

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Janja Port

**Slash fiction in yaoi: Ustvarjalci in bralci homoerotičnih zgodb med moškimi kot
subkultura**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Janja Port

Mentor: doc. dr. Gregor Tomc

**Slash fiction in yaoi: Ustvarjalci in bralci homoerotičnih zgodb med moškimi kot
subkultura**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

Zahvala

Rada bi se zahvalila svojemu mentorju dr. Gregorju Tomcu za strokovno svetovanje, potrpežljivost in spodbudo pri nastajanju diplomskega dela, še posebno ker si je vzel zame čas zelo pozno v študijskem letu in mi tako omogočil pot za nadaljnji študij.

Hvala tudi družini in vsem mojim prijateljem, ki so me podpirali med študijem in ob pisanju diplomskega dela, saj so vseskozi verjeli vame in mi stali ob strani.

Slash fiction in yaoi: Ustvarjalci in bralci homoerotičnih zgodb med moškimi kot subkultura

V diplomski nalogi so postavljena teoretična izhodišča za fenovski subkulturi pojav moških homoerotičnih zgodb, ki jim v ameriškem kontekstu pravimo »slash fiction« ali na kratko »slash«, v japonskem pa »yaoi«. Posebnost fenomena je, da prevladujoči demografski del ustvarjalcev in občinstva predstavljajo heteroseksualne ženske, ki jemljejo osebe, zgodbe in kraj dogajanja iz popularne kulture in jih na novo interpretirajo tako, da moškim odnosom dodajo homoerotično komponento. Fandom ustvarjalk in bralk moških homoerotičnih zgodb bo predstavljen skozi teorijo, ki so jo oblikovali McLelland, Galbraith, Kinsella, Kustritz, Jenkins in drugi. Nato bosta subkultura in fenomen osvetljena z vidika fenovskih subkulture in virtualnih skupin, saj sta se slash in yaoi razvila in širila skozi kanale, ki so jih vzpostavile fenovske skupine. Prav tako žanra pomembno vplivata na konstrukcijo družbenega spola in objektov poželenja, saj postavljata pod vprašaj hetero-normativnost družb in kultur. Cilj diplomske je predstaviti v našem znanstvenem okolju manj znano internetno fenovsko subkulturo, ki se je oblikovala okoli branja in ustvarjanja moško-moških zgodb ter proučiti njen subverzivni potencial.

Ključne besede: Slash, yaoi, fandom, fenovska umetnost, virtualne skupnosti, družbeni spol

Slash Fiction and yaoi: Creators and readers of homoerotic stories between men as a subculture

In this bachelors thesis gives a theoretical overview to explain the fan subcultural phenomenon of male homoerotic stories, which are called "slash fiction" or "slash" for short in the American context and "yaoi" in the Japanese context. Its uniqueness is the demographic group of creators and readers which consists primarily of heterosexual women. They take the characters, plot and setting from popular culture but re-interpret them by adding a homoerotic component to the relations between men. The fandom of creators and readers of male homoerotic stories will be explained through the theory developed by McLelland, Galbraith, Kinsella, Kustritz, Jenkins and others. In addition, the subculture and the phenomenon will be looked upon through the perspective of fan subcultures and virtual groups as both slash and yaoi were developed and distributed through channels they established. Also, both genres influence the construction of gender and objects of affection because they question the heteronormativity of societies and cultures. The aim of this paper is to introduce an in our academic environment less known internet fan subculture which centers on male-male stories and to evaluate its subversive potential.

Key words: Slash, yaoi, fandom, fan fiction, virtual communities, gender

Kazalo

1 Uvod	6
2 Moške homoerotične zgodbe od in za ženske.....	8
2.1 <i>Yaoi</i>	9
2.1.1 Fujoshi, bralke in pisateljice yaoi naracij	11
2.2 <i>Slash fiction</i>	12
2.3 <i>Izbira žensk za moške homoerotične zgodbe</i>	13
3 Občinstvo in fandom.....	15
3.1 <i>Fenovske aktivnosti</i>	17
3.1.1 <i>Kultura participacije in kolektivna inteligenca</i>	17
3.2 <i>Fenovska umetnost</i>	20
4 Virtualne skupnosti.....	21
4.1 <i>Pomen spletne skupnosti za yaoi in slash</i>	22
5 Konstrukcija in fluidnost družbenega spola	23
5.1 <i>Med pornografijo in erosom</i>	25
6 Subverzivnost	27
6.1 <i>Vidne posledice za Japonsko družbo</i>	27
7 Zaključek	29
8 Literatura.....	31

1 Uvod

Yaoi in slash sta žanra, ki tematizirata ljubezensko razmerje med dvema moškima, ustvarjajo in berejo pa ju ženske. Oblikovala sta se ločeno kot odziv na reprezentacijo odnosov med spoloma v popularni kulturi. Pisateljice so vzele primarni tekst in ga na novo interpretirale na način, ki vključuje element moške homoerotičnosti. Ta preprost opis ne zajame kompleksnosti fenomenov. Za to se je potrebno spustiti v obsežnejši opis zgodovinskega in kulturnega ozadja, iz katerega izhajata. Prav tako ju je nemogoče prevesti v slovenščino, ne da bi izgubila samoironični prvotni pomen. Če bi »slash fiction« še lahko poslovenila v »slash zgodbe«, se ustavi pri iskanju približno ustrezne besede za yaoi.

V tej diplomski nalogi se bom osredotočila na avtorice in bralke z namenom, da čim bolj suvereno podam opis in razlago tega fenovskega subkulturnega pojava, ki kljubuje hegemonskim odnosom in prodira v mainstreamovsko popularno kulturo. Članice in člani dnevno izzivajo hetero-normativnost družb in kultur, osredotočenost na konstrukcijo identitet in delovanja članov, interakcij med njimi in vloge, ki jo ima slash oz. yaoi v njihovem življenju, pa mi bodo pomagali odkriti, kako močen je njihov subverzivni potencial.

Moje teze so, da so se avtorice lotile ustvarjanja moških homoerotičnih zgodb kot odziv na reprezentacijo ljubezenskih odnosov med moškimi in ženskami v popularni kulturi. Ustvarjene zgodbe so ustrezale določenim fantazijam, ki so jih imele in ki jih drugače niso mogle uresničiti. Prav tako postavljam tezo, da se hegemonični odnos do slashevskih oz. yaoi fandomov razlikuje od družbenega in kulturnega okolja, kjer se pojavljajo. Za metodo bom uporabila analizo primarnih in sekundarnih virov.

V prvem delu bom predstavila najpomembnejše definicije in koncepte za razumevanje fenomena skupaj z zgodovinskim, estetskim in vsebinskim pregledom. Na ta način se bomo seznanili z védenjem, ki ga poseduje vsaka »fen punca«, ki želi uspešno manevrirati po subkulturni pokrajini slasha oz. yaoija. V naslednjem delu se bom navezala na povezavo med popularno kulturo in fenovskimi subkulturami tako, da predstavim privlačnost alternativnih interpretacij in predelav primarnih virov na način, ki ustreza fenicam. Nato se bom posvetila virtualnim skupinam, prek katerih članice in člani vzpostavljajo interakcije. Ravno internet je dal slashu oz. yaoiju tisto nekaj, s čimer je subkultura prešla iz marginalizirane skupnosti v nekaj, kar že prehaja v zavest dominantnih skupin in vpliva na mainstreamovsko popularno

kulturo. V tem delu se bo pokazalo, kako lahko družbeno in kulturno ozadje vpliva na smer razvoja in razsežnost nekega človeško proizvedenega fenomena. Zadnji del bo govoril o vpetosti slaševskih oz. yaoi subkultur v hegemonijo moškosti. Preden lahko govorimo o subverzivnem potencialu fenomena, je potrebno razbiti ponotranjene konstrukte, vezane na družbeni spol in prepoznati fluidnost spolnih identitetah ter izbire ljubezenskih objektov. Obstoj in širjenje slasha oz. yaoija s sabo prinese določene posledice, ki jih bomo prav tako naslovili.

2 Moške homoerotične zgodbe od in za ženske

Naslov tega poglavja je na videz protisloven, saj se izmika zdravemu razumu ali vsaj diskurzu, ki se navezuje na biološki in družbeni spol ter družbeno zaželene seksualne objekte. Sam obstoj ljubezenskih, erotičnih in pornografskih naracij tukaj ni pod vprašajem, zmeda izhaja iz pričakovanja o populaciji, ki tovrstne zgodbe ustvarja in bere. To niso homoseksualni moški, pač pa primarno heteroseksualne ženske, torej kategorija, ki se v zgodbah ne pojavlja oz. je iz njih izločena.

Moško-moške zgodbe niso pojav zgodovinske klime nekega teritorija, ampak jih lahko najdemo v različnih družbenih in kulturnih kontekstih. V novejšem času sta med bolj izpostavljenimi in proučevanimi ameriški »slash fiction« in japonski »yaoi« (Thorn 2004, 173). Ženske, ki so pričele pisati tovrstne zgodbe, so bile članice fenovskih subkultur ali fandomov, ki so bile nezadovoljne s produkti popularne kulture, a so jih vzele za podlago in jih predelale na način, ki jim je ustrezal. V primeru slash in yaoi zgodb so na novo interpretirale odnos med moškimi liki tako, da so jim dodale romantično in erotično komponento (Suzuki 2013).

Oba žanra sta se najprej širila po zasebnih kanalih med oboževalkami in se nato preselila na splet. Yaoi je uspel prodreti v japonsko mainstreamovsko popularno kulturo (Thorn 2004, 173). Še več, ameriške založbe so pričele izdajati japonske yaoi mange in lahke romane (Wood 2006, 406), medtem ko slash ostaja na ravni fenovske umetnosti (Thorn 2004, 173).

Razloge za takšno situacijo najdemo v kulturnem kontekstu, v katerem se pojavljata, saj zahodno in japonsko okolje različno sprejemata tekste s homoseksualnimi vsebinami. Japonska ima tradicijo ustvarjanja homoseksualnih zgodb, ki jih najdemo v literaturi, umetnosti in gledališču s to izjemo, da so bile namenjene moškim (McLelland 2000a, 287–288). Moška homoerotična dela za ženske so novejši fenomen. Japonska založniška industrija je pograbila priložnost in pričela tiskati yaoi zgodbe za masovno distribucijo in prodajo (Hartley 2005, 24). Danes lahko kupiš yaoi mango ali roman, ki vsebujejo eksplicitne prizore oralnega in analnega seksa, v vsaki knjigarni na Japonskem. Do njih imajo dostop najstnice, ki so primarni ciljni trg (McLelland 2000a, 287–288). Ko so le-te zgodbe izdane za zahodni trg, je prodaja strogo omejena zaradi eksplicitne spolnosti, nekateri jih celo interpretirajo kot pedofilni material (McLelland 2007).

Slash ni prodril v mainstream zaradi zakonodaje o avtorskih pravicah na zahodu (Katyál 2006), saj so avtorice jemale glavne like iz uveljavljenih knjig, filmov in TV serij, ki so že v lasti založb in studijev. Da njihova dela pridejo do bralcev, se morajo odpovedati možnemu zaslužku ali pa jim grozi tožba (Consalvo 2003).

2.1 Yaoi

Yaoi je žanr naracij, ki se osredotočajo na moško-moška romantična in spolna razmerja. Obstaja več razlag izvora pomena. McLelland in Welker (2015, 5) navajata najbolj pogosto razlago, kjer je yaoi akronim japonske besedne zveze »Yama nashi, ochi nashi, imi nashi« (sl. brez vrha, smisla in pomena), kar samo-ironično nakazuje osredotočenost na erotično, celo pornografsko komponento odnosa med dvema ali več moškimi ter odsotnost drugih vsebinskih elementov. Druga možna razlaga je, da izhaja iz »yamete oshiri ga itaikara« (sl. ustavi se, zadnjica me boli), ki eksplicitno poudari, kaj se v yaoi zgodbah dogaja (Jardine v Nagaike 2012, 103).

Poleg pojma yaoi sta pogosta tudi izraza »shounen'ai« in »BL«. Shounen'ai je zveza med shounen (sl. fant) in ai (sl. ljubezen), skupaj pa pomenita »fantovska ljubezen«. Danes ga popularni diskurzi povezujejo s pedofilskim materialom zaradi starosti glavnih likov in stila risanja. Po drugi strani se je v devetdesetih letih prejšnjega stoletja uveljavil angleški prevod »boy's love« ali BL. Japonci besedo pišejo v katakana pisavi ter jo izgovarjajo »bouizu rabu«. Vznikne skupaj s pojavom komercialnih izdaj o moško-moških romancah, vseeno pa označuje tako komercialna kot nekomercialna dela (McLalland in Welker 2015, 5).

Yaoi je nastajal kot oblika fenovskih del, ki so se širila med ljubitelji nekomercialno, kasneje so ga pričele izdajati založbe in prodajati knjigarne (McLalland in Welker 2015, 5). Po svojih značilnostih je zelo podoben žanru vsebin za najstnice, imenovanemu »shojo« (sl. dekle). Oba se namreč osredotočata na oblikovanje medsebojnih odnosov do prijateljev, nasprotnega spola in simpatije. Vendar medtem ko se shojo osredotoča na heteroseksualno zvezo, yaoi opisuje odnos med androgenima moškima (Galbraith 2011, 212).

Najbolj priljubljena oblika yaoi žanra so mange in lahki romani. Mange, tj. japonski stripi, so še posebno pomembni za japonsko založništvo, letno namreč izdajo okoli 470 milijonov izvodov. Mange so postale priljubljene v povojnem času, večina izdanih vsebin je bila sprva namenjena najstniškim fantom. V šestdesetih letih prejšnjega stoletja so založniki posvetili nekaj pozornosti tudi najstnicam, tako se je pojavil shojo. Pisci so bili večinoma moški, zgodbe pa so sledile podobnim klišejem heteroseksualne romantične ljubezni. Do spremembe

je prišlo šele, ko so ženske, ki so odraščale ob prebiranju teh mang, vstopile na trg kot pisateljice. Le-ta generacija je pričela pisati tudi homoerotične zgodbe o lepih fantih (Buckley v McLelland 2000b, 275).

Ženske so imele v tem času poseben status. Njihova ideološka podoba je še vedno temeljila na predstavah izpred druge svetovne vojne, kot skromne žene in modre matere. Družba jih je videla kot ne-spolna bitja. Odstopale so le prostitutke in histeričarke (Shizuko v Hartley 2015, 24). Po drugi strani je Japonska doživljala hiter gospodarski razvoj, ki je ženskam prinesel določeno mero avtonomije (McLelland 2000a, 58).

Sovražna potentnost moškega pogleda na dekleta kot 'nepokvarjene' ženske, je pripeljala do tega, da so pričele iskati mehanizme, kako mu uiti ali se mu upreti (Shizuko v Hartley 2015, 24). V primeru yaoi žanra se je izrazil kot nezadovoljstvo nad vztrajno uporabo različic pepelkine zgodbe in željo po raziskovanju spolnosti, moškosti in androgenosti (Aoyama v Hartley 2015, 24).

Galbraith (2011, 216) vidi novelo »*Ljubimčev gozd*« avtorice Mori Mari za prvo yaoi zgodbo, ki je bila izdana. Prvi yaoi mangi pa sta bili »*V sončni sobi*« Takemiye Keiko iz leta 1970 in »*Novembrska gimnazija*« Kagie Moto iz leta 1971. Manga »*Vrtnica iz Versaja*«, ki je bila izdana leta 1972, se šteje kot najbolj vplivno delo za prihodni razvoj yaoija (Buckley v McLelland 2000b, 275). Čeprav je bila glavna junakinja preoblečena v moškega, se delo smatra kot premik od nakazane ljubezni h homoerotiki, saj je Ikeda, avtorica dela, vključila precej scen dogajanja v postelji, slednje pa so imele močan vpliv na ostale avtorice yaoi mang (Buckley v McLelland 2000b, 275).

Prva dela so ilustrirala seks zelo romantično in senzualno, vendar pa so bili odnosi zadržani. Homoseksualnost glavnih junakov je bila naključna in odkrita v junakovih iskanjih ljubezni, sprejemanja in identitete. Avtorice so k pisanju pristopale z določeno moralno resnostjo (Matsui v McLelland 2000b, 276).

Vseeno pa so bile deležne močnega pritiska urednikov, ki so hoteli avtorska dela prilagoditi masovnemu trgu, kar je dušilo kreativnost (Kinsella 2000, 58). Marsikatera avtorica se je zato vrnila k neuradnim fenovskim distribucijskim kanalom. Subkultura se je razširila s pomočjo organiziranja masovnih konvencij fenic in fenov. Primer tega je Comiket, ki ga organizirajo v Tokuju vse od leta 1975 naprej (Galbraith 2011, 217).

V osemdesetih letih prejšnjega stoletja so na Japonskem pričeli odpirati ogromne knjigarne stripov, kjer so tudi amaterski mangake lahko prodali svoja dela. Večina teh so bila mlada dekleta. Na vrhuncu, med 1990 in 1992, je knjigarne obiskalo tudi po četrto milijona ljudi, od tega samo 35% moških (Kinsella v McLelland 2000b, 276). Velika večina amaterskih pisateljic je nadaljevalo z reprezentiranjem homoseksualnosti v svojih delih. 45,9% vseh prodanih mang je bilo parodij na že obstoječe kulturne produkte, medtem ko je bilo samo 12,1% originalnih del. Ženske so izbirale like iz popularnih mainstreamovskih mang, primarno namenjene za fante, in pisale ljubezenske zgodbe med njimi. Kinsella (v McLelland 2000b, 276) pravi, da so bile zgodbe napisane, fotokopirane, zvezane in distribuirane s strani samih avtoric ali njihovih majhnih združenj, ki so se imenovala minikomi (mini kot nasprotje masovni komunikaciji).

Zaradi ogromne popularnosti del z eksplicitnimi homoseksualnimi vsebinami med ženskami, so avtorice pričele ustvarjati bolj psihološko kompleksne like in zgodbe. V tem času se je uveljavil pojem yaoi za poimenovanje mang in dojinshijev, tj. fenovskih in amatersko zrisanih stripov, ki so se osredotočali predvsem na seksualne scene med fanti. Izdane so bile v reviji *June*, ki je pričela izhajati na začetku osemdesetih let prejšnjega stoletja (McLelland 2000b, 277).

V devetdesetih letih prejšnjega stoletja so se pojavile nove revije, ki so v duši spolne svobode v zgodbe vključevale oralni in analni seks. Nasprotno penisi še vedno niso bili izrisani zaradi cenzure. Oblikoval se je tudi določen stil risanja teh fantov: bili so visoki, vitki in androgeni z velikimi očmi, dolgimi lasmi in visokimi ličnicami. Med sabo se ljubijo počasi in estetsko. Takšen stil jih je razlikoval od mang, namenjenih moškim, ne glede na njihovo usmerjenost, kjer je moškost teles poudarjena, pozornost pa usmerjena k telesni poraščenosti, mišicam in mednožju (McLelland 2000b, 277).

Z novim tisočletjem je yaoi prišel v mainstream. Prav tako je videti, da zanimanje žensk ne bo padlo: priljubljene starejše mange se ponovno tiskajo, število novih naslovov pa raste. Knjige, v katerih so izdane, so velike, a poceni in dosegljive v vsaki knjigarni (McLelland 2000b, 278).

2.1.1 Fujoshi, bralke in pisateljice yaoi naracij

Pojem fujoshi se je pojavil šele v na začetku novega tisočletja na spletnih forumih, do danes pa se je uveljavil v japonski popularni kulturi in medijih (Suziki 2013). Sama beseda je sestavljena iz dveh delov: »fu« (sl. pokvarjen) in »joshi« (sl. dekle, gospodična), prevedemo

pa lahko kot »pokvarjene punce«. Njihova pokvarjenost pa izhaja iz zanimanja za yaoi (Galbraith 2011, 212) in dejstva, da naj bi ob tem občutile sram (Suziki 2013). S tem pojmom so se samo-poimenovalе ženske in dekleta, ki proaktivno berejo vsebine povezane z yaoijem in vidijo romantične odnose med moškimi tam, kjer sprva niso bili mišljeni (Ueno v Suziki 2013).

Fujoshi aktivno reinterpretirajo izvirna dela, navadno mišljena za otroke in najstnike ter redkeje za odrasle, na način, da jim dodajo romantično in spolno razsežnost. Reinterpretacija del prinese s sabo tudi dejstvo, da ustvarjajo homoseksualne zgodbe med osebami, ki so originalno heteroseksualne ali za katere spolna orientacija ni bila eksplicitno podana. Tovrstno poseganje v originalna dela je poželo precej neodobravanja med pripadniki japonske fenovske subkulture, imenovane otaku. Posledično so bile potisnjene na rob fendoma in bile dolgo časa subkultura v subkulturi (Suziki 2013).

Posebnost samega pojma fujoshi je, da se nikoli ni povezoval z moškimi bralci tega žanra. Šele kasneje se je oblikoval pojem fudanshi (sl. pokravjen fant), ki konotira moške, ki berejo moško-moške romance. S tem se je pričel rušiti mit, da je fenomen yaoija striktno vezan na določen spol (Suziki 2013).

2.2 Slash fiction

Slash je žanr fenovskih del amaterskih avtorjev, ki so večinoma heteroseksualne ženske in ki vsebujejo dve ali več oseb istega spola iz popularne kulture, v nekanonični romantični zvezi (Kustritz 2003, 371). Je primer, ko avtorice drastično spremenijo performans in interpretacijo izvirnega teksta (Katyal 2006, 468). Feni sami izpostavljajo, da odnos ni nujno vedno romantičen ali osebe niso nujno vedno moškega spola. Žanr je fluiden, zaradi česar je zelo težko določiti njegove značilnosti (Jenkins 2006, 63).

Slash je sklic na poševnico, ki se uporablja kot ločilo med imeni oseb v paru npr. Kirk/Spock ali Eren/Levi. Čeprav se poševnica uporablja pri vseh sestavah parov, se je pričela povezovati s querrovskimi, še posebno moško-moški pari. To je preraslo do mere, da se slash izključno asociira s fenovskimi zgodbami, ki vsebujejo homoerotične zgodbe med moškimi (Bury 2006, 1152).

Ženske fenice, ki so pisale slash, so se najprej oblikovale kot subkultura znotraj fandoma Zvezdnih stez in nekaterih drugih izbranih znanstvenofantastičnih fandomov. Pri tem jih niso nujno pritegnile teme raziskovanja vesolja, ampak bolj odnosi med osebami (Burry 2006,

1152). Svoja dela so najprej izdajale v fanzinih, kasneje pa na spletu. Do srede devetdesetih let prejšnjega stoletja je postal internet eden izmed glavnih medijev, prek katerih so posredovale svoja originalna dela. Internet je imel kar precej prednosti pred fanzini, npr. da je lahko večje število avtoric pričelo objavljati svoje fenovske zgodbe, medtem ko so bili fanzini omejeni na število izvodov in prostor (Kustritz 2003, 372).

Slashevske zgodbe se osredotočajo na romantični in erotični vidik moško-moške zveze. Vsebujejo lahko eksplicitne in grafične opise predigre in spolnega akta ali pa so povsem brez spolnih elementov. Pri tem avtorice ne vedo nujno veliko o spolnih navadah pravih gejev, ampak se gre bolj za raziskovanje odnosa. Eden izmed razlogov, zakaj ženske pišejo slash zgodbe, je, ker želijo raziskati odnos med enakopravnima, močnima partnerjema, moški pa je nosilec dominantne pozicije v naši družbi (Bacon-Smith 1992).

2.3 Izbira žensk za moške homoerotične zgodbe

Amaterske in profesionalne pisateljice so od vsega začetka eksperimentirale s pisanjem ljubezenskih zgodb med ženskami in iskale bolj enakovredne odnose med obema spoloma. Na Japonskem se nekatera tovrstna dela štejejo za klasike dekliških mang (Suzuki 1998, 247). Prav tako so znotraj fenovske umetnosti na zahodu nastajala raznovrstna dela, ki so preizkušala konvencije družbenega spola (Thomas 2006, 234).

Pisanje moško-moških zgodb je bil del opisanega konteksta prespraševanja in eksperimentiranja s spolnimi vlogami. Vendar enovitega in preprostega razloga, zakaj ženske preferirajo slash in yaoi, ni. Oba žanra sta zelo raznovrstna. Znotraj žanra najdemo zgodbe, ki so zelo »posladkane«, in zgodbe, ki kompleksno razdelajo konflikt glavnih junakov s soočanjem svojih spolnih želja. Vsebujejo tudi različne količine nasilja med liki. Za vsako zgodbo, ki se konča s srečnim koncem, se jih najde prav toliko, ki se končajo s tragedijo in smrtjo. Ob tako raznoliki ponudbi je zato tudi težko zaobseči, kdo so ženske in moški – ki so sicer manjšina, a ne nezanemarljivi – ki to ustavljajo in berejo slash ter yaoi. Na intervjujih in diskusijah dobijo raziskovalci zelo različne odgovore, včasih pa celo nobenega (Fletcher 2002).

Izločenost žensk iz moško-moških naracij (Nagaike 2012, 25) ne pomeni, da konvencije ženskih spolnih vlog niso prisotne. Nastopajoči moški ali fantje se razlikujejo od vsakdanje realnosti žensk, ki o njih pišejo. Nastopajo fantje, ki so drugačni: aristokrati, zgodovinske osebe, vampirji, angeli ali vesoljci. V mangah so upodobljeni kot zelo lepi z velikimi očmi in dolgimi lasmi, ki predstavljajo ženske značilnosti. Njihov videz je androgen. Tudi če so

starejši, bodo izrisani kot najstniki. Če nisi seznanjen s pravili žanra, ne moreš razločiti, katerega spola je kdo. Pomembna značilnost bishounenov, tj. lepih, androgenih fantov je tudi, da ne občutijo sramu zaradi njihove spolne orientacije oz. ljubezni do moškega. Liki se ne ubadajo z vprašanjem spolne identitete, ki je pogosta v diskurzih o spolnih pravicah na zahodu. V tem smislu je yaoi nepolitičen (Suzuki 1998, 250).

Obstajata dva glavna pristopa pri upodabljanju glavnih moških likov v yaoi mangi. Lahko sta oba upodobljena kot enako privlačna, lepa moška. V tem primeru je tisti moški lik, ki prevzame iniciativo pri odločanju v vsakdanjem življenju, v spolnem odnosu portretiran kot pasiven. Pri tem se značilnost, da sprejema odločitve zase, smatra kot moška, pasivnost v spolnosti pa kot ženska. Suzuki to imenuje »spolni preobrat« (ang. gender reversal). V drugem primeru ima eden v paru bolj moške poteze, medtem ko je drugi izrisan kot vitek lepotec. Njun odnos in dinamika sta skoraj identična heteroseksualni zvezi, do »spolnega preobrata« pa ne pride (Suzuki 1998, 253).

Tisti, ki spolni odnos usmerja, se v yaoi slengu imenuje »seme«. Navadno so njegove poteze bolj možate od partnerjevih. Pasivni lik se imenuje »uke«. Največkrat je eden izmed partnerjev seme, drugi pa uke. Ta kombinacija se smatra kot standard. Lahko pa pride tudi do zvez med dvema semetoma ali dvema ukejema. Če si partnerja izmenjujeta pasivno in aktivno vlogo, ju imenujemo »riba« ali »seke.« To je sicer zelo redko, ampak se od časa do časa pojavi. Pojmi se navezujejo samo na položaj, ki ga nekdo zaseda v spolnem odnosu in nikakor ne namiguje na značaj posameznika ali na to, kdo daje pobudo za seks (TV Tropes 2015).

Glavna poteza yaoia in slashja je antirealizem (Suzuki 1998, 250). Pisateljice ne pišejo o »pravih« homoseksualnih razmerjih, ampak nekaj drugega. Če ne bi bilo tako, ne bi bilo potrebe po feminiziranem videzu obeh likov. Tudi »seme«, ki ima bolj možate poteze, ima določene lastnosti, ki jih družbeno pripisujemo ženskam. Ta način upodabljanja sugerira, da ženska skozi androgenega moškega zadovolji svojo žensko spolno poželenje in radovednost, ampak z varne distance. Da pa bi razumeli potrebo po distanci, si moramo pogledati družbeno-kulturni in zgodovinski kontekst položaja ženske. V japonski kulturi in družbi so odnosi celo bolj hierarhični kot na zahodu, moške homoerotične zgodbe so upor proti predpisanemu družbenemu položaju ženske. V zgodbah se manifestirajo ženske fantazije o enakopravnosti razmerij med moškimi, ki jih same niso izkusile. Homoseksualna razmerja idealizirajo, ker v njih podoživijo tisto nekaj, kar manjka prikazovanju odnosov med moškimi in ženskami v popularni kulturi in zasebnem življenju (Jardine v Nagaike 2012, 103). Mari

Kotani (v Nagaike 2012, 105) pravi, da je yaoi tisti žanr, ki je primarno orientiran k ženskam in ima pomembno vlogo pri genezi ženskega nezavednega.

Glede na priljubljenost in sprejetost – vsaj med ženskami – moške homoseksualnosti bi si bilo mogoče misliti, da tako velja tudi za žensko homoseksualnost, pa temu ni tako. Za to pa obstajajo nekateri kulturno-družbeni razlogi. Eden izmed njih je ta, da se tovrstne podobe pojavljajo v pornografiji za moške. Spolna dejanja so namenjena moškemu, ki ženski opazuje, ne pa užitku med ljubimkama. Na splošno so imele reprezentacije lezbijk v pornografiji za moške velik vpliv na to, kako jih dojema mainstreamovska kultura (McLelland 2000). Vseeno lahko povlečemo komponento med zanimanjem moških za lezbični eroticizem in ženskim zanimanjem za moško homoerotiko. Ena izmed strukturnih posledic tega zanimanja bi bila odsotnost žensk iz naracij (Fletcher 2002).

Prav tako kažejo fiksacije na moške homoerotične odnose na težavo ženskih avtorjev, da bi ustvarile privlačne in močne ženske like in tendenco, ki jo zaznamo celo v popularni kulturi, da ne glede na spol projiciramo svoje želje in ambicije na moške protagoniste. Ženske so uokvirjene in prisiljene delovati znotraj generičnih tradicij, ki so od moških za moške. Ženske komodificirajo svoje izkušnje znotraj patriarhalnih predpostavk. Ženske pisateljice lažje predelajo ali poustvarijo te predpostavke, npr. moškim dodajo ženske lastnosti, kot da ustvarijo alternativni svet s povsem drugačnim sklopom konvencij oz. najdejo primerne modele za avtonomne ženske junakinje. Ravno zaradi tega ali kljub temu je pomembno, na kakšen način so ženske vloge karakterizirane v popularnih naracijah. Filmi, kot sta *Osmi Popotnik* in *Maščevalci*, ki vsebujejo močne ženske like in kjer oba spola sodelujeta za doseganje skupnega cilja, so redki. Tudi če ženske niso vedno povsem zadovoljne z ženskimi liki, vseeno obstajajo in omogočajo oblikovanje žensko-centrirane naracije ter odziv nanje (Jenkins 2015, 196).

3 Občinstvo in fandom

Hall opozarja, da so kulturni teksti, in s tem tudi medijski, polisemični. Gledalci imajo mero svobode pri interpretaciji in ustvarjanju pomenov, pri čemer pa teh spet ni neskončno veliko (Hall v Stankovič 2006, 76). Interpretacije in pomeni so povezani s takojšnjim in daljšesocialnim kontekstom gledalcev (Sullivan 2012, 191). Hall je zato oblikoval tri možne pozicije gledalcev v odnosu do teksta: dominantno-hegemonsko pozicijo ali zaželeno branje, kjer bralec sporočilo odkodira po zaželenem kodu producentov, pogajalsko pozicijo ali branje,

kjer bralec razume referenčni kod producentov, a vseeno sporočilo odkodira glede na svojo »lokalno« posebnost, ter opozicijsko pozicijo ali branje, kjer bralec sicer razume dominantni kod, ampak se zavestno odloči za alternativni referenčni kod (Hall v Stankovič 2006, 77).

Oboževalci ali feni so posebna oblika gledalcev, ki čutijo močno povezanost s primarnim kulturnim artefaktom oz. medijskim tekstom, tudi do te mere, da jih raziskovalci primerjajo s pripadniki kulta (Jindra 2000). Joli Jenson (1992, 10) vidi razvoj oboževalcev ali fenov kot implicitni odziv na zvezdniški sistem, v katerega so bili vpeljani skozi množične medije. Kot skupina oblikujejo fenovsko subkulturo ali fandom. To so bile sprva majhne skupine zvestih oboževalcev neke vsebine, ki jih je združevala in »ločila« od drugih delov svoje kulture in družbe (Jindra 2000, 170). So samoorganizirajoče skupnosti, ki težijo h kolektivni produkciji védenja in diskutiranju med člani. Na ta način se znotraj skupine širijo pomeni, interpretacije in fantazije (Jenkins 2006, 137). Fandom, ki se zanima za točno določen popularnokulturni produkt, si k imenu doda priponko npr. »Star Trak fandom« (sl. fandom Zvezdnih stez). Na ta način izrazijo vir svojega zanimanja, ne glede na aktivnosti v katerih kot feni sodelujejo (Bacon-Smith 1992, 22).

Fandom Zvezdnih stez je pomemben, ker je to prva tovrstna skupina, ki se je oblikovala okoli TV serije, kar že kaže na vpliv »novih« medijev. Ima tudi najdaljšo tradicijo, pripadniki pa so med najbolj aktivnimi člani naše družbe (Jindra 2000, 166). S pojavom interneta so na spletu ustvarili internetne strani in forume, prek katerih so komunicirali in diskutirali o TV seriji. Internet jim je omogočil kreativni nadzor nad medijskimi artefakti, posledično so izzvali medijske korporacije in dotedanje zakone avtorskih pravic (Consalvo 2003, 67).

Feni so aktivni potrošniki popularne kulture, saj dinamično uporabljajo interaktivne medije za ustvarjanje pomenov (Jenkins v Andrejevec 2008, 25). Feni imajo vedno večji vpliv na oblikovanje popularnokulturnih vsebin, okoli katerih se organizirajo. Zaradi tega je popularna industrija odvisna od internetnih skupnosti, da prek njih širi dobro mnenje o svojih produktih, v zameno pa upoštevajo želje fenov pri pisanju sezon serij (Baym 2007). To daje fenom določeno moč v opoziciji z medijskimi korporacijami, četudi Jenkins pravi, da ta opis implicira več subverzivne moči, kot je v resnici imajo (Jenkins v Andrejevec 2008, 25). Prav tako se ujamemo v past dihotomije pasivni-aktivni gledalec. Pasivni gledalec bi naj nemo in nekritično sprejemal vse vsebine, medtem ko naj bi bil aktivni gledalec subverziven pri razumevanju podanih vsebin (Fiske 1989). Četudi večina gledalcev verjetno ne gleda subverzivno, to ne izbriše potenciala za subverzivnost (Jenkins v Andrejevec 2008, 25).

3.1 Fenovske aktivnosti

Pričakovanja do potrošnikov populranokulturnih vsebin se spreminjajo. Danes se že vsak identificira kot fen nečesa, vendar pa se feni razlikujejo med sabo po svojem udejstvovanju v subkulturi. Ker oboževalci participirajo na različne načine, si morajo vedno znova spogajati svoje mesto znotraj subkulture. Posamezniki namreč počasi potujejo od samega branja primarnega kulturnega teksta k iskanju in sledenju spletnim diskusijam, v katere se prej ali slej vklopijo. Nekateri pričnejo pisati fenovske zgodbe. Na ta način si izpogajajo svoj prostor znotraj fandoma in razvijejo sposobnosti, ki so med člani zaželene (Larsen in Zubernis 2011, 17).

Središče izkustva fenov je gledanje oz. branje TV serij, filmov in knjig, vendar pa pripisujejo velik pomen udejstvovanju v fenovskih subkulturah. Aktivnosti fenov namreč niso statične, vsebine modificirajo glede na svoj kontekst, razumevanje in zanimanja (Consalvo 2003, 76). Posamezniki ustvarijo samo-koncepte in samo-reprezentacije znotraj fanovske skupine, razvijejo svojo identiteto in etos v relaciji do fandoma in oblikujejo močne odnose. Slednje ne prepreči nestrinjanja. Fandomi ustvarjajo kolektivno inteligenco in učinek. Visoko kreativni člani, ki prispevajo največ, si nabirajo kulturni kapital, lahko postanejo celo »slavni« (Baym 2007).

3.1.1 Kultura participacije in kolektivna inteligenca

Pred pojavom interneta so se člani povezovali in širili informacije med sabo prek fenovskih revij in časopisov, ki jih imenujemo fanzini. Imeli so svoje kanale, zato so do njih dostopali le insiderji. Fanzini so bili številčni in zelo pestri po vsebini, zanje pa so pisali fani o zanje aktualnih temah (Kolmančič 2001, 7). Z internetom se je pogovor med člani preselil na forume in bloge (Consalvo 2003, 67). Vendar medtem ko so fanzini ostali skriti pogledu dominantnih skupin (Kolmančič 2001, 7), so spletne objave in diskusije pritegnile njihovo pozornost.

Internet je imel kar precej prednosti pred fanzini, predvsem zaradi dostopnosti, saj se je povečalo tako število objav kot tudi olajšala dostopnosti do njih. Fanzini so bili izdelek ne-profitnih fenovskih organizacij, kot tiskovine pa bile omejene na število izvodov in prostor. Splet te omejitve nima.

Po drugi strani so fenovska dela pritegnila pozornost medijskih korporacij, ki so avtorje tožile zaradi kršenja avtorskih pravic (Consalvo 2003, 67). Do danes se odnos med lastniki avtorskih pravic in feni ni vidno izboljšal, razkril pa je nevidno delovanje medijskega

spektatorstva. Jenkins zato meni, da bi morali pri proučevanju ločevati med dvema odnosoma, torej odnosom med uporabniki medijev in medijskimi teksti in med medijskimi uporabniki in medijskimi producenti (Jenkins 2006, 135).

Pri dejavnosti fenov je opazil tri trende, namreč pojav novih orodij, ki potrošnikom medijskim vsebin omogočajo, da jih arhivirajo, označujejo, prirejajo in predelane objavijo, naravnost k »izdelaj-si-sam« medijsko produkcijo, in trend k favoriziranju integracije medijskih konglomeratov, ki usmerja tok idej, slik in naracij med številnimi medijskimi kanali in zahteva bolj aktivne načine spektatorstva (Jenkins 2006, 135–136).

Na podlagi teh trendov Jenkins opredeli kulturo participacije, ki odraža »novo« stanje duha. Ljudem je pomembno, da delijo svoje znanje in kreativna dela, na ta način pa gradijo povezanost z drugimi pripadniki. Prav tako so naklonjeni civilnemu angažiranju in informacijskemu mentorstvu, ker prenašajo znanja in izkušnje na tiste, ki jih nimajo (Jenkins v Delwiche in Hendelson 2006, 3). Kreativno udejstvovanje je del večjega kulturnega gibanja, ki smo mu danes priča kot odzivu na popularno kulturo. Posamezniki se povezujejo z 'namenom', da skupaj klasificirajo, organizirajo in zgradijo informacije in védenje (Delwiche in Hendelson 2006, 3–4).

Internet je medij, ki je omogočil oblikovanje kulture participacije, saj v njej sodelujemo vsakič, ko prek spleta iščemo informacije ali pa si jih izmenjujemo med souporabniki. Ko delimo svoje védenje, gradimo kolektivno znanje. Na tok informacij smo tako navezani, da je postal že protetični podaljšek našega nevrnskega sistema. Zato se počutimo pohabljene, če rabimo informacijo, ne moremo pa dostopati do spleta. V takšnih okoliščinah je internet kot interaktivni medij zelo pomemben, saj omogoča povezovanje ljudi in izmenjavo informacij. Na ta način se vzpostavljata kultura in družba s prostim tokom informacij, razsrediščenimi omrežji in številnimi možnostmi kreativnega izražanja ter samo-artikulacije (Delwiche in Hendelson 2006, 3–5).

Andrejevec se v svoji raziskavi sprašuje, na kakšen način feni gledajo TV serije. Ugotovil je, da med gledanjem ne uporabljajo interneta in da si delajo izpiske. Zapisujejo si podrobnosti in drobce dialoga, ki se jim zdijo pomembni. To delajo z namenom, da bodo kasneje napisali članek za svojo internetno stran in kakovostno sodelovali v virtualni diskusiji. V kolikor jim je kakšna informacija ušla, jo poiščejo na internetnih straneh so-fenov in forumih. S pridobljenimi informacijami tudi izpopolnjujejo wikipediji podobne strani, ki so namenjene

podrobnim opisom dogajanja v posameznih epizodah TV serij. Tovrstne strani služijo kot vir informacij za gledalce, producete in avtorje (Andrejevec 2008, 28).

Zanimivo je mnenje ene izmed oboževalk korejskih TV serij, ko piše o popularni strani Dramabeans: *»Če gledam serijo, ki je Dramabeans ne pokriva, moj svet 'stoji na glavi'. Iščem povzetke z interpretacijami in opažanji, ki jih kot nekdo, ki o korejski kulturi ve zelo malo, ne bi razumela. Za 'kdrame' je Dramabeans ekvivalent staromodnega jutranjega časopisa – tudi če ne preberem vseh člankov, skeniram naslove, da sem na tekočem s pomembnimi novicami. Ob petkovih odprtih pogovornih oknih pa izvem, kaj gledajo drugi ljudje in kaj si o tem mislijo. Sicer obstajajo druge dobre 'kdrama' stani, ampak Dramabeans je srce fandoma.«* (Outside Seoul 2014).

Spletne fenovske skupnosti se s svojim delovanjem najbolj približajo konceptoma kolektivne inteligence in kulture participacije, saj je pomemben del njihovih aktivnosti grajenje in dopolnjevanje arhivov in baz védenja o popularnokulturnih produktih. S tem tako prispevajo h kolektivnemu znanju, debatiranju in kroženju pomenov. Od tu izhaja zanimanje za akademsko raziskovanje virtualnih skupnosti in fenovskih subkultur (Jenkins 2006, 138).

Levyjev koncept kolektivne inteligence nam ponuja »prostor védenja« ali »kozmoependijo«, ki se pojavlja, ko se državljani zavejo potencialov, ki jih prinaša okolje »novih« medijev. Levy zavrača tehnološki ali ekonomski determinizem, saj naj bi se sodobna družba ujela v tranzicijo. Rezultat procesa je še neznan, potencialno pa vodi v transformacijo obstoječih struktur védenja in moči (Levy v Jenkins 2006, 136). Jenkins komentira, da je to utopična vizija prihodnosti, ki pa ponuja možno usmeritev za prihodnji razvoj (Jenkins 2006, 136).

Levy namreč govori o ideji »deteritorizacije« znanja, ki jo je sprožil splet. Posledično se bo pospešila komunikacija, razširila participacijo pri odločanju, predstavila nove oblike državljanstva in skupnosti ter prinesla recipročno izmenjavo informacij. Skupnosti »novega znanja« bodo prostovoljne, začasne in taktične zveze, ki jih bodo zaznamovali skupni intelektualni načrti in emocionalne investicije (Levy v Jenkins 2006, 136).

To se že kaže v konceptu kulture participacije, ki ga razvije Jenkins. Pomeni stanje duha, kjer se zdi ljudem pomembno, da delijo svoje védenje in kreativno delo z drugimi in se zato počutijo družbeno povezane. Hkrati jim ni vseeno, kaj si drugi mislijo o njihovih prispevkih. Za kulturo participacije so značilni nizek prag ustvarjalnega izražanja in civilnega angažmaja, naklonjenost k ustvarjanju in deljenju ustvarjenega med člani ter tip informacijskega

mentorstva, kjer nekdo z izkušnjami ali znanjem, predaja le-to na nekoga, ki tega nima (Jenkins v Delwiche in Hendelson 2006, 3). Kreativno udejstvovanje je samo del veliko večjega kulturnega gibanja, v katerem ljudje sodelujejo z namenom, da kolektivno klasificirajo, organizirajo in zgradijo informacije in vedenje (Delwiche in Hendelson 2006, 3–4).

3.2 Fenovska umetnost

Fenovski amaterski avtorji jemljejo like in zgodbe iz popularne kulture in iz njih oblikujejo svoje originalne zgodbe (Sullivan 2012, 204). To so fenovske fikcije ali zgodbe (ang. fanfiction) in umetnost (ang. fan art). Feni ustvarjajo in nastalo vsebino delijo z drugimi. Na ta način se prvotni oz. izvorni pomen iz kulturnega artefakta spremeni (Consalvo 2003, 75).

K fenovskim delom lahko pristopimo na več načinov. Kot literarna in umetniška dela so vedno marginalizirana kot »nižja« oblika umetniškega izražanja. Povezujejo se z najstniki, ki se še učijo pisati zgodbe, prek njih pa jih učitelji pripravijo k branju in pisanju. Po drugi strani naj bi bilo sramotno, da bi se s tem ukvarjali odrasli. S tega vidika fenovske zgodbe niso vrsta umetnosti, pisanje le-teh pa ni večšina. Dojemajo se kot sekundarna dela s ponavljajočimi temami in zgodbenimi loki, ki se preveč osredotočajo na osebe in zanemarjajo zgodbo ali originalne ideje. Po vseh literarnih standardih so fenovska dela polom (Coppa 2006, 229).

Vendar v kolikor proučujemo fenovsko ustvarjanje kot performans, torej kot gibanje telesa v prostoru, se slika nekoliko spremeni. Namreč, s tem, ko avtorji prevzamejo like in jih postavijo v nove situacije, vplivajo na njihovo vedenje. Liki niso zaključeni ali konstruirani in ni si jih mogoče prilaščati, ampak imajo svoje »življenje«, ki se ne navezuje na nobeno izvorno resnico ali vir (Coppa 2006, 230). Zaradi tega kanon nikoli ni določen s primarnim virom, ampak s tem kaj feni priznavajo kot veljavno in določilno. Kanon je vse, s čimer se feni strinjajo, da se je v izvornem delu »res« zgodilo (Fanlore 2015). Jenkins pravi, da so feni lovci na kulturne artefakte, ki si jih prilaščajo in prilagajajo svojim namenom (Jenkins v Consalvo 2003, 75). To je kolektivno dejanje, saj svet primarnega vira širijo kot skupnost. Na ta način postanejo fenovska dela del kompleksne intertekstualne sekvence (Stasi v Turk 2011, 88).

Fenovska dela so teksti sami zase in dopolnila k primarnemu viru. Tako avtorji kot bralci namreč razširijo možnosti udejstvovanja občinstva, primarne tekste pa transformirajo. Četudi so končana, jih feni s svojim delom poustvarjajo in na novo končujejo. Ustvarijo kontekst za variacije in metalepse v popularni kulturi (Turk 2011, 83). Avtorji prilagodijo primarni tekst

svojim identitetam in življenjskim izkušnjam. Na ta način vključijo sporočila, ki bi bila drugače marginalizirana. Ko pišejo izzovejo kanon in ga re-interpretirajo. Na primer, v Vojni zvezd so vsi jediji moški, avtorice pa lahko razvijejo in napišejo zgodbo o ženskih jedijih (Thomas 2006, 234). Pri tem je vredno opozoriti na poseben tip originalne osebe, ki jo feni vključijo v svoja dela in ji pravijo »Mary Sue«. Med bralci se smatrajo kot neprimerno vsiljevanje ali celi pohabljanje zgodbe, v nekaterih primerih celo kot poskus avtorja, da bi se vključil v zgodbo (Turk 2011, 95). Pri tem ni vsaka nova oseba »Mary Sue« (Fludernik v Turk 2011, 97), mnoge dopolnjujejo tekst tako, da mu dodajajo globino in verjetnost. O »Mary Sue« govorimo, ko novi lik zasenči originalno zasedbo (alara_r v Turk 2011, 97).

4 Virtualne skupnosti

Internet kot medij je enostaven za uporabo in ponuja številne storitve, s katerimi se uporabniki lažje povežejo med sabo in pridobijo ter delijo informacije. Vsaj teoretično je dostopen vsem kadarkoli in kjerkoli, s čimer presega geografske omejitve. To ima številne posledice na to, kako ljudje dojemajo realnost. Cellary (2007, 291) je opazil poudarjanje vrednot kot so informacije, znanje in modrost. Posamezniki želijo biti informirani, kar jih 'sili' k iskanju in posredovanju informacij, ki jih morajo znati pravilno interpretirati. Modrost pa se navezuje na sposobnost, kako ločiti uporabne in primerne informacije od zastarelih. Memmi (2006, 288–290) se osredotoča na to, kako je splet spremenil način komuniciranja med posamezniki. Komunikacija opravlja funkcijo družbene kohezije in je zato pomemben dejavnik pri oblikovanju družbenih skupin. V primeru pojava internetno-mediirane komunikacije tako govorimo o oblikovanju virtualnih skupnosti.

Trček opredeli virtualne skupnosti kot skupino ljudi, ki med sabo komunicirajo s pomočjo računalnikov, pri čemer si člani izberejo način, kako bodo posredovali vsebino (Trček 1998, 193). Pri raziskovanju virtualnih skupnosti sta se sprva oblikovala dva pogleda. Prvi je prepoznaval potencial interneta kot prostora izmenjave idej, mnenj in informacij, vendar z določenimi omejitvami, ki jih interakcije v živo nimajo. Zagovorniki tega pogleda so videli člane skupnosti kot relativno neangažirane, zaradi česar je občutek pripadnosti manjši. Ker sogovornike ločuje zaslon, težje dojemajo prisotnost drugih, medosebni odnosi pa niso tako močni kot v »realnem« svetu (Lowry in drugi v Frostyh 2010, 456). Drugi pogled je pristopal k virtualnim skupnostim kot sklop nestrukturiranih, kaotičnih srečanj, kjer se posamezniki srečajo anonimno. V tovrstna srečanja pa vstopajo, da bi se začasno rešili omejitev tradicionalnih oblik interakcije. Posledično je tudi sama dinamika interakcij drugačna, saj so ji

pripisovali večji čustveni, navadno sovražni naboj (Frostyh 2010, 456). Obema zgodnjima pogledoma je skupno jasno ločevanje med »virtualnimi« in »realnimi« skupinami. Pri novejših pogledih ta distinkcija ni več izrazita oz. prisotna, pač pa proučevalci dojemajo virtualne skupnosti kot neločljiv del vsakdanjega prostora ljudi (Matzat 2009). Prav tako? so se pričeli zavedati kompleksnosti oblik, v katerih se virtualne skupine pojavljajo. Prepoznali so, da so virtualne skupnosti po svojih značilnostih hibridi različnih tipologij in idealnih tipov spletnih skupin (Atanasova in Petrič 2014). Iz tega razloga identificiramo množstvo značilnosti virtualnih skupnosti, ki bolj ali manj veljajo za konkretno skupino ljudi, ki se povezujejo prek spleta.

Vsaj kar se dinamike interakcij tiče, so raziskave pokazale, da so zelo podobne interakcijam v živo (Bargh in McKenna v Frostyh 2010, 189). Spletne skupine vključujejo številne posameznike, ki so povezani med sabo, tako kot je to značilno za vse tipe skupin. Člani so zavzeti in med sabo gradijo močne vezi, ki se sčasoma premaknejo iz kibernetnega prostora k »realnemu«. Pri delu so celo pokazale večjo produktivnost kot skupine, ki se srečujejo »v živo«, saj kažejo mero solidarnosti, sodelovanja in deljenja znanja kot pisci na forumih, blogih in wikipedijah. Prav tako imajo skupine jasno strukturo z normami, vlogami in medosebnimi odnosi, mehanizmi oblikovanja identitet in dejanj so enaki kot v »resničnem« družbenem okolju (Frostyh 2010, 456). Internetne skupine oblikujejo svoje norme, ki vplivajo na interakcije in status članov, novi člani pa so socializirani na način, da sledijo prej obstoječim normam. V primeru, da člani kršijo pravila skupnosti, so kaznovani (Straus v Frostyh 2010, 189). V primeru izključitve to sprejmejo negativno (Frostyh 2010, 456).

4.1 Pomen spletne skupnosti za yaoi in slash

Splet je glavni vir, kamor se avtorice in bralke obrnejo, ko objavljajo, iščejo in debatirajo o slashu ali yaoiju (Burry 2006). Povezuje jih skupno zanimanje za moške homoerotične zgodbe, večina pogovorov pa se vrti prav okoli tega, medtem ko Galbraith prepoznava problem v njihovem druženju in deljenju intimnosti, sploh trenutkov užitka in senzualnosti (Galbraith 2011, 2014). Komunikacija in interakcije ostajajo površinske, a nikakor nepomembne, saj člani oblikujejo svoj prostor, ki mu želijo pripadati, prav tako pa oblikujejo relacije z drugimi članicami in člani (Probyn v Galbraith 2011, 215).

To pomeni, da imamo bogato zalogo naracij, vemo pa zelo malo o samih avtoricah in bralkah. Osredotočajo se namreč na užitek, ki ga dobijo s prebiranjem in deljenjem, ne pa na morebitne druge razsežnosti. Avtorji pogosto prevzamejo psevdonim, še posebno med pisci

mang. Med pisci so brez dvoma tudi moški, ki prav tako pišejo moško-moška dela za ženske, sledijo pretežnemu estetskemu stilu in narativnim tropom, saj so stilistično zelo drugačne od tekstov za moške. Moški, ki želijo pisati yaoi se zato morajo prilagoditi (McLelland 2000b, 278).

Pripadniki in pripadnice znotraj svoje skupnosti iščejo nekoga, s komer si delijo zanimanje, izven tega pa se ne zanimajo za odnose. Ena izmed intervjuvank je celo povedala, da noče spoznati drugih ljudi, kar pomeni, da se njihovi odnosi striktno osredotočajo okoli yaoija. V svojem zanimanju so skupaj odmaknjene od realnosti in užete v transgresivni intimnosti v fantazijskem prostoru (Galbraith 2011, 214).

5 Konstrukcija in fluidnost družbenega spola

V zahodnem patriarhalnem sistemu imamo pravilo, ki pravi, da obstajata dva idealno-tipska spola: ženski in moški. Kulturna koncepta moškega in ženskega sta komplementarni in med sabo izključujoči kategoriji, ki tvorita sistem spolov v številnih kulturah. Vendar družbeni spol obstaja le na ravni reprezentacij, ki dajejo osebi določen družbeni status in imajo resnične implikacije na materialna življenja posameznikov (Laurentis 1987, 5).

Spolne razlike izhajajo iz binarne opozicije moški/ženska, pri čemer je ženska spolna identiteta izpeljana iz relacije do moškega (Abbott in Wallace 1990). Takšen vzorec določi pozitivni in negativni pol ter hierarhični odnos med njima: en pol je norma, medtem ko je drugi odklon od norme. Podobno je pri družbenemu spolu, kjer ženska pozicija prevzema negativni pol (Woodward 1997, 63–67). To jih vseeno ne naredi za nič več kot fantazijski konstrukt. Obstoj med seboj izključujočih kategorij navadno služi interesu hegemonije, sama potreba po vsiljevanju kategorij pa kaže na njihovo nestabilnost in občutljivost do subverzije (Hartley 2015, 21).

Tako kot družba ideološko prepozna dva spola, vsakemu določa tudi objekt poželenja. To je pripadnik nasprotnega spola. Zanimanje žensk za ljubezenske odnose med moškimi tako ni v skladu z obstoječim družbenim redom. Ravno zaradi tega lahko obstoj slash in yaoija vzamemo kot prekoračenje hegemonskega diskurza, ki konstruira družbeni spol in spolnost, saj eksperimentira z ne-normativnimi, ne-heteroseksualnimi izrazi spola in seksualnosti (Hartley 2015, 21).

Oba, yaoi in slash sta obstala, ker zapolnjujeta neko potrebo (Suzuki 1998). Namreč, če kulturno blago ali tekst ne vsebuje virov, iz katerih bi sestavljali pomene v relaciji do svojih socialnih odnosov in identitet, potem bi ti teksti propadli in ne bili tako popularni oz. razširjeni (Fiske v McLelland 2000a, 75). Zgodnja yaoi dela so se tako norčevala iz moške spolnosti in iskala nove zgodbe, ki bi se odmaknile od že sprejetih tropov in klišejev v shojo mangah. Na ta način pa so pričele prepoznavati svojo lastno povezanost z moško homoseksualno ljubzensko zgodbo in odkrile idealni, egalitarni odnos, kar je v heteroseksualnih razmerjih težko doseči (McLelland 2000b, 263).

Avtorice lahko raziščejo seksualnost likov in na ta način tudi svojo. Zelo popularna tema v yaoi žanru in na sploh v azijski popularni kulturi je preoblačenje oseb v drugi spol ali zmete, ko družba napačno identificira družbeni spol ali spolno usmerjenost oseb (Suzuki 1998, 246; Jasper 2012; Vivi 2014). Tudi znotraj fenovskih zgodb je precej igranja s spolom in spolno identiteto, na kar kaže po rezultatih na spletnih arhivih *fanfiction.com* in *archiveofourown.org*. Zgodbe se zelo igrajo z razmerjem med družbenim spolom in spolnostjo, pri katerem razbijajo mit biološkega kot osnovo za identiteto. Družbeni spol v zgodbah je mobilni, ni fiksiran (Suzuki 1998).

Privlačnost takšnih zgodb izhaja ravno iz igranja z ženskimi in moškimi spolnimi vlogami, pri čemer ostajajo fantazijski liki, ki ne morejo razočarati. Ženske, preoblečene v moške, poskrbijo za, k ženski orientirani romanci, ki je patriarhalno socializirani moški ne more ponuditi. Moški liki pa po svojem obnašanju vsebujejo značilnosti obeh spolov: ambicioznost in moč na eni in emocionalnost in ranljivost na drugi strani (Boyd 1997, 30).

Biološki spol se prezre, družbeni spol pa postane performans, ki je v fantazijskem svetu osvobojen omejitev določenih potez spola o moških in ženskih telesih. Tako se skozi branje slasha in yaoi zgodb ženske v svoji domišljiji upirajo hegemoniji družbenega spola, ki brutalno vztraja pri strogih družbenih, spolnih vlogah, ki temeljijo na biologiji in ki spregleda predispozicije in preference posameznika (Boyd 1997). Skupnost žensk okoli yaoija in slasha živi tipična hetero-normativna življenja kljub queerovskim fantazijam. Te fantazije opisujejo kot igro in odmik. Moško-ženski in žensko-ženski odnosi so preveč blizu njihovi realnosti, da bi jim služile kot »čista fantazija«. Saitou (v Galbraith 2011, 213) pravi temu »asimetrična« želja po »namernem odmiku od vsakdanjega življenja. Moško-moške zgodbe so tako fantazije, ki sicer obstajajo v realnosti, a so ločene in imajo druge možnosti.

5.1 Med pornografijo in erosom

Tradicionalna pornografija je reakcijska v konstrukciji spolne identitete. Predvsem Russ (v Jenkins 2015, 190) poudarja pomen raziskovanja o kompleksnih načinih, kako potrošnik doživlja pornografski material, saj nam pove, kako se ljudje odzivajo na pobudo o razmišljanju o svojem telesu kot o potencialnem viru za doseganje svobode. Stoltenberg (v Jenkins 2015, 190) kljub kritičnosti do komercialne pornografije, argumentira v prid možnosti o obstoju alternativnih oblik erotične literature, ki temelji na vzajemnosti, recipročnosti, pravičnosti, globoki komunikaciji in naklonjenosti, popolni telesni integriteti obeh partnerjev in enakovrednih možnostih v odločanju, ki se skladajo s trdnim fizičnim užitkom, intenzivnimi senzacijami in ekspresivnostjo, ki te odnese čez.

Glavna razlika med homoerotično literaturo za moške in ženske je v vsebinskih poudarkih. Medtem, ko ženske mange poudarjajo romantičnost in čustva, se moške osredotočajo na samo dejanje seksa in nasilje (McLelland 2000b, 289). Verhaeghe (1998, 11) opaza, da so ženske v pornografiji vedno prikazane na enak način, poudarja pa se njihovo razgaljeno telo. Tudi njihove želje so omejene na to, kar jim moški lahko ponudi tu in zdaj. Moška spolnost je namreč vizualna in orientirana h genitalijam, deluje pa k zelo jasnemu cilju:orgazmu. Če pogledamo veliko zalogo pornografskega materiala, ki ga Japonska producira, vidimo, da ženska v spolnem odnosu ne sme uživati. Najpogostejši besedni zvezi, ki jih uporabljajo igralke v teh posnetkih so yamate (nehaj) in itai (boli) (McGregor v McLelland 2000a, 59). Donald Richie (v McLelland 2000a, 59–60), ki je pojav tudi opazil, pravi, da je na delu vse kaj drugega kot užitek v spolnem združenju. Gre za degradacijo ženske in njeno podreditv. Vsebino pornografskih posnetkov opisuje z naslednjimi besedami: *»Ženska leti naga skozi polje ali cesto ... Nage ali napol nage ženske, ki jih napadejo na stojnicah, pobijejo na tla in jih grdo zdelajo in umažejo. Pojavljajo se scene, kjer žensko izsiljujejo in jo na ta način prisilijo v ne le spolni odnos, pač pa v različne perverzije. Najpogosteje jih zvežejo, obesijo v zrak za zapestja, jih hudo pretepejo ali z njimi kako drugače grdo ravnaajo. Pri tem uporabljajo palice, sveče, ali kak drug predmet.«*

Številne feministke zato smatrajo pornografijo za produkt seksistične družbe in pravijo, da že samo po sebi vsebuje nasilje nad ženskami. Da bi ločile žensko poželenje od pornografije, želijo vpeljati eros kot protikoncept. Ta naj bi izpostavil dihotomijo med ljubeznijo in posilstvom, spoštovanjem in ponižanjem, partnerstvom in podreditvijo, užitkom in bolečino (Funabashi v Suzuki 1998).

Ženske namreč dojemajo spolnost na drugačen način. Ženski eroticizem ne rabi vizualnega elementa in je redko genitalno orientiran. Prav tako nima jasnega cilja. Moški je vedno v središču zgodbe. Ne zaradi videza, pač pa zaradi pozicije, ki jo ima v družbi. Zgodba sama se osredotoča na vse prepreke, ki jih morata prebroditi, da sta lahko skupaj. Seks služi kot element vzpostavitve odnosa in ni nikoli v ospredju (Verhaeghe 1998, 11).

Slash in yaoi brišeta to mejo med pornografijo in erosom, saj sta polna seksualnega izražanja in iskanja enakovrednih človeških razmerij (Suzuki 1998). Rezentirata popolno artikulacijo nove svobodne imaginacije in se usmerjata v nove konstrukcije spola ter reprezentacije spolnih želja. Na ta način lomita komodifikacijo pornografije in nudita erotične slike, ki izhajajo iz konteksta intimnosti in deljenja občutenj. Sta oblika »erotike ali pornografije od in za ženske« ter pomembno prispevata k debatam o spolni reprezentaciji (Jenkins 2015, 190).

Naracije se osredotočajo na osebni interes do druge osebe, ne le v telesnem smislu, pač pa razvijajo nežnost. V zvezo ne hitijo, ampak se gradi na ekskluzivni obvezi do drugega. Tudi če slash vsebuje eksplicitne opise spolnega akta, se vseeno osredotoča na emocionalno kvaliteto seksa in ne na fizične senzacije (Russ v Jenkins 2015, 192). Kljub temu, da se odnosi osredotočajo na intimnost, je posilstvo pogosta tema. Posilstvo se zgodi zaradi neverjetne ljubezni in želje po žrtvi, žrtev pa na koncu sprejme napadalčevo ljubezen in jo recipročno vrne (Orbaugh v Galbraith 2011, 213). Nasilje in poniževanje služi iskanju čistih in poduhovljenih odnosov, ne glede na fizične bolečine (Suzuki 1998). Vseeno pa je potrebno poudariti, da spolno eksplicitne in nasilne zgodbe zavzemajo majhen del vseh naracij, ki nastajajo v obeh kompleksnih žanrih (Jenkins 2015, 190).

V ospredju je vedno razvijanje odnosa med obema likoma, ki je poseben in neponovljiv. Zaradi tega so moški, ki jih avtorice vzamejo iz primarnih virov večinoma prijatelji in sovražniki, čustva med njimi so že močna, implicitni napetosti med njimi pa dodajo romantični ali spolni naboj (v Galbraith 2011, 213). Liki so prav tako umeščeni v nek časovni okvir iz originalnega dela, imajo preteklost, sedanost in prihodnost, avtor pa si izbere trenutek, ko doživljajo krizo. Po drugi strani odnos v pornografiji za moške nima preteklosti ali prihodnosti, prav tako je brez obvez ali čustev med partnerjema (Jenkins 2015, 190).

6 Subverzivnost

Pisanje in branje slasha je nabito z užtkom in lomljenjem tradicionalnih ženskih vlog. Fenice romantizirajo šokantno in škandalozno kvaliteto njihovih 'podzemnih' aktivnosti. Fantazirajo o tem, kako bodo drugi reagirali, če bi izvedeli, da so vpletene v slash (Jenkins 2015, 201).

Ta užitek v škandalu je opazen tudi v sami besedi 'slash', ki vsebuje nasilne ali opolzke konotacije. Agresivni užitek trga tradicionalne meje. Tako je ideja o tem, da nekdo postane pisatelj ali pisateljica slasha, vedno povezana s predpostavko o skritih aktivnostih, kar je potrebno skriti pred svetim. Branje slasha pa je videno kot operacija v 'prepovedano' ozemlje spolnega odobravanja in raziskovanja (Jenkins 2015, 201).

Slashev subverzivni glas zadaja razpoke v mainstreamovsko kulturo. Obogaten je z nekonvencionalnem razmišljanjem. Naložen je z grožnjo do statusa quo, napolnjen z zapeljivi nevarnimi nocijami o samo-determiniranosti in uspešnemu uporju družbenim normam (Martin v Jenkins 2015, 201).

Slash, tako kot druge oblike fen fikcij, predstavlja tekstualen komentar, zaradi tega se ne smemo osredotočati samo na erotično dimenzijo, ki je najbolj izrazita. Slash dovoljuje bolj temeljito raziskovanje problematike intimnosti, moči, obvez v odnosu, partnerstva, tekmovalnosti in privlačnosti, ki je razvidna tako v dogajanju v zgodbi kot v performansu igralcev. Kar so fenice odkrile v programih, je subtekst moške homosocialne želje (Jenkins 2015, 202).

6.1 Vidne posledice za Japonsko družbo

Posledice moško-moških naracij na družbo je viden predvsem na Japonskem, kjer so yaoi zgodbe že nekaj let del mainstreamovske popularne kulture. Vpliv arhetipa lepih, androgenih fantov na moški stil oblačenja je najbolj izrazit in viden pri fantovskih skupinah, ki se osredotočajo na najstnice. Veliko fantov razvije transspolne poteze. To pomeni, da imajo dolge, pobarvane lase, nosijo zelo veliko ličil in razkošna, sijoča oblačila. Najbolj ekstremen primer tega trenda je IZAM iz benda SHAZNA, ki kot model promovira žensko kozmetiko v reklamah na televiziji in v revijah. IZAM bi lahko brez problema izpadel za žensko, tako zelo poudarjen je njegov ženski videz. Pri tem poudarja, da on ni transvestit, pač pa presega spolnost, saj uteleša lepoto obeh spolov (Catton 2015). Te skupine se v celoti razlikujejo od njihovih zahodnih različic, kot so na primer *The Back Street Boys*, *Boyzone* ali novejši One

Direction. Njihovi člani so še vedno lepi, ampak z moškega vidika. Ne preoblačijo se v ženske in ne nosijo ličil.

Kinsella (v McLelland 2000) iz pojava izpeljuje pomen fenomena »kult ljubkega«, ki se je razpasla med mladimi dekletimi in se je pričela seliti na fante. V tem pojavu ne vidi infantilno zavrnitev pri sprejemanju vlog odraslih, pač pa preračunljivo strategijo upora proti konformizmu in zahtevami odrasle družbe.

7 Zaključek

Slash in yaoi kot žanra sta relativno podobna kulturna produkta fandomov popularnokulturnih vsebin. Prvi se je oblikoval v Ameriki, drugi pa ločeno na Japonskem. Posebnost obeh je v tem, da opisujeta romantične in homoerotične zgodbe med dvema moškima, medtem ko prevladujoči del med avtorji in občinstvom predstavljajo heteroseksualne ženske. Pojavljata se v obliki fenovskih del. Osebe so navadno vzete iz popularnih TV serij, knjig, mang ali kakšnega drugega popularnokulturnega vira, po avtorski svobodi pa odnosom med moškimi liki dodajo element romantičnosti in erotike.

Ko so ženske pridobile več avtonomije in se je njihovo nezadovoljstvo nad reprezentacijo odnosov med spoloma v popularni kulturi stopnjevalo, so pričele eksperimentirati s primarnimi popularnimi teksti. Eden izmed produktov so bile yaoi in slash zgodbe.

Ta fandom je bil dolgo časa subkultura v subkulturi: del skupnosti oboževalcev neke vsebine in vendar potisnjeni na rob zaradi namerne »napačne« interpretacije primarnega vira. »Napačnost« se nanaša na vključevanje erotike v odnose med moškimi, kjer je prej ni bilo. Skupnost je dobila zagon šele s pojavom interneta, ki je pripadnicam vzpostavil učinkovit kanal za povezovanje in izmenjavo moških homoerotičnih del. Založbe so prav tako pričele tiskati yaoi mange in lahke romane, ki prodirajo in imajo posledice na maintreamovsko popularno kulturo.

Yaoi in slash sta se v svojih kulturnih kontekstih obdržala, saj so ženske s pisanjem homoerotičnih naracij raziskovale odnose izposojenih oseb kot svojo lastno. Na ta način so se približale fantaziji, prek katere so izkusile enakovredne odnose. Pri tem so se morale izločiti iz zgodbe in se umaknile za računalniški ekran, od koder so lahko nadzorovale vedênje moških v zgodbi. V zgodbah se vidi njihova lastna izkušnja, tako so moški nosilci lastnosti obeh družbenih spolov. Avtorice in bralke se lahko z njimi identificirajo, na ta način pa izkusijo nekaj, kar v resničnem življenju nikoli ne bodo.

S prevzemanjem moških likov iz popularne kulture in usmerjanjem njihovih ljubezenskih dogodivščin odvrtačajo in subvertirajo vsenavzoči moški pogled. Moški ne more razumeti in ceniti slashevskih in yaoi zgodb na enak način kot ženske, saj vsebujejo prvine ženske fantazije in elemente, ki jim prinašajo zadovoljstvo. Zaradi tega, paradokсно, je moška

ljubezen del ženskega sveta. Avtorice se prek naracij igrajo s spolnimi identitetami, vlogami in izbiro objektov poželenja, na ta način se odmikajo od prisilne heteroseksualnosti, raziskujejo različne spolne izraze in ponovno odkrijejo svojo lastno spolno identiteto. Pisateljice in bralke slash si ne želijo postati moški v dobesednem pomenu ali celo, da bi precenjevale moško doživetje, veliko bolj se gre za to, da ustvarijo svet, kjer se vprašanje o tem, kdo je moški in kdo je ženska, ne more postaviti.

Avtorice in bralke slash in yaoi zgodb izzivajo hetero-normativnost, v tem smislu imajo njihova dejanja subverziven potencial. Dejanske posledice za posamezno družbo pa so zelo različne. Slash ostaja na ravni fenovskih del, saj izdajanje tovrstnih naracij zaenkrat ni v skladu z avtorskimi pravicami. Po drugi strani je yaoi prodrl v japonsko mainstreamovsko popularno kulturo in imel precejšen vpliv na vsebine, ki jih industrija namenja za najstnice in ženske. Prav tako so samim homoseksualnim moškim omogočile, da najdejo svojo identiteto. Izven tega je dejanskega vpliva zelo malo. Hegemonični odnosi so uspeli yaoi normalizirati in mu namenili določeno mesto, kot obred prehoda deklet v svet ženskosti.

To so posledice, ki jih raziskovalci pripisujejo obstoju in širjenju slash in yaoi zgodb. Vsekakor pa je vredno poudariti, da spadata oba v širši kontekst spreminjanja percepcije do spolnih identitet, ki ne izhajajo iz hegemonškega diskurza. V tem smislu je dejavnik, ki k temu pripomore.

8 Literatura

1. Abbott, Pamela in Claire Wallace. 1990. *An Introduction to Sociology: feminist perspective*. London: Routledge. Dostopno prek: FriendFeed.
2. Andrejevec, Mark. 2008. Watching Television without Pity: The Productivity of Online Fans. *Television and New Media* 9 (1): 24–46.
3. Atanasova, Sara in Greogor Petrič. 2014. Spletne skupnosti: Tipologija in temeljne značilnosti. *Družboslovne razprave* 30 (75): 85–106.
4. Bacon-Smith, Camille. 1992. *Enterprising Woman: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press. Dostopno prek: Google Books.
5. Baym, Nancy. 2007. *The New Shape of online Community: The Example of Swedish Independent Music Fandom*. Dostopno prek: <http://128.248.156.56/ojs/index.php/fm/article/view/1978/1853> (19. julij 2015).
6. Boyd, Kelly. 1997. *One Index Finger on the Mouse Scroll Bar and the Other on my Clit: Slash Writers' Views on Pornography, Censorship, Feminism and Risk*. Brock: Brock University.
7. Boyd, Danah in Nicole Ellison. 2007. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13 (1): 210–230. Dostopno prek: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x/full> (14. avgust 2015).
8. Bury, Rhiannon. 2006. A Critical Eye for the Queer Text: Reading and Writing Slash Fiction on (the) Line. V *The international Handbook of Virtual Learning Environments*, ur. Joel Weiss in drugi, 1151–1167. Rotterdam: Springer Neatherlands.
9. Butler, Judith. 2001. *Težave s spolom: Feminizem in subverzija identitet*. Ljubljana: Založba Lambda.
10. Cellary, Wojciech. 2007. Globalization from the Information and Communication Perspective. *Distributed Computing and Internet Technology* 4882 (1): 283–292.
11. Catton, John. 2015. *Big in Japan: Shizma*. Dostopno prek: <http://archive.metropolis.co.jp/biginjapanarchive299/250/biginjapaninc.htm> (14. avgust 2015).
12. Consalvo, Mia. 2003. Cyber-Slaying Media Fans: Code, Digital Poaching, and Corporate Control of the internet. *Journal of Communication Inquiry* 27 (1): 67–86..

13. Coppa, Francesca. 2006. A Brief History of Media Fandom. V *an Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, ur. Karen Hellekson in Kristina Busse, 41–61. Jefferson: McFarland. Dostopno prek: Google Books.
14. *Fanlore*. 2015. Dostopno prek: <http://fanlore.org> (21. avgust 2015).
15. Fiske, John. 1989. *Understanding Popular Culture*. London: Unwin Hyman. Dostopno prek: Google Books.
16. Fletcher, Dani. 2002. *Guys on Guys for Girls: Yaoi and Shounen Ai*. Dostopno prek: http://www.sequentialart.com/archive/may02/ao_0502_1.shtml (26. avgust 2015).
17. Frosyth, Donelson . 2010. *Group Dynamics*. Wadsworth: Cengage Learning.
18. Galbraith, Patrick. 2011. Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among “Rotten Girls” in Contemporary Japan. *Signs* 37 (1): 211–232.
19. Hartley, Barbara. 2015. A Genealogy of Boy's Love: The Gaze of the Girl and the Bishounen in the Prewar Image of Takabatake Kashou. V *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, ur. Mark McLelland, Kazumi Nagaike, Katsuhiko Suganuma in James Welker, 21–40. Jefferson: University Press Mississippi. Dostopno prek: Google Books.
20. Jasper. 2012. *K-Drama's More Literal (and Laudable) Takes on Homosexuality*. Dostopno prek: <http://seoulbeats.com/2012/09/k-dramas-more-literal-and-laudable-takes-on-homosexuality/> (21. avgust 2015).
21. Jenkins, Henry. 2006. *Fans, Bloggers and Gamers*. New York: NYU press. Dostopno prek: Google Books.
22. --- 2015. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. London: Routledge. Dostopno prek: Google Books.
23. Jenson, Joli. 1992. Fandom as Pathology: The consequence of characterization. V *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, ur. Lisa Lewis, 9–29. New York: Psychology Press. Dostopno prek: Google Books.
24. Jindra, Michael. 2005. It's About Faith in our Future: Star Trek Fandom as Cultural Religion. V *Religion and Popular Culture in America*, ur. Bruce Forbes, 159–174. Oakland: University of California Press. Dostopno prek: http://www.ucsf.edu/~jporter/Jindra_Faith-Future.pdf (15. julij 2015).
25. Katyal, Sonja. 2006. Performance, Property, and the Slashing of Gender in Fan Fiction. *Journal of Gender, Social Policy and the Law* 14 (3): 461–518.
26. Kinsella, Sharon. 2000. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawaii Press. Dostopno prek: Google Books.

27. Kolmančič, Petra. 2001. *Fanzini: Komunikacijski medij subkultur*. Čeršak: Subkulturni azil.
28. Kustritz, Anne. 2003. Slashing the Romance Narrative. *The Journal of American Culture* 26 (3): 371–384.
29. Larsen, Katherine in Lynn Zubernis. 2011. *Fandom at the Crossroads: Celebration, Shame and Fan/Producer Relationships*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
30. Laurentis, Teresa de. 1987. *Technologies of Gender: Essays on Technology, Film and Fiction*. London: Macmillan. Dostopno prek: PUEG.
31. Matzat, Uwe. 2009. A theory of Relational Signals in Online Groups. *New Media & Society* 11 (3): 375–395.
32. McLelland, Mark. 2000a. *Male Homosexuality in Modern Japan: Cultural Myths and Social Realities*. Richmond: Curzon Press. Dostopno prek: Google Books.
33. --- 2000b. No Climax, No Point, No Meaning? Japanese Woman's Boy-Love Sites on the internet. *Journal of Communication Inquiry* 24 (3): 274–291.
34. --- 2005. The World of Yaoi: The Internet, Censorship and the Global "Boys' Love" Fandom. *The Australian Feminist Law Journal* 23 (1): 61–77.
35. McLelland, Mark in Seunghyun Yoo. 2007. The international Yaoi Boys' Love Fandom and the Regulation of Virtual Child Pornography: the Implication of Current Legislation. *Sexuality Research and Social Policy* 4 (1): 93–104.
36. McLelland, Mark in James Welker. 2015. An introduction to "Boy's Love" in Japan. V *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, ur. Mark McLelland, Kazumi Nagaike, Katsuhiko Sukanuma in James Welker, 21–40. Jefferson: University Press Mississippi. Dostopno prek: Google Books.
37. Memmi, Daniel. 2006. The Nature of Virtual Communities. *AI and Society* 20 (3): 288–300.
38. Nagaike, Kazumi. 2012. *Fantasies of Cross-dressing: Japanese Woman Write Male-Male Erotica*. Leiden: Brill Publishers. Dostopno prek: Google Books.
39. Nieckarz, Peter. 2005. Community in Cyber Space? The Role of the Internet in Facilitating and Maintaining a Community of Life Music Collecting and Trading. *City and Community* 4 (4): 403–423.
40. Outside Seoul. 2014. *House of Horrors, Kdrama style*. Dostopno prek: <http://outsideseoul.blogspot.com/2014/04/house-of-horrors-kdrama-style.html>, 5. maj 2014.

41. Preece, Jenny. 2001. Sociability and Usability in Online Communities: Determining and measuring success. *Behaviour & Information Technology* 20 (5): 347–356.
42. Stankovič, Peter. 2006. *Politike popa: Uvod v kulturne študije*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
43. Sullivan, John. 2012. *Media Audiences: Effects, Users, Institutions, and Power*. Allentown: Muhlenberg College Press. Dostopno prek: Sage.
44. Suzuki, Kazuko. 1998. Pornography or Therapy: Japanese Girls Creating the Yaoi Phenomenon. V *Millennium Girls: Today's Girls Around the World*, ur. Sherrie A. Inness, 243–269. London: Rowman & Littlefield Publishers. Dostopno prek: Google Books.
45. Suzuki, Midori. 2013. The Possibilities of Research on Fujoshi in Japan. Dostopno prek: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/462/386>, (19. julij 2015).
46. Thomas, Angela. 2006. Fan Fiction: Engagement, critical response and affective play through writing. *Australian Journal of Language and Literacy* 29(3): 226–239.
47. Thorn, Matthew. 2004. Girls and Women Getting Out of Hand: The Pleasure and Politics of Japan's Amateur Comic Community. V *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, ur. Kelly William, 169–187. New York: State University of New York Press. Dostopno prek: http://matt-thorn.com/shoujo_manga/outofhand/index.html, (19. julij 2015).
48. Trček, Franc. 1998. Demokratični potencial kibernetkega prostora. V *Internet v Sloveniji*, ur. Vasja Vehovar, 193–203. Izola: Desk.
49. Turk, Tisha. 2011. Metalepsis of Fan Vids and Fan Fiction. V *Metalepsis in Popular Culture* ur. Klimek Sonja in Krin Kukkonen, 82–102. Berlin: De Gruyter. Dostopno prek: DiKUL.
50. *TV Tropes*. Dostopno prek: <http://tvtropes.org>, (27. julij 2015).
51. Verhaeghe, Paul. 1998. *Love in a Time of Loneliness: Three Essays of Drive and Desire*. New York: Other Press, Llc.
52. Vivi. 2014. *11 K-drama gender-benders ranked by realness*. Dostopno prek: <http://www.dramafever.com/news/11-k-drama-cross-dressers-ranked-by-believability/>, (21. avgust 2015).
53. Wood, Andrea. 2006. "Straighth" Woman, Queer Texts: Boy-Love Manga and the Rise of a Global Counterpublic. *Women's Studies Quarterly* 34 (1/2): 394–414.
54. Woodward, Kathryn. 1997. *Identity and difference*. London: Sage Publications. Dostopno prek: Google Books.