacies", men der er også benyttet andre budstykker, som samlet giver mig en håndgribelig beskrivelse af begrebet.

Dernæst vil der være en beskrivelse af fan fiction der vil være inddelt i en beskrivelse af begrebet fan fiction omfattet af en oversigt over de vigtigste elementer i den historiske udvikling, samt de forskellige genrer, hertil kommer min undersøgelse af Fanfiction.net, eftersom jeg hidtil har fulgt

udviklingen, mener jeg det vil være en god indikator på den eksplosive udvikling og interesse der er kommet for fan fiction gennem årene. Hele afsnittet om fan fiction er skrevet ud fra flere forskellige kilder, dette er specielt aktuelt ved den generelle beskrivelse af fan fiction og ved genre beskrivelserne, da det er forskelligt hvilke forfattere der benytter hvilke genrer. Ved historisk gennemgang har jeg hovedsagelig brugt The Fanfic Symposium, dog har jeg også benyttet andre kilder til at supplere op med. Afslutningsvis kommer jeg kort ind på lovgivningen, for at se hvordan fan forfattere skal forholde sig til fan fiction.

For at have et egentlig udgangspunkt for at diskutere læring vil jeg kigge på hvordan der skrives fan fiction, det gøres ud fra diverse undersøgelser af fan aktivitet indenfor fan fiction. Hertil vil jeg blandt andet benytte kapitlet Why Heather can Write fra Henry Jenkins bog Convergence Culture. Ydermere vil jeg benytte andre udvalgte undersøgelser, der kan give et indtryk af hvad der får fan forfattere til at skrive. Uden at gå for meget i dybden vil jeg kort redegøre for læsningen af fan fiction, igen med henblik på om der kan forekomme læring ved at læse fan fiction. Hele dette afsnit vil blive brugt til at se på fan fiction som praksisfællesskab og deltagerkultur.

Herefter vil jeg se nærmere på Henry Jenkins, som er den største fortæller for fan fiction og en af de første der så på populærkulturen som en vigtig del af de unges liv og uddannelse. Hertil har jeg hovedsagligt benyttede ham selv igennem hans blog "Confessions of an Aca-fan", da jeg mener det er den bedste måde at fortælle hvem Henry Jenkins er.

Herefter vil jeg undersøge hvorvidt fan fiction er et praksisfællesskab, for at få et bedre indtryk af de processer der foregår i praksisfællesskaber, har jeg valgt at benytte Etienne Wengers bog "Praksisfællesskab". Ud fra samme bog vil jeg se på identitetsdannelsen, for at se hvor i fan fiction processen identitetsdannelsen opstår, samt hvad det er ved fan fiction der gør at det er med til at skabe identiteten.

Ydermere har jeg valgt at se på deltagerkulturen for at se hvad der skaber en deltager kultur og hvilken læring der forventes i en deltagerkultur, dette gøres ud fra rapporten "Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century", med Henry Jenkins i spidsen. Herigennem gives et godt overblik over læringsmuligheder, dem vil jeg forsøge at placere indenfor fan fiction, for at skabe overblik over de læringsmuligheder fan fiction kan bidrage med.

Afslutningsvis vil jeg diskutere i hvor høj grad det er vigtigt/nødvendigt at fan fiction har en tilknytning til biblioteket, her vil fokus være på web 2.0 teknologi og bibliotekernes nødvendige engagement heri. Herunder vil jeg også argumentere for biblioteket som det tredje sted, et sted hvor alle kan slappe af uden at føle sig presset eller overvåget.

Efter jeg har færdiggjort min undersøgelse har jeg indsat et afsnit kaldet yderligere forskning, hvor jeg gør rede for de områder, hvor jeg mener der burde sættes mere fokus, men også på mere præcise undersøgelser jeg mener kunne være aktuelle at udføre i forbindelse med undersøgelsen af fan fiction.

2.6 Afgrænsning

Eftersom jeg tidligere har arbejdet med fan fiction, vil jeg gå mere i dybden med nogle emner og andre vil jeg næsten ikke kommentere måske udelukkende nævne i ordlisten.

En af de mest oplagte forskere indenfor fan fiction er helt klart Henry Jenkins, der siden udgivelsen af "Textual Poachers" i 1992 har arbejdet hårdt for at gøre omverden opmærksom på fan fiction, men som Matt Hills også arbejder med er der fans der benytter videnskabelige teorier og på den anden side videnskabs mænd der undersøger fan aktiviteter.¹ Henry Jenkins har en meget bred definition af fan fiction, mens flere andre har en smallere definition. Derfor har jeg valgt ikke udelukkende at benytte Henry Jenkins, jeg vil naturligvis benytte udvalgte undersøgelser mm. Men jeg vil også inddrage andre forfattere der arbejder med fan aktivitet og i særdeleshed fan fiction.

Jeg definerer udbredelsen af fan fiction ud fra mængden af fan fiction samt ud fra omtale eksempelvis på nettet. Jeg har fundet at en direkte undersøgelse af udbredelsen af fan fiction i Danmark i dag vil være et meget krævende både tidsmæssigt men også ressourcemæssigt, i forhold til hvad jeg kan præstere i løbet af et speciale.

Jeg vil forholde mig bredt til fan fiction dog vil jeg benytte eksempler og da mit kendskab hovedsageligt er Harry Potter fan fiction, vil jeg naturligvis bruge det jeg kender. Hertil skal siges at Harry Potter var det værk med mest fan fiction, da jeg startede med at interessere mig for fan fiction og eftersom trofaste fans stadig venter på at den sidste bog bliver filmatiseret og der stadig er huller i bogens fortælling, som giver anledning til selv at digte, mener jeg stadig Harry Potter fan fiction er aktuel. Dog forventer jeg en kraftig stigning indenfor Twilight fan fiction, eftersom den nærmest har overtaget Harry Potters status blandt de unge.

2.7 Fejlkilder

The Fanfic Symposium indsamlede jeg til min bachelor, men valgte dengang at bruge andet

1 Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet s. 24 og 32.

materiale til at beskrive historien ud fra og derfor har jeg taget artiklen op igen, desværre kan jeg ikke længere finde den på internettet, men der refereres til artiklen gennem en del af det andet materiale jeg har gennemgået og derfor valgt at benytte den.

Efter endt undersøgelse kan jeg konkludere at Fanfiction.net ikke kan stå alene i en undersøgelse, hvis man skal se på udbredelsen af fan fiction. Jeg ved den stadig er meget brugt, men jeg er sikker på at grundet den efterhånden store mængde fan fiction, fordelt på mange forskellige kanons, søger de forskellige fans hinanden på hjemmesider for den enkelte kanon, hvilket gør det meget uoverskueligt at forsøge at skabe overblik over fan fiction og derfor har jeg valgt at forholde mig til den udvikling jeg kan finde på Fanfiction.net, vel vidende at den ikke nødvendigvis viser et præcist billede af fan fiction hverken i Danmark eller i verden og derfor har jeg tolket tallene som jeg mener at situationen er, ud fra de indtryk jeg har fået undervejs i min søgen efter oplysninger.

3. New Literacies

New literacies er en ny måde at lære på igennem en kombination af de nye medier. Hele vores hverdag er ændret af teknologien og selvom det traditionelle er godt må vi ikke forglemme det nye og omvendt, det er vigtigt at vi hele tiden tilpasser os de tilbud der konstant bliver tilgængelige og som kan være med til at gøre dagligdagen nemmere, det er både skole, hjem, arbejde og fritid. Specielt igennem den lettere tilgængelighed af computeren og internettet er der sket kolonorme forandringer og det vil fortsætte med høj hastighed, så derfor skal vi udnytte de muligheder der er mens de er der. For bedre at forstå fan fiction og andre relaterede internet aktiviteter, mener jeg at en beskrivelse af new literacies er berettiget. Det konsortium der er udviklet til fordel for New literacies har følgende definition:

“the set of abilities and skills where aural, visual, and digital literacy overlap. These include the ability to understand the power of images and sounds, to recognize and use that power, to manipulate and transform digital media, to distribute them pervasively, and to easily adapt them to new forms”²

New literacies kan opdeles i to grund grupperinger. Den ene er de intertekstuelle færdigheder (textual literacies), den anden er de nye medier. I denne kombination åbner der sig nye muligheder, der gennem online fællesskaber, har gjort verden lille og samarbejde over afstande meget let tilgængeligt. Hvert fællesskab uanset om det er online eller ej har sine egne regler og normer men også sine egne færdigheder, som deltagerne oplæres i, ergo foregår der læring i ethvert fællesskab. Internettet har gjort det nemt at deltage i flere forskellige fællesskaber samtidig, da det ikke kræver

2 Jenkins, Henry: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. s. 19.

vores fysiske tilstedeværelse. Hvis vi udnytter muligheden for læring på tværs af fællesskaber, vil vi kunne opnå flere færdigheder og derved udnytte de nye literacies bedre.³

Undersøgelser af online communities i henhold til nye literacies, omfatter oftest interessen for læringsmuligheder. Hver gang en forsker starter en undersøgelse af de nye medier, har de som regel et bestemt udgangspunkt, det kan være på de sociale netværk som facebook, msn, Arto mv, andre har fokus på Anime og Manga, pc spil eller fan fiction og selv om vi kan adskille dem på en forståelig måde ud fra begreber, overlapper de hinanden, eksempelvis er man interesseret i Anime og Manga, er der også en del fan fiction produceret herom, interesserer man sig for fan fiction er der tilhørende diskussionsforums eller facebook grupper. Bruger man meget de sociale netværk online, er der ved flere tilfælde mulighed for at spille små spil og spilles der online, er der tilhørende sociale forums og communities, derudover er der en del fan fiction, produceret ud fra forskellige computer spil, eksempelvis er der et spil der hedder: "Kingdom Hearts", hvor der på Fanfiction.net er over 50.000 indlæg med fan fiction. Som udgangspunkt kan der vælges en overordnet interesse område, hvor fokus eksempelvis er på at skrive/læse fan fiction, spille computer spil eller chatte med vennerne i diverse sociale netværk, men det ene udelukker ikke det andet tværtimod. Da de nye literacies er sociale praksisser, åbner det for muligheden for at se på læring og sprog på en ny måde, Rebecca Ward Black beskriver denne nye måde at opleve læring og sprog på, som et nyt socialt praksis paradigme og mener at det er yderst vigtigt med et sådan paradigme, for at forstå de vigtige spørgsmål, der opstår i forbindelse med forskning af medier som anime, manga og fan fiction. Hun skriver følgende:

"...(a) the fact that media such as Japanese anime and manga carry with them certain generic, ideological, cultural, and literate conventions; (b) how, as these media become part of global flows of information and spectacle, they are taken up by fans and are revised and recontextualized through local literate and social interactions; and (c) how these reworked texts, in turn are shared and disseminated into global networks via new ICTs."⁴

Ud fra ovenstående må vi være opmærksomme på alle de faktorer der er i spil, også selvom det måske virker mindre relevant, kan det sagtens have betydning for sammenhængen og dermed en nødvendighed for at få det fulde udbytte. Det vigtigste ud fra Rebecca Ward Black er det sociale aspekt, dertil kommer selve produktionsdelen, det at ændre noget og gøre det til sit eget og så igen dele det. Helt kort er det en uendelig cirkel, med sociale interaktioner, efterfulgt af ændringer som medfører flere sociale interaktioner, dette gælder uanset om det er sociale netværk, computer spil, fan fiction mm. De nye litteracies er en del af den nye populærkultur der kom som følge af

3 Jenkins, Henry: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. s.

4 Rebecca Ward Black: *Just Don't Call Them Cartoons* s. 585-586.

internettet, dermed ikke sagt at de var ikke eksisterende før, men udviklingen har gjort dem mere tilgængelige, idet verden er blevet mere tilgængelig som følge af world wide web. Communities eller de sociale fællesskab er blevet en vigtig del af de nye literacies.

Hvad og hvordan de nye literacies bliver brugt, har Rebecca Ward Black også et forslag til, hun mener de unge bruger populær kulturen i gennem de nye medier til at forholde sig til emner som venskab, loyalitet, magt og seksualitet.⁵

4. Fan fiction

Fan fiction kan defineres ud fra flere synsvinkler, først og fremmest kan det fastslås at fan fiction er afledt af noget andet og at fan fiction i høj grad er knyttet til de nye medier. Henry Jenkins der er førende forsker indenfor området har en meget bred definition af fan fiction, idet han mener at det er al fiction der er afledt af en fandom, det er meget bredt og det er langt fra alle der er enige i dette aspekt. Hvor andre har et langt mere snævert perspektiv såsom Sheenagh Pugh definition:

"...writting, whether official or unofficial, paid or unpaid, which makes use of an accepted canon of characters, settings and plots generated by another writer or writers. This source material may come from books, films or TV, and ...it will not derive purely from writers but also from directors, producers and even actors all of whom have a hand in the creation of characters."⁶

Jeg mener Pughs definition af fan fiction er god og jeg kan relatere til den på flere områder men er uenig i kildematerialet. Jeg mener heller ikke alt fiktion om fan dom er fan fiction, men historier skabt ud fra bøger, film, tv-serier, computerspil, anime, manga, teaterstykker, tegneserier betragter jeg som fan fiction, det er de samme kategorier de benytter på Fanfiction.net og historier om enkelt personer i form af kendte, det kan være sangere, skuespiller eller politikere mv. er ikke fan fiction heller ikke historier om historiske steder, da der skal være skabt et univers med personer og miljø som fan forfatterne så ændrer, fortsætter eller udvælger bestemte detaljer til at skabe deres egne historier.

Fan fiction har gået fra at være et ret ukendt og ikke anerkendt fænomen til at være anerkendt og ret populært. Ydermere er der gennem fan fiction blevet skabt flere forfattere på verdens plan. Indenfor fan fiction kan man have flere funktioner eller roller, den første er dem der faktisk kun ser på kiggere, det er fans der læser fan fiction og overvære diskussioner men næsten aldrig selv deltager, hvilket er den største gruppe. Den næste gruppe er fan forfattere altså dem der skriver fan fiction,

5 Rebecca Ward Black: Just Don't Call Them Cartoons s. 596.

6 Pugh, Sheenagh: The democratic genre: Fan Fiction in a literary context. 2004. s. 25-26.

det udelukker selvfølgelig ikke at de læser fan fiction, men her er fokus på at de producerer fan fiction. Endnu en vigtig gruppe er beta readers, de læser korrektur og/eller hjælper med story lines, faktisk er de tilgængelig for en hvilken som helst problemstilling en fan forfatter måtte stå overfor. På Fanfiction.net er der der følgende beskrivelse af en betareader:

”A beta reader (or betareader, or beta) is a person who reads a work of fiction with a critical eye, with the aim of improving grammar, spelling, characterization, and general style of a story prior to its release to the general public.”⁷

En beta reader er allerede fan forfatter, der har publiceret fan fiction på internettet, eksempelvis på fanfiction.net skal man udgive 5 historier eller mindst 6000 ord og være medlem i over 1 måned, derudover skal man udfylde sin profil og hvilke præferencer man har i beta reader sektionen, så man kan blive tilknyttet de korrekte fan forfattere.

Der er også newbies eller nykommere som er dem der lige er begyndt at deltage aktivt ved at skrive fan fiction og deltage i diskussionsforums, som er ivrige efter at lære hvordan tingene skal gøres. Busse og Hellekson skriver yderligere om ”listmoms” eller ”list owners” hvad jeg vælger at kalde en stifter, da det omfatter de mennesker der ejer og vedligeholder online communities, dem der har kontrol over hvad der er tilladt og hvad der ikke er tilladt. Så er der vidders, en vidder er en der producerer fan videoer. En fan video er som regel brudstykker fra en film sat sammen på en bestemt måde til et stykke musik, så det fortæller en eksisterende historie på en ny måde eller sammensat til en ny historie, i dag er det også muligt at manipulere elektroniske filer, så de ændrer på de originale filmoptagelser. Jeg har valgt at medtage vidders fordi jeg tidligere har været i kontakt med fan videoer i min søgen efter fan fiction, specielt i forbindelse med slash.⁸

Et andet begreb der er vigtigt og benyttes ofte er meta. Meta står for det der ligger bag ved og det er ikke anderledes indenfor fan fiction, meta bruges til at beskrive det der ligger bag ved fan fictionen, det kan også beskrives som de forskellige emner der diskuteres i de forskellige communities, som Abigail Derecho skriver:

”...that is, meaning and historical, theoretical, and conceptual issues of fandom.”

Der er mange fagord der hører til indenfor fandom og fan fiction specielt, på hjemmesider der indeholder arkiver med fan fiction er det også vigtigt at der er en disclaimer, det vil sige at fan forfatteren overlader alle rettigheder til kanon forfatteren af hensyn til juridiske problemstillinger. Ydermere vil der være andre oplysninger om hvornår den er lagt ind og sidst opdateret, da langt det

⁷ Lokaliseret på <http://login.fanfiction.net/beta/guide.php>. Disse oplysninger er kun tilgængelige for medlemmer.

⁸ Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet s. 11-12.

meste fan fiction er work in progress, altså ikke afsluttet endnu, men fan fiction vil aldrig være afsluttet, så længe andre har muligheden for at kommentere på historien, vil det altid give fan forfatteren mulighed for at ændre eller forsætte historien. Der er endnu et sidste begreb jeg mener der er vigtigt at medtage fanon. En kanon er original værket der er inspirationskilden til fan fiction, ligeledes er en fanon, den kommer blot ikke fra originalværket, men fra fan fictionen, det kan være en bestemt detalje en fan har beskrevet, som så andre fans også benytter i deres fan fiction, som så til sidst bliver en detalje der benyttes på lige så meget som detaljerne fra kanonen.

4.1 Fan fictionens historie

Fan fiction har en lang historie, hvor der sker meget over hele verden, men også inden for hver enkelt kanon, derfor har jeg valgt kun at medtage de højdepunkter, der er vigtigst for at få et overblik over den udvikling fan fiction har gennemgået og hovedsagelig har jeg fokus på den vestlige verden, på trods af at der også foregår meget fan fiction i Østen, Østen og vesten udvikler sig i en starten hver for sig, hvor bl.a. gennem internettet kolliderer. I Østen er japansk anime og manga med til opstarten af fan fiction, i dag er en del af den vesteuropæiske fan fiction ligeledes baseret på anime og manga, hvilket også ses på Fanfiction.net.

Det er ikke muligt præcist at sige hvornår begrebet fan fiction er opstået, selvom der er flere forskellige bud på præcist hvornår, nogle mener det er i midt 60'erne i forbindelse med Star Trek og The Man From U.N.C.L.E, at det første fan fiction blev produceret til hvilken en af dem er der uenighed om,⁹ andre holder på Jane Austens Pride and Prejudice, tidsmæssigt er der ingen tvivl om at Jane Austin var før Star Trek, men spørgsmålet ligger i definitionen af fan fiction, da nogle som jeg nævnte tidligere forbinder starten af fan fiction med fænomenet fandom.

Fra før vi alle fik lært at skrive fortalte vi historier fra mund til mund, disse historier bliver stadig fortalt, da en stor del af dem er blevet skrevet ned. Fra det øjeblik hvor vi alle fik mulighed for at lære at læse og skrive og indtil i dag kan der have været produceret meget fan fiction, uden at forfatterne eller nogen andre vidste at det var fan fiction.¹⁰

I perioden fra 1869 til 1930 er det Lewis Carrolls tekster der bliver udsat for ændringer og nye tilføjelser, specielt er Alice i Eventyrland en populær bog at ændre på, sideløbende fra 1920 til 1930 bliver Jane Austins personer brugt af fans til at skabe egne historier og udgivet i fanzines¹¹. I 1930 er det Sherlock Holmes der kommer under kærlig behandling af en fan William Gillette efter Sir Arthur Conan Doyle ikke længere ønsker at skrive om den berømte detektiv længere og lod ham dø,

9 Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet s. 44 – 45.

10 Der er eksempler på efterfølgere til romaner, hvor forfatteren er en anden, hvilket kunne tyde på fan fiction.

11 Fanzines er forklaret i ordlisten sammen med andre vigtige begreber, der kræver yderligere beskrivelser.

men efter Sir Arthur Conan Doyle læste om detektiven fra et nyt perspektiv optog han igen skriveriet og annullerede hans død.¹² Ydermere opstår The Comet som er det første moderne fanzine, hvor der var mulighed for fans at dele deres synspunkter om de skrevne historier. I 1967 udkommer det første sci-fi fanzine Spockanalia, der udelukkende fører historier om Star Trek. Fra 1967 til 1970 laver Mary Ellen Curtin en undersøgelse af fan fiction der viser at 83% af Star Trek fan forfattere var kvinder, mens kvinder kun udgjorde 17% af det samlede antal fan forfattere indenfor sci-fi fan fiction. Den første Star Trek messe kommer i 1972 i New York og i 1976 udkommer den første ordliste over det sprog der bliver brugt blandt Star Trek fans, ydermere udkommer der i 1970'erne flere forskellige fanzines til Star Trek. I 1973 bliver den første specielle genre Mary Sue¹³ identificeret af Paula Smith. I 1976 er omfanget af Star Trek fan fiction steget så meget, at der udkommer en ordliste "The Trekfan's glossary".

I 1977 når fan fiction nye dimensioner, da den her får sin egen pris Fan Q skabt af Sharon Ferraro og Paula Smith, prisen blev oprettet til at kåre den bedste fan forfatter og bedste fan kunstner indenfor Star Trek, senere er den blevet udvidet til at omfatte flere kategorier, i bilag 1 har jeg vedlagt de kåringer der har været i 2008 og 2009, hvor man også kan se at de ikke er samme kategorier der er med hver gang, eksempelvis var NCIS med i 2008 men ikke i 2009, men der er også kategorier, der går igen uafhængigt af hvilken kanon fan fictionen stammer fra.¹⁴ Ydermere kommer det første fanzine indenfor Starsky and Hutch, herefter kommer der løbende fanzines indenfor forskellige bøger, tv serier og film, hvilket jeg ikke yderligere vil komme ind på her, dog udkommer den første Starstone fanzine, som indeholder fan fiction fra "The Friends of Darkover", som er skrevet af sci-fi forfatteren Marion Zimmer Bradley, der også selv publicerede to fan fiction historier om Arwen.¹⁵

I 1980 starter igen en ny periode for fan fiction, eftersom det første software til mailing lists bliver skabt og usernet bliver grundlagt, dermed er det første skridt taget mod de internet communities vi har i dag. Usernet var et sted hvor folk kunne dele deres fan fiction og kommentere på andres fan fiction. Star Trek får sin egen usernet gruppe i 1982 kaldet Net.startrek. Den 25 marts 1982 bliver første afsnit af politiserien Cagney and Lacey sendt, hvilket også påvirker fan fiction, da der for første gang kom kvindelige hovedpersoner i en mere action fyldt serie, hvilket frembragte en ny genre femmeslah, som omfatter lesbiske kærlighedsforhold.¹⁶ Året efter i 1983 bliver der navngivet endnu en ny fan fiction genre smarm, da ordet fremkommer i en kommentar i en Star Wars fanzine, for hvad der menes at være en af de første gange. I 1987 bliver usernet reorganiseret, hvilket

12 Pugh, Sheenagh: The democratic genre: Fan Fiction in a literary context. 2004. s. 20.

13 Jeg gennemgår kort de enkelte genre under kapitlet fan fiction gener.

14 http://fanlore.org/wiki/Fan_Q_Awards/Winners

15 Marion Zimmer Bradley lokaliseret på http://en.wikipedia.org/wiki/Marion_Zimmer_Bradley d. 23/6-2010

16 Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet s. 52

medfører at Net.startrek ændres til rec.arts.startrek, herfra kommer der løbende flere og flere kanons med på usernet. I august 1988 opfindes IRC (Internet Relay Chat), der nu gør fan fiction interaktiv på nettet og dermed åbner for nye muligheder. Slash begynder for alvor at dukke op på usernet i 1990. I 1991 opretter Eyrie Production en anime fan fiction hjemmeside, det siges at være den første anime fan fiction hjemmeside og i september året efter kommer den første konvention dedikeret til Anime og Manga i USA.

Henry Jenkins udkommer med *Textual Poachers* også i 1992, som blev banebrydende for forskning indenfor fan aktiviteter og udløst af at Henry Jenkins og hans kone selv er fans, hvilket viser en begyndende interesse i at fan aktiviteter bliver mere kendt. Samtidig opstår en situation der ændrer vilkårene for fan fiction fremover, en fan forfatter beskylder Marion Zimmer Bradley for at have stjålet hendes ideer hendes fan fiction omkring Darkover serien og kræver at få royalties og titlen som medforfatter. Marion Zimmer Bradley der tidligere var meget begejstret for fan fiction, ønskede nu at fans skrev fan fiction ud fra Darkover serien og novellen blev ikke publiceret i Darkover Zine. Herefter er der flere forfattere der ikke længere accepterer fan fiction og sagen blev fremover brugt som begrundelse forfattere, for ikke at tolerere fan fiction, andre løser situationen ved ikke at læse fan fiction og dermed ikke kan beskyldes for at stjæle. 1992 blev også året hvor World Wide Web kom frem, som også medfører at det ikke kun er hardcore fans der interesserer sig for fandom, men det bliver mere tilgængeligt for flere og jo flere mennesker der har adgang til computere og internet jo mere udbredt bliver fandom og dermed også fan fiction. I takt med stigende opmærksomhed på området opstår nye elementer, i marts 1993 kommer "The Nifty Archive" online, i gennem fan fiction fandom er det kendt som Real People Fic (RPF), der omfatter boy bands og kendte i erotiske fan fiction historier.

I 1996 og 1997 begynder slash fan fiction at brede sig til flere forskellige søgemaskiner. Ydermere dukker et andet publikum op, da der begynder at være decideret mailing lists for teenangere indenfor fan fiction communities i 1997. Generelt er der en markant stigning op gennem 1990'erne indenfor fan fiction. Der bliver skrevet om flere og flere originale værker indenfor bøger, tv shows, film, anime, tegnefilm og tegneserier, hvilket resulterede i en fælles fan fiction hjemmeside, Fanfiction.net der går online i 1998, og som stadig er meget populær blandt fan forfatter over hele verden. Året efter bliver LiveJournal grundlagt, der er et socialt mødested på nettet, der for alvor viste overgangen fra mailing lists til blogging, der ofte benyttes til at diskutere fan aktiviteter mm. I dag er der 350 communities på Live Journal, der beskæftiger sig med fan fiction.¹⁷ Den 9 juni 1999 åbner "The Fanfic Symposium", som er en side der beskæftiger sig med mange sider af fandom og omfatter flere artikler om fandom. Heriblandt en oversigt over fan fictionens historie, Omkring

17 <http://www.livejournal.com/interests.bml?int=fan+fiction>

2005 blev siden ændret og der er blevet redigeret i artiklerne. 4 september 1999 startede Harry Potter feberen med den første fan fiction historie på Fanfiction.net, som i dag er den hjemmeside der indeholder mest Harry Potter fan fiction. I slutningen af 1990'erne er google blevet et meget brugt værktøj mellem fans det er ikke længere nødvendigt med en mentor eller konventioner, da det nu er muligt at søge udvalgte fandoms på nettet.¹⁸

Den 12 december 2002 beslutter Fanfiction.net at det ikke længere er tilladt med nc-17 historier, de historier der kun er tilladt for personer over 17 år¹⁹, ligeledes gælder det andet materiale der kun henvender sig til voksne heriblandt slash. Ved samme lejlighed bliver RPF også fjernet fra hjemmesiden, hvilket bliver en omvæltning for mange fandoms, da de ikke længere har et fælles sted at mødes og dele deres historier. I 2003 kommer den første Cease & Desist²⁰ situation, hvilket vil sige at fan forfatteren modtager et brev der pænt anmoder om, at fan forfatteren ophører med skrive fan fiction ud fra en bestemt kanon ellers vil vedkommende blive retsforfulgt. Første gang en Cease & Desist brev ankom til en var det i forbindelse med RPF.²¹

Der er fra fan fictionens start til nu sket store ændringer indenfor fan fiction, med den teknologiske udvikling fulgte internettet og en hel del flere muligheder, som flyttede fan fiction fra fanzines, der blev udgivet som et magasin, til at dele historier online og få direkte kommentarer fra andre interesserede og dermed udvikle sig til et socialt netværk uden grænser. Ubuddet af kanons er også steget dramatisk hvor det i starten kun var sci-fi serier som Star Trek, Star Wars og måske lige Jane Austins "Pride and Prejudice", til at omfatte alle mulige tv-serier, bøger, film anime, manga og computerspil. Gennem tiderne er der også sket en ændring i hvem der skriver fan fiction, hvor det i starten hovedsagelig var voksne er gennemsnitsalderen faldet til at være hovedsageligt teenagere der skriver nu.

4.2 Fan fiction genrer

Der er flere forskellige genrer indenfor fan fiction, herunder vil jeg kort gennemgå nogle af de genrer der specielt tilhører fan fiction, der benyttes også andre genrer der er i overensstemmelse med de genrer vi kender fra skønlitteraturen, eksempelvis på Fanfiction.net, da det gør det nemmere for nye at kategorisere deres fan fiction korrekt. Indenfor fan fiction skelner man mellem 3 former for fan fiction:

- Het – omfatter fan fiction med kærligheds forhold der er heteroseksuelle.

18 Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet s. 54

19 http://en.wikipedia.org/wiki/NC-17#NC-17_replaces_X

20 Læs mere om Cease & Desist i afsnittet om lovgivning

21 Hvor der ikke er angivet andre kilder er der brugt fan fic Symposium lokaliseret på www.trickster.org/symposium/symp173.htm

- Slash – omfatter fan fiction med kærlighedsforhold mellem homoseksuelle.
- Gen – omfatter resten, altså fan fiction der ikke indeholder kærlighedsforhold, det kan eksempelvis være angst eller gys såfremt historien ikke omfatter kærlighedsforhold. Et eksempel fra Harry Potter kan være en historie om hvordan Professor Lupus blev til en vareulv.

Herunder vil de mest specielle genre blive gennemgået, for at give en bedre forståelse for begreberne, såfremt de skulle opstå senere i opgaven.²²

4.2.1 Het eller Romance

Het er ofte synonym med romance, altså kærlighedshistorier, men herunder er der mange forskellige genrer som eksempelvis May Sue, Hurt/Comfort, shipper, One True Pairing med flere.

4.2.2 Gen eller Genrel

Genrel er den mest smalle genre, her kommer de historier, der ikke har en naturlig tilknytning til de andre angivne genre, det er som regel også den største genre, da nogle fan forfattere ikke har kendskab nok til genre inddeling og derfor ikke ved hvor ellers de skal placere deres historie. Det er et godt eksempel på hvilken rolle en beta reader bør udfylde. Ifølge studier af fan fiction er genrel ikke en genre men derimod en hovedkategori hvorunder genrene er og herunder hører genrer som PWP (Plot What Plot), Angst, gys med flere. Komedier vil oftest ikke placeres under genrel da de fleste er romantiske komedier og dermed indeholder en romance.

4.2.3 Slash

Slash er fan fiction hvor historierne omhandler mænds forhold til mænd, det kan variere fra almindelige kærligheds affærer til hardcore sex. En af grundene til at denne genre bliver produceret er, at det er nemmere for teenagepiger at forholde sig til kærlighed og sex ved at overføre handlinger og følelser på det andet køn, hvormed det ikke længe er så personligt, dog skal det tilføjes, at det ikke er alle der skriver slash af denne årsag men de fleste, ifølge Henry Jenkins²³. Der er også femmeslash, hvor historierne omfatter to kvinders forhold frem for mænd.²⁴ Selvom femmeslash er stigende er det stadig den oprindelige slash der fylder mest indenfor genren, hvilket kan skyldes at det hovedsagligt er kvinder der skriver slash.

²² Fan fiction genrene vil ikke fremgå af ordlisten, eftersom de bliver uddybet her.

²³ Henry Jenkins ?????????????????????????????

²⁴ Rebecca Ward Black: Just Don't Call Them Cartoons s. 595

4.2.4 AU/ Alternative Universe

Fan fiction der benytter AU, bruger ligesom crossover mindst to universer, men opdelingen ved AU er meget præcis, da fan forfatteren benytter personer fra et univers og placerer dem i et andet univers, det univers kan være et der ikke er kanon, det kan også være en eksisterende kanon eller det kan være flere kanons i kombination.²⁵

4.2.5 Crossover

Crossover fan fiction er når fan forfatteren skriver ud fra to forskellige kanons, det kan være Harry Potter og Ringenes Herre, som en historie jeg tidligere har stødt på hvor en pige Penelope, som er en biperson fra Harry Potter universet, ender med at få et barn med Golem fra Ringenes Herre universet. Som eksemplet viser adskiller crossover sig fra AU ved at man her ikke adskiller univers og personer, men blander to eller flere universer på mange forskellige måder.²⁶

4.2.6 Fluff

Fluff omfatter de historier der indeholder bløde romancer og aldrig når til sex, de bliver holdt på et stadie hvor formålet med historien er at læseren skal kunne føle romantikken frem for erotikken og er dermed den milde udgave af PWP.²⁷

4.2.7 Mary Sue/Marty Stu

Mary Sue er den originale hovedperson der nu fremstilles som den smukke og kloge heltinde der redder hele verden og får drømmefyren til sidst, ofte skildres hovedpersonen efter fan forfatteren. Mary Sue var oprindeligt en genre under het, men med tiden er den også blevet ændret til Marty Stu og dermed blev den integreret som en genre under slash.²⁸

4.2.8 PWP – Plot What Plot

Nogle vælger at oversætte PWP med Porn Without Plot, hvilket nok bedre fortæller hvad genren omfatter. PWP starter der hvor fluff slutter, da hele historien omhandler sex og gerne af det mere pikante som eksempelvis bondage og dominans.

25 Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet s. 11

26 Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet s. 11

27 Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet s. 11

28 Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet s. 11

4.2.9 Shipping

Nogle producenter fremstiller tv-serier med et bestemt magtforhold mellem mænd og kvinder, et eksempel er X-files med Mulder og Scully, hvor den kvindelige rolle mens at blive devalueret i forhold til den mandlige da der lægges vægt på de mandlige egenskaber. Som et oprør mod denne diktomi ændrer kvinderne på magtforholdet og når fan fiction indeholder dette magtskifte er der tale om shipping.²⁹

4.2.10 Sammenfatning

Selvom der er forskellige genrer udelukker de ikke nødvendigvis hinanden, men de supplerer hinanden, der er nogle genrer, hvor det er mere oplagt end andre eksempelvis kan fluff og pwp være både het og slash. Desuden kan der benyttes andre genre sammen med Crossover, dog er de fleste fan forfattere bevidste om indenfor hvilken genre de skriver, der kan dog være undtagelser, specielt ved de helt nye fan forfattere, hvor det kan være en fordel at benytte sig af beta readers for at få styr på genre mm. Der er langt flere genre end jeg har valgt at beskrive her, jeg har blot taget et udpluk for at vise nogle af de genrer der er.³⁰

Ud over de genrer der er generelle for fan fiction, er der også skabt genre indenfor de enkelte kanons, indenfor Harry Potter slash fan fiction er der blandt andet en genre kaldet Snarry, det er en speciel kombination af slash med Harry Potter og Professor Snape, der hele serien igennem ikke er særlig begejstrede for hinanden, hvilket har skabt en facination for netop denne sammensætning.

4.3 Udviklingen af fan fiction fra 11/12-07 til 16/5-10

Kort fortalt er Fanfiction.net det største online arkiv over mainstream fan fiction på verdensplan og omfatter historier på 34 forskellige sprog deriblandt dansk (46), svensk (593), norsk (40) og skandinavisk (4), efter nærmere undersøgelser ser det ud til at skandinavisk er islandsk. Tallene i parentes viser antallet af Harry Potter fan fiction på de pågældende sprog og der er ingen tvivl om at de nordiske sprog ikke er så udbredt som mere internationale sprog som engelsk (292.810), tysk (9.371), fransk (21.568) og spansk (24.590), men ingen tvivl om at engelsk er det mest udbredte sprog at skrive fan fiction på, i hvert fald på Fanfiction.net. Jeg vælger at tro at der er flere der vælger at skrive på engelsk frem for på deres eget modersmål for at blive læst af flere og dermed få flere kommentarer, frem for at det hovedsagelig er de engelsk talende lande der skriver fan fiction,

29

30 Der er mulighed for at se flere genrer i min Bachelor opgave.

en optælling viser at der er 81 søgninger om måneden på ordet fan fiction på danske søgemaskiner.³¹ Der er selvfølgelig også den mulighed, at fan forfatterne vælger at skrive deres fan fiction på deres modersmål på hjemmesider indenfor en bestemt kanon eller indenfor eksempelvis slash, som ikke er tilladt på Fanfiction.net. Der er også den sandsynlighed at fan fiction hovedsagelig bliver udbredt gennem mund til mund, hvorfor der ikke bliver søgt på ordet men at det derimod bliver diskuteret på sociale netværk, som eksempelvis hundegalleriet³², hvor jeg har fundet en diskussion af fan fiction. På den anden side er 81 søgninger pr. måned meget, hvis man tænker på at de fleste kun søger en gang og herefter udnytter de resultater de fandt i den ene søgning.

Siden første gang jeg arbejdede med fan fiction, har jeg undersøgt udviklingen af fan fiction, denne gang er ingen undtagelse, jeg har tidligere haft fokus på Harry Potter, blandt andet fordi Harry Potter var med til at skabe fokus på fan fiction, netop fordi J.R. Rowlings opfordrede fans til at skrive deres egne historier ud fra hendes bøger, men også fordi der er flere såkaldte huller i bøgerne om Harry Potter, der overlader en del til fantasien³³

Første gang jeg undersøgte Fanfiction.net var i december 2007, og efterfølgende undersøgte jeg udviklingen over en måned i foråret 2008 fra den 16 april til den 16 maj. For at få en bedre mulighed for at se på udviklingen, vil jeg igen se på Fanfiction.net over samme periode 2010 for at se hvor meget fan fiction, der er blevet lagt ind i år i forhold til for 2 år siden, ikke mindst i forhold til danske indlæg, dog er jeg opmærksom på, at der er en reel mulighed for at en del danske fan forfattere skriver på engelsk. Endvidere kan en hurtig søgning på Google vise, at der er sket en markant udvikling i de sidste to år indenfor dansk fan fiction, den største ændring er at det ikke længere er hovedsagelig artikler og fan fiction arkiver, men derimod vejledninger og privates egne hjemmesider med deres egen fan fiction.

Når man søger fan fiction på Fanfiction.net skal man starte med at vælge medie, hvor jeg fra start har valgt at fokusere på bøger. Under bøger er der så en liste i alfabetisk orden, hvor man kan vælge hvilken kanon man ønsker at læse om. Denne liste er siden sidst blevet mindst dobbelt så lang, fra 316 i maj 2008, hvor der havde været en tilgang på 11 siden december 2007 til 1.089 i maj 2010, dog er antallet af historier ikke steget i forhold til stigningen af kanons. Der er 3 ting der spiller ind på stigningen:

1. Misc. – Denne kategori er blevet nedlagt og de kanons der befandt sig herunder, er nu

31 Optælling af søgeord lokaliseret på <http://our-site.dk/sa.php/658630-fanfiction.htm> 28-06-10

32 Jeg har valgt at benytte hundegalleriet som eksempel, da det er et af de mindre oplagte sociale netværk, som jeg mener er med til at vise hvor udbredt fan fiction er.

33 Laustsen, Trine: Fan fiction formel eller uformel læring.

kommet med på den samlede liste, hvilket gør at der er en stor del kanons, der har meget få indlæg. Modsat er det også med til at gøre det lettere at finde den ønskede kanon, såfremt den ønskede kanon er oprettet.

2. Forfattere – Nogle forfattere, her kan som eksempel nævnes Stephen King, er ikke længere en samlet kategori under forfatternavn, men er blevet fordelt på de enkelte værker og derfor spredt ud over listen alt efter hvor i alfabetet titlen på den enkelte bog er.
3. Nye – Den stigning der ikke er gjort rede for under de to ovenstående punkter, omfatter den reale stigning, som følge af nye bøger eller forfatterskaber, da enkelte stadig står listet under forfatternavn, eksempelvis Danielle Steele og Marion Zimmer Bradley.³⁴

Grundet udfoldelsen af kanon listen, giver det enkelte besværligheder i forbindelse med at vurdere udviklingen ved alle kanons, derfor har jeg valgt at se på den samlede udvikling, samt de største kanons på over 1000 indlæg, da der er rigtig mange kanons der har meget få indlæg. En anden årsag til at jeg kun viser de kanons der har over 1000 indlæg, er at der er utrolig mange kanons der kun har et eller få indlæg, hvilket gør tallene meget små, og dermed mere upålidelige, når de sammenlignes i procent, da små stigninger giver en større procentvis stigning end store stigninger gør ved en stor stigning. Der er flere tilfælde hvor en kanon er gået tilbage, hvortil årsagen er, at det er blevet fjernet, fordi det enten er slash eller uegnet for børn og unge under 17 år. Herunder er der en tabel med den procentvise stigning fra 16 april til 16 maj i 2008 og 2010, derudover har jeg medtaget den procentvise andel af stigningen indenfor fan fiction fra 11 december 2007 til 16 maj 2010, for at understrege hvordan fan fictionen fordeler sig på de forskellige kanons på Fanfiction.net.. I alt er der sket en stigning fra 473.667 indlæg i 2007 til 816.164 indlæg i 2010. I tabellen har tallene fået tre forskellige farver: de kanons i kursiv er de kanons der har haft en mindre stigning eller direkte fald i 2010 i forhold til 2008, mens de understregede kanons er dem der har oplevet en øget stigning. De sidste kanons er dem der ikke længere er en selvstændig kategori.

Udviklingen i fan fiction hos kanons med mere end 1000 indlæg.

Kanon	2008	2010	% del i alt
<i>Alex Rider</i>	5,04	2,60	0,387
<i>Animophs</i>	0,27	0,24	0,148
<i>Artemis Fowl</i>	1,48	1,10	0,367
<i>Bible</i>	1,36	0,49	0,147

34 Det er muligt at se oversigten over bøger og dennes udvikling i bilag 2.

C.S. Lewis	2,22	0	-0,600
<u>Chronicles of Narnia</u>	0	1,61	1,896
<i>Clique</i>	7,91	1,70	0,740
<u>Darren Shan Saga/ Cirque Du Freak</u>	1,55	4,05	0,032
<u>Discworld</u>	1,34	1,69	0,086
<i>Fairy Tales</i>	2,03	0,27	0,394
<i>Forgotten Realms</i>	1,10	0,54	0,078
<u>Good Omens</u>	0,13	2,32	0,005
<i>Gossip Girl</i>	21,30	-4,95	0,011
<i>Harry Potter</i>	1,09	0,94	36,024
<u>Hunger Games</u>	0	14,95	0,361
<u>Inheritance Cycle</u>	0	1,38	1,096
<i>Janet Evanovich</i>	2,67	1,75	0,344
L.J. Smith	0,33	0	-0,354
<u>Les Miserables</u>	0,89	1,09	0,094
<u>Lord of the Rings</u>	0,16	0,37	0,805
<i>Maximum Ride</i>	5,55	4,06	2,338
<i>Mediator</i>	0,40	0,17	0,099
<u>Mercedes Lackey</u>	-0,11	0,30	0,027
Mics. Books	2,34	0	-1,088
<u>Mortal Instruments</u>	0	11,01	0,515
<u>Outsiders</u>	0,96	1,56	0,489
<i>Percy Jackson and the Olympians</i>	16,48	10,73	1,745

<i>Peter Pan</i>	0,88	0,54	0,127
<i>Phantom of the Opera</i>	3,51	0,12	0,308
<i>Redwall</i>	26,73	0,57	0,088
<i>Secret Circle Series</i>	0	-1,85	0,295
<u>Series of Unfortunate Events</u>	-0,23	0	0,053
Shakespeare	1,92	0	-0,300
<u>Sherlock Holmes</u>	2,62	4,14	0,414
<u>Silmarillion</u>	0,63	0,82	0,126
<i>Song of the Lions</i>	0	-0,21	2,364
<u>Southern Vampire Mysteries</u>	0	8,65	0,495
Tamora Pierce	0,64	0	-2,206
<i>Twilight</i>	13,44	2,99	39,392
<u>Vampire Academy</u>	0	8,11	0,541
<i>Vampires</i>	10,35	3,63	0,630
<i>Warriors</i>	2,99	2,87	1,339
Hele Fanfiction.net i alt	1,71	1,56	100

Det er tydeligt at der er flere røde end sorte kanons, hvilket også kan ses ud fra den samlede stigning, hvor der var en stigning på 1,71% i 2008, mens stigningen kun var på 1,56% i 2010. Inde på Fanfiction.net er der der ikke den samme tilgang, som der var tidligere, men der er trods alt stadig en stigning. Ydermere er det muligt fan forfatterne har fundet andre steder, der er mere specialiserede, i takt med at fan fiction bliver mere og mere populært i de forskellige lande.

4.3.1 Udviklingen indenfor genrer

Indenfor genrer har situationen ikke ændret sig meget, bortset fra generel genren, er stadig mere

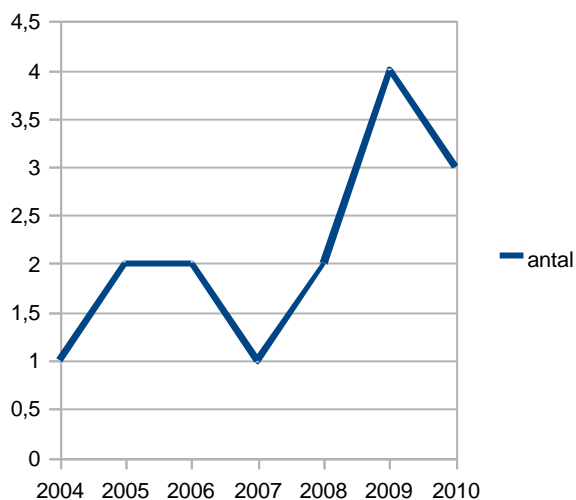
populær. Hvis man sammenholder de to måneder er der en stigning i 2010 i forhold til 2008 på 3,32% point ud af de 100 % point i alt. Ligeledes er der en stigning, hvis man sammenholder den samlede andel af generel genren fra december 2007 til maj 2008 med den samlede andel af generel genren fra december 2007 til maj 2010. Over denne periode er der sket en stigning på 4,3% point fra 14,58 til de nu 18,88. Hvori denne stigning kunne skyldes et nyt publikum, uden så meget kendskab til hvad generel genren bør indeholde. Igennem en kort gennemsyn af titlerne indenfor generel genren er det tydeligt at de fleste historier omfatter romantiske forhold, hvorfor de ikke kan være generel, men derimod romance.

4.3.2 Udviklingen indenfor dansk fan fiction

Fra den 16 april 2008 til den 16 maj 2008 steg antallet af danske indlæg fra 29 til 31 indenfor Harry Potter fan fiction og i 2010 er stigningen på samme måned den samme, 2 indlæg fra 44 til 46³⁵. Eftersom der ikke er den store udvikling indenfor dansk fan fiction, har jeg valgt at se på danske beta readers.³⁶ Jeg har igen valgt at gå ind under bøger, her er der to muligheder enten bøger eller alle bøger. Under bøger og Harry Potter er der 12 beta readers under dansk og under alle bøger er der 6 beta readers på dansk, hvoraf 3 er de samme som under kategorien bøger. Jeg har derfor valgt at medtage de 3 der ikke er gengangere, for at få et bedre indtryk af, hvor længe de har været beta reader. Alle beta readers står som dansk, men de fleste skriver at engelsk er andet sprog, men at de gerne modtager fan fiction på engelsk, dette skrives dog oftest under svagheder. Herunder ses tilgangen af danske beta readers indenfor Harry Potter.

35 Jeg har til dels valgt at benytte mig af udviklingen indenfor Harry Potter fan fiction, fordi det er der jeg har tallene fra i 2007 og 2008, men også fordi det er en meget omstændig proces at få de ønskede tal fra Fanfiction.net, idet man først vælger medie og dernæst kanon før man kan se på sproget og med 9 medier og 1089 kanons indenfor bøger.

36 Se bilag 3, der er en oversigt over de beta readers jeg har analyseret.



Udviklingen af danske beta readers indenfor bøger og Harry Potter

Tendensen ud fra de 15 beta readers der er med i min lille undersøgelse, er der en klar stigning i danske beta readers inde på Fanfiction.net indenfor Harry Potter fan fiction. Faldet i 2010 har jeg ikke medtaget, da der stadig er ca. et halvt år tilbage af 2010 og det derfor er muligt at kurven fortsætter opad ved årets afslutning. Selvom jeg har søgt på beta readere indenfor Harry Potter, står de ikke kun til rådighed for Harry Potter fan forfattere, men som det kan ses i bilag 3, er der flere der har en del interesser. De 3 beta readers fra kategorien alle bøger, har muligvis valgt bredt, fordi de ønsker at skrive indenfor en genre i stedet for en kanon, eller fordi deres styrker ligger indenfor grammatikken. Ud fra hvad de tre beskriver om sig selv, ser det ud til at de to er mere interesseret i genre, mens den tredje er grammatikken.

Jeg ville her gerne have haft en dansk fan fiction side at sammenholde med, men umiddelbart er det som om, at dem der skriver fan fiction på danske hjemmesider, finder en side indenfor den kanon de ønsker at skrive om, i stedet for at finde en side hvor der er lidt af hvert som på fanfiction.net.³⁷ Jeg kunne komme på flere årsager hertil, men hovedsagelig tror jeg at årsagen skal findes i at fan fiction, er stigende i Danmark og da en side som Fanfiction.net hurtig kan blive uoverskueligt. Jeg forestiller mig at danske fan forfatter, der uploader deres fan fiction på Fanfiction.net, hurtigt begynder at skrive på engelsk, dog viser min undersøgelse af danske beta readers, at de alle skriver på engelsk, dog er der en der har skrevet en dansk historie og en anden der har skrevet et tysk indlæg. Der er også noget der peger i retten af at Fanfiction.net er populært også i Danmark. Jeg har fundet debat indlæg på flere hjemmesider, heriblandt skum på Dr's hjemmeside og hundegalleriet, hvor folk henviser til historier på Fanfiction.net.³⁸ Disse henvisninger virker dog mere til at være

³⁷ En anden mulighed var at analysere en dansk hjemmeside med Harry Potter fan fiction, men har valgt at fokusere mere på identitetsdannelsen.

³⁸ The Twillight Saga lokaliseret den 28/6 2010 på http://hundedyregalleri.dk/html/for_messageDetail.asp?MSG_ID=355195

omkring læsning af fan fiction. Generelt er der ikke den store udvikling indenfor dansk fan fiction på Fanfiction.net, hvilket kunne være fordi at de danskere der skriver på Fanfiction.net skriver på engelsk, derudover er Fanfiction.net et meget populært sted at læse fan fiction. For de fan forfattere der endnu ikke er så sikre i det engelske sprog, må antages at vælge enten at skrive på dansk på Fanfiction.net eller finde en af de mange danske fan fiction hjemmesider. Herhjemme er specielt Harry Potter, Twilight og Star Wars populære og har flere hjemmeside, hvor fan forfatterne kan uploade deres historier.

4.3.3 Crossover

Siden sidste gang jeg undersøgte Fanfiction.net har de nu oprettet en side hvor man vælger crossover fan fiction. Hvilket er en fordel både for den enkelte fan forfatter, så det ikke er nødvendigt at uploade fan fiction flere steder, men at den i stedet kan hentes flere steder fra, dog er det kun muligt at dele crossover fra 2 universer. Det er også en fordel for læseren der ikke længere skal søge crossover fan fiction mellem det mainstream fan fiction der er indenfor begge kanons. At der nu er blevet oprettet en mulighed for at specialisere sig indenfor crossover, viser Fanfiction.net's interesse for stadig at være den førende indenfor fan fiction, og derfor udvikle hjemmesiden, så den bliver så bruger venlig som mulig. Der er dog stadig svagheder på hjemmesiden, de fleste kan relateres til at den er så omfattende som den er, eksempelvis kan man ikke finde Harry Potter under film, da serien først udkom som bøger.

4.3.4 Delkonklusion

Fan fiction er stadig stigende, måske ikke så meget som det var i 2008, i hvert fald ikke på Fanfiction.net, men dermed kan der være andre hjemmesider der har oplevet en større stigning, netop grundet den mængde fan fiction der er på Fanfiction.net. Dansk fan fiction på Fanfiction.net har samme stigning som sidst og undersøgelsen af danske beta readers giver også indtryk af at danske fan forfattere for det meste skriver på engelsk, når de skriver på Fanfiction.net. Stigningen af beta readers inde på Fanfiction.net kunne godt tyde på at der er en stigning af danske brugere inde på hjemmesiden, men det kan også blot være en stigning af beta readers.

4.4 Lovgivning

Lovgivning på området afhænger af hvilket lands lovgivning der gælder, i dansk lovgivning kan der argumenteres for at det er tilladt, men det er meget svært at afgøre, hvor langt fan forfatterne kan gå før de går ud over ophavsretten. Der står i ophavsretsloven at det er forfatteren der ejer værket både i original form men også i ændret form, Det står i ophavsretsloven § 2, stk. 1:

”Ophavsretten medfører, med de i denne lov angivne indskrænkninger, eneret til at råde over værket ved at fremstille eksemplarer af det og ved at gøre det tilgængeligt for almenheden i oprindelig eller ændret skikkelse, i oversættelse, omarbejdelse i anden litteratur eller kunstart eller i anden teknik.”³⁹

Der altså foreligge en tilladelse før det er muligt at ændre i et originalt værk, men i ophavsretslovens § 4, stk. 2 står følgende:

”Ophavsretten til et nyt og selvstændigt værk, som er frembragt gennem fri benyttelse af et andet, er ikke afhængig af ophavsretten til det oprindelige værk.”⁴⁰

Herudfra er det tilladt at bruge et værk til fan fiction, men hvor meget af originalværket der må indgå i fan fiction, før det er plagiering er umiddelbart ikke nemt at gennemskue. Meget anderledes er det ikke andre steder.

I USA har en forfatter også copyrights på deres værker, og er der ophavsret på et værk hvilket giver ejeren retten over værket, som nedenstående citat viser:

”A copyright owner can stop someone else from (1) copying, (2) distributing, (3) performing, or (4) displaying the characters without the permission of the owner. The owner also can stop someone from (5) creating "derivative works".”⁴¹

Ud fra ovenstående er der ikke mange muligheder for fan forfattere, men der står i lovgivningen at man gerne må benytte ophavsret beskyttede værker til ”fair use”, hvad er så fair use, hvis en sag kommer for retten er der 4 områder de vil se på:

- 1) Formålet med brugen og karakteren af værket med copyright, om det er for at tjene penge eller uden indtjening for læring.
- 2) Arten af det værk der har copyrighten
- 3) Omfanget af den del af det copyright beskyttede værk der benyttes og hvor væsentligt det er i forhold til helheden
- 4) Hvilken virkning anvendelsen af det beskyttede værk har på det potentielle marked og om dette giver en ændring i værdien.

39 Ophavsretsloven, § 2, Stk. 1.

40 Op.cit § 4, Stk. 2.

41 Chilling effekt. Lokaliseret d. 23/04-10 på <http://www.chillingeffects.org/fanfic/>

Umiddelbart må de beskyttede værker bruges til kritik, kommentarer, nyheder, undervisning eller forskning, men parodi er også fair use. Der er flere der er sluppet godt fra at bruge ophavsret beskyttede værker, under påskud af at være parodi,⁴² det giver en hvis spillerum men som ved den danske lovgivning, er det ikke muligt at se hvor grænsen går. I USA benytter de som tidligere omtalt Cease & Desist, hvor fan forfatteren får et brev fra ophavet til den benytte kanon, hvori der står at hvis vedkommende ikke stopper med at dele sine historier, vil vedkommende blive retsforfulgt fra hus og hjem. Det er i grove træk, men det er under alle omstændigheder et trusselsbrev, der for langt de fleste tilfælde har den ønskede effekt, ender det for retten er det for det meste et økonomisk spørgsmål om hvor meget tabt fortjeneste copyright indehaveren har lidt og eftersom fan fiction som regel ikke giver tab men derimod øget fortjeneste, er straffen oftest en bøde mellem 200 og 100.000 dollars.⁴³

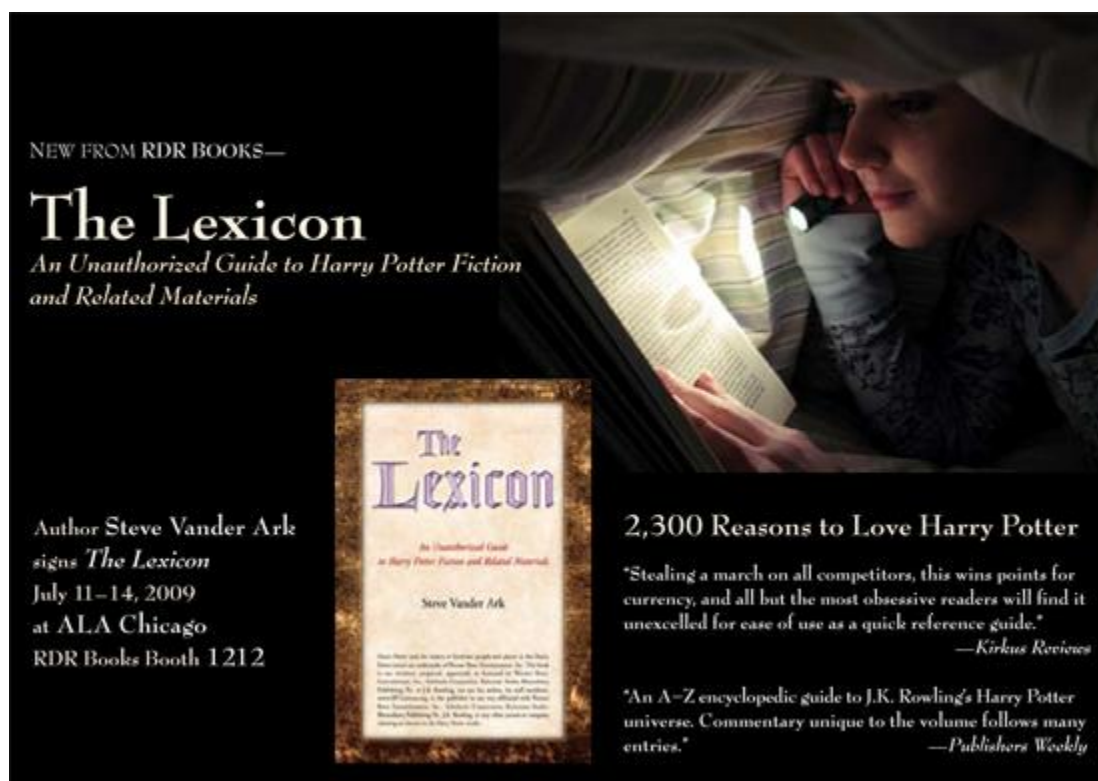
Eftersom fan fiction bliver mere og mere udbredt bør der sættes grænser for hvad der er tilladt indenfor fan fiction, det kan være problematisk hvis rigtig og forkert i fremtiden skal baseres på retspraksis, eftersom den er fremkommet ud fra hvordan den enkelte dommer anser fan fiction. Indtil der kommer retningslinier for fan fiction er det bedste for fan forfattere, at holde sig til de værker, hvor forfatterne har det fint med at der bliver produceret fan fiction ud fra deres værker.

Et eksempel på en retssag der virkelig prøver grænser af er retssagen mellem Harry Potters ophav J.R.Rowling imod DR books, der ønskede at udgive et opslagsværk om Harry Potters univers, men eftersom forfatteren selv havde tænkt sig at lave et korrekt opslagsværk efter serien var afsluttet og det ønskede hun ikke at gøre, hvis der var andre mente de kunne gøre det bedre, desuden mente hun, at hun som ophav har ret til alt omkring Harry Potters univers. Det hele startede med at Steve Vander Ark fra RDR books startede et online leksikon omkring Harry Potter (<http://www.hp-lexicon.org/>) og relateret materiale, som blev produceret af de indslag som brugerne kom med, leksikonet blev så omfattende at RDR Books ønskede at udgive bogen, hvilket blev starten på retssagen. Anklagen blev indgivet 31 oktober 2007 og kom for retten 14-17 april 2008. Retten afgav dom i september 2008, hvor Rowlings vandt, her endte sagen dog ikke da RDR books appellerede sagen, denne appel blev dog trukket tilbage, da RDR books besluttede at ændre i leksikonet og udgive det alligevel og dermed er det i dag muligt at købe leksikonet som RDR Books har udgivet, dog er der gjort opmærksom på at alt omkring Harry Potter tilhører Rowlings og Warner Brothers og at de respekterer disse rettigheder og opfordrer køberne af bogen at gøre det samme.⁴⁴

42 Chilling effekt. Lokaliseret d. 23/04-10 på <http://www.chillingeffects.org/fanfic/faq.cgi>

43 Chilling effekt. Lokaliseret d. 23/04-10 på <http://www.chillingeffects.org/fanfic/faq.cgi>

44 The Lexicon: An Unauthorized Guide to Hary Potter Fiction. Lokaliseret på http://store.rdrbooks.com/index.php?main_page=product_info&cPath=38&products_id=62 d. 26/6-10



Kilde: <http://www.rdrbooks.com>

Det at Rowlings rent faktisk vandt sagen, skal nok ses i ud fra at RDR books ønskede at udgive leksikonet og dermed bruge Harry Potter serien til at tjene penge, hvilket er en ret der tilfalder ophavet. På den anden side burde opslagsværker ikke være underlagt ophavet, da det ikke er en direkte viderebearbejdning af værket men derimod et hjælpemiddel. Der er blevet udgivet mange bøger der beskæftiger sig med Harry Potter, men de er udgivet som forskning og er dermed tilladt, dermed kommer opslagsværker ind i en gråzone. Sagen er også kritisk idet hun kun vandt på papiret, da bogen rent faktisk udkom.

5. Produktion af fan fiction

Det er meget forskelligt hvordan de enkelte fan forfattere skriver fan fiction.

For de fan forfattere der har brug for ekstra tips og tricks uden at beslaglægge en beta reader er der efterhånden rige muligheder for at få hjælp gennem diverse guider til fan fiction.

5.2 Arkontisk litteratur

Den arkontiske litteratur er Abigail Derecho's eget ord for værker der er afledte, hun bruger arkontisk i stedet for Appropriative, der står for noget der er stjålet og derivative, som betyder noget afledt af dårligere kvalitet. Hun begyndte at bruge begrebet for at få et mere positivt perspektiv på

den litteratur der hører herunder inklusiv fan fiction. Med tiden har fan fiction udviklet sig og blevet mere populær og nu fokuseres der på at fan fiction er afledte værker, hvilket ikke længere har en negativ status. Derecho beskriver arkontisk litteratur, som en virtuel konstruktion af original teksten og brugen af arkontisk litteratur var i det 17. århundrede meget benyttet til at kritisere forskellige emner såsom racisme og politik.⁴⁵

Den arkontiske litteratur var et forsøg på at få folk til at se mere positivt på de hertil hørende skrivestile såsom fan fiction, men fan fiction i sig selv har altid været betragtet som afledt litteratur og som tiden er gået, har der været mindre og mindre modstand mod fan fiction og specielt Henry Jenkins arbejde for at gøre fan fiction og andre populære medier mere accepteret, samt Rowlings positive syn på fan forfattere har været med til at gøre fan fiction til noget positivt. Jeg mener årsagen til at den arkontiske litteratur som begreb ikke er blevet så udbredt er den udvikling fan fiction allerede var ved at gennemgå, da begrebet blev introduceret og det har medført at folk bare fortsat har brugt de begreber de i forvejen var bekendt med.

6.1 Guider til skrivning

Der er siden sidst jeg arbejdede med fan fiction sket en utrolig udvikling, som indikerer at det at være fan forfatter er i dag langt mere anerkendt og noget flere og flere benytter sig af. Det kan blandt andet ses på Google, foretager man en almindelig søgning på fan fiction er det en anden form for resultater der kommer frem. Antallet af hits der henviser til danske sider er markant stigende og desuden er der flere der har oploadet guider til hvordan man skriver fan fiction. Et sted er Wikipedia, der giver en introduktion til fan fiction inklusiv nogle af de genrer der er specielt defineret ved fan fiction.⁴⁶ En mere detaljeret udgave af en guide er skrevet af Louise Fuglsang, hendes vejledning fylder ca en side og her er et lille uddrag:

”Noget andet, du kan gøre, er at inkludere en lille detalje, som man kan forbinde med den bog eller film, du gerne vil hylde. I Da Vinci Mysteriet har Robert Langdon et Mickey Mouse-ur, og da jeg skrev min julekalender 2008 gav jeg hovedpersonen, Diana Bächer, en Peter Plys -taske. Kan du se sammenhængen?”⁴⁷

Der kan ikke være tvivl om at denne fan forfatter lægger stor vægt på detaljer og ikke så meget på personerne, da hun selv opdigter sine egne. Hun baserer sin guide på det hun selv har læst og det hun har lært i gymnasiet. En anden ældre side fra 2000, har 11 punkter der skal gøre det lettere at skrive fan fiction uden at lave begynder fejl, forfatteren til artiklen har sat sig ned og studeret de fejl

45 Fan fiction and fan communities in the age of the internet s. 61-78.

46 Fan Fiction lokaliseret d. 16/4-10 på http://en.wikipedia.org/wiki/Fan_fiction

47 Let's keep it simple lokaliseret den 16/4-10 på <http://fuglsangen.net/hyld.php>

mange fan forfattere laver og derudfra listet de 11 fejl. Der er på startsideen flere artikler en anden har 184 punkter, der kan gøre historierne nemmere at fordøje for læserne, herefter er der endda forslag til hvordan man skal bruge ordene, hvilket kan være en fodel specielt for de fan forfattere, hvor engelsk ikke er modersmålet.⁴⁸ Den 8 januar i år var der på fyldepenen en skrivekonkurrence, hvor udgangspunktet var at historien skulle være fan fiction.⁴⁹ Jeg mener grunden til at disse guides nu ses mere i søgninger på fan fiction er, at fan forfattere eller kommende fan forfattere søger hjælp til skriveprocessen inden de ønsker at dele deres fan fiction med andre ved at uploade det på en hjemmeside.

6. Henry Jenkins

Henry Jenkins er den forsker der har arbejdet mest med fan fiction, derfor mener jeg det er vigtigt at se på ham som person og ikke mindst hans arbejde. Han er opvokset med Magasinet Mad og var meget interesseret i science fiction, og kom meget på science fiction konventioner, hvor han gennem en veninde, senere hans kone, blev introduceret for fan fiction, som han blev meget fascineret af. Som fan af populærkultur oplevede han, at det ikke var særlig velset og at fans oplevedes som passive mennesker, hvilket han ønskede at ændre. Hertil var han så heldig at studere under John Fiske, som også var interesseret i medie forbrugerne og herigennem den læring der herved opstår. Det var i dette spændingsfelt mellem akademisk teori og fan erfaring at han begyndte at skrive om deltager kulturen, som har optaget ham lige siden. Ligeledes er det herfra han har startet begrebet aca-fan, og har meldt rent ud at det er det han er. Lige siden har han arbejdet på at mindske den afstand der er mellem de to verdner.

Henry Jenkins har en BA i Statskundskab og journalistik fra Georgia State University, efterfulgt af en Master i kommunikation fra University of Iowa og en PhD i Communication Arts fra University of Wisconsin-Madison.

Henry Jenkins har i flere år arbejdet ved Massachusetts Institute of Technology som Direktør for MIT Comparative Media Studies Program, her var han en af de primære forsøgsledere (undersøgelsesleder) for The Education Arcade, der er et konsortium bestående af undervisere og virksomhedsledere, som i fællesskab arbejder mod at fremme brugen af computer og computer spil i undervisningen.

Henry Jenkins har siden efteråret 2009 arbejdet på University of Southern California, som Provost's Professor of Communication, journalism and Cinematic Arts, hvor han arbejder med at udvikle et nyt forskningsprojekt der fokuserer på unge mennesker, deltager kultur og offentlig engagement.

48 How to write fan fiction lokaliseret d. 30/6-10 på <http://www.waynesthisandthat.com/ffwriting.htm>

49 Skriveøvelse ”fan fiction” lokaliseret d. 16/4-10 på <http://www.fyldepenen.dk/skrivepult/oevelser/?view=we&id=1262944300>

Om sit jobskifte skriver Henry Jenkins:

”My recent move to the University of Southern California reflects my growing desire to see inside the media industries, especially as they are being forced to adopt new models of entertainment such as the transmedia storytelling I described in *Convergence Culture*. I spent two decades at MIT studying the digital revolution, and now I want to spend the next two decades trying to grasp its impact on Hollywood.”⁵⁰

Ud fra citatet ved vi nu hvad vi kan forvente fra Henry Jenkins i fremtiden, som yderligere kan hjælpe os med at forstå, hvad populærkulturen kan bidrage med til den akademiske verden. Hertil har han været et offentligt talerør for fans, gamers og bloggers. I forbindelse med Columbine skudepisoden blev der nedsat et udvalg af Federal Communications Commission, der skulle undersøge markedsføringen af vold til unge, hvor Henry Jenkins blev hørt foran U.S. Senate Commerce Committee bag lukkede døre, grundet hans mediekendskab. Her opfordrede Henry Jenkins til en mere forbrugerorienteret tilgang til intellektuel ejendomsret, i stedet for mere censur på computer spil.

Ydermere har han udgivet 12 bøger og er i fællesskab med Sam Ford og Joshua Green i gang med at skrive *Spreadable media*. Han har også skrevet for *Technology Review*, *Computer games*, *Salon* og *The Huffington Post*. *Tekstual Pochers* var bogen der startede den nu stigende interesse indenfor fan aktivitet og har også skabt stor debat indenfor området. Et godt eksempel er *Matt Hills* bog *Fan Cultures*, hvor han går i dybden med *Tekstual Pochers* og udpeger de områder i bogen, Jenkins selv føler er problemområder, hvilket senere resulterer i en debat mellem de to i bogen *Fan Bloggers and Gamers*.

Det er også muligt løbende at følge med i hvad Henry Jenkins beskæftiger sig med, gennem hans blog hvor han offentliggør hans tanker, og ikke mindst interviews eller andre ting fra hans daglige arbejde med fan kulturen. Som han selv gør opmærksom på er han en aca-fan, hvis man stadig er i tvivl om hvad en aca-fan er, fremgår det tydeligt af hans blog, det kan være svært at se hvor Henry Jenkins omtaler arbejde og hvornår det er fritid, det er en livsstil.⁵¹

7. Praksisfællesskaber⁵²

Etienne Wenger har opstillet en social læringsteori om praksis og identitet kaldet praksisfællesskab, grundlaget for et praksisfællesskab er at det ikke er muligt at udskille læring som et separat element,

50 Henry Jenkins: *Confessions of an aca-fan*

51 Henry Jenkins: *Confessions of an aca-fan*

52 Hele afsnittet tager udgangspunkt i Etienne Wengers Praksisfællesskab, medmindre andet er angivet

da det er noget der foregår i fællesskaber, med det formål at skabe ens identitet. Wenger opdeler praksisfællesskab i praksis og identitet. Wenger beskriver praksisfællesskaber således:

”Denne kollektive læring resulterer med tiden i praksisser, der både afspejler udøvelsen af vores virksomhed og de dermed forbundne sociale relationer. Disse praksisser tilhører således en form for fællesskab, skabt over tid gennem langvarig udøvelse af fælles virksomhed. Det er derfor meningsfuldt at betegne disse former for fællesskaber som praksisfællesskaber”⁵³

For at det er muligt at der er et praksisfællesskab til stede skal følgende 4 forudsætninger være opfyldt:

- Sociale væsner
- Kompetence
- Indsigt
- Mening

Endvidere skelner Wenger mellem 3 perspektiver indenfor praksisfællesskaber, der har betydning for selve opfattelsen af et praksisfællesskab:

- individ – hvor læring er engagement og det at bidrage til fællesskabet
- Fællesskabet – hvor praksis forfines og der er fokus på kommende generationer
- Organisationer – hvor læring opretholder praksisfællesskaber og dermed giver værdi til organisationen

Vi kan altså ikke lære uden at vi er en del af et fællesskab, vi er socialt afhængige af hinanden. Wenger opfatter praksisfællesskaberne i spændingsfeltet mellem praksis og identitet, der vil blive uddybet herunder.

7.1 Praksis

Wenger opdeler praksis i forskellige delområder, der tilsammen skaber en bedre forståelse af begrebet praksis og dermed grundlaget for identitetsdannelsen i praksisfællesskaber.

- Praksis som mening
- Praksis som fællesskab

53 Wenger, Etienne: Praksisfællesskab s. 59

- Praksis som læring
- Praksis som grænse
- Praksis som lokalitet
- Viden i praksis
- Legitim perifer deltagelse

Tilsammen skaber de praksis begrebet i praksisfællesskaber og herunder er der nærmere redegjort for hvad de enkelte overskrifter står for.

7.1.1 Praksis som mening

Når Wenger skriver om mening er det meningsforhandlingen han fokuserer på og for at forstå hvordan hvad meningsforhandling betyder beskriver Wenger denne ud fra 2 begreber: deltagelse og tingsliggørelse, som jeg her vil gøre rede for.

7.1.1.1 Deltagelse

Ved deltagelse forstås både handling og sammenhæng, da det er en aktiv proces, der omfatter hele vores person i en social sammenhæng. Ved at fokusere på deltagelse i social sammenhæng bliver deltagelse en gensidig proces, som er med til at udvikle vores identitet, da vores meninger og identiteter bliver påvirket af det input der kommer fra en modpart ved at deltage i eksempelvis en samtale.

7.1.1.2 Tingsliggørelse

At gøre noget abstrakt til en ting såsom at beskrive noget som skæbnens hånd, derved har vi tillagt noget u håndgribeligt noget fysisk vi forstår. Grunden til at Wenger har fokus på tingsliggørelse er de er centrale for enhver praksis, abstraktioner, værktøjer, symboler, historier, og begreber bliver skabt i ethvert praksisfællesskab for at tingsliggøre deres praksis.

Derved er tingsliggørelse og deltagelse afhængige af hinanden for at skabe et hele. Wenger kommer med et godt eksempel på denne samhørighed:

”Tingsliggørelsen af en grundlov er kun en formular. Den svarer ikke til et borgerskab. Men den er tom uden de involvere borgeres deltagelse. Omvendt er frembringelsen af en sådan tingsliggørelse afgørende for den form for forhandling, der er nødvendig for, at de kan optræde som borgere og samle alle de mange

perspektiver, interesser og fortolkninger, som deltagelsen medfører”⁵⁴

For bedre at kunne forstå det spændingsfelt, der er mellem deltagelse og tingsliggørelse, kan her nævnes forskellige kendetegn:

- De er en dualitet ikke modsætninger
- De er i samspil ikke et spektrum
- De komplimenterer hinanden ikke erstatninger
- De forvandler deres relation, de omsættes ikke til hinanden
- De beskriver et samspil de er ikke klassifikationskategorier

Det er ikke ting og mennesker der er det grundlæggende, men derimod det sociale engagement hvori samspillet mellem tingsliggørelse og deltagelse foregår. Hvilket medfølger meningsforhandlingerne, som er dem der gør mennesker og ting til det de er.

7.1.2 Praksis som fællesskab

For Wenger er der 3 faktorer der er vigtige for fællesskabet, det er: gensidigt engagement, fælles virksomhed og fælles repertoire, uden disse 3 vil det ikke være muligt at have et praksisfællesskab.

7.1.2.1 Gensidigt engagement

Gensidigt engagement forudsætter at der er noget at være fælles om, noget at bidrage til. Det er ikke nødvendigvis en homogen masse, men det er derimod forskelligheden i de gensidige relationer der bidrager til fællesskabet. Wenger har stor fokus på modsætningerne, som er med til at gøre fællesskabet til et praksisfællesskab:

”Gensidige relationer mellem deltagere er i det virkelige liv komplekse blandinger af magt og afhængighed, lyst og smerte, ekspertise og hjælpeløshed, succes og fiasko, overflod og afsavn, alliance og konkurrence, velvære og kamp, autoritet og kollegialitet, modstand og eftergivenhed, vrede og ømhed, tiltrækning og modvilje, sjov og kedsomhed, tillid og mistænksomhed, venskab og had. Praksisfællesskaber har det hele”⁵⁵

Ovenstående citat fortæller at praksisfællesskaber indeholder alt, selvom det er en afgrænset gruppe og at forskellighed er med til at skabe gensidige relationer.

54 Wenger, Etienne: Praksisfællesskab s. 77

55 Wenger, Etienne: Praksisfællesskab s. 95

7.1.2.2 Fælles virksomhed

Her bruger Wenger 3 begreber til at beskrive fælles virksomhed: kollektiv forhandling, lokal virksomhed og gensidig ansvarlighed.

Kollektiv forhandlings proces omfatter de instrumentale, personlige og interpersonelle aspekter omkring vores liv. Det er i grove træk den forhandling vi konstant har med andre mennesker både verbalt men også med vores kropssprog. Kollektiv forhandling kan også ses som gensidigt engagement i praksis, hvor aktørerne søger en kontekst hvori de kan udfører deres aktiviteter.

Lokal virksomhed adskiller dig fra kollektiv forhandling på den måde at kollektiv forhandling fokuserer på den enkeltes skabelse af kontekst i forhold til fællesskabet og disses uformelle regler mv., mens lokal virksomhed er de uformelle regelsæt der skabes i et praksisfællesskab. Enhver virksomhed eller fællesskab har visse regler der skal overholdes, men for at få det til at fungere er der nogle interne regler indenfor eksempelvis hver afdeling, som letter opgaverne for aktørerne uden at bryde de eksterne regler.

Gensidig ansvarlighed kan næsten ligestilles med gensidig tillid. Forstået således at den enkelte tror på at alle i fællesskabet yder det samme og dermed ikke stiller andre i en dårligere situation. Det medfører en gensidig ansvarlighed overfor hinanden i praksisfællesskabet.

7.1.2.3 Fælles repertoire

Repertoire er mere flydende begreb og kan nærmest beskrives som den interne kultur der er i fællesskabet. Wenger skriver om fælles repertoire følgende:

”Et praksisfællesskabs repertoire omfatter rutiner, ord, værktøjer, måder at gøre ting på, historier gestus, symboler, genrer, handlinger, eller begreber som fællesskabet har indoptaget i løbet af sin eksistens, og som er blevet en del af dets praksis.”⁵⁶

I det fælles repertoire er modstridende fortolkninger og misforståelser en positiv ting, da de giver anledning til nye meninger og herigennem en videreudvikling af fællesskabet.

7.1.3 Praksis som læring

Når Wenger ser på læring i forhold til praksis er det igen tingsliggørelsen og deltagelsen der er i fokus i et sammenflettet tidsmæssigt perspektiv. For at beskrive dette perspektiv bruger han de to

56 Wenger, Etienne: Praksisfællesskab s. 101

modsætningsforhold erindring og glemsel, kontinuitet og diskontinuitet, samt deltagelsens og tingsliggørelsens politik.

Tingsliggørelse bidrager til erindringer og glemsel, idet at vi husker ting som vi gennem tid og deltagelse bliver nød til at revurdere undervejs og dermed skabes en proces der medfører at vi sætter nogle aftryk i de fællesskaber vi er med i, som for fremtiden vi ligge til grund for andres erindringer. Dermed er det vores deltagelse der bliver til erindringer, hvori vi spejler os selv og derigennem skaber vores identitet. På den måde skaber vi ikke blot vores egen identitet, men er også med til at skabe praksisfællesskaber.

Der investeres i både tingsliggørelse og deltagelse og en samtidig investering både skabe kontinuitet og diskontinuitet, da de begge af natur er begrænsede vil en udvikling automatisk skabe diskontinuitet, da der konstant forekommer ændringer i ethvert fællesskab, det kan være nye deltagere eller deltagere der falder fra, da et praksisfællesskab ikke er afhængig af et fast medlemsskab. Wenger ligger vægt på at diskontinuiteten forekommer i generationer, men at der er forskel på hvor lang tid en generation er, alt efter hvordan der sker en udskiftning indenfor fællesskabet.

Det at tingsliggørelse og deltagelse i høj grad er dobbelte eksistensformer, og vil dermed også have en dobbelt indflydelse på veje til magt, igennem to forskellige politikker. Deltagelsens politik går på de mere bløde kvaliteter, eksempelvis indflydelse, personlig autoritet, tillid og venskab, hvorimod tingsliggørelsens politik er mere konkret, såsom lovgivning, statistik, kontrakter, planer og design. Begge politikker kan udnyttes og bruges mod den anden, men for at få kontrol over praksis, kræver det at have magt over begge former for politik, da de fungerer bedst i samspil. Tingsliggørelsens politik kræver deltagelse for at blive godkendt før at den kan forme praksis, mens deltagelsens politik omfatter magt til at udøve tingsliggørelsen, som så skaber fokuspunkter deltagelsen kan forhandle om.

Læring foregår implicit i et praksisfællesskab og i fællesskab med praksis udvikles der en cyklus, da det er læring der driver praksis og omvendt er det praksis der er læringens historie. På den måde kan et praksisfællesskab stadig eksistere selvom der ikke længere er deltagere i det eksistensen ligger i historien. Det essentielle ved læring gennem praksis er at det er mesterlære, det overleveres fra person til person.

7.1.4 Praksis som grænse

Eftersom et praksisfællesskab ikke kan ses uafhængigt af omverden er der naturligvis grænser. For

at der kan være en grænse er der nød til at være en intern forbindelse, denne forbindelse skabes ved at deltagerne får nogle tætte relationer, der medfører deres egne måder at omgås hinanden. De har deres egen udviklede forståelse for hvordan virksomheden skal defineres. De har fælles referencer til et fælles repertoire, alle disse ting er uforstående overfor dem der ikke deltager i samme fællesskab. Ydermere er grænsen tovejs, det vil sige at den både holder uvedkommende ude, men den holder også deltagerne inde. Dog er grænserne ikke skarpt opdelt efter deltagere og uvedkommende, der er en mere flydende overgang, som kan defineres ud fra 3 forskellige grænser: grænsepraksisser, overlapninger og periferier.

7.1.4.1 Grænsepraksisser

Der er tale om grænsepraksisser når der er skabes bro mellem forskellige praksisfællesskaber. Det kan på den ene side medføre gode læringsmuligheder, da de to praksisfællesskaber kan lære af hinanden. På den anden side er der også en risiko for at de deltagere, der er med til at bygge bro, ender med at skabe sit eget lukkede praksisfællesskab. Det vigtigste ved grænsepraksisser er at være opmærksom på at det er to forskellige praksisfællesskaber, med hvert deres repertoire, hvor medlemmer fra de to praksisfællesskaber mødes og skaber et praksisfællesskab.

7.1.4.2 Overlapninger

Ved overlapninger er der også to praksisfællesskaber der i fællesskab danner et tredje, forskellen her er at det tredje fællesskab er en del af begge praksisfællesskaber som en fællesmængde.

7.1.4.3 Periferier

Den mest komplicerede grænse er periferier, for her er grænsen langt mere flydende. Jeg har tidligere været inde på at tilhøre et praksisfællesskab, altså er der et form for medlemskab, når man tilhører et praksisfællesskab, hvilket medfører at der er mennesker der ikke er medlem af praksisfællesskabet. Ved periferier er det muligt for de mennesker i periferien, at se ind i praksisfællesskabet, uden selv at være medlem eller nødvendigvis blive medlem. Det vil sige at der er et felt uden om selve praksisfællesskab, hvor alle befinder sig i en periode, før de selv opnår medlemskab af praksisfællesskabet, det er dog ikke alle der befinder sig i periferien, som bliver medlemmer.

7.1.4.4 Legitim perifer deltagelse

Ordet legitim perifer er sammensat af begreberne legitim og perifer. Legitim er det begreb Wenger

benytter for at beskrive en person som potentiel medlem, hvis en person ikke er legitim vil det ikke kunne opnå fuld medlemskab. Perifer vil sige at det omfatter tilnærmelse til fuld deltagelse i et praksisfællesskab, hermed åbnes muligheden for praksis. Med andre ord at være legitim perifer deltager er en mulighed for at blive et fuldt medlem af et praksisfællesskab, det er en smagsprøve på fællesskabet, som ikke kræver samme indsats fra individet som det vil gøre hvis man er fuldt ud et medlem. Det er også sådan praksisfællesskaber opstår, med en kerne af få mennesker hvor flere kommer til og befinder sig i periferien, hvorefter nogle opnår fuldt medlemskab, mens andre foretrækker at blive i periferien.

En af de ting der gør at et praksisfællesskab er anderledes end andre fællesskaber er at selve fællesskabet kan fortsætte uden medlemmer, da den læring/produktion der opnås gennem praksisfællesskabet vil stadig eksistere i form af erfaringer og historien. Årsagen hertil skal findes i den uformelle viden der skabes i et praksisfællesskab, altså den læring der opstår undervejs, Wenger kalder den måde at overleve på for emergent struktur, for nemheds skyld kan den næsten sidestilles med Bordieus beskrivelse af habitus.

7.1.5 Lokalitet

På den ene side er et praksisfællesskab ikke ethvert fællesskab, men på den anden side er det vigtigt at der ikke sættes for mange restriktioner på, for hvad et praksisfællesskab er, da det vil være med til at underminere begrebet. Der er dog retningslinier der beskriver et praksisfællesskab:

1. Der skal være et fællesskab, men det er ikke nødvendigt at alle kender alle, men des færre der ikke kender hinanden jo tættere vil det være på et almindeligt socialt fællesskab.
2. Deltagernes aktiviteter kan betragtes som fælles virksomhed, dermed skal alle aktiviteter ikke nødvendigvis være til fordel for fælles virksomhed, dog skal en vis del af aktiviteterne være til fordel for fælles virksomhed for at det er et praksisfællesskab.
3. De fleste praksisfællesskaber har overtaget repertoire fra andre steder, men har derefter gjort dem til deres egne, sker det ikke vil der igen være tale om at der muligvis er mere tale om et socialt samvær frem for et praksisfællesskab.

Dermed er det meget flydende hvor grænsen går mellem et praksisfællesskab og ethvert andet socialt fællesskab. Den generelle samfunds holdning er at vi går fra det lokale mod det globale, men uanset den geografiske afstand der er mellem medlemmerne af et praksisfællesskab, vil et praksisfællesskab altid være lokalt, det skal forstås ud fra engagementet. Det er også vigtigt at fastslå at praksisfællesskaber både er positive, men der er også negative praksisfællesskaber, et eksempel herpå kunne være et narkomiljø eller en rocker gruppe.

7.1.6 Viden

Uvidenhed er også en del af et praksisfællesskab, hvis en deltager ikke behøver visse oplysninger, vil vedkommende ikke søge disse oplysninger, heller ikke selvom en udenforstående vil mene er at oplysningerne er relevante. Derimod den viden der er interessant for medlemmerne af et praksisfællesskab er vores egne oplevelser af mening og kompetencesystemer, samt den viden der tilhører praksisfællesskabet og dennes historie, så det er muligt at forstå praksisfællesskabet i et bredere perspektiv.

7.2 Identitet

Jeg har valgt at følge Wenger i hans beskrivelse af praksisfællesskaber, derfor har jeg nu ovenfor beskæftiget mig med praksisbegrebet uden at tage højde for identiteten, derfor vil jeg herunder gøre rede for hvordan identitetsdannelsen foregår i praksisfællesskaber i forhold til praksisbegrebet.

7.2.1 Identitet i praksis

For at forstå identitet i praksis, vil jeg undersøge identiteten ud fra nedenstående tabel, der ser på hvordan identitet og praksis er sideløbende.

Paralleller mellem praksis og identitet

Praksis som...	Identitet som...
Forhandling af mening(i forhold til deltagelse og tingsliggørelse)	Forhandlet oplevelse af selvet(i forhold til deltagelse og tingsliggørelse)
Fællesskab	Medlemsskab
Fælles læringsbane	Læringsbane
Grænse og landskab	Nekus af multipelt medlemsskab
Konstellationer	Tilhørsforhold defineret globalt, men oplevet lokalt

Kilde: Praksisfællesskab af Etienne Wenger s. 175

Identitet som forhandlet oplevelse af selvet skal ses ud fra vores engagement i praksis, der giver os oplevelser indenfor deltagelse, disse oplevelser der bemærkes af fællesskabet, er det der tingsliggør os som deltagere. Sagt med andre ord er det vores erfaringer, samt omgivelsernes fortolkninger af vores erfaringer der skaber vores identitet.

Ved fællesskab som praksis blev fællesskabet defineret ud fra en tredeling, ligeledes gør medlemsskabet af et fællesskab. Ved gensidigt engagement er det de indbyrdes interaktioner og

reaktioner der er vigtige, da det er vigtigt for identitetsdannelsen at have tillid til de mennesker vi interagerer med. Fælles virksomhed omfatter den ansvarlighed vi har for en virksomhed, det er den der er med til at bidrage til den måde vi ser verden på, i henhold til den person vi er. Det fælles repertoire er noget vi erhverver gennem vedvarende engagement i virksomheden og er noget som løbende kan forhandles, fordi det er en del af vores egen historie mm. På den måde er identitet også noget der er fuld af modsætninger, da den skabes ud fra det kendte såvel som det ukendte, det gennemskuelige, som det dunkle mv.

Læringsbaner er ifølge Wenger ikke noget vi er født med, det er heller ikke noget forudsigeligt, noget der ikke har en bestemt bane, det er mere en løbende tilegnelse gennem erfaringer. På trods af at disse baner ikke kan afgøres på forhånd er der forskellige mulige baner:

- Perifer baner – Nogle baner fører aldrig til fuld deltagelse, det kan både være nødvendighed, men også af eget valg.
- Indadgående baner – De nykommere der er perifer deltager, som investerer deres identiteter, med håbet om fuld medlemskab.
- Insider baner – Den identitetsdannelse der foregår inde i fællesskabet for fuldgyldige medlemmer i form af genforhandlinger af repertoire.
- Grænsebaner – De skal ses i forbindelse med grænsepraksisser, da det er identitetsdannelse gennem flere praksisfællesskaber, som fællesskabet i grænsepraksisser.
- Udadgående baner – Det er når banerne fører væk fra et fællesskab og på den måde lære sig selv at kende ud fra andre relationer. Der kan dog argumenteres for at denne bane hænger sammen med indadgående baner, da man bevæger sig mod noget nyt.

Ud fra ovenstående baner er det tydeligt at vi hele tiden er i en bane, hvor vi hele tiden forhandler vores identitet. Dermed er et praksisfællesskab et udvalg af baner, der giver forslag til identitet. Det forudsigelige giver sig blandt andet til udtryk gennem generationsskifte, som medfører en konstant forhandling af repertoire, igen gennem modsætninger i det etablerede og det nye.

Wenger beretter også om multipelt medlemskab, hvilket vil sige at vi ikke skaber vores identitet ud fra et praksisfællesskab, men derimod i kombination fra de forskellige praksisfællesskaber vi tilhører, eksempelvis de fællesskaber vi indgår i på arbejde og derhjemme. Dette skal ses i henhold til at vores identitet ikke kan stoppe med at få indtryk og dermed stoppe for identitetsdannelsen, blandt andet derfor vil vi tilhøre flere forskellige praksisfællesskaber, hvori vi har forskellige roller og dermed ikke agerer ens i alle praksisfællesskaber. For at kunne administrere de forskellige roller vi påtager os er det vigtigt, har vi en identitetsforhandling, der harmoniserer vores valg. Noget af det vigtige ved praksisfællesskabet er at skabe et billede af en bred kontekst, for bedre at

kunne se praksis.

7.2.2 Deltagelse og ikke deltagelse

Wenger mener at ikke-deltagelse er en lige så stor kilde til identitetsdannelse som deltagelse. Det sker ved at vi hele tiden kommer i kontakt med andre praksisfællesskaber, som vi ikke deltager i. Perifer deltagelse er både deltagelse og ikke-deltagelse med en hårfin grænse, ligeledes er det med marginal deltagelse. Forskellen på de to er at perifer deltagelse sker i forhold til indadgående baner, mens marginal foregår i forhold til udadgående baner, hvor deltageren ikke kommer helt ud og forbliver ikke-deltager.

7.2.3 Tilhørsforhold

Tilhørsforhold kan ses i en tredeling, hvortil der er forskellige betingelser og arbejdsformer, som har indflydelse på hvilket tilhørsforhold, den enkelte har til det enkelte praksisfællesskab.

Den første er engagement, hvor man har en aktiv rolle i meningsforhandlingerne, som yderligere medfører at man aktivt er en del af dannelsen af baner, samt udviklingen af praksishistorier. Det arbejde der hører med til engagement tilhørsforholdet, er det der er med til at danne praksisfællesskaber.

Den anden måde er fantasi, som er en vigtig del af den måde vi opfatter verden på, deriblandt vores stedfornemmelse. Dermed er det ikke den generelle opfattelse af fantasi, men derimod vores indre skabelse af sammenhæng, der ikke er fastlåst af tid og rum, som er med til at skabe identiteten. Wengers måde at beskrive fantasi gør den ikke længere er individuel, men derimod kan den gennem meningsforhandling blive til kollektive fantasier, eksempelvis i form af fremtidsvisioner. Fantasi kræver en vis distance, for at kunne se engagementet med en andens øjne, hvilket er vigtigt for fantasiarbejdet, som består af at kunne skabe en åbning, hvorigennem man kan overskue diverse aktiviteter og udnytte de muligheder og lære af erfaringer mm.

Den tredje måde at høre til på er indordning, som er et tilhørsforhold der forbinder tid og rum, det vil sige at vi kan forholde os til personer vi ikke kender med ved hvem de og derfor placere dem på et konkret niveau. De arbejdsopgaver der er forbundet med indordning, forudsætter evnen til at koordinere perspektiver og handlinger for at opnå et fælles mål.

De tre forskellige tilhørsforhold udelukker ikke hinanden, derimod komplementere de hinanden, dog vil der altid være et tilhørsforhold der er mere dominerende end de andre.

7.2.4 Identifikation og negotiabilitet

Vores identitet skabes i spændingsfelter mellem forskellige tilhørsforhold og forhandlingen af vores meninger, på den måde er identitetsdannelse en dobbelt proces. Identifikation på den ene side er den proces, der er afgørende for den måde vi hører til på og gennem ligheder og forskelle skaber vores identitet, mens negotiabilitet bestemmer hvor meget magt vi har over de meninger vi tilegner os. Identifikation skal ses gennem tilhørsforhold, da hver enkelt tilhørsforhold påvirker identitetsdannelsen på hver sin måde, som nævnt under tilhørsforhold.

Negotiabilitet skabes igennem meningsøkonomi, som vil sige at nogle meninger har større betydninger end andre og meningsejerskab, der omfatter evnen til at påtage ansvaret for en meningsforhandling og derved gøre den til vores egen. Negotiabiliteten skal også ses i forhold til tilhørsforhold.

Som nævnt skabes vores identitet i et spændingsfelt, denne dobbelt natur kan ses på flere plan, oftest er vi tilbøjelige til at identificere os med de stærkeste fællesskaber, hvor vi kan udvikle mest meningsejerskab. Det udelukker ikke den naturlige spænding mellem identifikation og negotiabilitet, indtil bliver identifikationen i sig selv genstand for meningskampe, mens identifikationen udadtil har fokus på negotiabilitet, hvilket kan medføre kulturdannelser i værste tilfælde. I henhold til magtens dobbelthed er der magten til at høre til, ligeledes bliver vi også sårbare at dette tilhørsforhold, da fællesskabet også har indflydelse på os.

7.2.4 læring i praksisfællesskaber

Kompetencer og erfaringer er nyttige kilder til læring indenfor praksisfællesskaber, såfremt der er en form for spænding herimellem, da det ellers vil medføre at læringen vil ske langsommere for til sidst at gå i stå, så det er vigtigt med nye input og nye kompetencer for at skabe et lærerigt miljø. Ydermere er det vigtigt med en bane der har en fortid og mulighed for en fremtid, idet de valg vi foretager, er med udgangspunkt i at blive en bestemt person og for at kunne tage de rette valg, skal vi kende til mulighederne.

Ved at kombinere de forskellige tilhørsforhold, får man forskellige læringsmuligheder. En kombination af engagement og fantasi giver en reflekterende praksis, da det igennem fantasi er muligt at antage andre perspektiver mens engagementet søger for at fantasien virkeliggøres. Kombinationen mellem fantasi og indordning giver os muligheden for at se tingene ud fra en større kontekst, dermed kan vi skabe et helheds billede af vores identitet. En kombination af engagement og indordning medfører koordination, da vi indsamler forskellige perspektiver gennem engagement og indordner dem gennem koordination.

Det er også vigtigt at være opmærksom på at der gennem læring i praksisfællesskaber skabes en cyklus, forstået på den måde at vi gennem læring skaber nye identiteter, som medfører nye identifikations- og negotiabilitetsrelationer, dermed er der skabt et nyt medlemskab og meningsejerskab, hermed er der igen nye læringsmuligheder.

8. Fan fiction som praksisfællesskab

For at se om fan fiction fællesskaber kan betragtes som et praksisfællesskab, er det nødvendigt at se hvordan fan fiction og hertil hørende communities passer ind i de enkelte delelementer, som et praksisfællesskab består af. Ovenfor har jeg beskrevet hvad der karakteriserer et praksisfællesskab og vil nu se på om fan fiction fællesskaber kan opfylde disse krav. Fan fiction er et begreb der beskriver slutresultatet af en proces, som mange mennesker er fælles om. Derfor kan det hurtigt blive meget kompliceret at generalisere fan fiction som et praksisfællesskab, dog tager jeg udgangspunkt i fan fiction som et stort fællesskab, hvori fan fictionen skabes, der hvor det ikke er muligt at se fan fiction kulturen som et stort fællesskab, vil årsagen hertil blive beskrevet.

8.1 Praksis indenfor fan fiction

Identitetsdannelsen er det essentielle i et praksisfællesskab, men er der ikke en praksis er det ikke et praksisfællesskab og dermed vil læring gennem fan fiction tilhøre en anden læringsteori. Derfor vil jeg først konstatere om der forefindes praksis indenfor fan fiction kulturen.

8.1.1 Mening

Når Wenger taler om mening er det samspillet mellem deltagelse og tingsliggørelse, der skaber en meningsforhandling. Fan fiction består af deltagelse, da fan forfattere producerer fan fiction, som andre læserne kommenterer på, hvorefter fan forfatteren enten fortsætter historien eller diskussionen. Ydermere er der beta readeren som retter, redigerer eller bare giver gode råd til fan forfatterne, det kan også bare være det at læse fan fiction, der medfører at der sker en påvirkning af den enkeltes mening som følge af deltagelse. Dermed kan det godt konkluderes, at der er meget deltagelse i fan fiction.

Wenger beskriver blandt andet tingsliggørelse som begreber, symboler, historier med mere, der bliver tingsliggjort for at skabe en praksis og tingsliggørelse og deltagelse vil være afhængige af hinanden, for uden deltagelse vil det ikke være muligt at tingsliggøre og uden tingsliggørelse vil det ikke være muligt at styre deltagelsen. Ethvert fællesskab har visse regler og normer for hvordan

tingene skal gøres, og det er en tingsliggørelse af disse begreber der gør at deltagerne ved hvordan de forventes at være men uden deltagelse, vil det blot være formularer, for at bruge Wengers eget ord. Ud fra det perspektiv er der meget tingsliggørelse indenfor fan fiction, men her kan man ikke se på fan fiction som en hele, da der er stor forskel på hvad der er velanset blandt andre fans, alt efter hvilken kanon og genre der skrives indenfor.

8.1.2 Fællesskab

For at fan fiction kan betragtes som et fællesskab, skal der i fan fiction være gensidigt engagement, fælles virksomhed og fælles repertoire. For at der kan være gensidigt engagement skal der være noget at være fælles om, som giver deltagerne nogle relationer. Fan fiction er et interesse område indenfor fandom, dermed er aktørerne indenfor fan fiction samlet om interessen for fan fiction generelt, herudover kan aktørerne yderligere deles op i fællesskaber på de enkelte kanons og genre. I dag foregår fan fiction på internettet og meget endda på engelsk, hvilket medvirker til at der indenfor deltagerne er en stor forskellighed, da det er mange kulturer der alle mødes i gensidigt engagement.

Kollektiv forhandling, udøvelsen og gensidig ansvarlighed er begreber der tilsammen udgør fælles virksomhed. Indenfor fan fiction er der en del lokal virksomhed i form af uskrevne regler, som den enkelte fan må forholde sig til, uanset om det er en fan forfatter eller en der læser fan fiction. Indenfor fan fiction vil et eksempel på den kollektive forhandling være den kommunikation der foregår mellem en beta reader og en fan forfatter, da det er en del af beta readerens opgave at videregive de internt accepterede metoder til hvordan fan fiction produceres og dermed hjælpe fan forfatteren, da der selv indenfor fan fiction er visse procedurer omkring produktionen af fan fiction, hvor visse ting kan gøres anderledes. Den gensidige ansvarlighed er en gensidig tillid der forefindes mellem fan forfatteren og de fans der kommenterer på historierne. På Fanfiction.net benytter de fleste fan forfattere kommentarer de får til deres historier enten til diskussioner eller som inspirationskilde til hvordan deres historie skal fortsætte, mange har en ide om en hel historie inden de går i gang men hvis deres læsere kommer med kommentarer der går i en modsat retning er der muligt der opstår en forhandling, der gør at det ændrer historiens retning.

Det fælles repertoire beskriver nærmest den udvikling hvori fan fiction er opstået, som det kan ses ud fra den historiske gennemgang af fan fiction er der løbende kommet nye begreber, nye genrer, og ord bare for at nævne nogle eksempler. Fan fiction skiller sig ud på flere måder, blandt andet fordi det at skrive en historie oftest kan placeres i kendte rammer indenfor litteraturen, mens fan fiction opstiller egne regler og rammer for hvordan en historie skal være, det kan skyldes at fan fiction er en del af populærkulturen som tidligere ikke var accepteret og som vi nu først er ved at udforske og

begynde at acceptere som et frirum for læring.

8.1.3 Læring

Fan fiction er opstået som en undergrundsaktivitet,⁵⁷ men undervejs er der kommet flere mennesker til som eksempelvis Henry Jenkins, der både var akademiker og fan, som dengang holdt de to verdener adskilt, har gennem deres erindringer tilført fællesskabet noget nyt, noget diskontinuitet og det medfører ændringer, som igen skaber nye erindringer. Ved at der kommer nye mennesker ind i et fællesskab vil der ske en diskontinuitet, som udvikler fællesskabet, men det er ikke kun tilgangen af mennesker der skaber diskontinuitet. For eksempel Fanfiction.net's beslutning om ikke længere at føre slash fan fiction skabte stor diskontinuitet for de slash fan forfattere der uploadede deres historier her, men grundet fællesskabet indenfor slash fan fiction, fandt de gennem meningsforhandlinger ud fra erindringer, andre steder at dele slash fan fiction.

Tingsliggørelsens og deltagelsens politikker eksisterer også indenfor fan fiction. For at en fan forfatter kan opnå at få kommentarer og komme med i statistikker over favoritter mm., som er en del af tingsliggørelsens politik, er det nødvendigt med den magt der ligger i deltagelses politikken. Ved at opnå venskab og tillid i blandt andre fan forfattere får man også indflydelse på andres fan fiction, dermed er det en cyklus der vil fortsætte ud i det uendelige, da der hele tiden kommer nye til som igen skal oparbejde tillid og venskab for at få indflydelse osv.

8.1.4 Grænse

Indenfor fan fiction er der mange grænser, men det er hovedsagligt meget åbne grænser. Hvis jeg skal forsøge at identificere grænsepraksisser indenfor fan fiction, kan jeg argumentere for fan forfattere og fan kunstnere kunne tænkes at skabe værker i fællesskab hvortil de får et internt fællesskab uafhængigt af fan fiction fællesskabet og fan art fællesskabet. En overlapning derimod kan foregå indenfor fan fiction alene, idet hver kanon har sit eget fællesskab og nogle fan forfattere skriver indenfor flere forskellige kanons, hvor mange har en favorit kanon, hvor hoveddelen af deres værker forefindes, kan de herudover også deltage i andre fællesskaber indenfor andre kanons, dermed opstår der en overlapning. Grunden til at dette ikke kan være en grænsepraksis er at grænserne imellem de forskellige kanons er meget flydende også set i forhold til crossover. Indenfor fan fiction er der en hel gruppe tilknyttet som ikke selv producere eller kommer med kommentarer men som blot læser fan fiction, de er også perifer deltager, og har muligheden for at blive en legitim perifer deltager, idet de allerede har kendskab til fællesskabet uden at deltage direkte.

⁵⁷ Her tager jeg udgangspunkt i hvor jeg starter i min historiske gennemgang af fan fiction, selvom det højst sandsynligt er startet meget tidligere uden at kunne sige præcis hvornår eller hvordan.

8.1.5 Lokaltet

Hvorvidt fan fiction kan betragtes som et praksisfællesskab ud fra det Wenger betegner som lokalitet, afhænger af øjnene der ser. På den ene side må der ikke være for mange restriktioner, hvilket man ikke kan påstå der er indenfor fan fiction, hvis en person skriver dårlig fan fiction, bliver det blot en del af læreprocessen, hvor andre går ind og kommenterer, for at gøre fan forfatteren bedre. Til gengæld er spørgsmålet, hvor tæt fællesskabet er, mit indtryk er at der indenfor hver kanon er kernegrupper enten fordi fan forfattere skriver sammen eller fordi de er fan af hinandens værker og dermed har en større kommunikation og fællesskabsfølelse med nogle frem for andre. Herudfra kan man sige at der er flere fællesskaber indenfor samme praksis, men ud fra dette synspunkt er det ikke muligt at se fan fiction som et praksisfællesskab blot et socialt online fællesskab. I forhold til den fælles virksomhed mener jeg ikke der kan herske tvivl om at fan fiction kan betragtes som et praksisfællesskab, da deltagelse er til fordel for den fælles virksomhed, måske lige med undtagelse af de perifer deltagere der ikke kommenterer andres værker. Det fælles repertoire, mener jeg at have gjort rede for under min beskrivelse af fan fiction, da der er mange elementer der er taget ind fra andre steder og gjort specielle for fan fiction, eksempelvis deres genre inddeling, selvom den stemmer overens med den generelle opfattelse af genrer, er der skabt undergenrer som er specifikt for fan fiction.

Fan fiction som helhed mener jeg ikke kan identificeres som et praksisfællesskab, men derimod som en samling af mange mindre praksisfællesskaber, hertil kommer der en ny problemstilling, for hvis man ser fan fiction som en samling af mange forskellige praksisfællesskaber, skal de hver især have deres egen fælles virksomhed, hvilket ikke er umuligt, men det at de skal have deres eget repertoire, kan blive problematisk, da fan fiction som helhed har et fælles repertoire og der kan yderligere argumenteres for at repertoiret ikke er ens for alle fællesskaberne, men jeg mener spørgsmålet om hvorvidt de interne fællesskaber indenfor fan fiction kan betegnes som praksisfællesskaber, skal ses ud fra fortolkningen af hvor forskellige de enkelte fællesskabers repertoire er i forhold til de andre fællesskaber.

Det mener jeg at der kan være, fordi folk tiltrækkes af forskellige ting og var der ikke forskelle på rutiner, historier, ord mm, kunne det jo være lige meget hvilket fællesskaber vi deltager i. Der vil uden tvivl også være flere gengangere, som eksempel kan nævnes den store mængde Harry Potter fan fiction, hvilket må resultere i flere forskellige fællesskaber, med bl.a. samme genre (eksempelvis snarry) og begreber (dem der repræsenteres i Harry Potter), hvorimod der i andre fællesskaber med færre fan forfattere, som vil udskille sig mere fra andre fællesskaber.

8.1.6 Viden

Uvidenhed foregår mest i periferien og eftersom jeg ikke selv er fan forfatter vil der være visse ting som jeg ikke har kendskab til, hvilket medfører at der visse informationer jeg ikke vil kunne opnå grundet manglende deltagelse, men det at jeg er opmærksom på denne mangel, gør også at jeg ved at der i praksisfællesskaberne er en viden som de er fælles om, som ikke kan forstås af andre og omvendt.

8.2 Identitet

Identiteten er vigtig i et praksis fællesskab, så selvom jeg kan konstatere at der er praksis i de fællesskaber der er indenfor fan fiction, vil det stadig ikke være praksisfællesskaber, hvis der ikke er identitet.

8.2.1 Identitet i praksis

Jeg kom tidligere frem til at det er vores erfaringer og omgivelsernes fortolkninger af disse erfaringer der skaber vores identitet. Indenfor fan fiction er der en konstant fortolkning af erfaringer i form af de kommentarer der gives til de enkelte historier. For de fan forfattere der konstant forholder sig til de kommentarer de får, vil der løbende være et sammenspil mellem fan forfatteren og læseren, der kræver gensidig tillid og som udløser gensidig forhandling.

De forskellige læringsbaner som Wenger beskriver, mener jeg ikke er noget specifikt for praksisfællesskaber, for vi vil hele tiden stå i periferien af forskellige fællesskaber uanset om det er praksisfællesskaber eller ej og vi vil altid være på vej ind eller ud af fællesskaber, uanset om det er arbejde, fritid eller en flytning for at nævne nogle eksempler og som Wenger ligger stor vægt på er et praksisfællesskab noget der skabes over tid, ligeledes er optagelsen af et praksisfællesskab, derfor vil der automatisk være nogle af de fællesskaber vi er en del af, som ikke er praksisfællesskaber. Derfor er det vigtigt at fastslå, at det er i kombinationen af praksisfællesskaber, at identiteten dannes ud fra de forskellige roller vi har. Dermed er det meget sandsynligt at der forekommer identitetsdannelse indefor fan fiction, da flere fans er medlem af flere praksisser.

8.2.2 Tilhørsforhold

Tilhørsforhold kan være engagement, fantasi og indordning, indenfor fan fiction kan de tre tilhørsforhold ses i forskellig udstrækning, det er vigtigt med engagement for at deltage og være medvirkende for at danne de rammer hvori fællesskabet skal bestå fremover, hvilket kræver aktiv

deltagelse og udelukker læserne af fan fiction, som derimod vil have tilhørsforholdet indordning, hvor de koordinerer og perspektiverer fan fiction og herudfra bedømmer værkerne. Fantasi mener jeg er beta readers, da de er med til at skabe overblik, for at kunne hjælpe fan forfatteren.

8.2.3 Identifikation og negotiabilitet

De kan ikke herske tvivl om at der foregår meget meningsforhandling indenfor fan fiction i forbindelse med udarbejdelsen af fan fiction og den identifikation vi foretager i forhold til fan fiction er til dels afhængig af den rolle vi vælger at indtage indenfor fan fiction, hvor vi gennem forskelle og ligheder skaber vores identitet. Alt efter hvor gode fansene er til at argumentere for deres meninger, skaber de en magtposition, som de kan benytte i forhold til deres tilhørsforhold. Det gøres gennem én spænding mellem meningsøkonomi, den vægt vores argumentationer har og meningsejerskab, som er at være ansvarlig for sine meninger. Så længe der er disse spændinger vil der være identitetsdannelse.

8.3 Delkonklusion

Der kan ikke herske tvivl om at der er meget praksis indenfor fan fiction kulturen som gives til udtryk mere eller mindre eksplicit. Samlet set kan fan fiction ikke ses som et praksisfællesskab, men det er muligt at se fan fiction som en samling af praksisfællesskaber. Ydermere kan det konstateres at der foregår identitetsdannelse indenfor fan fiction, idet der hele tiden vil være spændingsforhold, imellem identifikation og negotiation.

9. Deltager kultur⁵⁸

Deltagerkultur er som ordet antyder, hvor det er muligt at deltage i en kulturel oplevelse, det specielle ved deltager kulturen er krav eller mangel på samme, da der ikke stilles mange krav. Det eneste der helt specifikt kræves er en fællesnævner i form af et interesseområde og et sted at dele den med andre, som eksempelvis fan fiction og en hjemmeside, hvor det er muligt at uploade sine historier, så andre frit kan læse dem og komme med kommentarer, Jenkins beskriver deltager kulturen som følgende:

”A participatory culture is a culture with relatively low barriers to artistic expression and civic engagement, strong support for creating and sharing one’s creations, and some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices. A participatory culture is also one in which members believe their

58 Hele kapitlet tager udgangspunkt i Henry Jenkins Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, medmindre andet er angivet.

contributions matter, and feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created).”

Der er altså 5 ting der kendetegner deltager kulturen:

- 1) forholdsvis små barrierer til kunstnerisk udfoldelse og borgerlig engagement
- 2) Stor støtte til at skabe og dele ens produktioner med andre
- 3) Uformelle mentorer, i form af de mere erfarne hjælper de uerfarne
- 4) Medlemmer tror på at deres deltagelse betyder noget
- 5) Et socialt tilhørsforhold hvor andre interesserer sig for det den enkelte kommer med.⁵⁹

Hertil skal nævnes at det ikke er nødvendigt at dele egne produktioner, det vigtigste er at vide at man har muligheden.

Tidligere har fokus ofte været på inddragelse af computeren for at fremme kreativitet og skabelsesprocessen, men når alt kommer til alt er det ikke computeren der gør det, det er personen foran skærmen der er det vigtige og derfor er det den enkelte brugers kompetencer der skaber deltager kulturen, computeren er bare et vigtigt redskab der gør det muligt hurtigere og nemmere at dele sine produktioner med andre. Som Jenkins tidligere har skrevet er interaktiviteten afhængig af teknologien, mens deltagelsen er afhængig af kulturen.

Der er forskellige deltager former indenfor deltager kultur og i rapporten er de delt i 4 forskellige deltagelses former:

- Tilhørsforhold (Affiliation) – kræver medlemskab, det kan være både formelle og uformelle fællesskaber, der foregår online i forbindelse med medie. Eksempler herpå kan være Facebook, My Space eller metagaming.
- Udtryk (Expressions) – Hvor der produceres nye kreative former. Eksempler herpå kan være: Fan Art, Mash-ups, digital sampling eller fan fictionen.
- Fælles problemløsning (Collaborative problem-solving) – formelle eller uformelle teams der gennem samarbejde færdiggør opgaver og opdager ny viden. Det kan eksempelvis være alternativ reality spil, spoiling eller wikipedia.
- Omløb/cirkulering (Circulations) – Skabe et medie flow. Det sker eksempelvis gennem blogging eller podcasting.⁶⁰

Der er mange muligheder indenfor deltager kultur ikke mindst i forhold til læring og mange deltager også i forskellige muligheder online, hvilket for forfatterne her til at opstille 3

59 Jenkins, Henry: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. s. 7

60 Jenkins, Henry: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. s. 3

bekymringer, hvor der burde være retningslinier, som bedre kan forberede deltagerne på fremtiden:

- 1) Participations kløften (The Participation Gap) – Det er forkert at antage at alle har samme adgang til de teknologiske tilbud der er, derfor vil der være en kløft der gør det lettere for nogen end andre.
- 2) Gennemsigtigheds problemet (The Transparency problem) – De udfordringer de unge står overfor, når de skal kunne reflektere og gengive hvad de lærer gennem brug af disse medier.
- 3) Den etiske udfordring (The ethics challenge) – Det er at antage at de unge selv kan skabe en sund etik i de sociale miljøer de deltager i online.⁶¹

Disse bekymringer er rettet mod de unge amerikanere, men dermed er det ikke udelukket at situationen er lige så aktuel i Danmark, de unge er meget åbne overfor forandringer i dag og er knap så fokuseret på de konsekvenser, de ældre generationer mener er vigtige. Det er vigtigt at de unge får de rette kompetencer til at begå sig i det nye medielandskab. De nødvendige kompetencer har jeg valgt at kalde de 12 dannelsesregler og omfatter følgende:

- Leg (Play) – Evnen til at eksperimentere med omgivelserne, som en form for problemløsning.
- Ydeevne (Performance) – Evnen til at indtage alternative identiteter med henblik på improvisation og opdagelse.
- Simulation (Simulation) – Evnen til at fortolke og konstruere dynamiske modeller af den virkelige verden.
- Tilegnelse (Appropriation) – Evnen til at samle og blande medie indhold
- Multitasking (Multitasking) – Evnen til at scanne ens miljø og skifte fokus efter behov ud fra iøjefaldende detaljer
- Distribueret kognition (Distributed Cognition) – Evnen til at interagerer meningsfuldt med de værktøjer der udvider den mentale kapacitet
- Kollektiv intelligens (Collective Intelligence) – Evnen til at samle viden og sammenligne noter med andre, mod et fælles mål.
- Dom (Judgement) – Evnen til at evaluere pålidelighed og troværdighed af forskellige informationer
- Transmedia navigation (Transmedia Navigation) – Evnen til at følge strømmen af historier og informationer på tværs af flere muligheder.
- Netværk (Networking) – Evnen til at søge efter, opsumere og formidle information.

61 Jenkins, Henry: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. s. 3,12.

- Forhandling (Negotiation) – Evnen til at rejse på tværs gennem forskellige samfund, discerning og respektere flere perspektiver og gribe efter og følge alternative normer.⁶²

Hvis de unge bliver bedre rustet til fremtidens medie landskab vil de også kunne klare sig bedre både professionelt og personligt. Et eksempel på hvad det kan medføre hvis de unge får de rette kompetencer er vist herunder:

Heather Lawver (H. Jenkins, 2006a) was 14 years old. She wanted to help other young people improve their reading and writing skills. She established an online publication with a staff of more than 100 people across the world. Her project was embraced by teachers and integrated into their curriculum. She emerged as an important spokesperson in a national debate about intellectual property. The website Lawver created was a school newspaper for the fictional Hogwarts, the location for the popular *Harry Potter* books.⁶³

i Rapporten er der nævnt flere eksempler, der er også firefox's ophav der også kun var teenager da han startede og i dag er firefox den anden største udbyder af ??????????. For bedre at overskue hvad det er vi skal fokusere på i fremtiden, men herunder vil jeg redegøre nærmere for ovenstående punkter og samtidig forholde disse til fan fiction.

9.1 Tilhørsforholds rum (Affinity Spaces)

Det vigtigste ved deltager kulturen er læring, derfor har Gee opkaldt denne læring der foregår hele tiden på kryds og tværs af demografi og geografi for Affinity spaces oversat vil det være tilhørsforholds rum, derfor har jeg valgt at benytte det amerikanske ord. Jenkins citerer:

”Gee (2004) calls such informal learning cultures “affinity spaces,” asking why people learn more, participate more actively, engage more deeply with popular culture than they do with the contents of their textbooks. Affinity spaces offer powerful opportunities for learning, Gee argues, because they are sustained by common endeavors that bridge differences in age, class, race, gender, and educational level, and because people can participate in various ways according to their skills and interests, because they depend on peer-to-peer teaching with each participant constantly motivated to acquire new knowledge or refine their existing skills, and because they allow each participant to feel like an expert while tapping the expertise of others.”⁶⁴

Hertil benytter han beta readers som et godt eksempel på at give og modtage kritik og derved opnå peer-to-peer læring, som er med til at ruste de unge til fremtiden.⁶⁵ Forskellene på formel lærings

62 Jenkins, Henry: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. s. 4

63 Jenkins, Henry: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. s. 5.

64 Jenkins, Henry: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. s. 9.

65 Det er ikke kun de unge der benytter sig af denne service, det er alle aldre der har glæde af denne form for læring.

rum og affinity spaces er meget tydelige herunder vil jeg opstille en tabel med forskellene for at skabe en overskuelig oversigt.

Formel læring	Affinity Spaces
Konservativ	Eksperimental
Statisk	Innovativ
Institutionelle strukturer	Foreløbige strukturer (provisional)
Er begrænset af skole reformen	Dynamisk i forhold til midlertidige behov og interesser
Ad hoc og lokale	Bureaukratiseret og nationale
Mobilitet i forhold til tilhørsforhold, hvor det er muligt at skifte mellemfællesskaber	Ingen mobilitet.

Da miljøet er meget innovativt og eksperimenterende giver det nogle muligheder, som ikke kan fremskaffes i de formelle undervisnings muligheder. Ydermere har unge der producerer og deler deres egne ting, større respekt for det andre producerer fordi de føler sig som en del af den kulturelle forøgelse heraf. Nogle mener at de unges interesse i politik er minimal, men engagementet i de uformelle læringstilbud kan medføre stigende interesse heri og øge deres leder egenskaber, samt deres beslutningstagning. Dog kan vi ikke bare lade de unge gøre som det passer dem i den virtuelle verden der er visse problemer, der kræver en kritisk dialog. De 3 største problemfelter bliver uddybet her.

9.2 Participations kløften

I rapporten er der fokus på hvordan de ønsker at udbedre disse kløfter, med udbredelsen af internet, til de mennesker der ikke er så heldige at have internet i eget hjem. I Danmark er situationen lidt anderledes, vi har alle mulighed for internet dog ikke i lige stor udstrækning, men der er vel efterhånden ikke mange hjem der ikke har internet og til de få der ikke har er det en trøst at der efterhånden ikke er en folkeskole, hvor der ikke er internet, som de unge kan bruge i pauserne, desuden har vi et biblioteksvæsen der står til rådighed med internet for alle. Hertil skal siges at i den her situation bør vi ikke fokusere på det lokale eller det nationale, men derimod på hele verden, som alle kan bidrage med noget, det er det skønne ved deltager kulturen, kan du som dansker først skrive på et fremmedsprog er man ikke længere begrænset af geografiske grænser, men det kræver også lige adgang til moderne teknologi og vigtigst af alt, know how til at benytte den moderne teknologi.

Ydermere påstås det at det ikke er muligt at få det samme kendskab og kompetencer ud fra ældre

computer på biblioteket frem for en hjemmecomputer, men med den hastighed teknologien har i dag er man jo faktisk forældet indenfor en måned, hvis det endda ikke er for lang tid. Jeg tror det er adgangen til computerne, altså tiden hvori man har en computer til rådighed, har man kun en time om ugen vil ens evner ikke være lige så gode som hvis man har 5 timer om dagen.

Jeg mener der mangler danske undersøgelser der viser de unges brug af de nye medier, der har længe været fokus på hvor meget tv børn ser, nu er der kommet et nyt medie med langt flere muligheder, men der er ikke mange undersøgelser på området, dog har jeg fundet en svensk undersøgelse der har undersøgt de unge mennesker i det digitale medie landskab. Herudfra er Danmark med i toppen hvad angår brugen af computere og internettet med ⁶⁶

9.3 Gennemsigtigheds problemet

Det gælder for os alle om at gennemskue det vi møder på internettet og dermed fortolke det så det bliver brugbar viden og det gælder både for unge som for ældre uanset om det er en hjemmeside eller et computerspil. Ikke fordi jeg skal inddrage effekter mm ved computerspil, kan der vel ikke være tvivl om at selv her er der rige muligheder for læring ikke blot pixelines læse og regnespil, men også de store strategi spil, som wow der træner hjernen til at tænke praktisk. Selv om vi alle benytter internettet er det vigtigt at vi lære at gennemskue, hvad der er godt fra det der er mindre godt og lærerigt, i stedet for enten at tage afstand eller indtage det hele som godt. De unge skal lære at bruge et filter for at få det bedste udbytte af internettet i dag. Jeg vil her referere til et citat fra rapporten:

The Internet is more like a mall than a library; it resembles a gigantic public relations collection more than it does an archive of scholars”⁶⁷

Ergo kan man finde alt på internettet, det er i stedet et spørgsmål om en lille smule forsigtighed og et godt filter til kende det gode fra det dårlige. Her mener jeg også noget af skylden til at det er blevet så mudret skyldes reklame industrien, da reklamerne og det at man kan betale for at få en populærside ikke gør det nemmere at se om det er reklamen eller indholdet der gør en side populær lige med mindre at man bliver gjort opmærksom herpå af søgemaskinen.

9.4 Den etiske udfordring

Den etiske udfordring er at få de unge til at have en form for selvrensensur, eksempelvis Arto hvor det

66 Sonia Livingstone og Leslie Haddon: Young people in the european digital media lanscape s.

67 Jenkins, Henry: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. s. 16.

udadtil er et uskyldig online social mødested for de unge, hvilket egentlig er de pædofiles legeplads og stedet hvor trusler er mere et skal end et skal ikke fænomen. Derfor er det vigtigt at der er nogen der kan lære de unge at det er ikke alt der skal fortælles til alle, ind imellem er visse ting bedre usagt. Det er ikke kun på online mødesteder det foregår det er også i spillerum hvor den enkelte kan gemme sig bag et alias, dog gør det ikke situationen bedre for den forurettede. Der er nød til at være et etisk regelsæt som også gælder selvom man umiddelbart kan gemme sig bag en computerskærm.

9.5 De 12 dannelsesregler

Jeg har valgt at kalde dem dannelsesregler, da jeg i overensstemmelse med Henry Jenkins mener at det kræver mere af børn og unge i dag, grundet den teknologiske udvikling, vi kan altid mødes på internettet og er aldrig længere væk end en telefonopringning, da vi altid har et kommunikationsmiddel på os fra en tidlig alder. Derfor er det også vigtigt at udnytte disse muligheder, uden at blive hæmmet af tidligere generationers måde at tænke på og samtidig få et fornuftigt forhold til dem så vi lærer ansvarlighed ikke blot for dem vi kan se men også dem der er modtager i den anden ende, da vi ikke altid ved hvem det er. Herunder kommer en grundigere beskrivelse af de 12 dannelsespunkter, samtidig vil jeg forsøge at opholde dem mod danske forhold og ikke mindst, se hvordan spændingsforholdet er mellem fan fiction og dannelse, for at udlede hvor vi kan bruge fan fiction i den almene dannelse i forhold til teknologien.

9.5.1 Leg

Det lille nyfødte barn lærer gennem leg ved at lege med udforsker det kroppen og den måde barnet kan få det til at reagere på, senere hen er det med værktøjer, på den måde udvikler det lille barn motorik, og det lidt ældre barn lærer sociale færdigheder gennem leg med andre. Sådan fortsættes læring livet igennem og alligevel er der ikke den samme leg over læring i skolen. Det skyldes netop skellet mellem pligt og lyst. Derfor er pc spil populære, de er sjove og børn ser dem ikke som læring kun som underholdning og forældrene har ofte den holdning at når noget er sjovt er det ikke specielt lærerigt. Det vigtigste ved denne form for læring er at det er dybt motiveret og går langt for at opnå deres mål, fordi det har personlig betydning. En af årsagerne til at pc spil ses som god læring er de faser der gennemgås for at vinde spillet og hvis man taber, lærer man gennem sine fejl. Et pc spil er sådan set bare en stak problemer, som den enkelte betaler penge for, for at få lov til at læse dem og ifølge rapporten er det denne problemløsningsproces som børn og unge medtager i det voksne liv og herigennem får en bedre forståelse for håndtering af problemer.

I rapporten er der eksempler på hvordan computerspil kan indføres i visse undervisnings situationer eksempelvis med fysik, hvor MIT har udviklet et pc spil "Supercharged" der bruges til at eleverne skal opnå en bedre forståelse for elektromagnetisme, og rapporten nævner andre eksempler.

Ved fan fiction er situationen en lille smule anderledes, for de mennesker der skriver er det en leg med ord og for udenforstående kan det kun gavne at skrive men de kan så blive urolige når emnerne ikke er socialt anerkendt f. eks når teenagepiggen skriver slash. Som egentlig er et udtryk for deres usikkerhed om sex og derfor overfører de det til to mænd for at det ikke skal blive for personligt. Fokuseres der på skriveprocessen i stedet for det endelige resultat er indholdet ikke det mest relevante, det er derimod den proces de gennemgår. Først og fremmest er der hele ideen, det at få en ide og få den til at vokse skærper den kreative evne, det kan medføre at man ikke kun følger den traditionelle vej, men søger anderledes løsninger på problemer. Dernæst er der legen med ordene for at sammensætte dem til at give den rigtige mening. Til sidst er der det endelige resultat, hvor der skal læses korrektur og rettes, som skærper den enkeltes forhold til sproget. Der foregår altså også en leg gennem skrivning af fan fiction.

9.5.2 Ydeevne

Begrebet ydeevne omfatter den energi den enkelte ligger i sine interesser. I rapporten er fokus på rollespil specielt i forhold til konventioner, hvor fans klæder sig ud som figurer indenfor deres interesse område og dermed får lov til at leve som en anden for en stund. Det er en teknik der allerede er brugt indenfor flere læringssituationer, fordi man forholder sig til problemstillinger i en situation, hvor der er en hvis afstand til selve problemet eller objektet og samtidig gør det læringen sjovere og noget der er sjovt er nemmere at huske.

Et godt eksempel her er Henry Jenkins, der blev introduceret til fan fiction af sin kone og siden har brugt tid og energi på konventioner og på at skrive og fordybe sig i miljøet, resultaterne heraf har været enorme de ses i dag via denne undersøgelser, mennesker verden rundt har siden forsøgt at følge Jenkins vej med yderligere informationer og det har været med til at ændre på den måde vi ser verden og den hastige udvikling på. Generelt er det ofte benyttet indenfor fandom, hvor der afholdes konventioner hvor fans kan mødes, i ført den påklædning deres ynglings figur benytter, ikke alle fan forfattere opholder sig på konventioner, men på den anden side er det heller ikke alle på en konvention der er fan forfattere, men der er nogle fans der gør det hele og selvom det måske ikke er så let at bruge fictionens verden til dette dannelses punkt, i forhold til dem der studerer historiske højdepunkter, vil rollespillet stadig give nye tanker og ideer og dermed sætte gang i den kreativitet som er vigtig for læring.

9.5.3 Simulation

Simulation er en effektiv måde at lære på da vi kan lære af vores fejl uden at denne får

konsekvenser i den virkelige verden. Dette gør sig kun gældende så længe vi forstår simulationen i rette kontekst ellers vil vi opleve en skæv opfattelse af virkeligheden i stedet for. Børn bruger simulation gennem almindelig leg, hvorigennem de lærer at forholde sig til virkeligheden. Ved at bruge simulation læres en mere kritisk tilgang, da man er nød til at forholde sig kritisk til at det ikke er virkelighed, men en mulig situation hvor man kan lære fra. Kort fortalt bør børn og unge lære at manipulere og fortolke eksisterende simulationer og udvikle deres egne modeller af processer i den virkelige verden.

I fan fiction simuleres der også i tankeuniverset, det er tidligere bevist at piger kan udforske deres seksualitet ved at skrive en tænkt situation, på den måde oplever disse piger reaktioner mv. ud fra hvad de tidligere har læst eller set i film og overfører dem til de personer fra deres ynglings univers. På den måde kan de identificere sig med hovedpersonen uden at de får de omkostninger, som ville opstå hvis de gik ud i den virkelige verden, tilgængæld kræver det også en kritisk sans, da det jo ikke muligt at forestille sig oplevelsen præcis, men ved at bearbejde følelserne på denne måde forbereder de sig selv til den dag hvor de kommer til at opnå oplevelsen personligt.

9.5.4 Tilegnelse

Når man ser på oversættelsen af appropriation er den gængse oversættelse bevilling, men jeg mener den mere korrekte oversættelse i denne situation er tilegnelse. Omdrejningspunktet er at låne med det formål at skabe noget nyt at skabe sit eget. Herunder låner man elementer fra forskellige medier og samler det i sin egen produktion, og nogle vil endda kalde det at stjæle, da der ikke bliver spurgt først. Fan fiction er i den grad indbegrebet af læring gennem tilegnelse, da fan forfattere benytter andres værker til at skabe deres egne historier. Det er lærerigt og krævende, da det gælder om at benytte de rigtige komponenter og kombinere dem med egen indsats for at få et brugbar resultat. Det er ikke kun i fan fiction denne læring benyttes, metoden er at dele, ændre og sammensætte forskellige komponenter til et nyt produkt.

Hele dannelsespunktet tilegnelse er indbegrebet af fan fiction, så her er der ingen grund til at overføre til fan fiction, så i stedet vil jeg påpege at netop dette dannelsespunkt kan sammenholdes med næsten alt hvad vi er i kontakt med selv vores meninger skabes ud fra brudstykker, der sættes sammen så de giver mening i vores egen opfattelse af virkeligheden.

9.5.5 Multitasking

Grundet den begrænsede korttids hukommelse er multitasking mere end noget andet evnen til at kortlægge informationer og viden til genfindning. Gennem pc spil og anden social aktivitet, hvor det

er nødvendig med et mental kort til at bevare oversigten over komplekse forhold og hurtige skift mellem forskellige forhold, lærer børn at multitasking at bevare overblik og sammenhæng samt omskiftelighed i opgaver. Det er vigtige egenskaber for fremtidens medarbejder. Ofte bliver multitasking blandet sammen med distraktion, men i den her sammenhæng forstås evnen til at sammenhæng er det at strukturere et overflod af informationer og herudfra skabe en overskuelig sammenhæng, der giver mening.

Nutidens unge kan sidde ved computeren skrive med de 10 bedste venner på msn, tale i tlf, se tv og stadig følge med i hvad der foregår i familien og måske lige snakke med familiens hund, spørger man til situationen bagefter, har de faktisk formået at følge med i det hele, så spørgsmålet er om alle de digitale tilbud der er i dag er med til at fremme fremtidens samfundsborgeres evne til multitasking.

I forhold til fan fiction er det også vigtigt at multitasking, specielt for dem der skriver i par hvor de skal kombinere original værket og egne story lines samt konversation og ydermere de daglige input som kan benyttes for at give historien personligt præg. Nogle fan forfattere laver ydermere research som anerkendte forfattere gør, hvilket tilføjer endnu en faktor. Mulighederne for at fremme multitasking evnen gennem fan fiction er det, men det kommer an på hvor engageret den enkelte fan forfatter er, for det er jo forskelligt hvordan og hvorfor den enkelte bruger fan fiction.

9.5.6 Distribueret kognition

I rapporten bliver distribueret kognition beskrevet således:

”Challenging the traditional view that intelligence is an attribute of individuals, the distributed cognition perspective holds that intelligence is distributed across ”brain, body and world”.... looping through an extended technological and sociocultural environment...”⁶⁸

Ud fra ovenstående citat ser jeg den kognitive distribution, som den måde hvorpå vi benytter og måske nærmere udnytter vores intelligens både selv men også gennem vores hverdag og i forhold til resten af verden. At den kognitive distribution er påvirket af teknologiske og sociokulturelle miljø og vi herigennem lærer og udvikler både personlighed og intelligens. Derfor vil der blive distribueret mere kognition i takt med at vi mere og mere benytter de tilbud den teknologiske udvikling tilbyder. Det kan udnyttes ved at vi bruger teknologiske instrumenter til at samle meget af den information vi skal huske på. I pc spil er det ikke vigtigt at vide hvad modstanderen ved, men derimod hvad man behøver at vide for at kunne forudsige hvad modstanderen vil gøre. Ligeledes bruges den kognitive distribution i sociokulturelle sammenhænge, det er ikke vigtigt at vide alt men

68 Jenkins, Henry: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. s. 37

at vide hvordan man kan få adgang til den nødvendige viden og herfra bruge den. Kognitiv distribution er nær beslægtet med kollektiv intelligens, men det er ikke helt det samme.

Indenfor fan fiction kan man sige at den kognitive distribution blandt andet ligger i det samarbejde der foregår når to fan forfattere vælger at skrive sammen og i denne proces bruger de online sociale fællesskaber eksempelvis msn til at lave dialogen i deres historie gennem out of character.⁶⁹

9.5.7 Kollektiv Intelligens

Kollektiv intelligens er den mulige intelligens der kan opnås i grupper hvor man er fælles om at løse et problem og flere hoveder tænker bedre end et. Ved at være flere om at løse en problemstilling opnås en synergi effekt. Det kræver en form for samarbejde for at opnå kollektiv intelligens, til gengæld er der ingen begrænsninger for samarbejde. Kollektiv intelligens er med til at forme den måde vi forholder os til virkelighedens problemer på. Nu har jeg beskrevet kollektiv intelligens som samarbejde, vi har alle vores indgangs vinkel til et problem og selvom vi er flere sammen er det ikke nødvendigvis at der er en anden der har den rette indgangsvinkel, men det er ofte en kombination af løsningsforslag der giver det bedste resultat. Det omfatter ikke kun tankegange men også kombination af mediebrug som er med til at afhjælpe situationen på bedst mulig måde.

I rapporten bruges udtrykket ad hocrati til at beskrive kollektiv intelligens på den bedst mulige måde, hvor der arbejdes sammen på kryds og tværs indenfor en organisation og derved opnår de bedste resultater, til gengæld er der også enighed om at denne måde at arbejde på ikke bliver nok implementeret blandt børn og unge, så de er forberedt på denne arbejdsmetode og at det burde bruges mere. I den danske folkeskole hører man ofte om at de laver en emneuge for hele skolen skal fremstå som et samfund hvor eleverne bliver blandet på tværs af klasserne og skal fungere som forskellige arbejdspladser eksempelvis banker, købmænd, cafeterier, tømrer mv., hvor de lærer at samarbejde med andre klassetrin, så det ikke bare er de store og de små men at de er sammen om tingene, hvilket jeg mener er en god måde at lære børnene at der kan komme gode resultater ud af samarbejde også der hvor hvor man ikke normalt ville forvente et samarbejde og en ad hoc arbejdsgruppe er jo netop en gruppe sammensætning, der skal løse et problem, hvori der indgår mennesker der ikke normalt arbejder sammen, men der til gengæld kan give de bedste resultater af netop samme årsag. Ydermere beskriver rapporten kollektiv intelligens ud fra samfund således:

”The ideal of a collective intelligence is a community that knows everything and individuals who know how to tap the community to acquire knowledge on a just-in-time basis.”⁷⁰

69 A new literacies sampler s. 139 – 163.

70 Jenkins, Henry: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. s. 42

Kollektiv intelligens er ikke at hver enkelt ved alt men at en enhed i form af samfund ved alt og mere vigtigt de ved hvordan de skal få adgang til viden på det tidspunkt det skal bruges.

Specielt i den kollektive intelligens adskiller Danmark sig fra USA, da vi her i Danmark har større fokus på at skabe en succes i fællesskab end at selv blive en succes, hvilket vi til dels kan finde årsagen til i janteloven, selvom vi i dag er mere frigjort af janteloven end tidligere, ligger den stadig i alles bevidsthed og det at den jævnligt bliver kommenteret i medierne og i politik gør at vi ikke slipper tanken så nemt, danskerne er ikke opvokset med en jeg mentalitet, den er begyndt at komme gennem modebegrebet selvrealisering, at vi skal tænke på os selv frem for fællesskabet, dog mener jeg at fællesskabet har større betydning herhjemme, hvilket også ses på forskellen mellem rig og fattig. I USA er der en tendens til at børn opdrages til at blive til noget stort, idet at de ikke har en jantelov der gør at vi ikke ønsker os naboens jalousi, men nærmere at det er rart at kunne prale af at være noget at være bedre, har de et helt andet personligt drive end danskerne. Det her er en grov generalisering som jeg ser den, og jeg mener at skellet mellem rig og fattig er en indikator, selvfølgelig har størrelsen på landet også noget at sige, men bare det at Barak Obama endelig har fået gennemført offentlig sygeforsikring, med et meget lille flertal, viser også hvor lidt fællesskabsfølelse der er. Dem der har penge mener at dem der ikke har er selvforskyldt og dem der ikke har penge er ikke glade for at modtage hjælp fra andre, da de er opvokset med at klare sig selv, hvorimod vi i Danmark brokker os over hvor dårligt vores sundheds system er i stedet for at se på de lande hvor folk for alvor dør af fattigdom, pga manglende fællesskabsfølelse. Jeg er dog fuldt ud klar over at det ikke er muligt at sammenligne et stort land som USA med et lille land som Danmark og vi har grundet vores størrelse andre muligheder, men det er også med til at skabe andre forudsætninger for opnåelsen af kollektiv intelligens.

Den kollektive intelligens i fan fiction benyttes ved flere forfatter hvor de hjælper hinanden, hvor de evt. husker forskellige detaljer fra original værket som de benytter. På fanfiction.net er der forskellige communities, hvor fans diskuterer emner indenfor de originalværker de foretrækker at skrive indenfor, her kan den enkelte få den ønskede viden eller hjælp når det er nødvendigt, både fra andre fan forfattere, men også fra beta readers og derved tappe ind i den kollektive intelligens.

9.5.8 Bedømmelse

Netop fordi vi bliver bombarderet med informationer, vil alle oplysninger næppe være ens, derfor er det vigtigt at vi forholder os til troværdigheden af de oplysninger vi modtager. Det er menneskeligt at fejle og alle laver fejl også i opslagsværker og ellers valide informationskilder. Derfor er det vigtigt at være opmærksom på hvorvidt de informationer vi kommer i besiddelse af er rigtige eller

forkerte. Det er gøres bedst ved at se på et emne fra forskellige synsvinkler og derefter forholde sig kritisk til de oplysninger man modtager. Hvilket er med til at Wikier er gode da de kan have flere forfattere der hver især søger at gøre de enkelte artikler så korrekte som muligt og på den måde bliver misforståelser rettet og resultatet bliver det bedste, selvfølgelig kræver det deltagelse før en Wiki bliver god.

Tidligere fik vi vores oplysninger sorteret af andre det kan være fra bibliotekaren, da bøgerne på et bibliotek allerede er blevet sorteret ved købet, eller af journalisten inden det kommer i avisen og ud fra hvilken avis det er, kender vi kvaliteten af indholdet, men med internettet er der ikke længere noget filter alle kan bidrage og vi kan ikke længere stole på at alt hvad vi får er brugbart. Rapporten ligger stor vægt på at vi er bevidst om at når det kommer til internettet er filteret væk og at vi her selv skal skabe vores egen kritiske tilgang. Ud fra rapportens tilgang til dom, virker det som om at indlæring af den skepsis er nærmest ikke eksisterende, men ud fra egen skolegang og de børn og unge man kender i den danske folkeskole, specielt i de senere år, hvor det har været nødvendigt at finde oplysninger på nettet, bliver der lagt stor vægt på at den enkelte forholder sig kritisk til de informationer der bliver fundet, at ikke alt kan bruges og ansvaret for at finde det der kan bruges ligger hos eleven, hvor der så læres gennem fejl, men jeg har ikke yderligere undersøgelser der understøtter denne opfattelse.

Det kan være svært at skelne mellem de forskellige ting selv for voksne og meget af det voksne mennesker bedømmer ud fra er erfaring, men kunne man give børn og unge nogle redskaber, som kan være med til at de ikke nødvendigvis skal få nogle dyrt købte erfaringer ville det være at foretrække, selvfølgelig kan der kun gives vejledninger og jeg kan ikke lade være med at tænke på tidligere, vi får alle formaninger og vejledninger til livet og mange gange skal tingene lige prøves af før unge mennesker ved at det var rigtigt nok, så hvor meget vil disse vejledninger betyde? For mange er det ikke vejledninger vi forholder os til men netop erfaringer, er det så overhovedet muligt at lære at forholde sig kritisk uden erfaringerne? Det er spørgsmål jeg ikke vil forsøge at besvare her, men jeg stiller dem for at understrege at ikke alt går efter hensigten, hvor god den end måtte være. Dog er jeg ikke uenig i at et grundkursus i hvordan man kan se hvor bæredygtig oplysninger er i forhold til ophav mv. er en god ide, men det bliver sværre og sværre at se forskel på fakta og fiktion, da fiktionen kan være lige så professionelt udført som fakta og omvendt.

For dem der læser fan fiction vil det være naturligt at have en vis skepsis, da ikke alt fan fiction er tro mod ophavet, hvilket ofte deler fanskaren i dem der er tro mod original værket og dem der "bare" benytter universet. Dem der er tro mod universet forholder sig til de sorte huller i historien, derved kunne fan fictionen faktisk være en del af historien som forfatteren, bare ikke fik fortalt. Hvorimod de resterende historier ændrer på den generelle opfattelse af original værket. Et eksempel

kunne være at Harry Potter blev den nye mørkets fyrste eller at Voldemort slår Harry Potter ihjel, derimod hvis fan fictionen omhandler Harrys forældre som unge i henhold til hvordan de er blevet beskrevet i original værket vil det være mere acceptabelt. Selvfølgelig kan fan fiction ikke alene hjælpe med at give børn og unge en kritisk indgang til de nye medier, men det kan være en overskuelig måde at vise hvor stor forskel der på de ting der bliver offentliggjort på nettet. I samarbejde med andre medier eller mediefremstillinger, vil det være med til at give børn og unge den erfaring jeg mener er nødvendig for at kunne skille det gode fra det dårlige og som nævnt i punkt 1 leg, det behøver ikke være kedeligt for at være lærerigt. I forhold til bedømmelse vil fan fiction blot være en lille detalje i det store billede.

9.5.9 Transmedia Navigation

Transmedia Navigation er evnen til at kombinere de forskellige medier, at bruge flere medier til at fortælle det man ønsker at fremføre for andre. Brugen af flere medier og evnen til at kombinere dem er med til at understrege meningen af det der bliver fortalt. Der er i rapporten brugt eksempler som spiderman og pokemon, hvor de fremgår forskelligt i de forskellige medier, eksempelvis tegnefilm computerspil, dvd film eller byttekort, på trods af forskelligheden kan børn navigere mellem medierne uden at være i tvivl om at det er samme objekt selvom medierne er forskellige. I rapporten er der 3 vigtige elementer ved transmedia navigation:

- Simpel genkendelse – Genkendelse af det samme indhold uanset hvordan det er repræsenteret
- Narrativ logik – forståelse for forbindelsen mellem de medier en historie bliver fortalt gennem.
- Retorisk niveau – At lære at udtrykke en ide gennem et eller flere medier.

Gennem disse tre punkter vil det være muligt at udtrykke sig gennem et eller flere medier og samtidig blive forstået gennem et eller flere medier.

Ved at lære at bruge medierne på tværs, vil fremtidens voksne bedre kunne begå sig, da de vil få en større rækkevidde og ramme en større målgruppe, hvilket kun vil kunne være en fordel på en arbejdsplads og under opvækst, vil vi med fordel bruge det i undervisningen i skolerne, hvor der i stigende grad er større opmærksomhed på eksempelvis ordblinde, hvor vi med fordel kunne bruge andre medier men i stedet bruger meget energi på det skrevne ord.

Når man søger på fan fiction på Fanfiction.net, starter man med at vælge medie, hvorefter man vælger værk, der er det vigtigt at man ved hvilket medie, der er det første ellers må man prøve sig

frem. Harry Potter startede som bog men i dag er filmatiseringen næsten færdig, der mangler blot den sidste bog som er i to film, der er ydermere en masse spil til både pc og diverse spillekonsoller og der er kommet diverse figurer, som med meget andet der bliver en succes bliver det til en pengemaskine, hvor udviklingen går langt videre end blot den bog der startede det hele. Når man læser fan fiction er det ikke nemt at skelne hvorfra fan forfatterne har fået deres inspiration, jeg er dog sikker på at ikke alle Harry Potter fan forfattere har læst bøgerne, da vise situationer bliver ændret i filmene, hvilket ind imellem fremgår af fan fictionen. Dermed kan Transmedia navigation være med til at fremme produktionen af fan fiction og måske endnu mere produktionen af fan art. For dem der eksempelvis ikke gider at læse en bog på 700 sider, for at lære et univers at kende, hvis de godt kan lide at skrive, er filmatiseringer, animationer og computerspil andre udgangspunkter, at skrive ud fra. Det vigtigste at fremhæve er ikke at vi skal kende et værk godt nok til at kende alle repræsentationer, men derimod at være opmærksomme på at der ikke kun er et gyldigt udgangspunkt. Bruger vi de tilgængelige medier på tværs og kombineret i stedet for at se dem som adskilte produkter, vil vi også kunne fremme produktionen af fan fiction.

9.5.10 Netværk

I modsætning til transmedia navigation, hvor fokus var på medierne, er der ved netværk fokus på forskellige sociale communities, der hver har deres egne styrker og svagheder. Opgaven for den enkelte ligger i at kunne skelne mellem søgemaskiner mm og vide hvor de nødvendige oplysninger befinder sig, altså at navigere i de sociale communities. Der omtales webquest, hvor de studerende skal lokalisere forskellige oplysninger ud fra hvilke grupper der har de mest relevante ressourcer. Et andet aspekt ved netværk er også at blive set, mange deler deres produktioner på nettet, hvilket også er nemt, det svære består i at produktionerne bliver set af andre. Den evne til at skabe noget det får et publikum er også en del af netværk. Rapporten som tager udgangspunkt i USA kommenterer også de vanskeligheder der er ved det software der benyttes til netværk, da det kritiseres af de voksne myndigheder og loven i forhold til at benytte det i klasselokaler, det gør det vanskeligt rent faktisk at udnytte mulighederne i skolerelaterede projekter.

Igennem de communities der er indenfor fan fiction, skabes der nogle relationer og det er godt at vide at der på fanfiction.net kan findes oplysninger indenfor fan fiction, men også debat foras inden for de forskellige originale værker, hvor værkerne diskuteres både alene, men også i forhold til fan fiction. Flere er startet med at skrive fan fiction og endt enten som forfatter eller med egen hjemmeside indenfor et bestemt felt. I Danmark ses flere eksempler på unge mennesker der ønsker at starte en hjemmeside med fan fiction, men der er ikke rigtig nogen af dem der er slået så meget igennem at det er lykkedes at skille sig ud fra mængden, dog er det sådan at skal man finde en hjemmeside med dansk fan fiction skal man søge under original værk, man kan godt finde det

besynderligt eftersom der er flere fan forfattere der skriver fan fiction om mere end et værk.⁷¹

En der har gjort det med succes, er 13 årige Heather Lawver der efter at have læst Harry Potter blev så fascineret af at der var en avis, der var interessant for eleverne på Hogwarts, at hun besluttede selv at skabe The Daily Profet, hvilket hun gjorde mindre en et år senere.⁷²

9.5.11 Forhandling

Vi lever i et højteknologisk samfund, med mange forskellige mennesker, de fleste vil nok påstå at den danske befolkning ikke er sammensat af specielt forskellige mennesker, alligevel er vi forskellige med forskellige meninger og derfor er det vigtigt med forhandling, uanset om vi ”vinder” en diskussion eller om vi bliver enige om at være uenige, er der er nået frem til en overensstemmelse, som begge parter kan acceptere og ikke mindst respektere. I vores hverdag omgås vi mennesker, hvor vi er meget ens i vores holdninger og normer, men på nettet møder vi konstant mennesker, der er anderledes, hvor vi skal forholde os til at ikke alle ser verden som vi gør og derudfra acceptere og respektere at det også er i orden. Verden er fyldt med fordomme, kunne vi lære den yngre generation at forholde sig til forskellighed, ville fremtidens samfundsborgere være mere åbne og accepterende overfor det de møder ikke blot online men også i dagligdagen. Derudover vil det gøre dem bedre til at forhandle ved menings konflikter.

Forhandling hænger meget sammen med de øvrige punkter og kan nærmest beskrives som et samlingsled, der forener ovenstående punkter, eksempelvis ved netværk der kræver en vis indsigt i forskellige sociale online communities eller ved transmedia navigation, hvor man også udfører en form for forhandling, ved udvælgelsen af hvilke medier man ønsker at bruge, selvom den forhandling ikke så meget går på forskellighed i holdninger og normer, men ved valget af medier er det også vigtigt at have målgruppen i sigte og hvilke holdninger og normer, der måtte være der og derudfra skabe et produkt, der henvender sig bredt. Ved leg opstår der også en forhandling imellem de implicerede parter, for at få den anden til at se situationen fra den førstes synspunkt og omvendt, så derfor mener jeg forhandling er det punkt der er nemmest at implementere, men også et af de vigtigste, da det er brugbart i mange situationer.

Når man læser fan fiction vil det at kunne forhandle holdninger være en fordel, der er meget fan fiction, der afspejler fan forfatterens holdninger og derfor kan noget fan fiction være mindre tiltalende, men ved at lave en indre forhandling og acceptere at ikke alle tænker ens vil man i højere grad kunne acceptere at det er en anden måde at anskue tingene på. Når to eller flere ønsker at

71 Under beta readers på fanfiction.net, kan man få et overblik over de beta readers der er indenfor de enkelte originalværker og der kan man se at der er flere der er betareaders i mere end et værk.

72 Henry Jenkins; Convergens Culture s. 171.

skrive fan fiction sammen vil de ofte ikke kende hinanden på forhånd, men lære hinanden at kende igennem fan fiction sider, og dermed vil de ikke kende hinanden og gennem forhandling vil de i højere grad se positivt på at de ikke tænker ens og udnytte det i skrive processen.

9.5.12 Muligheder og risici for børn online

Nu har jeg set på de problemstillinger der kan opstå ved at lade de unge selv styre deres brug af internettet, hvilke evner skal vi så forbedre hos de unge, for at gøre dem mere rettet mod en bedre brug af internettet i fremtiden. Under de 12 dannelsesregler er de ovenfor nævnte evner der skal forbedres uddybet for at forstå hvad det kræves, men først vil jeg se lidt nærmere på Livingstone og Haddons skema for muligheder og risiko før børn på nettet.

		Indhold: Børn som modtager	Kontakt: Børn som deltager	Adfærd: Børn som aktør
Muligheder	Uddannelse, læring og digital literacy	Uddannelses ressourcer	Kontakt med andre der deler samme interesse	Læring gennem eget initiativ eller gennem samarbejde
	Deltagelse og socialt engagement	Global information	Udveksling mellem interesse grupper	Konkrete former for socialt engagement
	Kreativitet og selvstændige udtryk	Mangfoldighed af ressourcer	At blive inviteret eller inspireret til at skabe eller deltage	Bruger genereret indholds skabelse
	Identitet og sociale forbindelser	Rådgivning (personlig, sundhed/sex etc.)	Sociale netværk, delte erfaringer med andre	Vise sin identitet
Risiko	Kommercielle	Reklame, spam, sponsorater	Spore/høste personlige oplysninger	Spil, ulovlige downloads, hacking
	Aggressive	Voldelige/grusomme/hadefuldt indhold	Blive moppet, chikaneret eller forfulgt	Moppe eller chikanere andre
	Seksuelle	Pornografisk/seksuelt indhold	Møde fremmede, blive oplært	Skabe/oplade pornografisk materiale
	værdier	Racistisk, forudindtaget info/råd (f.eks narko)	Selvpåført skade, uvelkomne overtalelser	Give råd f.eks om selvmod/anoreksi

Klassifikation af muligheder og risici ved internettet for børn⁷³

For at starte med den negative side er den største forskel på den europæiske og den amerikanske synsvinkel, den geografiske placering af udgangspunktet. Det er stort set de samme ting der bekymrer, mens den europæiske undersøgelse ser på hvad problemerne er, har amerikanerne mere fokus på hvad der skal ændres. Den europæiske undersøgelse viser ligeledes at de lande hvor børn og unge bruger internettet mindst har de forældre der bekymrer sig mest og der hvor børn og unge bruger internettet mest inklusiv Danmark og der hvor forældrene også selv bruger internettet, bekymrer forældrene sig mindst, hvilket godt kunne indikere at uvished faktisk er den største hindring i at udbrede læring gennem de digitale muligheder.

Participations kløftens fokus er på den fysiske adgang til internettet, mens det i USA er et større problem da der er en større gruppe af børn og unge der ikke har fri adgang til computere er problemet mindre i Danmark. Præcis hvor mange der har computere hjemme har jeg ikke præcise tal på, men den europæiske undersøgelse viser 80,4 % har internet(bredbånd) og brugen fordeler sig således:

Brugen af internet i procent

Alle	93%
Børn 6-10 år	83%
Børn 11-14 år	98%
Unge 15-17 år	99%
Voksne	98%

Kilde: Young People in the European digital media lanscape s. 31

I Danmark er der et stort brug af internet, sammen med Finland er vi det land med den højeste procentdel af den voksne befolkning der bruger nettet stærkt efterfulgt af Sverige med 97%. Blandt den yngste gruppe børn ligger vi på en tredje plads sammen med Holland overgået af UK og Finland(87%) på første pladsen og Estland(85%) på anden pladsen. I gruppen med børn i alderen 11-14 ligger Danmark igen nr 1 sammen med Finland. Blandt de unge ligger vi på delt anden plads med Letland, mens første pladsen med 100% er delt mellem Finland, Holland og Sverige. I hele undersøgelsen indgår 27 forskellige EU lande, så Danmark er ret godt med i toppen når det gælder brugen af internet i Europa.⁷⁴ Generelt blandt de 27 lande bruger 65% internettet derhjemme på

⁷³ Sonia Livingstone og Leslie Haddon: Young people in the european digital media lanscape s. 16

⁷⁴ Undersøgelsen er fra 2008 og det er muligt at tallene ser anderledes ud i dag, eftersom der kommer flere og flere tilbud på nettet.

familiens computer, 57% bruger internettet i skolen, 34% har sin egen computer hjemme, 25% bruger internettet hos venner, 8% går på biblioteket, 5% bruger det andre steder, mens 3% går på netcafe. Disse tal er fordelt på alle børnegrupper og lande, hvis man antager at 34% har sin egen computer, vil de vel næppe bruge familiens computer hvis man så ligger de to tal sammen har man 98% af gruppen der har adgang til internettet hjemmefra.⁷⁵

I henhold til hvordan danskerne benytter internettet er det undersøgt i forhold til at have en profil på nettet eller deltage i debatter. I tabellen herunder vises hvordan det fordeler sig på de forskellige aldersgrupper.

Aldersgruppe	9-10 år	11-13 år	14-16 år
Har du en internet profil?	26%	61%	86%
Kommenterer du på andres internet profiler?	Tit: 1%	Tit: 14%	Tit: 34%
	<u>Nogle gange: 18%</u>	<u>Nogle gange: 35%</u>	<u>Nogle gange: 40%</u>
	i alt 19%	i alt 49%	i alt 74%

Kilde: Young people in the european digital media landscape s. 60-61

Det mest populære sted at have en internet profil er på Facebook, hvor 73% har en profil, hvilket er næsten alle med en profil, hvilket ikke kan overraske, da Facebook er den hjemmeside der får mest omtale i medierne i tiden. På anden pladsen kommer MSN med 59% og Arto med 41% på tredjepladsen, dermed er de første 3 pladser indtaget af sociale internet communities hvor man kan holde sig opdateret med hensyn til venner og der er mulighed for spil. Herefter kommer Youtube med 25%, de resterende er fordelt på forskellige mindre kendte sider.

Gennemsigtigheds problemet er også et problem område i Europa, hvor det gælder om at lære børn og unge at danne et filter der sortere det gode fra det dårlige. Dog er det ikke det største fokus område i Europa, da vi har mere fokus på de ting børn og unge kan blive udsat for på nettet. Selvfølgelig er det vigtigt at en guide til selvmord eller anoreksi ikke bliver taget alvorligt, men for at sikre sig at børn ikke interessere sig for de områder, er det nødvendigt at se på samfundet frem for internettet. Det er ikke internettets skyld at teenagepiger ønsker at se ud som topmodeller, det er samfundet der skal skabe en sundere holdning til hvordan kroppen ser ud. Hertil kan så argumenteres at det er sundere at interessere sig for fan fiction eller pc spil, der i det mindste er lærerige. Heri er det så vigtigt at børn og unge får et filter, så børn og unge ikke ser det skrevne som en virkelig ting og selv ønsker at efterleve eksempelvis voldelige eller seksuelle situationer fra

⁷⁵ Jeg ved godt at det ikke er muligt at beregne på denne måde og derfor ser jeg tallet som et skøn men jeg tror ikke det er langt fra den virkelighed der er i Danmark eller i Norden generelt.

historierne. Jeg mener at risikoen for at børn og unge oplever fan fiction som virkeligt ikke er større end ved film og bøger generelt.

Den etiske udfordring er alles problem, for hvis alle lære en form for selv censur, ville der ikke blot være mindre aggressive og værdi risiko, men det er også med til at gøre internettet et mere sikkert sted for alle. Jeg tror grunden til at forældre der selv bruge nettet også informere mere om selv censur end forældre der ikke bruger nettet, da de er mere opmærksomme på, hvilke problemer der kan opstå hvis man ikke passer på. Som undersøgelsen også viser er der vise regelsæt de fleste internet brugere ligger vægt på at videregive til deres børn:

1. Opsætte regler og restrictioner
2. Social tilgang – kigge, dele og tale om internettets
3. Brug af tekniske værktøjer – filtre og overvågning

Det er selvfølgelig vigtigt at der ikke kommer så mange restriktioner at det hindrer børn og unge i forholde sig til risiko og i at udnytte de læringsmuligheder der er. De 12 dannelsesregler er vigtige i forhold til at lære børn og unge at udnytte internettets muligheder uden selv at blive udnyttet.

Der er ikke meget at kommentere på den positive side, eftersom de er ret enige om de muligheder der er online, ud fra det kan det konkluderes at de muligheder der er online skal bare gøres mere tilladte og ud fra begge undersøgelser er en af måderne hvorpå dette gøres at fokusere på at minimere de risici der er forbundet med at være online for de yngre samfundsborgere. Hertil skal siges at den europæiske undersøgelse ikke direkte kommer ind på hvad og hvori disse muligheder består, hvilket gør det et fortolkningsspørgsmål, og her mener jeg vi skal læne os op af amerikanske undersøgelser og acceptere at der kan være en del læring i ting der umiddelbart kun virker til at være sjove, og acceptere at læring ikke kun opstår når det omfatter at læse og skrive.

9.6 Fan fiction som deltagerkultur

Det jeg ønsker i forhold til fan fiction er at gøre folk opmærksomme på at den eksisterer og undersøge hvordan den kan hjælpe med at skabe fremtidens borgere. Jeg mener det er vigtigt at vi i dag ikke fokuserer på at det kun er i skolen at læring foregår, den foregår i høj grad også i deltagerkulturen, hvor jeg mener den bedste læring foregår, da det for mange foregår ubevidst og det er som regel sjovere at lære, når man ikke selv er bevidst om at det er nyttigt det man foretager sig.

Der kan ikke være meget tvivl om at fan fiction er en deltager kultur, hvor der er uformelle

rangordninger, hvor den mere erfarne fan, beta readers hjælper den mindre erfarne fan, men hjælpen går begge veje, da de fans der udelukkende ynder at læse fan fiction også kan kommentere på den fan fiction de læser og den vej hjælpe fan forfatterne.

I forhold til de 12 dannelsespunkter vil fan fiction kunne være medvirkende til at styrke dannelsen på nogle punkter, mens det på andre punkter vil være nødvendigt at tilføje andre aktiviteter, såsom pc spil, sociale netværk mv. men vigtigst er det at det er en frivillig social aktivitet, hvor unge kan deles om en interesse og dermed ikke ser det som læring. Ulempen ved fan fiction er at ikke alle har interesse for at læse og skrive hertil ser jeg at fan art vil være et godt sidestykke for de mere visuelle unge. Det er selvfølgelig ikke kun unge der benytter fan fiction det er også voksne og modsat fan fiction, der kræver visse egenskaber i form af at kunne læse og skrive på et vist niveau, kan fan art indtages tidligere, da børn lærer at tegne før de lærer at skrive og har de interesse for at tegne, bliver de gode i en tidlig alder.

Ved at lægge mere vægt på at udforske og bruge de forskellige medier i skolerne, vil børn og unge også blive præsenteret for flere muligheder online og derved kan kendskabet til fan fiction og andre fan relaterede aktiviteter, blive mere udbredt, derfor bør skolerne have større frihed og mulighed for at udnytte de muligheder internettet giver os.

Men som rapporten også understreger er det ikke kun skolen, men også fritidsaktiviteter, vi har ikke samme traditioner for fritidsaktiviteter, som de har i USA, hvor fritidsaktiviteter er en del af skolen, i stedet for som herhjemme boldklubber, biblioteker og andre uafhængige enheder. Uafhængigheden fra skolen gør at fritiden ikke på samme måde bliver at indhente det man ikke nåede i undervisningen, hvilket medfører at der er større frihed omkring aktiviteterne. Eksempelvis kan bibliotekerne tilbyde forskellige aktiviteter i ferier mm. Der er et eksempel på biblioteket i Brønderslev der holder et kursus om sommeren, hvor børn og unge kan komme på forfatter kursus, eller når de tilbyder forskellige aktiviteter over nettet.

Forældrene spiller også en rolle, det hjælper ikke at skoler, biblioteker og andre fritidsaktiviteter opfordrer til at blive bedre til at bruge internettet, hvis forældrene begrænser brugen af nettet grundet for lidt viden, den viden kunne forældre eksempelvis få fra skolerne, hvis skolerne vælger at udnytte mulighederne og gennem forældremøder, sætter forældrene ind i situationen, så det er muligt for børn og unge også at arbejde med internettets muligheder hjemmefra. Før alt dette kan lade sig gøre er det nødvendigt med en holdnings ændring, så de læringsmuligheder der ligger indenfor de forskellige medier udnyttes.

Ud fra dette synspunkt vil det være fordelagtigt at fan fiction introduceres gennem enten skolen,

fritidsaktiviteter eller gennem forældrene, dog ser jeg ikke forældrenes rolle som dem der skal introducere de forskellige tilbud, men mere som at de skal informeres og derved blive mere fortrolige med at børn og unge lærer at begå sig mere sikkert på nettet og gennem læring fra skole og fritid få den nødvendige viden til selv at kunne bedømme kvaliteten af det de kommer omkring. Desuden er det muligt for forældrene at lave forældre kontrol på computeren derhjemme, så børnene ikke kan få adgang til de sider der er beregnet til voksne i form af porno og vold.⁷⁶

9.7 Delkonklusion

De 12 dannelsesregler kan på mange måder relateres til fan fiction, nogle mere end andre, men det vigtigste er at der er rigtig gode muligheder for læring gennem fan fiction. Det er bare vigtigt at børn og unge oplæres i hvordan man begår sig på nettet for at mindske misbrug og at de selv bliver udnyttet. Specielt i Danmark, hvor brugen af internettet er meget højt.

10. Værd at overveje

Rebecca Ward Black har lavet en undersøgelse af anime, manga og fan fiction i forhold til det hun kalder ELL (English Language Learners), hun ønsker ligesom jeg at finde svarene på visse spørgsmål og hertil kommer hun med nogle kvalificerede svar, der er værd at overveje.

Hun fremlægger i alt 4 spørgsmål, Det første spørgsmål omfatter lysten til at deltage i disse fan aktiviteter og lyder således:

”What is so engaging about these media and networked, informalsites that youth willingly devote hours to participation around them – even in fanfiction writing spaces where participation involves school-based literacy practices such as composition, editing, and peer review?”⁷⁷

Hertil svarer hun at det grundet den japanske kultur og sprog, er lettere for de unge at ”skabe” en bestemt social situeret identitet på anime fan fiction hjemmesider. Her henvises der til at identitet har stor betydning for lysten til den uformelle læring, i denne sammenhæng går den på at kunne skabe en alternativ identitet i forhold til at skrive om noget der startede langt væk, men både anime og manga er efter hånden så integreret i den vestlige kultur, så jeg mener ikke den østlige kultur spiller en forfærdelig stor rolle, jeg mener det er grundet fictionen at den alternative identitet skabes og derfor er der også visse genre der er mere udbredt end andre. Ud fra nedenstående undersøgelser vil jeg se om jeg kan udlede et mere præcist svar på ovenstående spørgsmål. Andet spørgsmål

76 Fan fiction kan også omfatte elementer der ikke alle er velegnet til børn, men det er muligt at rate sider efter hvilket publikum det henvender sig til.

77 Rebecca Ward Black: Just Don't Call Them Cartoons s. 600.

omfatter den rækkevidde der er på internettet:

”How might the patterns of participation in these informal, online learning spaces be linked to larger shifts in our increasingly globalized, networked, and linguistically and culturally diverse society?”⁷⁸

Svaret hertil ligger i eskapisme, Black mener at ved at kunne skabe en imaginær verden online, skaber de unge et rum med en ny kontekst for sprog læring, literacy udvikling og socialisering. Som hun også gør opmærksom på ligger svaret måske ikke i at gøre nettet til et kulturrit sted, men derimod til det hun kalder transkulturel, altså en blandings kultur, hvor sprog, meningsdannelse og tilhørsforhold ikke begrænses af en, men omfatter flere forskellige kulturer i kombination. Dette spørgsmål vil ikke være så aktuel for min undersøgelse som for Black, da hun arbejder med de forskellige sprog og for mig er sproget ikke afgørende, i henhold til sprog arbejder jeg ud fra at de fans jeg omtaler, deltager indenfor de sprog de kan, der kan ikke være tvivl om at danskere vil have muligheden for at forbedre det engelske, ved at arbejde med fan fiction på engelsk, men jeg mener der er andre mere interessante læringsmuligheder indenfor fan fiction og derfor må sprogkendskab være en forudsætning for at læse og producere fan fiction på eksempelvis Fanfiction.net.

”What are the effective and motivating forms of learning and teaching that are taking place around media and popular culture in these sites?”⁷⁹

De læringsmuligheder der forefindes på nettet indenfor fan aktivitet er ofte ret identiske med de færdigheder den enkelte forventes at have på arbejdsmarkedet og det værdisystem der er indenfor kapitalismen samt videns økonomien, dog er den ikke udbredt indenfor undervisningssystemet. Dermed er samfundet med til at uddanne unge mennesker i modsat retning af hvad samfundet har brug for. Derudover er den fan aktivitet der foregår ikke accepteret som læring endnu, selvom vi nærmer os, det skel der er i systemet vil have en negativ effekt på de studerendes identitet.

”How might, could, or even should we integrate such forms of learning into formal school curriculum and pedagogy?”⁸⁰

Det vigtigste svar black her kommer med ligger i spørgsmålet om hvad vi accepterer som literacy og læring, først når vi kender svaret hertil kan vi fremkomme med løsningen. Ydermere er det også afhængig af hvordan vi anskuer fremtidens skoler, om de skal forblive lukkede institutioner, eller om det skal være muligt at åbne mere op, så læring ikke blot foregår indenfor klassens fire vægge.

78 Rebecca Ward Black: Just Don't Call Them Cartoons s. 601.

79 Rebecca Ward Black: Just Don't Call Them Cartoons s. 602.

80 Rebecca Ward Black: Just Don't Call Them Cartoons s. 603.

Black mener som jeg også selv har konkluderet i min bachelor at det ikke vil være fordelagtigt at tage de nye popkulturer ind i klasseværelset, da det vil ødelægge kulturen, men derimod lære af den og acceptere den som en vigtig del blandt børn og unge, dermed kan skolerne fungere som mellemlid og introducere den og som jeg kommer ind på senere gennem de 12 dannelsespunkter, uddanne børn og unge til at begå sig i det nye medielandskab.⁸¹

Black fremkommer med nogle gode synspunkter, som jeg mener er vigtige at fremvise selvom vores undersøgelser ikke helt foregår i samme retning.

11. Bibliotekerne

Det er længe siden bibliotekerne udelukkende var bog lagre der gav den almindelige befolkning en mulighed for at tilegne sig ny viden, der ellers kun var forbeholdt de få. I dag er bøgerne faktisk ikke længere det primære, men derimod det traditionelle. Jeg ved godt at det ifølge biblioteksloven stadig er bøgerne bibliotekerne er bygget op omkring, men i dag er det mindst lige så vigtigt at bibliotekerne udbyder en masse tilbud elektronisk og at det bibliotekerne tilbyder er dannende og i den teknologiske tidsalder vi lever i vil den del kun blive større og derfor er det også vigtigt at se på hvad bibliotekerne tilbyder og om det er med til at danne de unge og udvikle dem til at begå sig i den jungle der er i den elektroniske verden.

11.1 Bibliotekernes nuværende tilbud

I dag tilbyder bibliotekerne langt mere end bøger, det er også muligt at låne film, computer spil og musik, musikken kan endda lånes over nettet gennem www.netmusik.dk. De tilbyder online leksika Bibliotekerne afholder specielle arrangementer for både børn og voksne, der er specielle udstillinger og foredrag, der er pc kursus mm. For børn og unge er der tilbud som lektiecafe, guider til gode sider med chat og spil mm. Generelt er bibliotekerne gode til at følge med tiden og komme med gode tilbud.⁸²

11.2 Bibliotekerne i forhold til fan fiction

Hvordan bibliotekerne opfattes af den generelle befolkning, vil jeg ikke komme med et entydigt svar på, blot at det burde der måske foretages en undersøgelse af. Ud fra de tilbud bibliotekerne allerede har mener jeg ikke det er svært at se bibliotekerne som et tredje sted, hvor også fan fiction kunne være en del af deres service på internettet. Fan fiction skiller sig en del ud i forhold til leksika

81 Rebecca Ward Black: Just Don't Call Them Cartoons s. 583 – 610.

82 Jeg har hovedsagelig arbejdet ud fra Brønderslev og Skive bibliotek.

og netmusik, men til gengæld er der også langt fra leksika til netmusik og eftersom bibliotekerne breder sig så meget i dag, som de gør og taget i betragtning den stigende interesse indenfor fan fiction, tror jeg kun det vil være en fordel at danske fans kan finde dansk fan fiction på bibliotekernes hjemmesider, da jeg ikke mener der er en god dansk fan fiction hjemmeside hvor fans fra forskellige kanons kan dele deres historier.

12. Yderligere forskning

Et af de steder hvor jeg gang på gang endte i en blindgyde er når jeg vil forholde undersøgelser af fan fiction til danske forhold, der er ikke store undersøgelser af danskernes mediebrug, på samme måde som i USA. Jeg mener at der bør laves undersøgelser der viser hvordan og til hvad både børn og unge men også de voksne bruger de tilgængelige medier og hvor tilgængelige de egentlig er. Det er ikke en opgave der er hurtig og nem at overskue, den kræver meget arbejde og meget tid, men jeg mener det vil være et godt tiltag for forståelsen af hvordan vi bedst udnytter alle de nye ressourcer som efterhånden er blevet et dagligt redskab. Ikke kun til at forbedre og effektivisere arbejdslivet men også til at udforske de uformelle lærings muligheder der gemmer sig og herigennem opnå en social dannelse der kan foregå uafhængigt af personligt samvær, dog mener jeg ikke at det personlige samvær skal vælges fra, blot anerkendelsen af at vi lærer gennem langt mere end skoler og kurser og at denne læring er med til at skabe os som de mennesker vi er nu og vil blive i fremtiden. Accepterer at der ikke er noget der længere forbliver konstant men derimod at alt er en process, hvortil vi gennem redskaber ændres og derfor er det nødvendigt at undersøge den nuværende holdning for at kunne ændre den fremtidigt, samt se på tilgængeligheden af ressourcer.

Det kunne være interessant at undersøge danskernes holdning til bibliotekerne, for at finde ud af hvor meget danskerne egentlig kender til bibliotekernes tilbud og hvad de egentlig bruger bibliotekerne til og om der er noget bibliotekerne tilbyder som folk rent faktisk ikke er klar over. Jeg ved at der er undersøgelser over brugen af bibliotekerne, men dem der ikke bruger bibliotekerne ved de hvad bibliotekerne indeholder.

13. Konklusion

Udviklingen på Fanfiction.net viser at der ikke er den samme stigning som tidligere, men fan fiction er stadig stigende og genre inddelingen kunne indikere at der er mange nykommere, da generel genren er stigende og de fleste af de indlæg der kommer ind er romance, men bliver katalogiseret som generel. En undersøgelse af de danske beta readers viser at de hovedsagelig skriver på engelsk, hvilket kan være en indikator for den generelle udvikling indenfor danskere på fanfiction.net,

eftersom stigningen er på 2 indlæg både i 2008 og 2010, hvilket er et fald i stigningen eftersom der er kommet flere indlæg siden sidst. Ud fra Fanfiction.net kan jeg ikke afgøre hvordan udviklingen er indenfor dansk fan fiction, kun konstatere at fan fiction stadig er stigende på verdensplan.

Fan fiction som helhed kan ikke betragtes som en praksisfællesskab, men indenfor fan fiction kan der godt argumenteres for at der findes forskellige praksisfællesskaber, der i høj grad overlapper hinanden og deler viden. Ved at se på fan fiction som en gruppe af praksisfællesskaber, vil det være naturligt at konkludere at der foregår identitetsdannelse, hvilket er en naturlig afledt effekt af læring eller rettere en cyklus, hvor læring og identitetsdannelse er en forudsætning for hinanden.

De 12 dannelsesregler viser tydeligt at der gennem fan fiction læres på flere forskellige planer, en vigtig læring gennem fan fiction er at dele og få respons og herved gennemgå en meningsforhandling der skaber en ny identitet. Ved at se på fan fiction ud fra Wengers praksisfællesskaber er det ikke muligt at foretage sig noget uden at lære eller at ændre sig som person. 12 dannelsesregler kan godt passe ind i læringsteorien om praksisfællesskaber, og det vil være nyttigt at ruste børn og unge bedre til den fremtidige teknologi.

Det kan altså konkluderes at fan fiction er identitetsdannende og lærerigt på mange forskellige områder og at et samlet sted til dansk fan fiction for de yngre fan forfattere, der endnu har de nødvendige engelske færdigheder, vil være at foretrække for at udnytte de muligheder der følger med, ydermere ville det give et godt grundlag for at undersøge fan fiction i Danmark.

14. Ordliste

Aca-fan – Er en fan der er akademisk uddannet.

Anime – Er japansk animation

Beta reader - Er en fan forfatter der kvalificere sig til at hjælpe andre fan forfattere. Det kan både være med at skabe det rigtige plot eller simpelthen bare gramatik. En Beta reader kommer med konstruktiv kritik til andre fan forfattere.

Kanon – Er en anden måde at beskrive hovedværket på, da fan fiction er afledte værker beskrives hovedværket som en kanon.

Fan art – kan beskrives som visuelt fan fiction, i stedet for tekst er det billeder, tegninger og animationer.

Fan Kunstner – Er det udtryk jeg benytter om de fans der skaber Fan Art, da det kan skabes på flere måder, eksempelvis tegne, male eller computeranimation.

Fandom – Er en betegnelse der bruges bredt om al slags fan aktivitet.

Fanon – Er meget lig kanon, bortset fra en fanon er fan fiction der har skabt så meget opmærksomhed at elementer fra historien går videre i andet fan fiction og dermed bliver en accepteret del af historien, bortset fra det er skabt af en fan forfatter i stedet for original forfatteren.

Fanzine - Et magasin der udelukkende omfatter fan fiction der udkom i undergrundsmiljøer, hovedsagligt før internettets udbredelse, hvorefter det er her fans mødes og deler deres historier.

Huller – Er når der er steder i et værk der ikke bliver beskrevet, steder hvor den egentlige handling er overladt til fantasien, et godt eksempel kunne være moderen i far til fire, hun bliver aldrig nævnt, men alle har en mor.

Literacy – Er en direkte brug af det engelske ord, der står for tekstmæssige færdigheder og begrebet literacy er efterhånden ved at være anerkendt og dermed mener jeg at det er fordelagtig for forståelsen at beholde begrebet i sin originale form.

Manga – Er japanske tegneserie eller tegnefilm, det er en bestemt tegnestil der kaldes manga.

Mash-ups – Er når eksempelvis der skabes et stykke musik ud af to eller flere numre, ligeledes når data kommer fra to eller flere kilder for at skabe en ny service.

Spoiling – Vil sige eksempelvis at vise højdepunkter fra en film og derved ødelægge glæden ved at se filmen, da plottet allerede er afsløret.

Trekkies – Er fans af Star Trek serien.

Univers – Når begrebet univers benyttes omtales den virkelighed der er skabt i en bog, film eller lignende, eksempelvis som London og Hogwarts er beskrevet i Harry Potter eller New York i Sex and the City.

Wow – Det står for World of Warcraft og har i de senere år været et af de store online spil hvor man skal kæmpe mod hinanden og opbygge en stærk karakter for at overleve i spillet.

15. Litteraturliste

Fan Fiction lokaliseret d. 16/4-10 på http://en.wikipedia.org/wiki/Fan_fiction

Fanfiction.net lokaliseret på www.fanfiction.net d. 11/12-07, 16/4-08, 16/5-08, 16/4-10 og 16/5-10.

FanQ Awards/ Winners: Lokaliseret på http://fanlore.org/wiki/Fan_Q_Awards/Winners d. 5/6-2010

Hellekson, Karen og Busse, Kristina: Fan fiction and fan communities in the age of the Internet : new essays, Forlag: McFarland & Co.

How to write better fan fiction lokaliseret d. 30/6-10 på

<http://www.waynesthisandthat.com/ffwriting.htm>

Jenkins, Henry: Confessions of an aca-fan lokaliseret på <http://www.henryjenkins.org/aboutme.html>
d. 1 april 2010

Jenkins, Henry: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century

Jenkins, Henry. (2006). *Fans, Bloggers, and gamers: exploring participatory culture*. New York: New York university press. s. 9-36.

Knobel, Michele and Lankshear, Colin. (2007c) *A new literacies sampler*. New York : P. Lang. s. 137 – 165.

Kulturministeriet. Bekendtgørelse af lov om ophavsret. Lokaliseret d. 20/5-08 på

<http://www.retsinformation.dk/print.aspx?id=12014>

Kulturministeriet. God citatskik og plagiat i tekster – vejledende retningslinier. Lokaliseret d. 20/5-08 på

<http://www.kum.dk/graphics/kum/Netpub/God%20citatskik%20og%20plagiat%20i%20tekster/god-citatskik.pdf>

Laustsen, Trine: Fan fiction formel eller uformel læring. Bachelor opgave

Let's keep it simple lokaliseret den 16/4-10 på <http://fuglsangen.net/hyld.php>

LiveJournal: fan fiction communities. Lokaliseret på
<http://www.livejournal.com/interests.bml?int=fan+fiction> d. 5/6 2010.

Livingstone, Sonia og Haddon, Leslie: Young people in the European digital media landscape: An overview with an introduction. Published by The International Clearinghouse on Children, Youth and Media. Printed by Livréna AB, Göteborg, Sweden 2009(nordicom University of Göteborg)

Marion Zimmer Bradley lokaliseret på http://en.wikipedia.org/wiki/Marion_Zimmer_Bradley d. 23/6-2010

Motion Picture Association of America film rating system lokaliseret på
http://en.wikipedia.org/wiki/NC-17#NC-17_replaces_X d. 5/6 2010.

Optælling af søgeord lokaliseret på <http://our-site.dk/sa.php/658630-fanfiction.htm> 28-06-10

Pugh, Sheenagh. (2004). The Democratic Genre: Fan fiction in a Litterary Context. Glasgow: Bell and Bain Ltd.

Skriveøvelse "fan fiction" lokaliseret d. 16/4-10 på
<http://www.fyldepenen.dk/skrivepult/oevvelser/?view=we&id=1262944300>

The Chilling effekt. Lokaliseret d. 23/04-10 på <http://www.chillingeffects.org/fanfic/faq.cgi>

The fanfic Symposium lokaliseret på www.trickster.org/symposium/symp173.htm den /5 2008.

The Lexicon lokaliseret den 26/06-10 på <http://www.rdrbooks.com>

The Lexicon: An Unauthorized Guide to Harry Potter Fiction. Lokaliseret d. 26/6-10 på
http://store.rdrbooks.com/index.php?main_page=product_info&cPath=38&products_id=62

The Twillight Saga lokaliseret den 28/6 2010 på
http://hunde.dyregalleri.dk/html/for_messageDetail.asp?MSG_ID=355195

Ward Black, Rebecca: Just Don't Call Them Cartoons. S. 583 - 610
Handbook of research on new literacies, edited by julie coiro, Michelle Knobel, Colin Lankshear, Donald J. Leu udgivet i 2008 af Taylor & Francis Group, LLC(Lawrence Erlbaum Associates

LEA)isbn 13-978-0-8058-5652-1(51-4hard)

Wenger, Etienne: Praksisfællesskaber (1998). Cambridge University Press.

16. Bilagsliste

16.1 Bilag 1: FanQ Awards

16.2 Bilag 2: Bøger fra Fanfiction.net

16.3 Bilag 3: Oversigt over danske beta readers

16.1 Bilag 1: FanQ Awards

2008 Awards

FIREFLY

- STORY – GEN-The Emperor's Clothes -- Author: Cathy -- Publication: *The Brotherhood 3* -
- Editor: K Hanna Korossy

LORD OF THE RINGS

- STORY – GEN-'Til Spirit Voices Wake Us – Author: Sheila Paulson – Publication: *Things that Go Bump in the Night* – Editor: Neon Rainbow Press

MAGNIFICENT 7

- STORY – GEN-Mission of Mercy – Author: Grace Fortado - Publication: *A Small Circle of Friends 13* – Editor: Neon Rainbow Press
- STORY – SLASH-Methods of Persuasion – Authors: Sierra Chaves, Mary Fallon Zane & Lorin Zane – Publication: *Seven Card Stud 13* – Editor: Neon Rainbow Press
- 'ZINE – SLASH-Seven Card Stud 13 – Editor: Neon Rainbow Press

MAN FROM U.N.C.L.E.

- STORY – GEN-The Ice Queen Affair – Author: CW Walker – Publication: *Credentials* –
Editor: Nan Mack
- 'ZINE – GEN-Credentials – Editor: Nan Mack

MULTI-FANDOM

- STORY – GEN-A Wizard by Any Other Name – Author: Jill I Collins – Publication:
Compadres 30 – Editor: Neon Rainbow Press
- 'ZINE – GEN-Brotherhood 3 – Editor: K Hanna Korossy

NUMB3RS

- STORY – GEN-The Sum of It All -- Author: Yum@ - Publication: *The Brotherhood 3* --
Editor: K Hanna Korossy

ORIGINAL

- STAND- ALONE 'ZINE – SLASH-Mail Order Bride – Authors: Bast & Sekhmet
- 'ZINE – SLASH-Between Worlds -- Editors: Bast & Sekhmet

PROFESSIONALS

- 'ZINE -- SLASH-Secret Agent Man 9 -- Editor: Bast

SENTINEL

- STORY – GEN-Anomie – Author: L A Adolf – Publication: *Sensory Net 2* – Editor: Neon
Rainbow Press
- STORY – SLASH-Restless Hearts -- Author: Ankaree -- Publication: *In the Jungle* – Editor:
Bast
- 'ZINE – GEN-Sentry Duty 11 – Editor: Agent With Style
- 'ZINE – SLASH-In The Jungle -- Editor: Bast

STAR TREK -- TOS

- STORY – SLASH-Madman of Lesath 11 – Author: Debbie Cummins – Publication: *T'hy'la* 27 – Editor: Kathleen Resch

STAR WARS

- ARTIST GEN-Laura Quiles
- STORY – GEN-I, Nerfherder – Author: Aquarius – Publication: *Bloodstripe* 8 – Editor: Carolyn Golledge

STARGATE -- ATLANTIS

- STORY – GEN-Mad Science – Author: liketheriver – Publication: *Jumper* 2 – Editors: Brate & K Hanna Korossy

STARGATE -- SG-1

- ARTIST -- GEN-Leah Rosenthal
- ARTIST – SLASH-The [Cat's Meow Creative Arts](#)
- STORY – GEN-Traffic in Memory Lane – Author: Yum@ – Publication: *Brotherhood* 3 – Editor: K Hanna Korossy
- STORY – SLASH-Without Question -- Author: Sistine -- Publication: *Off the Record* -- Editor: Ann Wortham

STARSKY & HUTCH

- STORY – GEN-The Mystery Game – Author: Jill I Collins -- Publication: *Compadres* 29 – Editor: Neon Rainbow Press

SUPERNATURAL

- STORY – GEN-The Devil Made Me Do It – Author: Jeanne Gold -- Publication: *Blood Brothers* – Editor: Jeanne Gold
- 'ZINE – GEN-Blood Brothers – Editor: Jeanne Gold

WITHOUT A TRACE

- STORY – GEN-Ghosts of the Past – Author: Dani Martin – Publication: *A Small Circle of Friends* 13 – Editor: Neon Rainbow Press
- STORY – SLASH-Power Games – Authors Leigh & Paige Aaron – Publication: *Come & Gone* 4 – Editor: Neon Rainbow Press

Honorable Mention

CSI – MIAMI

- STAND-ALONE 'ZINE – SLASH-Somewhere Down the Road – Author: Khylara

CSI – NEW YORK

- STORY – SLASH-Price of Love – Author: Mystie – Publication: *One in Ten* #13 – Editor: Neon Rainbow Press

HAWAII

- STORY – GEN-Kuawa – Author: Tarlan – Publication: *Compadres* #29 – Editor: Neon Rainbow Press

LORD OF THE RINGS

- STAND- ALONE 'ZINE – GEN-Honor – Author: Sheila Paulson
- 'ZINE – GEN-Above All Shadows 3 – Editors: Cathy Schlein & Sheila Paulson

MAGNIFICENT 7

- STAND- ALONE 'ZINE – GEN-Rough Stones – Author: Joan Curtin
- STAND-ALONE 'ZINE – SLASH-Breathe – Author: The Neon Gang
- 'ZINE – GEN-Let's Ride #12 – Editor: Neon Rainbow Press

MAN FROM U.N.C.L.E.

- ARTIST -- GEN-Taz Titus
- STAND-ALONE 'ZINE – GEN-To Revive A Spy 3 – Author: ML Yately-McKENNA
- STORY – GEN-Soar Like an Eagle – Author: Rhiannon – Publication: *Ouch! #19* – Editor: Neon Rainbow Press

MULTI-FANDOM

- 'ZINE – SLASH-One in Ten #13 – Editor: Neon Rainbow Press

NCIS

- STORY – GEN-Debate – Author: Yum@ -- Publication: *Brotherhood 3* – Editor: K Hanna Korossy

PROFESSIONALS

- STORY – SLASH-Heaven is a Place on Earth – Author: LilyK -- Publication: *Secret Agent Man 9* – Editor: Bast

RAT PATROL

- STORY – GEN-Oasis – Author: Sheila Paulson - Publication: *Of Dreams & Schemes 22* – Editor: Cathy Schlein

REAL GHOSTBUSTERS

STORY – GEN-Peter's Story – Author: K Hanna Korossy – Publication: *Our Favorite Things 23* – Editors: Anne & Elaine Batterby

SENTINEL

- ARTIST – SLASH-K9
- STAND-ALONE 'ZINE – GEN-The World Turned Upside Down – Author: L A Adolf

STAR WARS

- 'ZINE – GEN-Bloodstripe #8 – Editor: Carolyn Golledge

STARGATE ATLANTIS

- 'ZINE – GEN-Jumper 2 – Editors: Brate & K Hanna Korossy

STARGATE SG-1

- 'ZINE – SLASH-Off the Record – Editor: Ann Wortham
- STAND-ALONE 'ZINE – GEN-What Dreams May Come -- Author: Brihana25
- STAND-ALONE 'ZINE – SLASH-Benedictus -- Author: Graculus

STARMAN

- STORY – GEN-Situation Ethics – Author: Gloria Wagner – Publication: *Our Favorite Things 23* – Editors: Anne & Elaine Batterby

STARSKY & HUTCH

- ARTIST – SLASH-[Enednoviel](#)

SUPERNATURAL

- ARTIST – GEN-Cathy Lussier
- STAND-ALONE 'ZINE – GEN-Firestorm Concerto – Author: J.M. Griffin

WITHOUT A TRACE

- 'ZINE – GEN-Vanished #4 – Editor: Neon Rainbow Press
- 'ZINE – SLASH-Come & Gone #4 – Editor: Neon Rainbow Press

2009 Awards

LORD OF THE RINGS

- STORY – GEN-Fever – Author: Carolyn Golledge -- Publication: *Warriors of Gondor 4* – Editor: Carolyn Golledge
- STAND-ALONE 'ZINE – GEN-Rapid Peril – Author: Carolyn Golledge

MULTI-FANDOM

- STORY – GEN-Ain't No Fun – Author: JJJunky – Publication: *Brotherhood 5* – Editors: JJJunky & Gemini
- 'ZINE – GEN-Brotherhood 5 – Editors: JJJunky & Gemini

STARGATE ATLANTIS

- STORY – GEN-Far Away, So Close – Author: Brate – Publication: *Brotherhood 5* – Editors: JJJunky & Gemini

SUPERNATURAL

- 'ZINE – GEN-Blood Brothers 2 – Editor: Jeanne Gold

Honorable Mention

LORD OF THE RINGS

- ARTIST -- GEN-[Katja Schmitt](#)
- 'ZINE – GEN-Warriors of Gondor 4 – Editor: Carolyn Golledge

MULTI-FANDOM

- STAND-ALONE 'ZINE – GEN-The Mask of Khufu – Author: Sheila Paulson

ORIGINAL

- STAND-ALONE 'ZINE – SLASH-Monsters in the Closet – Authors: Bast & Sekhmet

PROFESSIONALS

- STORY – SLASH-Undercover Revelations – Author: LilyK – Publication: *Secret Agent Men 10* – Editor: Requiem Publications
- 'ZINE – SLASH-Secret Agent Men 10 – Editor: Requiem Publications

REAL GHOSTBUSTERS

- STORY – GEN-Garlands – Author: Sheila Paulson -- Publication: *Of Dreams & Schemes 23*
– Editor: Cathy Schlein

SAHARA

- 'ZINE – SLASH-Shifting Sands – Editor: Requiem Publications

SENTINEL

- 'ZINE – SLASH-Tales of Cascade 3 – Editor: Bast

STARGATE SG-1

- ARTIST – SLASH-Leah Rosenthal
- STORY – SLASH-Civilians – Author: Lady Ra – Publication: *Pretense 9* – Editor: Ann Wortham
- 'ZINE – SLASH-Pretense 9 – Editor: Ann Wortham

STARSKY & HUTCH

- ARTIST – SLASH-[Enednoviel](#)
- STORY – GEN-Slings and Arrows – Author: K Hanna Korossy – Publication: *Brotherhood 5* – Editors: JJJunky & Gemini

SUPERNATURAL

- STORY – GEN-Daddy's Little Girl – Author: Brate - Publication: *Route 666 #1* – Editor: Ann Wortham

YOUNG RIDERS

- STORY – GEN-A Home for Better Men -- Author: Gaelicspirit – Publication: *The Brotherhood 5* - Editors: JJJunky & Gemini

16.2 Bilag 2: Bøger fra Fanfiction.net

Forfatter/Værk/Emne	11-12-2007	16-04-2008	16-05-08	16-04-10	16/5-10
1-800-Where-R-You	117	130	133	204	209
100% Wolf	-	-	-	46	59
13 ½ Lives of Captain Bluebear	-	-	-	1	2
13 Little Blue Envelopes	-	-	-	2	5
1984	130	139	143	196	200
32c That's Me	-	-	-	14	20
39 Clues	-	-	-	350	407
A Cage of Butterflies	-	-	-	6	6
A Certain Slant of Light	-	-	-	23	24
A Child Called It	-	-	-	34	41
A Coming Evil	-	-	-	90	91
A Dirty Job	-	-	-	14	14
A Dream of Sadler's Wells	-	-	-	2	2
A Great and Terrible Beauty	317	447	464	-	-
A Grief Observed	-	-	-	35	34
A Hard Man to Find	-	-	-	2	3
A Kingdom of Dreams	-	-	-	15	16
A Little Princes	-	-	-	7	9
A Mango-shaped Space	-	-	-	-	2
A New Beginning to an Old Ending	-	-	-	16	17
A Perfect Ten	-	-	-	1	1
A Resurrection of Magic	-	-	-	1	2
A Room with a View	-	-	-	5	5
A Rose to Fallen	-	-	-	4	5
A Separate Peace	75	85	87	150	154
A Song of Ice and Fire	-	-	-	182	187
A Strong and Sudden Thaw	-	-	-	1	1
A Tangled Web	-	-	-	11	12
A Tree Grows in Brooklyn	3	4	5	5	5
A Well-Timed Enchantment	-	-	-	3	4
A Wrinkle in Time Trilogy	-	-	-	15	18
A-List	31	54	58	119	118
Abarat Series	-	-	-	30	35
Abolition of Man	-	-	-	1	1
Across Five April's	-	-	-	1	1
Adventures of Huckleberry Finn	-	-	-	13	14
Adventures of Tom Sawyer	-	-	-	4	4
Aeneid	-	-	-	1	1
Affinity	-	-	-	1	1
After	28	28	24	44	44
Airhead	-	-	-	25	2
Airman	-	-	-	6	25
Aldous Huxley	16	17	18	21	22
Alex Cross Series	-	-	-	4	4
Alex Delaware Series	-	-	-	6	6
Alex Rider	451	575	604	1.733	1.778

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Alexandre Dumas	175	189	191	157	157
Alfred Tennyson, 1st Baron of Tennyson	-	-	-	1	1
Alice in wonderland	279	335	348	907	935
Alis	-	-	-	6	6
All American Girl	47	56	56	78	82
Ally's World	1	3	3	12	13
Almagest Series, Tegan Norman	-	-	-	3	3
Along for the Ride	-	-	-	13	12
Alpha and Omega Series	-	-	-	3	3
Alpha Force	18	31	32	67	67
Alpha Series, Lisi Harrison	-	-	-	3	5
Amazing Days of Abby Hayes	-	-	-	4	4
Amelia Peabody Series	-	-	-	11	11
American Girl	47	55	56	116	115
American Gods	-	-	-	41	42
Ancient Future	14	16	16	19	19
And Then There Where None	-	-	-	34	36
Angel of Mercy Series	-	-	-	2	2
Angela's Ashes	3	5	4	9	9
Angels and Demons	-	-	-	54	58
Animal Ark Series	-	-	-	2	2
Animal Farm	-	-	-	61	62
Animals	-	-	-	33	32
Animals of Farthing wood	22	22	23	34	35
Animorphs	4.009	4.049	4.060	4.506	4.517
Ann Rinaldi	28	29	28	30	30
Anne McCaffrey	220	259	267	-	-
Anne of Green Gables Series	-	-	-	484	490
Annie on My Mind	-	-	-	2	4
Another Faust	-	-	-	1	1
Anthony Horowitz	8	12	13	-	-
Anybody Out There?	-	-	-	1	2
Apt Pupil	-	-	-	1	1
Are You alone on Purpose?	-	-	-	3	4
Argeneau Series	-	-	-	2	2
Around a Dark Corner	-	-	-	1	1
Artimis fowl	2.697	2.830	2.872	3.910	3.953
Arthur C. Clark	8	11	13	19	20
As I Lay Dying	-	-	-	11	11
Astonishing Adventures of Fan Boy and Goth Girl	-	-	-	3	3
Atheton	2	2	2	2	2
Atlantis Series	-	-	-	2	2
Atonement	-	-	-	3	4
Automatic Detective	-	-	-	1	1
Avelon High	37	42	41	52	52
Avelon Web of Magic	123	144	141	151	154
Avatars	-	-	-	2	3
Baby Sitters Club	476	503	503	646	648
Bad Boy	6	6	7	10	8
Balefire	-	-	-	1	1

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Barbed Coil	-	-	-	1	1
Bartimaeus Trilogy	223	248	257	361	371
Beast of Noor	-	-	-	1	1
Beastly	-	-	-	5	6
Beautiful and Damned	-	-	-	13	14
Beautiful Dead	-	-	-	2	2
Beka Cooper Series	-	-	-	115	120
Beowulf	-	-	-	31	31
Best Christmas Pageant Ever	-	-	-	2	2
Bible	2.370	2.502	2.536	2.858	2.872
Biggles Series	-	-	-	25	25
Bidsong, Sebastian Faulks	-	-	-	-	1
Black Beauty	-	-	-	5	7
Black House	-	-	-	1	1
Black Jewel Trilogy	-	-	-	430	431
Black Magician Trilogy	47	63	67	160	171
Black Ships	-	-	-	1	1
Black Stallion	73	75	78	87	89
Blaze	-	-	-	1	-
Blindness/Ensaio Sobre A Cegueira	-	-	-	1	1
Bliss, Lauren Myracle	-	-	-	2	2
Blood And Chocolate	189	210	213	298	300
Blood Books	-	-	-	7	7
Blood Ninja Series	-	-	-	1	1
Bloodline Series, Kate Cary	-	-	-	3	3
Bloody Jack Adventures	-	-	-	28	27
Blue Bloods	-	-	-	189	196
Blue is For Nightmares	-	-	-	11	11
Blue Nowhere	-	-	-	1	1
Bob Lee Swagger Novels	-	-	-	1	2
Bones of Faire	-	-	-	1	1
Book of Amber	59	60	60	58	59
Book of the Dead Days	-	-	-	1	1
Book of Time	-	-	-	2	2
Book Thief	-	-	-	75	88
Book of History Chronicles	-	-	-	3	3
Books of the Kingdoms	7	11	12	18	18
Borrible Trilogy	-	-	-	1	1
Boxcar Children	6	7	7	13	13
Boy in the Stripped Pajamas	-	-	-	22	24
Boy Meets Boy	-	-	-	50	51
Boy Meets Boy, David Levithan	-	-	-	1	1
Boy Meets Girl	-	-	-	36	36
Boy Who Couldn't Die	4	4	3	13	13
Boy/Girl Battle Series	-	-	-	1	1
Brave New World	-	-	-	9	9
Breaking Rank	5	5	5	4	4
Breathing Under Water, Alex Flinn	-	-	-	6	6
Brideshead Revisited	-	-	-	1	1
Bridge to Terabithia	140	198	211	351	350

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Bridget Jones' Diary	133	147	148	187	190
Broken Sky	49	49	48	49	49
Broken Wings Series	-	-	-	1	1
Broken: Original Titled Know the Enemy	-	-	-	1	1
Burned, Ellen Hopkins	-	-	-	2	2
By the Time You Read This, I'll Be Dead	-	-	-	-	1
By These Ten Bones	-	-	-	2	2
C. S. Lewis	2.055	2.205	2.254	-	-
Cadfael	10	12	12	16	17
Cal Leandros	-	-	-	133	136
California Diaries	-	-	-	1	3
Call Me by Your Name	-	-	-	1	2
Camp Confidential Series	-	-	-	4	3
Candle'Bre Trilogy	-	-	-	2	2
Canterbury Tales	-	-	-	8	10
Captain Corelli's Mandolin	-	-	-	1	1
Carpathian Series	-	-	-	194	197
Carrie	-	-	-	18	17
Cassandra Palmer Series	-	-	-	27	33
Casson Family Series	-	-	-	38	39
Castaway's of the Flying Dutchman Series	-	-	-	21	21
Casteel Saga	-	-	-	2	2
Caster Chronicles	-	-	-	1	1
Castings Trilogy	-	-	-	1	1
Cat Royal Adventure	-	-	-	14	15
Catch-22	-	-	-	3	3
Catcher in the Rye	13	25	28	98	101
Catherine Coulter	4	4	4	4	4
Cell	-	-	-	4	5
Chalet School	5	6	6	11	11
Chalion Series	-	-	-	7	7
Change of Hearts	-	-	-	2	4
Change over, Margareth Mahy	-	-	-	1	1
Chanters of Tremeris Trilogy	-	-	-	3	3
Chaos Walking Series	-	-	-	2	4
Chariolteer	-	-	-	1	1
Charlaine Harris	-	-	-	11	11
Charles Dickens	194	234	235	346	347
Charlie and the Chocolate Factory	726	733	742	851	851
Charlie Bone	198	222	232	453	452
Chasing Yesterday Series	-	-	-	2	2
Cherub	63	76	76	204	208
Child of the Hive	-	-	-	1	1
Child Thief	-	-	-	2	2
Children of the Lamp	-	-	-	12	12
Children of the River	-	-	-	2	2
Children's Continuous Series	-	-	-	3	3
China Garden	10	12	12	12	12
Christine	-	-	-	2	2
Christine Feehan	50	62	71	-	-

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Chronicle of a Death Foretold	-	-	-	3	3
Chronicles of Ancient Darkness	-	11	12	65	70
Chronicles of Chaos	-	-	-	2	2
Chronicles of Elantra	-	-	-	1	1
Chronicles of Narnia	-	-	-	6.392	6.495
Chronicles of the Imaginarium Geographica	-	-	-	-	1
Chronicles of Vladimir Tod	-	-	-	113	133
Chrysalids	-	-	-	3	4
Cindy Ella	-	-	-	1	1
Circle of Magic	-	-	-	92	99
Circle Opens	-	-	-	23	24
Circle Series, Ted Decker	-	-	-	1	1
Cirque Du Freak	67	72	73	-	-
City of Dreaming Books	-	-	-	1	2
City of Ember	-	6	7	65	64
City of the Dead	-	-	-	1	1
Claidi Journals	30	30	30	32	32
Claire B. Dunkle	20	25	27	46	46
Client	-	-	-	1	1
Cliff McNish	5	5	5	7	7
Clique	389	759	819	2.876	2.925
Clive Barker'	63	70	72	72	72
Clive Cussler	5	5	5	8	8
Coalition	29	29	29	27	25
Codex Alera	-	-	-	9	9
Coldfire Trilogy	37	39	39	55	56
Collector	4	4	4	1	1
Color Purple	-	2	2	3	3
Companions of the Night	-	-	-	36	36
Companions Quartet	-	-	-	45	47
Conan Series	-	-	-	-	1
Condor Trilogy ⁸³	-	-	-	1	1
Confessions of Georgia Nicolson	105	116	119	280	284
Coraline	-	-	-	310	318
Coam Boy	-	-	-	-	1
Count of Monte Cristo	14	17	17	24	25
Crack-Up	-	-	-	1	1
Crank Series	-	-	-	6	4
Crash into Me, Albert Borris	-	-	-	1	1
Crown Duel/Court Duel	-	-	-	1	1
Crucible	41	49	50	86	87
Cryptid Hunters	-	-	-	2	2
Crystal Cave	15	16	16	17	17
Crystal Singer Trilogy	-	-	-	1	1
Cthulhu Mythos	-	-	-	14	17
Cujo	-	-	-	2	2
Cure	2	2	2	2	2
Curios George	-	-	-	3	3

83 Ved dette navn er der tilføjes en titel på japansk hvilket jeg formoder er samme titel i kinesiske skrifttegn.

Curios Incident of the Dog at Night-Time	-	-	-	3	3
Custodes Noctis Series	-	-	-	4	4
Cycle of the Werewolf	-	-	-	1	1
Da Vinci Code	212	203	204	247	249
Dalemark Quartet	21	22	22	28	27
Dangerous Days of Daniel X	-	-	-	13	14
Danielle Steele	-	2	2	2	2
Darby O'Gill and the Little People	-	-	-	2	2
Dark Flight Down	-	-	-	2	2
Dark Guardian Series	-	-	-	2	5
Dark Heavens Trilogy	-	-	-	5	5
Dark Jewels Trilogy	253	308	314	-	-
Dark is Rising Sequence	221	229	231	252	254
Dark Lord of Derkholm	-	-	-	1	1
Dark Ones	-	-	-	3	2
Dark Tower and Other Stories	-	-	-	4	4
Dark Tower Series	-	-	-	470	468
Dark Vision Series	-	-	-	25	26
Dark-Hunter Series	-	-	-	194	198
Darkangel Trilogy	-	-	-	7	7
Darkest Power	-	-	-	347	406
Darkheart and Crosse Series	-	-	-	2	2
Darkhouse	-	-	-	1	1
Darren Shan Saga/Cirque Du Freak ⁸⁴	462	517	525	1.112	1.157
Daughters of the Moon	487	521	522	595	595
David Clement-Davies	5	9	10	-	-
David Eddings	255	263	261	292	297
Dead Girl Walking: Dead Girl	-	-	-	2	2
Dead Zone	-	-	-	6	6
Deadly Little Secrets	-	-	-	8	7
Dear America Series	-	-	-	2	2
Dear Dumb Diaries	-	-	-	6	5
Dear John, Nicholas Sparks	-	-	-	10	13
Death Gate Cycle	28	29	29	32	32
Declaration	-	-	-	3	4
Define "Normal"	-	-	-	-	1
Deltora Quest	184	211	217	266	270
Demian	-	-	-	4	4
Demon Headmaster	3	3	3	5	6
Demon's Lexicon	-	-	-	18	18
Demonata	-	-	-	93	94
Den of Shadows	-	-	-	9	9
Desperate Duchesses	-	-	-	-	1
Desperation	-	-	-	3	5
Devil Wears Prada	-	2	6	183	193
Dexter Series	-	-	-	6	6
Diadem	27	31	31	33	33
Diana Gabaldon	29	30	30	40	37

84 Alt tekst med denne farve viser tilføjelser i teksten siden sidste undersøgelse.

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Diana Wynne Jones	254	274	274	318	321
Different Seasons	-	-	-	1	1
Dinotopia	100	102	102	113	114
Dirk & Steele	-	-	-	1	1
Disco Bloodbath/ Party Monster	-	-	-	1	1
Discworld	885	967	980	1.364	1.387
Doctrine of Labyrinths Series	-	-	-	26	27
Dollanganger Saga	-	-	-	293	294
Don Quixote	6	6	6	7	7
Door Within Trilogy	-	-	-	4	4
Doppelganger Series, Marie Brennan	-	-	-	1	1
Dr. Jekyll and Mr. Hyde	49	55	58	70	69
Dragaera	26	28	28	30	30
Dragon Codex Series	-	-	-	1	1
Dragon Keepers Chronicles	-	-	-	9	10
Dragon Knight	-	-	-	2	2
Dragon Rider	-	-	-	34	34
Dragon's Bait	-	-	-	32	33
Dragonback Series	-	-	-	2	2
Dragonlance	780	804	811	877	885
Dragonriders of Pern Series	-	-	-	420	425
Dragon in Our Midst	-	-	-	2	3
Drama High Series	-	-	-	-	1
Drama! Series	-	-	-	5	6
Dreamcatcher	-	-	-	-	1
Dreamhunter	29	42	44	-	-
Dreamland	-	-	-	20	20
Drenai Series	-	-	-	1	1
Dresden Files	205	262	270	420	427
Dull Boy	-	-	-	1	1
Dune	139	146	146	154	157
Dusk, Susan Gates	-	-	-	1	1
Early Spring Series	-	-	-	1	1
Earth's Children	50	57	59	72	72
Earthsea Trilogy	33	33	33	50	50
East	-	-	-	1	3
Edgar Allan Poe	116	124	128	182	175
Edge Chronicles	34	41	42	47	48
El Juego del Àngel	-	-	-	7	7
Elephant Run	-	-	-	-	1
Ella Enchanted	422	435	439	497	498
Elsewhere	-	-	-	10	12
Elyssya	-	-	-	2	2
Emily of New Moon Series	-	-	-	17	16
Emily Windsnap Series	-	-	-	8	9
Emma	-	-	-	183	186
Enchanted Forest	109	111	111	131	132
Ender's Game Series	-	-	-	15	16
English Patient	6	6	6	8	8
Enid Blyton	28	32	31	61	65

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Eon: Dragoneye Reborn	-	-	-	3	3
Eragon	2.207	2.453	2.510	-	-
Ethical Vampire Novels	-	-	-	1	1
Everlost	-	-	-	15	16
Evermore, Alyson Noel	-	-	-	1	5
Evernight	-	-	-	51	54
Everworld	276	278	278	292	293
Every Boy's Got One	-	-	-	2	2
Everything is Illuminated	-	-	-	5	5
Everything is Eventual: 14 Dark Tales	-	-	-	1	1
Evil Genius	-	-	-	11	11
Ekspedition, Wayne Douglas Barlowe	-	-	-	3	3
Ekstraordinary and Unusual Adventures of Horatio Lyle	-	-	-	1	1
Eyes Like Stars	-	-	-	5	5
Eyes of a Dragon	-	-	-	1	1
F. Scott Fitzgerald	71	75	77	-	-
Fablehaven	-	-	-	59	81
FaeriePath	-	-	-	44	44
Faerie Wars Chronicles	-	-	-	5	5
Fahrenheit 451	-	-	-	27	30
Fairy Tales	2.668	2.949	3.009	4.005	4.016
Fallen	15	20	19	28	28
Fallen, Lauren Kate	-	-	-	14	16
Family Honor Series	-	-	-	2	2
Fantasy Fighters, Amanda Lee Bogart	-	-	-	3	3
Fasala Trilogy	-	-	-	6	1
Fasting, Feasting	-	-	-	1	6
Fear Street Series	-	-	-	12	12
Fearless	130	129	129	141	141
Fell, David Clement-Davies	-	-	-	1	3
Fever Series	-	-	-	18	18
Fingersmith	-	-	-	2	2
Fire and Ice, Jackie Andrews	-	-	-	1	1
Firebringer	-	-	-	5	5
Fire of the Covenant	1	1	1	1	1
Fire Within	-	-	-	9	10
Firebringer Trilogy	39	40	40	41	41
Firekeeper Saga	8	9	9	10	10
Firestarter	-	-	-	4	4
Five Little Peppers Series	-	-	-	3	3
Five People You Meet in Heaven	-	-	-	4	5
Flambard Series	-	-	-	3	3
Flatland	10	10	10	12	12
Flight of the Storks	-	-	-	1	1
Flipped	-	-	-	6	6
Flirt Series	-	-	-	10	7
Flowers for Algernon	-	-	-	13	15
Forbidden Game Series	-	-	-	65	66
Foreigner Sequences	-	-	-	2	2
Foreigner Series	-	-	-	1	1

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Forensic Mystery Series	-	-	-	4	5
Forest Of Hands And Teeth	-	-	-	4	4
Forgotten Realms	1.029	1.093	1.105	1.290	1.297
Foundation	35	37	41	58	58
Four Loves	-	-	-	3	4
Four Past Midnight	-	-	-	1	1
Foxfire: Confessions of a Girl Gang	-	-	-	5	5
Fragile Things: Short Fictions and Wonders	-	-	-	3	3
Frankenstein	54	60	63	110	111
Freak the Mighty	-	-	-	1	1
Freedom Series	-	-	-	3	3
Friday	10	11	11	14	14
Fried Green Tomatoes at the Whistle Stop Cafe	-	-	-	7	7
From the Files of Madison Finn	-	-	-	-	1
Frozen Fire, Tim Bowler	-	-	-	5	5
Full Tilt	-	-	-	4	4
Furnace Series	-	-	-	1	2
Gallagher Girls	-	-	-	903	959
Gamer Girls	-	-	-	4	5
Garth Nix	390	410	414	-	-
Gate of Darkness, Cirkle of Light	-	-	-	1	1
Gatekeepers, Anthony Horowitz	-	-	-	2	2
Geek Charming	-	-	-	1	1
Gemma Doyle Trilogy	-	-	-	699	701
Generation Dead	-	-	-	20	22
Genius Squad/Evil	-	-	-	1	1
Gentleman Bastard Sequence	-	-	-	9	12
Geography Club	11	13	13	14	14
Georgina Kincaid Series	-	-	-	2	4
Geronimo Stilton	-	-	-	3	3
Ghostgirl Series	-	-	-	7	7
Ghost Walkers	-	-	-	4	6
Gifted, Marilyn Kaye	-	-	-	-	1
Gingersnaps	-	-	-	3	3
Girl With a Pearl Earring	-	-	-	4	4
Girl, Interruptes	-	-	-	4	5
Girl, Missing	-	-	-	10	10
Girlbomb	-	-	-	2	2
Giver	253	269	273	350	355
Giving Tree	-	-	-	2	2
Go Ask Alice	-	-	-	3	7
Goblin Woods	-	-	-	3	3
Goddess Summoning	-	-	-	1	1
Gods of Manhattan Series	-	-	-	3	3
Golden Compass	1	14	14	-	-
Gone	-	-	-	129	154
Gone With the Wind	-	-	-	587	592
Good Night Mr Tom	21	21	22	27	27
Good Omens	719	778	779	992	1.015
Goose Girl	-	-	-	17	16

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Goosebumps	194	211	216	271	272
Gordan Korman	6	9	10	29	28
Gormenghast	24	26	26	24	24
Gossip Girl	305	864	1048	6.963	6.618
Graceling	-	-	-	32	38
Grand Tour Series, Ben Bova	-	-	-	1	1
Graveyard Book	-	-	-	20	21
Gray Matter, Gary Braver	-	-	-	1	1
Great and Terrible Series	-	-	-	2	2
Great Divorce	-	-	-	3	3
Great Expectations	-	-	-	13	13
Great Gatsby	-	-	-	56	58
Great Tree of Avalon Trilogy	-	-	-	1	1
Greek Mythology	770	854	865	-	-
Green Angel	-	-	-	7	7
Green Mile	-	-	-	2	2
Green Rider	15	33	35	76	77
Gretchen Lowell Series	-	-	-	1	1
Grotesque, Natsuo Kirino	-	-	-	1	1
Guardians of Ga'Hooole	63	73	71	108	110
Guardians of Time	157	184	183	218	214
Guitar Girl	-	-	-	4	5
H. G. Wells	83	82	83	-	-
H.I.V.E	-	-	-	39	41
Half Moon Investergation	-	-	-	10	7
Hamish X Series	-	-	-	1	1
Handle With Care	-	-	-	6	8
Handmaid's Tale	-	-	-	6	6
Hannah Swenson Mysteries	-	-	-	1	2
Hardy Boys/Nancy Drew	655	736	758	1.042	1.047
Harriet the Spy Series	-	-	-	1	1
Harry Potter	332.373	351.966	355.812	451.515	455.753
Havemercy	-	-	-	26	27
Hazelwood Trilogy	-	-	-	-	1
Heart is a Lonely	9	10	11	21	20
Heart of a Pirate	2	2	2	-	-
Heart-Shaped Box	-	-	-	1	1
Heartland	130	145	146	181	185
Heather Wells Mysteries	-	-	-	3	1
Heir Apparent	-	-	-	6	6
Heir Series	-	-	-	34	35
Heist Society	-	-	-	19	25
Heralds of Valdemar	-	-	-	-	1
Hercule Poirot Series	-	-	-	1	3
Hermux Tantamoq	-	-	-	2	3
Hidden World	20	20	20	18	18
Highlander Series	-	-	-	1	1
His Dark Materials	695	786	797	981	985
Historian	-	-	-	1	2
Histories of Herodotus	-	-	-	6	6

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Hitchhiker's Guide to the Galaxy	463	481	486	557	561
Hobbit	-	-	-	27	30
Holes	827	846	845	948	955
Hollow, Jessica Verday	-	-	-	4	7
Hollows, Kim Harrison	-	-	-	4	4
Holly Black	105	142	144	-	-
Homer	171	173	175	187	187
Honor Harrington	-	-	-	3	3
Hoot	25	30	31	53	54
Host	-	-	-	736	756
House of Earth Trilogy	-	-	-	1	1
House of Night	-	-	-	791	840
How I Live Now	-	-	-	8	10
How I Paid for Collage	-	-	-	1	1
How to Be Popular, Meg Cabot	-	-	-	-	1
How to Survive a Robot Uprising	-	-	-	1	1
Hunchback of Notre Dame	83	127	137	277	277
Hunger Games	-	-	-	1.077	1.238
Hungry City Chronicles	-	-	-	1	1
Hush, Hush	-	-	-	60	72
I Am Legend	-	31	34	73	73
I Am Cheese	-	-	-	2	3
I Am the Messenger	-	-	-	5	5
I, Coriander	-	-	-	1	1
I, Robot	-	-	-	2	2
Icemark Chronicles	-	-	-	26	26
Icewind Dale	-	-	-	3	3
Idlewind, Nick Sagan	-	-	-	1	1
If I Stay	-	-	-	1	2
If You Could See Me Now	-	-	-	2	2
Iliad	-	-	-	6	6
Immortals After Dark Series	-	-	-	4	4
Immortal Series, Alyson Noel	-	-	-	34	37
Immortals, Tamora Pierce	-	-	-	262	273
Impulse, Ellen Hopkins	-	-	-	11	12
In The Forest of the Night	516	522	519	524	525
Incarceron Series	-	-	-	-	1
Incarnations of Immortality	14	15	15	15	15
Indigo Blue	-	-	-	6	6
Indigo, Alice Hoffman	-	-	-	1	1
Ingo	-	-	-	8	10
Inheritance Cycle	-	-	-	3.702	3.753
Ink Exchange	-	-	-	4	5
Inkheart	186	256	264	668	680
Insomnia	-	-	-	1	1
Internet Detectives	-	-	-	4	3
Into the Dark, Sarah Christine	-	-	-	1	1
Invisible Man	-	-	-	2	4
Isabel of the Whales	-	-	-	2	2
Island Boyz	-	-	-	1	1

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Isle of the Sword/Isle of the Fire	-	-	-	3	3
It	-	-	-	16	19
It Girl	-	-	-	30	31
It's a 50/50 Thing	-	-	-	2	2
James and the Giant Peach	-	-	-	14	14
Jane Austen	794	924	944	-	-
Jane Eyre	80	102	109	206	211
Jane of the Lantern Hill	-	-	-	6	9
Janet Evanovich	1.029	1.200	1.232	2.170	2.208
Jasper Fforde	2	3	3	8	8
Jedi Apprentice	298	300	302	441	452
Jedi Quest Series	-	-	-	11	11
Jeeves	-	-	-	46	46
Jessica's Guide to Dating on the Dark Side	-	-	-	15	16
Jewel Kingdom Series	-	-	-	3	3
Jhumpa Lahiri	-	-	-	2	2
Jinx, Meg Cabot	-	-	-	1	1
John Diea at the End	-	-	-	3	3
Johnny Tremain	19	21	22	25	25
Jonathan Strange & Mr. Norrell	-	-	-	15	15
Josepha Sherman	-	1	1	1	1
Judy Blume	23	23	23	23	23
Juliet Marillier	-	3	4	15	15
Jumper Series	-	-	-	4	7
Junie B. Jones Collection	-	-	-	9	9
Jurassic park	-	-	-	2	2
Just Listen	-	-	-	37	36
K-PAX	21	23	23	24	24
Kane Chronicles	-	-	-	-	12
Kate Constable	9	9	12	14	14
Kate Daniels Series	-	-	-	6	6
Kate Thompson	4	4	4	4	4
Katherine Kurtz	11	13	14	15	15
Kathy Tyers	8	9	9	9	9
Katie Chandler Series	-	-	-	3	3
Keeping the Moon	-	-	-	2	2
Keeping You a Secret	-	-	-	8	8
Kelley Armstrong	21	23	25	-	-
Keys to the Kingdom	51	56	57	108	109
Kiesha'ra	70	93	96	171	171
Kiki Strike Series	-	-	-	4	5
Killer Angels	-	-	-	1	1
King Rat, James Clavell	-	-	-	1	1
Kingdom Keeper	-	-	-	17	20
Kingkiller Chronicles	-	-	-	14	14
Kingmaker, Kingbreaker	-	-	-	3	3
King's Blade	10	10	10	13	13
Kissed by an Angel Series	-	-	-	21	24
Kite Runner	10	17	18	36	38
Kushiel's Legacy Series	-	-	-	15	18

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

L M Montgomery	371	397	403	-	-
L.J. Smith	1.211	1.227	1.231	-	-
La Sombre del Viento	-	-	-	5	5
Lady in the Tower, Marie.Louise Jensen	-	-	-	1	1
Lady Susan	-	-	-	1	1
Lamb	5	5	5	6	6
Land of Elyon	1	5	9	10	10
Last Apprentice Series	-	-	-	9	11
Last Chance	-	-	-	2	2
Last of the Really Great Wangdoodles	1	1	1	3	3
Last Rune	4	4	4	3	3
Last Song	-	-	-	22	31
Last Summer(of You and Me)	-	-	-	1	1
Last Unicorn	38	35	35	45	45
Last Vampire Series	-	-	-	2	2
Lauren Holbrook Series	-	-	-	1	1
Laurie R. King	51	50	51	67	67
Laws of Magic	3	3	3	3	3
Le Pacte des Marchombres	-	-	-	1	2
Le Rouge et le Noir/Red and the Black	-	-	-	1	1
Left Behind	106	114	115	148	134
Legendsong Saga	-	-	-	3	3
Les Miserables	1.533	1.568	1.582	1.835	1.855
Less than Zero, Bret Easton Ellis	-	-	-	1	1
Leven Thumbs	-	-	-	14	12
Leviathan Series	-	-	-	6	8
Life as We Knew It	-	-	-	14	15
Lincoln Rhymes Series	-	-	-	2	2
Lisey's Story	-	-	-	1	1
Little House on the Prairie(Little House Series)	113	122	127	144	145
Little Prince	-	-	-	2	4
Little White horse	-	-	-	17	22
Little Women	94	104	109	186	191
Lloyd Alexander	45	48	49	77	77
Lock and Key	-	-	-	8	9
Logan Family Series	-	-	-	2	3
Lolita, Vladimir Nabokov	-	-	-	1	1
Long Walk	-	-	-	8	8
Look for Me by Moonlight	-	-	-	2	2
Looking for Alaska, John Green	-	-	-	28	30
Looking for Alibrandi	-	-	-	1	1
Looking Glas Wars Trilogy	-	-	-	41	46
Lord of the Flies	551	582	598	813	828
Lord of the Rings	40.547	40.982	41.046	43.145	43.305
Lord of the Underworld Series	-	-	-	11	13
Loosing Christina Series	-	-	-	4	4
Lost Souls	-	-	-	11	12
Lost Symbols	-	-	-	2	2
Louis Lamour	11	11	13	16	16
Love At Stake Series	-	-	-	20	24

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Love Comes Softly Series	-	-	-	10	10
Love of the Last Tycoon	-	-	-	1	1
Love Ya, Baby	-	-	-	5	6
Lovely Bones	-	-	-	27	34
Lucky Star	-	-	-	4	4
Lucy Sullivan is Getting Married	-	-	-	1	1
Lurlene McDaniel	70	65	66	83	84
Luxe Series	-	-	-	25	27
Mack Bolan Series	-	-	-	1	1
Magebound Series	-	-	-	-	1
Maggie Shayne	3	3	3	4	4
Magic Flutes	-	-	-	1	1
Magic for Marigold	-	-	-	1	1
Magic of Ordinary Days	-	-	-	2	2
Magic Thief	-	-	-	2	2
Magic Tree House Series	-	-	-	1	3
Magicians, Lev Grossman	-	-	-	1	1
Major Crush	-	-	-	2	3
Making Friends	3	2	4	6	6
Man in the Black Suit: 4 Dark Tales	-	-	-	1	1
Man Who Loved Clowns	-	-	-	1	1
Maniac Magee	-	-	-	2	3
Mansfield Park	-	-	-	24	25
Mara, Daughter of the Nile	7	11	12	15	15
Margaret Peterson Haddix	24	26	28	34	34
Marion Zimmer Bradley	99	102	102	117	117
Marley and Me	-	-	-	14	14
Marlowe Series	-	-	-	-	1
Mars Trilogy	2	2	2	3	3
Mary Higgins Clark	10	10	10	10	10
Masters of Time Series	-	-	-	3	4
Mathilda	-	-	-	11	12
Matthew Reilly	14	16	17	23	25
Max Remy	-	-	-	-	2
Maximum Ride	2.084	2.953	3.117	9.699	10.093
May Bird	-	-	-	1	1
Maze Runner Trilogy	-	-	-	2	6
Mediator	1.407	1.492	1.498	1.744	1.747
Meagan Meade's Guide to McGovan Boys	-	-	-	28	28
Mel Beeby Agent Angel	-	-	-	3	3
Melanie Rawn	13	14	14	16	16
Melting Stones	-	-	-	1	1
Memoirs of a Geisha	46	51	51	75	78
Memoirs of a Teenage Amnesiac	-	-	-	1	1
Memorias de Idhún	-	-	-	39	40
Mercedes Lackey	920	930	929	1.011	1.014
Mercy Thompson Series	-	-	-	56	59
Messenger	-	-	-	1	1
Metallic Nights	-	-	-	-	1
Metamorphoses	-	-	-	5	5

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Michael Chricton	51	52	52	55	55
Midnight Breed Series	-	-	-	7	7
Midnight Loui	-	-	-	1	1
Midnighters	37	56	61	123	127
Miles Vorkosigan	36	39	40	77	77
Misc. Books	3.727	4.236	4.335	-	-
Miracles	-	-	-	10	10
Misery	-	-	-	11	12
Mistborn Trilogy	-	-	-	1	1
Mistmantle Chronicles	-	-	-	3	3
Moby Dick	-	-	-	2	3
Modern Faerie Tales	-	-	-	222	220
Mondays Are Red	-	-	-	1	1
Monster Blood Tadoo Series	-	-	-	1	2
Monster Hunter Series, Larry Correia	-	-	-	2	3
Moreauseries, S. Andrew Swann	-	-	-	-	1
Morganville Vampires	-	-	-	169	183
Mortal Engines Quatet	-	-	-	2	3
Mortal Instruments	-	-	-	1.590	1.765
Mother Daughter Book Club	-	-	-	6	6
My Sister the Vampire	-	-	-	1	1
My Sisters Keeper, Jodi Picoult	-	-	-	59	60
My Sweet Audrina	-	-	-	-	1
Mysterious Benedict Society Series	-	-	-	11	13
Myth Adventures	-	-	-	8	9
Named Series, Clara Bell	-	-	-	1	1
Need	-	-	-	8	8
Needfull Things	-	-	-	1	1
Neil Gaiman	33	40	42	-	-
NERDS, Michael Bickley	-	-	-	6	8
Nesthäkchen	-	-	-	5	5
Neverending Story	14	15	15	29	30
Nowhere	54	56	58	71	74
New Jedi Order	340	374	379	457	467
Night Angel Trilogy	-	-	-	7	7
Night at the Museum	-	-	-	10	8
Night Huntress Series	-	-	-	18	20
Night at the Solstice/Heart of Valor	-	-	-	1	1
Night Shift	-	-	-	1	1
Night Watch	-	-	-	6	8
Night World Series	-	-	-	704	766
Nightmare Room	15	16	16	16	18
Nightmares and Dreamscapes	-	-	-	7	7
Nightrunner Series	-	-	-	4	4
Nineteen Minutes	-	-	-	4	5
No Exit and Three other Plays/Huis Clos	-	-	-	1	1
Noble Warriors Trilogy	-	-	-	1	1
North and South	-	-	-	65	67
Northanger Abbey	-	-	-	17	17
Noughts and Crosses	14	18	21	117	120

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Novels of the Other	-	-	-	4	5
Now You See It...	-	-	-	4	4
Number the Stars	-	-	-	7	7
O'Malley series	12	15	15	18	18
Obernewtyn	37	37	38	74	77
Odd Thomas Series	-	-	-	-	1
Odyssey	77	87	90	118	121
Of Mice and Men	-	23	24	79	80
Oh My Goth	-	-	-	2	2
Old Kingdom Trilogy	-	-	-	467	471
Old Magic	-	-	-	4	4
On Writing	-	-	-	24	25
Once Upon A Marygold	-	-	-	4	4
One Chance	-	-	-	6	6
One Flew Over the Cuckoo's Nest	-	-	-	6	5
Orcs	-	-	-	1	1
Orson Scott Card	236	238	237	259	260
Oryx and Crake	-	-	-	4	4
Os Sete	-	-	-	20	23
Other Side of the Story	-	-	-	2	2
Otherworld Series	-	-	-	1	1
Otherworldlies	-	-	-	1	1
Outlanders	3	3	3	4	4
Outsiders	3.390	3.631	3.666	4.986	5.064
Oz Series	-	-	-	33	34
Pace	-	-	-	1	14
Pact	7	9	9	15	2
Paper Towns	-	-	-	5	5
Parrish Plessis Series	-	-	-	2	2
Pat of Silver Brush Series	-	-	-	1	1
Peaches Series	-	-	-	1	1
Peeps	-	-	-	11	10
Pellinor	-	-	-	188	191
Pendergast Series	-	-	-	5	12
Pendragon	170	210	216	309	312
Percy Jackson and the Olympians	237	437	509	5.612	6.214
Pect Chemistry	-	-	-	12	13
Perks of Being a Wallflower	-	-	-	6	6
Persuasion	-	-	-	66	66
Pet Sematary	-	-	-	3	3
Petaybee Series	-	-	-	2	1
Peter Pan	1.622	1.706	1.721	2.046	2.057
Peter Wimsey	6	6	6	18	20
Phantom of the Opera	8.253	8.501	8.542	9.298	9.309
Phantom Stallion	236	228	236	401	408
Phantom Stallion: White Horse Island	-	-	-	5	5
Picture of Dorian Gray	-	-	-	45	48
Piers Anthony	2	1	1	1	1
Pilo Family Circus	-	-	-	1	1
Pirates of the Caribbean: Jack Sparrow	-	-	-	66	67

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Point Horror Series	-	-	-	3	3
Poison	-	4	4	16	16
Poison Ink	-	-	-	1	1
Pollywood	-	-	-	1	1
Pony Club Secrets	-	-	-	3	3
Poppy Z Brite	56	56	56	65	65
Power of Five Series	-	-	-	47	49
Pretty Little Liars Series	-	-	-	24	27
Pretty Things, Sarra Manning	-	-	-	2	2
Pride and Prejudice	-	-	-	1.264	1.301
Prime of Miss Jean Brodie	-	-	-	16	16
Princess Academy	-	-	-	6	6
Princess and the Goblin	9	9	9	22	22
Princess Diaries	730	725	731	788	789
Princess Series, Diane Cook	-	-	-	1	1
Private	-	-	-	182	181
Private Peaceful	-	-	-	6	8
Privilege Series	-	-	-	2	2
Problem of Pain	-	-	-	1	1
Prom Night From Hell	-	-	-	4	4
Protector of the Small Quartet	-	-	-	721	755
PS, I Love You	-	-	-	16	19
Quen's Thief Series	-	-	-	29	31
Quigleys	-	-	-	1	1
Rachel Morgan	10	29	32	193	210
Rachel Porters Mysteries	-	-	-	1	1
Rachel Rileys Series	-	-	-	1	1
Rainbow Boys	-	-	-	9	8
Ranger's Apprentice	-	-	-	235	254
Ransom My Heart	-	-	-	3	3
Rapunzel, Rapunzel, Let Down Your Hair	-	-	-	4	5
Ravenloft	10	10	10	13	13
Real Vampire Series, Gerry Bartlett	-	-	-	2	1
Red Cardigan/Nine Letters Long	-	-	-	1	1
Red Dragon	-	-	-	3	4
Redemption of Althalus	-	-	-	1	2
Redwall	1.447	1.534	1.944	1.740	1.750
Regeneration	5	6	6	6	6
Remember Me	-	-	-	1	1
Remembrance, Theresa Breslin	-	-	-	1	1
Remnants	44	44	44	46	46
Replica	34	33	33	32	32
Reykjavik Murder Mysteries	-	-	-	-	1
Rhapsody Trilogy	39	39	39	41	41
Riddles of Epsilon	-	-	-	2	2
Riley Jenson Guardian series	-	-	-	4	5
Rising, Brian Keene	-	-	-	2	2
Road	-	-	-	4	4
Robert Asperin	10	10	11	16	16
Robert Heinlein	9	10	10	12	23
Robin Hood	249	257	261	282	280

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Rockett's World	3	1	1	1	1
Romance Mysteries	-	-	-	11	11
Romance of the 3 Kingdoms	61	62	61	69	69
Romeo and Juliet	-	-	-	28	45
Roswell High	5	6	5	5	5
Ruby Oliver Series	-	-	-	1	1
Rules, Cynthia Lord	-	-	-	-	2
Rumble Fish	-	-	-	3	3
Runelords	5	8	8	9	9
S.A. Payne	1	1	1	1	1
Saddle Club	28	46	45	61	64
Saga of Seven Suns	1	1	1	3	3
Salem's Lot	-	-	-	6	6
Sammy Keyes	53	54	55	145	154
Saving Francesca	-	-	-	-	1
Sarah Dessen	56	70	76	-	-
Scandal of the Season	-	-	-	3	3
Scarlet Pimpernel	97	106	106	173	177
Scarlett	-	-	-	6	6
School For Dangerous Girls	-	-	-	2	2
School of Night	-	-	-	3	3
Schooled, Gordon Korman	-	-	-	3	4
Screwtape Letters	-	-	-	4	4
Scusa Ma Ti Chiamo Amore	-	-	-	7	8
Secret Between Us	-	-	-	1	1
Secret Circle Series	-	-	-	1.028	1.009
Secret Country	5	6	6	7	7
Secret Garden	104	109	111	144	146
Secret Life of Bees	-	-	-	2	3
Secret Society Girls Series	-	-	-	3	3
Secrets of My Hollywood Life	-	-	-	2	3
Secrets of the Immortal Nicholas Flamel	-	-	-	22	22
Secret Series	-	-	-	7	7
Seekers Series	-	-	-	11	11
Seers of the Light	-	-	-	1	1
Sense and Sensibility	-	-	-	89	88
Septimus Heap	-	-	-	76	78
Series of Unfortunate Events	1.252	1.285	1.282	1.435	1.435
Sétimo	-	-	-	2	2
Seven Deadly Sins	-	-	-	6	6
Seven Realms Series	-	-	-	-	1
Seventh Tower	38	41	41	39	39
Shade's Children	-	-	-	4	5
Shadow Children Series	-	-	-	10	11
Shadow of the Wind	-	-	-	5	5
Shamleau	-	-	-	1	3
Shakespeare	1.030	1.091	1.112	-	1
Shapeshifter, Ali Sparkes	-	-	-	18	17
Sharpe Series	-	-	-	13	14
Sherlock Holmes	770	953	978	2.101	2.188

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Sherwood Smith	188	193	192	211	211
Shifters Series	-	-	-	2	2
Shinning	-	-	-	5	7
Shiver, Maggie Stiefvater	-	-	-	38	42
Shogun	1	2	2	3	3
Shopaholic Series	-	-	-	10	13
Shrimp	1	1	1	3	3
Shutter Island	-	-	-	9	8
Sight	-	-	-	38	37
Silmarillion	2.165	2.228	2.242	2.574	2.595
Silver Brumby Series	-	-	-	2	2
Silver Kiss	28	34	34	42	43
Silverwing	49	56	57	133	145
Single Romance Novels	-	-	-	3	3
Sisterhood of the Traveling Pants	232	249	249	282	281
Sisters Grimm	-	-	-	576	631
Six of Hearts Series	-	-	-	1	1
Skeleton Creek	-	-	-	3	3
Skinned Trilogy	-	-	-	7	7
Skulduggery Pleasant Series	-	-	-	322	365
Skybreaker	-	7	7	24	25
Slaughterhouse-Five	-	-	-	2	2
Slayer-Series	-	-	-	1	3
Sleepy Hollow	189	199	200	260	267
Smoke Trilogy	-	-	-	7	7
Snow-Walker	-	-	-	6	6
Someone Like You	-	-	-	108	107
Song of Roland	-	-	-	2	2
Song of the Lioness	-	-	-	8.112	8.095
Sons of the Dark	6	7	7	8	8
Southern Vampire Myseries	-	-	-	1.560	1.695
Space Trilogy	-	-	-	2	4
Speak	-	-	-	63	64
Spiderwick Chronicles	-	-	-	26	26
Sookie Stackhouse	4	5	5	-	-
Spooksville	23	25	25	24	23
Spy High	-	-	-	4	5
St. Winifred's Or the World of School	-	-	-	2	2
Stand	-	-	-	7	7
Star Trek: New Frontier	26	28	28	27	27
Stardust	-	-	-	22	22
Stargirl	28	35	34	59	61
Star Shield	18	18	18	18	18
Stella Etc.	-	-	-	3	3
Stepford Wives	2	2	2	1	1
Stephen King	439	457	459	-	-
Storm Thief	-	-	-	2	2
Story Girl	-	-	-	10	12
Strange Angels, Lili St. Crow	-	-	-	14	15
Stravaganza	34	39	38	78	79

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Strongbow Saga	-	-	-	1	1
Study Series	-	-	-	32	38
Suger Rush, Julie Burchill	-	-	-	1	1
Suite Scarlett	-	-	-	2	2
Summer at Castle Auburn	-	-	-	1	1
Summer Boys Series	-	-	-	1	1
Summer I Turned Pretty	-	-	-	2	2
Summer of My German Soldier	-	-	-	12	12
Sun Sword Series	-	-	-	1	1
SundayeGirl	-	-	-	-	1
Supernaturalist	-	-	-	15	14
Surviving the Applewhites	-	-	-	5	5
Swallows and Amazons Series	-	-	-	2	2
Sweep	315	325	327	352	351
Sweet Valley High/Twins	153	158	161	167	167
Sweethearts	-	-	-	3	3
Symphony of the Ages	1	1	1	4	4
T*Witches	23	23	23	31	32
Tad Williams	10	11	11	14	14
Taffy Sinclair	-	-	-	1	1
Tales of Despereaux	-	-	-	1	1
Tale of Genji (kinesiske tegn)	-	-	-	4	4
Talent Series	-	-	-	9	9
Tales of Rowan Hood	-	-	-	8	8
Tales of the Frog Princess	-	-	-	1	6
Tales of the Otori	-	-	-	5	6
Talisman	-	-	-	3	3
Talisman of Set	-	-	-	1	1
Tamir Trilogy	-	-	-	2	1
Tangerine	-	-	-	6	7
Tamora Pierce	7.555	7.846	7.896	-	-
Tanith Lee	7	8	8	10	10
Tears of Artemon	-	-	-	3	3
Teen Idol	16	22	25	37	39
Temeraire	-	-	-	49	47
Tender is the Night	-	-	-	68	68
Tennis Shoes	4	5	5	4	5
Terry Brooks	98	105	105	118	121
Tess of the D'Urbervilles	-	-	-	7	7
Tex	-	-	-	2	2
That Summer	-	-	-	4	4
That Was Then, This is Now	-	-	-	11	17
The Little Dancer	-	-	-	1	2
The Testament	-	-	-	1	1
The Tomorrow Series	-	-	-	16	17
Thief Lord	143	161	163	224	229
Things Not Seen	-	-	-	1	1
Thinner	-	-	-	2	2
Thirteen Reasons Why	-	-	-	20	24
Thirteenth Tale	-	-	-	2	2

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

The Charming Man	-	-	-	3	4
This Lullaby	-	-	-	37	38
This Side of Paradise	-	-	-	1	1
Thoroughbread	-	-	-	74	76
Till We Have Faces: A Story Retold	-	-	-	2	2
Time Machine	-	-	-	79	78
Time Master Trilogy	-	-	-	1	1
Time Traveler's Wife	-	-	-	42	44
Time Travelers Quartet	-	-	-	4	4
Timeless Series, Laura Kreitzer	-	-	-	1	1
Titanic	-	-	-	1	2
To Kill a Mockingbird	211	228	235	324	331
To Nick From Jan	-	-	-	1	1
Tom Clancy	73	72	73	85	86
Tom Stoppard	9	9	9	20	20
Tomcat in Love	-	-	-	1	1
Traveler	4	4	4	8	8
Treasure Island	31	33	34	42	42
Trickster Series	-	-	-	45	47
Trixie Belden	-	-	-	52	58
Troubleshooters	-	-	-	1	2
Troy, Adèle Geras	-	-	-	2	2
Truancy Series	-	-	-	1	1
Truth About Forever	6	6	7	44	44
Truth Series, Dawn Cook	-	-	-	1	1
Tuck Everlasting	173	176	182	218	220
Tudor Series	-	-	-	28	31
Twelve House Series	-	-	-	2	2
Twilight	10.895	19.049	21.609	141.573	145.812
Twisted, Laurie Halse Anderson	-	-	-	1	1
Uglies	-	-	-	192	201
Under the Dome	-	-	-	2	3
Underland Chronicles	66	170	181	335	341
Unfinished Angel	-	-	-	1	1
Unicorn Chronicles	16	19	19	24	24
Unicorns of Balinor	48	46	45	51	51
Unwind	-	-	-	26	28
V.C. Andrews	264	277	281	-	-
Vampirates Series	-	-	-	98	101
Vampire Academy	-	-	-	1.714	1.853
Vampire Beach Series	-	-	-	1	2
Vampire Diaries	-	-	-	525	605
Vampire High	-	-	-	1	1
Vampire Kisses	-	-	-	221	233
Vampire Plagues	20	21	21	22	23
Vampires	585	937	1.034	2.648	2.744
Vamps, Nancy A. Collins	-	-	-	4	4
Vanishing Acts, Jodi Picoult	-	-	-	-	1
Vanity Fair	-	-	-	5	5
Väudfz Tetralogia	-	-	-	1	1

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Veritas Project	-	-	-	2	2
Vicky Angel	-	-	-	4	4
Wake Series	-	-	-	17	18
Waking Up Screaming: Haunting Tales of Terror	-	-	-	2	2
War of the Worlds	-	-	-	17	18
Warriors	3.097	3.643	3.752	7.468	7.682
Watch Series	-	-	-	1	1
Watership Down	105	108	109	141	146
Wayfarer Redemption Series	-	-	-	2	2
Weedflower	-	-	-	1	1
Weetzie Bat	-	-	-	2	13
Weird Planet Series	-	-	-	-	1
Welkin Weasels	-	-	-	1	1
Wellenläufer Trilogie	-	-	-	-	1
Wereling, Stephen Cole	-	-	-	4	4
Westing Game	-	-	-	4	4
Westmark	27	27	27	27	27
Whale Talk	-	-	-	2	3
What I Saw and How I Lied	-	-	-	3	3
What My Mother Doesn't Know	-	-	-	3	3
Wheel of Time	868	886	893	1.011	1.014
When It Happens	-	-	-	5	4
Where the Red Fern Grows	-	-	-	1	1
Wherever Nina Lies	-	-	-	2	4
White Darkness	-	-	-	4	4
White Oleander	-	-	-	2	2
Wicked	36	62	67	177	185
Wicked Love	-	-	-	124	135
Wild Numbers	-	-	-	1	1
Wildflowers Series	-	-	-	2	2
Will of the Empress	-	-	-	29	31
William Gibson	20	20	20	21	21
Willow, Julia Hoban	-	-	-	2	2
Wind of Fire	24	25	25	34	34
Wings, Aprilynne Pike	-	-	-	15	17
Winnie-the-Pooh	-	-	-	26	28
Wintergirls	-	-	-	12	12
Witch and Wizard	-	-	-	-	5
Witch Child	-	-	-	2	2
Witch Dream	-	-	-	4	4
Witch Hunt Series, Lisa Childs	-	-	-	1	1
Witch of Blackbird Pond	25	24	24	30	30
Witcher/Wiedźmin, Andrzej Sapkowski	-	-	-	4	5
Wives and Daughters	-	-	-	1	-
Wizard of Earth Sea	7	7	7	7	7
Wolf Chronicles	-	-	-	8	8
Wolf Moon	15	23	24	30	30
Wolf Pack Series, Edo Van Belkom	-	-	-	1	1
Wolf Rider	-	-	-	2	2
Wolfgang Borchert	2	2	2	2	2

Speciale
Trine Laustsen

d. 1/7-2010

Danmarks Biblioteksskole
Aalborg

Wolfe Chronicles	-	-	-	1	2
Woman in White	13	19	20	20	20
Women of the Otherworld	4	7	7	93	96
Wonderful Wizard of Oz	-	-	-	9	10
Wondrous Strange	-	-	-	4	4
World War Z	-	-	-	41	43
World Without End, Ken Follett	-	-	-	2	2
Worldwar Series	-	-	-	7	8
Wraeththu Chronicles	-	-	-	3	3
Wringer	-	-	-	1	-
Wuthering Heights	33	35	36	74	74
Xanth	45	46	46	47	47
Y2K-9	8	8	8	9	9
Year of the Secret Assignments	-	-	-	1	1
Year of the Gypsies Game	-	-	-	5	5
Year They Burned the Books	-	-	-	4	4
Yearling	-	-	-	1	1
You Don't Know Me	-	-	-	12	15
Young Bond Series	-	-	-	5	5
Young Jedi Knights	163	166	164	176	175
Young Wizards	355	377	383	471	474
Young, Loaded and Fabulous	-	-	-	1	1
Ysabel	-	-	-	3	3
Zaregoto Series(kinesisk titel)	-	-	-	2	2
Zombie Survival Guide	-	-	-	35	39
Zombie Blondes	-	-	-	2	3
	473.767	510.895	519.608	803.645	816.164

16.3 Bilag 3: Oversigt over danske beta readers

Beta reader	Start	Fan fiction	Sprog	Kanon
AtrumMaximus	14-03-10	2	Engelsk	Harry Potter(bog) Naruto(anime)
Groundswell	02-04-08	20	Engelsk	Harry Potter(bog) Twilight(bog)
Liberty-phoenix	06-08-05	4	Engelsk	Harry Potter(bog) Docter Who(tv) Torchwood(tv)
Lilleangel	13-01-08	2	Engelsk	1-800-Where-R-You(bog) 10 Things I Hate About You(film) 10th Kingdom(tv) A Knight's Tale(film) A.I.(film) All American Girl(bog) Beauty and the Beast(film) Brokeback Mountain(film) Charlie and the Chocolate Factory(bog) Chicago!(film) Day After Tomorrow(film) Dear Frankie(film) Discworld(bog) Ella Enchanted(bog) Fairy Tales(bog) Good Night Mr Tom(bog) Greek Mythology(misc) Harry Potter(bog) High School Musical(film) Inkheart(bog) Jane Eyre(bog) Keys to the Kingdom(bog) Labyrinth(film) Les Miserables(bog) Lion King(film) Little Mermaid(film) Lord of the Flies(bog) Misc. Plays/Musicals(misc) Moulin Rouge(film) Old Kingdom Trilogy(bog) Outsiders(bog) Pan's Labyrinth(film) Phantom of the Opera(bog) Poseidon(film) Prince of Egypt(film) Road to Eldorado(film) Titanic(film)

				Twilight(bog) Wuthering Heights(bog)
Louisesidse	09-01-10	1	Engelsk	Alle bøger Alle Misc Alle film Alle Teater/Musicals Alle TV Shows
LolaCherryColaG irl	23-09-06	51	Engelsk(50) Dansk(1)	Almost Famous(film) Gilmore Girls(tv) Gossip Girl(bog) Harry Potter(bog) Lost(tv) Misc. Movies(misc) Pirates of the Caribbean(film) Twilight (bog)⁸⁵
Maja3322	01-08-09	11	Engelsk	Harry Potter(bog) Song of the Lioness(bog) Twilight(bog)
McMoOniE	19-04-09	1	Engelsk	Harry Potter(bog)
Moonshae	26-05-05	4	Engelsk(3) Tysk(1)	Bleach(anime) Final Fantasy VII(spil) Harry Potter(bog) Kingdom Hearts(spil) Naruto(anime) Samurai Deeper Kyo(anime) ⁸⁶
N.K Olesen	27-02-10	1	Engelsk	Alle bøger
Nooboo	15-04-09	6	Engelsk	Dragon Ball Z(anime) Harry Potter(bog) X-Men(tegneserier)
Plesner83	20-09-04	1	Engelsk	Harry Potter(bog)
Spock-of-the- fridge	05-06-09	5	Engelsk	Alle Anime/Manga Alle Bøger Alle film Alle TV Shows
Vilstrup	05-05-07	4	Engelsk	Alf(tv) Aliens/Predator(film) Artemis Fowl(bog) Back to the Future(film) Battlefield(spil) Blade(film) Dog Soldiers(film) F.E.A.R.(spil)

85 Ydermere har denne beta reader skrevet historier om Green Street Hooligans og Mean Girls.

86 Beta readeren har også skrevet indenfor Lord of the Rings

				<p>Harry Potter(bog) Homeworld(spil) Knight Rider(tv) Land Before Time(film) Lord of the Rings(bog) Men In Black(film) NCIS(tv) Rome(tv) Rush Hour(film) Shanghai Noon/Night(film) Spaceballs(film) Star Wars(film) Star Wars(spil) Stargate: SG-1(tv) Starship Troopers(film)</p>
xAppleDownx	25-01-06	12	Engelsk	<p>Bones(tv) Friends(tv) Gilmore Girls(tv) Grey's Anatomy(tv) Harry Potter(bog) High School Musical(film) Lord of the Rings(bog) McLeods Daughters(tv) Men in Trees(tv) Sex and the City(tv) Tomb Raider(spil) Twin Peaks(tv)⁸⁷</p>

87 Beta readeren har også skrevet fan fiction indenfor Twilight