Piotr Siuda

Edukacyjne i wychowawcze aspekty uczestnictwa w społecznościach fanów (fandomach)

Celem pracy jest wykazanie edukacyjnych i wychowawczych aspektów uczestnictwa fanów w różnorodnych fandomach. Mianem fandomów określa się społeczności fanów różnych *zjawisk* z kręgu kultury popularnej. Są one według autora środowiskiem edukacyjnym, w którym w dużym natężeniu obserwować możemy edukację nieformalną. Związane jest to między innymi z tym, że fani często tworzą w Internecie społeczności wirtualne, które wykorzystują *zbiorową inteligencję* swoich członków. Pozwala ona na podnoszenie poziomu wiedzy fanów. Podnoszą oni również poziom swoich umiejętności twórczych poprzez, tzw. *fanart*, czyli twórczość opartą o popkulturowe źródła. Na fanów bardzo często wychowawczy wpływ wywierają treści uwielbianych tekstów. Są one dla nich doskonałym poradnikiem, wychowującym, pokazującym i uczącym jak żyć. Autor wskazuje i omawia te i inne wychowawcze oraz edukacyjne aspekty uczestnictwa w społecznościach fanów.

Fandom to określenie społeczności fanów różnych *zjawisk* z kręgu kultury popularnej. Pierwsi tym terminem posłużyli się wielbiciele fantastyki naukowej, lecz użyć go można również do opisu fanów innych produktów i gatunków popkulturowych. Spotkać możemy fanów, członków fandomów, różnych filmów (*Shrek*, *Gwiezdne Wojny*), seriali telewizyjnych (*Star Trek*, *Przyjaciele*), książek (*Harry Potter*, Stephen King), komiksów, reality show (*Robinsonowie*, *Taniec z gwiazdami*) itd.

Trudno jest jednoznacznie określić, kiedy powstały pierwsze fandomy. Niektórzy badacze wskazują, że początek tego zjawiska upatrywać można już w 1813 roku. Wówczas to Jane Austin napisała książkę *Duma i uprzedzenie*, która do

dzisiaj doczekała się największej ilości nieoficjalnych kontynuacji pisanych przez jej wielbicieli. Większość naukowców wskazuje jednak, że ruch fanów zapoczątkowali wielbiciele fantastyki naukowej, funkcjonujący w pierwszej połowie XX wieku w USA. Za datę powstania pierwszego fandomu uznaje się 4 lipca 1939 roku. Wówczas to zorganizowano pierwszy *Światowy Konwent Science Fiction* (http://etd.vcu.edu/theses/available/etd-05092005-125907/).

Dzisiaj to właśnie fani fantastyki naukowej tworzą fandomy największe, najbardziej rozwinięte, obejmujące swoim zasięgiem największy obszar globu. Prym zdają się wieść szczególnie dwa fandomy – chodzi o fanów *Gwiezdnych Wojen* oraz *Star Treka*. Te dwa *zjawiska* popkulturowe pod względem popularności przerosły oczekiwania swoich twórców. Niezwykłe powodzenie wśród szerokiej publiczności spowodowało, że już dawno stały się one czymś, co Henry Jenkins nazywa *opowiadaniem transmedialnym*. Opowiadanie takie to „historie, które są odsłanianie na różnych platformach medialnych, przy czym każde medium ma swój oddzielny wkład w rozumienie fikcyjnego świata" (Jenkins 2007, s. 270). Jeśli chodzi o *Gwiezdne Wojny*, właściwie ciężko dzisiaj już mówić o tym, że jest to tylko film. Powstanie fandomu *Star Wars* sprowokowało chęć zaspokojenia apetytów fanów i produkcję całej masy książek, komiksów, gier. Podobnie rzecz ma się ze *Star Trekiem*. Serial ten, pierwotnie wyświetlany w Stanach Zjednoczonych w latach sześćdziesiątych, już dawno *wyrósł* ponad platformę medialną, jaką jest telewizja. Do tej pory nakręcono dziesięć filmów fabularnych, cztery kolejne seriale, powstało mnóstwo książek i gier komputerowych. Oczywiście pokaźnych rozmiarów fandomy tworzą również wielbiciele innych gatunków czy produktów popkulturowych, z których wiele uznać możemy za *opowiadania transmedialne*.

Ważnym aspektem funkcjonowania wielu społeczności fanów są organizowane przez nie zloty, czyli tak zwane konwenty. Są to imprezy, na których fani chcą się ze sobą przede wszystkim spotkać i wspólnie spędzić czas. Bardzo często wymieniają się wówczas produktami związanymi z przedmiotem ich uwielbienia, niekiedy przebierają się w kostiumy swoich ulubionych postaci. Konwenty organizowane są już, począwszy od lat trzydziestych dwudziestego wieku. Pierwszym był wspomniany przeze mnie *World Science Fiction Convention (Worldcon)*, który organizowany jest od tamtego czasu każdego roku. Jest to główny konwent amerykańskiego fandomu science – fiction i co roku gromadzi około 8 tysięcy fanów. Konwenty skupiają albo wielbicieli danego gatunku, albo produktu. Najpopularniejsze w Stanach Zjednoczonych konwenty to np. *WisCon*, *Dragon*Con*, *Lunacon*, *Arisia*, *Balticon* czy *I-CON*, *Celebration* (główny konwent *Gwiezdnych Wojen*), *Galaxyfest* (główny konwent *Star Treka*) (http://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction_conventions). Konwenty organizowane są nie tylko w USA, ale

również na całym świecie, w tym w Polsce. Przykładowo polscy fani *Gwiezdnych Wojen* organizują, tzw. *Imperiady*, a fani mangi, np. *Magnicon* czy *Animacon*.

Niezwykle istotnym narzędziem wykorzystywanym przez społeczności fanów jest Internet. Postawić wręcz można tezę, że bez elektronicznej sieci, istnienie fandomów i ich funkcjonowanie jest mało prawdopodobne. Medium to bowiem znacząco odmieniło oblicze społeczności fanów, przede wszystkim przyczyniło się do ich rozwoju, popularyzacji oraz wzrostu liczebności członków. Przed zaistnieniem Internetu fandomy były rozbite przestrzennie, a komunikacja pomiędzy oddalonymi od siebie członkami znacznie utrudniona. Opierała się ona przeważnie na wysyłaniu listów i amatorsko tworzonych gazetek (*fanzinów*). I chociaż istniało bardzo wielu fanów poszczególnych *produktów* popkulturowych, to jednak znalezienie osób podzielających zainteresowanie którymś z nich, a przez to stanie się członkiem fandomu, było zwykle trudne. Na przeszkodzie stały dwie główne bariery: bariera czasu i bariera przestrzeni. Znalezienie oddalonych od siebie fanów tych samych *zjawisk* było niezwykle czasochłonne. Z tych właśnie powodów fandomy były zjawiskiem słabiej niż dzisiaj zorganizowanym i rozwiniętym.

Opisaną powyżej sytuację zmienił Internet. Elektroniczna sieć i rozwijana za jej pomocą komunikacja *CMC* (*komunikacja przez komputer*) znacząco zmieniły charakter ludzkiej komunikacji w ogóle. Czas i przestrzeń przestały być jakąkolwiek przeszkodą w kontaktach ludzkich, które zostały, rzec można, *odterytorializowane*. Podobnie stało się z fandomami, których członkowie, *przenosząc* się do cyberprzestrzeni, mogli porozumiewać się coraz lepiej. Powstały społeczności wirtualne fanów, które zniosły w znacznym stopniu bariery czasu i przestrzeni, będące wcześniej dużą przeszkodą w popularyzacji i rozwoju fandomów. Dzięki społecznościom tym, każdy zainteresowany danym gatunkiem czy produktem, może znaleźć ogromną liczbę wirtualnych *miejsc*, gdzie może się z nim zetknąć. Internet umożliwia łatwą komunikację między fanami, jest forum wymiany poglądów. Wraz z rosnącą dostępnością do Internetu, z całą pewnością w cyberprzestrzeni powstawać będzie coraz więcej wirtualnych wspólnot fanowskich.

Społeczności wirtualne fanów bardzo często zawiązują się wokół *nieoficjalnych* stron WWW danego gatunku czy produktu. Obok *oficjalnych* stron internetowych, tworzonych zwykle przez producentów, wiele seriali, filmów czy książek ma również witryny *nieoficjalne*, tworzone właśnie przez fanów. Strony takie zawierają zwykle różnorakie informacje o danym *zjawisku*, ale również czaty czy fora internetowe. Te ostatnie bardzo często, poza tym, że znajdują się w obrębie jakichś stron fanowskich, powstają na oddzielnie do tego celu stworzonych witrynach. Fora są niezwykle istotnym elementem, dzięki któremu powstają fanowskie

społeczności wirtualne. Umożliwiają one członkom fandomu wypowiadanie 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. Fora są zorganizowane przy wykorzystaniu systemu *linków*, które organizują całe forum według różnego rodzaju tematyki. Część każdego 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 lub usunięcia wypowiedzi, jeśli uznają, że treści zamieszczone są nieodpowiednie lub niezgodne z charakterem danego forum. Zarówno strony WWW jak i fora internetowe są *miejscem,* w którym fani dzielą się z innymi wielbicielami swoją twórczością związaną z przedmiotem ich uwielbienia, czyli dzielą się tzw. *fanart*. Jest to kolejny niezwykle istotny aspekt funkcjonowania fandomów.

Fanart to produkty tworzone przez fanów w celach rozrywkowych. Pojęciem tym oznacza się twórczość artystyczną opartą na źródłach popkulturowych. Termin ten wywodzi się z języka angielskiego i w dosłownym tłumaczeniu znaczy *twórczość fanów* (http://pl.wikipedia.org/wiki/Fanart). Każdy *fanart* osadzony jest w świecie ulubionych produktów fanów, publikowany natomiast głównie w Internecie. Zjawisko jest bardzo zróżnicowane, ponieważ do amatorskiej twórczości fanowskiej zaliczamy między innymi:

- *fanfik* (*fanfiction*), czyli twórczość literacka, w tym streszczenia, krótkie historie, opowiadania umieszczone w ulubionym świecie. Proza spod znaku *fanfiction*, obejmuje swoim zasięgiem wiele różnego rodzaju gatunków, takich jak dramat, romans, horror i wiele innych;
- malowanie obrazów, tworzenie rysunków czy komiksów;
- tworzenie takich form wizualnych jak filmy czy galerie zdjęć;
- tworzenie przebrań i strojów, mających upodobnić fanów do postaci świata przedstawionego ulubionego utworu;
- *filking*, czyli tworzenie piosenek, np. o postaciach czy samych fanach.

Amatorska twórczość fanów pokazuje, jak bardzo różnią się oni od *zwykłych* odbiorców treści kultury popularnej. Fani to osoby, które są niezwykle zaangażowane w odbiór danego produktu, zainteresowane każdym niemal aspektem tego, co uwielbiają. Ważne jest przy tym to, że wyróżnić możemy różne stopnie i poziomy zaangażowania, *wejścia* w dany fandom. To właśnie ów stopień intensywności zaangażowania determinuje zachowania danego fana, determinuje podejmowaną przez niego aktywność. Często przynależność do danego fandomu wiąże się jedynie

z wyborem ulubionego medium (np. telewizja, kino, proza), gatunku (np. fantastyka, *manga*) czy 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 w *realu*. Tworzenie *fanart*, wszelkiego rodzaju amatorska twórczość, wydaje się być najbardziej radykalną z form zaangażowania, wręcz oddawaniem w ten sposób czci przedmiotowi swojego uwielbienia. Fani-twórcy to osoby pragnące aktywnie tworzyć to, co wielbią.

Zaznaczyć należy, że podstawową motywacją fanów do podjęcia opisywanej przeze mnie w pracy aktywności jest przyjemność wynikająca z intensyfikacji kontaktów z przedmiotem uwielbienia. Przyjemności i rozrywka to najważniejsza kategoria odbiorcza, którą kierują się fani (Godzic 1996, s. 30–44). Ponadto ich aktywność z całą pewnością jest aktywnością grupową, co wskazuje na jeszcze jedną motywację fanów. 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 oglądającym" (Jałyńska 1999, s. 126). Autorka podkreśla, że oglądając serial, fani czują się częścią ogólnoświatowej 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. Z całą pewnością zaspokaja to ludzką potrzebę przynależności do grupy.

Fandomy to społeczności, które mają ogromny wpływ na rozwój wiedzy i umiejętności swoich członków. Są one według mnie doskonałym wręcz środowiskiem edukacyjnym, w którym w dużym natężeniu obserwować możemy edukację nieformalną, czyli nauczanie odbywające się poza szkołą. Za H. Jenkinsem edukację tę zdefiniować należy jako taką, która obejmuje zajęcia nadobowiązkowe, uczenie się w domu, lekcje prowadzone w muzeach czy miejscach publicznych. Co jednak ważniejsze, Jenkins wskazuje, że jest to również edukacja mniej *ustrukturowana*, odbywająca się poprzez kontakt z mediami lub też w interakcjach społecznych (Jenkins 2007, s. 253).

To właśnie poprzez ostatnie dwa wspomniane czynniki, edukacja nieformalna odbywa się w społecznościach fanów. Twierdzi tak chociażby James Paul Gee, który nazwał kulturę fandomu przestrzenią przyciągania (affinity space). Jest to według niego przestrzeń edukacji nieformalnej, o wiele bardziej atrakcyjna od tej formalnej. Przestrzeń ta opiera się na dobrowolnych więziach, co w znacznym

stopniu warunkuje ową atrakcyjność. Ludzie w przestrzeni takiej o wiele chętniej się uczą, są bardziej aktywni, głębiej się w naukę angażują (Jenkins 2007, s. 173). Uczenie w tej przestrzeni następuje poprzez dobrowolne współdzielenie wiedzy i opinii. Jak podkreśla Gee, przestrzeń ta opiera się na „wzajemnym uczeniu się użytkowników, gdzie każdy jest ciągle zmotywowany, by zdobywać nową wiedzę lub pogłębiać posiadane już umiejętności" (Jenkins 2007, s. 174). Gee twierdzi ponadto, że „ludzie mogą uczestniczyć w takiej przestrzeni na różne sposoby – w zależności od umiejętności i zainteresowań" (Jenkins 2007, s. 174).

Doskonałym sposobem uczestniczenia w owej przestrzeni jest partycypacja w społecznościach fanów istniejących w Internecie. Jak wykazałem wcześniej, to właśnie elektroniczna sieć jest jednym z podstawowych narzędzi rozwoju i popularyzacji fandomów. W wyniku spotkań w realu (np. podczas konwentów) i zachodzących w ich trakcie interakcji, również mamy do czynienia z edukacją nieformalną. Z całą jednak pewnością spotkać się z nią możemy głównie w cyberprzestrzeni. To właśnie ona jest narzędziem, bez którego fandomy nie mogłyby, przynajmniej w obecnej formie, istnieć. To w niej dokonuje się większość interakcji między fanami. Jak wspominałem wcześniej, obserwować w niej możemy powstanie coraz większej ilości wirtualnych społeczności fanów.

Za Henrym Jenkinsem stwierdzić możemy, że społeczności te to nic innego jak przejaw czegoś, co ów badacz nazywa zbiorową inteligencją. Oznacza ona „zdolność wirtualnych społeczności do podnoszenia poziomu wiedzy i kompetencji eksperckich ich członków, często poprzez współpracę i debaty prowadzone na dużą skalę" (Jenkins 2007, s. 265). Zgodnie z zasadą jej działania rozproszona wiedza ludzi, połączona przez Internet integruje się, a co więcej jest ona nawet silniejsza od najpotężniejszych instytucji. Zgodnie z zasadą zbiorowej inteligencji działa chociażby Wikipedia, która śmiało może już dzisiaj konkurować z tradycyjnymi encyklopediami. Chodzi tu po prostu o zdolność produkcji nowej wiedzy, która kryje się w relacjach między ludźmi partycypującymi w społecznościach wirtualnych. Dzięki relacjom tym następuje jej rozwój, upowszechnienie, absorpcja oraz wymiana (Levy, Stone 2006, s. 61).

Fani zdobywają taką wiedzę, partycypując chociażby w różnego rodzaju forach internetowych. Jest to wiedza związana z przedmiotem ich uwielbienia, ale również i co ważniejsze, wiedza na inne, bardzo różnorodne tematy. Fani, uczestnicząc w internetowych dyskusjach, rozmawiają nie tylko o tym, co wielbią, ale również o nauce, polityce, kulturze, czasami nawet sztuce. Przykładem niech będzie Bastion polskich fanów Star Wars (http://www.gwiezdne-wojny.pl/forum.php), forum polskich fanów *Gwiezdnych Wojen*. Na forum tym oprócz działów traktujących o uniwersum *Star Wars* znaleźć możemy, np. dział *Senat Galaktyczny*. Pod

nazwą tą kryje się ta część forum, która traktuje o najnowszych wydarzeniach politycznych. Forumowicze rozmawiają tutaj na najróżniejsze tematy. W Senacie znaleźć można między innymi takie wątki tematyczne, jak: Tarcza antyrakietowa w Polsce, Lustracja w Kościele, IV RP, przykładów podać można bardzo dużo. Na forum fanów *Star Treka* – Trek.pl (http://www.trek.pl/forum) w dziale ogólnym odnaleźć możemy między innymi dyskusje na temat tego, jak tworzyć strony WWW. Forum to zawiera ponadto dział Polityka jak również Nauka. Przykładów forów, na których fani dyskutują na tematy nie tylko związane z produktami popkulturowymi, którymi się interesują, jest bardzo dużo. Z całą pewnością zatem fani współtworzą razem ową zbiorową inteligencję, przyczyniając się w ten sposób do podniesienia poziomu swojej wiedzy.

Podnoszeniu jej poziomu, a w szczególności podnoszeniu poziomu własnych umiejętności twórczych, sprzyja praktykowana przez wielu fanów twórczość spod znaku fanart. Kręcąc filmy, rysując, malując obrazy, wykonując stroje, pisząc, fani podnoszą swoje kwalifikacje związane z tym, co robią. Za przykład niech posłuży twórczość fanfiction, czyli opisana już przeze mnie w pracy produkcja amatorskich dzieł literackich związanych z danym produktem popkulturowym.

Twórczość spod znaku fanfiction jest bardzo dobrym podłożem dla rozwoju własnych umiejętności związanych z pisarstwem. Twórcy fanfików podobnie jak profesjonalni pisarze niejednokrotnie bardzo długo pracują nad swoim warsztatem pisarskim. Widać to, jeśli przyjrzeć się ich dziełom umieszczanym na stronach internetowych. Opowiadania wielu amatorskich fanów z czasem stają się coraz dłuższe, a także lepsze. Fanfiction jest niezwykle przydatne w pogłębianiu umiejętności pisarskich również dlatego, że twórczość fanów zwykle oceniana jest przez innych fanów, a co więcej, twórcy danego fanfiku często właśnie poszukują tego rodzaju sprzężenia zwrotnego, które ma im dopomóc w rozwoju własnych zdolności. Doskonały przykład podaje Henry Jenkins, który pisze o stronie Sugar Quill (http://www.sugarquill.net). Na stronie tej, zawierającej opowiadania fanów Harrego Pottera, każda z publikacji poddawana jest tzw. beta-czytaniu, czyli procesowi partnerskiego czytania. Zanim dana publikacja jest na stronie umieszczona, bardzo często przechodzi żmudny proces tworzenia wersji roboczych i wielokrotnego czytania przez innych fanów, poprawiających tekst. Poprzez Sugar Quill „fani poszukują porady odnośnie do roboczych wersji prawie ukończonych opowiadań, pytają jak wygładzić «nierówności», co zrobić, by opowiadanie było lepsze" (Jenkins 2007, s. 175). Początkujący twórcy bardzo często przechodzą przez niezwykle żmudny proces tworzenia wielu wersji roboczych i wielokrotnego beta-czytania, zanim ich opowieści będą się nadawały do czytania. Jak twierdzi cytowana przez Jenkinsa pedagog Rebecka Black, społeczność fanów jest często

bardziej tolerancyjnym nauczycielem niż pedagodzy w tradycyjnych szkołach. Prace oceniane są łagodniej, a błędy językowe traktowane z większą tolerancją. Mimo to, jak twierdzi Black, społeczności te są o wiele bardziej, niż szkoły tradycyjne, pomocne w uzmysławianiu uczącemu się, co chce on tak naprawdę wyartykułować. Wynika to z tego, że zarówno pisarz jak i uczący, współpracują wewnątrz tego samego obszaru i podzielają głębokie emocjonalne zaangażowanie w badaną treść (Jenkins 2007, s. 177). Chodzi tutaj o wspomnianą przeze mnie kategorię odbiorczą, którą przede wszystkim kierują się fani, czyli rozrywkę. Pisanie, a także czytanie o czymś co fascynuje i co jest przedmiotem uwielbienia, staje się nie tyle obowiązkiem, ile przyjemnością, w którą fani angażują się z wielkim zapałem. Podkreślić warto również, że zbiorowe tworzenie *fanfiction* umieszczanych w sieci, to kolejny przykład działania wspomnianej już przeze mnie *zbiorowej inteligencji*.

O tym, że umiejętności zdobywane przez fanów w ramach procesu tworzenia *fanfiction* są równie wartościowe jak umiejętności pisarskie zdobywane w tradycyjnej szkole, świadczyć może to, że twórcy amatorzy bardzo często zostają profesjonalnymi pisarzami. Twórczość fanów jest bowiem często *obserwowana* przez producentów. Dla przykładu wielokrotnie zdarzało się, że producenci *Star Treka* przyjmowali scenariusze nadesłane przez fanów i kręcili według nich odcinki serialu. Podobnie jak ze scenariuszami odcinków postępują oni z opowiadaniami 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*. Publikacja na jego łamach niejednokrotnie otwiera autorom opowiadań drogę do kariery profesjonalnych pisarzy (Bortel 2005, s. 6–8). Sprawa wygląda podobnie, jeśli chodzi o twórców filmów. W tego rodzaju amatorskiej produkcji prym zdają się wieść fani *Star Wars*, co związane jest głównie z polityką przyzwolenia na tego rodzaju produkcję, którą stosuje producent *Gwiezdnych Wojen* George Lucas. Amatorska produkcja filmowa fanów *Gwiezdnych Wojen* jest poligonem doświadczalnym dla nowych talentów filmowych. Twórcy amatorskich filmów fanowskich niejednokrotnie stają się w swojej działalności tak dobrzy, że zatrudniani zostają jako profesjonalni filmowcy. Dla przykładu twórca filmu *Troops* (*Szturmowcy*, 1998) parodiującego *Gwiezdne Wojny*, Kevin Rubio dostał oferty od kilku studiów filmowych, zainteresowanych finansowaniem jego kolejnego projektu. George Lucas zatrudnił go jako scenarzystę pracującego przy komiksach z serii *Star Wars* (Jenkins 2007, s. 132).

Tworzenie *fanart* – czy to pisanie, czy kręcenie filmów, jest doskonałym przykładem podnoszenia kwalifikacji i umiejętności poprzez edukację nieformalną opartą na tekstach popkulturowych. Warto jednak również dostrzec ogromny, tkwiący w tych tekstach potencjał, mogący wspomóc edukację formalną. Wydaje się, że

wraz z rosnącą popularnością niektórych produktów popkulturowych warto o nie w jakimś stopniu oprzeć programy nauczania w szkołach. Uczenie opierające się na tym, czym fascynują się uczniowie, wykorzystanie kategorii odbiorczej, jaką jest przyjemność, mogłoby przemienić sformalizowaną i zhierarchizowaną szkołę w *przestrzeń przyciągania*, o której pisał Gee. Z pewnością warto zastanowić się nad takim wykorzystaniem najpopularniejszych tekstów kultury popularnej.

Fandomy to z całą pewnością społeczności, które wywierają ogromny wychowawczy wpływ na swoich członków. Kształtują one ich osobowość, postawy, wyznawane przez nich wartości czy normy. Nie chodzi mi tutaj o socjalizację do owej specyficznej grupy subkulturowej, jaką są fani danego produktu czy gatunku popkulturowego. Pominę aspekt przyswajania sobie norm i reguł charakterystycznych dla danego fandomu jako specyficznej wspólnoty. Skupię się bardziej na wpływie treści, które fani czynią przedmiotem swojego uwielbienia.

Wpływ treści komunikatów medialnych na odbiorcę jest niewątpliwy. Badacze wielokrotnie podejmują debatę, czy jest to wpływ negatywny, bardzo szeroko opisywany w publikacjach naukowych, czy raczej pozytywny, polegający na kształtowaniu pozytywnych postaw i zachowań (Gwozdek 2005). Nie chcę rozstrzygać, który spośród tych poglądów bliższy jest prawdzie. Moim zadaniem wskazanie jest, że treści przekazów medialnych, którymi fani się interesują, wywierają na nich wpływ wychowawczy. Co ważne, ze względu na silne zaangażowanie fanów w odbiór różnych treści, wpływ ten jest znaczący. Przykładowo fani niejednokrotnie utożsamiają się z bohaterami serialu, wiele postaci stanowić może dla nich wzorzec osobowy. Powszechnie dyskutowany jest chociażby przypadek *Harry'ego Pottera*. Różne środowiska wychowawcze sprzeczają się o to, jaki wpływ na kształtowanie osobowości młodych fanów mają przygody nastoletniego czarodzieja. O przejmowaniu wzorów osobowych świadczyć może chociażby przebieranie się fanów za ulubione postaci.

Ciekawy przykład wpływu treści na odbiorców-fanów podaje Witold Jakubowski. Badacz ten, opisując go na podstawie polskich telenoweli, stwierdza, że tego typu seriale są poradnikami życia. Zawierają w sobie postulowane wizerunki człowieka i świata, często podejmowane są w nich tematy publicystyczne, równie często *przemycane* są w treści różne instrukcje jak należy postępować, a jak nie, w rozmaitych sytuacjach życiowych. Jedną z korzyści płynących z użytkowania seriali jest zatem pomoc w rozwiązywaniu rzeczywistych problemów we własnym życiu. Tak właśnie używają ich najczęściej najzagorzalsi zwolennicy serialu, czyli po prostu fani. Doskonale widać to na tworzonych przez nich społecznościach wirtualnych. Jakubowski opisuje internetowe wspólnoty wielbicieli seriali *Plebania*, *Klan*, *Na dobre i na złe* i wskazuje na obecny w nich poradniczy kontekst

serialu. W społecznościach tych fani mogą się swobodnie wypowiadać, wymieniać poglądy, komentować serialowe wydarzenia. Sprzyja to nieformalnej edukacji, której są przedmiotem, sprzyja przyjmowaniu postulowanych w serialu wzorów (Jakubowski 2006, s. 157–201).

Przywoływany przeze mnie wielokrotnie Henry Jenkins twierdzi, że fandomy to coraz ważniejszy typ odbiorców popkultury. Wynika to z obecnie zachodzącej zmiany typu kultury medialnej. Na naszych oczach odchodzi epoka cyfrowa, wkracza natomiast nowa epoka konwergencji mediów, w której następuje technologiczna, przemysłowa, kulturowa i społeczna zmiana w sposobie ich cyrkulacji. Jednym z przejawów konwergencji są zachowania migracyjne publiczności medialnej, przemieszczającej się praktycznie dowolnie w poszukiwaniu pożądanej przez siebie rozrywki. Takie zachowania publiczności wymuszą na producentach konieczność zwrócenia się przede wszystkim w stronę najbardziej zagorzałych i najwierniejszych fanów danego produktu medialnego. To oni właśnie stać się mogą społecznością promującą daną markę medialną w sposób, w jaki nie uczyniliby tego żadni specjaliści od marketingu. W epoce konwergencji dojdzie w związku z tym do prawdziwego rozkwitu kultury fanowskiej. Fandomy zyskają na popularności, rozwiną się, staną się liczniejsze. Większy zatem stanie się również ich wpływ edukacyjny i wychowawczy na swoich członków, z całą pewnością będzie miał on również coraz większe znaczenie. Warto zatem podjąć naukowe rozważania nad tym ciągle jeszcze mało zbadanym obszarem dociekań naukowych.

Bibliografia

Bortel K., *Medialni barbarzyńcy*, „Nowa fantastyka" 2005, nr 9 (276).

Godzic W., *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, Kraków 1996.

Gwozdek K., *Treści wychowawcze we współczesnych mediach*, [w:] *U progu wielkiej zmiany? Media w kulturze XXI wieku*, red. M. Sokołowski, Olsztyn 2005.

Jakubowski W., *Edukacja w świecie kultury popularnej*, Kraków 2006.

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

Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007.

Levy S., Stone B., *Żywy Internet*, „Newsweek" 23.04.2006.

Herzig M., The Internet World of Fan Fiction, http://etd.vcu.edu/theses/available/etd-05092005-125907/.

Wikipedia. The Free Encyclopedia, Science fiction convention, http://pl.wikipedia.org/wiki/Science_fiction_conventions.

Wikipedia. Wolna Encyklopedia, Fanart, http://pl.wikipedia.org/wiki/Fanart.