

**A person with disability as a creative participant  
of the fandom.  
A new meaning of web 2.0**

Osoba z niepełnosprawnością jako twórczy  
uczestnik fandomu.  
Nowe znaczenie technologii sieciowej 2.0

**Agata Jakubas**

---

Institut Pedagogiki, Uniwersytet Wrocławski  
agata.jakubas@gmail.com



## Abstract

The term „fandom” characterizes a society of fans, usually active and identifying with this society. Classic connotations of the word emphasize, however, a certain morbidity of fans in expressing their own preferences. As Joli Jenson noted: “The literature on fandom is haunted by images of defiance”. Even though last decades have brought notable changes in approach to studies on popular culture and its fans, pedagogic analyses of the issue emphasize the dangers of media consumption, in particular related to the main platform of the activity of contemporary fandom – the Internet. On the other hand, it’s the digital technologies, that are defined as a new instrument of informal pedagogy.

In historical perspective, features of defiance were also attributed to people with disability. Changes in cultural-social demeanor enabled overvaluing of the position of person with disability in public discourse. In this context, following questions seem worth asking: do people with disabilities themselves act as creative participants of fandom? And if they do, how do they characterize the meaning of such activity in their lives? Should the representants of pedagogy notice the potential of this issue, despite their rather complicated relations with popular culture and digital technologies? In this paper the author explores exemplifies selected from current academic literature and thematic websites. The analysis of these examples becomes a basis for a reflection on possible answers for abovementioned questions.

## Streszczenie

Termin „fandom” określa społeczność fanów, zazwyczaj aktywnych i identyfikujących się z ową społecznością. Klasyczne konotacje słowa akcentują natomiast pewną przesadność fanów w uzewnętrznianiu własnych preferencji. Jak zauważyła Joli Jenson: „Literatura o fandomie jest prześlągnięta obrazami dewiacji”. Choć ostatnie dekady przyniosły znaczące zmiany w podejściu do badań kultury popularnej i jej fanów, pedagogiczne analizy zagadnienia wskazują zagrożenia związane z konsumpcją mediów,

a w sposób szczególny – z korzystaniem z głównej platformy współczesnego fandomu – Internetu. Z drugiej zaś strony to technologiom cyfrowym przypisuje się decydujące znaczenie w pedagogice nieformalnej.

W perspektywie historycznej cechy dewiacji przypisywano także osobom z niepełnosprawnością. Zmiany trendów kulturowo-społecznych umożliwiły przewartościowanie miejsca osoby z niepełnosprawnością w dyskursie publicznym. W tym świetle interesujące wydają się być pytania: Czy same osoby z niepełnosprawnością występują w rolach twórczych uczestników fandomu? A jeżeli tak, to jak określają znaczenie tej aktywności w swoim życiu? Czy mimo skomplikowanych relacji z kulturą popularną i nowymi technologiami, pedagodzy powinni dostrzec potencjał tego zagadnienia? W niniejszym artykule autorka przybliży wybrane egzemplifikacje aktywności fanów z niepełnosprawnością z najnowszej literatury przedmiotu oraz witryn internetowych. Analiza przykładów staje się podstawą refleksji związanej z możliwościami odpowiedzi na powyższe pytania.

**Keywords:** *creativity, disability, fandom, popular culture, special education*

**Słowa kluczowe:** *fandom, kultura popularna, niepełnosprawność, pedagogika specjalna, twórczość*

*Każdy pisarz musi uczyć się kreując swoje własne postaci, światy i ich scenarie. Korzystanie z czyjejs wizji to pójście na łatwiznę<sup>1</sup>.*

*George R.R. Martin*

Przytoczone słowa jednego z najpoczytniejszych pisarzy współczesności spotkały się z donośnymi reperkusjami wśród ich adresatów – autorów oraz odbiorców fenomenu kultury, zwanego fanfiction. Rozwinięciu owego terminu zostanie poświęcona dalsza część opracowania. Cytowaną opinię można natomiast, jak się wydaje, uznać za do pewnego

---

1 Online: <http://www.georgerrmartin.com/for-fans/faq/>.

stopnia reprezentatywną dla osób trywializujących wszelkie desygnaty słów o przedrostku „fan”. Geneza owego wyrazu wiąże się z łacińskim pojęciem *fanaticus*, oznaczającym dosłownie wielbiciela lub też (zgodnie z etymologią religijną) osobę służącą w świątyni. Także współczesne konotacje słowa wskazują na zaangażowanie emocjonalne, a nawet pewną przesadność w uzewnętrznianiu własnych preferencji. Piotr Siuda (2010) wskazał na dwutorowość powszechnego obrazu fana jako gorliwego kibica sportu (domyślnie: płci męskiej) lub głośnego entuzjastę koncertów muzycznych (w domniemaniu: nastolatkę manifestującą uwielbienie do idola). Jak zauważyła Joli Jenson (1992, s. 9): „Literatura o fandomie<sup>2</sup> jest nasycona obrazami dewiacji. Fana ukazuje się (w powiązaniu z pochodzeniem terminu) jako potencjalnego fanatyka. Oznacza to, że fandom jest widziany jako przesadna, granicząca z wykołajeniem, aktywność”.

W perspektywie historycznej cechy dewiacji i różnie rozumianego wykołajenia przypisywano osobom z niepełnosprawnością. Właściwości te łączono niekiedy z potencjalną szkodliwością społeczną, kwalifikującą do wykluczenia poza nawias społeczeństwa, a nawet do eksterminacji grupy (Andrulonis, Zaorska, 2006). Zmiany trendów kulturowo-społecznych uczyniły możliwym stopniowe przewartościowanie miejsca osoby z niepełnosprawnością w dyskursie publicznym z pozycji dewianta na osobę pokrzywdzoną, wymagającą szczególnej opieki w otoczeniu instytucji zamkniętej, a następnie na wartościowego klienta usług specjalistycznych i pełnoprawnego członka społeczeństwa (Maślanka, 2008; Rogan, Walker, 2014). Wielu współczesnych badaczy wskazuje natomiast na podtrzymywaną rozbieżność sfery deklaratywnej z rzeczywistą realizacją postulatów inkluzji społeczno-kulturowej (por. Chrzanowska, 2015; Krause, 2013, Ostrowska, 2015).

Wykluczenie społeczne znajduje odzwierciedlenie w wartościowaniu twórczości osób z niepełnosprawnością. Jak zauważył Leszek Ploch (2014, s. 3) również „udział w działaniach artystycznych jeszcze

---

2 Termin „fandom” jest popularnie tłumaczony jako społeczność fanów (Siuda, 2010). Podkreśla się również aktywny charakter zaangażowania jego członków oraz budowanie przez nich pewnej tożsamości grupowej. Fandom postrzega się niekiedy nie tylko jako przestrzeń działalności twórczej, ale także pole edukacji nieformalnej (Stonawska, 2015).

do niedawna nie był dany tej grupie osób; nie doceniano, lekceważono i marginalizowano wszelkie tego rodzaju próby”. Zmiany klimatu społecznego, popularyzacja haseł emancypacji i inkluzji wydają się nieść potencjał przekształcenia tego stanu. Za egzemplifikację nowych trendów można uznać wzrastającą liczbę reportaży na temat artystów z niepełnosprawnościami różnego typu i stopnia. W polu rozważań akademickich zaangażowanie kulturalne i twórczość osób z niepełnosprawnością pozostaje natomiast dziedziną zgłębianą relatywnie rzadko. Jak wskazały Frances Reynolds i Sarah Prior (2003), większość istniejących opracowań dotyczy przede wszystkim aktywności arteterapeutycznej oraz okolicznościowych imprez charytatywnych i artystycznych. Amadeusz Krause (2010, s. 21) zwrócił natomiast uwagę na inny interesujący rezultat przeobrażeń kulturowych – kształtowanie się zrębów tak zwanej „kultury niepełnosprawnych”<sup>3</sup>. Fenomen ten wiąże się nie tylko z budowaniem przez osoby z niepełnosprawnością poczucia grupowej tożsamości („pozytywnej stygmatyzacji”), ale także z odkrywaniem możliwości płynących z przemian kultury popularnej oraz warunków uczestnictwa w jej kreowaniu. Zanik dominującego znaczenia elit społecznych w kształtowaniu popkultury nadaje szczególne znaczenie potencjałowi sprawczemu jej odbiorców – także tych należących do grup dotychczas marginalizowanych. W świetle wspomnianych rozbieżności pomiędzy sferami szczytnych idei a praktyką społeczną, warto przybliżyć rzeczywiste formy owego uczestnictwa.

Zjawiska związane z rosnącą świadomością i aspiracjami emancypacyjnymi osób z niepełnosprawnością doczekały się wielu opracowań akademickich, odzwierciedlających ewolucję rzeczywistości społeczno-kulturowej. Choć ostatnie dekady przyniosły także znaczące zmiany w podejściu do badań

3 Ang. *Disability Culture*. Według Gill (1995; za: Boeltzig, Hasnain, Sulewski, 2012) kultura niepełnosprawnych stała się: „popularnym terminem wśród naszych ludzi, aktywistów czy nie, młodych czy starych, akademików czy niedokształconych. Dostrzegłem w tym połączeniu terminów ukryte założenie, które można streścić w następujący sposób: „Tak, będąc osobami niepełnosprawnymi, nauczyliśmy się o życiu czegoś istotnego, co czyni nas szczególnie, a jednocześnie afirmuje nasze wspólne człowieczeństwo. Odmawiamy dalszego ukrywania naszych różnic. W zamian będziemy odkrywać, rozwijać i celebrować własne zróżnicowanie, a także przekazywać owe doświadczenia światu” (por. Barnes, Mercer, 2003).

kultury popularnej i aktywności jej fanów, pedagogiczne analizy zagadnienia wskazują zagrożenia związane z konsumpcją mediów, a w sposób szczególnie z korzystaniem z głównej platformy rozwoju współczesnego fandomu – Internetu (zob. Chrzanowska, 2014; Furmanek, 2014; Wojtasik, 2011; i in.). Czy same osoby z niepełnosprawnością występują jednak w rolach twórczych uczestników fandomu? A jeżeli tak, to jak określają znaczenie owej aktywności w swoim życiu? Czy mimo skomplikowanych relacji z kulturą popularną, przedstawiciele pedagogiki specjalnej powinni dostrzec „twórczy” potencjał tego zagadnienia? A może da się ono sprowadzić do przykładu „twórczego lenistwa” lub bezproduktywnej czy wręcz niebezpiecznej rozrywki? Niniejszy artykuł przybliży wybrane egzemplifikacje wspomnianej kategorii aktywności, zawarte w aktualnej literaturze przedmiotu oraz powiązanych witrynach internetowych. Analiza przykładów<sup>4</sup> stanowi wstęp do refleksji związanej z możliwościami odpowiedzi na powyższe pytania.

## Fandom jako przedmiot analizy badawczej w epoce Web 2.0

Wspomniany już badacz zagadnienia fandomu, Piotr Siuda, opisał ewolucję poglądów naukowych na aktywność fanów. Pierwszym z wyróżnionych etapów jest fala dewiacji, sięgająca ruchu fanów fantastyki naukowej w Stanach Zjednoczonych pierwszej połowy XX wieku (umownie roku 1939, w którym odbył się pierwszy Światowy Konwent Fanów Science Fiction). Analizy badawcze tego okresu nacechowane są negatywizmem czy wręcz alarmizmem związanym z perspektywą szkoły frankfurckiej. W tym ujęciu media jawią się jako narzędzie „kolonizowania tożsamości” oraz manipulowania potrzebami biernych konsumentów. I tak: „wielbicieli kojarzono z niedojrzałością, zdziecinnieniem, nieporadnością życiową. Postrzegano ich jako dewiantów, osoby antyspołeczne, mające trudności z nawiązywaniem kontaktów towarzyskich, seksualnych, niepotrafiące znaleźć pracy,

---

4 Przeprowadzone rozpoznanie ma charakter analizy wstępnej, nie ukazuje zatem całości materiału poruszającego zarysowaną problematykę. Przegląd wybranych przykładów powinien natomiast stanowić asumpt do rozważań, których wciąż brakuje w lokalnym polu badawczym.

czyli po prostu nieumiejące poradzić sobie w życiu” (Siuda, 2007, s. 88). Co istotne, obraz ten implikuje nie tylko społeczne wyalienowanie fana, ale także zaburzenia psychiczne, związane z kompensowaniem życiowej traumy przez praktykowanie doraźnych ucieczek w świat fantazji.

Kolejnym etapem wyróżnionym przez Siudę jest fala oporu, związana ze wzrostem aktywności fanów w obliczu upowszechnienia nowego medium – Internetu. Stopniowe przenoszenie pola fanowskiej twórczości z kart *zinów*<sup>5</sup> w przestrzeń sieci otworzyło przed fanami nowe możliwości. Kanał wirtualny zaferował użytkownikom nowy wymiar selektywnego odbioru treści, a także poszerzony zakres kontaktów społecznych. Podkreślanie aspektu dialogowości dało początek współczesnym rozważaniom o fandomie. Wprowadziło zatem w tak zwaną falę głównego nurtu – z symbolicznym początkiem w 2006 roku, w którym to wydano książkę Henry’ego Jenkinsa, zatytułowaną *Kultura konwergencji*. Etap ten nazywany jest zamiennie przejściem do kultury partycypacji (uczestnictwa) oraz „falą przymierza”. Odejście od retoryki bezradnych i pokrzywdzonych mas ludzkich ku budowaniu wizerunku współtwórców, mających udział w wyznaczaniu kierunku zmiany mediów, odzwierciedlało przewartościowania w popkulturze. Sprzyjało także poszerzaniu grona fanów jako „oddanych i wiernych konsumentów” (Siuda, 2007, s. 96).

Henry Jenkins (1992, s. 284), plasowany przez Piotra Siudę na pograniczu drugiej oraz trzeciej fali, dokonał rekonstrukcji poziomów uczestnictwa w fandomie. Pierwszy z wyróżnionych przez niego stopni wyznacza specyficzny sposób odbioru dzieła – uważny, wielokrotnie powtarzany, stanowiący połączenie zaangażowania emocjonalnego oraz zdystansowanej krytyki. Widz zwraca uwagę na treści szczegółowe, które ulegają z czasem przetworzeniu na komunikaty kierowane do innych fanów. Następują zatem początki myślowego renegotjowania oraz dzielenia się rozpoznanyimi znaczeniami.

Na drugim poziomie krytyczno–interpretacyjne przetwarzanie treści ulega pogłębieniu, zyskując stopniową przewagę nad ich przyswajaniem. Charakterystyczne staje się manifestowanie subiektywnego i niejako

---

5 Czasopisma hobbyistyczne, współcześnie spotykane w formie cyfrowej jako e-ziny.



ironicznego sposobu omawiania dzieła. Wydobywane treści szczegółowe zyskują pewną ciągłość i spójność wewnętrzną – także w kontekście tworzenia analogii pomiędzy tekstem a osobistym doświadczeniem odbiorcy. Następuje stopniowe konstruowanie metatekstu wypełniającego dostrzeżone luki narracyjne i inne źródła niepełnej satysfakcji z konsumpcji. Zachodzi tym samym mniej lub bardziej świadomy proces redefiniowania granic pomiędzy producentem treści a ich odbiorcą.

Trzeci etap ukazuje fandom jako platformę „aktywizmu konsumentów”. Jego członkowie nawiązują bardziej bezpośrednie interakcje z twórcami dzieł, stając się źródłem informacji zwrotnej na temat ich odbioru. Odbywa się to nie tylko poprzez upublicznianie przez fanów własnych opinii, ale także podejmowanie swoistej aktywności lobbingowej, sugerującej określone kierunki rozwoju kultury popularnej. Fandom staje się trybuną umożliwiającą formułowanie oraz forsowanie spostrzeżeń na temat działalności twórców i producentów – nawet jeżeli głosy te nie są jeszcze przez wymienionych brane pod uwagę. Odmiennym zjawiskiem są fani, których szczególne zaangażowanie zostaje dostrzeżone przez przedstawicieli medialnych korporacji. Wyjątkowe oddanie, wiedza i branżowe kompetencje stają się dla „profesjonalnych fanów” (*profans*) przepustką do udziału w kształtowaniu wytworów głównego nurtu (Siuda, 2012, s. 118).

Bezpośrednie interakcje z nadawcami dzieł źródłowych wydają się tracić na znaczeniu, gdy twórczość fanów wkracza na poziom bardziej specyficznych form kreacji kulturowej, budowanych w oparciu o odmienne tradycje estetyczne i praktyki społeczne. W tym świetle aktywność ta staje się formą „subkulturowej mozaiki”, która według Roberta Prusa (1997, s. 36; za: Konecki, 2010) „dotyczy wielości subkultur, światów życia, lub grupowych afiliacji, które stanowią o zaangażowaniu ludzi w społeczeństwach lub społecznościach w każdym momencie czasu”. Właściwy dorobek fanów zaczyna odzwierciedlać konkretne interesy grupy społecznej, którą reprezentują. Etap czwarty wiąże się zatem z twórczym modyfikowaniem utworów popkultury, wzbogacającym je o konkretne elementy kulturowe, etniczne, tożsamościowe itp. Działania te implikują korzystanie z alternatywnych kanałów produkcji i konsumpcji tekstów. Nie są one – co podkreśla Jenkins – wyrazem dyskredytowania pierwowzoru, ale oddaniem mu swego rodzaju hołdu i próbą urozmaicenia dyskursu.

Ostatnim etapem uczestnictwa jest podniesienie rangi fandomu do miana alternatywnej wspólnoty – swoistej enklawy osób wywodzących się z różnych kontekstów lokalnych, a połączonych przez zbliżone zainteresowania. Rozwijanie relacji specyficznej solidarności otwiera fanom furtkę do symbolicznego rozwiązywania rzeczywistych trudności życiowych. Fandomowej aktywności przyporządkowuje się zatem dwa odmienne (choć powiązane) znaczenia – odskoczni od rutyny codzienności oraz przestrzeni ekspresji niezadowolenia i rozczarowania stanem realiów społeczno-kulturowych. Co istotne, oba konteksty stanowią pretekst do budowania cyberprzestrzennych, a niekiedy także pozasieciowych więzi społecznych.

Brak rygoru organizacyjnego alternatywnych wspólnot można powiązać z niedookreśleniem i zróżnicowaniem kierunków aktywności fandomu. Dyskusyjne byłoby jednak przypisywanie mu bezcelowości istnienia. Henry Jenkins zauważył, że element naświetlania i przepracowywania realnych trudności życiowych fanów w ramach wspólnoty niesie znamiona kontrkultury tworzonej przez członków grup różnorako marginalizowanych. Przejawia się tutaj swoisty dualizm fandomu – jako intensyfikacji kultury popularnej (przez jej emocjonalne absorbowanie) oraz równie zaangażowanej krytyki jej wytworów. W tej perspektywie John Fiske (1992) upatrywał dominujące znaczenie popkultury nad kulturą elitarną<sup>6</sup>. Przystępność i powszechność przekazu, a jednocześnie nieadekwatność i fasadowość wpisane w jego naturę prowokują odbiorców do interakcji właśnie z uwagi na niepełną satysfakcję z konsumpcji.

Szczególne znaczenie w dynamizowaniu rozwoju kultury partycypacji (czy też kultury popularnej w ogóle) przypisuje się nowym mediom. Jeden z prekursorów analizy zjawiska, Lev Manovich (2006), odniósł ów termin do możliwości dawanych przez nowe technologie. Są nimi „grafika, ruchome obrazy, dźwięki, kształty, przestrzenie i teksty przekształcone do postaci umożliwiającej prowadzenie obliczeń, to znaczy – do postaci danych komputerowych” (Manovich, 2006, s. 83; za: Falkowska, 2010). Magdalena Szpunar (2008) scharakteryzowała nowe media przypisując

6 Warto wspomnieć o coraz częstszym poglądzie na temat dezaktualizacji kontinuum kultura popularna („niska”, masowa, zuniformizowana) – kultura elitarna („wysoka”, wyrafinowana, wartościowa estetycznie) w obliczu zjawiska homogenizacji – współwystępowania w wytworach kultury kodów wielu poziomów twórczości (zob. Jakubowski, 2007).

im następujące cechy: wzajemne powiązanie, dostęp indywidualnych użytkowników występujących równocześnie w charakterze nadawców i odbiorców, interaktywność, wielość sposobów użycia, otwartość, wszechobecność, niedookreśloność przestrzenną oraz delokalizację. Współczesne opracowania przyporządkowują miano nowych mediów najpełniej wpisującym się w tę charakterystykę mediom cyfrowym – wraz z ich najbardziej wyrazistą egzemplifikacją, Internetem. Alek Tarkowski (2004) zwrócił uwagę, że: „Internet – przy odpowiedniej architekturze – może sprzyjać nieograniczonemu wzrostowi i rozwojowi kultury”. Swoisty model „równieżniczej produkcji” stwarza niemal nieograniczone możliwości kreowania sfery symbolicznej. Przestrzeń ta nie tylko uzupełnia, ale i stanowi niekiedy alternatywę dla głównego nurtu kultury. Kategorią szczególnie wyraziście wpisującą się w ten model jest Internet Web 2.0, wypierający wcześniejszy wzór jednokierunkowy – Web 1.0. Zapewniał on dostęp do znacznej ilości informacji, ale zasadniczo wykluczał interakcje na linii nadawca–odbiorca (Conforto, Machado, Santarosa, 2014). W zestawieniu z poprzednikiem, paradygmat Web 2.0 charakteryzuje znaczące zatarcie granicy pomiędzy nadawcą a odbiorcą treści medialnych oraz łatwość zaangażowania w ich produkcję (por. Stachura, 2007; Szpunar, 2010). Kultura partycypacji rozwija się w tym kontekście w sieci organizowanej według dwóch koncepcji: *user-friendly* (przestrzeń przyjazna dla użytkownika) oraz *user-generated content* (zawartość kreowana „oddolnie” – tworzona przez użytkowników i ciesząca się ich poparciem) (Szpunar, 2010). W tym świetle zrozumiałe staje się, dlaczego właśnie sieć cyfrowa tworzy tak dogodne pole dla rozwoju aktywnego uczestnictwa w fandomie.

**Tabela 1.** Web 1.0 versus Web 2.0 – zestawienie porównawcze

	<b>Web 1.0</b>	<b>Web 2.0</b>
<b>Odbiorca</b>	Pasywny	Aktywny
<b>Nadawca</b>	Zinstytucjonalizowany	Prywatny
<b>Nadawca–odbiorca</b>	Niska interaktywność	Wysoka interaktywność
<b>Odbiorca–odbiorca</b>	Brak komunikacji	Komunikacja, kooperacja
<b>Forma</b>	„Wielka biblioteka cyfrowa”	Wirtualne społeczności
<b>Nacisk</b>	Na dostęp użytkownika do istniejącej zawartości	Na zawartość kreowaną i współkreowaną przez użytkowników

Źródło: opracowanie własne na podstawie: Conforto, Santarosa, Machado, 2014; Karahan, Roehrig, 2016; Szpunar, 2010.

Przytoczone walory fandomu online mogą brzmieć mniej lub bardziej przekonywująco, jednak nie podważają jeszcze niektórych z podstawowych zarzutów ferowanych wobec współczesnych jego członków i ich twórczości – wtórności oraz fasadowości działania. W tym świetle, zarówno argumenty przytaczane w dominującej linii krytyki, jak również te przywoływane w próbach apologetyki znajdują szczególne odzwierciedlenie we wspomnianym już zjawisku fanfiction.

## Fanfiction jako forma aktywności (od-/prze-)twórczej

Betsy Rosenblatt i Rebecca Tushnet (członkinie Komitetu Prawnego Organizacji Na Rzecz Twórczości Przeobrażonej<sup>7</sup>) zdefiniowały fanowską twórczość (*fanworks*) jako „nowe, kreatywne utwory, bazujące na już istniejących mediach” (Rosenblatt, Tushnet, 2015, s. 387). Zjawisko to ma w dużej mierze charakter cyfrowy (głównym kanałem jego upubliczniania jest Internet) oraz sfeminizowany (tworzą je przede wszystkim osoby płci żeńskiej). Wśród cech konstytutywnych owej twórczości autorki wyróżniły jej niekomercyjność oraz innowacyjność. Oba atrybuty wiążą się z możliwością eksplorowania w jej ramach wątków niepodjęmowanych i nieukazywanych w mediach głównego nurtu, np. dotyczących tematyki seksualności, rasowości czy też niepełnosprawności. Do głównych typów twórczości fanów Rosenblatt i Tushnet zaliczyły materiały graficzne (fanarty), filmowe (fanwidea) oraz – przede wszystkim – opowiadania literackie (fanfiction).

W twórcach fanfiction – zwanego także „fikcją transformatywną” (*transformative fiction*) (Mudan Finn, McCall, 2016, s. 27) – można odnaleźć interesujące odzwierciedlenie koncepcji prosumpcji. Prosument jest

7 Organizacja Na Rzecz Twórczości Przeobrażonej (Organization for Transformative Works) jest organizacją non-profit, utworzoną przez samych fanów w celu zapewnienia stałego, bezpłatnego dostępu do fanowskiej twórczości oraz chronienia historii i kultury fanów. Projekty Organizacji obejmują między innymi prowadzenie archiwum owej twórczości (Archive of Our Own), a także tematycznego czasopisma naukowego (Transformative Works and Cultures). Popularność projektów inicjowanych i koordynowanych przez Organizację Twórczości Przeobrażonej zdyktowała rozwój studiów nad fandomem (fan studies). Źródło: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc>.

konsumentem, pełniącym jednocześnie rolę producenta, redefiniującego w sposób nieformalny i twórczy dzieło pierwotne. Pojęcie to wprowadził do nauk społecznych Alvin Toffler (1980) w swoim najznamienitszym dziele *Trzecia fala*. Toffler uznał, że prosumpcja dominowała w społeczeństwach preindustrialnych (w czasach „pierwszej fali”), podlegając następnie restrykcyjnemu podziałowi na czynności produkcyjne i konsumpcyjne za pośrednictwem rewolucji przemysłowej („drugiej fali”), by ulec reintegracji wraz z przyływem „trzeciej fali”. Piotr Siuda (2012) powołał się w tym kontekście na idee George’a Ritzera i Nathana Jurgensona o powstaniu trzeciego kapitalizmu – prosumpcyjnego. Główną przestrzenią jego dynamizacji miałby być Internet, a uściślając: treść tworzona przez użytkowników (*user-generated content* – UGC) (za: Siuda, 2012, s. 110). Udostępnianie UGC za pośrednictwem Web 2.0 staje się nierzadko narzędziem popularyzacji treści komercyjnych. Co istotne, technologie cyfrowe stwarzają jednak wyjątkowe możliwości rozwoju twórczości fanowskiej. Fani, nazywani przez Siudę (2012, s. 109) „awangardą kultury prosumpcji”, są niewątpliwie konsumentami pełniącymi zarazem rolę producentów redefiniujących w sposób nieformalny i twórczy dzieła pierwotne. Charakterystyczny dla tej roli „odbiór w nadmiarze” (Siuda, 2010, s. 6) sprzyja nie tylko intensyfikacji kontaktu z macierzystym tekstem, ale także rozwijaniu umiejętności renegocjowania przypisanych mu znaczeń. Warto zwrócić uwagę na sytuację, gdy wątek fabularny pewnego dzieła – szczególnie typu epizodycznego – odbiega od oczekiwań odbiorcy w sposób tak znaczący, że skłania go nie do kontynuacji, ale rekonstrukcji utworu. Za szczególny przykład może tutaj posłużyć typ fanfiction, zwany „światem alternatywnym” (*alternate universe* – AU). Forma ta bazuje na umieszczeniu protagonistów tekstu w innej rzeczywistości literackiej. Mniej lub bardziej radykalna zmiana anturazu utworu pozwala zaś na reinterpretację jego treści. W ten sposób dany utwór – niejako niezależnie od specyfiki dzieła pierwotnego – może stać się nośnikiem treści związanych ze współczesną strukturą społeczną, z zagadnieniami płci, przynależności etnicznej, a także niepełnosprawności (Mudan-Finn, McCall, 2016, s. 31).

Twórczość autorów fanfiction stanowi zatem interesujące pole badawcze ze względu na swoistą interakcję pomiędzy wiedzą „usankcjonowaną” (obejmującą informacje o wydarzeniach historycznych, konwen-

cjach literackich, odkryciach naukowych, itp.) a mniej sformalizowaną (dotyczącą ikon popkultury lub osobistych doświadczeń odbiorców). Rosnące globalne grono adresatów daje niejednokrotnie szansę na osadzenie w przystępnych formach przekazów o tonie emancypacyjnym, stanowiących odbicie przestrzeni społecznej i subiektywną ilustrację problemów globalnych. Nawet subwersywne czy też transgresywne z założenia dyscypliny nauk społecznych i humanistycznych (gender studies, teoria queer, krytyczna teoria rasy, itp.) są objęte ograniczeniami związanymi ze standardami badawczymi i rygorem akademickim. Niewątpliwym arcybitem fanfiction jako narzędzia edukacyjnego jest opieranie się tym restrykcjom. Jak zauważyły Kavita Mudan-Finn i Jessica McCall (2016, s. 28) jest ono: „paradoksalne – istnieje w przedśmionku pomiędzy gatunkiem [literackim, dop. A.J.] i mitem, zapewniając unikalne możliwości rekonstrukcji tekstu w równym stopniu osobom młodym i starszym, amatorom oraz badaczom akademickim”.

W tej perspektywie nie wydaje się być zadziwiający fakt, że fandom i fanfiction stają się także przestrzenią zabierania głosu przez jednostki przypisane do jednej z najbardziej marginalizowanych grup – populacji osób z niepełnosprawnościami.

## **Osoba z niepełnosprawnością w świecie popkultury - twórczość fanów**

Rezultaty badań przybliżających kształt współczesnych mediów wskazują na wzrost treści stanowiących do niedawna obiekt tabuizacji społecznej. Obserwuje się rosnącą liczbę bohaterów o nieheteronormatywnej orientacji seksualnej, nieidentyfikujących się z dualizmem płci, itp. Tendencja ta ma także odzwierciedlenie w częstszym ukazywaniu na łamach dzieł popkultury postaci z niepełnosprawnością. Istnieją opracowania teoretyczne traktujące o prezentacjach ukazywanych w filmach fabularnych (Safran, 1998), rysunkowych (Więckowska, 2010), w książkach (Thomson, 1997), a także w komiksie (Johnson, 2008). Analiza porównawcza charakterystyki owych wizerunków doprowadziła Karolinę Więckowską (2010) do następujących wniosków:

- stereotypowe ukazywanie osoby z niepełnosprawnością jako kaleki lub herosa pozostaje powszechnym procederem;
- autorzy przekazów rzadko przedstawiają człowieka z niepełnosprawnością jako „szarego” obywatela, pełniącego powszednie role społeczne;
- niepełnosprawność ukazywana jest jako piętno jednostki nią obciążonej – przesądzające o ogóle doświadczanych przez nią trudności życiowych.

W podobny sposób medialny wizerunek osób z niepełnosprawnością opisała Anna Woźniak-Szymańska (2012). Autorka zauważyła, że niepełnosprawność łączy się ze schematem stygmatu lub piętna, determinującego całość przeżyć osoby – niekoniecznie zaś z jedną z wielu cech składających się na jej doświadczenie. Taki wizerunek wpisuje się w indywidualny model niepełnosprawności, który – jak wspomniano wcześniej – nie rezonuje ze współczesnymi trendami dyskursywnymi.

Paul T. Jaeger (2012) ujawnił, że osoby z niepełnosprawnością tworzą nadal grupę najbardziej defaworyzowaną w obszarze dostępu do Internetu (por. Chrzanowska, 2015). Niemniej jednak znamiona obecności kultury niepełnosprawnych i jej reprezentantów są obecne w cyfrowej przestrzeni. Platformą dyskusji na temat obrazów niepełnosprawności w tekstach źródłowych staje się coraz częściej internetowa twórczość literacka fanów z niepełnosprawnością. W obszarze fanfiction tematyka ta bywa ukazywana dwutorowo, poprzez:

- opowiadania związane z kulturowymi postaciami z niepełnosprawnością – stanowiące modyfikację czy też uzupełnienie losów bohaterów lub studia charakterów, będące próbą uchwycenia ich doświadczeń;
- historie, w obrębie których pierwotnie sprawnych bohaterów „wyposaża się” w pierwiastek niepełnosprawności.

Podjęcie problematyki niepełnosprawności na łamach fanfiction nie jest oczywiście wyłączną domeną autorów opierających się na własnym doświadczeniu. Twórczość fanów cechuje się znaczną niejednorodnością motywacji i sposobu prezentowania świata przedstawionego, a tym samym bohaterów z niepełnosprawnością. Wielu spośród owych autorów łączy natomiast dostrzeżenie niesatysfakcjonującego status quo

i odczytywanie go w kategoriach osobistego wyzwania. Melody Strmel (2014) określiła rolę fanfiction jako intertekstualnej przestrzeni, w obrębie której osoby wcześniej niesłyszane osiągają prawo głosu. Członkowie marginalizowanych grup zyskują w ten sposób obszar artykulacji własnych doświadczeń. Strmel podkreśliła przy tym szczególną aktywność osób z niepełnosprawnością, rekonstruujących historie popkulturowych postaci z niepełnosprawnością w sposób pełniej oddający specyfikę osobistych przeżyć i sytuacji życiowych. Według Francesci Coppy (2014, s. 78) „fandom charakteryzuje się wysokim procentem niepełnosprawnych uczestników i odnosi się do zagadnień dostępności (zarówno cyfrowej, jak i fizycznej) oraz pozytywnej reprezentacji niepełnosprawności w mediach – w sposób, w jaki nie czyni tego nadal mainstream”. Bezpośrednie uczestnictwo osób najbardziej zainteresowanych znajduje odzwierciedlenie w ujawnianiu przejawów zróżnicowanej wrażliwości dyskursywnej oraz odmiennych przykładów dyskryminacji – znanych z własnej biografii.

Wspomniane wcześniej Betsy Rosenblatt i Rebecca Tushnet (2015) przeprowadziły wśród użytkowników Organizacji Na Rzecz Twórczości Przeobrażonej ankietę sieciową, dotyczącą wpływu pisania fanfiction na życie jego autorek<sup>8</sup>. Treści uzyskanych odpowiedzi wskazały, że fandom i zaangażowanie w związaną z nim twórczość stanowią źródło szczególnych możliwości osobistego rozwoju, dojrzewania emocjonalno-społecznego, a także nabywania profesjonalnych umiejętności literackich przez przedstawicielki marginalizowanych grup. Co istotne, Rosenblatt i Tushnet przytoczyły także wypowiedzi osób z deklarowaną niepełnosprawnością. Dla pierwszej z nich – Medelli – fandom filmu *X-Men: Pierwsza Klasa* stał się okazją do konfrontacji z niespotkanym dotąd obrazem osoby z niepełnosprawnością ruchową – takim, z jakim mogła się osobiście identyfikować: „W tym małym zakątku Internetu odnalazłam więcej portretów osoby na wózku doświadczającej siły, szacunku, miłości i przygód niż w jakichkolwiek

---

8 Cyfrowa ankietka została przeprowadzona wśród osób płci żeńskiej, stanowiących zdecydowaną przewagę wśród twórców fanfiction. Autorki otrzymały odpowiedzi od 107 użytkowników OTW. Analiza danych pozwoliła badaczkom na sformułowanie wniosków, że zaangażowanie w twórczość fanowską pomaga badanym w różnym wieku w samorozwoju, dojrzewaniu emocjonalnym i nabywaniu profesjonalnych kompetencji.



«prawdziwych» mediach” (Rosenblatt, Tushnet, 2015, s. 391). Respondentka wskazała także na inny aspekt decydujący o przewadze fandomu i fanfiction nad wytworami komercyjnymi: „To nie działałoby w taki sam sposób, gdybyśmy tworzyli indywidualnie historie o oryginalnych postaciach. To byłaby praca w osamotnieniu i nigdy byśmy się nie spotkali, gdyby nie dzielone zainteresowanie bohaterami, których znaleźliśmy i kochaliśmy” (Rosenblatt, Tushnet, 2015, s. 391). Oprócz korzyści osobistych, nieprzeceńniony okazał się zatem udział w społeczności fanów jako istotnej grupy odniesienia. Odwołując się raz jeszcze do ostatniego etapu rozwoju fandomu według Henry’ego Jenkinsa (2006): „alternatywna wspólnota”, kształtująca się na kanwie dzielonej pasji, tworzy przestrzeń do rozwijania atrybutów osobistych, ale także nawiązywania znaczących relacji społecznych.

Inne respondentki Rosenblatt i Tushnet zaakcentowały znaczenie uczestnictwa w fandomie dla dojrzewania do samoakceptacji. W życiu Amandy B. fanowska twórczość odegrała istotną rolę w przechodzeniu przez meandry procesu adolescencji, a także w radzeniu sobie z odkrywaniem własnej odmienności: „Ponieważ fanfiction jest pisane przede wszystkim przez amatorów, w dużej mierze bazuje na uczuciach i doświadczeniach autorów. To daje nieporównywalny stopień szczerości i umożliwia czytelnikowi emocjonalne identyfikowanie się z postaciami (...). Jestem aromantyczną, aseksualną autystyczką z zaburzeniami lękowymi. Nie byłam świadoma «żadnej» z tych rzeczy przez cały etap szkoły średniej. W niektóre dni fanfiction było tak naprawdę jedyną rzeczą, która wyciągała mnie z łóżka” (Rosenblatt, Tushnet, 2015, s. 392). Podejmowanie na łamach fanfiction tematów nieobecnych w mediach głównego nurtu, drażliwych, a zarazem głęboko osobistych, daje niekiedy możliwość ujrzania siebie w innym świetle – zrozumienia własnych zmagani przez pryzmat doświadczeń innych. Oprócz pewnego łagodzenia codziennych trudności, aktywność ta nie pozostała więc bez znaczenia dla kompensowania przez respondentkę skutków własnej niepełnosprawności w zakresie nawiązywaniu relacji: „Fandom umożliwił mi poznanie trzech spośród moich najlepszych przyjaciół i wierzę, że uczynił mnie lepszą osobą. Dał mi – autystycznej kobiecie, która nie potrafi odczytywać mimiki ani języka ciała, nie jest zdolna do podtrzymywania rozmowy, nie znosi bycia dotykana – sposób, by czuć się mniej osamotnioną” (Rosenblatt, Tushnet, 2015, s. 392).

Ostatnia z osób ankietowanych – Ashley, identyfikująca się z diagnozą mózgowego porażenia dziecięcego – wskazała także na doświadczenia związane z pokonywaniem ograniczeń narzucanych przez stereotypowy odbiór własnej niepełnosprawności: „Dzięki współdzielonemu fandomowi, nareszcie ktoś popatrzył na «mnie», nie na moje «ciało»”. Przekraczanie osobistych granic odniesiono również do płaszczyzny weryfikowania przekonań o własnej wartości oraz możliwościach: „Odkryłam, że to nie było w porządku ze strony mojej rodziny, by myśleć o mnie jako chorej i złej (...) Odkryłam, że jeżeli oddany pisarz może przezwyciężyć dysleksję (podobnie jak jeden z moich przyjaciół), to nie byłoby wcale zbyt daleko idącym wnioskiem, by spróbować odnieść to do siebie i mojego MPD” (Rosenblatt, Tushnet, 2015, s. 392). Uczestnictwo w „alternatywnej wspólnocie” daje możliwość czerpania z doświadczeń jej członków. Dzielenie się osobistymi osiągnięciami w sferze online może mieć rzeczywisty wpływ na inspirowanie osób zmagających się z podobnymi barierami w odmiennych życiowych okolicznościach.

Artykuł Christiny Papamichael (2003), *Harry Potter and the Curse of Disability*, zamieszczony na portalu BBC<sup>9</sup>, ukazał motywacje towarzyszące autorkom fanfiction wzbogacające uniwersum powszechnie znanego dzieła popkultury o postacie z niepełnosprawnością. Deficyt takich bohaterów w kanonicznym świecie przedstawionym stanowił dla nich zachętę do pobudzenia własnej kreatywności. Nie była to jednak twórczość pozbawiona tonu dezaprobaty i sprzeciwu. Papamichael przytoczyła wypowiedź jednej z autorek (La Guery): „Kiedy czytałam książki [z serii *Harry Potter*; dop. AJ], dotarło do mnie, że JK Rowling uwzględnia przedstawicieli każdej rasy i każdego statusu ekonomicznego, ale nie ma wśród nich osób z niepełnosprawnością. Wydało mi się to bardzo smutne”. Taka konstatacja stała się przyczyną „uzupełnienia” magicznego świata Harry’ego Pottera o bohaterkę z mózgowym porażeniem dziecięcym. Opisy doświadczeń owej postaci nie zawsze rezonowały z przychylnym odbiorem czytelników. La Guery zarzucano posługiwanie się zbyt sugestywnymi, a przez to „niepotrzebnymi” środkami wyrazu. Dostrzeżenie ilustratywności przekazu

9 Online: [http://www.bbc.co.uk/ouch/features/harry\\_potter\\_and\\_the\\_curse\\_of\\_disability.shtml](http://www.bbc.co.uk/ouch/features/harry_potter_and_the_curse_of_disability.shtml).

przez jego adresatów może jednak wskazywać, iż autorce udało się przekuć w fikcję literacką własne, „nieupiękzone” doznania jako osoby z diagnozą tego właśnie zaburzenia neurologicznego. Jak sama stwierdziła (również obrazowo), w ramach fanfiction pokazuje, że nie są one „pasywnymi, ośliżymi krewetkami”.

W zakresie dzielenia się i upubliczniania osobistych doświadczeń, za szczególną egzemplifikację aktywności fanów z niepełnosprawnością może zostać uznana inicjatywa Access Fandom<sup>10</sup> sięgająca 2009 roku. Wyróżnia się ona obszernym spektrum zainteresowań oraz zróżnicowanym gronem zaangażowanych użytkowników. Pod wymowną nazwą kryje się portal internetowy i forum dyskusyjne poświęcone kwestiom szeroko pojmowanej kulturowej inkluzji osób z niepełnosprawnością. Warto zestawić charakterystykę działalności Access Fandom z wybranymi zarzutami ferowanymi wobec aktywnych uczestników fandomu. Stronę cechuje bowiem:

- ograniczony, ale sprecyzowany rejestr zasad obowiązujących stałych członków oraz osoby odwiedzające (korzystanie z portalu regulują wytyczne związane m. in. z dostępnością tworzonych postów<sup>11</sup>, czytelnym opisywaniem osobistych intencji oraz etykietowaniem wątków poruszających tematy kontrowersyjne. Nie jest to zatem przejaw „irracjonalnego, barbarzyńskiego zachowania” [Jenson, 1992, s. 15]);
- szeroko pojęta inkluzyjność<sup>12</sup> (zgodnie ze współczesnymi trendami prowadzenia dyskursu oraz postulowanymi zmianami etosu społeczno–kulturowego. Cechą definiującą tak pojmowany fandom pozostaje jego otwartość i dostępność dla wszystkich współautorów, niezależnie od walorów ich piśmiennictwa czy też „wiarygodności” osobistej interpretacji dzieła [Mudan-Finn, McCall, 2016, s. 29]. Inkluzyjność wiąże się także z łatwością współuczestniczenia w kulturze fanów w dobie

---

10 Online: <http://access-fandom.dreamwidth.org/>

11 Związane także z czytelnością tekstu oraz unikaniem treści inicjujących zagrożenie atakiem epilepsji.

12 Związane także ze zwielokrotnioną łatwością przyłączenia do kultury fanów w dobie internetu (zob. Siuda, 2010, s. 96). Zjawisko „lurkerów”.

powszechnego Internetu Web 2.0. Jako szczególny przykład warto przywołać zjawisko „lurkerów” – znacznego grona osób, które przeglądają grupy dyskusyjne nie pozostawiając znamion własnej aktywności. Akcentuje się także znaczenie zróżnicowanych wymian twórczości oraz rosnącą popularność koleżeńskich usług edytorskich [korekt *beta*] – współpracy osób o różnym zakresie zaangażowania, wiedzy i doświadczeń. Unikanie hierarchizowania samych fanów według intensywności ich uczestnictwa może przeczyć zarzutowi o powszechną „dyskryminację wewnątrz fandomu” [Fiske, 1992];

- postulatywne współdziałanie na rzecz innych grup marginalizowanych (niespójne z zarzutem o nadmierną koncentrację na parametrach konkretnej sytuacji życiowej członków hermetycznej populacji);
- dzielenie się odkryciami z zakresu literatury badawczej oraz różnorodnej aktywności naukowej – sympozjów, konferencji, zaproszeń do współpracy redakcyjnej i publikacyjnej (takie zaangażowanie dowodzi, że udział w fandomie nie ogranicza się zawsze do przestrzeni cyfrowej i zafiksowania na obiekcie afiliacji [Shatner; za: Jenkins, 1992, s. 10]. Rozległość zainteresowań nie zmienia jednak faktu, że eksploatowane są raczej walory kultury popularnej);
- refleksyjność i autorefleksyjność (użytkownicy dokonują wymiany obserwacji za pośrednictwem forów dyskusyjnych, dzieląc się osobistymi spostrzeżeniami na temat ableizmu w zróżnicowanych wytworach kultury, a także wśród samych osób z niepełnosprawnością<sup>13</sup>. W tym kontekście zarzut o zaangażowanie się w wyłącznie „emocjonalną konsumpcję” [Sandvoss, 2005] także nie wydaje się być usprawiedliwionym).

Za inne szczególne przykłady łączenia niektórych z wymienionych atrybutów można uznać fanowskie inicjatywy Crip Big Bang<sup>14</sup> oraz Access

13 Jadelennox (autorka z niepełnosprawnością). Online: <http://jadelennox.dreamwidth.org/370737.html#cutid1>.

14 Online: <http://cripbigbang.dreamwidth.org/>.

Portrayal<sup>15</sup>. Na łamach pierwszej z witryn corocznie zamieszczane są obszernie formy literackie dotyczące postaci medialnych, literackich, a także – dopuszczalnie – historycznych z niepełnosprawnością. Co istotne, utwory udostępniane za jej pośrednictwem są poświęcane postaciom znanym z już istniejących dzieł kultury. W zamyśle administratorów strony: „Zamiast wyposażać sprawne postaci w niepełnosprawności i wyobrażać sobie «Co by było, gdyby?»», to wyzwanie<sup>16</sup> koncentruje się na faktycznie niepełnosprawnych postaciach, które wykonują różne (...) czynności będąc niepełnosprawnymi. Chodzi tutaj o poświęcenie postaciom niepełnosprawnym uwagi, jakiej nie poświęca im się w kanonie”<sup>17</sup>.

Za pośrednictwem Access Portrayal autorzy fanfiction i innych tekstów kultury nabywają zróżnicowane informacje na temat portretowania osób z niepełnosprawnością. Na pytania aspirujących twórców odpowiadają sami użytkownicy z niepełnosprawnością. Zgodnie z założeniami twórców inicjatywy: „Wszystkie typy niepełnosprawności są tutaj mile widziane. Jeśli jest coś, co powinno być Twoim zdaniem przedstawiane lepiej, więcej lub inaczej, a jest to fizyczna, poznawcza lub emocjonalna różnica względem standardowej konfiguracji, to tak, odnosi się to do Ciebie. Nie musisz się określać jako osoba niepełnosprawna – a Twoja odmienność nie musi być czymś złym – by być fałszywie reprezentowanym lub niedoreprezentowanym. Dopóki dostrzegasz obrazy osób takich, jak Ty, które cierpią przez ignorancję lub uprzedzenia, zapraszamy Cię do dzielenia się informacjami na temat swojej kondycji”<sup>18</sup>. Do zalet strony należy niewątpliwie zapewnienie możliwości przesyłania anonimowych wiadomości (z uwzględnieniem stygmatyzacji mogącej wiązać się z ujawnianiem własnej niepełnosprawności lub choroby oraz z poszanowaniem reguł komunikacji internetowej – podobnie jak w ramach Access Fandom).

15 Online: <http://accessportrayal.dreamwidth.org/>.

16 Członkowie fandomu spopularyzowali ideę tak zwanych „wyzwań” (challenges) – zorganizowanego tworzenia prac literackich lub artystycznych według ustalonych kryteriów. Mogą one dotyczyć np. wymiany utworów („prezentów”) pomiędzy uczestnikami lub tworzenia w oparciu o pomysły osadzone w krótkich komunikatach tekstowych (prompts).

17 Online: <http://cripbigbang.dreamwidth.org/profile>.

18 Online: <http://accessportrayal.dreamwidth.org/profile>.

Wspominając o wątkach ableizmu w medialnych prezentacjach osób z niepełnosprawnością, warto przywołać artykuły cyfrowe poświęcone właśnie temu zagadnieniu. Przedmiotem dyskusji bywali bohaterowie seriali *Glee* (Kociemba, 2010), *Battlestar Galactica* (sasha\_feather, 2010), *Daredevil*, *Avatar: Legenda Aanga* (Chaney, 2016) czy też ostatni sezon *Sherlocka BBC* (Sanchez, 2017). Polemika ta rzadko przypomina chłodną, zdystansowaną krytykę akademicką. Częściej bywa zaś rezultatem wnikliwej analizy dokonywanej przez entuzjastów popkultury, których własne doświadczenie – naznaczone daną niepełnosprawnością lub chorobą – uwrażliwia na określone wątki aprobowanego produktu. Jak zauważyła jedna z autorek wymienionych tekstów, Keira Chaney: „Nadal istnieje jednak tak niewiele historii – nawet tych fantastycznych – ukazujących chorobę i zmagania z nią jako część codzienności ludzi, którzy nie posiadają cech superbohatera, by ją pokonać. Brakuje szczerzej dyskusji na temat sposobu, w jaki choroby przewlekłe i niepełnosprawności wpływają na doświadczenie uczestnictwa w kulturze fanów<sup>19</sup> przez wielu z nas”.

## Próba podsumowania

Znaczną część niniejszego artykułu poświęcono rozważaniom o wybranych korzyściach z udziału w fandomie i fanowskiej twórczości. Być może błędem byłoby jednak dyskredytowanie wszystkich zagrożeń powiązanych z tą aktywnością. Kazimierz Krzysztofek (2006) opisał proces „ugrzeczniania protestu” opresjonowanych mniejszości społecznych. Polega on na stopniowej komercjalizacji dyskursów mniejszościowych, utrudniającej faktyczne realizowanie głoszonych przez nie postulatów. Zawężając perspektywę do przykładu fandomu – za doskonały „chwyt marketingowy” można uznać łagodzenie buntu grup przez zapewnianie im bezpiecznej przestrzeni do tymczasowego redefiniowania swojej sytuacji. Mechanizm ugrzeczniania opierałby się na fakcie, że zmiana ta – nierzadko opatrzona atrakcyjną formą – pozostaje w istocie efemeryczna. Chodzi przecież

---

19 Z angielskiego: geek culture – kultura entuzjastów, kultura geeków (brak bezpośredniego przekładu na język polski).

o symboliczne rozwiązywanie rzeczywistych problemów, a nawet o pewną od nich „odskocznnię”. Aktywność fanów staje się w tym świetle formą twórczego zastępowania walki o zmianę publicznego dyskursu formami „konsumenckiego aktywizmu”. W świetle przywołanego przykładu, respondentki Betsy Rosenblatt i Rebeci Tushnet (2015) stworzyły własną niszę kulturową – nie oznacza to jednak, że świat wokół nich stał się mniej nieprzyjazny.

Melissa M. Brough i Sangita Shresthova (2012) zwróciły uwagę na pewną zależność związaną z uczestnictwem we współczesnej kulturze partycypacji. Analizy badawcze wskazują na przenikanie i zacieranie się granic pomiędzy tradycyjnymi formami obywatelskiego zaangażowania a fanowskiej (konsumenckiej) działalności. Aktywizm rozumiany jako jednoznaczne i kategoryczne stawianie oporu opresji traci w tym procesie rację bytu, ponieważ przeczy mu istota fana jako miłośnika i wielbiciela – nie zaś kontestatora. To proste stwierdzenie wydaje się uprawomocnić zarzuty o przyczynianie się fanów do podtrzymywania dyskursu neoliberalnego oraz maskowania rzeczywistych nierówności społecznych (por. Mukherjee, 2011). Praktyki te mogłyby zostać uznane za sprzeczne z kierunkiem wyznaczanym przez paradygmaty inkluzji i emancypacji.

Nie sposób natomiast pominąć roli, jaką w popularyzowaniu idei odgrywają właśnie nowe media. Wzrastająca dostępność i znaczenie informacji cyfrowej plasuje sieć Web 2.0 na coraz istotniejszym miejscu w edukacji formalnej i (przede wszystkim) nieformalnej. Agata Fiszer (2016) przywołała teorię Marshalla McLuhana, zwracając uwagę, że nowe media stanowią w tym kontekście formę przedłużenia zmysłów dla osób z niepełnosprawnością. Warto także przypomnieć, że, w perspektywie wcześniejszych rozważań, rola konsumenta nie jest równoznaczna z uprawnieniami prosumenta. Właściwe uznanie znaczeń przypisywanych określeniu „prosument” oznaczałoby zaakceptowanie istnienia innego rodzaju kontestacji, posiadającej własny potencjał sprawczy. Przykłady tego sprawstwa – w zakresie mniej lub bardziej bezpośredniego wpływu fanów na kształt produktów z pogranicza różnych dziedzin kultury – opisali między innymi Piotr Siuda (2012, s. 216–218), Mirosław Filiciak i Alek Tarkowski (2012) oraz Dominika Kozera (2016). Innym i stosunkowo nowym zjawiskiem są zbiorowości fanów angażujących się w działalność społeczną

i charytatywną. Warto wspomnieć o przedsięwzięciach niekomercyjnych fanowskich organizacji, takich jak the Harry Potter Alliance, Racebending czy też Nerdfighteria. Do sukcesów pierwszej z nich można zaliczyć zebranie w 2010 roku 123 tysięcy dolarów na pomoc humanitarną dla poszkodowanych w Haiti oraz akcję Accio Books, której skutkiem było rozpowszechnienie ponad 250 tysięcy książek w ramach walki z analfabetyzmem. Racebending – strona założona przez fanów serialu Avatar: Legenda Aanga, oburzonych filmową adaptacją filmu, którego kadra składała się wyłącznie z aktorów rasy białej – liczy obecnie tysiące zwolenników z ponad 50. krajów. Jej uczestnicy inicjują akcje protestacyjne, kampanie uświadamiające, podejmują współpracę z innymi organizacjami społecznymi. Wpływają zatem na dynamizowanie publicznego dyskursu (zob. Lopez, 2011). Działalność witryny Nerdfighteria zapoczątkowali właściciele popularnego kanału YouTube (VlogBrothers). Obecnie jej entuzjaści kładą nacisk na udział w fanaktywizmie i akcjach charytatywnych. Wśród zrealizowanych projektów warto wspomnieć o inicjatywach *This Star Won't Go Out* i *Esther Day*, których skutkiem było zorganizowanie funduszy i wsparcia dla osób z chorobami nowotworowymi.

Przedsięwzięcia podobne do powyższych przesuwają akcent z udziału w kulturze partycypacji do zaangażowania w działania społeczno-polityczne. Staje się to możliwe właśnie dzięki cyfrowym strategiom mobilizowania zbiorowej aktywności (Jenkins, Shresthova, 2012). Jako jedną z istotnych właściwości kultury partycypacji uznaje się przełamywanie wyłączności uprawiania aktywności politycznej w ramach instytucji. W kontekście pedagogiki korzystne mogłoby się okazać socjalizowanie do wykraczania poza role konsumenckie – np. poprzez kształtowanie kompetencji do uczestniczenia w tej kulturze. Henry Jenkins i Sangita Shresthova (2012) zauważają, że zachodzi “pilna potrzeba, by uczeni głębiej eksplorowali zróżnicowany potencjał relacji pomiędzy fandomem a życiem politycznym”. Aktywne wykorzystywanie instrumentów technologiczno-informacyjnych wydaje się być zatem koniecznością współczesności.

Istnieje natomiast jeszcze inny, bardziej kameralny sposób negocjowania zastanych znaczeń. Jego konkretyzację stanowią przywołane przykłady działań autorek fanfiction i fanów z niepełnosprawnością. Nawet jeżeli kultura popularna jako taka nie odnosi się do konkretnej tożsamo-



ści historycznej (Melosik, 2003), odmiennym kontekstem rozważań należałoby uczynić jej fanowskie, spersonalizowane remiksy. Nie ulega już wątpliwości, że Internet nie stanowi przestrzeni zmonopolizowanej przez „wielkowiejską młodzież klasy średniej” (Melosik, 2003, s. 85). Analizy przekroju wiekowego autorów i entuzjastów fanfiction<sup>20</sup> pozwalają dostrzec zanikanie granic międzypokoleniowych we wspólnym zaangażowaniu w twórczość i wymianę doświadczeń. Do niedawna szczególnie widoczne było to w notach zamieszczanych na stronach blogowych typu *Livejournal*, gdzie poczytni autorzy inicjowali debaty dotyczące bliskich sobie kwestii społecznych. Popularność portalu znacząco spadła, jednak na jego miejscu pojawiło się wiele podobnych platform komunikacji.

Warto także przypomnieć, że prezentacje osób z niepełnosprawnością w mediach głównego nurtu pozostają na tyle rzadkie i zniuansowane, że nieadekwatne wydaje się być mówienie o realnej komercjalizacji dyskursu. Do cech konstytuujących fanowską twórczość w klasycznej postaci należy natomiast innowacyjność oraz niekomercyjność właśnie. Oba atrybuty czynią z niej nie tylko potencjalne narzędzie poszerzania świadomości społecznej, ale także przejaw osobistej „sumy ekspresji i walk z ograniczeniami” (Stelter, 2005, s. 124). Aktywni fani z niepełnosprawnością (autorzy fanfiction, artykułów czy też debat) kładą nierzadko nacisk na podważanie wciąż powszechnych stereotypów – szczególnie w świetle niedostatków materiału źródłowego. Działania te posiadają niewątpliwie walor edukacyjny. Sprzyjają przy tym wzmacnianiu poczucia własnej godności i przynależności. Czy rzeczywiście zasadne byłoby zatem sprowadzanie tej aktywności do swego rodzaju „literackiego lenistwa”, a nawet „trywialnej, odtwórczej głupoty” (Rosenblatt, Tushnet, 2015, s. 392)? Być może nie jest to najtrafniej sformułowane pytanie. Rozwój warsztatu pisarskiego pozostaje przecież jednym z celów przyświecających autorom fanfiction. Nierzadko nie jest to jednak cel jedyny czy też najistotniejszy. Analizy badawcze świadczące o korzystnym wpływie twórczości osób z niepełnosprawnością (Ploch, 2014; Prior, Reynolds, 2003) oraz fanów (Sheridan, 2014; O’Keeffe, 2017) na ich zdolności artystyczno-techniczne, naukowe, samorozwojowe,

20 Zob. online: <http://luceateis.tumblr.com/post/84540666237/fannish-age-survey-results>.

a także analityczne (np. związane z krytyczną oceną rzeczywistości) wydają się wskazywać, że kwestie te są warte wzmożonej uwagi pedagogów. Jak zauważa Paul J. Booth (2015): „(...) nowe pokolenia fanów są przyszlými nauczycielami, myślicielami i rozważnymi użytkownikami mediów. Naszą odpowiedzialnością, jako dzisiejszych medioznawców i nauczycieli, jest pomaganie im w nabywaniu krytycznej kompetencji przez eksponowanie wnikliwej, zaangażowanej twórczości fanów”.

Jeżeli konstruowanie tożsamości odbywa się współcześnie przez tworzenie jej „wizualnych (re)prezentacji” (Jakubowski, 2006, s. 17), fenomen fanowskiej twórczości wydaje się cechować w tym kontekście szczególnie „konstruktywnym” potencjałem. Warto zgłębiać sposoby, w jakie potencjał ten mógłby zostać wykorzystany w różnych kontekstach przestrzeni społecznej i edukacyjnej – na przykład związanej z tworzeniem osobistej oraz zbiorowej tożsamości osób z niepełnosprawnością.

## Bibliografia

- Andrulonis, E., Zaorska, M. (2006). *Zjawisko ludzkiej niepełnosprawności w aspekcie historycznym i współcześnie*. „Wychowanie na co Dzień” nr 4–5, ss. 3–8.
- Barnes, C., Mercer, G. (2003). *Disability Culture: Assimilation or Inclusion?* W: G.L. Albrecht, K. Seelman, M. Bury (red.), *Handbook of Disability Studies* (ss. 515–534). Teller Oaks: SAGE Publications.
- Boeltzig, H., Hasnain, R., Sulewski, J.S. (2012). *Art and Disability: Intersecting Identities among Young Artists with Disabilities*. “Disability Studies Quarterly” nr 1. Pozyskano [18.05.2017] z: <http://dsq-sds.org/article/view/3034/3065/>.
- Booth, P. (2015). *Fandom: The Classroom of the Future*. “Transformative Works and Cultures” nr 19. doi.org/10.3983/twc.2015.0650 [10.04.2017].
- Brough, M., Shresthova, S. (2012). *Fandom meets activism: Rethinking civic and political participation*. “Transformative Works and Cultures” nr 10. doi:10.3983/twc.2012.0303 [30.03.2017].
- Chaney, K. (2016). *Living, working, and fangirling with a chronic illness*. Pozyskano [21.04.2017] z: <http://uncannymagazine.com/article/living-working-fangirling-chronic-illness/>.
- Chrzanowska, I. (2014). *Zagrożenie nowymi formami zachowań ryzykownych wśród dzieci i młodzieży z niepełnosprawnością – uzasadnienia dla zainteresowania problematyką*. „Studia Edukacyjne” nr 33, ss. 35–44.
- Among Children and Young People with Disabilities – Justification for the New Research Area in Special Education]. *Studia Edukacyjne* nr 33, 2014, Poznań 2014, pp. 35–44
- Chrzanowska, I. (2015). *Pedagogika specjalna. Od tradycji do współczesności*. Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.
- Conforto, D., Machado, R. Santarosa, L. (2014). *Whiteboard: Synchronism, accessibility, protagonism and collective authorship for human diversity on Web 2.0*. “Computers in Human Behavior”, nr 31, ss. 591–601.
- Filiciak, M., Tarkowski, A. (2012). *Alfabet nowej kultury: F jak Fan*. Pozyskano [13.04.2017] z: <http://www.dwutygodnik.com/arttykul/247-alfabet-nowej-kultury-f-jak-fan.-html>.
- Fiske, J. (1992). *The cultural economy of fandom*. W: L.A. Lewis (red.), *Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media* (ss. 30–44). Londyn, Nowy Jork: Routledge.
- Fiszer, A. (2016). *Nowe media jako narzędzie usprawniające życie osób niepełnosprawnych*. „Studia Krytyczne” nr 2, ss. 161–174.
- Furmanek, W. (2014). *Zagrożenia wynikające z rozwoju technologii informacyjnych*. „Dydaktyka informatyki” nr 9, ss. 20–48.

- Jaeger, P.T. (2012). *Disability and the Internet: Confronting a Digital Divide*. Boulder: Lynne Rienner Publishers.
- Jakubowski, W. (2006). *Edukacja w świecie kultury popularnej*. Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.
- Johnson, J.K. (2008). *The visualization of the twisted tongue: Portrayals of stuttering in film, television, and comic books*. "The Journal of Popular Culture" nr 2, ss. 245–261.
- Jenkins, H., Shresthova, S. (2012). *Up, Up, and Away! The Power and Potential of Fan Activism. Transformative Works and Cultures*, nr 10. doi.org/10.3983/twc.2012.0435 [19.04.2017].
- Jenson, J. (1992). *Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization*. W: L.A. Lewis (red.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media* (ss. 9–28). Nowy Jork: Routledge Publishing.
- Karahan, E., Roehrig, G. (2016). *Use of Web 2.0 Technologies to Enhance Learning Experiences in Alternative School Settings*. "International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology" nr 4, ss. 272–283.
- Kociemba, D. (2010). *"This isn't something I can fake": Reactions to Glee's representations of disability*. "Transformative Works and Cultures" nr 5. doi:10.3983/twc.2010.0225 [14.04.2017].
- Konecki, K. (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* (ss. 17–37). Szczecin: Volumina.pl.
- Kozera, D. (2016). *Co fan może, a czego nie – dialog twórców Nie z tego świata z fanami w odcinku poświęconym fan-fiction*. W: A. Krawczyk-Łaskarzewska, A. Naruszewicz-Duchlińska (red.), *Seriale w kontekście kulturowym. Widzowie – fani – twórcy* (ss. 133–146). Olsztyn: Instytut Polonistyki i Logopedii Uniwersytetu Warmińskiego-Mazurskiego.
- Krause, A. (2010). *Dziecko niepełnosprawne w rodzinie w perspektywie zmiany społecznej*. W: A. Żyta (red.), *Rodzina osób z niepełnosprawnością intelektualną wobec wyzwań współczesności* (ss. 15–24). Toruń: Wydawnictwo Edukacyjne „AKAPIT”.
- Krause, A. (2013). *Teoretyczne inspiracje pedagogiki specjalnej – pedagogika emancypacyjna*. „Studia Edukacyjne” nr 28, ss. 7–16.
- Manovich, L. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Maślanka, A. (2008). *Prawne i pozaprawne formy wsparcia osób z niepełnosprawnością intelektualną w kontekście zmiany paradygmatu w postrzeganiu tych osób*. „Człowiek-Niepełnosprawność-Społeczeństwo” nr 2, ss. 17–34.

- McCall, J., Mudan Finn, K. (2016). *Exit, pursued by a fan: Shakespeare, Fandom, and the Lure of the Alternate Universe*. "Critical Survey" nr 2, ss. 27–38.
- Melosik, Z. (2003). *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji*. W: Z. Kwieciński, B. Śliwerski (red.), *Pedagogika. Podręcznik akademicki*, cz. II (ss. 68–91). Warszawa: PWN.
- Mukherjee, R. (2011). *Bling fling: Commodity consumption and the politics of the "post-racial"*. W: M.G. Lacy, K.A. Ono (red.), *Critical Rhetorics of Race* (ss. 178–196). Nowy Jork: New York University Press.
- Ostrowska, A. (2015). *Stosunek społeczeństwa do osób z niepełnosprawnością na podstawie badań z lat 1993–2013. Jak postępuje proces integracji?* „Zdrowie Publiczne i Zarządzanie” nr 3, ss. 232–242.
- Ploch, L. (2014). *Konteksty aktywności artystycznej osób z niepełnosprawnością*. Warszawa: Di-ffin.
- Prior, S., Reynolds, F. (2003). *A lifestyle coat-hanger: a phenomenological study of the meanings of artwork for women coping with chronic illness and disability*. "Disability and Rehabilitation" nr 14, ss. 785–794.
- Rogan, P., Walker, P. (2014). *Make the Day Matter! Promoting Typical Lifestyles for Adults with Significant Disabilities*. Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Co.
- Rosenblatt, B., Tushnet, R. (2015). *Transformative Works – Young Women's Voices on Fandom and Fair Use*. W: J. Bailey, V. Steeves (red.) *eGirls, eCitizens* (ss. 385–409). Ottawa: University of Ottawa Press.
- Safran, S.P. (1998). *The First Century of Disability Portrayal in Film An Analysis of the Literature*. "The Journal of Special Education" nr 4, ss. 467–479.
- Sandvoss, C. (2005). *Fans: The Mirror of Consumption*. Cambridge: Polity Press.
- sasha\_feather. (2010). *From the edges to the center: Disability, Battlestar Galactica, and fan fiction*. "Transformative Works and Cultures" nr 5. doi.org/10.3983/twc.2010.0227 [10.04.2017].
- Siuda, P. (2010). Od dewiacji do głównego nurtu. Ewolucja akademickiego spojrzenia na fanów. „Studia Medioznawcze” nr 3, ss. 87–99.
- Siuda, P. (2012). *Mechanizmy kultury prosumpcji, czyli fani i ich globalne zróżnicowanie*. "Studia Socjologiczne" nr 4, ss. 109–132.
- Stelter, Ż. (2005). *Twórczość jako metoda łagodzenia skutków niepełnosprawności*. „Kwartalnik Pedagogiczno-Terapeutyczny: Nasze Forum” nr 3–4, ss. 121–129.
- Stachura, K. (2007). Nowe media i technologie tożsamości. Lifestreaming jako praktyka społeczno-kulturowa. W: „Toruńskie Studia Bibliograficzne” nr 1. doi.org/10.12775/TSB.2014.009 [2.04.2017].

- Szpunar, M. (2010). *Nowe media a paradygmat kultury uczestnictwa*. W: M. Graszewicz i J. Jastrzębski (red.), *Teorie komunikacji i mediów* (ss. 251–262), Wrocław: Wydawnictwo ATUT.
- Tarkowski, A. (2004). Radosna rewolucja, wolna kultura. „Obieg” nr 2. Pozyskano [16.04.2017] z: <http://witryna.czasopism.pl/pl/gazeta/1023/1082/1115/>.
- Thomson, R.G. (1997). *Extraordinary bodies: Figuring physical disability in American culture and literature*. Columbia University Press.
- Więckowska, K. (2010). *Obraz niepełnosprawności w filmach rysunkowych dla dzieci*. „Szkoła Specjalna” nr 2, ss. 138–146.
- Wojtasik, Ł. (2009). *Rodzice wobec zagrożeń dzieci w Internecie*. „Dziecko Krzywdzone” nr 1, ss. 90–99.