



“Thanks for leaving kudos”

**Digitala strukturers roll i skapandet av sociala praktiker och
gemenskap online. En kvalitativ fallstudie av plattformen
Archive Of Our Own**

Författad vid Institutionen för Kommunikation och Medier

Lunds Universitet, MKVK04, HT19

Av: Elina Cederfeldt Vahlne & Axel Klasson

Handledare: Fredrik Miegel

Examinator: Fredrik Schoug

Sammanfattning

Denna uppsats undersöker gemenskapens uttryck och möjligheter i ett allt mer digitaliserat landskap. I takt med att allt fler relationer och kommunikationer förflyttas till den digitala sfären väcks frågor om vilka förutsättningar det sociala sammanhanget har där. Studien analyserar digitala funktioner och strukturers villkor och förutsättningar för sociala praktiker. Uppsatsen utgörs av en fallstudie av hemsidan Archive Of Our Own. Denna fanfiction-hemsida är skapad av och för en fancommunity. Genom en kvalitativ innehållsanalys utreds och tolkas hemsidans struktur och funktioner och hur dessa kan förstås som främjande av communityns gemenskap och samhörighet. Uppsatsen använder sig Asplunds tolkning av Tönnies begreppspär *Gemeinschaft* och *Gesellschaft* och Jenkins, boyds och Itos tankar om deltagarkultur som sitt teoretiska ramverk. Genom att undersöka funktionerna i relation till detta ramverk påvisar denna studie hur Gemeinschaft-präglad interaktion främjas genom digital struktur och förutsättningarna för detta.

Nyckelord: Gemenskap; Archive Of Our Own; Gemeinschaft; Gesellschaft; digitalisering; Community

Innehållsförteckning

Det sociala digitala utrymmet	1
Syfte och frågeställningar	3
Forskningsfältet	5
Tillvägagångssätt och verktyg	7
Archive Of Our Own and Organization for Transformative Works.....	
Fallstudie och kvalitativ innehållsanalys.....	
Urval och tillvägagångssätt.....	
Teoretisk redogörelse för gemenskap och deltagande	10
Gemeinschaft och Gesellschaft.....	
Fankultur och deltagarkultur.....	
Archive Of Our Owns struktur och funktioner	15
Respons: kudos och kommentarer.....	
Sökning och sortering.....	
Collections, challenges och gifts.....	
Värderingar och ideal i gemenskapens arkiv	30
Tillgänglighet och öppenhet.....	
Anonymitet och offentlighet.....	
En digital Gemeinschafts-verktygslåda?	35
Referenser	38

Det sociala, digitala utrymmet

Varje dag deltar miljontals människor i någon form av socialt deltagande online. Man kanske skriver i en Twitter-tråd, lägger upp gamla bilder i en Facebookgrupp eller spelar ett datorspel tillsammans med andra på Steam. Att mötas digitalt har blivit en naturlig del av vårt samhälle. Både det sätt vi kommunicerar med andra, och den underhållning man konsumerar och producerar har på många sätt etablerat sig i den digitala sfären. Människor postar foton på Instagram, driver bloggar, tittar på YouTube-videor och skriver och läser fanfiction. Ens interaktioner, kommunikationer och deltagande är i stor utsträckning mer beroende av en internetuppkoppling än tid och rum. Den digitala utvecklingen har helt enkelt inneburit att sociala och kommunikativa sfärer utvidgats och förändrats.

Denna utveckling präglar idag majoriteten av människors vardag och har därför blivit en omdiskuterad fråga inom medie- och kommunikationsvetenskapen men även inom andra områden med inriktning på mänsklig interaktion. Sherry Turkle lyfter frågan i sin bok *Tillbaka till samtalet* där hon kritiserar delar av den nya utvecklingen. Hon hävdar att kommunikation över internet har en negativ inverkan på människors förmåga att förmedla känslor (Turkle 2017:441). Detta skulle i sin tur påverka hur människor mår och behandlar varandra. Hon menar att den samhörighet och närhet man kan känna till andra blir lidande och försvagas genom digital interaktion. Den mänskliga aspekten försvinner till förmån för den formalisering och systematisering som det digitala innebär.

Denna typ av kritik är inte unik, utan kan placeras in i en tradition som länge funnits inom samhällsvetenskapen. Avförmänskligande och försakligande av relationer och levnadssätt, ofta i samband med teknisk utveckling, har studerats kontinuerligt under moderniteten. Diskussionen återfinns i Webers tankar om byråkratiseringens inverkan på sociala relationer (Habermas 1984:144) och Marx (1963:177) koncept om alienation. Kritik mot att system koloniserar människors relationer lyfts av Habermas i *The Theory of Communicative Action Vol. 2* (1987). Han menar att social integration trängs undan till förmån för systematiska processer, och att vardagslivspraktiker tvingas anpassa sig efter det mekaniska och instrumentella (1987:196,325). Bauman belyser modernitetens relation till avhumanisering (*Modernity and the Holocaust* 2000). Problematiken gällande systematisering och försakligande av samhälle och relationer

återkommer alltså gång på gång och kan sammanfattas i Ferdinand Tönnies begreppspär *Gemeinschaft* och *Gesellschaft*. Begreppen myntades i slutet på 1800-talet och är en dimension genom vilken man kan förstå mänskliga relationer och samhällen. *Gemeinschaft* innebär det naturliga, familjära och förtroliga som uppstår organiskt medan *Gesellschaft* är det strukturerade, mekaniska och konstruerade (Asplund 1991:67ff). Termerna översätts på engelska till *community* och *society*, vilket kan klargöra hur begreppen kan förstås. Både *Gemeinschaft* och *Gesellschaft* kan ses som nödvändiga aspekter av samhälle och relationer. *Gemeinschaft* är dock en elementär del av det som gör oss till människor och tillåter för samhörighet, vilket lyfts fram som ett ideal. Det är i relationer präglade av *Gemeinschaft* människor känner tillhörighet och gemenskap. Den återkommande diskussionen inom samhällsvetenskapen belyser problematiken i hur *Gesellschaft* tar sig in i levnadssätt och samhälle, och hur *Gemeinschaft* undanträngs och förminsas. *Gemeinschaft* är ett ideal – ett ideal som hotas och påverkas av samhällsförändringar.

Digitalisering är en del av en pågående samhällsförändring som har stor inverkan på våra vardagliga praktiker. Turkles kritik är en reaktion på detta, och kan översättas till Tönnies begreppspär; den kan förstås som att digitalisering av kommunikation, interaktion och relationer innebär att *Gesellschaft* växer på *Gemeinschafts* bekostnad. Men är det verkligen så enkelt? Finns det endast ett sätt att förstå *Gemeinschaft*, och är internet ett hot mot den? Turkle är en av de största kritikerna till teknikutvecklingen i relation till socialitet, men det finns även forskare som tar en mer positiv ställning. Henry Jenkins, Mizuko Ito och danah boyd diskuterar frågan i boken *Participatory Culture in a Networked Era* (2016). Där framställs internet och digitalitet som ett verktyg för främjandet av deltagande, och utifrån detta även gemenskap. En liknande syn presenterar även David Gauntlett i boken *Making is Connecting* (2018) som förklarar att processen att skapa och dela saker digitalt blir ett sätt att binda människor samman. Det råder alltså delade meningar om vad digitalitet kan innebära för det sociala sammanhanget och människors förmåga att känna gemenskap och tillhörighet. I samband med detta väcks frågan om hur olika plattformar och hemsidor tillåter för olika praktiker och påverkar användares upplevelse gällande just dessa aspekter.

Turkle (2017:267) påpekar själv att skärmar och digitalitet är en del av vår verklighet och vardag. Hon förtydligar att det inte går att göra sig fri från dem, utan lägger vikten vid hur

användningen ser ut (Turkle 2017:267). Detta understryker vikten i att undersöka och förstå digitalitetens roll i det sociala sammanhanget. På vilka sätt tillåts människor att mötas online, och hur möjliggörs tillfredsställandet av gemenskapsbehovet? Med utgångspunkt i tanken att struktur och design kan förutsätta och främja människors möjligheter att känna gemenskap och samhörighet kommer denna uppsats att undersöka hur en hemsida arbetar för att främja Gemeinschaft digitalt mellan användarna. Målet är att få en förståelse för gemenskapens förutsättningar i det digitala samhället, och att bilda en uppfattning om de digitala strukturernas roll i vårt samhälle och i våra relationer. Användare och interaktioner är tämligen välstuderade områden, men det saknas insikt i formella strukturer och deras betydelse - speciellt i frågor kring mänskliga relationer. Hur påverkar och förutsätter digitala system och strukturer villkoren och möjligheterna för ens sociala praktiker?

För att undersöka detta vänder vi oss till hemsidan Archive of Our Own (förkortat AO3). Denna plattform beskriver sig själv som ett arkiv för fanproducerat skapande och är ett digitalt utrymme i vilket användare kan publicera och läsa fanfiction. Det är alltså ett digitalt utrymme där en community kan mötas och dela med sig av egenproducerat innehåll. Den är skapad av och för fans, och drivs ideellt utan vinstintresse. Fandom och fankultur är av Jenkins (2012:277ff) etablerat som en social community där bidragande kollektivet och gemenskapsanda står i centrum. Detta kan förstås som att fankulturen värdesätter och främjar Gemeinschafts-präglade relationer. Då AO3 är skapad inom communityn blir den även ett uttryck för denna community och dess värderingar. Vidare har fankultur på många sätt dragit nytta av internet och digitalisering genom expansion, nya sätt att mötas och dela den kulturella produktionen. Frågan om Gemeinschaft i relation till digitalitet kan därmed belysas genom en undersökning av denna hemsida. De funktioner och strukturer som undersöks ger ny insikt om förutsättningar för sociala sammanhang och dess uttryck. Uppsatsen belyser villkor och möjligheter för sociala praktiker och gemenskap i det digitaliserade samhället.

Studiens syfte

Denna uppsats har som syfte att skapa förståelse för hur digitala strukturer kan påverka och skapa förutsättningar för sociala praktiker och gemenskap. Med fokus på hemsidans struktur, utformning och grunder ämnar studien att skapa förståelse för hur plattformen tillåter för

interaktion och deltagande. Rent konkret innebär detta att studien undersöker hur en hemsida arbetar för att främja Gemeinschaft, gemenskap och tillhörighet mellan användarna. Detta kommer att göras genom frågeställningarna:

- Hur kan Archive of Our Own:s uppbyggnad som plattform gällande funktion och interaktion förstås?
- På vilka sätt främjar hemsidan Archive Of Our Own gemenskap och deltagande?

Forskningsfältet

Gemenskap, framför allt i fancommunities, både i och utanför den digitala sfären, är i sig inget utforskat område. Det finns många studier som undersöker människors relationer online. Det går dock att konstatera att dessa studier tenderar att fokusera på användarna och interaktionerna mellan dem. Det saknas insikt om de formella strukturerna och dess inverkan, speciellt i relation till fankultur. Mycket forskning om fans och fankultur grundar sig i Henry Jenkins teorier om deltagarkultur och kollektiv intelligens. Hans verk *Textual Poachers* (1992), vars 20:e upplaga (2012) vi vänt oss till i denna studie, är ett verk som refereras otaliga gånger och har på många plan varit grundande för den moderna bilden av fankultur och fanfiction. I boken etablerar Jenkins vad som konstituerar fans och fandom, och det faktum att dessa kan skiljas från den vanliga typen av mediekonsument i och med det kollektiva deltagandet (Jenkins 2012:277ff). Jenkins definitioner av fans och fankultur är centrala för denna studie, men de utvecklas och placeras i ett sammanhang som utforskar gemenskapens moderna förutsättningar.

Även den kulturella produktionen inom fankulturen har undersökts i relativt stor utsträckning. Där är fokusen främst på innehåll, representation och intersektionalitet. Fanfiction har lett till en egen gren inom forskningen och kan förstås som en gemensam process genom vilken människor skapar egna texter. Bland annat finns tidskriften "*Transformative works and cultures*" som fokuserar på forskning om fanproducerat material, då inte minst fanfiction. Ett vanligen återkommande tema är bland annat en feministisk inriktning. Där har Abigail De Kosnik (2009) bland annat skrivit om hur fanfiction-fenomenet är uppbyggt, och fastslår att näst intill ingen tjänar pengar på de verk de producerar. I sin artikel *Should fanfiction be free?* argumenterar hon för att de fria plattformarna är ett intressant sätt att publicera alla verk, men är kritisk gällande att detta kan bidra till strukturer där ingen tjänar pengar på skapandeprocesser. Detta blir enligt henne ett problem då dessutom en överväldigande majoritet av fanfiction-författarna är kvinnor. Denna studie kommer istället anta en mer positiv inställning till AO3:s ställning som ideell med utgångspunkt i vad detta innebär för deltagande och gemenskap.

En annan forskare på ämnet är Judith Fathallah. Hennes studier fokuserar på den digitala plattformen Archive Of Our Own och fanfiction i dess kapacitet som digital litteratur. Fathallah

(2018) anser att det finns ett behov av att utöka vår förståelse och vårt sätt att tänka kring vad digitalitet innebär i relation till text. Fathallah (2018) förutspår en utveckling där författare till allt större utsträckning kommer utnyttja digitalitet som ett verktyg i skapandeprocessen. I samband med att dessa verktyg anpassas efter sociokulturella och ideologiska förväntningar, föreslås det att detta kan komma att leda till en allt mer organiserad och rangordnad produktion, där ens "teknologiska läskunnighet" blir avgörande för ens möjlighet att ta utrymme och höras (Fathallah 2018). Denna studie positionerar sig i samspel med Fathallah gällande digitalitetens vikt och innebörd i skapandeprocessen, samt uppmärksammandet av värderingars roll i plattformars struktur och den kulturella process som följer. Den kommer däremot förflytta fokusen från det kulturella skapandet till gemenskap och community. Genom att undersöka den digitala strukturen som utgör AO3 bidrar denna uppsats till att utforska och utveckla Fathallahs tankar om eventuell systematisering inom fankulturen. Vidare så efterfrågar Sandvoss studier som undersöker fankultur från ett mer enhetligt plan, där man försöker identifiera gemensamma teman och drivkrafter (2005:4). Likaså beskriver Fathallah (2018), i relation till AO3, ett behov av att undersöka de ideologiska aspekterna i konstruktion och design av hemsidor. Genom att undersöka AO3 och dess strukturer ges insikt om värderingar och gemenskapens moderna förutsättningar.

Tillvägagångssätt och verktyg

Archive Of Our Own och Organization for Transformative Works

Archive Of Our Own etablerades 2009 som en hemsida där man kan publicera och läsa fanfiction. AO3 beskriver sig själv som:

“A fan-created, fan-run, nonprofit, noncommercial archive for transformative fanworks like fanfiction, fanart, fan videos and podfic.”.

(Archive Of Our Own 2020a)

AO3 är alltså ett arkiv för fanproducerat innehåll, med över 5,5 miljoner verk och 2 miljoner användare (Archive Of Our Own 2020b). De flesta verk publiceras av användarna själva, men det har även utförts projekt där man överfört verk från andra plattformar i syfte att bevara dem. Det spelar ingen roll vilken fandom, genre och vilket innehåll verken har utan vilken text som helst kan publiceras av vem som helst med ett användarkonto. För att läsa behövs inget konto (förutom i de fall där författare begärt att läsare endast ska få tillgång genom konton) och allt material är tillgängligt helt gratis. Man får inte heller betalt för att publicera verk och kan inte tjäna pengar på potentiell popularitet på hemsidan. AO3 drivs helt ideellt av Organization for Transformative Works (förkortat OTW). Detta innebär att det inte finns något vinstintresse och att sidan helt finansieras av donationer från användare.

Organization for Transformative Works grundades 2007 och organisationen beskriver sig själva som angett nedan:

“The Organization for Transformative Works (OTW) is a nonprofit organization run by and for fans to provide access to and preserve the history of fanworks and fan cultures.”.

(Organization for Transformative Works 2020)

Organisationen är uppdelad i ett flertal grenar som på olika sätt arbetar för bevarandet av fankultur. AO3 är en av dessa grenar. Vidare kan AO3 ses som ett uttryck för fankultur, och den gemenskap som detta för med sig, då det är skapat av och för fans.

Fallstudie och kvalitativ innehållsanalys

Fallstudien som forskningsstrategi är en undersökning av en specifik företeelse. Det kan vara företeelser som till exempel en person, en debatt eller som i detta fall: en hemsida på internet. Fallstudien blir ett verktyg för att undersöka ett specifikt falls problematik för att hitta underliggande innebörder och faktorer (Merriam 1988:25ff). Det specifika fallet kan därför bidra till generaliserbarheten i och med forskarens chans att välja ut de eller det fall man ser som användbara och effektiva för en analys av ämnet (Flyvbjerg 2003). Valet av AO3 går därför att se som ett konkret fall för att belysa hur en plattform genom sin struktur kan främja en viss form av praktiker och interaktioner och med det kunna få en förståelse för hur gemenskap och deltagande främjas digitalt. Detta i syfte att få insikt i Gemeinschafts moderna uttryck.

Fallstudien som är en del av denna uppsats har en kvalitativ utgångspunkt, vilket medför att den har i syfte att förstå snarare än att mäta och bevisa. Analysen grundar sig i en av kvalitativ innehållsanalys. Østbye et. al. (2003:65) förklarar att en texts mening inte alltid är uppenbar, utan måste förstås genom tolkning. Den kvalitativa innehållsanslynsens syfte är att få en bild av de latenta innebörder som döljer sig i texter. Det innehåll som analyseras är i detta fall själva hemsidan och den information som finns att utläsa på den i form av tillgängliga funktioner och interaktioner mellan användare. Genom tolkandet av AO3:s uppbyggnad och funktioner skapas en förståelse för hur de fungerar som främjande av praktiker och som uttryck för värderingar.

Urval och tillvägagångssätt

Själva studien påbörjades genom ett mer övergripande utforskande om vad själva hemsidan är och hur den är utformad. Detta innebär att vi själva navigerade oss själva på hemsidan i syfte att förstå och lära oss om vilka funktioner som fanns tillgängliga och hur sidan var utformad. Således blev det möjligt att forma en uppfattning av vilka aspekter som är relevanta i förhållande till interaktion och deltagande, samt hur man kunde närma sig detta från ett forskningsperspektiv. Utifrån den övergripande undersökningen valdes specifika funktioner ut för att studeras närmre. Genom att välja de funktioner på hemsidan som reflekterar uppsatsens frågeställningar stärks studiens fokus på det utvalda ämnet. Detta sätt att välja ut delar i fallet kallas för målinriktat urval och grundar sig i att det kvalitativa synsättet, nämligen att förstå och få insikt i fallet man

har valt (Merriam 1988:61). Uppsatsen fokuserar på de delar av plattformen som ger insikt om värderingar, gemenskap och deltagande.

De utvalda delarna består av funktioner som AO3 tillhandahåller för interaktion mellan användare. Uppsatsen vänder sig till hemsidans uppbyggnad och hur interaktionen tillåts mellan användare, snarare än själva innehållet i de fanfiction-verk som publicerats eller användarnas interaktioner. Analysen fokuserar på fem specifika funktioner: kudos, kommentarer, tags, gifts och collections. Dessa funktioner studeras med utgångspunkt i på vilket sätt de tillhandahåller möjligheter för interaktion och kommunikation, samt hur de kan förstås som formande och främjande av plattformens praktiker och gemenskap. I samband med dessa funktioner lyfts även söksystemet då detta är ett uttryck för kommunikation på hemsidan. Utöver detta studeras också AO3:s egna principer och regler. Dessa aspekter analyseras utifrån hur de speglar och främjar värderingar som ligger till grund för AO3 och hur de kan förstås som Gemeinschafts-främjande. Fortsatt jämförs även fallet i vissa aspekter med andra plattformar för att på så sätt visa på i vilka faktorer den skiljer sig. I de empiriska exempel som används där användares profiler och användarnamn uppvisas är användarnamn, samt namn på verk, överstrukna. Detta av respekt för användarnas integritet och med hänsyn till att denna information inte är relevant för studien. Det har även utförts en viss form av nätetnografi, då vi själva blivit medlemmar på hemsidan. Detta tillät oss att få en tydligare bild av hur funktioner används och fungerar, som inte var lika uppenbart när man bara är gäst användare på plattformen. Att vara medlem på hemsidan tillät främst för insikter om funktioner i relation till publicering, så som kategorisering genom taggar, samt challenges och collections.

Teoretisk redogörelse av gemenskap och deltagande

Det har etablerats att digitala plattformar erbjuder en viss form av social samvaro. Som användare av dessa forum är du inte endast en individ, utan en del av ett community. Då denna uppsats undersöker gemenskapens förutsättningar i ett digitalt sammanhang presenteras två viktiga utgångspunkter att leda valet av teorier: själva gemenskapen och det specifika sammanhanget. Den första av dessa teorier är *Gemeinschaft* och *Gesellschaft*. Som tidigare nämnt tillåter dessa begrepp för ett synsätt på sociala relationer och gemenskap. För att sedan kunna applicera dessa aspekter på vårt fall, måste sammanhanget, alltså AO3, förstås. För detta kommer uppsatsen att använda sig av Jenkins teorier om fankultur och deltagarkultur.

Gemeinschaft och Gesellschaft

Gemenskap är en central faktor för fankulturen. Som fan har man ett intresse men det är när man söker sig till, och delar tankar, idéer och innehåll med andra som man verkligen etablerar sig som en del av fankultur (Jenkins 2012:23ff). Genom det gemensamma intresset sker ett utbyte och sammankoppling med andra i vilket man finner en gemenskap. Sociologen Johan Asplund har redogjort och analyserat begreppen *Gemeinschaft* och *Gesellschaft*, vilka myntades av Ferdinand Tönnies i slutet av 1800-talet. Begreppen syftar till en dimension genom vilken man kan förstå människors relation till varandra. På engelska översätts begreppen som *community* och *society* (Asplund 1991:7), vilket kan bidra i att ge en uppfattning om deras innebörd. De två olika begreppen kan ses som två aspekter i en dimension, som olika företeelser präglas olika mycket av. *Gemeinschaft* inkluderar gemenskap men är större än så. Det är något familjärt och förtroligt - det är det privata, otvungna livet och en oplanerad social enhet (Asplund 1991:64ff). Enligt Asplund är inte *Gemeinschaft* något man kan skapa av ingenjörskonst, det är inget som byggs upp av politiker eller samhällsplanerare. Istället är det oplanerat och vildvuxet, något som bildas och växer fram på naturlig väg. Det uppkommer i grupper när människor känner sig delaktiga i varandras liv (Asplund 1991:64ff). Människor samexisterar i *Gesellschaft*, men det är i *Gemeinschaft* de känner samhörighet. Genom att förstå *Gemeinschaft* och *Gesellschaft* kan man förstå de olika sätt människor förhåller sig till varandra och vilka förutsättningar som krävs för att människor ska känna gemenskap och tillhörighet. Med utgångspunkt i denna kunskap skapas förståelse för hur AO3:s funktioner och strukturer befrämjar *Gemeinschafts*-präglad interaktion.

Fortsättningsvis förklarar Asplund idén om att Gemeinschaft ställer sig i relation till Gesellschaft. Gesellschaft är det mer uppstyrda och offentliga livet, som delar sida med företeelser som vetenskap och regler. Gemeinschaft delar istället sida med det naturliga och äkta vilket gör att den är mer bestående (Asplund 1991:63ff). Asplund (1991:67) förtydligar att Gemeinschaft är något organiskt medan Gesellschaft är något konstgjort och mekaniskt. Asplund (1991:74ff) fortsätter att göra distinktionen mellan begreppen genom att förklara att i Gesellschaft tenderar alla människor att handla utifrån ekonomiska grunder. Ingen gör något för någon annan om det inte lönar sig för sig själv i slutändan. Samhället influeras av konkurrens och tävlan vilket gör att alla medmänniskor blir konkurrenter och de handlar bara utifrån självintresse (Asplund 1991:74ff). Man gör endast något för att få något annat, helst av högre värde, i gengäld. Arbete är inte arbete utan något som utförs i syfte att samla, för att skapa sig någon form av förmögenhet. Asplund (1991:75ff) fortsätter med att redogöra för att människor i Gemeinschaft blir arbetet ett självändamål genom vilket man skaffar sig inre ägodelar eller sådant man rör om, som relationer. Belöningen representerar uppskattning och gillande, och är en gåva som ges av vänlighet (Asplund 1991:76ff). Gåvan ges lika mycket för mottagaren som för givarens skull och gör att dessa två parter "uppfattar sig som en enhet" och blir "ett uttryck för samhörighet" (Asplund 1991:76). Därmed blir både arbete och belöningar för detta arbete något som främjar kollektivet. Denna tanke återspeglas i fankulturen, vilket antyder att den formas av ett Gemeinschafts-ideal. Ovan nämnda aspekter bidrar till tolkandet av struktur och funktioner i dess kapacitet som gemenskaps-främjande.

Vidare konstaterar Asplund (1991:68) att språket i Gemeinschaft är en mellanmännisklig förståelse, snarare än ett verktyg för mellanmännisklig förståelse. Språk enligt Gesellschaft är ett medel för människor att förhandla med varandra. I Gemeinschaft är språket en del av gemenskapen. I analysen av en fanfiction-community blir denna del av teorin användbar då själva skapandet i communityn kretsar kring hur de använder språket. Genom att analysera det språk som är etablerat på AO3, dels i form av det engelska språket men också i den slang och jargong som uppstår mellan användarna på hemsidan, kan man ges ytterligare insikt om vad för utrymme Gemeinschaft får på AO3. Den teoretiska utgångspunkten i Gemeinschaft och Gesellschaft blir nödvändig för denna studie, och bidrar till att få en förståelse för hur hemsidans struktur och funktioner är uppbyggda för att främja olika praktiker och interaktioner, och dess inverkan på det sociala sammanhanget.

Fankultur och deltagarkultur

Då denna uppsats undersöker en hemsida som är en produkt av fankultur blir det relevant att använda sig av teorier och begrepp som bidrar till att förståelse för vad fankultur innebär och hur praktiker och gemenskap tar sig uttryck inom den. Då vi undersöker hur en struktur befrämjar och stimulerar en viss typ av praktiker är det av vikt att ha en förståelse för värderingar bakom denna struktur. För detta vänder vi oss till Henry Jenkins, danah boyd och Mizuko Ito som tillsammans skrivit *Participatory Culture in a Networked Era* (2016). Jenkins är även ett av de mest etablerade namnen inom fankulturstudier och hans verk *Textual Poachers* (1992, 2012) har lagt grunden för stor del av den efterföljande forskningen på ämnet.

Begreppet *deltagarkultur* myntades av Henry Jenkins för att skilja på “participation” och “spectatorship” och har sedan dess använts flitigt av forskare. Begreppet har tagit olika former under samhällets utveckling. På 1990-talet användes det för att förstå fans och fancommunityn som mediekonsumenter, och hur medielandskapet förändras i och med deras stora engagemang i populärkultur som tog sin form i fanzines och diskussionsgrupper. Gemenskapen som fanns inom communityn upplevde bidrog till att fansen träffades, skrev och diskuterade i verkliga livet. I och med digitaliseringen av samhället, har även begreppet fått en bredare mening och Jenkins menar att i denna tid handlar det även om hur, dels fans men även andra grupper, ska hitta sin gemensamma röst eller makt inom de stora medieplattformarna som präglar Webb 2.0 (Jenkins et. al. 2016:184).

Deltagande är en kulturell praktik (Jenkins et. al. 2016:12). Detta ger en förtydligad bild av deltagarkultur i relation till teknologier. Den definierande faktorn för deltagande är hur människor behandlar och använder sig av teknologin. Jenkins et. al. (2016:184) fastslår därmed att deltagande bör förstås ur ett socio-kulturellt perspektiv. Rent konkret så beskriver Jenkins et. al. (2016:183) deltagarkultur som “a set of practices that have centered on accessible and communal forms of cultural production and sharing”. Det behandlar hur produktion och distribution av ett kulturellt material tar sig uttryck. I en deltagarkultur skapas detta material av personerna inom kulturen själv och de delar detta med varandra. Detta koncept ackompanjeras även med ideal kring tillgänglighet och samhörighet samt engagemang som är utvecklande (Jenkins et. al. 2016:181ff). Deltagarkulturens grund i samarbete, öppenhet och gemenskap sätter

Gemeinschaft som ett ideal, och deltagarkultur präglas av att ens deltagande sker i, genom och för communityn. Till viss del kan deltagarkulturen till och med förstås som en typ av Gemeinschaft.

Deltagarkulturen är i sin tur central för fandom. Att skapa fan-material för att sedan dela detta med andra fans har gjorts i decennier och är till stor del den grund på vilken fankulturen som helhet vilar. Som nämnt ovan så myntades själva begreppet deltagarkultur i syfte att få en förståelse för fandom. Fandom kan förstås som en i grunden social process, vilken definieras av den gemenskap som deltagarna inom fandom upplever (Jenkins 2012:280ff). Således är gemenskapen en faktor som värderas högt inom fankulturen. Att agera ”non-communal”, tolkas negativt av andra inom tillhörigheten och är att bryta mot de normer och sociala överenskommelser som utgör själva tillhörigheten (Jenkins 2012:281). I deltagarkulturen är det inte bara är skapandet i sig som är av vikt utan också att man skapar tillsammans (Jenkins et. al. 2016:181). Med andra ord är communityn, och därmed Gemeinschaft, central. Detta tillåter uppsatsen att utgå från tanken om AO3 som ett utrymme där Gemeinschaft värderas.

Vidare diskuterar Jenkins två faktorer i deltagarkulturen som han framhåller som centrala. Dessa är demokrati och olikhet. Alla olika fans ska kunna uttrycka sig i communityn för att deltagarkulturen ska kunna vara genuint framgångsrik. Som nämnt ovan så tillkommer det ideal till konceptet deltagarkultur, Deltagarkulturen i sin renaste form ska se till att alla olika röster ska höras och synas på ett så bra sätt som möjligt (Jenkins et. al. 2016:25). Jenkins (2012:21ff) fastslår även att ju mer hierarkisk en kultur blir desto mindre deltagande är den. Detta ger en starkare bild av deltagarkulturen som Gemeinschafts-präglad.

Gemenskapen gällande fancommunities är inte endast en fråga om identitet och tillhörighet, utan berör även den kulturella produktionen. Coppa (2017:8) beskriver fanfiction som “networked creative work produced within and for a community of fans”. Själva verken som skapas anses som en del av ett kollektivt arbete. Vidare uppmärksammas även en motvilja mot idén om att tjäna pengar på fandomproduktion. Jenkins (2012:160) poängterar att detta tycks reflektera en vilja att skapa den typen av kulturell produktion och distribution som återspeglar ömsesidighet och kollektivism inom gemenskapen. Denna insikt blir relevant för analysen eftersom den

kulturella produktionen på AO3 ämnas vara en reflektion av dess gemenskap eller i detta fall dess Gemeinschaft och Gesellschaft.

Deltagarkultur är naturligtvis inte bara applicerbart på fankultur. I all social praktik är deltagande naturligt förekommande (Jenkins et. al. 2016:13) Ur detta synsätt, menar Jenkins et. al.

(2016:21ff), att alla kulturer i viss mån är deltagande kulturer, men att graden deltagande är skiftande efter olika förutsättningar. Dessa förutsättningar är bland annat kulturens form och hur den gör sig uttryck, samt vilka teknologier den använder sig av (Jenkins et. al. 2016:8).

Digitalitet har tillåtit för att allt fler kan skapa medieinnehåll och dela detta med andra. Detta styrker relevansen i att förstå olika digitala strukturer som mer eller mindre Gemeinschaftsfrämjande. I samband med detta vill Jenkins et. al. (2016:11ff) poängtera att plattformar inte är "deltagande", utan att det är kulturer som är det. Detta kan dels innebära att den kultur som formas på en plattform är deltagande. Det kan även innebära att en kultur är deltagande, och använder sig av en plattform i någon mån, samt att då denna kultur ges ett digitalt utrymme förändras och utvecklas förutsättningarna för denna community. Studier av plattformen ger förståelse för de praktiker och normer som communityn vill förmedla via AO3, på samma sätt som det ger förståelse för hur AO3 kan främja och stimulera en viss form av praktiker.

Archive Of Our Owns struktur och funktioner

Henry Jenkins (2012:280ff) etablerade tidigt att fandom, och att vara en del av den, i grunden är en social företeelse. På AO3 är det gemensamma intresset fanfiction - både i form av skrivande och läsande. Därmed är plattformen ett utrymme i vilket folk med detta intresse samlas, interagerar och skapar; det är en mötesplats. Tillgången till en mötesplats, om än en virtuell sådan, är central för att gruppidentitet och “sense of community” ska formas i digitala grupper (Baym 2010:110). Även om fanfiction-communityn existerade långt innan allmän internettillgång, så gavs det nytt utrymme och nya möjligheter att delta genom att förflytta sig till den digitala sfären.

Inledningsvis så är det av värde att uppmärksamma hemsidans namn: *Archive Of Our Own*. *Archive* avser hemsidans syfte som “archive for transformative fanworks” (Archive Of Our Own 2020c). De tre orden *Of Our Own* kan ses som identifierande för plattformens användare och att dessa existerar inom en gemenskap. Då *our* är både plural och possessiva pronomen förmedlar ordet dels flertal och dels ägandeskap. *Own* i sin tur innebär att något är tillhörande en. Utifrån detta är det möjligt att uttyda att hemsidan ämnar framställa sig själv som en mötesplats för en identifierad gemenskap. AO3 beskriver sig själva som “fan-created, fan-run, nonprofit, noncommercial” (Archive of Our Own 2020d), och utifrån detta kan man argumentera att *of our own* avser att hemsidan ska ses som tillhörande fan-community då dessa är både dess skapare, drivare och användare. Hemsidan etablerar alltså direkt genom sitt namn att det finns en gemenskap att höra till, och att denna digitala mötesplats är av och för denna gemenskap.

“This archive is a permanent, panfandom place for fanworks, built by fans for fans”

(Archive of Our Own 2020e)

AO3 förkunnar själva att hemsidan är gjord av och för fans som ett utrymme där de kan dela sina skapelser. Som mötesplats är hemsidan i sig själv en faktor i bildandet av gemenskap mellan fanfiction-fans. Hemsidan kan dock även ses som ett uttryck för ett community, och därmed denna communitys värderingar och normer. Digitala plattformar skapas inte i ett vakuum. Då mjukvara och digitala utrymmen konstrueras av individer inom samhällsliga strukturer så kommer värderingar och normer präglade hemsidans uppbyggnader (Jenkins et. al. 2015:104). Funktioner, hur kategorier ska se ut, vad som ska inkluderas och exkluderas och vad som finns

tillgängligt för vilka användare, är val baserade i någon form av värdegrund och avsikter (Fathallah 2018). Därmed är det möjligt att föreslå att AO3 genom sin struktur ger uttryck för de värderingar som präglar fankultur. Då denna studie har för avsikt att få en förståelse för hur denna communitys digitala gemenskap bibehålls och ges uttryck för genom plattformen är det av vikt att undersöka hemsidan utifrån dess funktioner, struktur och användningsområden. Genom att undersöka plattformens struktur får man insikt om vilken typ av social interaktion och relationer som främjas samt vilka praktiker som etableras och utvecklas.

Respons - Kudos och comments

Som läsare tillåts man att ge respons på verket, vilket blir en form av interaktion mellan läsare och författare. Interaktion är en viktig del av gemenskap då detta etablerar kontakt mellan individer, och det ligger värde i att få respons för det man gjort (Gauntlett 2018:257). Gauntlett (2018:257) förklarar att respons kan bli en motiverande faktor som bidrar till människors vilja att skapa. Interaktion kan därför ses som ett medel som bidrar till skapandet av det material som är grunden för gemenskapen inom community. Som läsare ges man verktyg för att interagera med texter, vilka därmed kan bekräfta och uppmuntra författarna. Hemsidan uppmärksammar dock inte bara mängden positiv respons, utan alla sätt som läsare interagerar med texten. Interaktion registreras efter fem kategorier: *kudos*, *comments*, *bookmarks*, *collections* och *hits*.



22 Mar 2019

Marvel Cinematic Universe

Creator Chose Not To Use Archive Warnings, [Loki/Tony Stark](#), [Tony Stark](#), [Loki \(Marvel\)](#), [Steve Rogers](#), [Bruce Banner](#), [Thor \(Marvel\)](#), [Natasha Romanoff](#), [Clint Barton](#), [Jarvis \(Iron Man movies\)](#), [Pepper Potts](#), [James "Rhodey" Rhodes](#), [Jane Foster \(Marvel\)](#), [Darcy Lewis](#), [James "Bucky" Barnes](#), [Guardians of the Galaxy Team](#), [T'Challa \(Marvel\)](#), [Shuri \(Marvel\)](#), [Thanos \(Marvel\)](#), [Stephen Strange](#), [Alternate Universe - Canon Divergence](#), [Alternate Universe - Time Travel](#), [Time Travel Fix-It](#), [Fix-It of Sorts](#), [Civil War Team Iron Man](#), [Comic Book Science](#), [Canon-Typical Violence](#), [Tony Stark-centric](#), [Slow Burn](#), [Canon Divergence - Post-Avengers \(2012\)](#), [Translation Available](#)

Tony Stark closed his eyes in a wrecked Siberian bunker and woke up on a demolished New York street. Four years earlier.

[Translated into [Mandarin Chinese](#) by Oxalis, [Polish](#) by Every_Moment_Matters, and [Russian](#) by Isenbo.]

Part 1 of [Would You Do It All the Same?](#)

Language: English Words: 268,000 Chapters: 100/100 Collections: [21](#) Comments: [22893](#) Kudos: [25646](#) Bookmarks: [5727](#) Hits: [729575](#)

Verk på hemsidan presenteras som visat ovan. Titel, författare, handling och innehåll presenteras, samt information om hur verket interagerats med, vilket anges längst ner i rutan. (Archive of Our Own 2020f)

Kudos och *comments* är olika former av direkt respons på verket. Ett *bookmark* betyder att någon markerat verket för att kunna återkomma till det och *collection* innebär att verket inkluderats i en större samling. *Hits* syftar till antalet gånger folk har gått in på själva verket. Även om man inte

valt att ge respons så kan författare och andra läsare se att texten har integrerats med. På ett sätt kan denna kategorisering av interaktion förstås som ett uttryck för Gesellschaft. Då Gesellschaft kan förstås som det organiserade och strukturerade (Asplund 1991:67) kan uppvisandet av dessa kategorier förstås som en systematisering av relationen mellan läsare och författare. Att endast tolka responsen utifrån denna aspekt blir dock begränsande. För att få en förståelse för strukturernas innebörd och funktion blir det relevant att se dem som en del av ett socialt sammanhang. Genom att markera att texten interagerats med uppvisar AO3 dess roll i kontexten av andra användare. Texten placeras alltså i sammanhanget av en community. Även om ingen ger aktiv respons på texten kan man förstå att texten interagerats med genom antalet *hits*. Detta påvisar att plattformen på så många sätt som möjligt visar för författare och andra läsare att texter blivit uppmärksammade. Därmed kan man urskilja en medvetenhet i AO3:s utformande att belysa interaktion mellan läsare och författare i största möjliga mån. Detta målar också en bild av att all form av interaktion mellan användarna är av vikt, även den passiva. Till viss del är interaktionen med texterna viktig för det fortsatta skapandet, men framför allt uppvisar det att användare har interagerat genom verket. Genom att uppmärksamma detta markeras texten som uppfångad av communityn och som en del av det kollektivt producerade arbetet. Utmärkandet av antalet interaktioner kan därmed tolkas som ett sätt att påminna om att verket existerar inom en gemenskap.

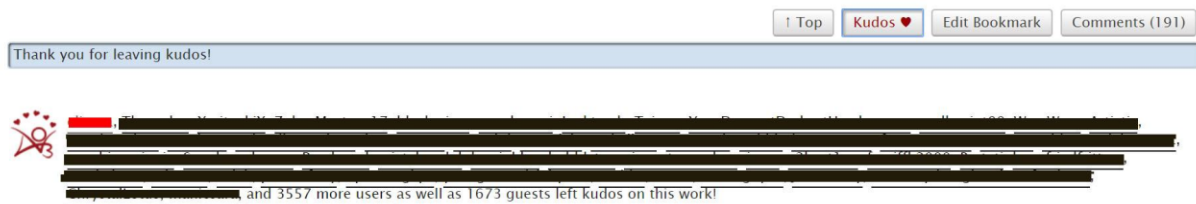
Den första typen av funktion som studeras är det som kallas för *kudos*. På en majoritet av de stora sociala digitala plattformar och nätverk där man publicerar eget material som delas med andra finns det en funktion som kallas för *likes*. På Archive Of Our Own finns inte denna funktion, eller åtminstone inte under den termen. Istället finns, som någorlunda motsvarig interaktion, det som kallas för *kudos*. Ordet *kudos* har två betydelser i det engelska språket. Den första är “glory, fame, renown” (www.oed.com). Den andra betydelsen är “honourable mention, praise for an achievement” (www.oed.com). Konceptet av *kudos* är att man genom ett tryck, ger en direkt, likformig (alltså likadan för alla och utan variation) ting som symboliserar positiv uppmärksamhet.

Själva interaktionen som *kudos* utgör kan definieras som relativt Gesellschafts-präglad. Den är homogen och formell utan utrymme för personliga uttryck. Däremot kan man argumentera för att funktionen av *kudos*, samt dess utformning möjliggör för praktiker som präglas av

Gemeinschaft. Att ge en like kan tolkas som att mottagaren visar att man tycker om det som publicerats. Även om en like kan ses som något man ger till producenten kan det också ses som ett uttryck för mottagarens preferenser. På andra intressedrivna plattformar som Twitter och Tumblr samlas ens likes i ett eget flöde som man kan återkomma till. Denna funktion finns inte på AO3. Kudos är istället en belöning som ges av läsare till författare som ett tack för verket de skrivit. Snarare än att göra ett uttalande om sina egna preferenser för innehållet kan kudos förstås som ett uppmärksammande av det arbete som lagts på verket och personen bakom arbetet. Man ger helt enkelt beröm och lovord för verket. Belöningen förklaras av Asplund (1991:78) som ett sätt att förmedla uppskattning och välvilja - det är en gåva och kan endast uppstå naturligt från givaren. Enligt Asplund (1991:78) är gåvan något som ges för både mottagaren och givarens skull och tillåter för dessa parter att uppfatta sig "som en enhet". Kudos kan därav förstås som en funktion som skapar ett band mellan författare och läsare. Om man utgår från att kudos förmedlar tacksamhet, uppskattning och vänlighet blir givandet av en kudos ett sätt för användarna att knyta an till varandra trots att inget djupare informationsutbyte görs. Genom att uppmärksamma och belöna varandras arbete kan samhörigheten potentiellt förstärkas mellan användarna vilket främjar Gemeinschaft.

Kudosens form och användningsområde kan tolkas som ett försök att lägga nytt värde i en funktion som på andra intressedrivna hemsidor fungerar som ett egennyttigt verktyg. Ens likes fungerar ofta som en samling av innehåll man vill återkomma till, medan kudos på AO3 endast fungerar som ett sätt att visa uppskattning. Likes kan ses som gillande för ens egen skull, medan kudos är gillande för någon annans skull. Kudos kan även tolkas som ett sätt att ta avstånd från att ge skapade verk ekonomiskt och sociokulturellt värde. På plattformar som Instagram och YouTube blir mängden likes en summering av hur framgångsrik man är på plattformarna och har en inverkan på möjligheten att tjäna pengar och annan typ av kapital. Har man fler likes än andra får man ett större inflytande och har större möjlighet att tjäna på plattformen. Att döpa funktionen till kudos kan argumenteras vara en reaktion mot en kultur där uppmärksamhet blir en valuta. Detta kan ses som ett sätt att ta avstånd från tanken om att publicerat innehåll har mer eller mindre värde. När det producerade materialet ges värde etableras en hierarki. Jenkins (2016:21ff) förklarar att ju mer hierarkisk en deltagarkultur är, desto mindre deltagande blir den. Vidare så blir det utrymme för konkurrens, något som etablerar Gesellschaft bland användarna (Asplund 1991:75). Då funktionen *likes* är förknippat med värde kan avsaknaden av likes tolkas

som ett försök att forma AO3 efter tanken om den ideala deltagarkulturen. Genom kudos visar man uppskattning för arbetet någon lagt ner, istället för att förkunna vad man själv tycker om. Detta kan tolkas som ett sätt att motarbeta hierarki och konkurrens bland författarna, vilket i sin tur skulle kunna tänkas ha en positiv inverkan på människors vilja att delta och för känslan av gemenskap.



Screenshoten ovan visar hur det ser ut när man lämnar kudos. Det som strukits över med svart är namnen på andra användare som lämnat kudos. Det som strukits över med rött är det egna användarnamnet. (Archive of Our Own 2020g).

När man lämnar kudos tackar hemsidan en för detta. Detta styrker argumentet om kudos som en gåva snarare än en form av avlöning, men det markerar också att hemsidans skapare ser kudosgivandet som en värdefull form av interaktion. Kudosen fyller ingen annan funktion för givaren mer än själva belöningen och den potentiella känsla av samhörighet och gemenskap som belöning bidrar till. Funktionen kan därmed argumenteras vara central för kollektivet snarare än individen. Att tacka användandet av denna funktion blir därmed att tacka för att man främjat communityn och dess gemenskap.

En strävan efter att främja gemenskap och mellanmännisklig interaktion blir även synlig i andra funktioner. En av dessa funktioner är möjligheten att kommentera på varandras verk. Då man lämnar en kommentar kan i sin tur både författaren och andra svara på den. Kommentarsfältet blir därför ett sätt för användarna att kommunicera med varandra och föra dialog om verken. Att prata med varandra är av oerhörd vikt för etablerandet av Gemeinschaft. Det hör samman med “människors delaktighet i varandras liv” och är en del av den “mellanmänniskliga förståelsen” (Asplund 1991:68). Att kunna kommunicera direkt med varandra kan därför förstås som en central aspekt av Gemeinschafts möjligheter att florerar. Då kommentarerna utgör det främsta medlet för detta på AO3 framhävs dess relevans. Som tidigare etablerat är respons av vikt för människors deltagande. Då AO3 används av en community som centrerar runt det egna skapandet, kan det argumenteras att kommentarsfältet är essentiell för användarnas vilja att

skapa och dela det med andra. Asplund (1987:12) förklarar människans behov av social interaktion och samvaro som central för dess kraft och förmåga. Ens interaktion med andra är därför nödvändig för att kunna prestera själv.

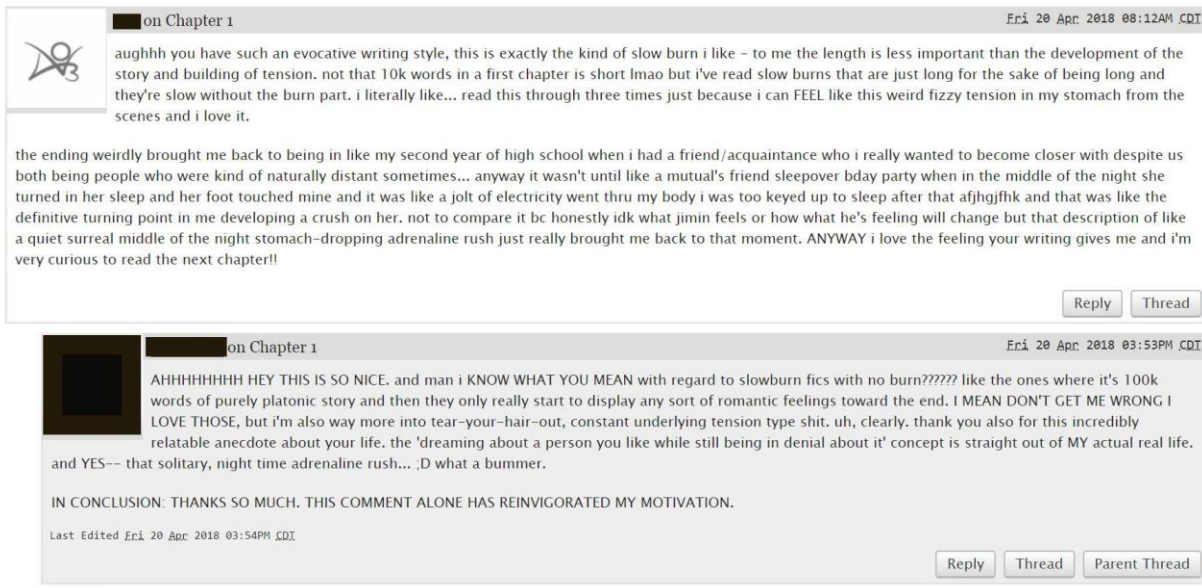


Bild på konversation mellan två användare. Läsare överst och svar från författaren under. (Archive Of Our Own 2020h).

Användarna ovan diskuterar verket och vilka känslor de kände när de läste texten. Snarare än att endast markera att texten uppskattas ger läsaren en mer detaljerad insikt om exakt vad som tilltalar dem men ger även personliga anekdoter. Detta möts i sin tur av ett liknande svar. De två användarna har därmed fått en kontakt som sträcker sig utanför texten och dess innehåll. Detta påvisar hur kommentarer tillåter för en djupare och mer personlig respons, som inte nödvändigtvis är strikt bunden till endast fanfiction. Kommentarer framstår därmed som en mer organisk form av kommunikation än till exempel kudos vilka är begränsade och likformiga. Genom att kunna kommentera erbjuds användare därmed möjligheten för att skapa personliga kopplingar mellan användare. Läsaren förklarar också att de ser fram emot att läsa kommande kapitel, och författaren förkunnar att "this comment alone" har återupplivat hens motivation. Viljan att fortsätta skapa blir alltså styrkt av interaktionen mellan författare och läsare. Detta antyder att kommentarer är en form av respons som är av vikt för användares förmåga att skapa. Därav kan kommentarer ses som en starkt relevant form av kommunikation för hemsidan.

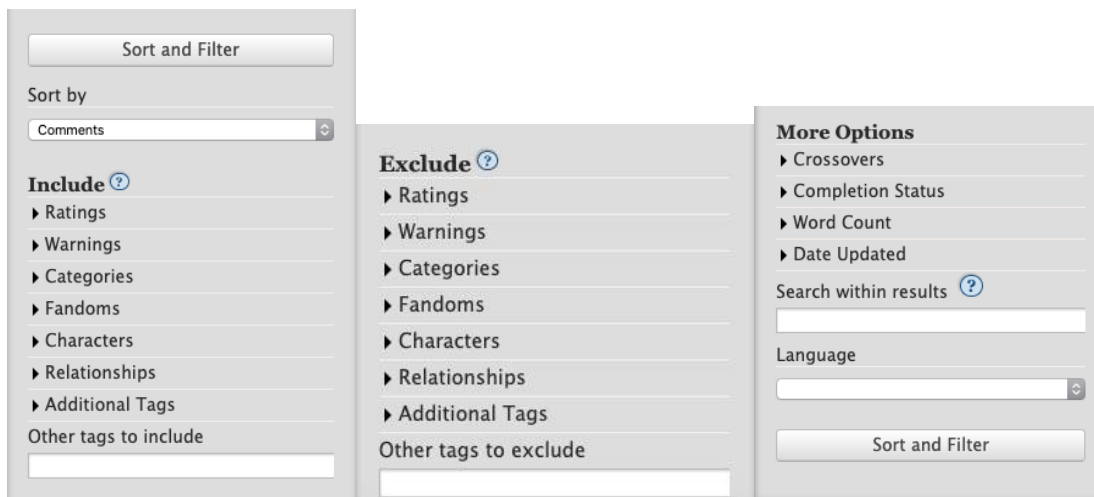
Med utgångspunkt i kommentarer är av vikt både för det fortsatta skapandet och för användares möjlighet att känna gemenskap genom interaktion, kan man också urskilja ett försök att främja just denna typ av respons. Som användare kan man kommentera på individuella kapitel men inte på hela verk. Många av de fanfics som skrivs består nämligen av flera kapitel som publiceras efterhand att de skrivs, och verk kan därför ta lång tid att färdigställas. Det finns inga begränsningar på hur mycket eller hur ofta man kan kommentera på verk. Däremot kan man endast ge kudos en enda gång på ett verk i sin helhet, alltså inte per kapitel. De läsare som hittar verket under tiden det fortfarande är ett pågående verk (på hemsidan kallat work in progress, förkortat WIP) läser därmed kapitlen i takt med att de publiceras. Detta innebär att om de lämnar kudos på verket i samband med att ha läst ett kapitel har de inte möjlighet att lämna kudos igen. Däremot tillåter kommentarsfältet endast för kommentarer per kapitel. Det finns alltså inga möjligheter till att göra kommentarer på verket som helhet.

Detta innebär att AO3:s system endast tillåter för envägs-kommunikation (kudos) en gång per verk, men att man ges möjlighet att bidra med en slags tvåvägs-kommunikation i obegränsad utsträckning. Systemet tycks därav styrka och uppmana till att användarna ska komma i mer direkt kontakt med varandra än att bara belöna varandras arbete med kudos. Detta kan tolkas som att dialog anses vara en viktigare typ av beröm och interaktion. Som nämnt ovan är möjligheten att faktiskt prata med varandra vital för Gemeinschaft (Asplund 1991:68). Kommentarsfältet kan argumenteras för att vara en starkare, eller åtminstone mer direkt, social respons än vad en kudos är. Därför förefaller kommentarer som en viktigare form av interaktion för gemenskapen. Kommentarer kan dessutom argumenteras vara en mer organisk form av kommunikation än kudos då de tar olika form efter vad varje individ uttrycker, snarare än den likformiga responsen som kudos består av. Att ge mer utrymme för kommentarer, och därmed den mer nyanserade och utvecklade responsen, kan tolkas som att AO3 föredrar och uppmuntrar till mer utvecklad, organisk och personlig interaktion mellan användarna. Genom att främst tillåta för kommentarer ger man större utrymme för praktiker som är mer troliga att främja Gemeinschaft.

Sökning och sortering

På AO3 ges effektiva verktyg med vilka man kan navigera det stora utbudet av tillgängliga verk. Man kan förstå navigeringssystemet som ett utarbetat verktyg vilket användarna utnyttjar för att

hitta verk som tillfredsställer dem. Men detta ger en förenklad bild av hur systemet fungerar och dess effekter på gemenskapen. För det första bör man uppmärksamma att sorteringen och sökandet måste göras genom användarens egna val. Det finns ingen algoritm som matar användarna med innehåll, det finns alltså inget feed. För att hitta verk behöver man själv leta efter dem genom att sortera i sökmotorn efter olika kategorier, så som fandom, genre, karaktärer eller specifika taggar angående innehållet.



Ovan visas själva sorterings-funktionen på AO3.(Archive of Our Own 2020i)

De resultat man möts av avgörs av hur författarna själva har kategoriserat sina verk. All sökbar information om ett verk i form av genre, innehåll, taggar och kategorier bestäms av den individuella författaren som publicerat det. Söksystemet är alltså grundat i den mänskliga tolkningen av varje text. Även om man har möjlighet att forma sökresultaten enligt väldigt specifika krav, så är dessa beroende av kommunikation från mer än en part. Som användare är man beroende av andras bedömningar och kategoriseringar av texter, och därmed andras perspektiv, i jakten på innehåll. Det sker alltså ett indirekt, digitalt mellanmänniskt informationsutbyte. Detta innebär i sin tur att det sätt användare får tillgång till material är resultatet av en gemenskap och social samvaro. Inte bara själva innehållet, utan även dess åtkomlighet för användarna, är ett samspel mellan författare och läsare. Det krävs ett gemensamt arbete för att verket ska fångas upp av communityn. Då man hittar ett verk innebär det att man också fått förståelse för hur författaren själv förstår verket, vilken i sin tur kan tillåta för en samhörighet med andra.

Med detta i åtanke kan söksystemet förstås som mer än bara ett konstgjort verktyg. Gesellschaft kan förstås som “uttänkt och konstgjort, en mekanism” medan Gemeinschaft är naturlig och organisk (Asplunds 1991:67). Även om söksystemet är ett digitalt verktyg kan det förstås som organiskt i och med att det består av alla användares bidrag. Det är inte en mekanisk process utan sker i olika faser med ett obestämt mål. Söksystem i sig blir därför en bidragande faktor i gemenskapen då det blir ett uttryck för användarnas gemensamma föreställningar. AO3 förlitar sig alltså på att communityn själva står för navigering mellan verken, och att det finns en gemensam förståelse mellan användarna.

Taggar, kategorisering och språk

Då specifika kategoriseringar sträcker sig över tusentals verk utvecklas gemensamma föreställningar och förståelser om vad dessa kategoriseringar innebär. Det blir en del av ett gemensamt språk genom vilket användarna finner varandra. Detta språk, vilket uttrycker variabler och olikheter, kan sedan uppmärksammas genom taggar. Taggarna, vilka blir till sökbara element genom hemsidan, har inga begränsningar gällande vad man kan skriva. Man kan skapa många taggar för ett verk, och de kan bestå av hela meningar. Taggarna kan ofta referera till etablerade termer inom fanfiction. Många verk tenderar att ha ett flertal rader av sin “ruta” tillägnade just taggar vilka inkluderar både seriösa förkunnanden av själva innehållet, men också personliga anekdoter och skämt. Detta innebär att taggarna blir en plats för användarna att uttrycka sig. Taggarna fungerar därför inte endast i ett syfte att vara ett språk genom vilket man kan förstå innehållet, det är även ett sätt för användarna att kommunicera om sig själv och sina uppfattningar och åsikter.

Språket som används i taggarna kan användas både på sätt som utomstående kan förstå men även genom uttryck vilka är specifika för AO3-tillhörigheten. Att använda sig av det språk som utformats visar på ens deltagande status som “insider” och bidrar till att skapa och bibehålla gruppidentitet (Baym 2010:113). Då AO3 har ett flertal termer och uttryck vilka är starkt förknippade med just hemsidan, så som kudos, ”AU” (alternate universe) och ”slow burn” blir användande av dessa uttryck utanför plattformen ett sätt för att identifiera sig själv och andra som tillhörande gemenskapen för AO3 och fanfiction-communityn.



Creator Chose Not To Use Archive Warnings, James "Bucky" Barnes & Steve Rogers, Steve Rogers/Peggy Carter (past), James "Bucky" Barnes, Steve Rogers, Old People Brigade – Character, Natasha Romanov, Sam Wilson (Marvel), Maria Hill, Clint Barton, Tony Stark, Pepper Potts, Bruce Banner, Thor (Marvel), Jane Foster (Marvel), Darcy Lewis, James Rhodes, The Olds – Character, Cat Eleanor – Character, Peggy Carter, Recovery, cursing, Post-Traumatic Stress Disorder – PTSD, Sarcasm, Internal dialog like whoa, Angst and Humor, How happy am I that there's actually an "angst and humor" tag, Let's pretend AoU never happened, My headcanon is a kinder universe than the MCU, Dissociation, Old People Brigade, Sam Wilson is a Gift

Taggarna från ett verk. De understrukna är exemplen som lyfts fram i texten. (Archive of Our Own 2020j).

Då det inte finns någon form att chatterum eller utrymme för kort interpersonell kontakt som inte är i relation till de skrivna verken, så kan språket ses som en möjlighet genom vilken folk kan identifiera sin gemensamma tillhörighet och föra diskussioner med i andra digitala utrymmen. Detta återspeglar idén om språk, ur ett Gemeinschafts-perspektiv, är något som för människor samman och bidrar till en känsla av delaktighet i varandras liv. De olika författarna delar berättelsens språk och uttryck på grund av intresset som de också delar.

Genom plattformen utvecklas specifika sätt att uttrycka sig och specifika termer som är unika just för communityn och sidans användare. Baym (2014:112) poängterar att "a sense of community" i digitala sammanhang inte enbart innebär en mötesplats utan formas även av praktiker, vilka ofta utvecklats till vanemässiga och omedvetna rutiner som delas av medlemmarna (Baym 2014:112). Av dessa praktiker är språket kanske den mest uppenbara och överskridande, då det är något i stort sett alla individer och sociala tillhörigheter använder sig av även om det tar olika form. I Gemeinschaft är språket "gemenskapens röst" snarare än ett verktyg att förstå varandra genom (Asplund 1991:68). Med denna utgångspunkt kan man förstå det språk användarna bildat och nyttjar som ett sätt att bibehålla och främja gemenskapen. Termer så som *kudos*, *angst*, och *headcanon* (angivna i exemplet ovan) är exempel på typen av uttryck som är förknippade med just fanfiction och AO3. Genom att använda sig av dessa taggar uppvisar användaren sin tillhörighet inom communityn.

I en gemenskap som den AO3 förespråkar är taggarna något lekfullt och fantasifullt, istället för bara ett verktyg. I Gemeinschaft är språket ett uttryck för den naturliga viljan, och i Gesellschaft för det rationella (Asplund 1991:69). För att Gemeinschaft ska kunna etableras är det därmed av vikt att det finns utrymme för användarna att skriva fritt och använda sitt eget språk. Taggarnas ursprungliga syfte var, och är fortfarande, att ge bild av berättelsen så att användarna kan orientera sig bland alla verk. Vidare blir också varje tagg, hur personlig och irrelevant den än må

vara för kategoriseringen, ett sökbart element. Dessa taggar har med tiden dock utvecklats till mer än endast informativa. Människors lika intresse samt delaktigheten i att producera texter har gjort taggarna till något lekfullt snarare än strukturellt. Taggarna blir ett utrymme för till exempel personliga åsikter, skämt och ironi. Det ska också poängteras att det inte är AO3 som bestämt att detta språk ska användas. Det är något som vuxit fram under tiden, på grund av hur användarna samspelar och utnyttjar det användningsområde som finns på hemsidan. En Gemeinschafts-form av språket har därmed etablerats ur en funktion som främst avsetts som ett strukturerat verktyg. Att inte framställa taggarna som ett ramverk utan istället låta användarna bruka dem fritt påvisar hur digitala funktioner kan fungera som främjande av sociala och gemenskapliga praktiker. Detta kan förstås som att Gemeinschaft samspelar med Gesellschaft, eller rent av att Gemeinschaft etableras inom Gesellschaft.

Vidare bör man poängtera att språket som AO3 använder sig av på ett strukturellt plan är engelska – en faktor som även den blir central i frågan om Gemeinschaft. Vilket språk hemsidan har som grund kan sätta gränser för gemenskapen. Enligt AO3 själva jobbar de på att försöka översätta sidan till fler språk i och med detta problem, vilket visas i citatet nedan:

“We know that there are some essential parts that are still missing to make the Archive truly panfandom: the ability to host fanworks other than text, an interface in languages other than English, and more ways for you to connect with each other, to name just a few. But with your support, we'll get there”

Archive Of Our Own (2020k)

För att förstå varandra måste användarna använda samma språk som i detta fall är engelska. Däremot uttrycks en vilja från skaparna att plattformens grundspråk och funktioner ska översättas. AO3 vill därmed inte att gemenskapen ska begränsas till ett språk. Gemeinschaft har inte två olika faktorer, språket och gemenskapen - i Gemeinschaft är dessa sammankopplade (Asplund 1991:68). Med denna utgångspunkt kan ett ”större” - alltså ett mer inkluderande - språk innebära en större gemenskap. Genom att kunna tillhandahålla en plattform som finns på flera olika språk vidgas gemenskapen.

Collections, challenges och gifts

Jenkins (2012:152) beskriver fanfiction, utifrån de observationer han gjorde under 80-talet som en i grunden väldigt social process. De fans han observerade träffades för att skriva tillsammans. Inte samma historier, men sittandes i samma rum, med varandra som gemenskap. Det material som publicerades gjordes det i fanzines, där fan-innehåll sammanställdes och publicerades tillsammans, och med en relativt garanterad läsargrupp. I jämförelse kan fanfiction skrivet på en dator i sin enskildhet, för att sedan publiceras som ett av fem miljoner verk i ett arkiv, utan garantier för att det kommer att läsas, tyckas vara en långt mer isolerad process. Till viss del poängterar detta Turkles kritik: de digitala interaktionerna är inte likadana som de i "den verkliga världen". Däremot behöver inte detta betyda att det inte finns utrymme för Gemeinschaft eller community. Även om processen kan tyckas individuell finns det flera element som tillåter för kollektivt skapande och på så sätt även för Gemeinschaft.

En av dessa funktioner är *collections*. Collections är relativt enkla att förstå: det är samlingar av verk av liknande slag där författarna kan bjuda in varandra att bidra till samlingen. Detta bildar ofta ett gemensamt större verk som hör samman. Därav har man kollektivt skapat innehåll. Gemenskap uppstår då på grund av delaktigheten i samma process - man skapar en berättelse tillsammans. Då collections är ett sätt för författare att skapa tillsammans kan man föreslå att dess existens bidrar till gemenskapen mellan användarna på AO3. Gauntlett (2018: 144ff) uppmärksammar att samarbete med andra i gemensamma projekt är något väsentligt både på ett personligt och ett samhällsligt plan. Det är essentiellt för individens välmående, men också för att skapa ett tryggt och förtroendeingivande community. Genom att delta i en collection placerar man sitt verk i ett socialt sammanhang, och därmed även sig själv. På så sätt ges möjligheten att känna samhörighet till ens medförfattare och vilket kan stärka Gemeinschaft.

En annan typ av kollektivt skapande på hemsidan är *challenges*. Challenges går ut på att någon utmanar folk att skriva olika texter som ska förhålla sig till vissa innehållsmässiga eller strukturella kvalifikationer.

Datura does Writetober 2019!

Prompts are from @elventhief and @virtu-s off Tumblr, and I've set my own ground rules!

- 1000 Words Max
- 15~25 Minute Time Limit
- Minimal editing (they're edited today or not at all).

Multi-fandom, with (hopefully) some original stuff in the mix! Thanks for stopping by!

(Closed, Moderated)

Join

Fandoms: 4 Works: 7

Information till en challenge. Visar vilka regler författarna ska förhålla sig till. (Archive of Our Own 2020I)

Challenges riktar sig inte mot några specifika användare utan vem som helst kan delta i en challenge och lämna in sitt bidrag, vilka sedan samlas i en egen collection. Därmed så blir deltagandet i challenges något som sker endast av den egna viljan att skriva och delta. Denna funktion grundar sig i regler och förutsättningar vilket förknippas med Gesellschaft. Det är dock av vikt att uppmärksamma att challenges inte är tävlingar. Det väljs därmed inte några vinnare. Detta styrker funktionens roll som Gemeinschafts-etablerande då arbetet i Gemeinschaft utförs för arbetets skull - det är inte ett medel för att ackumulera vinst, utan ett självändamål (Asplund 1991:77ff). Challenges utmärker inte några vinnare eller lovordar specifika användare utan är en funktion genom vilken användarna kan skapa nytt innehåll under gemensamma ramar. Resultaten ställs inte mot varandra utan samlas som en del av ett större innehåll i form av en collection. På så sätt framställs verken som ett samarbete mellan författare snarare än en individuell prestation. Därmed så belyses det kollektiva arbetet från gruppen. Även den som konstruerat en challenge har varit del av skapandet eftersom denna utformat ramarna och därmed påverkat författarnas skrivande. Den som utmanar och den som antar utmaningen har därmed deltagit i ett gemensamt skapande. Challenges kan se ut på en mängd olika sätt, vilka hemsidan tillhandahåller otaliga funktioner för att tillgodose. Det huvudsakliga konceptet för dessa challenges är dock att man utmanar författare att skriva nya verk utifrån premisser som andra bestämt. Man tar också del av ett sammanhang med de andra som deltar i samma challenge. Därmed kan challenge-funktionen ses som uppmuntrande till deltagande men också som främjande av en social process där användarna lär sig att förhålla sig till varandra.

Då man skapar en challenge får man svar på denna i form av verk som kategoriseras som *gifts*. Gifts är dock inte enbart bidrag till challenges utan är en funktion som kan appliceras på vilket verk som helst som man dedikerar, ger eller skriver åt en annan användare. Man markerar om ett verk är en gift när man publicerar det, och då även vilken challenge eller användare den är för. Det blir dock även värt att uppmärksamma att hemsidan döpt denna funktion till just gift - alltså gåva. Funktionen presenterar sig därmed som en möjlighet att ge en gåva till en annan användare. Att skriva verk som gåvor är vanligt inom fanfiction (Coppa 2017:3ff). Enligt Asplund (1991:78) så stärker gåvan samhörigheten mellan individerna, och ges både för mottagaren och givarens skull. Att skriva ett verk vilket man skänker som gåva till en annan kan därmed ses som en möjlighet för användare att utveckla Gemeinschaft med andra användare. Då AO3 har valt att etablera gåva som en funktion kan detta ses som en uppmaning att bevara traditionen av gåvor inom fanfiction-communityn snarare än att endast skriva för sig själv. Vidare kan detta förstås som ett sätt att uppmuntra till den typ av praktiker som får användare att känna samhörighet.

De bidrag som ges som svar är texter som förhåller sig till challenges villkor och är därmed anpassade efter challenges skapares preferenser. Att skapa en challenge kan därmed tolkas som ett sätt att få andra att skriva den typen av fanfics man vill läsa. Därmed kan denna funktion förstås som till viss del självisk. Att göra något för att få vinning själv är inte förenligt med Gemeinschaft utan snarare något som förknippas med Gesellschaft. Utifrån detta kan man tolka challenges som ett sätt för användare att få andra att producera åt en, enligt ens egna krav. Arbetet förs på så sätt närmare Gesellschaft i och med att människor använder andra för egen vinning, och på så sätt få ut mer av andra än vad man själv gett (Asplund 1991:80). Det går dock också att se på skapandet av en challenge som en uppmaning och inte en utmaning, det är något som hjälper andra att skriva mer och på så sätt bli mer deltagande i gemenskapen. Det är därför en funktion som går att förstå på olika sätt och positionera olika inom dimensionen. Likt taggarna tillhandahåller hemsidan en Gesellschaft som sedan användarna interagerar och skapar inom och på så sätt skapas Gemeinschaft. Funktionen blir därför tvetydig och kan tolkas olika utifrån vilket perspektiv man använder. Väljer man att tolka det som uppmaning, går det att argumentera för att challenges även är en funktion som ska locka läsare att bli skapare. Det går därför att urskilja en strävan av AO3 för att fler användare ska skapa och på så sätt utveckla sin roll inom gemenskapen.

Challenges är också en funktion som på ett sätt utesluter läsaren. Läsare kan själv skapa challenges och få gifts men kan inte ge gifts. Detta innebär att det finns vissa aspekter av hemsidan där de som är endast läsare kan uppfattas som mer inaktiva eller uteslutna. Som författare medverkar man i skapandet av det innehåll som folk vänder sig till sidan för, samtidigt som man får man respons på det man själv bidrar med genom kudos och kommentarer. Gauntlett (2018:257) förklarar att skapande tenderar att förflytta människors bild av sig själva från mottagare till deltagare. Skapandet blir ett hjälpmedel för att bli en tydligare del av gemenskapen (Gauntlett 2018:257). Därav kan man argumentera för att de deltagare som inte bidrar till skapandet, riskerar att inte känna lika stark tillhörighet till gemenskapen. I och med detta går det att tolka AO3:s funktioner, som challenges och collections, som något som ska främja och uppmuntra till skapande för att skapandet leder till just Gemeinschaft. Därmed kan funktionerna tolkas som ett verktyg för att främja användares delaktighet och tillhörighet i gemenskapen. Jenkins (2012:280) förklarar att inom fankultur värdesätts folks bidragande till den kollektiva produktionen. Genom funktioner som tillåter användare att uppmuntra varandra till skrivande blir det därmed möjligt för AO3:s användare att försöka styrka varandras uppfattade Gemeinschaft och samhörighet. Funktionerna som tillhandahålls kan därmed argumenteras främja praktiker och interaktion som präglas av Gemeinschaft. Detta belyser hur Gemeinschaft i digitala miljöer inte bara behöver ges utrymme att finnas, utan också aktivt uppmuntras.

Värderingar och ideal i gemenskapens arkiv

Det bör poängteras att hemsidor och plattformar i sig blir ett naturligt utrymme för Gesellschaft. Konstgjorda och uttänkta system är en definierande faktor för Gesellschafts-präglade relationer (Asplund 1991:67). Enligt Asplund är inte Gemeinschaft något man kan skapa av ingenjörskonst, det är inget som byggs upp av politiker eller samhällsplanerare utan det är något som uppkommer i grupper när människor känner sig delaktiga i varandras liv (Asplund 1991:64ff). Detta kan även översättas till Jenkins et. al. (2016 11ff) synsätt i att det inte är plattformar som är deltagande utan själva kulturerna som använder dem. Med denna utgångspunkt kan det argumenteras för att AO3 inte kan framtvinga Gemeinschaft. Istället kan man förstå den som ett resultat av en Gemeinschaft; den har utvecklats ur ett behov av att ge fanfiction-communityn ett digitalt utrymme i vilken den kan existera på sina egna villkor. Vidare kan detta innebära att sättet som hemsidan är utformad på blir ett uttryck för det som värdesätts av communityn. Snarare än att se AO3 som en systematisering av en community kan man utgå från att det är en skapelse som är utformad att möta communityns behov i en digital värld. Fankultur och fancommunitys är grundade i ideal om gemenskap och deltagande. Genom att utforma hemsidan och dess funktioner med dessa ideal i åtanke skapas en digital struktur, en Gesellschaft, inom vilken Gemeinschafts-präglad interaktion tillåts. Därmed går det att se de två begreppen som samverkande. Vidare så lyfter denna observation vikten av värderingar och ideals roller i utformandet av hemsidor präglade av Gemeinschaft.

Tillgänglighet och öppenhet

AO3 är som tidigare nämnt en ideell plattform där varken användare eller skapare tjänar pengar. Jenkins uppmärksammar att det inom fandomproduktion finns en motvilja att tjäna pengar (Jenkins 2012:160). Det finns en genomgående idé om att det innehåll som skapas ska vara tillgängligt för alla inom gemenskapen, vilket inkluderar att inte ta betalt för sina bidrag eller endast ta så mycket betalt som eventuell distribution kostar Jenkins (2012:160). AO3 kan därmed ses som ett uttryck för den gemenskap som fandom innebär då den är ett kollektivt verk skapat under liknande förutsättningar som fanfiction: av och för fans, med sitt ursprung i kollektivet. Den finansieras genom donationer från kollektivet enbart i syfte att bibehålla och utveckla sidan. Dessa donationer är helt frivilliga och att inte bidra har inte någon som helst inverkan på ens

tillgång till sidan eller dess innehåll. Genom att inte begränsa materialet efter ekonomiskt bidragande placerar därmed AO3 tillgång till materialet, som sin prioritet. Detta kan tolkas vara en viktig faktor i förhållande till gemenskapen. Istället för att ta betalt för att finansiera kostnader kan de som har ekonomisk möjlighet och vilja bidra. Därmed utmärks heller ingen genom att inte kunna bidra, vilket leder till att det ekonomiska ansvaret faller på kollektivet snarare än enskilda individer.

Vidare innebär detta att inte endast innehållet, utan även själva plattformen där innehållet publiceras, är en del av det kollektiva skapandet. Det digitala utrymme som AO3 utgör kan därmed förstås inte bara som ett utrymme att möta varandra i, utan som något användarna tillsammans har skapat. Det finns ingen utomstående ägare till hemsidan utan den tillhör användarna. Gauntlett påpekar att en stor del av de sociala- och deltagarinriktade plattformarna drivs av mäktiga och stora bolag som tjänar pengar på användare och dess vilja att delta. Detta menar han påverkar dels plattformarnas konstruktion men även människors upplevelse på plattformen och sättet de deltar och använder sig av den (Gauntlett 2018:172ff, 257). Detta innebär att den upplevelse människor får på en plattform och det sätt de använder och deltar påverkas av vem som driver plattformen och i vilket syfte. Ett vinstintresse kan därmed generera en viss typ av användande, och ideellt skapande-syfte ett annat. I en deltagarkultur motverkar hierarki deltagande (Jenkins et. al. 2016:21ff). Eftersom AO3 är ideell och finansieras frivilligt av användarna finns det dels inget vinstintresse och dels ingen ekonomiskt beroende till en specifik aktör, och därmed inte någon ovanstående instans som plattformen ska representera eller tjäna pengar åt. Detta kan förstås som en avsaknad av hierarki mellan skapare och användare. Utifrån Gauntlett och Jenkins blir det därför möjligt att argumentera för att AO3:s ideella grund kan bidra till människors vilja att delta och känslan av community.

Då fanfiction-communityn är en deltagarkultur innebär detta att olikheter kan ses som nödvändiga för communityns välmående. AO3:s öppenhet och inklusivitet gällande verk, fandom och innehåll kan argumenteras central för människors vilja att skriva och därmed delta i kulturen etablerats där. Jenkins et. al. (2016:25) etablerar att mångfald och möjligheter för denna mångfald att presentera sina perspektiv är centrala principer för en deltagarkultur. Genom fanfiction ges människor möjlighet dela med sig av texter som utformats efter deras perspektiv och preferenser. Mångfalden och variationen i verken är lätta att identifiera på AO3. Dels

uttrycks variationen genom den stora mängden fandoms, men också i de många former som texterna tar. Det finns ytterst få begränsningar för vad som får publiceras på AO3. Detta indikerar att det kommer finnas en stor variation av innehåll på sidan, och att det också kan förekomma material som kan uppfattas som kontroversiellt eller normbrytande. AO3 skiljer sig här från många andra hemsidor tillägnade fan-innehåll. Andra fanfiction-hemsidor har ibland genomgått "rensningar" där en del verk raderats då dess innehåll ansetts olämpligt eller opassande enligt sidornas ägare (Fathallah 2017) Detta innebär att det finns en förväntad standard och att det som skiljer sig från denna standard motarbetas. På AO3 sker inga sådana rensningar och det läggs mycket få begränsningar. Detta kan vara en anledning till varför hemsidan blivit så populär, då alla typer av verk ges utrymme. Jenkins et. al. (2016:25) etablerar att den ideala deltagarkultur tillåter alla röster att göras utrymme, vilket i sin tur bidrar till det ökade skapandet och delandet. Detta skulle kunna innebära att genom att tillåta mer skulle mer skapas. Då den kulturella produktionen är basen för communityns gemenskap, är det möjligt att argumentera att hemsidan genom dess öppenhet strävar efter att stärka gemenskapen.

Anonymitet och offentlighet

Trots att AO3 är en plattform med användare som delar samma intresse är nästan alla användare anonyma. AO3 är vad man kallar en intressedriven plattform där användarnas verkliga identiteter inte är ett måste. Anonymiteten på hemsidan kan ses som en frihet, att kunna uttrycka sig och skapa, utan att tänka på hur ens identitet i verkligheten skulle påverkas. Boyd (2014:43) beskriver till exempel hur unga killar kände en större frihet när de upptäckte anonymiteten på internet, vilket ledde till att de vågade göra saker som de inte gjorde i det riktiga livet. Utifrån detta kan man argumentera för att anonymitet kan göra skapandet friare och få människor att uttrycka sig som det inte skulle i det verkliga livet. Anonymiteten kan även bidra till Gemeinschaft i och med just denna frihet. Användarna på AO3 kan skriva om känslor och sammanhang det inte skulle kunna gjort med sin riktiga identitet. Detta ser man prov på i till exempel hemsidans stora utbud av verk som behandlar olika frågor gällande minoriteter och sexualitet. Under taggen "Coming out" finns över 19 000 verk (Archive Of Our Own 2020m) och det finns över 2400 olika taggar som inkluderar ordet "queer" (Archive Of Our Own 2020n). Detta belyser hur anonymiteten kan bidra till en mötesplats där användare kan ta del av och själva skapa innehåll som behandlar denna typ av frågor och ämnen. På så sätt tillåts man

existera på ett mer naturligt och otvunget sätt. Denna frihet kan även vara en bidragande faktor till hur stort utbudet är på plattformen är. Jenkins et. al. (2016:25) beskriver den ideala deltagaren kulturen som en stark demokratisk rörelse där alla olika röster blir hörda och människor skapar tillsammans. Den idén kan ses som ouppnåelig men i och med anonymiteten är det möjligt att folk vågar skriva texter det kanske aldrig skulle skrivit annars. Anonymiteten skulle därmed kunna förstås som ett medel för att uppmuntra användare till att våga uttrycka sig.

boyd (2014:43) beskriver hur tonåringar uppfattade sitt anonyma deltagande som att vara del av en gemenskap genom den uppmärksamhet de fick, trots att detta inte var bundet till deras verkliga identitet. Detta väcker frågan om hur anonymiteten dels påverkar Gemeinschaft, men även hur Gemeinschaft påverkar anonymiteten. Även om anonymiteten kan förstås som opersonlig och ytlig, kan den även ses som en möjlighet att låta det naturliga inre träda fram. Med anonymiteten upplevs inga förväntningar på en utöver det som gäller för alla inom communityn. Då man är anonym online är man nödvändigtvis inte bunden till vem man är i “verkligheten”, och därmed inte bunden till de förväntningar och konsekvenser som följer en där. Anonymiteten kan därför förstås som ett sätt för människor att skapa personlig integritet och att undvika att känna sig övervakad. Detta kan i sin tur bidra till ett friare klimat bland användare. Anonymitetens praktik kan därmed tolkas som ett medel för att vara öppnare och kanske rent av mer personlig. Vidare uppmärksammar Baym (2010:120) behovet av att söka sig till gemenskaper där ens verkliga identitet och relation inte sätts på spel. På en plattform som AO3 tillåts människor finna gemenskap genom sitt gemensamma intresse utan att framgå med sin identitet. De ges möjlighet att interagera gemenskapligt även om de inte utgår med vem de är. Detta tar sin form bland annat genom stöttande kommentarer, vilket visas i exemplet nedan.

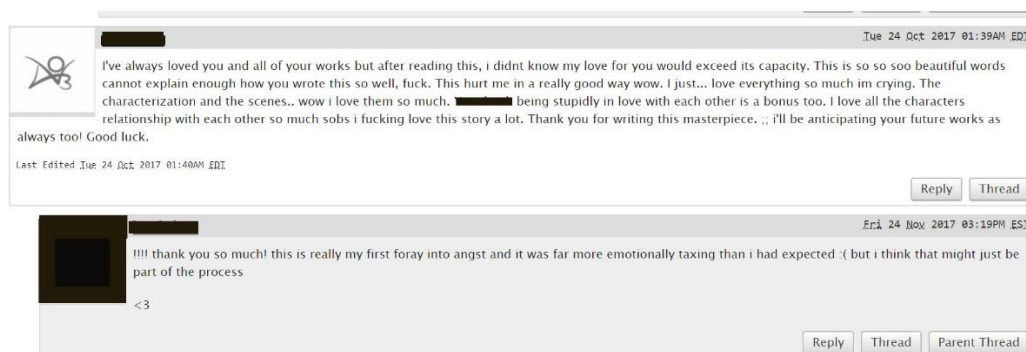


Bild på konversation mellan två användare. Läsare överst och svar från författaren under. (Archive of Our Own 2020o)

Detta exempel visar på användarnas anonymitet och att de använder kommentarsfältet som ett sätt att förmedla känslor, uppskattning och tacksamhet trots att deras identiteter inte framgår.

Vidare så är anonymiteten en faktor som berör frågan om en hemsida som Archive of Our Own faller inom den privata eller offentliga sfären. I relation till fandomsidor uttrycker E. J. Nielsen (2016:235) att det råder tvekan bland forskare om fan-hemsidor är ”public or private spaces”. AO3 har hittills definierats som ett relativt åtskilt community genom det delade specifika intresset, deltagar-värdegrunden, den egna digitala mötesplatsen, språket med mera. Trots detta finns det inga krav på att identifiera sig som del av detta community för att få tillgång till det som produceras och delas. Istället för att stänga dörrar genom krav på användarkonton för att få tillgång till innehållet så gör man innehållet fullt tillgängligt. AO3 förklarar själva:

“No matter your appearance, circumstances, configuration or take on the world: if you enjoy consuming, creating or commenting on fanworks, the Archive is for you”

(Archive of Our Own 2020p)

Majoriteten av innehållet är offentligt i det avseende att det kan nås utan någon som helst typ av speciellt medlemskap eller tillhörighet. Detta innebär att man inte behöver vara ett fan själv, eller ens intresserad av fanfiction för att ta del av det innehåll som delas där. Som antytt ovan, kan detta medföra en viss risk för den som delar innehåll på plattformen. Användarna kan skydda sig bakom anonymitet, men deras verk kan nås av folk som inte är en etablerad del av communityn, alltså de som inte har användarkonton. Detta påvisar på både öppenhet och samtidigt en viss mån av exklusivitet. Det finns ett community man kan bli en del av, var produktion är öppen för alla för att vem som helst ska kunna få bli del av communityns Gemeinschaft.

En digital Gemeinschafts-verktygslåda?

Det är möjligt att förstå AO3 som ett samtida uttryck för det gemenskapsbehov som alltid funnits hos människan. Det sätt som hemsidan är uppbyggt på, både strukturellt och i form av värdegrund och syften, genomsyras av ett påtagligt Gemeinschafts-tänk. Även om Gemeinschaft inte kan skapas genom digitala strukturer, så är det rimligt att anta att finns det utrymme för gemenskap och tillhörighet att främjas genom dem. Detta antyder vikten av de digitala strukturernas roll i det sociala och gemenskapliga sammanhanget. De kan inte tvinga användarna att känna förtrolighet och gemenskap, men man kan argumentera för att de kan utformas på ett sätt som i starkare eller svagare mån uppmanar till och gör det möjligt för användarna att etablera en Gemeinschafts-dynamik mellan varandra. Snarare än att föra människor samman kan de utgöra utrymmen för människor att finna samhörighet med varandra i.

En hemsida som AO3 kan förstås både som en produkt och förmedlare av Gemeinschaft. Fanfictioncommunityn formades inte på AO3. AO3 skapades för en redan existerande community i behov av en digital mötesplats som tillät det att existera på sina egna villkor. Därför kan hemsidan förstås som ett uttryck för behovet av samhörighet och gemenskap. Denna studie belyser de sätt AO3 genom sin struktur och sina funktioner ämnar att främja och stimulera den egna communityns gemenskap. Istället för att fokusera endast på verken och dess kvalitet, alltså själva innehållet, genomsyras hemsidan av en vilja att föra användarna samman. Trots AO3 att är en intressedriven plattform för publicering av skapat innehåll, så kan många funktioner utläsas som centrala för kollektivet snarare än innehållet och individerna som skapar dem. Detta belyser hur Gemeinschaft i den digitala sfären inte begränsas till faktiska sociala nätverk. AO3 är inte en digital samlingsplats för ens relationer. Det är istället en mötesplats där folk interagerar genom det som de kollektivt skapar för varandra. Även om användare kanske inte har möjlighet att forma de djupaste relationerna mellan varandra endast genom AO3, blir hemsidan ett exempel på en digital miljö där Gemeinschafts-tänk är ett övergripande koncept som kan främjas och praktiseras.

Utöver detta är det relevant att lyfta att olika strukturer kan tänkas ge olika starka förutsättningar för främjandet av Gemeinschaft. Som tidigare nämnt är AO3 rotat i en community som redan präglas av gemenskap, deltagande och kollektivism. Eftersom AO3 är ideell och saknar ägare,

möjliggör detta även för att hemsidans framställande som tillhörande kollektivet – det är en plats för ett community och ägs inte av individer eller företag. I detta kan man urskilja en vikt i att de digitala mötesplatserna ska vara just mötesplatser för människor. När de präglas av vinstintresse eller annan form av kapital försvåras möjligheterna att känna tillhörighet och gemenskap.

Det tycks också vara av betydelse att uppmärksamma och delta i det sociala sammanhanget man placeras i. Det framgår från det material som studerats att all interaktion mellan användare ses som värdefull på AO3. Att existera i ett community och att sätta verken och dess skapare i ett socialt sammanhang är av större vikt än individens prestation. All form av interaktion med verken markeras, och därmed uppmärksammas ens deltagande av andra inom gemenskapen. Då respons kan förstås som något som binder samman givare och mottagare, är den dessutom central för att användare ska kunna uppleva samhörighet med andra. Ens interagerande med andra användare, till exempel genom kudos, collections eller challenges mottas av AO3 som en gåva och ett bidragande. Interaktion målas upp som att ge något till sitt community, vilket framställer interaktionerna man deltar i som Gemeinschafts-präglade.

Vidare kan AO3s struktur förstås som en spelplan snarare än ett ramverk. Detta tar form i bland annat kategoriseringen och sökandet av verk, där både läsare och skapare samspelar för att göra verk tillgängliga för communityn. Avsaknaden av feed och rekommendationer innebär att all tolkning och förståelse av innehållet är upp till användarna, och är en organisk process formad av dem själva. Detta antyder att Gemeinschaft kan etableras på en digital plattform när användarna ges möjlighet att röra sig utanför de tilltänkta ramarna - alltså utanför det system som utgör Gesellschaft. När användarna får mer utrymme att påverka och röra sig på plattformen utan att mötas av bestämda val eller regleringar vidgas Gemeinschafts möjligheter i förhållande till Gesellschaft. Detta antyder vikten av frihet inom systemen.

AO3 härstammar ur en community som idealiserar Gemeinschaft över Gesellschaft. I uppbyggnaden och funktionerna kan man urskilja värdesättandet av gemenskap, samhörighet och framför allt deltagande, vilket är samstämmigt med Jenkins bild av vad som värdesätts av fankultur. Communityn återspeglas i hemsidan, vilket kan översättas till att Gemeinschaft återspeglas i strukturen. Denna typ av hemsida kan förstås, inte som en systematisering av ett community utan, som ett svar på communityns behov i en digital värld. Det är möjligt att i ett

samhälle så präglad av digitalisering som vårt blir Gesellschaft och Gemeinschaft svårare att separera. I flera av de funktioner som finns på AO3 så främjas Gemeinschaft genom en samverkan mellan användare och system. Kanske är det så att Gemeinschafts roll i det digitala sammanhanget innebär en ny typ av samexistens med Gesellschaft. Kanske är det nödvändigt att närma sig det samtida uttrycket för Gemeinschaft från ett nytt perspektiv.

Med allt detta i beaktande avfärdar inte uppsatsen Turkles kritik, utan syftar snarare att nyansera den. Turkles argument att människors liv påverkas negativt av att allt fler interaktioner och samtal sker över internet kan vara för enkelt. De mötesplatser som finns online kan ses som lika varierade som olika platser på jorden, och dessa skillnader bör tas hänsyn till i diskussionen om socialitet och digitalitet. Det är av vikt att förstå hur olika digitala miljöer ger olika förutsättningar. Utifrån denna uppsats påvisas ett Gemeinschafts-präglade praktiker kan främjas genom strukturer men det måste göras på rätt sätt. Snarare än att förstå digitalitet enbart som ett försakligande av våra relationer till varandra bör man kanske istället ställa sig frågan om hur fler digitala miljöer kan utformas på ett sätt vilken kan ge utrymme för att Gemeinschaft stimuleras mellan människor.

Referenser

Litteratur

Asplund, Johan (1991). *Essä om Gemeinschaft och Gesellschaft*. Göteborg: Korpen

Bauman. Zygmunt (2000). *Modernity and the holocaust*. Cambridge, UK: Polity Press

Baym, Nancy K. (2010). *Personal connections in the digital age*. Cambridge: Polity

boyd, danah (2014). *It's complicated: the social lives of networked teens*. New Haven: Yale University Press

Coppa, Francesca (2017). *The Fanfiction Reader: Folk Tales for the Digital Age*. Ann Arbour: University of Michigan Press.

Fathallah, Judith (2017). Reading real person fiction as digital fiction: An argument for new perspectives. *Convergence: The International Journal of Research into* 24(6). 568–586.
<https://doi.org/10.1177/1354856516688> [2019-11-07]

Fathallah, Judith (2018). "Digital fanfic in negotiation: LiveJournal, Archive of Our Own, and the affordances of read-write platforms". *Covergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. <https://doi.org/10.1177/1354856518806674> [2020-01-08]

Flyvbjerg, Bent (2003). *Fem missuppfattningar av fallstudieforskning*. Statsvetenskaplig Tidskrift 106 (3). 185-206. <https://journals.lub.lu.se/st/article/view/2087/1665>

Gauntlett, David (2018). *Making is connecting: the social power of creativity, from craft and knitt*. Second expanded edition Medford, MA: Polity

Habermas, Jürgen (1987). *The Theory of Communicative Action Vol. 1 Reason and the Rationalization of society*. Cambridge: Polity.

Habermas, Jürgen (1987). *The Theory of Communicative Action Vol. 2 Lifeworld and system: a critique of functionalist reason*. Cambridge: Polity.

Jenkins, Henry (2012). *Textual poachers: television fans and participatory culture*. 20. ed. New York: Routledge

Jenkins, Henry, Ito, Mizuko & boyd, danah (2016). *Participatory culture in a networked era: a conversation on youth, learning, commerce and politics*. Cambridge: Polity

Marx, Karl (1963) *Selected Writings in Sociology and Social Philosophy*. Harmondsworth: Pelican

Merriam, Sharan B. (1994). *Fallstudien som forskningsmetod*. Lund: Studentlitteratur

Nielsen, E. J. (2016). Dear researcher: Rethinking engagement with fan authors. *Journal of Fandom Studies* 4 (3). 223–249. doi: 10.1386/jfs.4.3.233_1. [2019-11-06]

Sandvoss, Cornel (2005). *Fans: the mirror of consumption*. Oxford: Polity

Turkle, Sherry (2017). *Tillbaka till samtalet: Samtalets kraft i en digital tid*. Göteborg: Daidalos.

Østbye, Helge (2004). *Metodbok för medievetenskap*. 1. uppl. Malmö: Liber ekonomi

Elektroniska källor och empiriskt material:

Archive of our own. 2020a.

<https://archiveofourown.org/?Show=LOST-Parodies> [2020-01-04]

Archive Of Our Own. 2020b.

<https://archiveofourown.org/> [2020-01-04]

Archive of our own. 2020c.

<https://archiveofourown.org/about> [2020-01-04]

Archive of our own. 2020d.

<https://archiveofourown.org/> [2020-01-04]

Archive of our own. 2020e.

<https://archiveofourown.org/diversity> [2020-12-11]


Archive of our own. 2020f.

<https://archiveofourown.org/works/10920276/chapters/24286317> [2019-11-29]

Archive of our own. 2020g. [2020-01-04]

[↑ Top](#) [Kudos ♥](#) [Edit Bookmark](#) [Comments \(191\)](#)


Thank you for leaving kudos!



[REDACTED]

[REDACTED] and 3557 more users as well as 1673 guests left kudos on this work!


Archive of our own. 2020h. [2020-01-04]

 on Chapter 1 Fri 20 Apr 2018 08:12AM CDT

aughhh you have such an evocative writing style, this is exactly the kind of slow burn i like - to me the length is less important than the development of the story and building of tension. not that 10k words in a first chapter is short lmao but i've read slow burns that are just long for the sake of being long and they're slow without the burn part. i literally like... read this through three times just because i can FEEL like this weird fizzy tension in my stomach from the scenes and i love it.

the ending weirdly brought me back to being in like my second year of high school when i had a friend/acquaintance who i really wanted to become closer with despite us both being people who were kind of naturally distant sometimes... anyway it wasn't until like a mutual's friend sleepover bday party when in the middle of the night she turned in her sleep and her foot touched mine and it was like a jolt of electricity went thru my body i was too keyed up to sleep after that afhgjfhk and that was like the definitive turning point in me developing a crush on her. not to compare it bc honestly idk what jimin feels or how what he's feeling will change but that description of like a quiet surreal middle of the night stomach-dropping adrenaline rush just really brought me back to that moment. ANYWAY i love the feeling your writing gives me and i'm very curious to read the next chapter!!

[Reply](#) [Thread](#)

 on Chapter 1 Fri 20 Apr 2018 03:53PM CDT

AHHHHHHHH HEY THIS IS SO NICE. and man i KNOW WHAT YOU MEAN with regard to slowburn fics with no burn????? like the ones where it's 100k words of purely platonic story and then they only really start to display any sort of romantic feelings toward the end. I MEAN DON'T GET ME WRONG I LOVE THOSE, but i'm also way more into tear-your-hair-out, constant underlying tension type shit. uh, clearly. thank you also for this incredibly relatable anecdote about your life. the 'dreaming about a person you like while still being in denial about it' concept is straight out of MY actual real life. and YES-- that solitary, night time adrenaline rush... :D what a bummer.

IN CONCLUSION: THANKS SO MUCH. THIS COMMENT ALONE HAS REINVIGORATED MY MOTIVATION.

Last Edited Fri 20 Apr 2018 03:54PM CDT

[Reply](#) [Thread](#) [Parent Thread](#)

Archive of our own. 2020i.

<https://archiveofourown.org/tags/Marvel/works> [2020-12-14]

Archive of Our Own. 2020j.

<https://archiveofourown.org/works/5339822/chapters/12329681> [2020-01-04]

Archive of Our Own. 2020k.

<https://archiveofourown.org/diversity> [2020-12-14]

Archive of Our Own. 2020l.

<https://archiveofourown.org/collections/Datober19> [2020-01-04]

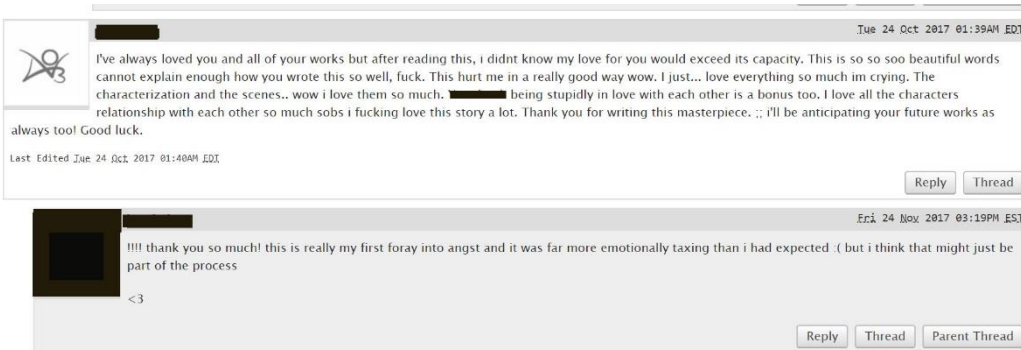
Archive of Our Own. 2020m.

<https://archiveofourown.org/tags/Coming%20Out/works> [2020-01-05]

Archive of Our Own. 2020n.

<https://archiveofourown.org/tags/search?utf8=%E2%9C%93&query%5Bname%5D=queer&query%5Btype%5D=> [2020-01-05]

Archive of Our Own. 2020o. [2020-02-02]



Archive of Our Own. 2020p.

<https://archiveofourown.com/diversity> [2019-01-11]

Kudos. 2020. Oxford English Dictionary Online.

<https://oed.com/view/Entry/104517?rskey=xz1NzO&result=1&isAdvanced=false#eid>
[2019-11-21]

Organization for transformative works. 2020.

<https://www.transformativeworks.org/> [2020-01-11]