

O EFEKTACH AKTYWIZACJI CZYTELNICZEJ MŁODYCH - na przykładzie fan fiction i pisania sztafetowego w sieci

Daria Jankowiak
Uniwersytet Mikołaja
Kopernika

Internet zadziałał na kulturę czytelniczną jak katalizator, pozwalając wyodrębnić się lub przybrać na sile zjawiskom, które nie ograniczają czytelnika do biernej postawy odbioru literatury lub jej krytyki. Aktywny czytelnik obecnie staje się wtórnym kreatorem literatury i samozwańczym jej propagatorem. Na skutek zetknięcia się młodych aktywnych w Sieci z książką można obecnie obserwować rozkwit tworzenia fikcji fanowskich (fan fiction), czyli tekstów opartych na kanwie oryginalnych powieści i innych wytworów kultury (np. filmów czy seriali), a także efekty wirtualnych spotkań amatorów pisania, czyli akcje pisania sztafetowego. Te nowe formy piśmiennictwa mogą stanowić zarówno szansę, jak i zagrożenie dla kultury czytelnicznej dzieci i młodzieży.

Daria Jankowiak

Magister socjologii (Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu) oraz dziennikarstwa i komunikacji społecznej (Uniwersytet Wrocławski). Doktorantka w Katedrze Kulturoznawstwa (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu). Zainteresowania: fan fiction, kreatywne pisanie, literatura fantastyczna dla dzieci i młodzieży.

M.A. in Sociology (Adam Mickiewicz University in Poznań), and journalism and social communication (University of Wrocław). Ph.D. student in the Department of Cultural Studies (Nicolaus Copernicus University in Toruń). Interests: fan fiction, creative writing, fantastic literature for children and young people.



Internet zadziałał na kulturę czytelniczą (szczególnie wśród młodych) jak katalizator, pozwalając wyodrębnić się lub przybrać na sile zjawiskom, które nie ograniczają czytelnika do biernej postawy odbioru literatury bądź jej krytyki. Aktywny czytelnik obecnie staje się wtórnym kreatorem literatury i samozwańczym jej propagatorem.

W niniejszym artykule omówiono problematykę aktywizacji czytelniczej młodych, czyli zachowań podejmowanych w Sieci przez miłośników literatury, które wykraczają poza samo czytelnictwo i działania w ramach niego podejmowane (takie, jak krytyka, recenzowanie, czy komentowanie). Aktywizację czytelniczą młodych ujęto przez pryzmat działań piśmienniczych, które jednak nie mieszczą się w tradycyjnym postrzeganiu „twórcy literackiego”. Za takie aktywności uznają tworzenie fikcji fanowskich (*fan fiction*), czyli tekstów opartych na kanwie oryginalnych powieści i innych wytworów kultury (np. filmów czy seriali), a także efekty wirtualnych spotkań amatorów pisania, czyli akcje zbiorowego pisania sztafetowego.

W omawianych formach piśmiennictwa można postrześć zarówno szansę, jak i zagrożenie dla kultury czytelniczej. *Fan fiction* pozbawiając (w pewnym stopniu) autorów dzieł oryginalnych uprzywilejowanego miejsca, umieszczają (dotychczas tylko) czytelnika w roli piszącego i decydującego o fabule i formie dzieła. Z kolei pisanie sztafetowe dokonuje kumulacji umiejętności i pracy twórczej, tracąc w pewnym stopniu indywidualny charakter pisania na rzecz społecznego (zbiorowego) tworzenia.

SIEĆ I PRZEKSZTAŁCENIA W ODBIORZE

Obecnie bezcelowe jest już polemizowanie z określeniem społeczeństwa jako sieciowego (Castells M., 2008; Barney D., 2008), co jest uwarunkowane pojawieniem się i rozwojem nowych mediów. Społeczeństwo zanurzone w Sieci stało się rzeczywistością realną, pomimo swoich przymiotów wirtualności. Kwestią sporną pozostaje diagnoza stanu faktycznego społeczeństwa Sieci, a w szczególności tempa przemian i konsekwencji funkcjonowania w jego ramach. Web 2.0 u swych

podstaw zakładając udzielenie głosu jednostkom, niezależnie od jakości wytwarzanej przez poszczególnych użytkowników Sieci wartości dodanej (czyli gromadzenia, przetwarzania i całościowej eskalacji treści w Internecie we wszelkiej możliwej postaci), przyczyniło się do swoistej zmiany dotychczasowych pozycji, które zajmowali twórcy i odbiorcy. Stąd też jesteśmy świadkami powszechnego wytwórstwa i (co najwyżej) wybiórczego odbioru. Jak zauważył Jay David Bolter, *pismo elektroniczne podkreśla nietrwałość i zmienność tekstu oraz wykazuje tendencję do redukcji dystansu między autorem a czytelnikiem, przekształcając czytelnika w autora* (Bolter J. D., 1992, za: Grusin R., 2008, s. 177). Redukcja dystansu i przenikanie się ról autor – czytelnik kształtują wirtualne społeczności zorientowane wokół słowa pisanego, demokratyzując relacje między poszczególnymi użytkownikami, niezależnie od faktu, czy korzystają oni (użytkownicy) z wszelkich dostępnych im swobód czytelniczych i piśmienniczych, czy tylko z ich części.

Omawiane przemiany są możliwe ze względu na cechy pokolenia (a może nawet już pokoleń) Sieci. Don Tapscott wyszczególnił osiem cech charakteryzujących omawianą generację pod kątem jej nawyków medialnych:

- wolność, opierającą się na możliwości wyboru. Wiąże się to często z podejmowaniem ryzyka, nie sugerowaniem się gotowymi wzorcami i pewnością, co do swojego zdania;
- dopasowywanie do swoich potrzeb (kastomizacja), czyli wprowadzanie modyfikacji zgodnie ze swoimi oczekiwaniami;
- baczność obserwację, będącą skutkiem dorastania w otoczeniu sporej liczby informacji, często niewiarygodnych. Innymi słowy jest to umiejętność odróżniania prawdy od fikcji, bazująca na krytycznym podejściu i weryfikacji otrzymywanych informacji;
- wiarygodność – uczciwość, przejrzystość i wywiązywanie się z podjętych zobowiązań, tolerancja i otwartość;
- współpracę, to jest bazowanie na relacjach międzyludzkich i współdziałaniu;
- rozrywkę, rozumianą jako nierozdzielność pracy i rozrywki;
- szybkie tempo;

- innowacyjność, czyli wychowanie w kulturze inwencji i kreatywności (Tapscott D., 2010, s. 139-175).

Generacja Sieci przyczynia się do sukcesu kultury uczestnictwa, czyli kultury opartej na aktywnej roli odbiorcy, która zrównana została z rolą nadawcy treści. Co ważne, aktywne partycypowanie w odbieranych treściach jest istotnym czynnikiem w podejmowaniu przez odbiorców decyzji, czy w ogóle z danymi treściami chcą obcować (Szpunar M., 2010, s. 261). Możliwość odpowiedzi zwrotnej nie jest współcześnie przywilejem, ale wymogiem, koniecznością, którą trzeba uwzględnić tworząc przekaz. W takich okolicznościach trafne jest ujmowanie odbioru jako totalnego (*metareading*) (Socha I., 2010, s. 287).

FAN FICTION

Każdy z czytelników zna to uczucie. Książka dobiega końca, a my nie możemy pogodzić się z jej zakończeniem (Czajka K., 2011, s. 64). Na bazie swoistej pogoni za opowieścią (fabułą dobrze znanej książki, filmu czy serialu) wyrosło piśmiennictwo fikcji fanowskich (*fan fiction*), zwanych również (w wersji spolszczonej) fanfikami. *Fan fiction* stanowią wszelkie wytwory piśmiennicze powstałe na kanwie dzieł oryginalnych. Cechą dominującą twórczości fanfikowej jest właśnie jej związek z kanonicznym dziełem, przy równoczesnym wychodzeniu poza to dzieło (Gąsowska L., 2009, s. 445). Innymi słowy, *fan fiction* czerpie z gotowych, zazwyczaj znanych szerszemu ogółowi odbiorców, światów fikcyjnych, które stają się przyczynkiem napisania tekstu. Tekst ten może (ale nie musi) znacznie odbiegać od historii przedstawionej w dziele oryginalnym.

W ramach *fan fiction* wyodrębniła się znaczna liczba różnych podgatunków, zarówno jeśli chodzi o ich długość, jak i schemat poprowadzonej przez autora fanfika narracji. Stąd też (wymieniając tylko skrajne przykłady) można mówić o fikcjach fanowskich dłuższych, wieloodcinkowych i utworach *drabble*, gdzie obowiązuje limit słów w tekście, np. do stu. W przypadku drugiej typologizacji *fan fiction* wyodrębnia się m.in.: teksty, w których przeplatają się fabuły dwóch

różnych, nie związanych ze sobą tematycznie, dzieł oryginalnych (*crossover*), łączenie dwójki bohaterów dzieła oryginalnego w romantyczną parę, choć taka sytuacja nie ma miejsca w dziele oryginalnym, ani też nie ma ku takiemu łączeniu losów bohaterów żadnych przesłanek (*pairing*), tworzenie historii opartych na wątku homoseksualnym między poszczególnymi bohaterami dzieła oryginalnego (*slash*), zapełnianie „białych plam” z fabuły dzieła oryginalnego, czyli rozwijanie wątków pobocznych (tzw. „łatki do kanonu”), a także pisanie dalszych ciągów dzieł oryginalnych.

W praktyce fantazja i kreatywność autorów fanfików jest wręcz nieograniczona, a odwołania i zaczerpnięcia z dzieł oryginalnych przybierają bardzo zróżnicowane formy – od ścisłego dostosowywania się do konstrukcji świata przedstawionego dzieła oryginalnego po luźne powiązania z tematyką tychże dzieł, działające raczej na zasadzie inspiracji niż odwzorowań.

Autorzy *fan fiction* ujmowani są zazwyczaj jako fani danej książki, filmu, czy serialu, którzy odbierają wytwory popkulturowe w nadmiarze. Twórczość fanfikowa w takim rozumieniu jest więc uważana za dalszą intensyfikację kontaktów z danym dziełem oryginalnym (Siuda P., 2007). Charakterystyczne jest w takiej perspektywie identyfikowanie twórczości fanfikowej jako oscylującej wokół popularnych w danym okresie wytworów kultury masowej (niejednokrotnie z szeroko rozumianą fantastyką), co przekłada się na ścisłe konotacje tego piśmiennictwa z fantastyczną społecznością fanów. Warto jednak mieć na uwadze fakt, że idea *fan fiction* opiera się na założeniu, że fikcje fanowskie dotyczyć mogą każdej książki, filmu, czy serialu. Takie (otwarte) postrzeganie twórczości fanfikowej stanowić może szansę dla aktywizacji czytelnicznej również cieszących się mniejszą popularnością dzieł oryginalnych.

AKCJE SZTAFETOWEGO PISANIA

Inną formą aktywizacji czytelniczną młodych jest pisanie sztafetowe, czyli zbiorowe tworzenie opowieści przez wielu autorów (jeden po

drugim)¹. Piśmiennictwo sztafetowe wymaga zorganizowanej akcji, podczas której kolejne partie, rozdziały tekstu pisane są przez innych twórców. Charakterystyczną cechą zbiorowego pisania sztafetowego jest to, że fabuła snutej opowieści tworzy się w trakcie pisania. Kolejni autorzy posiadają moc decyzyjną, co wydarzy się w prezentowanym przez nich fragmencie „sztafetówki”. Punktami skalającymi akcję sztafetowego pytania są: tematyka zbiorowego pisania, a także osoba koordynująca jej uczestników (która najczęściej również jest autorem pierwszego fragmentu zbiorowej opowieści).

Pisanie sztafetowe, realizowane przede wszystkim w Internecie (podobnie zresztą, jak twórczość *fan fiction*), zostało zauważone jako jedno z możliwych innowacyjnych rozwiązań piśmienniczych, jeśli chodzi o obecność słowa pisanego w Sieci. W 2006 r. internetowy projekt „Relay Writing”, którego pomysłodawcą i realizatorem był Tom Geraghty, znalazł się wśród 101 uhonorowanych przez czasopismo „Writer’s Digest” stron internetowych (*101 Best Websites for Writing*) (Geraghty T., 2010, [online]). Akcja zbiorowego pisania sztafetowego, zapoczątkowana w 2003 r. właśnie pod nazwą „Relay Writing”, kontynuowana była również po otrzymaniu wyróżnienia (*Relay Writing*, [online]).

Również w polskich realiach odnaleźć można przykłady akcji pisania sztafetowego, chociaż (w przypadku prozy) obecne jest przede wszystkim na forach internetowych i innych stronach skupiających zazwyczaj społeczności fanowskie. Na uwagę zasługują akcje sztafetowego pisania realizowane na Forum Literackim Mirriel (pierwsza w 2004 r. – „Z mroku w ciemność, czyli tragedia”; a także trzy edycje „Różdżkofety” – o bardziej sformalizowanych zasadach uczestnictwa w zbiorowym pisaniu w latach 2006 – 2008) (*Literackie Forum Mirriel*, [online]).

Zbiorowe pisanie sztafetowe może również wykraczać poza strony i fora internetowe. Przykładem jest książka *Nowa Rewolucja*, wydana w formie elektronicznej – efekt projektu „W alternatywnej Warsza-

¹ Już sama nazwa „pisanie sztafetowe”, nawiązujące do sportowej sztafety, podsuwa skojarzenie o przekazywaniu sobie tworzonego tekstu jednego autora do drugiego autora i tak dalej.

wie... czyli specjalna literacka sztafeta awangardowa”, zrealizowanego przez Literackie Forum Mirriel przy współpracy warszawskiego konwentu miłośników fantastyki Avangarda 007 (*Nowa Rewolucja*, 2011). Omawiana książka jest wynikiem twórczej pracy jedenastu osób, które były autorami poszczególnych rozdziałów. Każdy z twórców na napisanie swojej części powieści miał tylko trzy dni i musiał dostosować swój autorski fragment do zastanej całości tekstu, stworzonego przez piszących przed nim.

AKTYWIZACJA CZYTELNICZA W KONTEKŚCIE EDUKACJI

Obecność w Sieci z punktu widzenia edukacji można rozpatrywać na dwa sposoby. Pierwszy odnosi się do postrzegania Internetu jako kolejnej platformy edukacyjnej lub miejsca wspomagającego edukację, czego przykładem jest e-learning, czyli nauczanie na odległość (Zając J., 2008; Stunża G., 2008). Kolejny – do ujmowania internetowych użytkowników w podwójnej roli: edukatorów i edukowanych. Podwójność roli należy rozumieć jako całokształt przebywania w wirtualnym środowisku, czyli zarówno korzystanie z informacji w nim umieszczonych i zamieszczanie własnych treści, jak i same relacje podejmowane w Sieci. Społeczności wirtualne są więc środowiskami wychowawczymi, czyli takimi, w których na jednostki wywierane są wpływy zamierzone i niezamierzone (Gurycka A., 1979; Szmigielska B., 2009). Szmigielska (2009) zwraca uwagę, że dominują wpływy niezamierzone, a ich nadawcy (czyli w perspektywie edukacyjnej – wychowawcy) cechują się często anonimowością i fałszywą tożsamością.

Aktywizacja czytelnicza opierająca się na wytwarzaniu tekstów w społeczności sieciowej (*fan fiction*, piśmiennictwo sztafetowe) jawi się jako właśnie takie środowisko wychowawcze, oparte na niezamierzonych wpływach i wzajemnym (nie zawsze uświadomionym i często anonimowym) wychowywaniu. Skutki funkcjonowania i zbiorowych działań w omawianych społecznościach mogą być zarówno pozytywne, jak i negatywne, nie rzadko przyjmując skrajną postać. Żeby je

scharakteryzować niezbędne jest umiejscowienie amatorów omawianych przejawów piśmienniczych w kontekście oczekiwań względem edukacji i tego, jakie formy przyjmuje ona sama (edukacja) w czasach Web 2.0.

Na pierwszy plan wysuwa się tutaj oscylowanie wokół narracyjności w Sieci. Na miejscu jest przez to pytanie: „Na ile tożsamość współczesnego człowieka jest hipernarracją?” Udogodnienia w komunikowaniu masowym sprawiły, że właściwe jest postrzeganie tożsamości jednostki jako narracyjnej, a nawet hipernarracyjnej. Narracyjna tożsamość realizuje się poprzez tak zwany osobisty mit, który stanowi opowiedana przez jednostkę historia życia, składająca się z ciągu zdarzeń tworzących spójną całość (Frąckowiak T., 2008). Jest to jednak tylko jeden z przejawów łączących Sieć z narracją, którego przykładami są chociażby obecność jednostek na portalach społecznościowych i auto-narracyjne blogowanie. Omawiani twórcy piśmiennictwa fanfikowego i sztafetowego często współwytwarzają i opierają swoją tożsamość na narracjach fikcyjnych, zewnętrznych, funkcjonującym w obiegu popkulturowym, czyli charakteryzuje ich swoista pogoń za opowieścią².

Wymogiem, jaki stawiany jest coraz częściej edukacji, jest to, żeby nie zasadzała się tylko na dydaktyczno-wychowawczych fundamentach, ale by również zawiera w sobie element przyjemności z nauki, zabawy. Odpowiedzią na takie zapotrzebowanie jest edutainment (połączenie dwóch terminów: *education* i *entertainment*, czyli edukacji i rozrywki). Za polski odpowiednik tego pojęcia uznaje się edurozrywkę (lub ewentualnie edukację rozrywkową). Edurozrywkę definiuje się jako działania, których celem jest przede wszystkim edukacja, czyli kształcenie lub samokształcenie, uczenie lub uczenie się. Elementy rozrywkowe, które mają dostarczać przyjemności, są metodą uatrakcyjniającą naukę i prowadzącą do aktywizacji osoby uczącej się. Istnieje również szersze rozumienie edurozrywki, gdzie treści o cha-

² Która, choć w tym tekście omawiana w kontekście Sieci i wirtualnego wytwarzania treści, miała swoje miejsce również w kulturach oralnych – współczesnym przejawem jest *storytelling*, czyli opowiadanie historii w taki sposób, by została ona zapamiętana, oparte na świadomym organizowaniu informacji w celu skutecznego oddziaływania przekazu na odbiorcę (Śmigiel Ł., 2010).

rakterze edukacyjnym pojawiają się niejako przy okazji rozrywki, ich przekazanie (i przyswojenie przez odbiorców) jest kwestią drugorzędną (Piechota M., 2010). Edukacja rozrywkowa, opierająca się na interakcji i emocjach, skutkujących zaangażowaniem, aktywnością i uczestnictwem w działaniu edukacyjnym, Piechota (2010) uznaje za niezbędne warunki kształcenia. Taka formuła edukacyjna wpisuje się w omawiane formy aktywizacji czytelnicznej, czyniąc z nich sposób na skuteczne nauczanie oraz uczenie się.

Opisywane działania i możliwości edukacyjne stanowią przykład zastosowań nowego modelu edukacyjnego, określanego przez Tapscotta (2010, s. 226-259) „Szkołą 2.0”, realizującą idee nauczania poprzez odkrywanie, edukację interaktywną, koncentrację na uczniu, wspólnych działaniach i indywidualnym dopasowywaniu toku nauczania do uczniów.

Zdaniem Patrici Wallace (2001) Sieć stanowi miejsce na tyle różnorodne i bogate w swoje zasoby, że – by z niego w pełni korzystać – niezbędna jest obecność kogoś, kto udzieli wskazówek, jak się po nim poruszać. Uwaga ta odnosi się szczególnie do młodych osób. Brak tych wskazówek z zewnątrz wiąże się z obecnością wewnątrz sieciowych społeczności użytkowników – ekspertów. Oczywiście jest, że i w przypadku omawianych form piśmiennictwa (pisania sztafetowego i *fan fiction*) wykształciły się bardziej sformalizowane (od spontanicznego i niezamierzonego wzajemnego edukowania się użytkowników Sieci) role edukatorów, które najczęściej podejmowane są samowolnie lub wynikają z wcześniej zajmowanych uprzywilejowanych pozycji (np. moderatora forum internetowego).

Akcje sztafetowego pisania są zazwyczaj inicjatywą odgórną osób zaangażowanych lub będących twórcami danej platformy piśmienniczej w Sieci. To oni stanowią przez to pomysłodawców i koordynatorów akcji, a sam fakt, że akcja zbiorowego pisania dochodzi do skutku oznacza, że osoby te posiadają przyzwolenie i poparcie grupy zainteresowanej akcją. Bardziej skomplikowaną sytuację zauważa się jeśli chodzi o pisanie fikcji fanowskich. W ramach piśmiennictwa *fan fiction* funkcjonują beta-readerzy (tzw. bety), czyli osoby zajmujące się przede wszystkim pracami w zakresie korekty i redakcji tekstu (Kar-

povich A. I., 2006). Relacje autorów fikcji fanowskich i bet opierają się na współpracy. Antagonistyczną wersją kontroli pisanych fanfików są działania tzw. analizatorni – miejsc w Sieci założonych przez internautów zajmujących się weryfikacją jakości powstających tekstów. Analizatornie pełnią przede wszystkim funkcję prześmiewczą, skupiając swoją uwagę na wyszukanych w tym celu, ich zdaniem, najgorszych *fan fiction*³.

PODSUMOWANIE

Dokonujące się współcześnie przemiany związane z ugruntowywaniem się generacji Sieci, jak również tworzeniem i odbiorem tekstów sprawiają, że oczywiste wydają się pewne przewartościowania w relacji autor – czytelnik i przeniesienia decyzyjności o tekście na jego odbiorców. W takiej perspektywie, *fan fiction* i pisanie sztafetowe stanowią nieodzowne elementy składowe kultury czytelniczej, ukazującej się w odmienionej, dostosowującej się do czasów obecnych, nowej formie. Formie, która okazuje się być atrakcyjną alternatywą dla młodych pokoleń.

Jednak, żeby wykorzystanie Sieci było w pełni możliwe niezbędne jest świadome podejście do problematyki Web 2.0 (czyli ujmowania Internetu jako miejsca masowego tworzenia). Świadomość ta odzwierciedla się w dostrzeganiu zarówno zagrożeń, jak i szans kultu twórczego sieciowego amatora (Krzysztofek K., 2007, s. 11-23). Odejście jednostek z rzeczywistości realnej do Sieci jest bowiem już faktem dokonującym się, a w przypadku młodszych pokoleń – już dokonany. Tym samym niezrozumienie panujących internetowych

³ Przykładami analizatorni są: niedziałająca już obecnie Locha Snejpa (z częścią jej dorobku – fanfikowych analiz – można się zapoznać na stronie: *Locha Snejpa*, [online], [dostęp: 31.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://lochasnejpa.blogspot.com/>>; a także *Przyczajona Logika*, *Ukryty Słownik*, [online], [dostęp: 31.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://przyczajona-logika.blogspot.com/>> i *Niezatapialna Armada Kolonasa Waazona*, [online], [dostęp: 31.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://niezatapialna-armada.blogspot.com/>>.

realiów czytelniczych, nie jest w przypadku edukacji tylko staniem w miejscu, ale zaprzepaszczeniem możliwości rozwoju młodych, które pojawiły się praktycznie samoczynnie (wirtualne społeczności często stanowią inicjatywę oddolną). Nie wymagane już jest przez to szukanie nowatorskich rozwiązań edukacyjnych w dobie nowych mediów, a jedynie wykorzystanie istniejących, poprzez dostosowanie ich do odpowiedniego poziomu. Abstrahując od tego, jak odbierane jest pisanie sztafetowe i *fan fiction*, umiejętnie wykorzystane, te formy piśmiennictwa mogą stać się skutecznym sposobem na zainteresowanie młodych lekturą, we wszelkich jej wymiarach.

BIBLIOGRAFIA

- Barney D. (2008), *Spółeczeństwo sieci*, Warszawa, Wydawnictwo Sic, ISBN 978-83-60457-41-2
- Bolter J. D. (1992), *Writing Space: The Computer in the History of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press
- Castells M. (2008), *Spółeczeństwo sieci*, Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN, ISBN 978-83-01-16294-8
- Czajka K. (2011), *Fikcja po fikcji*, „Polityka” nr 28, s. 64-66
- Frąckowiak T. (2008), *Na ile tożsamość współczesnego człowieka jest hiperrnarracją?*, [w:] Zimoń-Dubowik B, Gamin-Wilk M. (red.), *Oblicza tożsamości: perspektywa interdyscyplinarna*, Wrocław, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, s. 221-231
- Gąsowska L. (2009), *Fan fiction, czyli złoto dla zuchwałych. Pomiędzy pragnieniem narracji a realizacją opowieści*, [w:] Kubicka H., Taranek O. (red.), *Kody kultury. Interakcja, transformacja, synergia*, Wrocław, Wydawnictwo Sutoris, s. 445-454.

- Geraghty T. (2010), *Relay Writing – collaborative story telling*, [online], [dostęp: 19.03.2012], dostępny w Internecie: <www.tomsblog-posterous.com>
- Grusin R. (2008), *Kim jest elektroniczny autor? Teoria i technologiczny fałsz*, [w:] Gwóźdź A. (red.), *Ekrany piśmienniczości, O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, s. 173-191
- Gurycka A. (1979), *Struktura i dynamika procesu wychowawczego. Analiza psychologiczna*, Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN, ISBN 83-01-00417-7
- Karpovich A. I. (2006), *The Audience as Editor: The Role of Beta Readers in Online Fan Fiction Communities*, [w:] Busse K., Hellekson K. (red.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson – London, McFarland, s. 171-188
- Krzysztofek K. (2007), *Wprowadzenie. WEBSki świat: mądrość tłumów sieciowych czy zbiorowe nieuctwo?*, [w:] Keen A., *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, Warszawa, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, s. 11-23
- Literackie Forum Mirriel*, [online], [dostęp: 19.03.2012], dostępny w Internecie: <www.forum.mirriel.net>
- Locha Snejpa*, [online], [dostęp: 31.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://lochasnejpa.blogspot.com/>>
- Małek M. i inni (2011), *Nowa Rewolucja*, Warszawa, Wydawnictwo Bezkartek.pl, ISBN 978-83-62330-47-8
- Multipoezja*, [online], [dostęp: 19.03.2012], dostępny w Internecie: <www.multipoezja.onet.pl>
- Niezatapialna Armada Kolonasa Waazona* [dostęp: 31.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://niezatapialna-armada.blogspot.com/>>
- Piechota M. (2010), *Edurozrywka – przyczynek do opisu zjawiska*, [w:] Graszewicz M., Jastrzębski J. (red.), *Teorie komunikacji i mediów*, t. 2, Wrocław, Wrocławskie Wydawnictwo Oświatowe, s. 231-239
- Przyczajona Logika, Ukryty Słownik*, [online], [dostęp: 31.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://przyczajona-logika.blogspot.com/>>

- Relay Writing*, [online], [dostęp: 19.03.2012], dostępny w Internecie: <www.relaywriting.net>
- Siuda P. (2003), *Fanfiction – przejaw medialnych fandomów*, [w:] Gruszczyński W., Hebda A. (red), *Człowiek a media. Obserwacje – wizje – obawy*, Warszawa, Wydawnictwo ASPRAJR, s. 143-157
- Socha I. (2010), *Czytelnik jako interdyscyplinarny przedmiot badań w nauce o książce, literaturoznawstwie, socjologii i psychologii – odrębność czy komplementarność?*, [online], [dostęp: 31.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://skryba.inib.uj.edu.pl/wydawnictwa/e07/n-socha.pdf>> [za:] Kuźma E. (2006), *Od linearnej do cyrkularnej komunikacji literackiej, a stąd do milczenia. O sytuacji we współczesnych doktrynach literackich*, [w:] Burzyńska A., Markowski M. P. (red), *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, Kraków, Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, ISBN 83-240-0737-7
- Szmigielska B. (2009), *Internet jako środowisko edukacyjne*, [w:] Szmigielska B. (red), *Psychologiczne konteksty internetu*, Kraków, Wydawnictwo WAM, s. 15-27
- Szpunar M. (2010), *Nowe media a paradygmat kultury uczestnictwa*, [w:] Graszewicz M., Jastrzębski J. (red.), *Teorie komunikacji i mediów*, t. 2, Wrocław, Wrocławskie Wydawnictwo Oświatowe, s. 251-262
- Śmigiel Ł. (2010), *Opowiadanie historii – narzędzie wpływu w komunikacji z odbiorcą*, [w:] Graszewicz M., Jastrzębski J. (red.), *Teorie komunikacji i mediów*, t. 3, Wrocław, Wrocławskie Wydawnictwo Oświatowe, s. 421-426
- Tapscott D. (2010), *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, ISBN 978-83-61408-96-3
- Wallas P. (2001), *Psychologia Internetu*, Poznań, Wydawnictwo Rebis, ISBN 83-7301-075-0
- Zajac J. (2008), *Specyfika komunikacji internetowej w kontekście e-learningu*, [w:] Muszyński D., Stunża G. (red), *Społeczne konteksty internetu. Implikacje dla edukacji*, Gdańsk, Wydawnictwo Gdańskiej Wyższej Szkoły Humanistycznej, s. 59-74

THE EFFECTS OF ACTIVATION OF A YOUNG READERSHIP. FOR EXAMPLE, FAN FICTION AND WRITING A RELAY IN THE NETWORK

The Internet has greatly influenced the culture of readership and enabled the emergence of several phenomena that shifted the reader from the position, where he or she could only passively receive literature to the position of an active creator and a self-proclaimed promoter of it. We may observe how readers who are active in the web, become engaged in creation of their own fan fiction – new texts based on original ideas (book, films or tv series) and relay writing, when many amateur writers work on a single text. Those new forms of reading and writing may be perceived as an opportunity or as a threat for the reading culture of children and adolescents.