

Igor Mogielnicki

Uniwersytet w Białymstoku

i.mogielnicki@uwb.edu.pl

ORCID: 0009-0008-8298-3907

Wspólnota fanowska na przykładzie Bastionu Polskich Fanów Star Wars

Wprowadzenie

Funkcjonowanie człowieka w kulturze XXI wieku jest między innymi czynną partycypacją, a zatem aktywnym udziałem. Można wtedy mówić o kulturze uczestnictwa rozumianej jako umożliwiającej wyrażenie własnej ekspresji artystycznej i zaangażowania, zachęcającej do dzielenia się swoją twórczością (Maryl 2016: 14). Kultura uczestnictwa stoi zatem w wyraźnej opozycji do biernego odbioru różnego rodzaju tekstów kultury (dzieł literackich, muzycznych, filmów, seriali itp.), ograniczającego się do próby odczytania treści niesionych przez owe teksty (Maryl 2016: 13). Kultura uczestnictwa to kultura potrafiąca łączyć ponad podziałami i granicami, tworząca wspólnoty i światy wyobrażone, takie jak na przykład wspólnota fanów powstająca wokół konkretnego tekstu kultury.

Niniejszy artykuł przedstawia problematykę dotyczącą rodzimych fandomów *Gwiezdnych wojen* na przykładzie Bastionu Polskich Fanów Star Wars. Pragnę przyrzeć się tej wspólnocie w celu ustalenia, w jaki

sposób realizuje ona model kultury uczestnictwa, a zatem w jaki sposób odbiór danego dzieła, w tym przypadku serii filmów, przeplata się z twórczymi praktykami osób będących jego miłośnikami.

Pierwsza część artykułu poświęcona jest przybliżeniu najważniejszych pojęć używanych w artykule, takich jak: fan, fandom, *fan labor*. Druga część związana jest z charakterystyką badanej grupy fanów oraz analizą zebranego materiału badawczego.

Najważniejsze zagadnienia i kluczowe pojęcia

Zjawisko powstawania społeczności fanów, a zatem miłośników wybranego wytworu kultury, sięga XIX wieku. Na przestrzeni lat fandomy przechodziły zmiany, związane przede wszystkim z pojawianiem się nowych mediów, takich jak Internet. Najważniejsze cechy społeczności fanowskich pozostały jednak w niezmienionej formie, należą do nich: nawiązanie relacji z tekstem kultury, zainteresowanie nim i uznanie za część swojej świadomości (Lisowska-Magdziarz 2017: 15).

Tekstem kultury, który staje się ważnym aspektem życia fana może być książka, serial, film itp. (Szczęsna 2002: 307). Przykładem są *Gwiezdne wojny* – seria filmów *science fiction* stworzona przez George’a Lucasa. Od czasu swojego debiutu w 1977 roku, gwiezdne uniwersum zawładnęło wyobraźnią ludzi na całym świecie. Powstały liczne społeczności fanów w wielu krajach. Miłośnicy *Gwiezdných wojen* poszerzają swoją wiedzę o serii, kolekcjonują przedmioty (gadżety, figurki i wiele innych produktów), a także starają się wnieść swój własny wkład w uniwersum poprzez twórczość fanowską (nazywaną *fan labor*), tworząc na przykład opowiadania umiejscowione w świecie wykreowanym przez Lucasa (Wattpad).

Zarówno fandomy, jak i *Gwiezdne wojny* były w przeszłości obiektem zainteresowania badaczy. Tematyką fandomów zajmują się osoby związane z dyscypliną naukową *fan studies*. Pionierem badań w tej dziedzinie był Walijczyk Raymond Williams. Punktem wyjścia jego teorii było skupienie się na indywidualnych przeżyciach każdego człowieka, związanych z odbiorem treści kultury (Urbańczyk 2018: 263). Zainteresowanie badaczy tematyką fandomów rozwinął następnie Ośrodek Współczesnych Badań nad Kulturą, czyli tzw. szkoła z Birmingham (*cultural and media studies*). Istotnym czynnikiem wpływającym na badania fandomów był także postulat francuskiego socjologa Pierre'a Bourdieu. Zaproponował on bowiem odejście od sztywnego podziału na kulturę wysoką i masową, który stanowił barierę pomiędzy poszczególnymi warstwami społecznymi (Bourdieu 2005: 75). Pozwoliło to na większe zainteresowanie badaczy zjawiskami życia codziennego. Egzemplifikację stanowi chociażby próba scharakteryzowania fanów różnych zespołów muzycznych (na przykład The Beatles) – ich zachowań, rytuałów podczas uczestnictwa w koncercie (Włodarczyk 2016: 80). Z kolei Henry Jenkins zajmował się fandomami w kontekście zjawiska konwergencji. Według amerykańskiego medioznawcy jest to proces polegający na współistnieniu i współpracy różnego typu mediów, które uzupełniają się wzajemnie w przekazywaniu określonej treści (Jenkins 2007; Szynol 2012–2013: 5). Odnosząc pojęcie konwergencji do fandomów, można mówić o uzupełnianiu warstwy fabularnej tekstu głównego w innych źródłach. Przykładem jest chociażby uniwersum *Matrixa*. Rozpoczęło się ono filmem rodzeństwa Wachowskich z 1999 roku, a jego rozwinięcie miało miejsce nie tylko w kolejnych trzech częściach, ale także w komiksach, grach i serialu animowanym. Pełne zrozumienie dziejących się na ekranie wydarzeń wymaga zatem zapoznania z się pozostałymi pozycjami. Ilustrację zagadnienia może stanowić następujący przykład: głównymi

antagonistami serii są inteligentne maszyny, jednak sposób, w jaki zbuntowały się przeciwko ludziom, nie jest ukazany w filmach. By go zrozumieć należy obejrzeć serial *Animatrix* z 2003 roku. Skupienie się na zjawisku konwergencji może zatem prowadzić do odpowiedzi na interesujące pytania, jak choćby, czy fan jest gotów wydać sporą sumę pieniędzy na różne okołofilmowe pozycje, żeby w pełni poznać lubianą przez siebie franczyzę.

Fenomen uniwersum *Gwiezdnych wojen* był analizowany w różnych aspektach. Pierwszy film z serii, oryginalnie zatytułowany po prostu *Gwiezdne wojny*, który później otrzymał podtytuł *Nowa nadzieja*, opowiada historię nastolatka, Luke'a Skywalkera. Mieszkający na pustynnej planecie na obrzeżach galaktyki bohater przypadkowo zostaje wplątany w wojnę między panującym w kosmosie złowrogim Imperium a Rebelią. Podczas wyprawy mającej na celu zniszczenie Gwiazdy Śmierci, najpotężniejszej broni, jaką dysponuje Imperium, Luke poznaje tajniki działania tajemniczej Mocy i odbywa trening, dzięki któremu staje się rycerzem Jedi – strażnikiem pokoju w galaktyce.

W kolejnej części *Imperium kontratakuje* (1980) przedstawiona jest walka Luke'a z siłami Imperium. Po zniszczeniu Gwiazdy Śmierci, jeden z przywódców imperialnych, Darth Vader poszukuje Luke'a w celu przeciągnięcia go na Ciemną Stronę Mocy; porywa i torturuje przyjaciół bohatera. Natomiast w kulminacyjnej części filmu, podczas pojedynku na miecze świetlne, zdradza Luke'owi, iż jest jego ojcem. W ostatniej części trylogii *Powrocie Jedi* (1983) Luke wraz z przyjaciółmi pokonują siły Imperium, a Darth Vader tuż przed śmiercią nawraca się i ratuje syna przed głównym antagonistą serii – Imperatorem.

Kolejne trzy filmy (prequale) zrealizowane przez Lucasa ukazują historię młodości Dartha Vadera i jego przejścia na Ciemną Stronę Mocy. W 2012 roku reżyser podjął decyzję o sprzedaży swojej

firmy, a co za tym idzie, również praw do marki *Gwiezdnych wojen*. Ofertę Lucasowi złożył ówczesny prezes korporacji Disney, Bob Iger. Wówczas ogłoszono rozpoczęcie prac na kolejnymi częściami serii (epizodami VII–IX) oraz niezależnymi filmami, mającymi stanowić uzupełnienie marki (Taylor 2015: 476).

Filmy stanowią trzon *Gwiezdnych wojen*, na całość uniwersum składają się jednak również seriale (aktorskie i animowane), książki, komiksy oraz gry.

Na popularność *Gwiezdnych wojen* wpływ miał mityczny rys opowiadanej historii, co zauważa między innymi amerykański badacz kultury Lee Drummond (1996: 191). Fabuła pierwszej produkcji z uniwersum jest bowiem bardzo prosta i oparta na archetypie kilkuetapowej podróży bohatera, szczegółowo opisanym przez amerykańskiego mitoznawcę, Josepha Campbellę (1997). Uniwersalne motywy i schematy, takie jak walka dobra ze złem czy przemiana wewnętrzna bohatera, zostały urozmaicone niesamowitą oprawą; mam tu na myśli planety, statki kosmiczne i rasy kosmitów, tworzące ogromne i zróżnicowane uniwersum. Również koncepcja Mocy, istotnego elementu religii Jedi, stała się obiektem zainteresowania kulturoznawców i przedstawicieli innych dyscyplin nauki (Burszta, Kaniewski 2010: 103). W omawianej koncepcji Lucas wyraźnie nawiązuje do chińskiego taoizmu, który zakłada, iż istnieje pewna zasada przenikająca cały wszechświat, odpowiadająca za jego powstanie i jednocześnie z nim bliźniacza (Dzikowski 2005: 41). Rycerze Jedi uczą zatem, iż należy poczuć przepływającą przez nas Moc i poddać się porządkowi rzeczy.

Zafascynowanie pojęciem Mocy doprowadziło do powstania nowego ruchu religijnego nazywanego Jediizmem lub Religią Jedi. Jego członkowie często przyznają, że zmienili wiarę, ponieważ instytucjonalna religia ich rozczarowała, natomiast mityczny aspekt sagi Lucasa skłonił do duchowych poszukiwań i zmiany dotychczasowego

światopoglądu (Dzikowski 2005: 42). Przynależność do Jediizmu jest deklarowana przez wiele osób w spisach powszechnych. Przykładowo, w 2011 roku w Wielkiej Brytanii ponad sto siedemdziesiąt siedem tysięcy osób zadeklarowało religię Jedi (Cheung 2019: 351).

Gwiezdne wojny zmieniły również sposób postrzegania produktów okołofilmowych i zaznaczyły swoją obecność za pomocą gadżetów, zabawek, ubrań i wielu innych wytworów tworzonych na licencji. Lucas był jedną z pierwszych osób, które dostrzegły potencjał w tworzeniu tego rodzaju produktów, w ślad za nim poszli inni twórcy (Napiórkowski 2019: 59). Dziś trudno sobie wyobrazić dużą franczyzę filmową czy telewizyjną nieposiadającą powiązanych z nią produktów. Krótco po premierze oryginalnego filmu, w 1978 roku, sprzedano ponad czterdzieści dwa miliony gadżetów; większość stanowiły figurki bohaterów (dwadzieścia sześć milionów egzemplarzy). Natomiast stan sprzedaży do 2015 roku wyniósł ponad dwadzieścia miliardów gadżetów (Taylor 2015: 250–251). Warto dodać, że wiele osób kupujących figurki robi to przede wszystkim w celach kolekcjonerskich, często nie otwierając nawet pudełek. Inni natomiast wręcz przeciwnie – rozpakowują figurki i wykorzystują je w kreatywny sposób do realizacji własnych filmów, wykreowanych za pomocą animacji poklatkowej (Keidl 2018: 33).

Gwiezdne wojny były odczytywane jako komentarz do sytuacji politycznej. W wywiadach Lucas wielokrotnie podkreślał, iż Imperium miało być odbiciem polityki Stanów Zjednoczonych pod wodzą Richarda Nixona. Natomiast Rebelianci i ich sojusznicy (zwłaszcza niewielkie istoty podobne do niedźwiedzi, zamieszkujące lesisty księżyc Endor, nazywane Ewokami) stanowili odpowiednik żołnierzy Wietkongu. Podobnie do rzeczywistych wydarzeń, gdzie znacznie słabiej uzbrojeni Wietnamczycy wyparli ze swojego kraju wojska amerykańskie, tak Ewoki doprowadziły do pokonania Imperium. Natomiast fabuła prequeli ukazująca zdobycie przez Sithów władzy

w Galaktyce była odczytywana jako odbicie wydarzeń z 1994 roku, czyli przejścia przez Republikanów Izby Reprezentantów i Senatu (po raz pierwszy od ponad czterech dekad) i wprowadzenia polityki cięć podatkowych i przemian ustawowych (Taylor 2015: 366).

Analiza obu zjawisk – a zatem fandomów oraz *Gwiezdnych wojen* – pozwala na zdobycie cennej wiedzy dotyczącej zaangażowania ludzi w czynności związane z odbiorem i przekształcaniem fikcyjnego świata. Wszelkie przejawy aktywności fanowskiej, zwłaszcza związanej z twórczością własną, dają możliwość zaobserwowania aktywności i talentu miłośników danego zjawiska (na przykład nieprzeciętnych umiejętności graficznych). Istotne jest także zaangażowanie związane z organizowaniem spotkań fanowskich w rzeczywistym świecie, świadczące o wciąż obecnej, w dobie nieustannej cyfryzacji życia, potrzebie nawiązywania kontaktu i relacji z drugim człowiekiem, mającym wspólne zainteresowania i pasje.

Wspomniane zaangażowanie w odbiór danego dzieła wiąże się z pojęciem fana. Słowo „fan” jest skrótem słowa fanatyk, które z kolei wywodzi się od łacińskiego terminu *fanaticus*, oznaczającego wielbiciela (Siuda 2007: 143). Fanem jest zatem osoba, która nawiązuje relację z tekstem kultury, aktywnie okazuje zainteresowanie nim, uznaje go za część swojej świadomości i w oparciu o niego tworzy relacje społeczne z innymi osobami zainteresowanymi tym właśnie tekstem (Lisowska-Magdziarz 2017: 15). Owe relacje społeczne przeradzają się we wspólnoty połączone jednakowym obiektem zainteresowania, czyli fandomy (Urbańczyk 2018: 265). Brytyjski kulturoznawca, John Fiske, uważa ponadto, iż fandom jest zasobem wiedzy o wybranym przedmiocie uwielbienia i formą wyzwolenia od sztywnych ram kultury wysokiej (elitarnej), propagowanej na przykład przez uniwersytety (Urbańczyk 2018: 267). Z kolei przywoływany wcześniej Jenkins stwierdził, że wspólnoty fanów skupiają się przede wszystkim na wytwarzaniu własnej twórczości

w oparciu o przedmiot zainteresowania. Zgadza się on przy tym z Fiske'em, że jest to forma wyzwolenia – w przypadku własnej twórczości – od ustalonych przez twórców danego tekstu kultury kanonów (Jenkins 2007; Urbańczyk 2018: 267–268).

Odczytując definicje zaproponowane przez obu badaczy, można zauważyć ich odzwierciedlenie w podziale fanów na dwie zasadnicze grupy: fanów afirmatywnych i fanów transformacyjnych/twórczych. Aktywność pierwszej z nich sprowadza się do dyskusji, krytyki oraz analizy danego dzieła. Fani afirmatywni mogą również kolekcjonować różne przedmioty mające związek z danym tekstem kultury (na przykład figurki bohaterów wybranego filmu). Z kolei fani transformacyjni/twórczy nie tylko dyskutują o danym tekście, lecz tworzą w oparciu o niego własne historie (Lisowska-Magdziarz 2017: 17).

Istotną rolę w rozwoju fandomów odegrały magazyny prasowe i seriale telewizyjne z gatunku *science fiction*, których złoty okres przypada na lata 30. XX wieku. Jednym z najpopularniejszych magazynów był *Amazing Stories*, w którym pojawiła się, między innymi, postać Bucka Rogersa – kosmicznego awanturnika i żołnierza. Jego popularność doprowadziła z kolei do powstania Flasha Gordona, kolejnego wielkiego bohatera, który stał się jedną z inspiracji do stworzenia *Gwiezdnych wojen* (Taylor 2015: 27–28).

W oparciu o treści publikowane w *Amazing Stories* i podobnych magazynach ich wielbiciele zaczęli tworzyć swoje własne opowiadania (tak zwane *fanfiction*), które następnie drukowano i upubliczniano w czasopismach fanowskich (*fanzinach*). Pierwszym z nich był *The Comet*. Oprócz fanficków znajdowały się w nim także *fan arty* (treści graficzne) oraz komentarze i dyskusje dotyczące danego uniwersum *science fiction*. W latach 30. XX wieku odbył się również pierwszy konwent fanów fantastyki naukowej (Lisowska-Magdziarz 2017: 36).

W latach 90. minionego stulecia niebagatelny wpływ na ewolucję fandomów miał rozwój Internetu. To medium początkowo było dostępne wyłącznie w kampusach i placówkach wojskowych. Gdy jednak Internet zaczął być osiągalny dla większości obywateli, szybko stał się podstawowym medium funkcjonowania fandomów (Coppa 2006: 42). Pierwszym fandomem, który skorzystał w całości z dobrodziejstwa nowego medium, byli wielbicieli serialu *science fiction* zatytułowanego *Z Archiwum X* (Lisowska-Magdziarz 2017: 38). Należy też dodać, że świat wirtualny jest uznawany za rozproszony i stale rozrastający się fenomen (Suszczyński 2006: 233). Tak też jest w przypadku fandomów: ich członkowie pochodzą z różnych krajów (choć oczywiście Internet niweluje problem odległości) i stale pojawiają się nowe osoby zainteresowane danym uniwersum.

W Internecie można odnaleźć wiele stron fanowskich poświęconych *Gwiezdnym wojnom* (na przykład Ossus.pl oraz StarWars.pl). Przedstawienie i opisanie ich wszystkich wymagałoby znacznie obszerniejszego opracowania, dlatego na potrzeby niniejszego tekstu zdecydowano się na selekcję. Skupiłem się na witrynie Bastionu Polskich Fanów Star Wars jako wzorcowej stronie fandomowej. Wybór ten był podyktowany bardzo dużą liczbą członków (ponad dwadzieścia tysięcy zarejestrowanych użytkowników), znaczącym wkładem w rozwój fandomu *Gwiezdných wojen* oraz zróżnicowaniem treści tworzonych przez użytkowników witryny.

Założenia metodologiczne badań własnych

W niniejszym artykule przedstawiam wyniki badania dotyczącego Bastionu Polskich Fanów Star Wars, które w największym stopniu realizują cel deskryptyczny (opisowy), a także poznawczy. Dążyłem do pozyskania jak największej wiedzy o opisywanym zjawisku,

poznania środowiska fanów, jego realiów, rodzajów fanowskiej aktywności, zidentyfikowania obszarów działalności. Interesowały mnie różnice i podobieństwa między fanami afirmatywnymi a fanami twórczymi, dystynktywne cechy fanów oraz ich stosunek do określonych elementów franczyzy stworzonej przez Lucasa. Cel moich badań oraz interesujące mnie zagadnienia łączą się z pojęciami wypracowanymi przez uczonych zajmujących się obszarem dyskursu naukowego o fandomach (*fan studies*). Jestem także aktywnym członkiem fandomu, posiadającym określoną wiedzę na temat znajomości rzeczywistości fanowskiej i produkcji *Gwiezdne wojny*.

Zakres badań oraz specyfika badanego przedmiotu (strona internetowa) umożliwiają wykorzystanie metody badawczej, jaką jest jakościowa analiza treści. Polega ona na badaniu zarejestrowanych przekazów w formie stron www książek, czasopism, listów itp. Należy zatem najpierw zapoznać się z interesującym badacza materiałem (podjęcie decyzji, co i w jakim okresie jest dla badacza najistotniejsze). Zgromadziłem materiał badawczy, a następnie przeanalizowałem zebrane dane (Babbie 2007: 346–347). Analiza dotyczy tekstów kultury, takich jak: artykuły, publikacje oraz wpisy (posty) użytkowników w sekcji komentarzy i forum dyskusyjnego. W celu ukazania jak najbardziej szczegółowego spektrum zjawiska dokonałem analizy aktywności fanów na przestrzeni kilkunastu lat (2006–2022), przyglądając się wypowiedziom użytkowników w ponad dwudziestu wątkach na forum.

Łącznie na portalu napisano ponad siedemset osiemdziesiąt tysięcy postów i założono więcej niż siedemnaście tysięcy tematów. Najchętniej dyskutowanym tematem był wątek dotyczący gry *Star Wars: The Old Republic*. Pojawiło się w nim ponad dwa tysiące postów. Należy także dodać, że liczba zarejestrowanych użytkowników Bastionu wynosi dwadzieścia dwa tysiące dwieście pięćdziesiąt dziewięć osób (zob. statystyki Bastionu).

Historia i charakterystyka Bastionu Polskich Fanów Star Wars

Bastion Polskich Fanów Star Wars oficjalnie rozpoczął swoją działalność 6 stycznia 2002 roku. Funkcjonował wtedy pod domeną Bastion.net. Strona powstała w wyniku połączenia kilku mniejszych witryn internetowych: Star Wars Dantooine, Pic of the Week, Obroa-Skai oraz Star Wars Games. Najważniejszymi osobami związanymi z powstaniem Bastionu są fani o nickach (pseudonimach): Strangler, Yako, Jeth i Lord Sidious (obecny administrator serwisu).

Twórcy witryny, przy jej tworzeniu, inspirowali się zagranicznymi portalami poświęconymi tematyce *Gwiezdnych wojen*. Najistotniejszym z nich jest powstały w 1997 roku i wciąż istniejący TheForce.net. Strangler i Lord Sidious byli odpowiedzialni za stworzenie całego kodu strony umożliwiającego jej funkcjonowanie, czyli skryptu opartego o najpopularniejszy język programowania – PHP. Natomiast sam pomysł na stworzenie Bastionu narodził się podczas spotkań klubowych.

Istotną częścią witryny Bastionu, będącą centrum aktywności fanów, jest forum dyskusyjne posiadające dwadzieścia siedem sekcji. Można na nim odnaleźć działy poświęcone ogólnym dyskusjom o świecie *Gwiezdnych wojen*, konkretnym trylogiom, serialom telewizyjnym (z podziałem na aktorskie i animowane), książkom, komiksom czy grom. Na forum znajdują się także sekcje: „Fandom” (przeznaczona do publikacji postów dotyczących spotkań, konwencji), „Twórczość Fanów” (tematy związane z *fan labor*), „Federacja Handlowa” (umożliwiająca sprzedaż lub zakup produktów, najczęściej są to rzadkie pozycje książkowe) oraz specjalna sekcja pozwalająca na zakładanie prześmiewczych tematów (przykładowo – *Bastion zszedł na psy?*, gdzie użytkownicy piszą, co na stronie im się nie podoba). Wypowiedź ilustrująca omawiane zagadnienie autorstwa fana o pseudonimie Vos (2021) brzmi następująco:

Jakiś czas temu szukałem swojego starego posta na forum i przez przypadek trafiłem na dyskusję polityczną pod jakimś newsem. Szczerze mówiąc nie pamiętam, kiedy ostatni raz czytałem taki – wybaczenie – ściek. I nie zrozumcie mnie źle, nie chcę zabrznieć jak dziaders w stylu „było nas jedenaścioro, mieszkaliśmy na Bastionie w jeziorze”, ale tutaj poziom rozmowy był tak zerowy, że grupy fejsbukowe typu POLONIA CHICAGO BIJEMY REKORD GUINNESSA reprezentują przy tym szczyt oglądy i kultury osobistej, wyzywanie od komuchów, homosiów, co to ma być? (Vos 2011)

Powyższa wypowiedź odnosi się przede wszystkim do tematów niezwiązanych z *Gwiazdnymi wojnami*. Na forum istnieje bowiem dział „Senat galaktyczny”, w którym prowadzone są dyskusje na tematy polityczne. Ich treść przenika następnie do innych wątków. Często użytkownicy nie panują nad swoimi emocjami i wielu z nich otrzymuje czasowy zakaz publikowania postów (czyli tzw. bana).

Forum Bastionu wyróżnia się na także na tle innych stron systemem organizacji postów. Na większości witryn wątki podzielone są na strony. Po napisaniu określonej liczby postów, kolejne są przenoszone na następną stronę. Bastion stosuje metodę nazywaną przez użytkowników systemem „drzewek”. Cała dyskusja odbywa się na jednej stronie. Natomiast jeśli użytkownik chce odnieść się bezpośrednio do postu innego użytkownika umieszcza wypowiedź pod jego wiadomością. Nie musi więc szukać interesującej treści na wielu stronach i stosować metody cytatu.

Analizując społeczność Bastionu, istotne jest bliższe przyjrzenie się jego użytkownikom. Zdobycie ważnych informacji umożliwia temat założony na forum, zatytułowany *Typowy wizerunek Bastionowicza*. Każdy użytkownik może w nim podać informacje o swojej płci, wieku, miejscu zamieszkania, stanie cywilnym czy zainteresowaniach (innych niż *Gwiazdne wojny*). Dane podało sto

jeden osób: osiemdziesięciu siedmiu mężczyzn i czternaście kobiet. W otwartym wątku wypowiedział się niewielki procent wszystkich zarejestrowanych. Należy jednak brać pod uwagę fakt, iż znaczna część użytkowników jedynie czyta treści i nie jest zainteresowana publikowaniem postów. Aktywność w wątku na przestrzeni dwunastu lat (temat został bowiem założony w 2009 roku, a ostatni post pochodzi z 2021 roku) pokazuje również, że społeczność Bastionu tworzą osoby w wieku od dwunastu do czterdziestu lat. Zdecydowana większość z nich uważa *Imperium kontratakuje* za najlepszą część *Gwiezdnych wojen*. Wyższość filmu w reżyserii Irvina Kershnera nad pozostałymi epizodami potwierdza także wątek *Który epizod jest najlepszy?* – prawie dwustu użytkowników wyraziło swój zachwyt nad piątą częścią sagi. Przykładowo, użytkownik Miko Fett (2006) napisał:

TESB – Za pościg w polu asteroid oraz towarzyszącą mu świetną muzykę, która zresztą jest wspaniałą w całym filmie, za klimat w mieście w chmurach, za Bobę Fetta i wzruszającą scenę na samym końcu, jak Luke, Leia i automaty spoglądają na odlatującego Sokoła z nadzieją na lepszą przyszłość. Za wszystko! Ten film jest kapitalny! (Miko Fett 2006)

Recepcja treści *Gwiezdnych wojen* przez społeczność Bastionu Polskich Fanów Star

Odbiór *Gwiezdnych wojen* jest ważnym zagadnieniem dla poruszanej w niniejszym artykule kwestii nawiązywania relacji z tekstem kultury. Należy zatem przedstawić przykłady recepcji przez fanów nie tylko

filmów, ale także pozostałych elementów franczyzy. User AJ73 (2019), będący wielbicielem przede wszystkim twórczości filmowej, pisze, iż:

Jestem fanem zdecydowanie filmowym, po prostu Star Wars-y muszę mieć, widzieć na ekranie. Nic na to nie poradzę, próbowałem, ale się nie da. Zgrzytałem wielokrotnie zębami podczas czytania chociażby książek z okresu Starej Republiki, i choć przeczytałem, to *Revan* wymęczył mnie właśnie tym, że nie miałem tego na ekranie, niestety... Cała OT to dla mnie Magia, *Empire Strikes Back* to absolutne mistrzostwo z filmowej sagi i wyznacznik tego, jak powinny wyglądać filmy (AJ73 2019).

Podobnie uważa gwiazdor90 (2019): „Jestem typowym fanem filmowym. Miałem jeden komiks, jakieś tam gadzety i tyle”. Natomiast użytkownik mkn (2019) jest zwolennikiem nie tylko filmów: „Łykam TCW, na początku nuda, ale z kolejnymi sezonami jest coraz lepiej. Później nadganiem Rebels, który też coraz lepiej się rozkręca. Kupuję i czytam wszystkie kanoniczne książki, które wyszły w Polsce, nadganiem po angielsku wszystkie komiksy i jestem już na bieżąco”.

Ciekawym zjawiskiem jest także pierwsze zetknięcie się fanów z *Gwiezdnyimi wojnami*. Jak pisze Finster Vater (2019):

Wyczekiwanie i Nerdyzm – kolega z podwórka miał rodzinę we Francji, i jeździł co roku na wakacje, i raz jak wrócił to opowiadał o takim filmie gdzie działa się, że ja cię nie mogę, i w kosmosie, i za jakiś czas wyszło że TEN właśnie TEN film będą grali u nas w kinie. I to była MAGIA. I pierwsze „wyroby rzemieślnicze” czyli figurki ze sklepów „1010” drobiazgów (oczywiście podrabiane, ale kto wtedy się przejmował). I komiksy (pierwsze SW Marvela), które kolega dostawał z Francji i trzeba było tłumaczyć, kalecząc język Balzaca. I potem TESB i wreszcie zwieńczenie trylogii. I poczucie, że coś się w życiu skończyło (Finster Vater 2019).

Podobne stanowisko wyraził użytkownik darth numbers (2019):

SW na Zachodzie były komercyjnie praktycznie martwe (czy może zamrożone w karbonicie?), w PL mieliśmy tylko filmy, a i tak się to w kółko wałkowało. Fanostwo kwitło w najlepsze, mimo, że SW stawały się prawie reliktem. Szkoda, że ta cholerna komuna nie dała ówczesnym fanom w Polsce tego, co mieli szczęściarze na Zgniłym Zachodzie (głównie zabawki i modele). Czyli tak jakby SW nie było, a w sumie było ich pełno, żyły w najlepsze w powszechnej świadomości i kulturze (darth numbers 2019).

W przytoczonych wypowiedziach uwidacznia się prawidłowość, iż *Gwiezdne wojny* już po pierwszym seansie zafascynowały wiele osób i sprawiły, że widzowie zapragnęli posiadać ekwiwalent filmu we własnym domu w postaci figurek oraz modeli przedstawiających bohaterów i statki kosmiczne. Wielu osobom *Gwiezdne wojny* towarzyszą przez całe życie, darth numbers (2020) w innym temacie (*Podsumowanie wszystkich trylogii*) pisze bowiem:

Za miesiąc będzie 35 lat od chwili, gdy pierwszy raz widziałem *Imperium Kontratakuje* w kinie. W tamtych czasach *Wojny Gwiezdne* robiły straszliwe wrażenie. Nie było nic lepszego. Nie dało się zrobić nic lepszego. Te filmy były jak bomba wodorowa dla umysłu maolata. Czasami jestem w stanie przypomnieć sobie dokładnie to uczucie, gdy po raz pierwszy zobaczyłem Imperialny Niszczyciel. Ta cudowna mieszanina szoku, zgrozy i totalnego oczarowania! (...) Od tamtych czasów starwarsy towarzyszyły mi przez cały czas – i przez kiepskie lata 80-te, i przez „czasy renesansu” w latach 90-tych, przez okres zawieszenia 2005–2012, aż do dziś (lata dwudzieste!). (...) Wszystkie trylogie, wszystkie filmy są zawsze dla mnie bardzo miłym przeżyciem. Do wszystkich wracam

bardzo chętnie. Różnica w „dobroci” trylogii jest dla mnie niewielka i czysto subiektywna – każda ma swoje dobre i złe strony (darth numbers 2020).

W kontekście zagadnienia odbioru filmów istotne są słowa fana o pseudonimie darth numbers dotyczące oceny poszczególnych trylogii. Jest on zwolennikiem zarówno epizodów stworzonych przez Lucasa, jak i tych wyprodukowanych przez Disneya. Użytkownicy Bastionu wyrażają różne opinie. W temacie o prowokacyjnym tytule *Dlaczego Disney niszczył Ci dzieciństwo?*, założonym przez Mossara, można odnaleźć wypowiedzi użytkowników wyrażających swoje niezadowolenie z powodu przejęcia franczyzy *Gwiezdnych wojen* przez wspomnianą korporację. Użytkownik używający nicku Zablockowany pisze:

Nastąpiło TLJ, w którym Luke Skywalker najbardziej lubiana postać sw przez lata stał się mordercą dzieci i brudasem utrzymywanym przez służki, który ma w czterech literach siostrę znajdującą się w poważnym niebezpieczeństwie (Zablockowany 2018).

Wypowiedź ta skupia się na krytyce przedstawienia Luke’a w ósmej części sagi (*Ostatni Jedi*, 2017). Jest to jedna z bardziej kontrowersyjnych decyzji podjętych przy produkcji nowych filmów – sposób ukazania bohatera nie spodobał się zarówno zagranicznym, jak i polskim fanom. W temacie autorstwa Mossara można także odnaleźć wypowiedzi będące próbą wyszydzania osób nie lubiących epizodów wyprodukowanych przez Disneya. Użytkownik Karaś napisał:

Wolałem starlorsy głupie, z durnymi dialogami, żenującą grą aktorską, masą wpadek, błędów i płaczących gór niż profesjonalne, wysokobudżetowe filmy z gwiazdorską obsadą i rozmachem. Poza tym chciałem

przez sto lat walczyć w kółko sześć epizodów, a nie się dobrze bawić przy nowych filmach (Karaś 2018).

Wypowiedzi w podobnym tonie na Bastionie jest znacznie więcej. Często zamiast merytorycznej dyskusji odnaleźć można jedynie klótnie użytkowników. Ci, którzy krytykują nowe *Gwiezdne wojny* uważają osoby wychwalające każdy element franczyzy za „łykających wszystko pelikanów”, natomiast drudzy uważają osoby krytykujące za „hejterów”. Do stałych słów używanych na Bastionie należy więc choćby fraza „pelikanon” określająca dzieła powstałe po przejęciu marki *Gwiezdných wojen* przez Disneya (filmy, książki, komiksy), stojące w sprzeczności do starszych pozycji (Mossar 2022). Zwięzłą opinię o całokształcie dyskusji na Bastionie wyraził darth numbers. Do jego słów nawiązał w swoim poście inny użytkownik, HAL 9000:

Jest kilka osób, które zaglądają na Bastion, bo kochają *Star Wars*, ale jest sporo osób, których interesuje tylko Bastion i zrobienie rozróby/syfu itd. (...) To jest dzicz. Już na początku fajnie mi to wytłumaczył darth numbers i jestem mu za to wdzięczny: „Co Ty chłopie, myślałeś, że na Bastionie jest dyskusja? Wolne żarty! Tu jest amok i cegła w łeb. *Gwiezdne Wojny* to wspaniałe zjawisko filmowe, ale społecznie... lepiej nie komentować”. Więc albo się uodparniasz na toksyny albo omijasz skażony teren (HAL 9000 2018).

Abstrahując od powyższego stwierdzenia, na Bastionie znajduje się także wiele wątków, w których panuje kulturalna atmosfera, a użytkownicy bez klótni wyrażają swoje poglądy. Przykładem jest dyskusja w temacie *Najlepsze co może spotkać SW*. Zalogowani piszą o tym, co chcieliby zobaczyć w przyszłych filmach; co byłoby najlepszą drogą dla Disneya. Najczęściej padają słowa, iż *Gwiezdne*

wojny powinny odejść od znanych dotychczas bohaterów i skupić się eksplorowaniu nieukazanych dotąd okresów czasowych i wydarzeń. Mossar (2018) napisał:

Nikogo chyba nie zdziwi, że na początek podam Starą Republikę. Otwarcie się Disneya na ten okres to (w teorii) najlepsze co mogą zrobić z perspektywy fana takiego jak ja. Mogą wtedy tworzyć nowe rzeczy bez przerażenia, że naruszą OT [epizody IV–VI – I.M.] albo okres pomiędzy OT i ST [epizody VII–IX – I.M.] (Mossar 2018).

Podobną opinię wyraża mkn (2018): „Po zakończeniu ST ciężar przenosi się na czasy dawne/starożytne. Dostajemy film i serial podparte grą, książkami i komiksami”.

Kilkukrotnie przywoływany Mossar jest jednym z najbardziej aktywnych użytkowników Bastionu. Założył ponad sto trzydzieści tematów na forum i napisał ponad osiem tysięcy postów. Należy zatem do Klubu Millenium, grupy użytkowników posiadających na swoim koncie ponad tysiąc postów. Według ostatnich zliczonych danych (stan na 6 stycznia 2024 roku) na Bastionie jest stu sześćdziesięciu ośmiu użytkowników, którzy napisali więcej niż tysiąc postów. Liderem jest Lord Bart. Od czasu rejestracji w 2004 roku zamieścił ponad dwadzieścia siedem tysięcy postów. Pozostali użytkownicy z bardzo dużą liczbą wiadomości to między innymi Hego Demask (ponad osiemnaście tysięcy) czy Anor (prawie szesnaście tysięcy). W pierwszej dwudziestce użytkowników znajdują się osoby zarejestrowane w 2016 i 2017 roku, co świadczy, że w dobie dominacji mediów społecznościowych, takich jak Facebook czy Twitter (X), tematyczne fora dyskusyjne wciąż potrafią wzbudzić zainteresowanie i skłonić do publikowania wielu wypowiedzi i uczestnictwa w dyskusjach.

Aktywność wirtualna i pozainternetowa fanów *Gwiezdnych wojen*

W środowisku miłośników *Gwiezdnych wojen* istotna jest również aktywność pozainternetowa, związana z funkcjonowaniem klubów oraz inicjatyw fanowskich. Specjalna mapa fandomów znajdująca się na Bastionie pozwala za pomocą odnośników przekierować zainteresowaną osobę na stronę poszczególnych fanklubów, gdzie znajdują się szczegółowe informacje o organizowanych spotkaniach. Analizując ją, można zauważyć, iż obecnie w Polsce działa dwadzieścia jeden fanklubów oraz sześć inicjatyw fanowskich. Najwięcej z nich znajduje się w województwach: śląskim, dolnośląskim, wielkopolskim i kujawsko-pomorskim. Część fanklubów organizuje cykliczne spotkania. Należy zatem wspomnieć o fanklubach z Wrocławia i Rzeszowa. Spotkania wrocławskie nazywane są Imperiadami i odbywają się średnio co miesiąc. Podobnie jest z fanklubem działającym w Rzeszowie – jego członkowie pod koniec każdego miesiąca spotykają się w Wojewódzkim Domu Kultury i dyskutują o najnowszych wydarzeniach rozgrywających się w świecie *Gwiezdnych wojen*.

Fani afirmatywni i twórczy

Aktywność osób zafascynowanych franczyzą stworzoną przez Lucasa to także kreatywne działania, a zatem wcześniej opisane *fan labor*. Użytkownicy Bastionu zajmują się pisaniem opowiadań oraz tworzeniem grafik i filmów. Dział poświęcony *fan fiction* zawiera spis wszystkich opublikowanych na stronie opowiadań. Można nie tylko je przeczytać, ale także podzielić się swoimi uwagami w sekcji komentarzy i ocenić w skali od jednego do dziesięciu (na przykład opowiadanie autorstwa SirStaniaka zatytułowane *Bombad senator*,

przedstawiające alternatywną historię życia Jar Jar Binksa – jednego z głównych bohaterów *Mrocznego widma*, czyli pierwszej części sagi). Interesujący jest fakt, że wśród twórczości fanów, oprócz prozy, można także odnaleźć wiersze czy ballady. Jedną z ciekawszych prac jest *Ballada o upadku Zakonu Jedi* autorstwa Mistrza Jedi Radka, opisująca kluczowe wydarzenia z trzeciego epizodu, *Zemsty Sithów* (2005) – pokonanie Jedi przez Sithów i powstanie Imperium. Poniżej przykładowy fragment:

(...) A oto Palpatine, polityk, kanclerz i mówca
W sekrecie: Sith, despota, pan hufca
Separatystów. Skacze teraz jak czarna pantera
Oręż ręki widać mu nie uwiera

Staje mu na drodze Agen Kolar, wojownik
Znany wśród Jedi zła napastownik
Co za wygraną nigdy nie da
Nie zmorzy go strach, liczby ni bieda
Zawsze pierwszy do miecza jak i przyjaźni
Umarł każdy bandzior co nie miał bojaźni
i nie rzucił broni. Lecz tym dziwnym razem
Kolar padł martwy cięty ponad pasem
(Mistrz Jedi Radek 2008).

Twórczość z zakresu *fan artu* jest również interesująca. Prace z tej dziedziny fanowskiej aktywności tworzą między innymi dwie użytkowniczki: Asfo i Kathi Langley. Pierwsza z nich publikuje swoje prace w serwisie DeviantArt (zbiór jej dzieł jest zatytułowany *Asfo-delium*). Posiada także strony poświęcone grafikom na Facebooku i Instagramie. Asfo tworzy prace związane nie tylko z *Gwieздnymi wojnami*. Przykładowo, wśród jej dzieł można odnaleźć grafiki

inspirowane nurtem feministycznym. Kathi Langley wyszła natomiast z inicjatywą mającą na celu podniesienie poziomu dyskusji na forum Bastionu. Założyła temat *Minikonkurs forumowy Kathi L*, w którym co miesiąc wybierała najciekawszy lub najbardziej merytoryczny post. Jego autor w nagrodę otrzymywał namalowaną przez Kathi pracę. Mógł dowolnie wybrać temat dzieła.

Członkowie Bastionu tworzą również filmy. Egzemplifikację stanowią projekty wykonywane przez użytkownika posługującego się nickiem Myoghi. Zajmuje się on modelowaniem oraz renderowaniem elementów ze świata *Gwiezdnych wojen*, takich jak roboty czy broń, w formie krótkich animacji trójwymiarowych. Stworzył między innymi animację pokazującą funkcjonowanie robota BB-8 na pokładzie Sokoła Millenium (2021).

Inicjatywą fanowską wartą przedstawienia jest także podcast *Pora Imperatora*, tworzony przez użytkowników posługujących się pseudonimami Misiek i Bocian. Powstał on w 2009 roku i początkowo był audycją emitowaną we wrocławskim radiu studenckim UniRadio. Prowadzący zapraszali do programu znane osoby ze środowisk fanowskich i dyskutowali na tematy związane z kulturą popularną. Audycja została zawieszona po gościnnym występie Ulva, jednego z założycieli polskiego fandomu Transformerów, znanego w kręgach fanowskich ze skandalicznego zachowania. Ulv w trakcie audycji obraził wiele osób (w tym także publicznych) i władze radia podjęły decyzję o zakończeniu współpracy z Miśkiem i Bocianem. W lutym 2022 roku audycja powróciła. Obecnie funkcjonuje jako seria podcastów publikowanych w serwisie YouTube. Prowadzący dyskutują o najnowszych i najciekawszych wydarzeniach z uniwersum *Gwiezdnych wojen* (między innymi o serialu *The Book of Boba Fett*) oraz filmach i serialach na podstawie komiksów wydawnictw Marvela i DC Comics.

Nieodzownym elementem twórczości fanowskiej są też, bez wątpienia, memy internetowe. Według najprostszej definicji, mem jest

żartem internetowym, składającym się z obrazu i tekstu, wykorzystującym elementy związane z kulturą (Kamińska 2011: 61). O jego popularności świadczy tworzenie przez internautów kolejnych wariantów, opartych na tym samym, głównym schemacie (Kamińska 2011: 64). *Gwiezdne wojny* doczekały się powstania niezliczonej liczby memów. Od czasu premiery dziewiątej części, jednym z najpopularniejszych jest ten przedstawiający pochodzenie Rey, będący parodią zwrotu fabularnego – ukazania bohaterki jako wnuczki Imperatora, wyrzekającej się jednak swojego pochodzenia i przyjmującej nazwisko Skywalker. Twórcy tego rodzaju memów zmieniają oryginalny dialog i obraz filmowy. Gdy w kulminacyjnym momencie epizodu pewna staruszka zadaje głównej bohaterce pytanie o nazwisko, zamiast duchów Luke’a i jego siostry, Lei, Rey dostrzega inną postać i podaje jej godność jako własną. Przykładowo, w jednym z wariantów mema Rey przyjmuje nazwisko powszechnie nie lubianego wśród fanów bohatera, Jar Jar Binksa, w innym natomiast nazywa siebie Starkiller, co stanowi nawiązanie do Galena Mareka (Starkillera), postaci z gry *The Force Unleashed*, której pseudonim miał być we wczesnych wersjach scenariusza do *Nowej nadziei* nazwiskiem Luke’a.

Na witrynie Bastionu, w kategorii „Inne”, można odnaleźć dział „Humor”, w którym użytkownicy zbierają memy pochodzące z różnych stron internetowych i pokazują zbiorczo w formie artykułu raz na kilka miesięcy.

W opozycji do przywołanych użytkowników i ich twórczości stoją członkowie Bastionu będący fanami afirmatywnymi. Ich uwielbienie *Gwiezdných wojen* przejawia się poprzez kolekcjonowanie figurek, książek, komiksów i wszelkich innych elementów związanych z sagą autorstwa Lucasa. Bastion umożliwia zapoznanie się ze zbiorami użytkowników w sekcji strony poświęconej kolekcjonerstwu. Imponującą kolekcją może poszczycić się między innymi użytkownik Darth GROM, fan z ponad trzydziestoletnim stażem.

Jego zbiory składają się z figurek bohaterów epizodów, replik hełmów noszonych przez Szturmowców czy Gwardzistów Imperialnych, komiksów, książek oraz albumów i przewodników filmowych. Najcenniejszym elementem kolekcji jest naturalnych rozmiarów figura przedstawiająca Dartha Maula, antagonistę z *Mrocznego widma*.

Kolekcje fanów mogą składać się nie tylko z gadżetów nawiązujących do serii jako całości, ale również do jej poszczególnych elementów. Przykładem jest kolekcja Rahama Koty, który zbiera przede wszystkim przedmioty związane z telewizyjnymi *Wojnami klonów*. Posiada figurki bohaterów ze wspomnianego serialu, a także karty, żetony i zestawy Lego.

Zaprezentowane przykłady wpisów, opinii, działalności twórczej i kolekcjonerstwa użytkowników Bastionu pokazują ich fascynację *Gwieздnymi wojnami* oraz wysoki poziom zaangażowania jako fanów, zarówno afirmatywnych, jak i twórczych. Członkowie społeczności Bastionu przejawiają jednak jeszcze inne zainteresowania. Nie skupiają się wyłącznie na *Gwieздnych wojnach*. Wspomniany w opisie historii Bastionu administrator strony, Lord Sidious, jest wielkim miłośnikiem podróży inspirowanych lokacjami filmowymi. Odwiedził między innymi Petrę w Jordanii (miejsce finałowej sekwencji *Indiany Jonesa i ostatniej krucjaty* Stevena Spielberga z 1989 roku) oraz jezioro Tekapo w Nowej Zelandii (lokacja wykorzystana przy kręceniu filmu *Hobbit: Pustkowie Smauga* Petera Jacksona z 2013 roku). Lord Sidious nie tylko odkrywa te ciekawe miejsca, ale także tworzy relacje z podróży i publikuje na autorskiej stronie poświęconej filmowym szlakom.

Użytkownicy Bastionu są również fanami innych serii filmowych i telewizyjnych. Na przykład Stuntman Mike jest miłośnikiem *Star Treka*, oglądał wszystkie serie i filmy. W dziale forum dedykowanym dyskusjom o kinematografii, w temacie poświęconym najnowszej serii, *Star Trek: Picard* (2020–2022), wyraził następującą opinię o najnowszym serialu i całej franczyzie:

Chyba będę pierwszym z odczuciami na temat premierowego odcinka drugiego sezonu. A więc... serce wali... po prostu... z podniecenia. Jak się jest fanem i się spędziło z tym całe lata 90-te to nie można tego nie kochać (Stuntman Mike 2022).

Na Bastionie można odnaleźć także miłośników różnorodnych pozycji literackich czy gier. Lubiana jest między innymi twórczość brytyjskiego pisarza *fantasy* i *science fiction*, Terry'ego Pratchetta. Użytkownik volrath napisał:

Jeden z najlepszych współczesnych pisarzy fantastyki, Świat Dysku jest serią genialną, głównie ze względu na, że tak się wyrażę, nowatorskie podejście do tematu (volrath 2006).

Natomiast szczególnie lubianą grą jest *World of Warcraft*, wymieniana przez użytkowników jako jedna z gier ich życia w temacie o tym samym tytule. Bardzo wymowną opinię o niej wyraził Mossar:

World of Warcraft. Gra, która definiowała mnie w czasach gimnazjum, liceum i części studiów. Twór, który na przestrzeni lat ewoluował. I mimo że jest już czymś totalnie odmienionym, to dalej elektryzuje miliony graczy (Mossar 2019).

Refleksje końcowe

Przyglądając się wypowiedziom użytkowników Bastionu Polskich Fanów Star Wars, widać, że *Gwiezdne wojny* wielu z nich zafascynowały od pierwszych scen i wciąż pozostają istotnym elementem ich życia, co odpowiada założeniom indywidualnego odbioru tekstu kultury opisanym przez Williamsa. Pozyskane w trakcie badań informacje

wskazują, że fani szczególną estymą darzą piątą część sagi, *Imperium kontratakuje*, ale nie skupiają swojej uwagi wyłącznie na filmach – popularne wśród nich są także książki i komiksy.

Należy zauważyć, że większą część opisanej społeczności stanowią mężczyźni, kobiety obecne są w niej w znacznie mniejszym stopniu. Użytkownicy dzielą się na fanów afirmatywnych i transformacyjnych/twórczych. Wśród członków Bastionu są bowiem mężczyźni kolekcjonujący gadżety ze świata *Gwiezdných wojen* oraz tworzący opowiadania oraz filmy. Kobiety skupiają się przede wszystkim na działalności artystycznej, tworząc *fan arty* i *fan fiction*. W zdecydowanej większości nie interesują się kolekcjonowaniem figurek lub innych gadżetów – jest to domena męskiej części fandomu.

Kwestią poddaną analizie była także wirtualna i pozainternetowa aktywność fanów *Gwiezdných wojen*. Fakt, iż opisany fandom nie jest zwykłą grupą istniejącą w serwisie społecznościowym (jak choćby Facebook), ale odrębną witryną, świadczy o ciągłej popularności dawniejszych form aktywności internetowych, takich jak forum dyskusyjne. Regularne publikowanie informacji, komentarzy oraz postów sprawia, że opisane strony pozostają czynne i umożliwiają dołączenie kolejnym osobom. Ważne jest także, że fani wyrażają chęć spotkania z innymi miłośnikami *Gwiezdných wojen* poza Internetem. Zaangażowanie widać na przykładzie zgromadzeń odbywających się w różnych miastach (można tu wskazać na przykład spotkania we Wrocławiu i Rzeszowie).

Należy stwierdzić, iż członkowie witryny Bastionu Polskich Fanów Star Wars wpisują się w definicję fana, przedstawioną na początku niniejszego artykułu. Łączą oni uczestnictwo w kulturze z kulturą uczestnictwa, a sfera filmowa wpływa na ich codzienną aktywność. Potwierdzając słowa Jenkinsa, prowadzą wielowektową działalność, dzielą się swoją twórczością z innymi i angażują

się w swoją pasję w Internecie oraz poza nim. Mimo że zdarzają się między fanami drobne konflikty, wiele ich wpisów i przejawów twórczości jest cennym elementem wspólnoty i kultury fanowskiej.

Bibliografia

- Babbie E., 2007, *Badania społeczne w praktyce*, przeł. W. Betkiewicz et al., Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bourdieu P., 2005, *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądenia*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Burszta J., Kaniewski W., 2010, *Gwiezdne wojny – nieustająca reaktywacja*, [w:] *Dawno temu w Galaktyce Popularnej*, red. A. Jawłowski, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, s. 103–116.
- Campbell J., 1997, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski Poznań: Zysk i S-Ka.
- Cheung T., 2019, *Jediism: Religion at Law?*, “Oxford Journal of Law and Religion”, R. 8, z. 2, s. 350–377.
- Coppa F., 2006, *A Brief History of Media Fandom*, [w:] *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, red. K. Hellekson, K. Buse, Nowy Jork: Wydawnictwo McFarland, s. 41–59.
- Drummond L., 1996, *American Dreamtime: A Cultural Analysis of Popular Movies, and Their Implications for a Science of Humanity*, Lanham: Littlefield&Adams.
- Dzikowski B., 2005, *Kosmiczna Religia*, „Nowa Fantastyka”, z. 5, s. 40–42.
- Jenkins H., 2007, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kamińska M., 2011, *Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu*, Poznań: Wydawnictwo Galeria Miejska Arsenał.
- Keidl P.D., 2018, *Between Textuality and Materiality: Fandom an the Mediation of Action Figures*, “Film Criticism”, z. 2, s. 30–44.

- Lisowska-Magdziarz M., 2017, *Fandom dla początkujących. Część I: Społeczność i wiedza*, Kraków: Wydawnictwo ToC.
- Maryl M., 2016, *Teksty – kultury – uczestnictwa*, [w:] *Teksty kultury uczestnictwa*, red. A. Dąbrówka, M. Maryl, A. Wójtowicz, Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich PAN, s. 9–20.
- Napiórkowski M., 2019, *Kod kapitalizmu. Jak Gwiazdne wojny, Coca-Cola i Leo Messi kierują twoim życiem*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- Siuda P., 2007, *Fanfiction – przejaw medialnych fandomów*, [w:] *Człowiek a media. Obserwacje – wizje – obawy*, red. W. Gruszczyński, A. Hebda, Warszawa: Oficyna Wydawnicza ASPRA, s. 143–157.
- Suszczyński Z., 2006, *Hipertekst a kultura oralna*, [w:] *Kultura i przyszłość*, red. A. Kisielewska, N. Szydłowska, Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, s. 223–233.
- Szczęśna E., 2002, *Słownik pojęć i tekstów kultury*, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Szynol A., 2012–2013, *Konwergencja mediów w praktyce*, „Media – Kultura – Społeczeństwo”, z. 7–8, s. 5–20.
- Taylor C., 2015, *Gwiazdne wojny. Jak podbiły wszechświat?*, przeł. A. Bukowczan-Rzeszut, Kraków: Znak Horyzont.
- Urbańczyk A., 2018, *Subwersja, nie sztuka. Korzenie, założenia i problemy fan studies*, „Przestrzenie Teorii”, z. 29, s. 261–275.
- Włodarczyk A., 2016, *Jestem fanką! To straszne! Stereotypowy oraz naukowy wizerunek fana oraz ich konsekwencje*, „Kwadratura Koła”, z. 4, s. 79–85.

Netografia

- AJ73, 2019, *Etapy bycia fanem SW*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23536> (dostęp: 10.11.2024).
- Bastion Polskich Fanów Star Wars*, star-wars.pl (dostęp: 29.10.2024).

- Bastion Polskich Fanów Star Wars, *Humor*, <https://star-wars.pl/Newsy/Humor/2020/7> (dostęp: 20.11.2024).
- Bastion Polskich Fanów Star Wars, *Kolekcje fanów*, https://star-wars.pl/Tekst/971,Kolekcje_fanów.html (dostęp: 26.11.2024).
- Bastion Polskich Fanów Star Wars, *Mapa polskiego fandomu*, https://star-wars.pl/Tekst/1649,Mapa_polskiego_fandomu.html (dostęp: 10.11.2024).
- Bastion Polskich Fanów Star Wars, *Minikonkurs forumowy Kathi L.*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/21819> (dostęp: 26.11.2024).
- Bastion Polskich Fanów Star Wars, *Statystyki*, <https://star-wars.pl/Forum/Statystyki> (dostęp: 9.11.2024).
- Bastion Polskich Fanów Star Wars, *Typowy wizerunek Bastionowicza*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/13016> (dostęp: 10.11.2024).
- Biblioteka Ossus, ossus.pl (dostęp: 29.10.2024).
- darth numbers, 2019, *Etapy bycia fanem SW*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23536> (dostęp: 10.11.2024).
- darth numbers, 2020, *Podsumowanie wszystkich trylogii*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23834> (dostęp: 10.11.2024).
- DeviantArt, <https://www.deviantart.com/asfodelium> (dostęp: 26.11.2024).
- Filmowe szlaki*, <https://www.filmowe-szlaki.pl/szlak-filmowy/> (dostęp: 27.11.2024).
- Finster Vater, 2019, *Etapy bycia fanem SW*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23536> (dostęp: 10.11.2024).
- gwiazdor90, 2019, *Etapy bycia fanem SW*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23536> (dostęp: 10.11.2024).
- HAL 9000, 2018, *Ostrzeżenia dla użytkowników, cz. 12*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23026> (dostęp: 12.11.2024).
- Karaś, 2018, *Dlaczego Disney zniszczył Ci dzieciństwo?*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23057> (dostęp: 14.11.2024).
- Miko Fett, 2006, *Który epizod jest najlepszy?*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/1575> (dostęp: 12.11.2024).

- Misiek, Bocian, *Pora Imperatora*, <https://www.youtube.com/watch?v=o-PGJ1g0Rqw> (dostęp: 26.11.2024).
- Mistrz Jedi Radek, 2008, *Ballada o upadku Zakonu Jedi*, https://star-wars.pl/Tekst/1651,Ballada_o_upadku_Zakonu_Jedi.html (dostęp: 26.11.2024).
- mkn, 2018, *Najlepsze co może spotkać SW*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23257> (dostęp: 16.11.2024).
- mkn, 2019, *Etapy bycia SW*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23536> (dostęp: 10.11.2024).
- Mossar, 2018, *Najlepsze co może spotkać SW*, 19 października 2018 roku, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23257> (dostęp: 16.11.2024).
- Mossar, 2019, *Gry życia, i nie tylko*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23662> (dostęp: 27.11.2024).
- Mossar, 2022, *Pomiędzy Legendami a kanonem*, https://star-wars.pl/News/26193,Pomiedzy_Legendami_a_kanonem.html (dostęp: 17.11.2024).
- Myoghi, 2021, *BB-8. Animacja blender 3D*, https://www.youtube.com/watch?v=SmiLUS5_j14 (dostęp: 26.11.2024).
- SirStaniak, 2017, *Bombad senator*, <https://star-wars.pl/Tekst/3864> (dostęp: 26.11.2024).
- StarWars.pl*, starwars.pl (dostęp: 29.10.2024).
- Stuntman Mike, 2022, *Star Trek: Picard*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23629> (dostęp: 27.11.2024).
- TheForce.net, <https://theforce.net> (dostęp: 29.10.2024).
- volrath, 2006, *Pratchett*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/1160> (dostęp: 27.11.2024).
- Vos, 2021, *Bastion zszedł na psy?*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/11856> (dostęp: 10.11.2024).
- Wattpad*, www.wattpad.com/stories/starwars (dostęp: 28.10.2024).
- Zablokowany, 2018, *Dlaczego Disney zniszczył Ci dzieciństwo?*, <https://star-wars.pl/Forum/Temat/23057> (dostęp: 14.11.2024).

Abstract

Fan Community on the Example of the Bastion of the Polish Star Wars Fans

This article explores the concept of fan communities within participatory culture, using the example of the Bastion of the Polish Star Wars Fans. The purpose is to understand how this particular community realises the model of participatory culture by examining how the fans engage with the Star Wars series. The analysis of posts on the community's website reveals two groups of fans: affirmative and creative. Affirmative fans primarily engage in discussions, criticism, and analysis of Star Wars, as well as in collecting related items. On the other hand, creative fans not only discuss the series, but also create their own works such as films, graphics, and stories based on it. This highlights the different ways in which fans interact with the cultural text and establish social relationships with others who share their interests.