

Piotr Siuda

Fanfiction* – przejaw medialnych *fandomów

Wprowadzenie

Słowo fan jest skrótem słowa fanatyk, które pochodzi od łacińskiego słowa *fanaticus*. *Fanaticus* to termin religijny znaczący dosłownie *służącego w świątyni, wielbiciela*. Z czasem słowo fanatyk zaczęło być używane w odniesieniu do przesadnego i irracjonalnego entuzjasty, a nie tylko w stosunku do wyznawcy religijnego. Skrót fan natomiast został po raz pierwszy użyty w dziennikarstwie sportowym jako próba opisu zagorzałych kibiców sportowych. Dzisiaj to chyba właśnie tłum kibiców sportowych, czy też rozwrzeszczanych dziewcząt na koncertach *The Beatles* czy *Backstreet Boys* są najbardziej powszechnymi wyobrażeniami fanów.¹

Ja jednak w swojej pracy przedstawiam zachowania charakterystyczne dla fanów zjawisk kultury audiowizualnej, medialnej. Co ciekawe zachowania owe są dosyć powszechne i różnorodne. W pracy skupiam się na zachowaniach najbardziej radykalnych fanów interesujących się pewnymi filmami, serialami czy książkami do tego stopnia, że pragną je również w pewnym sensie tworzyć. Tak powstaje *fanfiction* - czyli twórczość fanów w oparciu o już gotowe produkty kultury popularnej. Twórcy *fanfiction* to członkowie pewnej wspólnoty fanów czyli medialnych *fandomów*.

Podobnie jak *fanfiction*, medialny *fandom* jest zjawiskiem, które w Stanach Zjednoczonych oraz na zachodzie Europy zostało już dawno zdefiniowane, jest od dawna już przedmiotem dociekań naukowych. W Polsce tymczasem, każdy tak naprawdę ma jakieś podstawowe (mniej lub bardziej prawdziwe) pojęcie o tym, kim są fani, lecz wciąż nie ma systematycznej, naukowej analizy tego zjawiska. Jedną z przyczyn tego wydaje się być

¹ K. Nikunen, *Dangerous Emotions? Finnish Television Fans and Sensibilities of Fandom*, www.uta.fi/laitokset/tiedotus/tutkimus/arviointi04.pdf, s. 171 -172.

niewątpliwie o wiele mniejszy w naszym kraju zasięg zjawiska *fandomów* oraz o wiele mniejsza liczba fanów-twórców. Zjawisko jednak, mimo iż w o wiele mniejszej skali to jednak występuje. W swojej pracy, rozpatrując zjawisko *fanfiction* jako przejaw medialnych *fandomów*, staram się chociaż częściowo odpowiedzieć na pytania: Czym jest *fanfiction*? Kto je tworzy? Jaka jest motywacja twórców i wreszcie czemu one tak naprawdę służą?

Co to jest *fanfiction*?

Aby odpowiedzieć na powyższe pytanie, należy dokonać analizy nie tylko samego zjawiska *fanfiction*, ale również jego szerszego kontekstu, w którym jest ono osadzone, czyli medialnych *fandomów*. Zaznaczyć trzeba, że pojęcie *fandomów* medialnych odnosi się do grupy fanów zjawisk kultury audiowizualnej, medialnej. Chodzi tu więc o miłośników gatunków i produktów z zakresu kina, telewizji, książek itd.

Według Encyklopedii Internetowej Wikipedia, *fandom* to „określenie społeczności fanów, zwykle używane w odniesieniu do fanów fantastyki, jako że to oni pierwsi użyli tego terminu. Używany jest także m.in. przez fanów *mangi* i *anime* oraz *RPG*. Jako *fandom* określa się zwykle ludzi aktywnie uczestniczących w klubach fanowskich, konwentach fantastyki oraz w internetowych dyskusjach”.² Termin ten, mimo iż powszechnie używany do określenia fanów fantastyki, można również zastosować wobec fanów innych gatunków i produktów. Spotkać możemy fanów filmowych (np. fanów filmu *Shrek*), seriali telewizyjnych (*Przyjaciele*, *Ally McBeal*), książek (*Harry Potter*, Stephen Kinga), komiksów i innych zjawisk z dziedziny kultury popularnej. To co odróżnia członków *fandomu* od reszty zwykłych odbiorców treści kultury popularnej, to niezwykle zaangażowanie i zainteresowanie każdym niemal aspektem i detalem czegoś co uwielbiają.

Amerykańscy badacze nie są zgodni w kwestii początków zjawiska *fandomów*. Niektórzy sytuują go już nawet w 1813 roku, kiedy Jane Austin napisała książkę *Pride and Prejudice – Duma i Uprzedzenie*. Do dzisiaj książka ta doczekała się największej ilości nieoficjalnych kontynuacji. Inni twierdzą, że *fandomy* zapoczątkował ruch fanów fantastyki naukowej funkcjonujący w pierwszej połowie XX wieku w USA, a za datę początkową tego zjawiska uznają zorganizowany 4 lipca 1939 roku *World Science Fiction Convention* czyli

² Internetowa Encyklopedia Wikipedia, <http://pl.wikipedia.org/wiki/Fandom>.

Światowy Konwent Science Fiction.³ Badacze wydają się być zgodni co do tego, że zjawisko *fandomów* rozwinęło się poprzez środowiska fanów fantastyki oraz seriali telewizyjnych. Dzisiaj najbardziej rozwiniętymi, obejmującymi swoim zasięgiem największy obszar globu są *fandomy Gwiezdných Wojen* i *Star Treka* - czyli dwóch filmów fantastycznych. Jeśli chodzi o *Gwiezdne Wojny*, to sam twórca nie spodziewał się, że jego filmy osiągną tak wielką popularność. Właściwie dzisiaj ciężko już mówić o tym, że *Star Wars* to tylko film. Powstanie *fandomu Gwiezdných Wojen* sprowokowało chęć zaspokojenia apetytów fanów i produkcję całej masy książek, komiksów, gier. Podobnie rzecz ma się z innymi produkcjami. Mimo że sam serial telewizyjny *Star Trek*, wyświetlany w amerykańskiej telewizji w latach sześćdziesiątych, liczył zaledwie siedemdziesiąt sześć odcinków, to jednak ogromna jego popularność wśród fanów spowodowała, że do tej pory nakręcono dziesięć filmów fabularnych oraz cztery kolejne seriele jak również powstało mnóstwo książek i gier komputerowych. Ostatnio coraz większą popularnością cieszy się *Harry Potter*, którego wielbicielę stanowią już całkiem pokaźnych rozmiarów *fandom*.

Trzeba podkreślić, że jedne *fandomy* mogą zwierać się w innych. Ktoś, kto jest członkiem *fandomu Gwiezdných Wojen*, może być jednocześnie członkiem *fandomu* fantastyki jako całości. Bycie fanem jednego gatunku czy jednego produktu nie wyklucza też oczywiście przynależności do innych *fandomów*. Ktoś, kto pasjonuje się *Gwiezdnymi Wojnami*, może być jednocześnie członkiem klubu miłośników serialu *M jak Miłość* i uczestniczyć w internetowych dyskusjach na jego temat. Wielbiciel *Harryego Pottera* może równocześnie uwielbiać twórczość Stephena Kinga.

Pojęcie *fanfiction* natomiast obejmuje utwory (zazwyczaj rysunki, komiksy lub opowiadania) tworzone w celach rozrywkowych przez fanów danego zjawiska kultury popularnej. *Fanfiction* osadzone są w świecie ich ulubionych utworów - książek, filmów, gier itd. Najczęściej ogłaszane są w Internecie oraz w *fanzinach* - magazynach i gazetach literackich tworzonych amatorsko przez fanów. Uważam jednak za całkowicie uzasadnione nazwaniem pojęciem *fanfiction* również innego rodzaju zachowań noszących znamiona amatorskiej twórczości. Są to m.in.:

- produkcja różnorodnych tekstów – piosenek, wierszy, powieści, filmów wideo itd.,
- przebieranie się za postacie świata przedstawionego ulubionego utworu,
- malowanie obrazów, rysunków na temat tego świata,

³ M. J. Herzig, *The Internet World of Fan Fiction*, <http://etd.vcu.edu/theses/available/etd-05092005-125907/>, s. 2.

- tworzenie stron internetowych, uczestnictwo w forach internetowych i grupach dyskusyjnych on-line.

Kim jest twórca *fanfiction*?

Trudno jest jednoznacznie zdefiniować fana - twórcę *fanfiction*. Wiesław Godzic w książce *Rozumieć telewizję* twierdzi, że fani to osoby bardzo aktywne kulturowo. Fani-twórcy, producenci *fanfiction*, bynajmniej nie uważający swojej twórczości za ekscentryczną, cechują się, według przytaczanego przez Godzica Nicolas Abercrombie, pięcioma cechami:

- tworzą alternatywną społeczną wspólnotę (uczestniczą w danym *fandomie*),
- są bardzo aktywni jako producenci alternatywnych tekstów,
- cechują się szczególnym typem odbioru, określanym jako emocjonalna bliskość, lecz jednocześnie krytyczny dystans,
- swobodnie używają krytycznych i interpretacyjnych narzędzi (fani bynajmniej nie gloryfikują wybranych przez nich tekstów: interesują ich zarówno najlepsze jak i najgorsze przykłady),
- fani są bardzo aktywni – bardzo często organizują się po to, żeby wpływać na producentów.⁴

Ponieważ uczestnictwo w *fandomie* nie jest procesem sformalizowanym i zinstytucjonalizowanym, zwykle członek danego *fandomu* nie wstępuje nigdzie oficjalnie, tylko angażuje się na poziomie, jaki uważa za najbardziej mu odpowiadający. Wyróżnić można różne stopnie i poziomy zaangażowania, *wejścia* w dany *fandom*. To właśnie ów stopień intensywności zaangażowania determinuje zachowania danego fana, determinuje jego aktywność jako twórcy alternatywnych tekstów. Często przynależność do danego *fandomu* wiąże się jedynie z wyborem ulubionego medium (np. telewizja, kino, proza), gatunku (np. fantastyka, *manga*) i wreszcie produktu (np. *Harry Potter*, *Gwiezdne Wojny*). Wybór przedmiotu uwielbienia to pierwszy poziom zachowań fanowskich. Można stwierdzić, że fani, którzy tylko wybrali ulubiony produkt i deklarują zafascynowanie nim, to ci najmniej zaangażowani. Kolejnym poziomem zaangażowania jest uczestnictwo w różnorakiego rodzaju klubach, zarówno istniejących wirtualnie w świecie Internetu jak i tych istniejących *na żywo*. Tworzenie *fanfiction*, wszelkiego rodzaju amatorska twórczość, wydaje się być

⁴ W. Godzic, *Rozumieć telewizję*, Kraków 2001, s. 184.

najbardziej radykalną z form zaangażowania, wręcz oddawaniem w ten sposób czci przedmiotowi swojego uwielbienia. Fani-twórcy to osoby pragnące aktywnie tworzyć to, co wielbią.

Co ciekawe jednak, fani nie tylko wyrażają głębokie uwielbienie, ale równie często potrafią być krytyczni wobec tego, co jest przedmiotem ich zainteresowania. Niejednokrotnie *fanfiction* staje się sposobem manifestowania swojej krytyki. Wydaje się, że fani często będąc niezadowoleni z tego, co oferują im producenci, poprzez swoją amatorską twórczość, chcą po prostu *chwycić ster w swoje ręce*. Marksistowski krytyk kultury masowej Henry Jenkins analizował twórczość fanów przeciwstawiając ją komercyjnym praktykom producentów. W swojej książce *Textual Poachers* opisuje świat *fandomów* seriali telewizyjnych, pokazując ludzi, którzy tworzą *fanfiction*. Jenkins stosuje model M. De Certeau, który ten typ kultury nazywa *klusownictwem (poaching)*. Według tego modelu zbiorowość fanów-twórców *dopasowuje* odbierany tekst do siebie. Fani tacy to aktywni twórcy alternatywnej kultury, którzy tworzą ją z elementów *upolowanych* i przetworzonych z oficjalnych przekazów medialnych. Fani interpretują zatem teksty niezgodnie z ich oficjalną wykładnią, rozbijając teksty na części i dowolnie wykorzystując pewne fragmenty tak, by tworzyć nowe znaczenia w zależności od swoich potrzeb. Zatem, zdaniem Jenkinsa, konsumpcja staje się produkcją zarówno nowych tekstów jak i wręcz nowej kultury przejawiającej się w *fandomach*. Fani to twórcy owej nowej alternatywnej kultury.⁵

Fani to jednak przede wszystkim konsumenci, do których producenci kierują swoje przekazy. Trzeba jednak przyznać, że fani to konsumenci niezwykle aktywni, którzy niejednokrotnie organizują się po to, żeby wpływać na producentów. Tak postąpili chociażby fani *Star Treka* w USA, kiedy ich ulubionemu serialowi groziło zdjęcie z anteny jako nierentownemu przedsięwzięciu. Stacja telewizyjna została zarzucona mnóstwem listów, a w kilku miastach odbyły się nawet wiece protestacyjne. W końcu fani odnieśli zamierzony skutek. Pewnego wieczoru po emisji kolejnego odcinka ukazała się informacja o przedłużeniu serialu oraz prośba o nieprzysyłanie listów. Do dziś odbyło się wiele kampanii fanowskich. Dotyczą one najczęściej chęci zaangażowania jakiegoś aktora, ponownej emisji ulubionego filmu czy serialu.⁶ Także *fanfiction* jest specyficzną próbą wywarcia wpływu na producentów. Poprzez produkcję opowiadań, filmów, muzyki fani chcą często coś osiągnąć, zakomunikować coś producentom. Jest to o tyle istotne, że twórczość fanów często bywa

⁵ A. Ćwikiel, *Między narracją a serializacją: fenomen Star Trek*, [w:] *Między powtórzeniem a innowacją. Seryjność w kulturze*, red. A. Kisielewska, Kraków 2004, s. 266 – 268.

⁶ K. Bortel, *Medialni barbarzyńcy*, „Nowa fantastyka”, 2005, nr 9 (276), s. 6 – 8.

obserwowana przez producentów. Dla przykładu bardzo często zdarzało się, że twórcy *Star Treka* przyjmowali scenariusze nadesłane przez fanów i kręcili według nich odcinki serialu. Podobnie jak ze scenariuszami odcinków producenci *Star Treka* postępują z opowiadaniem fanów. Najlepsze, wybrane w drodze konkursu są profesjonalnie wydawane. Bodajże najsłynniejszym tego typu zbiorem jest wydawany już od ośmiu lat *Star Trek: Strange New Worlds*. Co ciekawe, publikacja na jego łamach niejednokrotnie otwiera autorom opowiadań drogę do kariery profesjonalnych pisarzy.⁷ Twórcza aktywność fanów stanowi więc pewien rodzaj bezpośredniego marketingu, który często powoduje zastosowanie nowych strategii rynkowych przez producentów.

Dlaczego ktoś tworzy *fanfiction*

Twórcy *fanfiction* to fani, którzy odbierają wielbione zjawisko popkulturowe w nadmiarze. Nadmiar ów oraz niezwykle intensywny kontakt z danym produktem/gatunkiem, znajduje odzwierciedlenie w amatorskiej twórczości. Dla niektórych fanów jest ona atrakcyjna z wielu powodów. Pozwala na dalszą intensyfikację kontaktów z przedmiotem uwielbienia, na identyfikację z nim, na przeżywanie przyjemności wynikającej z kontaktów z nim.

Przyjemności i rozrywka to najważniejsza kategoria odbiorcza, którą kierują się fani. Wybór i deklaracja tego, co dostarcza fanowi zadowolenia, jest podłożem przynależności do danego *fandomu*. Przyjemność determinująca intensywność kontaktów z danym gatunkiem czy produktem jest znakomitym wskaźnikiem stopnia zaawansowania odbioru przekazów kulturowych. Skłania ona również fanów do tego, aby przekazy, które odbierają, niejako ponownie *produkować* w postaci *fanfiction*. Własna amatorska twórczość odpowiada więc na pragnienia twórców, zaspokaja ich potrzeby samorealizacji.

Jest wiele powodów, dla których ktoś decyduje się coś stworzyć. Najczęściej jest to po prostu chęć *wzięcia sprawy w swoje ręce* poprzez umieszczenie ulubionych bohaterów w niecodziennych i niespotykanych sytuacjach lub też takiego przekształcenia postaci, jakie dana osoba uważa za najlepsze. Jak podkreśla W. Godzic taka właśnie *semiotyczna wolność tworzenia sensów* jest podstawą przyjemności i satysfakcji.⁸ Wydaje się zatem, że fani-twórcy

⁷ Tamże, s. 6 – 8.

⁸ W. Godzic, *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, Kraków 1996, s. 30 – 44.

to grupa, dla której odbiór przekazów kulturowych, stanowi większą przyjemność niż w przypadku innych, *przeciętnych* odbiorców.

Pokazuje to generalną cechę twórców *fanfiction*. To mianowicie, że znaczenia przekazów kulturowych są przez nich negocjowane, interpretowane i jakby ponownie *produkowane*. Pokazuje, jak silna jest ich identyfikacja z przedmiotem uwielbienia. Silna do tego stopnia, że przekazy stworzone przez kogoś innego, są jednocześnie ekspresją ich światopoglądu, potrzeb, doświadczeń.

Konsumpcja fanów przejawia się jako aktywność grupowa. To, że jest to aktywność grupowa, wskazuje na jeszcze jedną motywację twórców *fanfiction*. Skupieni w *fandomach* posiadają oni mniej lub bardziej rozwiniętą świadomość własnej odrębności jako grupy. Jak dowodzi Agata Jałyńska w swoim studium fenomenu serialu *Star Trek*, stanowi on przykład zjawiska *poczucia wspólnoty doświadczeń z innymi oglądającymi*.⁹ Autorka podkreśla, że oglądając serial, fani czują się częścią ogólnościatowej rodziny. Zjawisko to można uznać jako charakterystyczne dla kultury fanów, którzy odbierając i konsumując wytwory kultury popularnej, doświadczają pewnej świadomości *my*, a także tworzą pewne całości, wspólnoty w sensie realnym. Jest to o tyle przyjemne dla doświadczających tego osób, że zaspokaja ludzką potrzebę przynależności do grupy. Mechanizmy identyfikacji z grupą wydają się działać szczególnie w wypadku twórców *fanfiction*, ponieważ są oni najbardziej zaangażowanymi członkami *fandomów*. Poprzez swoją twórczość wzmacniają niejako swoją do nich przynależność. Dzięki twórczości mogą też lepiej i mocniej manifestować tę przynależność, a poprzez to wyrażać własną tożsamość.

Rodzaje *fanfiction*

Fanfiction to przede wszystkim proza – streszczenia, krótkie historie, opowiadania umieszczone w ulubionym świecie. Proza spod znaku *fanfiction*, podobnie jak jej inne manifestacje, obejmuje swoim zasięgiem wiele różnego rodzaju gatunków takich jak dramat, romans, horror i wiele innych. Obok nich jednak istnieją specyficzne tylko dla *fanfiction* kategorie.

⁹ A. Jałyńska, *Odlatując U.S.S. „Enterprise”, Star Trek – fenomen kulturowego odbioru przekazu audiowizualnego*, [w:] *Nowe Nawigacje. Współczesna kultura audiowizualna*, red. P. Kletowski i M. Wrona, Kraków 1999, s. 126.

Według Henrego Jenkinsa istnieje dziesięć sposobów *przerabiania* przez fanów odbieranych przez nich tekstów. Te sposoby to:

- rekontekstualizacja (dodatkowe wyjaśnienie zdarzeń świata przedstawionego ulubionych produktów),
- poszerzanie ram czasowych cykli programów (np. umieszczanie bohaterów w niecodziennych sytuacjach),
- ponowne skupienie uwagi (skupienie się na postaciach drugoplanowych),
- zrównanie moralne (bohaterowie źli są przedstawiani jako ci dobrzy),
- zmiana gatunku,
- połączenie (np. bohaterów różnych filmów),
- przeniesienie (np. przeniesienie bohaterów w inne realia),
- personalizacja (czyli np. sytuacja, w której sam autor przedstawia siebie jako uczestniczącego w zmyślonym świecie),
- intensyfikacja emocjonalna (np. tzw. *hurt-comfort stories*, w których ulubieni bohaterowie przeżywają kryzys emocjonalny),
- erotyzacja.¹⁰

Doskonałym przykładem erotyzacji są bardzo częste wśród anglojęzycznych fanów, *fanfiction* zwane *slash*, które przedstawiają heteroseksualnych w oryginalnych produkcjach bohaterów w związkach homoseksualnych. *Slash* niejednokrotnie szokują samych fanów przez otwarcie erotyczną zawartość. Nazwa pochodzi od umieszczania znaku *slash* pomiędzy imionami dwóch bohaterów owych *fanfiction*. Pierwszym tego typu przykładem było wydane w 1970 roku w jednym z amerykańskich *fanzinów* opowiadanie *Kirk/Spock*, traktujące o dwóch bohaterach serialu *Star Trek*.¹¹ Innymi przykładami bohaterów, którzy w twórczości fanów ukazani zostali jako pozostający w związkach homoseksualnych są księżniczka Xena i jej przyjaciółka Gabrielle (serial *Xena*), czy muskularny Herkules i jasnowłosy Jolaos (serial *Herkules*). Często spotykanym typem przekształceń są połączenia. Krótkie historie i opowiadania zwane *crossovers* prezentują wymieszanie fikcyjnych światów i postaci. Świat *Star Wars* przenikać może świat *Planety małp*, *Darth Vader* spotkać może *Harrego Pottera*.

Ponadto, obok literatury, fani produkują filmy video, zarówno animowane jak i fabularne, wydają *fanziny* jak również angażują się w tzw. *filking*, czyli tworzenie piosenek o programach, postaciach i samych fanach. Coraz bardziej zyskuje na znaczeniu

¹⁰ J. Storey, *Studia kulturowe i badania kultury popularnej. Teorie i metody*, Kraków 2003, s. 121.

¹¹ M. J. Herzig, jw., s. 12 – 20.

rozpowszechnianie *fanfiction* w Internecie. Ogromne i różnorakie nowe możliwości, jakie udostępnia fanom–twórcom Internet w dziedzinie amatorskiej twórczości, warte są szczególnej uwagi.

***Fanfiction* – twórczość w sieci.**

Pod koniec lat 80-tych i z początkiem lat 90-tych środowiska fanów znacząco zyskały na liczebności i popularności, co było skutkiem postępów w technologii komputerowej, a przede wszystkim wprowadzenia *World Wide Web*. Oblicze Internetu zmieniło charakter *fandomów* do tego stopnia, że dzisiaj ich istnienie bez tego elektronicznego narzędzia wydaje się mało prawdopodobne. Doskonale widać tutaj funkcję Internetu w tworzeniu sieci kontaktów opartych na wspólnych zainteresowaniach, wartościach i celach. Dzięki Internetowi *fandomy* popularyzują się, rozwijają, zyskują nowych członków. Niemalże każdy zainteresowany danym gatunkiem czy produktem może znaleźć w sieci ogromną liczbę miejsc, gdzie może się z nim zetknąć. Internet umożliwia łatwą komunikację między fanami, jest forum wymiany poglądów. Wraz z rosnącą dostępnością do Internetu i coraz to nowymi możliwościami, które on stwarza, członek *fandomu* ma wiele nowych szans *podążania* za swoją pasją.

Internet znacząco wpłynął na rozwój i zmianę form *fanfiction*. O ile do tej pory była ona rozpowszechniana w amatorsko drukowanych *fanzinach*, dostępnych raczej wąskim gronom osób, to wraz z rozwojem Internetu taka forma twórczości znacząco się spopularyzowała oraz stała dostępna dla ogromnej liczby odbiorców. Internet umożliwia łatwiejsze przedstawianie i dzielenie się tradycyjnymi formami *fanfiction* (opowiadania, rysunki, piosenki, video), ale także umożliwia nowe jego formy (nieoficjalne strony fanowskie, fora, grupy dyskusyjne).

Jedną z owych nowych internetowych form są nieoficjalne strony fanów dotyczące danego gatunku czy produktu. Wiele seriali, filmów czy autorów książek ma swoje oficjalne strony internetowe. Obok nich istnieją jednak całe setki tych nieoficjalnych tworzonych przez fanów. Doskonałym przykładem jednej z nich jest strona www.harrypotter.org.pl. Jest to polska strona, która reklamuje się jako *najpopularniejsza polska strona o Harrym Potterze*. Znaleźć na niej możemy wszelkiego rodzaju informacje o J. K. Rowling, o świecie przedstawionym jej książek, postaciach z tego świata. Każdy zainteresowany może

dowiedzieć się o aktualnościach i ciekawostkach związanych w jakiś sposób z fenomenem, jakim jest Harry Potter (często przedstawionych w bardzo ciekawej formie, np. w postaci *Gazety magicznej*). Strona udostępnia informacje o nakręconych filmach i grających w nich aktorach, a także umożliwia *ściągnięcie* dużej ilości zwiastunów filmów, zdjęć, gier oraz innych materiałów. Można na niej znaleźć także dużą ilość *fanfiction* w postaci opowiadań i obrazków, wstąpić do fanklubu *Harryego Pottera* lub rozmawiać z innymi wielbicielami na forum. Przykładów podobnych, nieoficjalnych stron fanów można mnożyć w nieskończoność. Wiele z nich udostępnia *fanfiction* publikowaną na jej łamach przez fanów-twórców.

Obok stron internetowych, na których fani mogą publikować swoją twórczość i które same w sobie są przykładem specyficznej *elektronicznej* twórczości, istnieją również innego rodzaju internetowe formy uczestnictwa i tworzenia. Wśród nich najbardziej powszechne są różnego rodzaju fora i czaty.

Fora internetowe istnieją albo w obrębie jakichś stron fanowskich, na których znajdują się także inne elementy, albo powstają na oddzielnie do tego celu stworzonych stronach, zawierających tylko dane forum. Fora umożliwiają członkom *fandomu* wypowiedzenie się na jakikolwiek interesujący ich temat (albo związany z ulubionym gatunkiem/produktem, albo zupełnie dowolny), komunikację z innymi członkami, pozyskiwanie wiadomości i informacji dotyczących ich *fandomu* jak i przedmiotu ich uwielbienia, a także na wzajemną wymianę i dzielenie się własną twórczością. Niejednokrotnie prezentowana tam twórczość poddawana jest ocenie pozostałych uczestników, co stanowi rodzaj sprzężenia zwrotnego i umożliwia poznanie autorowi *fanfiction* opinii na temat jego pracy. Fora są zorganizowane przy wykorzystaniu systemu *linków – sznurków*, które organizują całe forum według różnego rodzaju tematyki. Część forum zawiera wiadomości, inna różnorakie tematy do dyskusji, jeszcze inna daje dostęp do twórczości fanów. Każdy członek ma możliwość zapoczątkowania dyskusji na jakikolwiek temat. Fora są monitorowane i kontrolowane przez moderatorów, którzy mają możliwość zakończenia dyskusji na dany temat lub usunięcia wypowiedzi każdego członka jeśli uznają, że treści zamieszczone są nieodpowiednie lub niezgodne z charakterem forum.

Być może nieco mniej powszechnym sposobem uczestnictwa w *fandomie on-line* jest uczestnictwo w grupach dyskusyjnych np. na serwerze *Yahoo*. *Yahoo* gości wiele dyskusyjnych grup fanów. Wybierając stronę *www.yahoo.com* i klikając na napis *Groups*, można bez problemu znaleźć interesującą nas grupę bądź też założyć własną. Wiele takich grup fanów skupia się na jakichś szczególnie interesujących ich zagadnieniach obiektów ich uwielbienia. Wiele z tych grup dzieli się także różnorakimi *fanfiction*. Grupy dyskusyjne

oferują wymianę nie tylko tekstów, ale różnego rodzaju grafiki. Będąc członkiem takiej grupy fan może dyskutować z innymi przez system *postów*, czyli kolejno wpisywanych wypowiedzi. Podobnie jak na forach, na straży grup dyskusyjnych stoją moderatorzy, którzy dodatkowo mogą zobaczyć, jakich innych grup dana osoba jest członkiem, jak również mogą pozwolić lub nie na czyjeś wejście do grupy.

Fora internetowe i grupy dyskusyjne to tylko część możliwych sposobów dzielenia się twórczością. Kolejnym jest umieszczanie, publikacja *fanfiction* na stronach stworzonych tylko i wyłącznie jako składowisko wszelkiego rodzaju tego typu twórczości. Jedną z największych i najdłużej działających takich stron jest www.fanfiction.net. Strona ta daje możliwość zapoznania się z różnego rodzaju *fanfiction*, dotyczącego różnych książek, filmów, seriali telewizyjnych, seriali rysunkowych i wielu innych gatunków. Zawiera dosłownie tysiące historii począwszy od przeróbek sonetów Shakespeare'a do historii o bohaterach komiksów czy gier wideo. I tak na przykład *fanfiction.net* zawiera ponad trzydzieści osiem tysięcy *fanfiction* dotyczących *Władcy Pierścieni* J.R.R. Tolkiena i co ciekawe ponad tysiąc siedemset opowiadań, w jakiś sposób wiążących się z Biblią i niemal siedemset opowiadań, w których postaciami są bohaterowie shakespirowscy.

Zamiast zakończenia

Chociaż zjawiska *fanfiction* oraz *fandomu* od lat występują w Stanach Zjednoczonych i Europie Zachodniej i tam spotykają się z szerokim zainteresowaniem badaczy mediów, socjologów, psychologów czy antropologów, to w Polsce wciąż są dostrzegane w niedostatecznym stopniu i opisywane dosyć pobieżnie. Wydaje się, że głównym powodem tego stanu rzeczy jest nowość tych zjawiska w naszym kraju. O ile w USA i Europie Zachodniej ich początków szukać możemy w połowie XX wieku, o tyle u nas w kraju wszystko rozpoczęło się po transformacji ustrojowej. Ta względna nowość wcale nie oznacza, że w Polsce nie ma czego badać. Wystarczy poszukać w Internecie, aby natknąć się na setki polskich stron i forów fanowskich. Mnóstwo w Polsce klubów fanowskich skupiających wielbicieli popularnych, zarówno polskich jak i zagranicznych zjawisk kultury popularnej.

W Polsce można również natknąć się na fanów - twórców *fanfiction*. Ruch tych osób jest dosyć prężny, choć brak mu pewnej wyrazistości. Najbardziej chyba aktywnymi twórcami są fani *Gwiezdných Wojen*, *Star Treka*, *Shreka* czy *Harryego Pottera*. Tworzone

przez nich strony internetowe zawierają tak jak na zachodzie obrazy, ścieżki dźwiękowe, opowiadania, filmy video, *fanziny*. Przykładem tego ostatniego może być chociażby *Trek Zeta*, *fanzin* polskiego *fandomu Star Treka* zorganizowanego w wiele klubów w całej Polsce. Jak podkreśla W. Godzic etap dojrzałego *fanizmu* dopiero przed nami. Mówi również, że chociaż jest to fenomen zaledwie rodzący się w Polsce, to jednak pierwsze jego objawy widać już od dawna.¹²

Popularyzację i rozwój *fandomów* zarówno w Polsce jak i na całym świecie stymuluje znacząco Internet. Podkreślić trzeba przy tym, że w dalszym ciągu zjawisko *fandomów on-line* oraz rola Internetu w aktywności i twórczości fanów nie została dobrze wyjaśniona. Biorąc pod uwagę to wszystko, wydaje się jak najbardziej na miejscu podjąć i poszerzać naukowe badania na temat *fandomów* oraz *fanfiction*.

¹² W. Godzic, *Rozumieć telewizję*, Kraków 2001, s. 184 – 185.