

POPKULTURA JAKO FORMA INTERAKCJI NA PRZYKŁADZIE WROCLAWSKIEGO FANKLUBU GWIEZDNYCH WOJEN

Łukasz Kaszkowiak, e-mail: kaszkowiak.lukasz@gmail.com
Uniwersytet Wrocławski
Pl. Uniwersytecki, 50-137 Wrocław



STRESZCZENIE

Tekst, będący skróconą wersją pracy magisterskiej, dotyczy problematyki w jaki sposób popkultura może prowadzić do powstawania i podtrzymywania grup społecznych. Artykuł otwiera krótki opis podstawowych pojęć stosowanych w tekście - fan, *Gwiezdne Wojny* (*Star Wars*) oraz popkultura rozumiana jako interakcja. Następnie zostają wymienione stworzone przed badaniem hipotezy, które są konfrontowane z wypowiedziami respondentów. Tekst kończy stwierdzenie, że studia nad fanami pozwalają lepiej zrozumieć współczesnego człowieka, którego tożsamość formuje się częściowo pod wpływem otaczającej go zewsząd popkultury.

Słowa kluczowe: fan, fani, fandom, popkultura, kultura popularna, kultura masowa, interakcja

Pop culture as a form of interaction using the example of Wrocław Star Wars Fan Club

ABSTRACT

The text, which is a shortened version of a master thesis, concerns the issue of how pop culture can lead to the formation and maintenance of social groups. The article opens with a brief description of the main terms used in the text - fan, *Star Wars* (*Star Wars*) and pop culture understood as an interaction. They are then set out prior to testing hypotheses, which are confronted with the statements of the respondents. The text ends with the statement that the study of the fans gives a better understanding of modern man, whose identity is formed partly under the influence of pop culture that surrounds it on all sides.

Key words: fan, fans, fandom, pop culture, popular culture, mass culture, interaction

Problematyka popkultury jako całości i jej poszczególnych fragmentów zdaje się być szczególnie istotna w świecie tak mocno koncentrującym się na potrzebie zabawy. Jednocześnie, rozrywka nie musi mieć trywialnego, nieistotnego biograficznie znaczenia, wręcz przeciwnie, ma realny wpływ na życie grup i jednostek, przynajmniej niektórych. Przeprowadzone w 2013 r. badanie *Popkultura jako forma interakcji na przykładzie Wrocławskiego Fanklubu Gwiezdných Wojen*¹ dotyczyło zjawiska w jaki sposób popkultura, rozumiana tu jako złożony i tworzący pewną całość system znaczeń, może stać się podstawą dla powstawania oraz trwania grup społecznych. *Gwiezdne Wojny* i jego fandom stanowią tylko wycinek większej całości galaktyki popkultury, jednak mikroświat tego konkretnego fanklubu stanowił świetną okazję, żeby sprawdzić w warunkach niemalże labo-

1 Ł. Kaszkowiak, *Popkultura jako forma interakcji na przykładzie Wrocławskiego Fanklubu Gwiezdných Wojen*, [niepublikowana praca magisterska], Uniwersytet Wrocławski, 2013.

ratoryjnych podstawowe narzędzia teoretyczne refleksji nad kulturą popularną. Niniejszy artykuł jest skróconą wersją pracy magisterskiej obejmującą pięć z siedmiu założonych przed badaniem hipotez².

Pierwsza część tekstu zostanie poświęcona krótkiej analizie podstawowych pojęć stosowanych w tekście – fan, *Gwiezdne Wojny (Star Wars)* oraz popkultura rozumiana jako interakcja. W części drugiej przedstawię charakterystykę badanej grupy, hipotezy oraz analizę materiału badawczego.

POJĘCIA KLUCZOWE

Szeroko pojęty fandom fantastyczny pojawia się w 1926 r., kiedy Hugo Gernsback, wydawca czasopisma „Amazing Stories”, zajmującego się publikującą opowiadań fantastycznych, podjął decyzję o udostępnieniu danych osób piszących do redakcji magazynu³. W ten sposób miłośnicy mogli wzajemnie komunikować się ze sobą, co niedługo potem zaowocowało powstaniem klubów korespondencyjnych, kół zainteresowań i fanzinów (amatorskie czasopisma). W 1939 r. zorganizowano pierwszy konwent *Worldcon* podczas którego miłośnicy fantastyki brali udział w panelach dyskusyjnych, wykładach, konkursach, plebiscytach i spotkaniach autorskich. Impreza od 1945 r. jest organizowana rokrocznie. Na chwilę obecną w Polsce co roku organizuje się kilkadziesiąt konwentów fantastycznych, z czego najważniejsze to: organizowany w różnych miejscach Polcon, poznański Pyrkon i przeznaczony dla członków klubów Nordcon⁴. Jednocześnie wraz z rozwojem Internetu fandom nabrał nowego wymiaru w Sieci.

Aktywność współczesnego fana można podzielić na odświętną (konwenty – imprezy organizowane przez fanów dla fanów, gdzie wspólnie zajmują się przedmiotem fanostwa⁵) oraz codzienną (kluby i Internet). Obie te sfery przenikają się i razem tworzą wewnętrzną dynamikę fandomu.

Wśród fanów fantastyki istnieją wyspecjalizowane grupy, które zajmują się pewnymi wycinkami popkultury, na przykład serialem *Star Trek*, komiksami o superbohaterach czy, jak w przypadku omawianego w artykule klubu, *Gwiezdnymi Wojnami*. Warto jednak nadmienić, że zainteresowania członka grupy nie muszą się ograniczać wyłącznie do jej przedmiotu; fan może realizować się na wielu polach działalności fanowskiej, w tym również w innych klubach.

Gwiezdne Wojny są franczyzą⁶, to znaczy systemem koncesji zasadzającym się właśnie na marce, to zatem nie tylko saga, fikcyjna linia czasowa pozbawiona wyraźnego początku i końca, między której epizodami dopisuje się nowe rozdziały, lecz wszystko to co kiedykolwiek zostało opatrzone logiem *Star Wars* i certyfikatem Lucasfilm. Poza filmami, *Gwiezdne Wojny* obejmują inne media (książki, seriale, filmy telewizyjne, gry etc.) jak i, w miarę możliwości, produkty o bardziej praktycznym znaczeniu, jak koce lub szampony.

Franczyzodawca (posiadacz praw autorskich) wychodzi z propozycją do franczyzobiorcy lub przychyła się do jego propozycji podjęcia partnerstwa, akceptując przedstawiony koncept biznesowy. Franczyzobiorca posługuje się marką w granicach wyznaczonych przez umowę, czerpiąc zyski ze sprzedaży, przy czym liczy się nie tylko jej wysokość, ale i procent marży ustalony wspólnie z posiadaczem praw autorskich. W zamian za przywilej korzystania z marki, jest zobowiązany do uiszczenia opłaty licencyjnej i/lub innych, których wysokość oraz przedmiot są określone w umowie. W przypadku Disneya/Lucasfilmu i firm, którym udziela koncesję, franczyzodawca zachowuje

2 Hipoteza, że „fandom polski rekonstruuje fandom amerykański, pod względem organizacyjnym i symbolicznym” została pominięta w artykule ze względu na nie potwierdzenie jej w badaniu, zaś „Polski fandom nie tworzy jednolitej sieci interakcji wewnątrz siebie i poza swoimi granicami” dotyczyła innego problemu – relacji między badaną grupą, a zewnętrznym światem fanów.

3 B. Szurik, *Legiony Lucasa*, [w:] A. Jawłowski (red.), *Dawno temu w galaktyce popularnej*, Warszawa 2010, s. 27-37.

4 W. Sedeńko, *Fandom*, <http://encyklopediafantastyki.pl/index.php?title=Fandom>, 29.07.2015.

5 M. Dzierżek, *Podstawowe informacje o konwentach, czyli artykuł dla początkujących* <http://konwenty.polter.pl/Podstawowe-informacje-o-konwentach-c2666>, 29.07.2015.

6 J. Lemie. *Critical Analysis cross Media: Games, Franchises, and the New Cultural Order*, Valencia 2004.

pełną kontrolę nad treścią. Zapewnia tym sobie spójność treściami zawartych w produktach różnych franczyzobiorców oraz umożliwia wygodne scedowanie umowy na inną firmę bez widocznych dla konsumenta zmian jakościowych.

Pojęcia popkultury i kultury masowej są bardzo często traktowane jako synonimy; w ten sposób traktuje je między innymi *Słownik socjologii*, który dokonuje zwyczajowego zestawienia tych zjawisk z kulturą wysoką: „Jedno z ważnych rozróżnień dotyczy odrębności kultury popularnej i tego, co jest zazwyczaj nazywane kulturą wysoką. Ta ostatnia obejmuje muzykę poważną, poważne powieści, poezję, taniec, sztukę wysoką oraz inne dzieła, które są zwykle wysoko cenione tylko przez względnie małą liczbę wykształconych osób. Kultura popularna, niekiedy nazywana też kulturą masową, ma znacznie szerszy zasięg i jest dostępna dla każdego. Z kulturą popularną związany jest przemysł rozrywkowy; w Europie i Stanach Zjednoczonych jest ona zdominowana przez sport, telewizję, film oraz nagrania muzyki popularnej”⁷.

Gdyby zatrzymać się na takim poziomie rozważań, można by dość do wniosku, że popkultura to tylko treść w zmasowanym systemie produkcji, utożsamić je, poprzez używanie ich zamiennie, ewentualnie powiązać kulturę popularną ze zwyczajowo rozumianą sztuką użytkową. Należy jednak iść dalej, ponieważ zmiana treści dokonana za sprawą zmiany samej produkcji to przyczyna, a nie rezultat. Kultura popularna zaczęła żyć własnym życiem aż stopniowo awansowała do osobnego problemu społecznego. Co więcej, popkultura to tylko część rewolucji, o której wspomniano, być może wcale nie największa. Pozostała reszta to różnej maści zjawiska literackie, filmowe i tak dalej, których nie będę dalej rozwijał. Wystarczy tylko wspomnieć, że należy do nich wszystko to, co nie jest popkulturą a zarazem dostosowało się do nowego sposobu wytwarzania treści, sztandarowym przykładem czegoś takiego będą opery mydlane. Gdyby oddzielić te treści popkultury otrzymamy nowy obszar badawczy, zagospodarowany dotychczas incydentalnie przez literaturoznawców, filmoznawców i im podobnych, a bardzo rzadko przez socjologów.

Rozumiem popkulturę jako zbiór wzajemnie powiązanych znaczeń, figur i symboli. Jej głównymi odbiorcami są fani; oni wyemancypowali ją z całości kultury masowej. Popkulturowe jest to, co odnosi się do popkultury jako zbioru, treści do których będą odnosić się odbiorcy i przetwarzać je zgodnie ze swoją wyobraźnią. Jest również pewnym etosem wiążącym posługujących się nią fanów.

Kultura popularna bardzo przypomina idealną naukę w rozumieniu Roberta Mertona⁸. Do opisanja jej jako systemu wiedzy warto posłużyć się zasadami jakie ten klasyk wymyślił dla społeczności uczonych, z tym zastrzeżeniem, że zmianie ulegnie reguła odnosząca się do zorganizowanego sceptycyzmu. Dystans nie sprzyja zaangażowaniu emocjonalnemu, a to jest niezbędne do podtrzymywania zainteresowania przedmiotem fanostwa jak i uczestnictwa w grupie fanów.

Dalej, popkultura opiera się na komunizmie, przynajmniej jeżeli chodzi o to, co robią sami fani i bezinteresowności osób uczestniczących w wytwarzaniu treści. Dzięki temu może być bez przerwy przetwarzana i wykorzystywana do dowolnych potrzeb. Zaadaptowana przez popkulturę treść traci swoją tożsamość i staje się tym, czym ma być dla posługującymi się nią ludźmi. Nie traci przy tym cech uniwersalności, bo gdyby tak się stało, automatycznie przestał by być popkulturą, a stałaby się dziełem indywidualnym, niezrozumiałym dla osób funkcjonujących w etosie popkultury. Oficjalne treści, te które są wytwarzane przez wyspecjalizowane firmy zajmujące się rozrywką stanowią pewien zasób i punkt odniesienia, ale nie są kanonem wobec którego działalność fanów funkcjonuje. Dopiero fandom sprawia, że coś staje się popkulturą.

7 G. Marshall (red.), *Słownik socjologii i nauk społecznych*, Warszawa, 2006.

8 R. Merton, *Teoria socjologiczna i struktura społeczna*, Warszawa 2002, s. 581-591.

Na przykład postać hydraulika Mario, stworzonego na potrzeby gier firmy Nintendo, należy do jednych z najbardziej rozpoznawalnych na świecie⁹. Marka ta została zatwierdzona w urzędzie patentowym, jak i ustandaryzowana wewnątrz przedsiębiorstwa; ograniczona tylko do tych cech jest tworem kultury masowej. Jednakże, Mario funkcjonuje również jako element języka popkultury, to znaczy, że dla jego użytkowników jest punktem odniesienia, symbolem pomagającym opisywać rzeczywistość. Fani używają i przetwarzają tę postać, co razem buduje nie tylko zbiorowe doświadczenie fandomu, lecz również, w przypadku Amerykanów, całego pokolenia¹⁰.

PROCES BADAWCZY

Badanie zostało przeprowadzone za pomocą wywiadów swobodnych podczas czterech comiesięcznych spotkań od grudnia 2012 do marca 2013 r.

Przed badaniem zostało sformułowanych pięć hipotez:

- Hipoteza 1: Fandom *Star Wars* jest daleko rozwiniętą formą aktywizacji społecznej niż zwykłe zainteresowanie – hipoteza ta miała udowodnić, że fandom to przykład specyficznej formacji społecznej; jest podstawowa dla wszystkich pozostałych hipotez, gdyby była błędna, prawdopodobnie dotyczyłoby to większości lub być może wszystkich pozostałych.
- Hipoteza 2: Kultura popularna jako całość tworzy system znaczeń, *Star Wars* jest jednym z jego filtrów. Popkultura jest tutaj językiem symbolicznym, a *Star Wars* tą jego częścią, która ma być znacząca dla badanej grupy.
- Hipoteza 3: Wewnątrz grupy przebiegają procesy samoidentyfikacji i uniformizacji członków w odniesieniu do ich przedmiotu zainteresowania; członkowie fandomu legitymizują się jako grupa za pomocą kodu symbolicznego.
- Hipoteza 4: Fan pozostaje w sferze symbolicznej fandomu nawet poza spotkaniami w klubie – hipoteza przyjmuje, że fan pozostaje fanem również poza fanklubem, jednocześnie nie traci on wrażliwości i wiedzy na temat popkulturowego kodu symbolicznego. Jednostka nosi fanostwo razem ze sobą, jest to częścią jej indywidualnego smaku, który jest miarą dla wszystkiego, co ją otacza.
- Hipoteza 5: Im większe zaangażowanie w fandom, tym większa władza symboliczna tego aspektu popkultury nad życiem fana – zaangażowanie w fandom umacnia znaczenie popkulturowego kodu symbolicznego w jej indywidualnym smaku i codziennych wyborach.

Podczas badania przeprowadzono dziesięć wywiadów. Nie jest możliwe ustalenie jak duży wycinek badanej zbiorowości został przebadany, ponieważ nie jest znana dokładna liczba członków klubu, który jest organizacją nieformalną i nie prowadzi ewidencji członków. Również podczas kolejnych trzech spotkań, kiedy przeprowadzono badanie, liczba uczestników spotkań ulegała zmianie.

W badanej grupie płeć rozkłada się prawie po równo, przebadano sześciu mężczyzn i cztery kobiety. Z wyjątkiem dwóch osób (czterdziestopięcioletniej i trzydziestosiedmioletniej), respondenci byli poniżej dwudziestego ósmego roku życia, ale powyżej dziewiętnastego. Aż połowa badanych była poniżej dwudziestego piątego roku życia i dwie dwudziestosiedmioletnie. Średni staż uczestnictwa w fanklubie wynosił dla całej grupy trzy lata. Dwie osoby funkcjonują w nim ponad siedem lat, są to jednocześnie najstarsze osoby w grupie, zaś dwie inne poniżej roku.

Czterej respondenci pracowali zawodowo, pozostała szóstka wciąż studiowała w momencie przeprowadzania badania.

9 *Nintendo's Shining Star: The History of Mario*, http://www.gamecubicle.com/features-mario-nintendo_shining_star.htm, 29.07.2015.

10 M. Fuller, H. Jenkins, *Nintendo® and New World Travel Writing: A* http://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/Fuller-Jenkins_Nintendo.html, 29.07.2015.

Tabela 1

	M1	M2	M3	M4	M5	M6	K1	K2	K3	K4
Płeć	Mężczyzna	Mężczyzna	Mężczyzna	Mężczyzna	Mężczyzna	Mężczyzna	Kobieta	Kobieta	Kobieta	Kobieta
Wiek	27	20	23	20	37	27	45	25	21	21
Status edukacyjny	Nie uczy się	Studiuje	Studiuje	Studiuje	Nie uczy się	Nie uczy się	Nie uczy się	Studiuje	Studiuje	Studiuje
Wykształcenie	Wyższe	Średnie	Średnie	Średnie	Średnie	Wyższe	Wyższe	Średnie	Średnie	Średnie
Staż w fan-klubie	7 lat	3 lata	0.5 roku	5 lat	7 lat	3 lata	8 lat	4,5 roku	1 rok	0,5 roku

Źródło: oprac. własne

Respondenci byli wybierani do próby w sposób losowy spośród wszystkich chętnych do udziału w badaniu członków klubu.

WERYFIKACJA HIPOTEZ

- **Hipoteza 1:** Fandom *Star Wars* jest daleko rozwiniętą formą aktywizacji społecznej niż zwyczajne zainteresowanie.

Przez „zwyczajne zainteresowanie” rozumiem takie, które jest praktykowane w sposób dorywczy, nieprzemyślany i zazwyczaj – indywidualny. Zazwyczaj jest ograniczony czasowo, od bodźca który je wywoła, poprzez stopniowe wygasanie do całkowitego zaniknięcia. Nie posiada ono potencjału trajektoryjnego w biografii jednostki; jest wyabstrahowane spośród innych jej zajęć lub ma na nie wpływ w niewielkim stopniu. Nie ma znaczenia sam przedmiot zainteresowania, ale sposób jego praktykowania. Jedna z respondentek wyraźnie zaznacza czym różni się uczestnictwo w klubie od tego, co nazywam zwyczajnym zainteresowaniem:

[K3] No tak, przychodzę tutaj, bo mi to sprawia przyjemność, bo lubię tych ludzi, bo fajnie spędzam czas, bo mogę odreagować wszystko...po prostu przychodzę i zamykam się w tym świecie na to jedno popołudnie. Jestem tutaj i nie ma nic innego. A jakby to było takie ramowe, to nie wiem, przygotuję jakąś prelekcję, pogadankę i przychodzę i siedzę tak – „No, to nawijajcie...”. To w ogóle nie ma sensu. Bo ja równie dobrze mogę się doksztalić z dziedziny Star Wars, gdzieś tam sobie pójść, usiąść i sobie poczytam, nie wiem, no Ossusie, Bastionie, kupię jakieś książki, a tu jest atmosfera. I jest fajnie (...)To znaczy my możemy się komunikować na forum, nie? I też w sumie ta najbardziej „oficjalna” droga komunikacji między nami – na forum albo wiadomością prywatną. A poza tym jak ktoś z kimś bardziej trzyma, albo coś, wymieniamy się telefonami, dodajemy się do znajomych na Facebooku, jakieś Gadu-Gadu, maile, wtedy to jest bardziej... bardziej zażyła wersja.

„Daleko rozwinięta forma aktywizacji” to taka, która prowadzi jednostkę do wspólnoty, dzięki czemu zaczyna ona postrzegać swoje zainteresowanie przez pryzmat grupy. Istnieje wiele stopni i form zaangażowania, a każda może być tą ostatnią; nie jest to jednak słabość fandomu, a siła, ponieważ oferuje różne sposoby kultywowania przedmiotu fanostwa w zależności od osobistych preferencji.

Subfandom *Gwiezdnych Wojen* również funkcjonuje na wielu płaszczyznach. Fani podejmują różnorakie aktywności, a to daje kolejne sposoby rozwijania bliskości z innymi, podobnymi sobie ludźmi. Jednostka zaczyna poświęcać jakąś część swojej codzienności dla innych fanów i fandomu, co pociąga za sobą kolejne zobowiązania, nie zawsze w pełni dobrowolne. Zatem fanostwo wymusza jakieś formy odpowiedzialności, co nie ma miejsca przy luźnym zainteresowaniu.

Kolejne trzy wypowiedzi wyjaśniają dlaczego fanclub ma taką zdolność angażowania swoich członków w fandom:

[M2] *A teraz coraz więcej osób przychodzi, po trzydzieści osób zbiera się w miesiącu. Nie mówiąc już o pomniejszych spotkaniach. Przyjaźnie się tutaj narodziły...no są też związki... i, co można powiedzieć, tutaj człowiek może oderwać się od rzeczywistości i historia cała jest wokół tego, bo my też chcemy zaznajomić świat z Gwiezdnymi Wojnami, najbardziej Wrocław i organizując konwenty, które przez kilka lat, prawie kilkanaście się przetaczają przez nasze życie, to w ten sposób chcemy pokazać młodzieży, że nie ma tylko gier komputerowych, że nie ma tylko telewizji, mogą siedzieć ze znajomymi na dworze, mogą też robić... takie historie wokół siebie... tworzyć coś ciekawego, uczyć się w przyjemny sposób. Bo uczenie się w szkole nie przedstawia nam takich aspektów od tak ciekawej strony. Oglądamy Gwiezdne Wojny i dowiadujemy się, że ktoś musi być dobry, ale dlaczego? Po co? Że ma wtedy jakąś moc? A w szkole? W szkole dowiemy się o "on był dobry i uratował jakąś osobę", ale dlaczego? Kończy się historia. A tutaj mam to poukładane.*

[M4] (...) *bo tutaj poznałem swoją dziewczynę, ale też poznałem bardzo dużo fajnych ludzi z którymi lubię spędzać czas, z którymi jeździłem na wakacje i tak dalej, z którymi mam kupę wspomnień i naprawdę jest to dla mnie coś ważnego i po prostu bardzo się cieszę, że tu jestem, że tak to przebiegło.*

[M5] *Przede wszystkim chęć ludzi by się pobawić. Żeby rozwinąć tę fajną historię którą George Lucas przekazał, żeby w tej bajce niejako pozostać nieco dłużej, czyli jest to niejako oderwanie od naszego niejako szarego życia codziennego, ponieważ tutaj jesteśmy kim, powiedzmy, chcielibyśmy być, kim się czujemy. Jest przede wszystkim dosyć fajnie, można przy okazji zahaczyć o sektę, ale niech nas Moc chroni, jesteśmy dalecy od sekciarstwa. Po prostu grupa ludzi, zapaleńców których ta sama historia urzekła i którzy mogą zrobić coś fajnego w obrębie, jako że jest fajna bajka, którą można rozszerzyć.*

Fandom staje się, jeżeli nie równorzędną innym, to z pewnością ważną częścią biografii jednostki. Grupa jak ta, o której mówią respondenci, zaspokaja szereg psychologiczno-społecznych potrzeb jej członka. Działanie dla społeczności, a więc podejmowanie zobowiązań, jest szansą i drogą do jeszcze lepszego przeżywania wspólnoty. Do tego dochodzi realizowanie celów indywidualnych, „*tworzyć coś ciekawego, uczyć się w przyjemny sposób*”. Nie bez znaczenia jest wspólny dla respondentów wątek eskapistyczny, z pewnością potrzeba „*oderwania od naszego niejako szarego życia codziennego*” wspomaga wspólną integrację jak *Gwiezdne Wojny*, trudno jednak powiedzieć, czy potrzeba ucieczki generuje zainteresowanie *Star Wars*, czy też na odwrót.

Jedna z wypowiedzi sygnalizuje rozpatrywany później problem wzajemnej autoidentyfikacji przez członków oraz odróżniania się od otoczenia, a zarazem jest kolejnym przykładem, chociaż nie tak interesującym, znaczenia wzajemnej bliskości w życiu klubu:

[K4] *W moim najbliższym otoczeniu prawie nikt nie czyta fantastyki i to mnie przeraża. Cieszę się z tego, że znalazłam fanclub, tak nie miałam z nikim porozmawiać, więc zainteresowałam się internetem, bo w internecie można bardzo dużo osób znaleźć. A jak się tutaj okazało, że jest fanclub – „Łoo, w końcu z kimś można porozmawiać! ”. A nie uśmiechać się – „Tak, tak, ta sukienka mi się podoba”.*

- **Hipoteza 2:** Popkultura jako całość tworzy system znaczeń, *Star Wars* jest jednym z jego filtrów.

Jednym z założeń badania było traktowanie *Gwiezdných Wojen* jako zjawisko interakcyjne. *Star Wars* nie funkcjonują jednak w pełni samodzielnie i w świadomości fanów są częścią pewnego kodu symbolicznego.

Wypowiedź respondenta M2 nie tylko tego dowodzi, ale pokazuje, że fani, przynajmniej w jakiejś części, są tego świadomi. Chociaż nie pada ani razu sformułowanie „kod symboliczny”, badany intuicyjnie stara się wskazać na szerszy kontekst funkcjonowania treści *Star Wars*:

[M2] *Bardziej się tak kręcę wokół science-fiction, a Gwiezdne Wojny to tak dorywczo(...) to wtedy połączenie science fiction i Gwiezdných Wojen, bo to są pokrewne tematy i czasami można było coś przenieść z Gwiezdných Wojen na science fiction i vis-à-vis*

Dowód na bliskość kodu symbolicznego *Star Wars* i szeroko pojętej popkultury, podaje respondentka K3:

[K3] *Bo to są ludzie bardzo interesujący się współczesnym kinem, jakąś taką grami komputerowymi, tymi książkami wszystkimi spod znaku Star Wars i może mamy jakiś nasz, naszą naleciałość językową. Dużo używamy pojęć takich z gier komputerowych czy właśnie coś takiego. Dla mnie to jest normalne, więc nie zwracam na to specjalnie uwagi(...)*Bo w sumie mam taki kierunek, że nas jest czterdzieści bab na roku. Babiniec totalny. I w sumie mam tam jedną taką kumpelę, która nie interesuje się fantastyką jakoś specjalnie, ani tym całym fanklubem, ale jestem w stanie z nią porozmawiać tak w miarę normalnie i w tych kwestiach, które mnie nie interesują... to znaczy interesują (...) ja jestem z Jeleniej Góry. I tam nie ma jakiejś ekipy większej, ludzi interesujących się tym tak bardzo. No i ciężko było ze znajomymi, którzy mogą mnie w jakiś sposób zrozumieć. A przyszłam tu na pierwszą Imperiadę i okazało się „Lool! Wy jesteście fajni, rozumiecie mnie!”.

Chociaż koleżanka K3 nie interesuje się tak bardzo *Gwiezdnymi Wojnami*, dzięki chociaż częściowej znajomości kodu staje się bliższa respondentce, zna go na tyle, że może o nim rozmawiać. Z pewnością mówiąc „w tych kwestiach, które mnie (...) interesują” musi mówić o kodzie symbolicznym fantastyki, bo nie uskarża się na brak zrozumienia w innych kwestiach.

W dalszej części wypowiedzi respondentka wyraża swój zachwyt, że poznała osoby znające kod symboliczny na równorzędnym dla niej poziomie – „Lool! Wy jesteście fajni, rozumiecie mnie!”. Wyraźnie został nacisk na słowo „rozumiecie”. I to nie tylko ze względu na *Gwiezdne Wojny*, ale i popkulturę jako taką¹¹.

Znajomość kodu symbolicznego popkultury jest równocześnie dla respondentki źródłem alienacji wśród najbliższego otoczenia:

[K4] *Szerzej to na tych konwentach wszyscy się cieszą, że jestem tym człowiekiem bardzo otwartym, Gwiezdne Wojny, Iron Man i Marvelowe komiksy. Moje najbliższe otoczenie za bardzo nie, na geografii to grupa dwóch chłopaków mniej więcej mnie jeszcze rozumie.*

Interesującym wyjątkiem jest respondent M6, który jasno stwierdza przynależność Wrocławskiego Fanklubu *Gwiezdných Wojen* do „polskiej fantastyki”, fandomu fantastycznego. Jest to jedyna wypowiedź spośród zebranych tak kategoryczna w tym względzie:

[M6] *To jest bardzo nurtująca kwestia, bo większość fanów Gwiezdných Wojen interesuje się też fantastyką jako taką i wtedy fanów widuje się w różnych miejscach (...) Z mojego punktu widzenia [ten klub] jest częścią polskiej fantastyki.*

Hipoteza druga została w pełni potwierdzona, respondenci sami chętnie wskazywali na swoją erudycję w dziedzinie kultury popularnej i traktowali jako oczywistość przynależność *Gwiezdných Wojen* do szerszego kontekstu. Są fanami fantastyki którzy na czas przebywania w ramach Wrocławskiego Fanklubu *Gwiezdných Wojen* szczególnie eksponują swoje zainteresowanie *Star Wars*.

- **Hipoteza 3:** Wewnątrz grupy przebiegają procesy samoidentyfikacji i uniformizacji członków w odniesieniu do ich przedmiotu zainteresowania.

Fani *Gwiezdných Wojen* mają bardzo silne poczucie własnej odrębności. Czują się mocno stygmatyzowani przez nie-fanów, co wewnętrznie legitymizuje grupę; czują się „inni od społeczeństwa”, a jednocześnie wzajemnie podobni. We wszystkich przytoczonych wypowiedziach przewijają się wątki braku zrozumienia ze strony otoczenia, a nawet odrzucenie.

¹¹ Fantastyka nie jest terminem jednoznacznym w popkulturze, jednak pewna jej część wchodzi w skład tego drugiego pojęcia. Można więc założyć, że respondenci mówiąc „fantastyka” będą prawdopodobnie mieć na myśli, przykładowo, amerykańskich superbohaterów niż powieści Stanisława Lema, to znaczy rzecz, która nie funkcjonuje w obiegu popkultury i nie ma potencjału fanowskiego. Z tego powodu, na potrzeby tej pracy i w jej ramach, fantastyka będzie traktowana jako synonim popkultury.

Respondent M1 jako jedyny próbuje wyjaśnić przyczyny takiego traktowania fanów. Zwraca on uwagę na przepaść pokoleniową między ludźmi, którzy ukształtowali się przed 1989 rokiem i po nim. W jego opinii, najbardziej na fanów nadają się urodzeni w „nowym świecie” po upadku żelaznej kurtyny, ze wszystkimi tego konsekwencjami społecznymi i technologicznymi:

[M1] *To co mówiłem, fani gwiazdnych wojen są postrzegani jako dziwacy którzy się przebierają i pewnie myślą, że są tymi postaciami. Przytoczę tu słowa mojego innego poprzedniego szefa – „Przebieranie się za wojownika Jedi jest dowodem choroby psychicznej” (...) I tak niestety większość społeczeństwa uważa, myślę, że wynika to z braku zrozumienia i przepaści pokoleniowej. Jest spora przepaść między pokoleniem naszych rodziców a nami, wynika to z tego, że my jesteśmy już dziećmi III RP, dziećmi globalizacji, internetu, tego dobrobytu Zachodu, za to starsze pokolenie tkwią jeszcze po tej drugiej stronie kurtyny i jest to przepaść nie do zasycania, taka jest specyfika dziejów.*

Pozostali respondenci na ogół ograniczali się do osobistych przykładów odrzucenia:

[M4] *Ja mam paru znajomych, którzy może nie siedzą w Gwiazdnych Wojnach, ale siedzą w tematyce fantastyki, science fiction i oni to rozumieją. Część osób nie ma o tym zielonego pojęcia i często patrzy się dziwnie. Część osób starszych może tego nie rozumieć i uważać to za coś głupiego. To już nie jest tak, że człowiek przejmuje się tym jakoś. To trzeba się przyzwyczaić, że jakiś wzrok, docinki zawsze będą i tyle.*

[K3] *Ludzie tak do mnie tak - „Ty?!”. I jak jeszcze im mówię, gdzieś tam mam plany, by zrobić kostium, gdzieś tam w przyszłości, to ja im pokazuję zdjęcia i wszyscy wybuchają śmiechem wokół. A pokazuję ten kostium ludziom z fanklubu - „Łaa! Takiego jeszcze nie ma”. To jest tak bardzo duża różnica.*

[K4] *Moje koleżanki podchodzą do tego tak - „A co to w ogóle są Gwiazdne Wojny? Czemu ty tak to lubisz?”. Pokazuję im te wszystkie książki, filmy - „Ja nie widzę nic interesującego”. One nie potrafią zrozumieć, nie potrafią nawet zaakceptować. Nie potrafią zaakceptować, że ja wolę obejrzeć film „Gwiazdne wojny” niż pójść z nimi na zakupy (...) Właśnie do tego się sprowadza [opinie innych osób o uczestnictwie w fandomie] – „O Boże, co ty robisz? Dlaczego jesteś taka dziwna? Jarasz się Gwiazdnymi Wojnami, przecież tu powinna być sesja”.*

Respondent M5, poza podaniem przykładów braku zrozumienia dla jego hobby, wspomina jeszcze o rodzinie, wspierającej zainteresowania tej osoby:

[M5] *Na początku jest oczywiście niedowierzenie, ostatnio miałem dosyć fajną sytuację, ponieważ zmieniłem pracę, no i pochwaliłem się, że robię miecze, bawię się w to, to na początku oczywiście uśmiechy - „duże dziecko się spotkało”. To, że robię miecze świetlne to nikt nie wierzył dopóki ich nie przyniosłem, wtedy się wszystkim duże oczy zrobiły i okrągle. I wtedy zupełnie inaczej zaczynają postrzegać, zwłaszcza, kiedy zaczynam opowiadać co my naprawdę robimy, zupełnie się zmienia otoczenie. Różne uśmiechy, niedowierzenie, komentarze, czasem złośliwe (...) Rodzina? No to moja najbliższa, oprócz żony, która powiedzmy toleruje tą moją pasję, to synowa obaj są dzisiaj ze mną. Dalsza rodzina, rodzice, rodzeństwo, jest od dawna zaznajomiona, że jest to moją pasją, w tej chwili na gwiazdkę dostałem słownik obrazkowy Mrocznego Widma, jakieś tam inne gadżety, albo dostaje pocztą mailową zdjęcia z różnymi fajnymi rzeczami.*

Zasadniczy mechanizm samoidentyfikacji we Wrocławskim Fanklubie Gwiazdnych Wojen polega na poczuciu odmienności respondentów od reszty społeczeństwa i azylu, jaki znaleźli w klubie. Hipoteza zakładała również, że badani będą równie silnie dbać o wzajemną unifikację, tak, by ich indywidualne smaki były podobne, co sprzyja pogłębianiu bliskości. Ta kwestia nie pojawiła się wprost w żadnej wypowiedzi, jednak można ostrożnie założyć, opierając się na wszystkich powyższych wypowiedziach, że taka uniformizacja występuje, nawet jeżeli nie jest dostrzegana od razu przez samych zainteresowanych. Hipoteza zatem zostałaby potwierdzona, ale jej drugi człon ma mniejsze znaczenie niż początkowo założyłem.

- **Hipoteza 4:** Fan pozostaje w sferze symbolicznej fandomu nawet poza spotkaniami w klubie.

Wspólnota fanów umacnia w jednostce popkulturowy kod symboliczny. Ponieważ staje się on integralną częścią jej procesów poznawczych, języka, opisu świata, powinien mieć również wpływ na zachowania praktykowane poza klubem. Pełne i wyczerpujące poznanie tego zjawiska wymagałoby osobnej pracy, dlatego w ramach tego badania analizowałem niniejszy problem pytając respondentów o ich relacje z otoczeniem pozafandomowym (czemu został poświęcony ustęp dotyczący procesów autoidentyfikacji) oraz o nieklubową działalność związaną z *Gwiezdnymi Wojnami*.

Respondenci [M1] i [M5] prezentują dwa odmienne podejścia do bycia fanem poza klubem:

[M1] *Ja bardzo często korzystam z materiałów angielskich, czy z angielskiej encyklopedii internetowej czyli „Wikipedia”, czy też publikacji po angielsku, jakiś książek, albumów które są atrakcyjne a nie ma ich w tłumaczeniu w Polsce. Czasem filmy czy jakieś produkty gwiazdnowojenne. Jak jest okazja to zamawiam takie rzeczy i trzymam u siebie na półce i z tego korzystam na równi z materiałami dostępnymi w Polsce(...). Pamiętam jak tworzyliśmy tą „Vongopedię” to się odezwali fani amerykańscy, którzy sami chcieli stworzyć własną wersję i przez dłuższy czas korespondowaliśmy razem, działaliśmy. Także to na takiej zasadzie to było, także przez jakiś czas było takie stowarzyszenie stron z całego świata, które miały się wymieniać informacjami, no krótka była żywotność, ładnych parę miesięcy, tak z różnych przyczyn, niemniej były również kontakty z administratorami stron z całego świata, od Stanów Zjednoczonych po Nową Zelandię.* [M5] *jeżeli szukam informacji w danej tematyce która mnie interesuje, na przykład zajmuję się konstruowaniem mieczy świetlnych i chciałbym poznać dogłębnie ten temat, to oczywiście, szukam we wszystkich możliwych miejscach, łącznie z politechnikami amerykańskimi, gdzie grupa zapaleńców-fanów zajmuje się takim samym tematem, szukam wszędzie, prawdę powiedziawszy. I pewne rzeczy, wiadomo, internet daje szerokie możliwości.*

Respondent M1 reprezentuje typ bycia fanem, który został przewidziany podczas procesu projektowania badania – interesuje się różnego rodzaju publikacjami na temat *Gwiezdných Wojen* w języku angielskim lub rodzimym, a poza produkcjami o charakterze fabularnym wspiera się również pozycjami paraencyklopedycznymi. Respondent M1, poza tym, że dąży do bycia erudytą świata *Star Wars*, współtworzy również publikację fanowską; nie jest tylko biernym odbiorcą, ale również, chociaż w sposób parodystyczny, aktywnym twórcą fanowskiej treści związanej z *Gwiezdnymi Wojnami*.

Drugi z respondentów przyjął alternatywną ścieżkę fanowskiego rozwoju - zajmuje się konstruowaniem jak najlepszych replik mieczy świetlnych. Czyni to z naukowym zacięciem, poszukując informacji o charakterze inżynierskim, co zapewne ma związek z innymi jego zainteresowaniami (M5 skończył technikum).

Obaj respondenci wypracowali własną drogę do kultywowania kodu symbolicznego *Star Wars*. Odmienność ich wyborów wskazuje, że o ile grupa narzuca u wspólnioną estetykę, to w swoich jednostkowych wyborach dostosowują kod do własnych potrzeb (np. zainteresowań technicznych).

Nawet osoba deklaratywnie słabo związana z kodem symbolicznym *Gwiezdných Wojen*, jak respondent M4, posiada własny sposób przeżywania fanostwa poza klubem. W jej wypadku będzie to koncentracja na rozwoju relacji z innymi członkami fanklubu oraz współorganizowanie konwentów, zatem w jego wypadku sfera symboliczna będzie się realizować w potrzebach społecznych, a jeżeli chodzi o „zarażanie bakcylem”, nawet społecznikowskich:

[M4] *To znaczy inaczej – ja mogę mówić tylko za siebie i po prostu ja od paru lat... od jakiegoś czasu nie interesuję się rozrostem świata *Gwiezdných Wojen*, nowymi książkami, jedynie komiksy kupuję pojedyncze i poza tym to mnie średnio, szczerze mówiąc, interesuje. Ja jestem bardziej dla osób, które tutaj są, oraz z drugiej strony, jestem wspomóc organizowanie konwentów, akcji, zarażać bakcylem młodsze pokolenie, po prostu wiem po sobie, że nie jest to nic złego, wręcz przeciwnie, że można wynieść z tego bardzo dużo, bardzo dużo przyjemności, też praktycznych umiejętności...po prostu jakoś uatrakcyjnić sobie wolny czas. I właśnie dlatego tutaj jestem.*

Respondenci dostarczyli potwierdzenia dla hipotezy, jednak, co już zostało wspomniane, tylko w obrębie dwóch założonych w wywiadach sfer. Pytania z innych zakresów nie dostarczyły informacji na ten temat, być może przyszłe badania powinny skoncentrować się bardziej na problematyce kodu symbolicznego w życiu fana poza fanklubem.

Hipoteza 5: Im większe zaangażowanie w fandom, tym większa władza symboliczna tego aspektu popkultury nad życiem fana.

Zakres materiału hipotezy piątej jest jeszcze bardziej skromny niż poprzedniej. Respondenci, poza M1, ograniczyli się do bardzo konkretnych stwierdzeń jaką rolę pełni fanklub w ich codziennym życiu:

[M1] *Drugi etat, tak mógłbym to określić. Ilość czasu jaką trzeba zaangażować, ilość czasu jaką trzeba poświęcić no powoduje, że naprawdę jakbym chciał podjąć drugą pracę zarobkową to bym nie miał na to czasu. Ale to nie jest tak, że nic z tego nie zyskuje, wręcz przeciwnie. Zyskują nie dość, że doświadczenia, pewnego rodzaju umiejętności społeczne, talenty, dzięki kilkuletniemu kierowaniu fanklubem nie mam problemu z organizowaniu różnego rodzaju imprez czy występów publicznych co też pomaga mi w pracy zarobkowej. Ale myślę, że każdy fan wynosi coś dla siebie tak wartościowego, że warto te kilka godzin poświęcić.*

[M2] *To jest bardzo mała rola, bo mam strasznie dużo zainteresowań zewnętrznych i łączę je, ale mimo wszystko to jest tak mała rola... na wielu płaszczyznach funkcjonuje. Może dziesięć procent, ale pewnie z wiekiem to będzie rosło.*

[M5] *Jestem w klubie od 2005 roku, będę obchodził trzydzieści siedem lat, to jest powiedzmy jedna czwarta mojego życia spędzonego tutaj. Samo zaangażowanie w fanklub, to co robiłem, to powiedzmy jedna trzecia rzeczy które zrobiłem w życiu.*

Materiał jest zbyt skromny, by zweryfikować hipotezę. Pierwsza wypowiedź zdaje się sygnalizować, że jest ona prawdziwa, jednak ilość czasu jaką poświęcono na działalność klubową („jedna czwarta mojego życia spędzonego tutaj”) nie musi przekładać się na zaangażowanie, być może w grę wchodzi jeszcze inne czynniki ważniejsze od długości stażu w fandomie. Hipoteza ta więc pozostaje bez wyraźnego potwierdzenia.

ZAKOŃCZENIE

Przeprowadzone wywiady potwierdziły, że badanie *Popkultura jako forma interakcji na przykładzie Wrocławskiego Fanklubu Gwiazdnych Wojen* opierało się na, w większości, słusznych założeniach. Znajomość języka popkultury wśród jej fanów czyni ich tymi, kim są, a posługiwanie się nim pozwala im na określenia własnej tożsamości poprzez grupę. Jednocześnie, zasygnalizowano szereg kwestii, które wymagają doprecyzowania, być może w osobnych badaniach; przede wszystkim chodzi o relację pomiędzy stażem fana, a znaczeniem popkultury w jego codziennych wyborach. Zatem, należałoby skłonić respondentów do oddzielnego postrzegania szeroko pojętych zachowań związanych z popkulturą, fanostwa i samego klubu, a także ich relacje z pozostałymi aspektami życia.

Osobne zjawisko, któremu należałoby się przyjrzeć, to analiza samego funkcjonowania klubu podczas comiesięcznych spotkań, jak i konwentów. Prawdopodobnie rekonstrukcja znaczenia popkultury w życiu respondentów byłaby bardziej trafna, gdyby przyjrzeć się językowi jakiego używają, poruszonym tematom i sposobom w jaki to robią; z pewnością byłoby to znacznie łatwiejsze dla samych uczestników badania niż poruszanie się w ramach narzuconych przez dyspozycje do wywiadu. Z drugiej strony, wywiad pozostawałby metodą niezbędną do triangulacji, ponieważ czas spędzony w klubie odbywa się poza normalnym funkcjonowaniem respondentów, a zatem sama obserwacja mogłaby pomijać wiele kwestii.

Samo istnienie popkulturowego kodu symbolicznego skłania do refleksji, w jaki sposób działa on poza mikroświatem Wrocławskiego Fanklubu Gwiazdnych Wojen, podzielonego w międzynarodowej sieci klubów, konwentów i społeczności internetowych. Z wypowiedzi samych respondentów

mógłby płynąć wniosek, że szersze struktury fanostwa nie są potrzebne, z drugiej strony, uczestnicy badania wskazywali na kopiowanie wzorców; a zatem nie byłby dla nich istotny wpływ organizacyjny lub dyskursywny, lecz bliżej nieokreślona obserwacja. Kontakt, oczywiście, ma miejsce, ale nie dotyczy innych fanów. Być może zasadny byłby podział na fanów przynoszących wzorce dzięki aktywności lub chociaż biernego uczestnictwa w światowym dyskursie fanów, oraz na tych, którzy zadowolają się wyłącznie relacjami z lokalnymi miłośnikami.

Nie bez znaczenia pozostaje poruszana przez samych fanów tematyka wykluczenia oraz stigmatyzacji. Pojawiała się on prawie we wszystkich wypowiedziach respondentów, zwłaszcza [M1], którego szef porównał zainteresowanie Gwiezdnymi Wojnami do choroby umysłowej; ten fragment koresponduje z wypowiedzią respondentki [K3] podkreślającą, że prawdziwe zrozumienie dla swojej pasji otrzymała dopiero w klubie. Nadużyciem byłoby nazywanie Wrocławskiego Fanklubu *Gwiezdných Wojen* schronieniem dla odrzuconych, ponieważ na ogół wspominali tylko o niedogodności jaką jest brak w otoczeniu osób o podobnych zainteresowaniach, niemniej grupa fanów zawsze stanowi formę alternatywy dla innych społeczności, w których funkcjonują. W przyszłości warto byłoby sprawdzić, czy bycie fanem może wiązać się z sympatią dla politycznej lewicy, jak ma to miejsce w przypadku tradycyjnie postrzeganych grup wykluczonych.

We współczesnym świecie obserwujemy ogromny rozwój różnego rodzaju fanostwa oraz coraz większą popularyzację fantastyki na wszystkich polach medialnych; przy założeniu że zapoznanie się z językiem popkultury może kształtować tożsamość, a co za tym idzie, indywidualne wybory, oznaczałoby, że względu na powszechność kultury masowej, na permanentną opresję związanego z nią kodu symbolicznego.; współczesnemu człowiekowi niezwykle trudno uciec od popkultury. Badania nad fanowstwem, skupionym na kulturze popularnej, pozwala na lepsze poznanie jednego z najważniejszych elementów kształtujących rzeczywistość społeczną.

BIBLIOGRAFIA

- [1] Kaszkowiak Ł., *Popkultura jako forma interakcji na przykładzie Wrocławskiego Fanklubu Gwiezdných Wojen*, [niepublikowana praca magisterska], Uniwersytet Wrocławski 2013.
- [2] Lemie J., *Critical Analysis cross Media: Games, Franchises, and the New Cultural Order*, Walencja 2004.
- [3] Merton R., *Teoria socjologiczna i struktura społeczna*, Warszawa 2002.
- [4] Marshall G. (red.), *Słownik socjologii i nauk społecznych*, Warszawa, 2006.
- [5] Szurik B., *Legiony Lucasa*, [w:] Jawłowski A. (red.), *Dawno temu w galaktyce popularnej*, Warszawa 2010.

NETOGRAFIA

- [6] Dzierżek M., *Podstawowe informacje o konwentach, czyli artykuł dla początkujących*, <http://konwenty.polter.pl/Podstawowe-informacje-o-konwentach-c2666>, 29.07.2015.
- [7] Fuller, H. Jenkins, *Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue*, http://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/Fuller-Jenkins_Nintendo.html, 29.07.2015.
- [8] Sedeńko W. 2013, *Fandom*, <http://encyklopediafantastyki.pl/index.php?title=Fandom>, 29.07.2015.
- [9] Nintendo's Shining Star: The History of Mario, 29.07.2015.