



Młdzież i kultura popularna Przyczynek do badań świata społecznego komiksu

PAWEŁ CIOŁKIEWICZ

UCZELNIA NAUK SPOŁECZNYCH W ŁODZI

Abstrakt:

W artykule autor podejmuje próbę spojrzenia na współczesną młodzież z perspektywy jej zaangażowania w działalność świata społecznego komiksu. W pierwszej części tekstu autor opisuje krótko koncepcję światów społecznych w wersji zaproponowanej przez Anselma Straussa. Następnie zastanawia się, w jaki sposób można ją wykorzystać do badań działalności fanów komiksu. W dalszej kolejności autor wskazuje przykłady działań podejmowanych w ramach polskiego świata społecznego komiksu oraz opisuje główne dyskusje, jakie toczą się na jego gruncie. Niniejszy tekst należy traktować jako przyczynek do przyszłych systematycznych badań, zawierający wstępną propozycję zastosowania kategorii światów społecznych oraz rezultaty pierwszych, roboczych obserwacji.

Słowa kluczowe:

[młodzież](#), [światy społeczne](#), [kultura popularna](#), [komiks](#).

Wstęp

Można zaryzykować stwierdzenie, że z naukowej refleksji na temat współczesnej młodzieży oraz kultury popularnej wyłania się dość przygnębiający obraz. Na podstawie lektury tekstów, w których referowane są wyniki prowadzonych w ostatnim czasie badań, można stwierdzić m.in. że treści oferowane przez adresowane do młodzieży czasopisma czynią z niej podatną na manipulację masę (por. Nowakowski, 2004; Bernasiewicz, 2010; Żuk, 2013), co prowadzi do pojawienia się poważnych problemów ze skonstruowaniem spójnej tożsamości przejawiających się brakiem poczucia sensu życia i odrębności własnego ja, czy wreszcie niechęcią do brania odpowiedzialności za własne działania (por. Cybal-Michalska, 2010). Taki obraz uzupełniany bywa często tezami o braku zaangażowania w życie społeczne, kulturowe czy polityczne. Wspólnym mianownikiem tych diagnoz jest szukanie przyczyn tego stanu rzeczy w rozwoju społecznym – szczególnie w zjawiskach związanych z rozwojem mediów oraz dominacją kultury popularnej.

Szukając teoretycznych źródeł tego punktu widzenia, można wskazać wpływ tradycji, w której dominowało krytyczne nastawienie wobec nowych zjawisk związanych m.in. z procesami demokratyzacji oraz rozwoju mediów. W przywołanych powyżej sformułowaniach można dostrzec wyraźne wpływy autorów obawiających się m.in. tyranii większości (de Tocqueville, 2005), buntu mas (Ortega y Gasset, 1982), dominacji przemysłu kulturalnego (Horkheimer, Adorno, 2010) czy negatywnego wpływu mediów masowych na odbiorców (Postman, 2002; Sartori, 2007). Jednostronny obraz tworzony przez kontynuujących ten sposób myślenia

współczesnych badaczy, którzy zajmują się wpływem kultury popularnej na młodzież, wynika zapewne z autentycznej troski, ale nie bez znaczenia jest również rezygnacja z pogłębionego i pozbawionego uprzedzeń badania realnych działań podejmowanych przez tę niezwykle przecięż zróżnicowaną grupę społeczną.

W tej sytuacji koniecznością staje się zaproponowanie perspektywy, która pozwoliłaby przyjrzeć się także takim przejawom funkcjonowania odbiorców kultury popularnej, które odbiegają od nakreślonego powyżej schematu. Nie kwestionując bowiem istnienia zjawisk jednoznacznie negatywnych, warto odnotować także takie zachowania odbiorców, które świadczą o ich aktywnym i twórczym zaangażowaniu. Teoretyczne źródła tego punktu widzenia można z kolei sytuować m.in. w pracach Michela de Certeau, który kwestionował postrzeganie współczesnego odbiorcy kultury popularnej jedynie w kategoriach biernego konsumenta (2008), w badaniach Stuarta Halla nad aktywną rolę odbiorcy w dekodowaniu przekazu medialnego (1987), czy wreszcie w rozważaniach Alvina Tofflera dotyczących działalności prosumentów (1997). Kontynuację tego sposobu myślenia o współczesnych odbiorcach kultury popularnej, ze szczególnym uwzględnieniem specyficznej ich kategorii, jaką stanowią fani, można odnaleźć natomiast w pracach Johna Fiske (2001), Henry'ego Jenkinsa (1992, 2007) czy Paula Levinsona (1999, 2010). W polskiej refleksji istotną rolę odgrywają natomiast prace Marka Krajewskiego (2003) oraz Piotr Siudy (2010, 2012).

Z tej afirmatywnej perspektywy świat odbiorców kultury popularnej wygląda już zupełnie inaczej. Mamy tu mianowicie do czynienia z szeregiem praktyk polegających

na aktywnym przetwarzaniu dóbr kultury popularnej oraz zaangażowaniu w kreowanie społeczności połączonych wspólnymi pasjami i zainteresowaniami. Taki optymistyczny obraz jest rzecz jasna równie jednostronny jak ten, który został zarysowany powyżej, niemniej jednak warto go potraktować jako ważne uzupełnienie refleksji na temat współczesnej młodzieży. W niniejszym tekście chciałbym przyjrzeć się nieco dokładniej wybranym praktykom, które świadczą o aktywnych postawach odbiorców kultury popularnej. Dogodną perspektywą teoretyczną wydaje się w tym przypadku koncepcja światów społecznych Anselma Straussa, która wpisuje się wprawdzie w afirmatywny nurt refleksji o współczesnych strategiach funkcjonowania w społeczeństwie, ale pozwala także dostrzec zjawiska negatywne.

Proponuję zatem spojrzeć na współczesną młodzież jako na obszar, w którym funkcjonują niezwykle dynamiczne, płynne i aktywne światy społeczne zrzeszające ludzi o podobnych zainteresowaniach. Wiele spośród tych światów społecznych funkcjonuje w przestrzeni związanej z kulturą popularną. Głównym przedmiotem mojego zainteresowania jest świat społeczny komiksu. Wybór tego wycinka rzeczywistości społecznej wymaga dodatkowego uzasadnienia, bo choć sam komiks jest medium stereotypowo kojarzącym się z dziecinnością, czy też młodzieżową rozrywką, to zazwyczaj nie uważa się tej rozrywki za coś, o czym warto wspominać w kulturalnym towarzystwie. Co więcej o ile kultura popularna często jest krytykowana za niską jakość, to sam komiks nawet na tle innych jej wytworów, jest traktowany jako medium wyjątkowo miłątkie. Z uwagi na to, że polemika z tymi zarzutami wykraczałaby poza ramy niniejszego tekstu, przedstawiam

jedynie ogólne uzasadnienie wyboru tej problematyki¹.

Przede wszystkim polski rynek komiksowy rozwija się dziś niezwykle dynamicznie. Rośnie liczba wydawanych komiksów, pojawiają się nowe wydawnictwa, a te istniejące od lat nieustannie poszerzają swoją ofertę, organizowane są liczne festiwale komiksowe, przybywa także rodzimych twórców i czytelników komiksów – zarówno młodych, jak i tych nieco starszych. Pokolenie miłośników historii obrazkowych, którzy wychowali się na komiksach wydawanych w latach osiemdziesiątych, dziś – często po wieloletniej przerwie – powraca do swojej pasji i przy okazji stara się zarazić nią swoje dzieci. Krótko mówiąc, widać ogromne poruszenie, którego efektem jest wiele inicjatyw podejmowanych przez zainteresowaną komiksem młodzież. Po drugie obserwując to, co dzieje się w polskim środowisku komiksowym można odnieść wrażenie, że jest to wyjątkowo dynamiczny obszar rozmaitych aktywności i żywiołowych dyskusji. Mamy tu do czynienia z intensywnymi interakcjami społecznymi, wyraźnymi przejawami kreatywności oraz płynnym charakterem rzeczywistości społecznej, czyli wszystkim tym, co stanowi zaprzeczenie wielu krytycznych tekstów na temat młodzieży dającej sobą manipulować kulturze popularnej. Odwrotnie – można nawet powiedzieć, podążając tropem rozważań Michela de Certeau, że kultura popularna dostarcza jedynie materiału do kreatywnych działań oraz twórczych zabaw interpretacyjnych.

Właśnie te trzy wskazane powyżej właściwości (interakcyjność, kreatywność, płynność) stały się dla Anselma Straussa

1 Szersze omówienie tego zjawiska znajduje się m.in. w: Ciołkiewicz, 2013a; 2013b.

punktem wyjścia do podjęcia refleksji na temat światów społecznych (1978, 1993). Według amerykańskiego socjologa przyjęcie perspektywy świata społecznego pozwala na uchwycenie, opis i analizę podstawowych wymiarów współczesnej, niezwykle dynamicznej i wielowymiarowej rzeczywistości społecznej. Dziś wydaje się, że jego rozważania są wyjątkowo aktualne i warto wypróbować je chociażby do badań nad współczesnym światem społecznym komiksu. Przyjęcie takiego punktu widzenia pozwoli uchwycić najistotniejsze wymiary tego interesującego, ale też bardzo skomplikowanego i złożonego wycinka rzeczywistości społecznej oraz pokazać różnorodne formy zaangażowania młodzieży. Co więcej ta perspektywa stwarza możliwość przewyższenia zasygnalizowanej powyżej opozycji, gdyż analizując to, co dzieje się w świecie społecznym, trzeba uwzględnić wszystkie pojawiające się w nim zjawiska – zarówno pozytywne, jak i negatywne.

W pierwszej części tekstu charakteryzuję krótko koncepcję światów społecznych w wersji zaproponowanej przez Anselma Straussa (1). Następnie zastanawiam się, w jaki sposób można wykorzystać koncepcję światów społecznych do badań działalności miłośników komiksów (2). W dalszej kolejności staram się wskazać przykłady *działań* podejmowanych w ramach polskiego świata społecznego komiksu (3) oraz zasygnalizować główne *dyskusje*, jakie toczą się na jego gruncie (4). Niniejszy tekst należy traktować jako jedynie przyczynek do systematycznych badań, zawierający wstępną propozycję zastosowania kategorii światów społecznych oraz rezultaty roboczych obserwacji.

Przed przystąpieniem do opisu zasygnalizowanych zagadnień konieczne jest sformułowanie dwóch wyjaśnień. Po pierwsze warto zadać sobie pytanie, czy w życie

świata społecznego komiksu angażuje się tylko młodzież. Odpowiedź na to pytanie jest oczywiście tak trudna, jak trudna jest odpowiedź na pytanie o kryteria definicyjne pojęcia „młodzież”. Podążając za stwierdzeniem Zbyszka Melosika, można powiedzieć, że *pojęcie młodzieży straciło swoją, do niedawna jeszcze tak bardzo oczywistą wyrazistość. (...) Coraz częściej ‘formalnej dorobkowości’ tożsamościowej jednostki związanej z rozpoczęciem pracy i/lub założeniem rodziny towarzyszy podejmowanie przez nią popularnych praktyk kulturowych, które jeszcze do niedawna były uznawane za ‘typowo młodzieżowe’* (Melosik, 2013, s. 13). Przynależność do tej kategorii wiąże się zatem przede wszystkim z autodefinicjami a nie wiekiem. Odnosząc te uwagi do problematyki poruszanej w niniejszym tekście, należy stwierdzić, że można mieć trzydzieści lub czterdzieści lat i brać udział w konwentach komiksowych, ekscytując się spotkaniem z jakimś autorem czy zdobyciem jego autografu. Właśnie dlatego pozwalam sobie na wpisanie niniejszych uwag w problematykę dotyczącą współczesnej młodzieży, pomijając na razie kwestię ustalenia wieku, od którego zaczyna się dorosłość.

Po drugie trzeba wyjaśnić, dlaczego w niniejszym artykule nie uwzględniłam miłośników mangi. Nie jest to rzecz jasna spowodowane jakimikolwiek uprzedzeniami wobec komiksu japońskiego i jego fanów. Wręcz przeciwnie, uważam, że zarówno manga jak i jej fani są niezwykle interesującym obiektem badań wyróżniającym się aktywnością na tle uczestników świata społecznego komiksu, jednak jest to zarazem obiekt bardzo wymagający. W gruncie rzeczy należałoby tutaj mówić o odrębnym świecie społecznym, który rządzi się swoimi prawami i wchodzi w dość złożone relacje ze światem, który jest

głównym przedmiotem zainteresowania w niniejszym tekście. Tak czy inaczej na obecnym etapie prac nie czuję się na siłach, by uwzględnić w szkicu tak zróżnicowany, dynamiczny i kreatywny a zarazem będący obiektem często niewybrednej krytyki świat społeczny, jaki tworzą miłośnicy mangi².

Światy społeczne według Anselma Straussa

Koncepcja światów społecznych przeżywa dziś drugą młodość i bywa wykorzystywana do badania rozmaitych społeczności, które opierają się na wspólnych zainteresowaniach oraz podejmowanej kolektywnie działalności. W polskiej socjologii badania nad światami społecznymi dotyczą różnorodnych zagadnień. Możemy zatem przekonać się, jak funkcjonuje świat społeczny opieki paliatywno-hospicyjnej (Kacperczyk, 2005), hodowców gołębi pocztowych (Słowińska, 2010), właścicieli zwierząt domowych (Konecki, 2005), wspinaczy (Kacperczyk, 2012a), pasjonatów (Dymarczyk, 2011), czy nawet sadomasochistów (Marzec, 2011). Ta różnorodność zastosowań świadczy o atrakcyjności koncepcji światów społecznych oraz możliwościach, jakie oferuje w dzisiejszym mozaikowym i płynnym świecie.

Kategoria świata społecznego pojawiła się na gruncie socjologii po raz pierwszy w roku 1932 za sprawą przedstawiciela szkoły chicagowskiej Paula Cresseya, który w swojej książce *The Taxi-Dance Hall* opisał środowisko uczestników szkół tańca (za: Konecki, 2010). Cressey zwracał uwagę

przede wszystkim na sposoby działania, mówienia i myślenia, które były charakterystyczne dla tego świata społecznego. W jego badaniach środowisko osób uczęszczających do szkół tańca jawiło się jako fascynujący mikrokosmos relacji społecznych wyróżniających się na tle społeczeństwa. Refleksję dotyczącą światów społecznych kontynuowali później m.in. tacy badacze jak Tamotsu Shibutani i Howard Becker (zob. Kacperczyk, 2011, s. 295). Jednak w najbardziej kompleksowy sposób do tego zagadnienia podszedł Anselm Strauss, tworząc teoretyczne podstawy badań nad światami społecznymi.

Konstruując koncepcję światów społecznych, Strauss odwoływał się do tradycji interakcjonizmu symbolicznego. Przede wszystkim, zgodnie z tym podejściem, należy zatem zwrócić uwagę na relacje, jakie łączą przedstawicieli różnych grup społecznych oraz interakcje zachodzące pomiędzy grupami. Strauss podkreśla, że tego rodzaju oddziaływania są podstawowym czynnikiem zmiany społecznej i jako takie powinny stać się ważnym przedmiotem analizy. Po drugie należy odrzucić wszelki determinizm. Analizując funkcjonowanie światów społecznych, nie sposób bowiem nie dostrzec potencjału kreatywności kryjącego się w jednostkach i grupach. Po trzecie wreszcie trzeba uwzględnić nieustanny proces powstawania, formowania się, przekształcania i zanikania grup społecznych. We współczesnej rzeczywistości wszystko wydaje się być niezwykle płynne. Granice pomiędzy grupami, ich wzajemne oddziaływania, zasady funkcjonowania – wszystko to należy potraktować jako proces niekończących się przeobrażeń (Strauss 1978, ss. 120–121). Krótko mówiąc, Anselm Strauss postuluje przyjęcie teoretycznych implikacji wynikających z postrzegania współczesnej rzeczywistości społecznej

2 O różnorodności tego świata można się przekonać np. na podstawie lektury książki Piotra Siudy i Anny Koralewskiej poświęconej polskimi miłośnikom anime (2014).

jako płynnego, nieustannie ewoluującego obszaru, w którym manifestuje się kreatywny potencjał jednostek i grup wchodzących ze sobą w interakcje. Jego zdaniem poważne potraktowanie tych trzech przesłanek prowadzi do przyjęcia perspektywy światów społecznych, czyli spojrzenia na rzeczywistość społeczną jako na mozaikę różnorodnych, płynnych, nieustannie zmieniających swoje kształty i pełnych kreatywnych działań obszarów jednostkowej i grupowej aktywności.

Według niego świat społeczny jest obszarem skupiającym ludzi realizujących wspólną działalność oraz podejmujących dyskusję na temat tej działalności. Jednym z dwóch kluczowych wymiarów każdego świata społecznego jest zatem tzw. podstawowe działanie (*primary activity*), z którym powiązane są zazwyczaj inne działania pochodne. W przypadku świata społecznego komiksu kluczowe znaczenie ma oczywiście czytanie komiksów. Jest to podstawowe działanie, z którym z czasem mogą wiązać się działania pochodne (tworzenie, wydawanie, sprzedawanie czy też publikowanie tekstów na temat komiksów). Istnieją miejsca, w których to działanie jest podejmowane (*sites*), technologia, która jest konieczna do jego realizacji (*technology*) oraz pewien stopień wewnętrznej organizacji umożliwiający sprawne funkcjonowanie (*organisation*). Działania, miejsca, technologia i organizacja to cztery podstawowe parametry funkcjonowania światów społecznych (Strauss 1978, s. 122).

Drugim wymiarem funkcjonowania światów społecznych jest wyłaniające się na ich gruncie tzw. uniwersum dyskursu. Chodzi mianowicie o to, że uczestnicy świata społecznego nieustannie rozprawiają o tym, czym jest przynależność do danego świata i na czym powinno polegać autentyczne zaangażowanie w działalność dla tego świata

kluczową. W tym przypadku wyraźnie daje o sobie znać nawiązanie do koncepcji Tamotsu Shibutaniego, dla którego *każdy świat społeczny jest obszarem kulturowym, granice którego nie są wyznaczane ani przez terytorium, ani za sprawą formalnego członkostwa, lecz przez granice efektywnej komunikacji* (Shibutani 1950, s. 266). W rezultacie tego rozprawiania w każdym świecie społecznym powstają tzw. areny, na których toczą się spory dotyczące spraw istotnych dla jego funkcjonowania. Ich przebieg bywa gwałtowny i może prowadzić do podziałów oraz specjalizacji wewnątrz świata społecznego (Strauss 1993, ss. 225–227). Tematy sporów są różnorodne, ale istnieje jeden wątek, który stanowi ich wspólny mianownik. Jest to mianowicie kwestia autentyczności (*authenticity*). Kluczowe pytanie dotyczy tego, na czym polega autentyczne uczestnictwo w danym świecie społecznym (Strauss 1978, s. 123). W przypadku świata społecznego komiksu spory dotyczą zazwyczaj kwestii zdefiniowania samego medium komiksowego, zasad uczestniczenia w tym świecie, oceny konkretnych komiksów czy też autorów tworzących komiksy. Kwestie sporne mogą także odnosić się do funkcjonowania polskiego rynku komiksowego, działalności wydawnictw komiksowych.

Z uwagi na wspomniane wcześniej założenia, należy także pamiętać, że światy społeczne znajdują się w procesie nieustannych zmian. Strauss akcentuje przede wszystkim trzy procesy, jakim podlegają światy społeczne. Są to: segmentacja, przecinanie się oraz legitymizacja (Strauss 1978, ss. 122–123; Strauss 1993, ss. 215–219). Segmentacja (*segmenting*) prowadzi do powstawania subświatów w ramach danego świata. Jest to konsekwencja wspomnianej powyżej tendencji do podejmowania różnego rodzaju dodatkowych działań

związanych z działaniem podstawowym. W ten sposób w ramach świata społecznego komiksu może powstać świat społeczny komiksu superbohaterskiego (zrzeszający miłośników komiksów z superbohaterami w roli głównej), świat *cosplay'u* (zrzeszający osoby zajmujące się tworzeniem strojów wzorowanych na tych, które noszą bohaterowie komiksów oraz uczestniczeniem w różnego rodzaju konkursach), świat zbieraczy autografów (w ramach którego znajdziemy osoby koncentrujące się na kolekcjonowaniu autografów oraz tzw. rysografów, czyli autografów uzupełnionych rysunkami).

Przecinanie się, czy też krzyżowanie (*intersecting*) związane jest natomiast z sytuacjami, w których granice poszczególnych światów zaczynają się ze sobą przecinać. Świat społeczny komiksu może przecinać się np. ze światem społecznym fantastyki, gier komputerowych, seriali czy filmów. Chodzi o sytuację, w której zbiory osób należących do wymienionych światów nakładają się na siebie prowadząc do powstania obszarów wspólnych dla jednego lub kilku światów. Możemy sobie wyobrazić sytuację, w której taki wspólny obszar powstanie w konsekwencji przecięcia się świata społecznego komiksu i seriali. W takim nowo powstałym obszarze znajdziemy miłośników konkretnych seriali i komiksów, na podstawie których te seriale powstawały.

W związku z dwoma opisanymi powyżej procesami istotne znaczenie ma również legitymizacja (*legitimation*). Kluczowa dla każdego świata społecznego kwestia wiąże się bowiem z uprawomocnieniem własnej działalności oraz ze wspomnianą powyżej problematyką autentyczności. Uczestnicy świata społecznego komiksu również angażują się w dyskusje, w których stawką jest z jednej strony ukazanie tego świata, jako czegoś wartościowego i sensownego

(te dyskusje toczone są zazwyczaj z przedstawicielami innych światów społecznych), z drugiej zaś udowodnienie, że posiada się kwalifikacje pozwalające na działalność w jego ramach (te spory toczą się wewnątrz tego świata).

Dlaczego świat społeczny komiksu?

Podjmując próbę spojrzenia na miłośników komiksu jako na uczestników specyficznego świata społecznego, trzeba zatem zająć się analizą *działań, dyskursu* oraz procesów *segmentacji, przecinania się* oraz *legitymizacji*. Warto także pamiętać o kilku sprawach, które mogą nieco komplikować tego typu badania. Po pierwsze należy odpowiedzieć na pytanie dotyczące relacji pomiędzy kategorią świata społecznego a problematyką fanów. Badania dotyczące zagadnień „fanowskich” podejmowane w kontekście namysłu nad kulturą popularną są niewątpliwie istotnym układem odniesienia, który trzeba wziąć pod uwagę (a). Po drugie, warto zasygnalizować pewien problem natury teoretycznej wynikający właśnie z rozwoju kultury popularnej i mediów. Chodzi o coraz poważniejsze trudności w wytyczeniu granicy pomiędzy autorem i odbiorcą (b). Po rozważeniu tych zagadnień warto usystematyzować najistotniejsze kwestie teoretyczne dotyczące zastosowania koncepcji światów społecznych w badaniach nad miłośnikami komiksu (c).

(a) Niewątpliwie znaczna część osób należących do świata społecznego komiksu to osoby, które można określić mianem fanów. Zgodnie ze sposobem myślenia zapoczątkowanym przez Michela de Certeau (2008), fan często jest traktowany, jako osoba posiadająca zestaw następujących cech: entuzjazm, kreatywność oraz tendencja do dzielenia się swoimi zainteresowaniami

z innymi członkami wspólnoty (zob. Siuda 2012, s. 116)³. Entuzjazm fana może objawiać się na różne sposoby. Anna Czaplinska i Piotr Siuda, opisując tę właściwość, stwierdzają, że fan jest osobą, która zna dane dzieło „na wylot” i w nieskończoność, wręcz obsesyjnie, może analizować najdrobniejsze jego szczegóły (Czaplinska, Siuda 2008, s. 52). W przypadku fanów komiksów dogłębne poznawanie danych treści może wiązać się z komiksami jednego autora (np. fani Alana Moore’a, fani Moebiusa), z komiksami ukazującymi przygody danego bohatera (np. fani Batmana, fani Thorgala). Poza tym działalność fanowska ma zazwyczaj kreatywny charakter. Fan to bowiem specyficzny producent, który amatorsko, ale z pełnym zaangażowaniem tworzy dzieła związane z obiektem swego uwielbienia (rysuje, pisuje scenariusze, rekonstruuje stroje noszone przez bohaterów, prowadzi blogi poświęcone komiksom itd.). Konsekwencją tego stanu rzeczy jest rozrastający się obszar fanowskiej twórczości⁴. Po trzecie wreszcie fan jest zazwyczaj uczestnikiem jakiejś wspólnoty tworzonej spontanicznie przez podobne do niego osoby, w ramach której może rozwijać swoje upodobania. Wokół tej żywiołowej, pełnej autentycznego zaangażowania działalności powstają wspólnoty, które funkcjonują dziś zarówno w przestrzeni wirtualnej (strony

internetowe, portale społecznościowe, fora dyskusyjne), jak i realnej (spotkania, zloty, konwenty).

Większość osób działających w świecie społecznym komiksu posiada zapewne powyższe cechy, jeżeli jednak decydują się na wybór kategorii zaproponowanej przez Anselma Straussa, to przede wszystkim dlatego, żeby zaakcentować socjologiczne zainteresowanie zróżnicowaną i mgławicową wspólnotą, w ramach której jednostki o podobnych zainteresowaniach podejmują określone działania oraz dyskutują na ich temat ze sobą. Przyjęcie perspektywy świata społecznego sygnalizuje, że w centrum zainteresowań jest wspólnotowy aspekt działalności. W żadnym wypadku nie wyklucza to zainteresowania problematyką odnoszącą się do działalności fanów. Wręcz przeciwnie, fani niewątpliwie stanowią trzon świata społecznego komiksu, ale nie byłoby wskazane zawężanie obszaru badań tylko do ich działalności. Poza tym, wydaje się, że nie wszyscy uczestnicy tego świata muszą koniecznie definiować siebie jako fanów komiksu.

(b) Druga kwestia dotyczy kreatywności przypisywanej uczestnikom światów społecznych. Trzeba bowiem zauważyć, że we współczesnej rzeczywistości społeczno-medialnej nie tylko fani mogą łatwo przekraczać granicę oddzielającą twórcę od odbiorcy. Otóż, jak stwierdza Paul Levinson, w dobie „nowych nowych mediów”, czyli mediów społecznościowych stwarzających możliwość powstawania nowych globalnych wspólnot, każdy może być twórcą i nadawcą (Levinson, 2010). Według tego badacza współczesny świat został zdominowany przez nowy rodzaj mediów, które poza zacieraniem granicy pomiędzy autorem i odbiorcą, charakteryzują się również: autentycznością, wynikającą z braku profesjonalizmu wykorzystujących je ludzi,

możliwością niemal nieograniczonego wybierania treści, brakiem kosztów oraz wzajemnym oddziaływaniem na siebie poszczególnych mediów (tamże, ss. 11–14). Każda z tych cech jest oczywiście dość dyskusyjna, ale z punktu widzenia niniejszych rozważań kluczowe znaczenie ma to, że świat społeczny komiksu korzysta z możliwości oferowanych przez „nowe nowe media”, szczególnie z tej, które pozwala na zatarcie granicy pomiędzy twórcą i odbiorcą.

Jest to cecha niezwykle pozytywna z punktu widzenia istnienia świata społecznego komiksu, ale znacznie komplikuje ona badania. Pojawia się bowiem szereg pytań o to, kogo można zaliczyć do tego świata a kogo nie. Czy badamy tylko miłośników, czyli fanów komiksów, czy zajmujemy się także twórcami komiksów. Jeżeli każdy fan może być dziś twórcą, to czy nie powinniśmy także osobno zajmować się autorami profesjonalnymi? Zresztą przecież trudno zakwestionować intuicyjne stwierdzenie, że wszyscy lub prawie wszyscy współcześni twórcy komiksów zaczynali swoją przygodę jako fani. Pytania te domagają się konkretnych rozstrzygnięć i ustaleń badawczych. Na obecnym etapie poprzestańmy na stwierdzeniu, że badania świata społecznego komiksu powinny objąć nie tylko amatorskich twórców, ale także tych, którzy już dziś komiksem zajmują się zawodowo. Co więcej nie powinno to dotyczyć tylko samych twórców komiksu (autorów scenariuszy, rysowników i kolorystów), ale także innych podmiotów funkcjonujących (wydawców, publicystów, księgarzy). Wszyscy oni tworzą przecież świat społecznego komiksu.

(c) Odnosząc powyższe uwagi do analizy świata społecznego komiksu, należy stwierdzić, że głównym przedmiotem zainteresowania powinny stać się działania i związane

z nimi procesy oraz uniwersum dyskursu wytwarzane w jego ramach. Trzeba przy tym pamiętać, że w tym przypadku granica pomiędzy działaniami a dyskursem jest wyjątkowo płynna. Prowadzenie bloga poświęconego komiksom, czy publikowanie recenzji w portalu internetowym jest niewątpliwie działalnością, ale wiąże się również bezpośrednio z wytwarzaniem uniwersum dyskursu. Dlatego też, by uczynić to rozróżnienie bardziej wyraźnym, mówiąc o dyskursie będę miał na myśli spory toczące się na rozmaitych arenach w ramach świata społecznego, w trakcie których wyrażane są przeciwstawne poglądy dotyczące ważnych dla danego świata kwestii. Tam gdzie mamy do czynienia z dyskusją na temat granic świata społecznego lub autentyczności, tam przejawia się uniwersum dyskursu tego świata społecznego.

Podsumowując dotychczasowe uwagi, należy stwierdzić, że wszystkie wspomniane powyżej aspekty światów społecznych można sprowadzić do dwóch podstawowych wymiarów: *działania* i *dyskursu*. Jeżeli jest mowa o miejscach, czy technologiach pojawiających się w ramach danego świata społecznego, to pojawiają się one w związku z działaniami. Jeżeli zaś rozważany jest wątek autentyczności, to zazwyczaj manifestuje się on w konkretnych sporach. Trzeba pamiętać, że jest to tylko wstępna robocza propozycja dotycząca uporządkowania materiału oparta na pierwszych obserwacjach funkcjonowania świata społecznego komiksu oraz zapoznaniu się z literaturą dotyczącą tego zagadnienia.

Świat społeczny komiksu w działaniu

Przede wszystkim trzeba zatem ustalić, co jest *podstawowym działaniem* w świecie społecznym komiksu, a następnie warto

3 Oczywiście należy pamiętać o tym, że nie jest to jedyny punkt widzenia. Z przeciwstawnej perspektywy fan równie dobrze może jawić się jako osoba bierna, ograniczona i zamknięta w swoim własnym świecie. Ten krytyczny punkt widzenia kiedyś był dominujący, lecz dziś obraz fana jest dużo bardziej złożony (na temat przeobrażeń wizerunku fana zob. Siuda, 2010).

4 Osobną kwestią jest oczywiście ocena autentyczności tej fanowskiej działalności. Pewien aspekt tego zagadnienia związanym z problematyką wolności w kulturze popularnej analizuję w: Ciotkiewicz, 2014.

zadać pytanie o powiązane z nim działania pochodne. W dalszej kolejności konieczne będzie ustalenie, czy widoczne są procesy wewnętrznej specjalizacji prowadzące do wyodrębniania się subświatów skoncentrowanych wokół jednego konkretnego typu działalności. Wydaje się, że dość bezpiecznym punktem wyjścia będzie stwierdzenie, że podstawową czynnością stojącą u podstaw kształtowania się świata społecznego komiksu jest czytanie komiksów. Wszystko zaczyna się bowiem od pasji, która rodzi się albo od razu po pierwszym przeczytaniu komiksie albo dojrzewa powoli, by eksplodować w najmniej oczekiwanym momencie. Wówczas wszystko się zmienia – nagle cały świat zaczyna kręcić się wokół czytanych komiksów i kolejne działania w jakiś sposób się z nimi wiążą. Wokół tej czynności zaczynają stopniowo pojawiać się także inne działania mniej lub bardziej z nią powiązane. Niektórzy odkrywają w sobie potrzebę tworzenia podobnych historii (pisanie ich lub rysowania), inni realizują się pisząc na temat komiksów różne teksty (artykuły publicystyczne, recenzje), jest też grupa, która odkrywa emocje związane z odtwarzaniem strojów komiksowych bohaterów. Przyjrzyjmy się zatem bliżej niektórym z tych działań oraz różnym ich manifestacjom.

Ważnym rodzajem działalności podejmowanej w ramach świata społecznego komiksu jest pisanie tekstów o komiksach. Mogą być one publikowane w magazynach komiksowych wydawanych w formie papierowej bądź też w wersji internetowej. W internecie teksty mogą ukazywać się na specjalnych tematycznych portalach poświęconych komiksom lub w odpowiednich działach portali ogólnotematycznych. Co więcej dziś każdy może założyć autorskiego bloga poświęconego komiksom i publikować na nim własne teksty. Jeżeli

zaś chodzi o rodzaje publikowanych artykułów, to możemy mieć do czynienia z recenzjami, streszczeniami, omówieniami oraz polemikami. Uprawianie publicystyki związanej z komiksami jest z technicznego punktu widzenia dość proste i w dostępne dla niemal każdego zainteresowanego taką formą działalności miłośnika komiksów. Spróbujmy wskazać kilka form takiej działalności.

Przede wszystkim należy zatem wymienić portale i blogi poświęcone wyłącznie komiksom: „Aleja Komiksu”, „Gildia Komiksu”, „KZ – Magazyn Miłośników Komiksu”⁵, „Kolorowe Zeszyty”; „Czas na komiks”, „Strefa Komiksu”, „Ziniol”, czy też najmłodszy ze wszystkich wymienionych „Magazyn Smash”⁶. Obok nich funkcjonują również portale poświęcone kulturze popularnej, które mają jedynie działy poświęcone komiksom: „Magazyn Kultury Popularnej Esensja”, „Paradoks”, „Poltegerist” czy powstały niedawno blog „Brody z Kosmosu”, który ma także swoją internetową wersję magazynową dostępną w pliku pdf. Działy poświęcone komiksom mają też portale internetowe (np. Wirtualna Polska, Onet).

Powyższe portale i blogi są tworzone przez mniej lub bardziej zorganizowane i zinstytucjonalizowane redakcje, ale w świecie społecznym komiksu znajdziemy także wiele blogów założonych

5 Na marginesie warto odnotować, że KZ do niedawna funkcjonował jako magazyn wydawany w wersji internetowej, ale od mniej więcej roku jego twórcy zrezygnowali z wydawania kolejnych numerów na rzecz bardziej aktualnego publikowania kolejnych tekstów.

6 Zarówno „Ziniol”, jak i „Smash” mają swoje wersje papierowe: w przypadku tego pierwszego był to ukazujący się od 1998 do 2010 roku niezależny zin, natomiast w przypadku drugiego, magazyn którego pierwszy (bezpłatny) numer ukazał się w 2014 roku a dziś dostępny jest numer trzeci.

i prowadzonych przez pojedyncze osoby (od czasu do czasu wspomagane przez jakichś publicystów). Mają one różny charakter: są wśród nich takie, które nastawiają się na publicystykę, ale znajdziemy również blogi publikujące newsy i materiały graficzne. Do pierwszych można zaliczyć m.in. „Kopiec Kreta”, czy też „Blog Anonimowego Grzybiarza”. W drugiej znajduje się np. blog „Z Dziennika Geeka”.

Poza ogólnokomiksowymi portalami i blogami istnieją także takie, które poświęcone są konkretnemu gatunkowi, bohaterowi, twórcy lub wydawnictwu. Komiksy superbohaterskie są głównym przedmiotem zainteresowania twórców magazynu „SuperHero”. Wśród blogów poświęconych konkretnemu bohaterowi komiksowemu należy wymienić: „BatCave”, „Gotham w Deszczu” – oba koncentrują się wokół postaci Batmana; „Daily Planet” – blog poświęcony Supermanowi. Jeżeli zaś chodzi o bohaterów europejskich, to należy wymienić chociażby „Thorgalverse” – oczywiście główną postacią jest Thorgal. Blogi koncentrujące się wokół konkretnych twórców to np. „Na plasterki” – blog zajmujący się twórczością Janusza Christy, „Niezwyoczony” – blog poświęcony twórczości Roberta Kirkmana. Głównym przedmiotem zainteresowania mogą być także wydawnictwa: „Nieregularny Blog Poświęcony Image Comics”, „DC Maniak” (blog poświęcony wydawnictwu DC), „Avalon” (blog poświęcony wydawnictwu Marvel), „Planeta Komiksu” (blog o komiksowym uniwersum obu wymienionych wcześniej największych amerykańskich wydawnictw). Warto wskazać także jeden z młodszych blogów, poświęcony legendarnemu brytyjskiemu wydawnictwu 2000AD – „2000AD PL”.

Nie sposób także pominąć działalności z pogranicza publicystyki i twórczości

komiksowej. Ważnym elementem społecznego świata komiksu są mianowicie różnego rodzaju magazyny komiksowe tworzone bądź przez autorów komiksów bądź też przez publicystów (bądź przez jednych i drugich). Publikowane są w nich paski komiksowe, krótkie komiksy, recenzje, felietony. Wymienić trzeba m.in: powołany do życia przez Łukasza Mazura, Jacka Jastrzębskiego oraz Mateusza Trąbińskiego „Biceps” (pierwszy numer ukazał się w 2010 roku, do dziś ukazało się siedem numerów). Wśród magazynów, które już się nie ukazują odnotować trzeba: „Produkt” (założony przez Michała Śledzińskiego magazyn wydawany w latach 1999–2004), „Ziniol. Kwartalnik Kultury Komiksowej”, (stworzony przez Dominika Szczeniaka wydawany od 1998 do 2010 zawierający komiksy i publicystykę)⁷. Przypadek „Ziniola” pokazuje, że obecnie publikacyjna działalność uczestników świata społecznego komiksu często przenosi się do internetu. Istnieją oczywiście jeszcze magazyny w wersji papierowej (np. „Biceps”), ale ich autorzy borykają się z coraz większymi problemami. Natomiast kwestią problematyczną jest, czy ten proces świadczy o upadku kultury komiksowej, czy też o naturalnym trendzie wynikającym z rozwoju mediów.

Wymienione powyżej formy działalności publikacyjnej poświęconej komiksom nie wyczerpują oczywiście zagadnienia. Poza nimi jest zapewne jeszcze wiele miejsc, w których uczestnicy świata społecznego komiksu realizują swoją pasję pisząc o komiksach. Obok tej zorganizowanej działalności publikacyjnej w świecie społecznym komiksu zaobserwować można także oddolne inicjatywy fanowskie

7 Choć ostatni numer pojawił się w roku 2010 do dziś funkcjonuje w internecie blog „Ziniol” poświęcony komiksom.

związane z istniejącymi na rynku wydawnictwami czy seriami komiksowymi. Jako przykład posłużyć może zakładanie na Facebooku stron poświęconych komiksom. Jednym z przejawów takiej działalności jest inicjatywa dwóch miłośników komiksu, którzy latem 2012 roku założyli fanpage serii „Wielka Kolekcja Komiksów Marvela”, wydawanej na polskim rynku przez wydawnictwo Hachette. Fani komiksów superbohaterów stworzyli stronę poświęconą kolejnym tomom, która jest zdecydowanie lepsza od oficjalnej witryny wydawnictwa. Autorzy publikują szczegółowe informacje na temat twórców, prezentują dzieje superbohaterów, omawiają relacje pomiędzy poszczególnymi tomami, publikują recenzje, czy wreszcie opisują analogiczne kolekcje wydane w Wielkiej Brytanii i Czechach.

W świecie komiksu nie tylko o komiksach się pisze, ale także próbuje się komiksy tworzyć. Amatorscy twórcy nieustannie produkują własne dzieła, ale zazwyczaj wędrują one do szuflady, albo są publikowane w internecie, gdyż wydanie komiksu wiąże się z dużymi kosztami. Dziś bardzo popularne stało się finansowanie społeczne (*crowdfunding*) polegające na poszukiwaniu wsparcia finansowego wśród członków grup potencjalnie zainteresowanych danym produktem. Jednym z pierwszych polskich serwisów *crowdfundingowych* był „Polak Potrafi”, który wystartował w marcu 2011 roku, natomiast jednym z pierwszych wydawnictw, które wydało komiks dzięki tej formie finansowania było Wydawnictwo Dobre Historie. Wykorzystując możliwości serwisu, wydawnictwo postanowiło stworzyć komiks oraz książkę o przygodach bohaterki żyjącej w postapokaliptycznym świecie. W ten sposób w 2013 powstał komiks *Tequilla* do którego scenariusz napisał Łukasz Śmigiel a rysunki przygotowała Katarzyna Babis. Innym dziełem

sfinansowanym w podobny sposób, ale za pośrednictwem innej platformy, był komiks *Kij w dupie*. Sfinansowany dzięki zbiorce pieniędzy na platformie „Wspieram to” komiks ukazał się w 2014 nakładem wydawnictwa Gindie. Inaczej niż w przypadku *Tequilla* była to papierowa wersja komiksu publikowanego wcześniej w internecie, zatem osoby, które zdecydowały się na wsparcie, wiedziały w co inwestują swoje pieniądze. Podobna sytuacja miała miejsce w przypadku komiksu internetowego *Strange Years. Jesień* autorstwa Artura Kurasińskiego i Michała Śledzińskiego. Komiks najpierw został opublikowany w internecie, a później ukazał się nakładem wydawnictwa Kultura Gniewu dzięki funduszom zebranych przez platformę „Wspieram to”. W sierpniu 2015 roku sukcesem zakończyła także zbiórka pieniędzy na wydanie drugiego tomu komiksu *Kij w dupie* oraz innego komiksu internetowego *Portal*⁸.

Własne dzieła można publikować w internecie lub wydawać dzięki akcjom *crowdfundingowym*, ale można również proponować współpracę oficjalnie działającym na rynku wydawnictwom. Tym bardziej, że wydawnictw komiksowych, które są bardzo istotnymi podmiotami świata społecznego komiksu, jest wiele i w ostatnim czasie ciągle ich przybywa. Do najważniejszych zaliczyć należy m.in. Wydawnictwo Egmont, Wydawnictwo Komiksowe (młode wydawnictwo, które niedawno połączyło siły z Wydawnictwem Prószyński i S-ka), Timof i Cisi Wspólnicy, Kultura Gniewu, Taurus Media, Mucha Comics, Ongrys, Centrala. W ostatnim czasie na rynku pojawiły się także nowe oficyny z bardzo ciekawą

8 Na marginesie warto odnotować, że tendencja do wydawania webkomiksów w wersji papierowej zdaje się przeczyć przewidywaniom mówiącym o nadchodzącym końcu komiksu papierowego.

ofertą: Bum Projekt (oferujące m.in. *Mysią Straż* i wznawiające na polskim rynku serię *Dylan Dog*), Studio Lain (wydające komiksy 2000AD: np. *ABC Warriors* z rysunkami Simona Bisleya, *Ballada o Halo Jones* do scenariusza Alana Moore'a), Scream Comic (oferujące głównie komiksy Moebiusa), Kubusse (rozpoczynające działalność od wprowadzenia na rynek komiksów ze scenariuszami Jeana van Hamme'a: *Epoxy*, *Lady S.*) czy Wydawnictwo Incal (debiutujące w październiku 2015 komiksem *Storm*). Tę listę uzupełnić trzeba o wspomniane już powyżej wydawnictwo Gindie, które założone zostało w roku 2012 i pierwotnie wydawało gry fabularne a dziś publikuje także komiksy.

Poza tworzeniem własnych komiksów i podejmowaniem prób ich wydania, można zaobserwować także inne działania. Jednym z najbardziej widowiskowych przejawów świata społecznego komiksu jest działalność tzw. *cosplayerów*, czyli osób, które przebijają się za bohaterów komiksów. Są to pasjonaci, którzy bardzo wiele czasu i energii poświęcają na odtwarzanie w najdrobniejszych szczegółach strojów bohaterów. W Polsce istnieje oficjalna grupa zajmująca się taką działalnością Komiksowi.pl, ale poza nimi na konwentach komiksowych można spotkać również inne osoby mniej lub bardziej amatorsko i entuzjastycznie tworzących takie przebrania na własną rękę.

Podczas konwentów widoczna jest jeszcze jedna grupa osób podejmujących specyficzną aktywność – łowcy autografów. Nazwa może być nieco myląca, bo przedmiotem ich pożądaniami są nie tylko zwykłe autografy, ale także – a może przede wszystkim – rysunki wykonywane przez autorów zapraszanych na konwenty. Zdobyć takiego „rysografu” nie jest łatwe. Po pierwsze, do najbardziej znanych

rysowników ustawiają się zazwyczaj bardzo długie kolejki. Po drugie, stworzenie rysunku (w komiksie, na osobnej kartce albo specjalnie przygotowanym albumie) wymaga sporo czasu, co sprawia, że liczba osób, które mają szansę na zdobycie takiego trofeum nie jest duża. Po trzecie, żeby mieć szansę na zdobycie rysunku trzeba najpierw zdobyć „numerek” uprawniający do ustawienia się w kolejce do danego artysty (jest to ostatnio wprowadzona przez organizatorów próba uporządkowania działalności łowców autografów). Wszystko to nie zraża najbardziej wytrwałych uczestników tego wyścigu, dla których cały festiwal bardzo często sprowadza się do wielogodzinnego stania w kolejkach po „rysografy”.

Działania podejmowane w ramach świata społecznego trzeba także rozpatrywać – zgodnie z sugestiami Anselma Strauss – w ich wymiarze procesualnym, związanym profesjonalizacją. Jako jeden z przykładów profesjonalizacji można podać powstanie i rozwój łódzkiego Stowarzyszenia Twórców „Contur”. Początki jego działalności sięgają roku 1983, kiedy to w Państwowym Liceum Sztuk Plastycznych w Łodzi grupa przyjaciół założyła klub miłośników fantastyki. Od roku 1990, a więc wraz z sukcesywnym kończeniem edukacji licealnej przez kolejne roczniki członków klubu, jego działalność stopniowo przenosiła się poza mury szkoły. W lipcu 1994 grupa została zarejestrowana i odtąd jej działalność prowadzona jest pod szyldem Stowarzyszenia Twórców „Contur” (Birek, 2009). Dziś stowarzyszenie ma na koncie szereg inicjatyw, wśród których najważniejszą jest Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier organizowany w Łodzi od roku 1991. W roku 2013 stowarzyszenie powołało do życia Łódzkie Centrum Komiksu. O skali tego przedsięwzięcia świadczy to, że w otwarciu udział wzięła prezydent Łodzi

Hanna Zdanowska, a gościem honorowym był Rudy Demotte – premier kraju związkowego Walonii i Federacji Walonia-Bruksela, a także prezydent miasta Tourna, w którym znajduje się siedziba wydawnictwa komiksowe Casterman (Kaczyński, 2013). Na przykładzie działalności stowarzyszenia można prześledzić proces profesjonalizacji działania – od całkowicie amatorskich początków aż po dojrzałą fazę zinstytucjonalizowanej działalności prowadzonej na szeroką skalę.

Podsumowując ten z konieczności skrótowy i niepełny opis działań podejmowanych w ramach świata społecznego komiksu można stwierdzić, że mamy tu do czynienia z szeregiem różnorodnych inicjatyw i przedsięwzięć, które prowadzą do powstawania odrębnych ale powiązanych ze sobą subświatów, których funkcjonowanie można analizować np. w kategoriach procesu profesjonalizacji. Już na pierwszy rzut oka daje się zauważyć niezwykle aktywność i pełne pasji zaangażowanie młodych ludzi w życie tego świata społecznego.

Uniwersum dyskursu w świecie społecznym komiksu

Drugim kluczowym aspektem każdego świata społecznego jest wytwarzanie przestrzeni dyskursu, w której toczą się spory istotne z punktu widzenia trwania i rozwoju tego świata. Warto odnotować, że w przypadku miłośników komiksu ta przestrzeń jest generowana już w ramach opisywanych powyżej działań. Prowadzenie działalności publikacyjnej, wydawanie komiksów czy magazynów jest jednocześnie kreowaniem tego uniwersum dyskursu, o którym mówił Strauss. Utrzymanie podziału na działania i dyskurs jest jednak możliwe, jeżeli przyjmiemy, że mówiąc o dyskursie, będziemy mieć na myśli spory toczące się w ramach świata społecznego komiksu

na tzw. arenach. Powstawanie aren jest, według Straussa, ważnym procesem w ramach kształtowania się każdego świata społecznego (Strauss 1993, ss. 225–227). Dyskutowane są na nich takie m.in. kwestie, jak ustalanie granic świata społecznego, uzasadnienia dotyczące istnienia tego świata (problematyka legitymizacji), dyskusja o tym, kto jest, a kto nie jest jego pełnoprawnym uczestnikiem (problematyka autentyczności). Dodajmy, że w ramach tej perspektywy spory nie są czymś złym. Są one nieuniknione, a dzięki nim światy społeczne tętnią życiem i mogą się rozwijać. Spróbujmy zatem przyrzeć się kilku dyskusjom toczącym się w ramach świata społecznego komiksu.

Omawianie tych zagadnień należy rozpocząć od sporu najbardziej chyba fundamentalnego dla każdego świata społecznego. Chodzi mianowicie o kontrowersję wokół, jak nazwał to Strauss tzw. *obiektu granicznego*, czyli obiektu wokół którego ogniskują się działania podstawowe podejmowane w ramach danego świata. Takim obiektem granicznym dla świata komiksu jest oczywiście komiks. Wbrew pozorom ustalenie jednej definicji tego medium, która byłaby do przyjęcia przez wszystkich uczestników nie jest możliwe. Komiks bywa rozumiany na różne sposoby i prezentowanie definicji często staje się punktem wyjścia mniej lub bardziej żarliwych kontrowersji. Spór dotyczy m.in. statusu komiksu i jego relacji ze sztuką, a także sposobów uprawiania nauki o komiksie i istnienia (bądź nieistnienia) tzw. komiksologii.

W odniesieniu do pierwszej kwestii można wyróżnić dwa punkty widzenia. Z jednej strony mamy zatem pogląd, zgodnie z którym komiks jest przede wszystkim pewnym typem narracji, zawierającym opowieść, która zazwyczaj (choć nie zawsze) wyrażana jest w linearny sposób. Z tego punktu

widzenia nieodzownym elementem komiksu jest fabuła⁹. Z drugiej strony mamy do czynienia z próbą odejścia od linearności i fabularności komiksu, która przejawia się w forsowaniu pojęcia *story art*. Chodzi tu, po pierwsze, o wykazanie, że coś co nie ma fabuły również może być komiksem (albo raczej właśnie *story artem*), a po drugie o dążenie do zatarcia granicy pomiędzy komiksem i sztuką (*story art* ma być tym punktem wspólnym). Istotne z tej perspektywy jest poszukiwanie nowych form wyrazu i eksperymentowanie z formą komiksu. Te interpretacje bardzo często są związane również z dążeniem do umieszczania komiksów w galeriach sztuki¹⁰. Warto podkreślić, że jest to jedna z fundamentalnych kwestii, która niewątpliwie będzie jeszcze dyskutowana i niewykluczone, że ta dyskusja doprowadzi kiedyś do podziału w ramach świata społecznego komiksu.

Jeżeli uznamy, że sedno tego sporu sprowadza się do próby ustalenia, czym w ogóle jest komiks, to nasuwają się skojarzenia z wywodzącą się również z symbolicznego interakcjonizmu koncepcją sformułowaną przez Howarda Beckera, która może stanowić wartościowe uzupełnienie teorii Straussa w kontekście badań nad światem społecznym komiksu. Nawiązując do tej koncepcji, Bart Beaty w swojej książce *Komiks kontra sztuka* stwierdza, że [k]

⁹ Ten punkt widzenia reprezentuje np. Jerzy Szytak (zob. np. Szytak, 2012, 2013).

¹⁰ Taki sposób myślenia znajdziemy u rysownika i scenarzysty Jakuba Woynarowskiego (2010, 2012). Choć trzeba podkreślić, że wśród twórców zdania są podzielone, o czym świadczyć może chociażby wypowiedź rysownika Nikodema Cabaty: (...) *niech sobie galerianie i galerianki mają swój „story art”, a komiks niech pozostanie komiksem i walczy o miejsce na półkach w księgarniach i domowych biblioteczkach, a nie na ścianach galerii* (Cabata).

omiksy (...) mogą być zdefiniowane jako przedmioty, które komiksowy art world uzna za komiksy (Beaty, 2012, s. 42). To prowadzi nas do uznania, że głównym przedmiotem analiz w odniesieniu do uniwersum dyskursu tworzonego w świecie społecznym komiksu powinny być właśnie takie spory, w których ścierają się różne wyobrażenia na temat tego, czym jest komiks. To właśnie w takich dyskusjach ustalana jest definicja obiektów granicznych mających kluczowe znaczenie z punktu widzenia danego świata społecznego. W tym przypadku takimi obiektami są „komiks” oraz „story art”.

Poza analizą takich fundamentalnych sporów toczących się wokół obiektów granicznych trzeba także zająć się dyskusjami bardziej przyziemnymi, codziennymi wymianami poglądów dotyczących spraw na pozór błażych, ale jednak odnoszących się do ważnych wymiarów świata społecznego komiksu. Punktem wyjścia badań takich sporów mogłaby być analiza internetowych forów dyskusyjnych, które również można rozpatrywać jako współczesne Straussowskie areny. Toczą się na nich dyskusje dotyczące m.in. konkretnych komiksów, autorów, czy też wydawnictw. Wyrażane są różne opinie na temat wydawanych na naszym rynku komiksów: czy są to pozycje dobre, przeciętne czy złe. Pojawiają różne punkty widzenia na twórczość danego autora: czy jego komiksy są wartościowe czy też nie, jak należy ocenić ewolucję jego twórczości, czy jego ostatni komiks jest tak dobry jak wcześniejsze? Formułowane są rozmaite oceny działalności wydawniczej: czy dane wydawnictwo ma atrakcyjną ofertę, czy też nie, czy ceny wydawnictwa nie są zbyt wysokie, jakie komiksy powinny zostać wydane w przyszłości. To tylko kilka z setek tematów dyskusji jakie można znaleźć na różnego rodzaju forach internetowych.

Kluczowe znaczenie w tym przypadku ma zatem rekonstrukcja najważniejszych aren sporu pojawiających się na gruncie świata społecznego komiksu i ustalenie głównych kontrowersji. Poza tym trzeba poszukać odpowiedzi na pytania: jak te dyskusje są prowadzone, jakie strategie argumentacyjne są wykorzystywane w sporach, kto jest z nich jest wykluczany (a kto sam się wyklucza), w jaki sposób uczestnictwo w takich dyskusjach wyznacza pozycję uczestnika w ramach świata społecznego, jaka terminologia jest w nich używana. Wszystkie te parametry są kluczowe z punktu widzenia zasad funkcjonowania świata społecznego komiksu.

Zakończenie

Powyższe uwagi należy potraktować zarówno jako próbę rzucenia światła na często pomijane lub lekceważone praktyki społeczno-kulturowe podejmowane głównie przez młodzież oraz jako przygotowanie gruntu do realizacji projektu badawczego, którego celem będzie analiza świata społecznego komiksu. Na podstawie literatury przedmiotu, własnych obserwacji oraz materiałów związanych z funkcjonowaniem tego świata społecznego pozwoliłem sobie na przedstawienie jego podstawowych zarysów. Zdaję sobie sprawę, że jest to jeszcze obraz niepełny, ale w przypadku jakościowych badań socjologicznych taka sytuacja nie jest czymś wyjątkowym, szczególnie w odniesieniu do problematyki światów społecznych. Badacze zajmujący się tym fenomenem są zgodni co do tego, że jest to zjawisko wyjątkowo mgławicowe, niejednoznaczne, skomplikowane i niełatwe do opisanie. Sprawy nie ułatwia także to, że współczesna rzeczywistość, którą tworzą przecinające się i będące w procesie nieustannego stawania się światy społeczne,

sama w sobie jest wyjątkowo złożona i dynamiczna.

Badania świata społecznego komiksu muszą zatem uwzględniać dwa opisane przez Straussa zagadnienia. Po pierwsze, należy poddać analizie działania podejmowane przez jego uczestników, po drugie zaś generowany przez nich dyskurs, ze szczególnym uwzględnieniem sporów toczących się na arenach. Szczegółowy opis działań pozwoli stworzyć kompletny katalog zachowań, które choć z punktu widzenia przeciętnego człowieka wydają się niezbyt poważne i nie mają większego sensu, są jednak przejawem pełnego zaangażowania w życie wspólnotowe. Jakościowa analiza tych działań oraz rekonstrukcja indywidualnych motywów i społecznych uwarunkowań, jakie za nimi stoją, pozwoli zrozumieć naturę zaangażowania i określić jego znaczenie dla procesów zmiany społecznej. Rekonstrukcja głównych osi sporów ułatwi natomiast zrozumienie mechanizmów kształtowania się definicji i wyobrażeń na temat tego, na czym powinno polegać zaangażowanie w ten świat społeczny.

Na tej podstawie będzie można również określić miejsce świata społecznego komiksu w strukturze społecznej oraz podjąć próbę opisanie jego roli w kształtowaniu współczesnej kultury. Działalność realizowana w ramach różnorodnych światów społecznych ma bowiem dziś istotne znaczenie – to właśnie często na gruncie światów społecznych podejmowane są różnorodne inicjatywy i to tam skupiony jest ogromny potencjał kulturotwórczy. Rezultaty badania mogą zatem także realizować funkcję edukacyjną związaną przelamywaniem stereotypów odnoszących się do rzekomej bierności, apatii i braku inicjatywy młodych ludzi interesujących się różnymi przejawami współczesnej kultury popularnej. Na przykładzie świata

społecznego komiksu można bowiem pokazać inne oblicze współczesnego odbiorcy dóbr kultury popularnej niż to, które dziś dominuje w naukowych opracowaniach.

Co więcej fakt, że w świecie społecznym komiksu ważną rolę odgrywa młodzież, pozwala inaczej spojrzeć na jej zaangażowanie społeczno-kulturowe. Wprawdzie nadal można narzekać, że jest to zaangażowanie w obszar uznawany za niezbyt poważny i ubolewać, że odwraca to uwagę młodzieży od ważnych spraw obywatelskich, ale takie zarzuty w coraz większym stopniu tracą swoją podstawę. Jeśli bowiem dokładniej przyjrzeć się aktywności młodzieży zaangażowanej w życie świata społecznego komiksu, to okazuje się, że poza działaniami związanymi z tym konkretnym światem, podejmuje ona szereg innych aktywności. Różnego rodzaju inicjatywy promujące kulturę, zajęcia dla dzieci, animacja kulturowa społeczności lokalnych – to tylko niektóre z tych aktywności, a ich szczegółowa analiza to temat na osobny projekt badawczy.

We współczesnej rzeczywistości społecznej, która staje się coraz bardziej mozaikowa i dynamiczna, rola światów społecznych jest trudna do przecenienia. Różnorodne formy aktywności, angażowanie się w działalność światów społecznych oraz żarliwe dyskusje stają się jednym z ważniejszych rysów współczesnego świata. Badania nad światem społecznym komiksu należy uznać za przedsięwzięcie, które może przyczynić się do lepszego zrozumienia jednostek żyjących we współczesnej dynamicznie zmieniającej się na naszych oczach globalnej wiosce. Co więcej może to być też pierwszy krok w procesie zmiany jednostronnego wizerunku współczesnej młodzieży, jako biernej i niczym nie zainteresowanej masy, która daje sobą bezkrytycznie manipulować. Obok takich biernych jednostek można bowiem dostrzec również osoby, dla

których zainteresowanie kulturą popularną stanowi punkt wyjścia do aktywnej działalności. 👁

Paweł Ciołkiewicz – doktor socjologii, absolwent Uniwersytetu Łódzkiego, adiunkt w Uczelni Nauk Społecznych w Łodzi. Laureat Nagrody im. Jana Lutyńskiego za najlepszą pracę magisterską napisaną w Instytucie Socjologii UŁ (2002) oraz głównej nagrody w ogólnopolskim konkursie na najlepszą pracę doktorską organizowanym pod patronatem Prezydenta RP (2011). Zainteresowania naukowe: analiza dyskursu, kulturowe oddziaływanie mediów, kultura popularna. Autor książki pt. *Pamięć zbiorowa w dyskursie publicznym. Analiza polskiej debaty na temat wypędzeń Niemców po drugiej wojnie światowej* (2012) i kilkudziesięciu artykułów naukowych publikowanych w punktowanych czasopismach naukowych (m.in. „Przegląd Socjologiczny”, „Studia Socjologiczne”, „Kultura i Społeczeństwo”) oraz monografiach. Publikuje również w magazynach internetowych poświęconych popkulturze (m.in. „Esensja”, „Paradoks”, „KZ”, „Gotham w Deszczu”).

Afiliacja:

Uczelnia Nauk Społecznych w Łodzi
e-mail: pciolkiewicz@gmail.com

Bibliografia

- Beaty, B. (2013). *Komiks kontra sztuka*, Warszawa: Timof i Cisi Wspólnicy
- Bernasiewicz, M. (2010). *Znak zodiaku Baran, fan Tokio Hotel, wróg hip-hopu – tożsamość nastolatka w popkulturze*. W: A. Gromkowska-Melosik, Z. Melosik, (red.), *Kultura popularna: konteksty teoretyczne i i społeczno-kulturowe* (s. 141–152). Kraków: Impuls
- Birek, W. (2009). *Contur. Historia pewnej epidemii*. W: P. Kasiński, T. Tomaszewski (red.), *Contur Story*, Contur Website, <http://contur.org.pl/pl/read-line/> (dostęp: 30.09.2015)
- Cabała, N. Moim zdaniem, (wywiad przeprowadził R. Zaręba), *Strefa Komiksu*, <http://strefakomiksu.blogspot.com/2014/02/>

- [zapraszamy-do-wywiadu-z-nikodemem-cabaa.html](#) (dostęp 30.09.2015)
- Ciołkiewicz, P. (2013a). *Superbohater – przemysł kulturalny – przemoc. Wstępna charakterystyka pola badawczego*. W: S. Sztobryn, K. Kamiński (red.), *Rzeczywistość edukacyjna. Tropy i wątki interpretacyjne* (s. 391–414). Łódź: Wydawnictwo Naukowe WSP
- Ciołkiewicz, P. (2013b). Podróż superbohatera. Przyczynek do analizy opowieści superbohater-skich, *Kultura i Wychowanie*, nr 5, 87–103
- Ciołkiewicz, P. (2014). *Wolność i kultura popularna: pomiędzy rządomyślnością i prosumpcją*. W: S. Sztobryn, K. Kamiński (red.), *Rzeczywistość edukacyjna. Wolność a wychowanie. Problemy, dylematy, kontrowersje* (s. 401–426). Łódź: Wydawnictwo Naukowe WSP
- Cybał-Michalska, A. (2010). *Dylematy tożsamościowe młodzieży w rzeczywistości popkulturowej*. W: A. Gromkowska-Melosik, Z. Melosik (red.), *Kultura popularna: konteksty teoretyczne i społeczno-kulturowe* (s. 129–139). Kraków: Impuls
- Czaplińska, A., Siuda P. (2008). *Fandomy jako element ruchu społecznego „wolnej kultury”, czyli prawo autorskie a produktywność fanów*. W: Wojciech Muszyński, M. Sokółowski (red.), *Homo Creator czy Homo Ludens? Twórcy – internauci – podróżnicy* (s. 50–60). Toruń
- de Certeau, M. (2008). *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*. Kraków: Wydawnictwo UJ
- de Tocqueville, A. (2005). *O demokracji w Ameryce*. Warszawa: Fudacja Aletheia
- Dymarczyk, W. (2011). Pasjonaci: dewianci, dziwacy, „normalsi”, czyli o roszczeniu uznania normalności, *Przegląd Socjologii Jakościowej*, tom 7, nr 1, 57–72
- Fiske, J. (2001). *The Cultural Economy of Fandom*. W: L.A. Lewis (red.), *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media* (s. 30–49). London/New York: Routledge
- Hall, S. (1987). Kodowanie i dekodowanie, *Przekazy i Opinie*, nr 1/2, 58–72
- Horkheimer M., Adorno T. (2010). *Przemysł kulturalny. Oświecenie jako masowe oszustwo*. W: tychże, *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*. Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, London/New York: Routledge
- Jenkins H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Warszawa: WAIIP
- Kacperczyk, A. (2005a). *Zastosowanie koncepcji społecznych światów w badaniach empirycznych*. W: E. Hałas, K. Konecki (red.), *Konstruowanie jaźni i społeczeństwa: Europejskie warianty interakcjonizmu symbolicznego* (s. 167–189). Warszawa: Scholar
- Kacperczyk, A. (2005b). *Zjawiska społeczne w zwierciadle metod ilościowych i jakościowych. Przykład badań nad społecznym światem opieki paliatywno-hospicyjnej w Polsce*. W: J. Leoński, A. Kołodziej-Durnaś (red.), *W kręgu socjologii interpretatywnej – zastosowanie metod jakościowych* (s. 122–144). Szczecin: Economicus
- Kacperczyk, A. (2012a). Badacz i jego ciało w procesie zbierania i analizowania danych – na przykładzie badań nad społecznym światem wspinaczki, *Przegląd Socjologii Jakościowej*, tom 8, nr 2, 32–63
- Kacperczyk, A. (2012b). *Teoria światów społecznych*. W: K. Konecki, P. Chomczyński (red.), *Słownik Socjologii Jakościowej* (s. 295–297). Warszawa: Difin
- Kaczyński, Ł. Łódzkie Centrum Komiksu już otwarte, *Dziennik Łódzki*, 11 czerwca 2013, <http://www.dzienniklodzki.pl/artukul/917852,lozdzkie-centrum-komiksu-juz-otwarte-zdjecia,id,t.html> (dostęp: 30.09.2015)
- Konecki, K.T. (2005). *Ludzie i ich zwierzęta. Interakcjonistyczno-symboliczna analiza społecznego świata właścicieli zwierząt domowych*. Warszawa: Scholar.
- Konecki, K.T. (2010). *W stronę socjologii jakościowej: badanie kultur, subkultur i światów społecznych*. W: J. Leoński, M. Fiternicka-Gorzko (red.), *Kultury, subkultury i światy społeczne w badaniach jakościowych* (s. 17–37). Szczecin: Volumina.pl
- Konecki, K.T. (2015). Anselm L. Strauss – pragmatyczne korzenie, pragmatyczne konsekwencje, *Przegląd Socjologii Jakościowej*, tom 11, nr 1, 12–39
- Krajewski, M.. (2003). *Kultury kultury popularnej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM
- Levinson P. (1999). *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*. Warszawa: Muza
- Levinson, P. (2010). *Nowe nowe media*. Kraków: Wydawnictwo WAM.
- Marzec, W. (2011). Granice (teorii) społecznych światów, *Przegląd Socjologii Jakościowej*, tom. 7, nr 1, 3–21
- Melosik Z. (2013). *Kultura popularna i tożsamość młodzieży. W niewoli władzy i wolności*. Kraków: Impuls
- Nowakowski, P.T. (2004). *Modele człowieka propagowane w wybranych czasopismach młodzieżowych: analiza antropologiczno-etyczna*. Tychy: Maternus Media
- Ortega y Gasset, J. (1982). *Bunt mas i inne pisma socjologiczne*. Warszawa: PWN
- Postman, N. (2002). *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*. Warszawa: Muza
- Sartori, G. (2007). *Homo videns. Telewizja i postmyślenie*. Warszawa: Wydawnictwo UW
- Shibutani, T. (1955) Reference Group as Perspectives, *American Journal of Sociology*, vol. 60, No. 6, 562–569
- Siuda, P. (2010). Od dewiacji do głównego nurtu – ewolucja akademickiego spojrzenia na fanów, *Studia Medioznawcze*, nr 3, 87–99
- Siuda, P. (2012). Mechanizmy kultury prosumpcji, czyli fani i ich globalne zróżnicowanie, *Studia Socjologiczne*, nr 4, 110–132
- Siuda, P., Koralewska, A. (2014). *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra
- Słowińska, K. (2010). *Społeczny świat hodowców gołębi pocztowych*, „Przegląd Socjologii Jakościowej. Monografie”
- Strauss, A. (1978). *A Social World Perspective*. W: Norman Denzin (red.), *Studies in Symbolic Interaction*, vol. 1 (s. 119–128). Greenwich: JAI Press
- Strauss, A. (1993). *Continual Permutations of Action*. New York: Aldine de Gruyter
- Szurik B. (2010). *Legiony Lucasa*. W: A. Jawłowski (red.), *Dawno temu w galaktyce popularnej*. Warszawa: WAIIP
- Szytak, J. (2012). *To świat sztuki jest gettem* (wywiad przeprowadził Sebastian Frąckiewicz). W: S. Frąckiewicz (red.), *Wyjście z getta. Rozmowy o kulturze komiksowej w Polsce* (s. 338–365). Warszawa: 4000Malarzy
- Szytak, J. (2013). *Komiks w szponach miernoty. Rozprawy i szkice*. Warszawa: Timof i Cisi Wspólnicy
- Toffler, A. (1997). *Trzecia fala*. Warszawa: PIW
- Wojnarowski J. (2012). *Nie chcę zamienić terminu ‘komiks’ na ‘story art’* (wywiad przeprowadził S. Frąckiewicz). W: S. Frąckiewicz (red.), *Wyjście z getta. Rozmowy o kulturze komiksowej w Polsce* (s. 366–419). Warszawa: 4000Malarzy
- Wojnarowski, J. (2010). *Story art. W poszukiwaniu awangardy polskiego komiksu*. W: P. Marecki (red.), *Kultura niezależna w Polsce 1989–2009*. Warszawa: Korporacja Ha!art
- Żuk, P. (2013). „Kupuj, baw się nie myśl”. *Popkulturowy świat pism młodzieżowych*. W: P. Żuk (red.), *Kulturowo-polityczny AVATAR? Kultura popularna jako obszar konfliktów i wzorów społecznych* (s. 201–221). Warszawa: Oficyna Naukowa

Cytowanie:

Ciołkiewicz, Paweł, (2015), *Młodzież i kultura popularna. Przyczynek do badań świata społecznego komiksu*, „Władza Sądzenia”, nr 7, ss. 115–134 [dostęp dzień, miesiąc, rok]. Dostępny na www.wladzasadzenia.pl.

Youth and Popular Culture. Contribution to the Study of the Social World of Comics

Summary:

In this article, the author attempts to look at today's youth from the perspective of its involvement in the social world of comics. First, the author briefly describes the concept of social worlds proposed by Anselm Strauss. In the subsequent passage he tries to answer the question how this concept can be used in order to research activities of comic book fans. Next, the author indicates some examples of activities undertaken within the Polish social world of comics and describes the main discussions, which take place on this field. This text should be seen merely as a contribution to the systematic studies, which includes a preliminary proposal to apply the categories of social worlds and the results of initial, working observations.

Keywords:

youth, social world, popular culture, comics.