

JAUNIEJI KOMIKSŲ KNYGŲ GERBĖJAI PRANCŪZIJOJE IR JŲ KŪRYBA INTERNETE

Laura Jankevičiūtė

Vilniaus universiteto Knygotyros ir
dokumentotyros institutas
Universiteto g. 3, LT-01513 Vilnius, Lietuva
El. paštas: laura.jankeviciute@gmail.com

Straipsnyje analizuojama gerbėjų kultūra, aptariami skaitmeninės revoliucijos paskatintos gerbėjų kūrybos bruožai. Ypatingas dėmesys skiriamas skaitmeniniam ekspresyvumui, kurio dėka randasi naujos įvairių visuomenės grupių saviraiškos formos. Remiantis Bordo miesto (Prancūzija) viešosiose mokyklose atlikto tyrimo duomenimis, nagrinėjami jaunųjų komiksų knygų gerbėjų kuriamų ir internete platinamų istorijų rašymo ir skaitymo procesų ypatumai.

REIKŠMINIAI ŽODŽIAI: *skaitmeninė kultūra, skaitmeninis ekspresyvumas, gerbėjų kultūra, komiksų gerbėjų kūryba, Prancūzija, vaikai ir paaugliai, internetas.*

ĮVADAS

Prancūzijoje gyvuoja gilios komiksų leidybos ir skaitymo tradicijos. 2013 m. komiksų knygų leidyba sudarė 9,5 proc. visos leidybos rinkos šalyje¹. Apsilankius prancūziškame knygyne, nesunku pastebėti su komiksų knygomis rankose ant žemės sukritusius jaunuolius. Kone kiekvienas didesnis Prancūzijos knygynas turi atskirą komiksų knygų skyrių. Ką jau kalbėti apie specializuotus komiksų knygynus, kuriuose savo laimę randa visi šeimos nariai – ne tik vaikai ir jaunuoliai, bet ir tėvai ar net anūkus atlydėję seneliai. Ir nors komiksus skaito įvairaus amžiaus prancūzai, jie populiariausi tarp vaikų ir paauglių. Mokyklų bibliotekose komiksų knygų dėžės per pertraukas būna apytuštės, o bibliotekininkės nuolat klijuoja nuo skaitymo suplyšusius komiksų knygų lapus. Paklausti, kokias knygas labiausiai mėgsta ir kokių knygų daugiausia turi namuose, jaunieji prancūzai ilgai nedelsdami ima vardinti komiksų pavadinimus, su dideliu užsidegimu pasakoja apie mėgstamus personažus, jų nuotykius.

Skaitmeniniame amžiuje išsivysčiusi aktyvaus dalyvavimo kultūra² palietė ir knygų gerbėjus. Ieškodami, kaip išreikšti save ir savo aistrą, įkvėpti perskaitytų

1 *Les chiffres clés de l'édition 2014. Données 2013* [interaktyvus]. Paris: Syndicat National de l'édition, 2014 [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga

per internetą: <http://www.sne.fr/wp-content/uploads/2014/08/chiffrescles_juin2014.pdf>.

2 JENKINS, Henry. *Fans, bloggers, and gamers:*

istorijų ir herojų, gerbėjai ėmė aktyviai rašyti naujus tekstus, siūlyti originalias istorijų tęsinių versijas ir jas publikuoti specialiai tam skirtose gerbėjų kūrybos svetainėse. Galimybė viešai paskelbti šią kūrybą, sulaukti bendraminčių reakcijos ir komentarų, diskutuoti ir dalintis savo nuomone sulaukė didelio susidomėjimo. Ir nors ne visos naujos ekspresyvumo formos įsitvirtina dinamiškoje skaitmeninėje kultūroje, laisvas, griežtų taisyklių nesuvaržytas ir nuolat kintantis žanras yra vis dar mėgstamas gerbėjų. Jis žavi ir jaunuosius komiksų knygų skaitytojus.

Taigi, šio straipsnio objektas – komiksų knygų gerbėjų sukurti tekstai (angl. *fanfictions*). Straipsnio tikslas – ištirti jaunųjų prancūzų, komiksų knygų gerbėjų, skaitmeninės kūrybos apraiškas internete. Tikslui įgyvendinti keliami šie uždaviniai: apibrėžti tyrėjo poziciją skaitmeninės kultūros atžvilgiu; išanalizuoti gerbėjų kultūros ir kūrybos bruožus; ištirti jaunųjų skaitytojų komiksų knygų skaitymo tendencijas Prancūzijoje; išnagrinėti komiksų gerbėjų kuriamų ir internete platinamų tekstų rašymo ir skaitymo procesų ypatumus.

Straipsnyje remiamasi 2013 m. Bordeaux-Montaigne universitete (Prancūzija) apginta informacijos ir komunikacijos mokslų daktaro disertacija „Internetas ir paaugliai: kokie įgūdžiai? Vizualinis ir dalyvavimu grindžiamas tyrimo metodas“⁴³, kurioje antropologiniu požiūriu buvo tiriama vaikų ir paauglių skaitmeninė kultūra. Renkant duomenis ir atliekant tyrimą Bordo miesto viešosiose mokyklose, buvo panaudotas vizualinis tyrimo metodas (angl. *visual research method*): iš pradžių jaunieji 11–14 metų amžiaus tyrimo dalyviai popierinio nešiojamojo kompiuterio ekrane piešė ir darė koliažus, vėliau šie darbai buvo panaudoti kaip klausimynai interviu metu – dalyviai juos komentavo, aiškino, atsakinėjo į tyrėjos užduodamus klausimus. Iš viso tyrime dalyvavo 74 vaikai ir paaugliai. Nors jame nagrinėti įvairūs dalyvių santykio su internetu aspektai ir naudojimosi internetu įgūdžiai, šiame straipsnyje naudojamosi tik tais duomenimis, kurie buvo naudingi tiriant komiksų gerbėjų kūrybos virtualioje erdvėje bruožus ir tendencijas. Straipsnyje analizuojamos 12 tyrimo dalyvių (8 mergaičių ir 4 berniukų), kurie teigė patys kuriantys ir (arba) skaitantys šio žanro tekstus internete, patirtys.

TYRĖJO POZICIJA SKAITMENINĖS KULTŪROS ATŽVILGIU

Prieš pateikiant tyrimo rezultatus ir išvagas, ypač svarbu aptarti pasirinktą tyrėjo poziciją skaitmeninės kultūros atžvilgiu. Ji suformuota remiantis frankofoniškoje mokslo erdvėje egzistuojančiomis teorijomis ir daugiausia prancūzų mokslininkų darbais.

Skaitant ir analizuojant prancūzišką literatūrą apie naujųjų technologijų atsiradimą ir jų sukeltą skaitmeninę revoliuciją, nesunku pastebėti, kad tekstai per-

smelkti ryškios optimizmo arba kritikos gaidos. Vieni autoriai (Michel Serres, Hervé Fischer) šlovina skaitmeninės revoliucijos sukeltus teigiamus pokyčius mokslui, kultūrai, ekonomikai, kalba apie geresnį pasaulį, kuriame taika pasiekama per technologijų būdu išplėtotą komunikaciją, o štai, pavyzdžiui, Philippe'o Bretono knygoje *Interneto kultas*, skaitmeninė revoliucija traktuojama kaip nauja religingumo forma, „difuzinė, per daug išsibarsčiusi, necentruota“⁴. Paulis Soriano kalba apie „nulinį“ interneto pasaulį su „nulių terminų, nulių atsargų, nulių atminties, nulių asmenybės, nulių institucijos, nulių politikos, nulių realybės“⁵. Kartu su Alainu Finkielkrautu išleistos knygos pavadinimas *Internetas. Kelianti rūpestį ekstazė* apibendrina šių mokslininkų poziciją naujųjų technologijų atžvilgiu.

Kiek vėliau pasirodę šaltiniai stengiasi atsiriboti nuo panašaus pobūdžio euforinių ir pesimistinių⁶ naujųjų technologijų vertinimo pozicijų. Pasak sociologo Serge'o Proulxo⁷, tiriant skaitmeninės kultūros reiškinių, svarbu užmegzti kuo artimesnį ryšį su auditorija ir kuo detaliau suprasti technologijų įtaką jos kasdieniam gyvenimui. Tik tokiu būdu galima realistiškai įvertinti pokyčius ir suprasti naujai atsiradusias kultūros formas. Tiriant jaunųjų komiksų gerbėjų kūrybą internete, buvo stengiamasi atsiriboti tiek nuo pesimistinio ir išankstinio kritiško, tiek nuo per daug optimistinio požiūrio skaitmeninių technologijų atžvilgiu. Stengiantis suprasti šio reiškinių ypatumus, pritaikyta „supratingo tyrėjo“ pozicija, kuri leido realistiškai nagrinėti vieną iš skaitmeninės kultūros formų, jos ypatumus ir tendencijas.

Kaip jau minėta straipsnio įvade, jaunųjų komiksų gerbėjų kūryba buvo susidomėta vizualiniais metodais renkant duomenis apie vaikų ir paauglių interneto įgūdžius. Pirmojo susitikimo metu dalyvių buvo prašoma atlikti namų darbą – savaitę stebėti savo santykį su internetu ir popierinio nešiojamojo kompiuterio ekrane vizualine forma pavaizduoti savo veiklas. Antrajame susitikime, atliekant interviu su tyrimo dalyviais, buvo prašoma paaiškinti visas piešiniuose esančias detales, jų

Exploring participatory culture. Londres et New York: New York University Press, 2006. 304 p.

3 JANKEVICIUTE, Laura. *Internet et les préadolescents: quels usages? Approche visuelle et participative*. Bordeaux: Michel de Montaigne Bordeaux 3, 2013. 550 p.

4 BRETON, Philippe. *Le culte de l'Internet: Une menace pour le lien social?* Paris: La Découverte, 2000, p. 7.

5 FINKIELKRAUT, Alain; SORIANO, Paul. *Internet, l'inquiétante extase*. Paris: Mille et une nuits, 2001, p. 52.

6 Prancūzų kalboje vartojami būdvardžiai „technoeuforinis“ (pranc. *techno-euphorique*) ir „technopesimistinis“ (pranc. *techno-pessimiste*).

7 PROULX, Serge. *Les formes d'appropriation d'une culture numérique comme enjeu d'une société du savoir* [interaktyvus]. Montréal: Université du Québec à Montréal, Département des communications [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.ac-grenoble.fr/ien.bourgoinashnord/IMG/pdf_es_TUIC_Enjeux_et_modalites_de_mise_en_oeuvre.pdf>.

tarpusavio santykį, plačiau papasakoti apie dalyvių išskirtas patirtis internete. Vaikų ir paauglių sukurti darbai buvo naudojami kaip klausimynai, todėl kiekvienas interviu buvo unikalus. Tokiu būdu surinkti duomenys padėjo kompleksiskai ištirti jaunosios kartos naudojimosi internetu ypatumus, atkreipti dėmesį į išskirtines veiklas, įvairius skaitmeninės kultūros niuansus ir subtilybes. Kai kurių tyrimo dalyvių piešiniuose ir koliažuose buvo pastebėta įdomių detalių: jose pavaizduoti komiksų knygų herojai ir pateiktos trumpos jaunųjų gerbėjų sukurtų tekstų ištraukos sudomino tyrėją, paskatino jį jas pasigilinti, atrasti jaunųjų komiksų gerbėjų kūrybą internete.

Nors gerbėjų kūryboje pastebima daug laisvės, egzistuoja ir tam tikros taisyklės, kurios yra nuolat kuriamos, koreguojamos, kritikuojamos ir perrašomos iš naujo. Todėl nenuostabu, kad šis dinamiškumas, tekstų įvairovė ir gausumas, apskritai tokio tipo kūrybos statusas, kelia nemažai klausimų tyrėjams. Kaip tirti šio žanro tekstus ir jų kūrimo procesus? Kokiais metodais nagrinėti ir kuriuos aspektus? Literatūrinio požiūriu atlikta šių tekstų analizė tampa viso labo kritika, kuri pažeria aibę šio žanro trūkumų, pavyzdžiui, nuoseklumo nebuvimą, nuolatinis pasikartojimus, nukrypimus nuo scenarijaus ir pan. Žvelgiant per tradicinės sociologijos prizmę, atsiranda didelė tikimybė šią kūrybinę veiklą tirti tarsi pasipriešinimą, kuriuo gerbėjų bendruomenės išreiškia savo poziciją tradicinių kultūros vertybių atžvilgiu. Tačiau tokia pozicija sumenkina fenomeno autentiškumą ir neleidžia visapusiškai jo išanalizuoti, nes akcentuoja ir iškelia į viešumą konfliktą tarp dviejų skirtingą požiūrį turinčių grupių. Nemažai tyrėjų šį reiškinį ir gerbėjų sukurtus tekstus tiria antropologiniu būdu, taikydami kultūrinių studijų perspektyvą, siekdami detalai išanalizuoti gerbėjų kūrybinio rašymo ir jų skaitymo procesų ypatumus virtualioje erdvėje. Toliau straipsnyje detalizuojamame tyrime kaip tik ir pritaikomas pastarasis principas.

Nuolat tobulėjančios technologijos ir visuomenės, ypač jaunimo, reakcija keičia kompleksiską skaitmeninės kultūros sampratą kone kasdien. Jaunoji karta, „balansuojanti it banglentininkas ant informacinių technologijų bangos, auganti virtualios ir realios erdvės pusiausvyroje“⁸, be paliovos integruoja į savo gyvenimą moderniąsias technologijas ir jomis kuria bei praktikuoja naujas kultūros formas. Todėl nenuostabu, kad skaitmeninės kultūros samprata yra nestabili, dinamiška, sunkiai apibrėžiama. Tiriant šias kultūros formas, svarbu apsibrėžti poziciją skaitmeninės kultūros sampratos atžvilgiu. Straipsnyje aptariamo tyrimo metu buvo orientuojamasi į prancūzų mokslininkų darbus, kuriuose minimas skaitmeninio ekspresyvumo (pranc. *expressivisme digital*) reiškinys. Jis laikomas vienu iš pagrindinių šiuolaikinės jaunimo kultūros bruožų, turinčių tiesioginį ryšį su gerbėjų kultūra ir joje egzistuojančiu gerbėjų menu (angl. *fan art*) internete.

Norėdamas apibūdinti ir išryškinti skaitmeninės kultūros bruožus, psichiatras ir psichoanalitikas S. Tisseronas⁹ kalba apie vizualinę informaciją ir jos statuso pokyčius. Jis teigia, kad skaitmeninė kultūra galėtų būti apibrėžiama kaip dalijimosi vizualine informacija kultūra. Pasak mokslininko, seniau leidiniuose skelbiama vaizdinė medžiaga buvo faktas, įrodymas. Šiandien vaizdinė medžiaga, kurios apstu internete, yra tik tam tikro požiūrio išraiška. Interneto erdvėje gausu vartotojų sukurtų filmų, vaizdo klipų, nuotraukų montažų. Šiandien nesudėtinga nufotografuoti ir nufilmuoti telefonu ar kitu nešiojamu prietaisu mus supančius vaizdus ar tiesiog save, įvairiomis kompiuterinėmis programomis sumaketuoti, sumontuoti, pridėti tekstą, įgarsinti ir tokia forma perteikti savo požiūrį. Šie kūriniai įkūnija laisvumo, nesivaržymo šio pobūdžio vizualinėje kūryboje (pranc. *sampling visuel*) arba kitaip tariant – skaitmeninį ekspresyvumo reiškinių.

Sociologai Laurence'as Allardas ir Frédéricas Vanderberghe'as¹⁰, tyrinėdami šio pobūdžio jaunimo kūrybą internete, vartoja kultūros, kuriamos savo paties pastangomis (angl. *self-culture*) ir ekspresyvaus individualizmo (pranc. *individualisme expressif*) terminus, o prancūzų darbuose dažnai cituojamas J. Martinas Barbero teigia, kad šiuose „pasakojimuose, nuotraukose, garsuose, ritmuose, fragmentuose galime atrasti tikrąją jaunimo dvasią, jo gyvenimo tempą ir kalbą.“¹¹ Tyrimo metu jaunesni komiksų gerbėjai savo pasakojimais nesunkiai patvirtino šiuos teiginius. Interneto paskatintas skaitmeninis ekspresyvumas yra svarbus šiulaikinės gerbėjų kultūros bruožas, kuriuo pasižymi net pačių jauniausių jos atstovų bendruomenės.

GERBĖJŲ KULTŪRA IR KŪRYBA

XX a. antroje pusėje fanų, arba gerbėjų, kultūra pradėta tirti remiantis kultūrinių studijų (angl. *cultural studies*) perspektyva. „Kultūrinės studijos analizuoja tai, kaip mes „skaitome“ kultūras, kaip kultūros kuria ir palaiko reikšmes, kaip kultūriniai skirtumai varžosi vienas su kitu, kokiais būdais kultūriniai tekstai

8 SAUDARGAS, Paulius. Facebook'o karta. *Apžvalga* [interaktyvus], 2010 m. rugsėjis, nr. 9 (13) (494), p. 7 [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.algirdassaudargas.lt/apzvalga/apzvalga_2010-rugsejis.pdf>.

9 TISSERON, Serge. *Culture du livre/Culture des écrans: l'indispensable complémentarité* [interaktyvus]. Paris: Académie des sciences, 2013. Prieiga per internetą: <http://manuscritdepot.com/documentspdf/PPT_TISSERON.pdf>.

10 ALLARD, Laurence; VANDENBERGHE, Frédéric. Express yourself! Pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer. *Réseaux*, 2003, nr. 1, p. 191–219.

11 MARTIN BARBERO, Jesus. *Al sur de la Modernidad, comunicación, globalización y multiculturalidad*. Pittsburgh: Universidad de Pittsburgh, 2001, p. 48.

konstruoja ir perdirba reikšmes, tapatybes, vertybes.¹² Daugiausia dėmesio skirdamos galios, lyties, seksualumo, etniškumo, klasės, tautiškumo, technologijos, kasdienybės problemoms, kultūrinės studijos neaplenkė ir gerbėjų kultūros reiškinių. Susiformavo nauja tyrimų kryptis – gerbėjų studijos (angl. *fan studies*), kurių pradininkais laikomi amerikiečių mokslininkai H. Jenkinsas, L. Lewisas ir C. Bacon-Smithas (1992).

Naujausi tyrimai, kurie ir toliau aktyviai plėtojami JAV, yra linkę analizuoti naujų technologijų poveikį gerbėjų veikloms (Pearson, 2010; Booth, 2010). Juose detalai tiriamos įvairios gerbėjų skaitmeninio ekspresyvumo formos. Paneigę daugybę stereotipų apie gerbėjų pasyvumą, savo tyrimais mokslininkai ne kartą įrodė, kad tai aktyvios ir produktyvios visuomenės grupės, o jų vykdomos veiklos gali suburti bendruomenes, paskatinti arba suaktyvinti bendravimą jose. Pasak H. Jenkinso, „medijų fanai yra vartotojai, kurie gamina, skaitytojai, kurie rašo, ir žiūrovai, kurie dalyvauja.“¹³ Fanų kultūra nėra pasyvaus vartojimo, o aktyvaus dalyvavimo kultūra, kurią praktikuodami gerbėjai tyrinėja ir egzaminuoja masinės kultūros ideologijas, demonstruoja aukštą kūrybiškumo, rezultatyvumo ir įsipareigojimo socialinėse ir kultūrinėse sferose lygį.

Kalbant apie fanų kultūrą, svarbu paminėti keletą terminų. Visų pirma, gerbėjai itin dažnai vartoja *fandom*, *fandomo* arba *fendomo* terminą subkultūrai, susidedančiai iš gerbėjų, aktyviai besidominčių koku nors tuo pačiu reiškiniu ar objektu, apibūdinti. Suvienyti aistros gerbėjai ieško įvairių saviraiškos formų. Gerbėjų menas yra vienas iš būdų kūrybiškai išsakyti savo patirtis, palankumą, prisirišimą mėgstamo reiškinio ar objekto atžvilgiu, t. y. prisirišimą prie mėgstamo *fandomo*. Ši gerbėjų iniciatyva jungia įvairias kūrybines veiklas, t. y. tekstų rašymą (angl. *fan-fictions*), personažų ar scenų piešimą, videomontažų (angl. *fanvideo*) ir dainų kūrimą (angl. *filk music*). Kone populiariausia iš jų – tekstų rašymas.

Perskaityta knyga, pamatytas filmas ar serialas nėra suvokiamas kaip uždaras ir baigtinis kūrinys, o kaip istorija, kurią galima tęsti, keisti, koreguoti. Užsiimdami tokio pobūdžio „periferinė“ veikla, gerbėjai ryžtasi peržengti originalaus kūrinio ribas. Sukurti pasakojimai gali turėti įvairių tikslų, pavyzdžiui, užpildyti autoriaus paliktas spragas, praplėsti istorijos rėmus ir pasaulį, pakreipti įvykius kita linkme, perkelti personažus į kitas veiksmo vietas ir situacijas. J.-O. Allardas¹⁴ išskiria keturis šių tekstų tipus (tęsinys, perrašymas, iškraipymas ir atstatymas), tačiau analizuojant gerbėjų kūrybą nesunku pastebėti, kad šių tipų nepakanka. Šiandien tekstų gausybė ir jų turinio įvairovė stebina, todėl vargu ar galima pasiūlyti tikslią baigtinę jų klasifikaciją.

Svarbu paminėti, kad panašūs knygų, filmų, serialų gerbėjų užsiėmimai egzistavo ir prieš atsirandant internetui. Jie buvo mažiau žinomi ir praktikuojami pa-

vienių gerbėjų, o parašyti tekstai retai platinami, skaitomi ir vertinami. Pirmieji šio tipo tekstai viešai pasirodė praėjusio amžiaus septintajame dešimtmetyje, kai buvo leidžiami gerbėjų kūrybos žurnalai (angl. *fanzines*). Pirmasis toks žurnalas pavadinimu „Spockanalia“ pradėtas leisti 1967 m. JAV. Jame serialo „Star Trek“ gerbėjai galėjo publikuoti įvairaus pobūdžio tekstus (istorijas, poemas, straipsnius, laiškus) ir piešinius. Žurnale vienu metu buvo skelbiami ir originalūs kūriniai, ir gerbėjų sukurtos istorijos.

Maždaug nuo 1990-ųjų popieriniai žurnalai užleido vietą interneto svetainėms. Interneto atsiradimas ir galimybė lengvu, visiems prieinamu būdu viešai paskelbti savo kūrybą suteikė šiems tekstams didesnę matomumą, paskatino gerbėjus rašyti ir skelbti savo kūrybą viešai. Lengvesnė galimybė prisijungti prie fanų bendruomenės ir joje pasireikšti yra viena iš svarbiausių šios veiklos populiarumo priežasčių. Naujos saviraiškos erdvės ir įrankiai, kurie leido publikuoti tekstą dalimis, palaipsniui jį kuriant, nuolat koreguoti ir tobulinti, supaprastino rašymo procesus. Kadangi nebuvo griežtų tekstų kokybės apribojimų scenarijaus ir kalbos požiūriu, kilo didelis gerbėjų entuziazmas ir aktyvumas. Sklaidos mastui įtaką dariusios technologijos lėmė ne tik kūrėjų, bet ir skaitytojų pagausėjimą. XX a. pabaigoje šio žanro gerbėjų kūrybą itin paskatino tokie filmai kaip „Žvaigždžių karai“ ir, žinoma, „Hario Poterio“ knygos. Didelis gerbėjų aktyvumas ir fanų sukurtų tekstų kiekiai privertė rimčiau pažiūrėti į šio tipo kūrinius ir jų kuriamus ryšius gerbėjų bendruomenėse.

Šiandien internete egzistuoja daug svetainių, kuriose gerbėjai skelbia savo kūrybą. Skirtinga jose skelbiamų tekstų klasifikacija, vartotojams siūlomos funkcijos, paieškos kriterijai. Viena žinomiausių ir populiariausių – 1998 metais sukurta *Fanfiction.net* svetainė, kurioje savo tekstus skirtingomis kalbomis publikuoja per 2 milijonus gerbėjų. Svetainėje fanų kūryba suskirstyta į dvi kategorijas: tai istorijos, kurios sukurtos remiantis vienu originaliu kūriniu, ir egzistuojančios nuo 2009-ųjų „transistorijos“, arba pereinamosios istorijos (angl. *crossovers*), kuriose gerbėjai susieja skirtingų kūrinių scenarijus, personažus, detales. Pagal kūrinio žanrą fanų kūryba suskirstyta į kitas devynias kategorijas: japoniški komiksai (dar kitaip vadinami *anime/manga*), knygos, animaciniai filmai, amerikietiški komiksai, filmai, žaidimai ir miuziklai, televizijos laidos, radijo drama ir kiti įvairūs į paminėtas kategorijas nepatenkantys kūriniai (angl. *misc*), pavyzdžiui, graikų mitologija.

12 TEREŠKINAS, Artūras. *Ištraukos iš knygos „Esė apie skirtingus kūnus“* [interaktyvus] [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.tekstai.lt/buvo/tekstai/tereskinas/ese_apie.html>.

13 JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where*

old and new media collide. New York: New York University Press, 2008, p. 212.

14 ALLARD, Jérôme-Olivier. La fanfiction: quand le fan devient auteur. *Solaris*, 2007, nr. 164, p. 95–112.

Prisiregistravę vartotojai *Fanfiction.net* svetainėje gali ne tik skelbti savo tekstus, bet ir tobulinti savo profilio aprašymą, skaityti ir komentuoti istorijas, privačiomis žinutėmis ir viešuose forumuose bendrauti su kitais vartotojais, susikurti mėgstamiausių istorijų ir autorių sąrašus. Specialioje rubrikoje taip pat siūloma tapti *beta* skaitytoju, vertinančiu kito gerbėjo asmeniškai jam atsiųstą tekstą, išdėstančiu savo nuomonę apie jo turinį prieš viešą publikavimą. 2015 m. balandžio mėnesį pagal sukurtų istorijų skaičių svetainėje pirmavo knygos *Haris Poteris* (712 000 istorijų) ir *Saulėlydis* (218000 istorijų), japoniškų komiksų knygos *Naruto* (381 000 istorijų), *InuYasha* (114 000 istorijų) ir *Hetalia: Axis Powers* (111 000 istorijų)¹⁵.

Nuo gerbėjų kurtų tekstų pasirodymo viešoje erdvėje pradžios iki šių dienų autorių teisių aspektas išlieka jautrus ir ginčytinas. Apie jį dažnai diskutuoja spauda ir patys gerbėjai. Teisiniu požiūriu, kopijuoti, platinti, daryti keitimus originaliame kūrinyje, netgi neturint tikslo pasipelninti, yra laikoma autoriaus teisių pažeidimu. Tokiu pat principu naujo kūrinio sukūrimas remiantis originaliu kūriniu yra laikomas nelegaliu. Tačiau ne visos kūrinio detalės gali būti apsaugotos, pavyzdžiui, veikėjų vardai, trumpos frazės ar idėjos. Tam, kad personažai, vietos ir situacijos būtų ginamos, jos turi būti labai detalios charakterizuotos. Kad būtų galima išsaugoti žodžio laisvę ir skatinti kūrybą, autorių teisės numato nemažai išimčių, pavyzdžiui, parodijos ar kritikos kūriniai yra leidžiami daugelyje pasaulio šalių. Iš esmės nėra uždrausta apie perskaitytą kūrinių ar pamatytą filmą rašyti sau, kurti naujas istorijas. Šis aspektas tampa problemiškas tuomet, kai tekstai pasirodo viešoje erdvėje.

JAV teisėje egzistuoja vadinamoji Sąžiningo naudojimo (angl. *fair use*) doktrina, kuri numato išimtis autorių teisių saugojimo srityje. Pasakyti, ar gerbėjų sukurti ir internete skelbiami tekstai ir kiti kūriniai patenka į šios doktrinos apibrėžiamas ribas, kol kas yra neįmanoma. Lig šiol dėl autorių teisių pažeidimo ir gerbėjų kūrybos nebuvo kreiptasi į teismus, todėl šis klausimas lieka atviras ir neišspręstas. Prancūzijoje tokių atvejų irgi nebūta. Neretai šių tekstų pradžioje galima pamatyti jų autorių paskelbtus „neatsakomybės“ pareiškimus, kuriuose pabrėžiama, kad istorija sukurta remiantis egzistuojančiu originalu. Šie pareiškimai nesuteikia teisinės neliečiamybės, tačiau leidžia minimaliai apsisaugoti ir viešai patvirtinti, kad tai nėra bandymas pasisavinti originalų kūrinių.

Norėdama įteisinti šio žanro legalumą, 2013 m. „Amazon“ kompanija sukūrė *Kindle Worlds* projektą¹⁶ ir pradėjo teikti kūrinių licencijas fanams, norintiems kurti pagal juos savo istorijas. Specialioje svetainėje gerbėjai gali publikuoti savo tekstus, už kuriuos mokamas autorinis atlyginimas ne tik jiems, bet ir originalaus kūrinio autoriui. Šių tekstų kūrimą apibrėžia labai tikslios taisyklės – sukurtos istorijos prieš publikavimą yra kruopščiai patikrinamos, jas skelbia ne pats autorius,

o svetainės administratorius, taip pat negalima kurti „transistorijų“, netgi pagal du licenciją turinčius kūrinius. Šios istorijos negali būti publikuojamos kitur, jų turinys priklauso kompanijai. Tokiu būdu gerbėjų sukurtos istorijos apsaugomos nuo plagijavimo, bet sykiu „Amazon“ kompanijai atitenka teisės į jų pakartotinį publikavimą, išvestinių produktų kūrimą ir kitas adaptacijas. Nenuostabu, kad gerbėjai šį projektą labai kritikuoja. Tikrieji fanai jį smerkia ir ignoruoja. Jų nuomone, gerbėjų menas neturėtų būti komercinis, suvaržytas taisyklių ir apribojimų.

Viešoje erdvėje ne sykį diskutuotas šios kūrybos statusas ir legalumas. Jos šalininkai yra išreiškę savo nuomonę apie per daug griežtus teisės aktus, kurie riboja kūrybiškumą. Jų manymu, tokio pobūdžio gerbėjų kūriniai daro teigiamą poveikį kultūros pramonei. Tai yra naujos literatūros kritikos formos, kurių atžvilgiu turėtų būti demonstruojamas lankstumas ir tolerancija. Spauldoje apie šią kūrybą rašyta ne tik įvairiais autoriaus teisės, bet ir turinio kokybės aspektais. Pabrėždama, kad tarp rašytojų fanų esama tų, kurie kuria naujus populiariosios kultūros formas ir propaguoja kūrybiškumą, žiniasklaida nepamiršo paminėti, kad šiais tekstais gali būti viešinama žalingo pobūdžio informacija. Tačiau tokio pobūdžio tekstai gerbėjų kūrybos svetainėse yra netoleruojami. Draudžiama nusikaltimų prieš žmoniškumą apologija, rasinės neapykantos kurstymas, vaikų pornografija, nusikaltimų provokacija, asmens įžeidimas ir šmeižtas, privataus gyvenimo viešinimas, kūrinių klastojimas.

Šiose svetainėse skatinama gerbėjų saviraiška ir kūrybiškumas. Jos skirtos išdrįsusiems pasitelkti vaizduotę ir sukurti perskaitytų istorijų tęsinius, norintiems juos parodyti kitiems, mėgstantiems skaityti bei vertinti kitų kūrybą, besidomintiems literatūriniu gyvenimu. Nenuostabu, kad puikia proga atskleisti ir atsiskleisti stebint ir vertinant bendraminčiams naudojasi ir jaunieji komiksų knygų gerbėjai.

JAUNIEJI KOMIKSŲ KNYGŲ SKAITYTOJAI IR GERBĖJAI PRANCŪZIJOJE

Prancūzijoje komiksų knygos yra itin populiarios ne tik tarp vaikų, bet ir suaugusiųjų. Teigiama, kad šalyje yra per 16 milijonų komiksų knygų skaitytojų. Kasmet auga ne tik naujų pavadinimų skaičius (2000 m. išleista 1137 naujų pavadinimų komiksų knygos, o 2014 m. – net 3946), bet ir tiražas (2001 m. išleista 29 mln., o 2013 m – 32 mln. egzempliorių)¹⁷. 2012 m. Prancūzijos kultūros

15 Duomenys rasti įvairiose svetainės rubrikose. Prieiga per internetą: <<http://www.fanfiction.net/>> [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.].

16 Projekto svetainės prieiga per internetą: <<http://kindleworlds.amazon.com/>> [žiūrėta

2015 m. balandžio 20 d.].

17 WIART, Louis. *La bande dessinée en France: abondance de titres, pénurie de revenus* [interaktyvus]. Paris: Inaglobal, 2015 m. balandžio 16 d. [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą:

ir komunikacijos ministerijos atlikto tyrimo apie komiksų knygų skaitymą rezultatuose išskirta 11–14 metų amžiaus grupė, kurioje 90 proc. tyrimo dalyvių teigė skaitantys komiksų knygas¹⁸. Todėl nenuostabu, kad atliekant tyrimą Prancūzijos mokyklose buvo pastebėta ta pati tendencija – dauguma tyrime dalyvavusių vaikų ir paauglių yra dideli komiksų knygų skaitytojai ir gerbėjai. Kaip tik šioje amžiaus grupėje perskaitoma daugiausia komiksų – 37 knygos per metus, kitose amžiaus grupėse šis skaičius mažėja: 15–17 metų grupėje – 12 knygų per metus, 18–24 metų grupėje – 9 knygos per metus¹⁹.

Prancūzijoje egzistuoja keturios komiksų knygų rūšys: prancūziški ir belgiški komiksai (pranc. *franco-belge*), japoniški komiksai (dar kitaip vadinami *anime* arba *manga*), amerikietiški komiksai (angl. *comics*) ir grafiniai romanai (pranc. *roman graphique*), t. y. ilgi ir daugiausia suaugusiesiems skirti kūriniai. Jaunųjų skaitytojų šiuo metu itin mėgstamos japoniškų komiksų knygos. Šiuose komiksuose piešiniai yra nespalvoti (tik naujos dalies pradžioje pasitaiko kelios spalvotos iliustracijos), dinamiškesni negu europietiškuose komiksuose. Vartojama daug daugiau žodžių junginių, išreiškiančių personažų judesius, veiksmus ar net mintis. Šios knygos skaitomos verčiant puslapį iš dešinės į kairę.

Tėvų pozicija komiksų knygų skaitymo atžvilgiu irgi išraiškinga. Net 45 proc. apklaustų tėvų teigė siūlantys savo vaikams komiksų knygas, iš jų 65 proc. perkantys vaikams komiksų knygas ir 39 proc. einantys kartu su vaikais jų skolintis į biblioteką ar teigia patys imantys komiksų knygų iš bibliotekos savo atžaloms²⁰.

Ne vienas vaikas ir paauglys prancūzas didžiuojasi savo komiksų kolekcija. Net ir vyresnio amžiaus žmonės namų palėpėse saugo vaikystės komiksų knygas, rodo ir varto jas su didžiausia nostalgija ir gražiausiais prisiminimais, kai kurie iš jų senuosius komiksus dovanoja mažiesiems šeimos nariams. Todėl natūralu, kad komiksų skaitytojams svarbu turėti nuosavą knygų kolekciją. Tyrimo dalyviai, ypač tie, kurie skaito daugiausia, teigė mėgstantys įsigyti ir turėti komiksų knygų savo namuose. Šie skaitytojai taip pat teigė juos skaitantys kelis kartus: 13 proc. tai daro labai dažnai ir net 63 proc. – dažnai. Jauniausi 11–14 metų grupės skaitytojai komiksų knygas tiek perka, tiek skolinasi iš draugų ir skolina jiems patys, tiek ima iš bibliotekos²¹.

Išpopuliarėjęs skaitmeninis formatas nėra itin populiarius tarp komiksų knygų skaitytojų, nors 14 proc. jų teigė skaitantys komiksus ir ekrane, ypač 18–24 metų grupės²². Prancūzijos mokyklose atlikto tyrimo metu pastebėta, kad kita su komiksais susijusi veikla ekrane itin mėgstama apklaustų vaikų ir paauglių. Naujų tęstinių istorijų kūrimas ir (arba) jų skaitymas virtualioje erdvėje buvo dažnai minimi jaunųjų komiksų gerbėjų. Interviu metu dalyviai noriai pasakojo, kaip įkvėpti perskaitytų knygų ryžtasi naujiems iššūkiams, padedantiems išreikšti savo didžiąją aistrą, susijusią su komiksais, konkrečiais autoriais ir personažais.

Straipsnyje apie tapatybės formavimą skaitmeniniame amžiuje Karolina Kačergytė ir Vilmantė Liubinienė remiasi J. S. Elwellio darbais, kuriuose tapatybės konstravimas, veikiamas šiuolaikiniame kontekste egzistuojančios medijų gausybės, tampa transmedijos produktu. Jam būdingas nelinijinis, save ginantis ir dialogiškas modelis, leidžiantis kurti, įvairiausiomis formomis atskleisti save, o ne tik pasyviai stebėti kitus. Interneto erdvės ir jose siūlomos veiklos skatina naratyvine forma išreikšti savo tapatybę. Pasak mokslininkų, tapatybė skaitmeniniame amžiuje yra „integruota, išsklaidyta, epizodiška, interaktyvi.“²³ Todėl ir vartojamas transmedijų terminas, nes skaitmeninė tapatybė yra tarsi mozaika, kuriama skirtingose erdvėse, naudojant skirtingas medijų formas.

Šiandienis jaunimas gyvena aktyvesnį intelektualinį ir kūrybinį gyvenimą. Savo laisvalaikiu, pomėgiais, užsiėmimais jis puikiai iliustruoja H. Jenkinso išplėtotą aktyvaus dalyvavimo kultūros sampratą. Ieškodami naujų saviraiškos būdų, o kartu viduje išgyvendami svarbius pokyčius (perėjimas iš vaikystės į paauglystę ir iš paauglystės į jaunystę), šių dienų jaunosios kartos atstovai virtualioje erdvėje drąsiai kalba apie save, savo pomėgius ir patirtis, viešai eksperimentuoja kurdami įvairias skaitmeninės tapatybės formas. Veidrodinio atspindžio teorija (H. Ch. Cooley)²⁴, atskleidžianti, kaip kitų nuomonė apie asmenį formuoja jo savivertę, yra itin aktuali šiai visuomenės grupei. Jaunimui labai svarbi kitų nuomonė, todėl publikuojant informaciją apie save internete siekiama sulaukti kitų dėmesio, reakcijų, komentarų.

Skaitmeninė tapatybė yra „jungianti terpė tarp techniško ir kūniško – virtualaus ir fizinio tapatumo“²⁵. Todėl nenuostabu, kad komiksų knygų mėgėjai taip pat ieško, kaip atskleisti savo aistrą interneto erdvėje. Vieni iš jų rašo tinklaraščius, kiti socialinių tinklų paskyrose skelbia nuotraukas, tekstų ištraukas, savo komentarus apie perskaitytus komiksus. Gerbėjų sukurtas ir išplėtotas istorijų rašymo formatas ir specialios svetainės, kuriose galima skelbti šiuos tekstus, yra kur kas kūrybiškesnis būdas atskleisti savo aistrą komiksams. Nemažai iš tyrime

<<http://www.inaglobal.fr/edition/article/la-bande-dessinee-en-france-abondance-de-titres-penurie-de-revenus-8225>>.

18 EVANS, Christophe; GAUDET, Françoise. La lecture de bandes dessinées. *Culture. Etudes* [interaktyvus]. 2012, nr. 2, 8 p. [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.culturecommunication.gouv.fr/Politiques-ministerielles/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-etudes-2007-2015/La-lecture-de-bandes-dessinees->

CE-2012-2>.

19 Ten pat.

20 Ten pat.

21 Ten pat.

22 Ten pat.

23 KAČERGYTĖ, Karolina; LIUBINIENĖ, Vilmantė. Transformuota tapatybė: fizinio ir virtualaus pasaulio patirtys. *Filosofija. Sociologija*, 2015, t. 26, nr.1, p. 25.

24 Ten pat, p. 22.

25 Ten pat, p. 25.

dalyvavusių vaikų ir paauglių teigė kuriantys ir publikuojantys virtualioje erdvėje ne tik jų pačių sugalvotas istorijas, bet ir piešinius ar netgi komiksus.

Įdomu pažymėti, kad anksčiau minėto tyrimo rezultatai rodo, jog komiksų knygų skaitymas yra populiariesnis tarp vyriškosios lyties atstovų²⁶, tačiau Prancūzijos mokyklose atliktų interviu būdu nustatyta, kad įkvėptos perskaitytų istorijų komiksų knygosose tekstus rašo ir internete publikuoja daugiausia mergaitės. Fanai net turi savitą terminą tokiam moteriškosios lyties jaunųjų gerbėjų aktyvumui nusakyti (angl. *fangirling*), akcentuodami stiprų prisirišimą, emocinį ir jausminį šio aktyvumo atspalvį. Pastebėta, kad mergaitės yra linkusios lengviau išreikšti savo pomėgius rašytine forma.

Sukurtus tekstus jaunieji komiksų gerbėjai prancūzai skelbia prancūziškose fanų kūrybos svetainėse. Dažniausiai iš jų minimos *Fanfiction.fr* ir *Fanfic-fr.net* svetainės, kuriose galima ne tik publikuoti istorijas, bet ir rasti daug naudingos informacijos: patarimų, nuorodų į svetaines, skirtas rašybos įgūdžiams tobulinti, į virtualius sinonimų, posakių žodynus, gerbėjų tinklaraščius ir kt. Svetainėse nuolat skelbiami konkursai, naujienos apie gerbėjams skirtus susitikimus ir kitus renginius. Dalyvių forumuose diskutuojama įvairiais šio žanro aspektais.

SKAITYTOJŲ VAIDMUO ISTORIJŲ RAŠYMO PROCESUOSE

Galimybė gausiam bendraminčių, besišaunčių tais pačiais komiksų herojais ir jų nuotykiams, būriui pademonstruoti savo aistrą ir rašymo gebėjimus pasinaudoja nemažai jaunųjų komiksų skaitytojų. Atliekant tyrimą Prancūzijos mokyklose, buvo domimasi, kodėl komiksų gerbėjai ryžtasi kurti ir skelbti savo kūrybą internete. Didelė meilė komiksų personažams ir jų nuotykiams, malonumas kurti ir pasiūlyti naujas istorijos vystymosi kryptis, priklausymo bendruomenei jausmas, noras išmokti rašyti ir tobulėti, prasmingas laisvalaikio užsiėmimas ir pramoga – pagrindinės jaunųjų rašytojų išvardytos priežastys. Vieni iš jų „plunksnos“ griebiasi nepatenkinti originalaus kūrinio pabaiga, dar kiti – vedami vaikiškos svajonės:

„Man nepatiko knygos pabaiga. Visą laiką skaitydamas galvojau, kad ji bus kitokia. Todėl ir nusprendžiau parašyti savo versiją.“ (Paul, berniukas, 12 metų)

„Užaugusi norėčiau būti rašytoja. Tai pirmas žingsnis link mano svajonės.“ (Léa, mergaitė, 11 metų)

Kai kurie, vos perskaitę originalią komikso versiją, tuoj pat skuba kurti jos tęsinį ir paskelbti internete. Tokia jaunųjų komiksų gerbėjų reakcija iliustruoja santykio

su kultūra pokyčius skaitmeniniame amžiuje. Pasak S. Tisserono²⁷, seniau kultūros objektas buvo suvokiamas kaip turtas, moralinė vertybė, asmeninis „vartojimo“ santykis (pranc. *culture comme bien*). Šiandien jis kuo dažniau yra išgyvenamas kaip ryšys (pranc. *culture comme lien*), tiksliau – kaip galimybė užmegzti ir palaikyti ryšį su kitu. Tyrimo dalyviai savo pasakojimuose įvardija šią tendenciją:

„Skelbdamas istoriją svetainėje tikiuosi sulaukti to paties komikso gerbėjų reakcijų. Seniau istorijas skelbdavau tinklaraštyje, bet niekas į jas nereaguodavo. Man svarbu surasti bendraminčių.“ (Vincent, berniukas, 14 metų)

Komiksų gerbėjai nuolat domisi mylimais autoriais ir personažais, renka ir kaupia informaciją apie juos. Todėl rašymui įkvepia ne tik perskaitytos knygos, bet pagal jas sukurti filmai, žaidimai, kiti išvestiniai produktai:

„Aš ne tik skaitau knygas, bet ir žiūriu animacinius filmukus su tais pačiais personažais. Kartais valandų valandas praleidžiu ieškodama paveikslėlių. Mane įkvepia viskas, ką tik randu internete: žaidimai, vaizdeliai *YouTube* svetainėje. Ir net arbatos puodelis su mano mylimais herojais [komiksų personažo vardas], kurį neseniai pamačiau prekybos centre.“ (Anne, mergaitė, 12 metų)

Galimybė anonimiškai skelbi savo kūrybą turi įtakos ir skelbiamų tekstų turiniui. Jaunieji komiksų skaitytojai savo istorijose išdrįsta plėtoti jautrias temas, kartais jas susiedami su savo asmeniniais arba šeimos, draugų išgyvenimais:

„Dažniausiai rašau apie meilę ir draugystę, apie gražius dalykus. Nors praėjusią savaitę pabaigiau vieną istoriją apie Hotaru [komiksų personažo vardas] tėvus ir jų pykčius. Tikriausiai todėl, kad mano tėvai neseniai išsiskyrė...“ (Emilie, mergaitė, 13 metų)

Jau minėta laisvė yra kone pagrindinis šio žanro tekstų bruožas. Gerbėjų forumuose gausu paskatinimų rašyti ir skelbti tekstus spontaniškai, ilgai nepuoslėjant jų turinio ir stiliaus. Kruopšti personažų ar originaliame kūrinyje aprašytų įvykių analizė, prisirišimas prie egzistuojančių literatūrinių žanrų ar skrupulingas jų etoso paisymas gali būti nesuprasti gerbėjų bendruomenės. Todėl neretai

26 EVANS, Christophe; GAUDET, Françoise. La lecture de bandes dessinées..., prieiga per internetą: <[\[etudes-2007-2015/La-lecture-de-bandes-dessinees-CE-2012-2\]\(http://www.culturecommunication.gouv.fr/Politiques-ministerielles/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-etudes-2007-2015/La-lecture-de-bandes-dessinees-CE-2012-2\)>.](http://www.culturecommunication.gouv.fr/Politiques-ministerielles/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-</p>
</div>
<div data-bbox=)

27 TISSERON, Serge. *Culture du livre/Culture des écrans*, prieiga per internetą: <http://manuscritdepot.com/documentspdf/PPT_TISSERON.pdf>.

tekstų pradžioje, pabaigoje ar komentaruose rašytojai atsiprašo savo skaitytojų už perdėtą lyriškumą ar tragizmą.

Istorijų kūrėjui itin svarbi skaitytojo nuomonė. Meno pasaulyje artisto ir kritiko statusai yra aiškiai apibrėžti, kūryba ir kritika – du skirtingi procesai. Gerbėjų kūrybos kontekste šie procesai yra susipynę, vykstantys be paliovos ir vienu metu, veikiantys vienas kitą. Gerbėjai gali ne tik perskaityti kūrinį, bet ir viešai pareikšti savo nuomonę, pakomentuoti teksto silpnybes ir stiprybes, pateikti savo siūlymus. Taigi, įkvėptas skaitytojų nuomonės, tobulindamas savo istoriją pagal kritiką, autorius nėra visiškai savo kūrinio savininkas. Sykiu ne visada atsižvelgiama į paliktus komentarus ir pastabas, todėl skaitytojas neturi visos sankcijų monopolijos:

„Seniau kitų gerbėjų nuomonė man buvo labai svarbi, stengdavausi atkreipti dėmesį į visas pastabas, pataisyti savo tekstą, tačiau dabar dažniausiai tik perskaitau, nepuolu keisti ir perrašyti, ypač jei nepritariu.“ (Hugo, berniukas, 11 metų)

Gerbėjų kūryba laužo tradicinę autoriaus ir intelektualinės nuosavybės sampratą. Autoriaus santykis su pačiu kūriniu yra kiek kitoks, ne toks tvirtas ir aiškus kaip tradicinio nekintančio formato, pavyzdžiui, knygos, atveju²⁸. Hierarchijos nebuvimas ir vaidmenų lankstumas leidžia šią veiklą sutapatinti su žaidimu. Kūrėjas pateikia savo istoriją viešai, tokiu būdu kreipiasi į kitus gerbėjus, kurie neretai patys užsiima šių tekstų rašymu. Erdvėje, kurioje renkasi tą patį pomėgį turintys asmenys, suaktyvėja bendravimas ir mokymosi procesai – vertinama ne tik pats kūrinys, bet ir tai, kiek autorius patobulėjo jį rašydamas.

„Iš pradžių mane visi kritikavo, o dabar vis dažniau ir dažniau sulaukiu pagyrimų ir padėkonių.“ (Léa, mergaitė, 11 metų)

Prieš publikuodami istorijas viešai, autoriai turi galimybę savo tekstus nusiųsti skaitytojams vertintojams, arba *beta* skaitytojams. Daugelyje gerbėjų kūrybos svetainių siūloma užsiimti tokia veikla. Atpažinti teksto silpnybes, pasiūlyti, kaip jas perrašyti, – savybės, kurių tikimasi iš gero skaitytojo vertintojo. Nors tyrimo dalyviai teigė žiną, kad tokia paslauga egzistuoja, ja niekada nesinaudojo. Pasitaikė atveju, kai parašyti tekstai buvo skaitomi artimiesiems arba draugams.

Interneto svetainės suteikia galimybę tekstus publikuoti juos rašant palaipsniui, koreguoti anksčiau publikuotas jų dalis, juos vis tobulinti. Tekstas nuolat kinta (angl. *work in progress*). Naujų istorijų autoriai nesivaržo parodyti teksto netobulumo, istorijos plėtojimosi stadijų. Rašymo proceso metu kinta ne tik pati istorija, bet ir jos pavadinimas, aprašymas:

„Esu nusprendusi kiekvieną mėnesį parašyti po istoriją. Dažniausiai rašau savaitgaliais arba per atostogas. Kasdien po truputį. Būna dienų, kai perrašinėju jau parašytas istorijos dalis, tobulinu. Ir visuomet dvejoju dėl pavadinimo.“ (Luna, mergaitė, 14 metų)

Pritrūkęs minčių autorius neretai prašo savo skaitytojų pagalbos, klausia, kaip patobulinti tam tikrą teksto vietą, koku būdu pasukti istorijos vingį, kokį personažą įtraukti. Todėl analizuojant gerbėjų kūrybą ypatingą dėmesį reikėtų skirti ne tik sukurtooms istorijoms, jų turiniui, bet ir komentaruose vykstantiems kūrybiniam procesams. Virtuali erdvė, kurioje gerbėjai publikuoja savo kūrybą, yra ir kūrinų „eksponavimo vieta“, ir kūrybinės dirbtuvės. Svarbi skaitytojo nuomonė ne tik apie publikuotą kūrinį, bet ir apie kūrimo procesą. Bendradarbiavimo aspektas yra reikšmingas autoriaus vertinimo kriterijus:

„Turiu keletą nuolatinį skaitytojų. Su jais nuolat diskutuojame, ginčijamės.“ (Marième, mergaitė, 12 metų)

Interneto svetainėse autoriai susikuria savo tapatybę. Norėdami suteikti savo paskyrai ir kūrybai dinamiškumo, jie aktyviai dalyvauja paratekstuose: komentarų skiltyje ne tik atsako į skaitytojų replikas, bet ir kalbasi su savo sukurtais personažais. Gimsta naujos trumpos istorijos ar jų dalys, kuriomis siekiama sudominti skaitytoją, pritraukti jo dėmesį, sulaukti reakcijos.

Šio žanro tekstų rašymo procesas pasižymi spontaniškumu. Tai tarsi kultūrinis performansas, kuriam reikalinga interaktyvi auditorija. „Tai ne tik tekstas, bet ir įvykis, patirtis, istorija“²⁹, todėl orientuojamasi į skaitytojus, gebančius žaisti įvairiose įmanomose pasakojimo plotmėse, įsivaizduoti ir numatyti teksto potencialumą, istorijas matyti ne kaip uždarus, o kaip tęstinius patirčių šaltinius.

GERBĖJŲ KŪRYBOS SKAITYMO PATIRTYS INTERNETE

Jaunieji komiksų knygų gerbėjai, perskaitę originalią versiją, skuba skaitymo malonumą pratęsti gerbėjų kūrybos svetainėse. Tačiau tyrimo metu kalbinti skaitytojai pripažįsta, kad tokioje gausybėje gerbėjų sukurtų istorijų nėra

28 KARPOVICH, Angelina I. The Audience as Editor: The Role of Beta Readers in Online Fan Fiction Communities. In HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina (dir.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson: McFarland, 2006, p. 176.

29 COPPA, Francesca. Writing Bodies in Space: Media Fan Fiction as Theatrical Performance. In HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina (dir.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson: McFarland, 2006, p. 239.

lengva rasti įdomių tekstų. Ir nors svetainėse egzistuojančios funkcijos ir specialūs įrankiai leidžia palengvinti paiešką, gerų istorijų reikia ilgai ir kantriai paieškoti.

Kaip jaunieji skaitytojai ieško ir renkasi istorijas? Vieni iš jų tai daro paprasčiausiu būdu, paieškoje nurodydami juos dominančią istorijos kategoriją, *fandomo* pavadinimą ir žanrą, pasirinkdami rūšiavimą pagal publikavimo datą. Daugeliui svarbus istorijų populiarumas, pasirenkami daugiausia kartų perskaityti ar komentuoti tekstai.

Ne vienas skaitytojas pripažįsta, kad neskuba skaityti pačios istorijos, pirmiausia patyrinėja autoriaus profilį, analizuoja informaciją apie jį (prisistatymą, publikuotų istorijų skaičių, jų populiarumą), skaito po istorija paliktų kitų skaitytojų komentarus, autoriaus reakcijas į juos. Komentarai atlieka svarbų vaidmenį, nes jų gausumas ir turinys gali nulemti skaitytojo apsisprendimą:

„Visuomet atkreipiu dėmesį, kiek istorijų yra parašęs jos autorius. Yra daug fanų, kurie, parašę vieną ar dvi istorijas, neužsiima šia veikla. Daug maloniau pasirinkti istorijas, kurių autoriai nuolat rašo, stengiasi, tobulėja, nori pasiūlyti savo skaitytojams jau sukurtų istorijų tęsinius.“ (Lucie, mergaitė, 13 metų)

Kai kurie skaitytojai seka konkrečių autorių profilius ir apsilankę svetainėje iškart patikrina, ar pastarieji nepaskelbė naujų istorijų. Dar kitiems svarbu, ar istorijos yra baigtos, ar tik kūrimo stadijos:

„Mėgstu laukti tęsinio, komentuoti istorijas, laukti naujų versijų.“ (Marième, mergaitė, 12 metų)

Norėdami palengvinti skaitymo procesus ekrane, skaitytojai keičia teksto šriftą, jo dydį, koreguoja tarpus tarp eilučių, išdėstymą ekrane. Galimybe juodame fone skaityti baltos spalvos tekstą dažniausiai naudojasi tie, kurie skaito istorijas mobiliųjų telefonų ekranuose.

Gerbėjų sukurtus tekstus taip pat galima parsisiųsti. Tarp tyrimo dalyvių buvo tokių, kurie mėgstamas istorijas ne tik parsisiunčia, bet ir atsispausdina:

„Labiausiai man patikusias istorijas atsispausdinu. Kartais ant spalvoto popieriaus. Laikau jas specialiaame segtuve. Jame taip pat klijuoju paveikslėlius. [...] Skaitydama popieriuje labiau įsijaučiu.“ (Léa, mergaitė, 11 metų)

Gerbėjų menas yra populiariosios kultūros reiškinys, todėl natūralu, kad jis pasižymi daugiamedijiškumu. Kartu su parengtais tekštais autoriai siūlo savo skaitytojams dainų sąrašus, kurių pataria klausytis skaitant istoriją. Įvairios nuorodos į

kitus šaltinius turi įtakos skaitymo procesui, daro jį dinamiškesnį. Ne tik istorija, bet ir jos skaitymas vyksta ir vystosi skirtingų medijų sandūroje. Šis naujųjų technologijų ir interneto erdvėje esančių virtualių erdvių ir priemonių mobilizuotas naudojimosi būdas (pranc. *multitâche*) yra dar vienas svarbus skaitmeninės jaunimo kultūros bruožas:

„Skaitydamas visuomet klausausi foninės muzikos. Jos randu *YouTube* svetainėje.“ (Vincent, berniukas, 14 metų)

Svarbu paminėti, kad gerbėjų sukurti tekstai pasižymi savita kalbos maniera. Juose gausu rašybos klaidų, nepaisoma skyrybos ženklų, didžiųjų ir mažųjų raidžių rašymo taisyklių, trumpinami žodžiai, naudojami grafiniai ženklai. D. Lauru³⁰, tirdamas jaunosios kartos bendravimo internete ypatumus, vartoja rašytojo G. Orwello sukurtą terminą *novlangue* naujai kalbos atmainai nusakyti. Mokslininkas teigia, kad specialių kalbos kodų žinojimas, gebėjimas juos suvokti ir jais naudojantis bendrauti jauniems žmonėms suteikia išpūdį, tarsi jie mokėtų užsienio kalbą. Nenuostabu, kad šią jaunimo kalbą vartoja ir komiksų gerbėjai.

„Negaiškite laiko rašybai ir gramatikai. Taisyklinga, išpuoselėta kalba čia nereikalinga. Rašykite taip, kaip rašote trumpąsias žinutes savo draugams. Būkite modernūs! Taip užmegsite glaudesnę ryšį su savo skaitytojais, sudominsite juos ir priversite pasukti galvą!“³¹ Tokiais ir panašiais šukiais fanų kūrybos svetainėse skatinamas netaisyklingos kalbos vartojimas. Detaliau patyrinėjus sukurtas istorijas, nesunku įsitikinti, kad šiai kalbai suprasti reikia tam tikrų įgūdžių. Ieškodami originalumo, jaunieji rašytojai eksperimentuoja, kuria ir vartoja naujus terminus ir posakius. Sunkumų kyla ne tik naujiems svetainių lankytojams ar kitos kartos atstovams, skaitantiems šio formato kūrinius, bet ir nuolatiniams jų skaitytojams:

„Kai kurių autorių tekstų iki šiol negaliu perprasti. Dažnai užduodu klausimus ir prašau paaiškinti pavartotus žodžius.“ (Rachel, mergaitė, 13 metų)

Skaitydami ir komentuodami naujas istorijas, gerbėjai jaučiasi svarbūs. Ypač tuomet, kai istorijos autorius atsako į komentarus, atsižvelgia į nuomonę. Tokiu būdu net ir nerašantys tekstų gerbėjai dalyvauja kūrybiniame rašymo procese, virtualios gerbėjų bendruomenės gyvenime.

30 LAURU, Didier. Internet, pulsations et le lien social. *Empân*, 2009, nr. 76, p. 22–29.

31 Šūkiei skelbti svetainėje, prieiga per internetą: <[http://www.starwars-universe.com/dossier-page-](http://www.starwars-universe.com/dossier-page-136-857-conseils-a-des-jeunes-qui-veulent-debuter-dans-la-fan-fiction-ii-cinq-conseils-pour-realiser-une-bonne-fan-fiction-sur-la-forme.html)

136-857-conseils-a-des-jeunes-qui-veulent-debuter-dans-la-fan-fiction-ii-cinq-conseils-pour-realiser-une-bonne-fan-fiction-sur-la-forme.html> [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.].

Siekiant išsiaiškinti jaunųjų komiksų gerbėjų kūrybinę veiklą skatinančius motyvus, straipsnyje ypač akcentuotas skaitmeninis ekspresyvumas, vienas iš ryškiausių skaitmeninės jaunimo kultūros bruožų, skatinančių naujas saviraiškos formas. Būtent jis išlaisvino ir gerbėjų bendruomenes, paskatino ieškoti naujų formų savo aistrai atskleisti, užmegzti ryšį su bendraminčiais. Atliekant tyrimą Prancūzijos mokyklose pastebėta, kad ši veikla populiarė ir tarp jaunųjų komiksų gerbėjų. Ištirta, kad tekstai, gimę iš noro pratęsti istorijas ir turiningai praleisti laisvalaikį, vystosi nuolatinėje sąveikoje su skaitytoju, kuris komentuoja, reiškia nuomonę, patarimus. Siekdamas grįžtamojo ryšio, istorijų autorius atsako į klausimus, aiškina savo sprendimus, reiškiasi diskusijose. Trokšdamas tobulėti, skaitytojų jam siųstą kritiką jis dažniausiai priima kaip galimybę išmokti ir patobulėti, o skaitytojas, pajutęs, kad gali aktyviai dalyvauti kūrybiniame procese, jaučiasi pamalonintas ir svarbus. Taigi, abu statusai – tiek kūrėjo, tiek skaitytojo – gerbėjų kūrybos svetainėse yra vienodai reikšmingi.

Šiandien vis dar klausiama, kaip skaitmeninių technologijų, skatinančių naujos kultūros formavimąsi, amžiuje neužmiršti knygos ir jos kultūros? Kaip jaunąją kartą supažindinti su tradicine knyga? Kokiais būdais ir priemonėmis skatinti vaikų ir paauglių skaitymą? Straipsniu buvo siekiama iš dalies atsakyti į šiuos klausimus ir pabrėžti, kad tik domėdamiesi skaitmenine kultūra, jos formų įvairovė bei turiniu, t. y. ką ir kaip internete veikia, rašo ir skaito jo vartotojai, ką ir kodėl šioje erdvėje jie mėgsta ir vertina, galėsime rasti sąsajų tarp knygos ir kompiuterio. Žinodami, kokių būdu sąveikauja tradicinės ir skaitmeninio amžiaus vertybės, galėsime pasiūlyti skaitmeninių čia buvių kartai patrauklių laisvalaikio užsiėmimo būdų ir veiklų. Galbūt knygos pomėgį gali padėti įskiepyti naujos saviraiškos formos virtualioje erdvėje, kurios leidžia ne tik pratęsti skaitymo malonumą, bet ir skatina kūrybišką rašymą ir aktyvų dalyvavimą rašymo procesuose? O kodėl gi Raudonkepuraite miške negalėtų sutikti plėšiko Hocenploco arba Hario Poterio?

Literatūra ir šaltiniai

1. ALLARD, Jérôme-Olivier. La fanfiction: quand le fan devient auteur. *Solaris*, 2007, nr. 164, p. 95–112.
2. ALLARD, Laurence; VANDENBERGHE Frédéric. Express yourself! Pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer. *Réseaux*, 2003, nr. 1, p. 191–219.
3. BRETON, Philippe. *Le culte de l'Internet. Une menace pour le lien social?* Paris: La Découverte, 2000. 125 p.
4. COPPA, Francesca. Writing Bodies in Space: Media Fan Fiction as Theatrical Performance. In HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina (dir.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson: McFarland, 2006, p. 225–244.

5. EVANS, Christophe; GAUDET, Françoise. La lecture de bandes dessinées. *Culture. Etudes* [interaktyvus], 2012, nr. 2, 8 p. [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.culturecommunication.gouv.fr/Politiques-ministerielles/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-syntheses/Culture-etudes-2007-2015/La-lecture-de-bandes-dessinees-CE-2012-2>>.
6. FINKIELKRAUT, Alain; SORIANO, Paul. *Internet, l'inquiétante extase*. Paris: Mille et une nuits, 2001. 93 p.
7. FISCHER, Hervé. *La Pensee Magique du Net*. Paris: Les nouvelles éditions François Bourin, 2014. 374 p.
8. JANKEVICIUTE, Laura. *Internet et les préadolescents: quels usages? Approche visuelle et participative*. Bordeaux: Michel de Montaigne Bordeaux 3, 2013. 550 p.
9. JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2008. 336 p.
10. JENKINS, Henry. *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. Londres et New York: New York University Press, 2006. 304 p.
11. KAČERGYTĖ, Karolina; LIUBINIENĖ, Vilmantė. Transformuota tapatybė: fizinio ir virtualaus pasaulio patirtys. *Filosofija. Sociologija*, 2015, t. 26, nr. 1, p. 20–27.
12. KARPOVICH, Angelina I. The Audience as Editor: The Role of Beta Readers in Online Fan Fiction Communities. In HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina (dir.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson: McFarland, 2006, p. 171–188.
13. *Les chiffres clés de l'édition 2014. Données 2013* [interaktyvus]. Paris: Syndicat National de l'édition [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.sne.fr/wp-content/uploads/2014/08/chiffrescles_juin2014.pdf>.
14. LAURU, Didier. Internet, pulsations et le lien social. *Empan*, 2009, nr. 76, p. 22–29.
15. MARTIN BARBERO, Jesus. *Al sur de la Modernidad, comunicación, globalización y multiculturalidad*. Pittsburgh: Universidad de Pittsburgh, 2001. 303 p.
16. PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrant. *On the Horizon* [interaktyvus], 2001/9, nr. 5 [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>.
17. PROULX, Serge. *Les formes d'appropriation d'une culture numérique comme enjeu d'une société du savoir* [interaktyvus]. Montréal: Université du Québec à Montréal, Département des communications [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.ac-grenoble.fr/ien.bourgoinashnord/IMG/pdf_es_TUIC_Enjeux_et_modalites_de_mise_en_oeuvre.pdf>.
18. SAUDARGAS, Paulius. Facebook'o karta. *Apžvalga* [interaktyvus], 2010 m. rugsėjis, nr. 9 (13) (494), p. 7–8 [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.algirdassaudargas.lt/apzvalga/apzvalga_2010-rugsejis.pdf>.
19. SERRES, Michel. *Petite poucette*. Paris: Editions le Pommier, 2012. 84 p.
20. TEREŠKINAS, Artūras. *Ištraukos iš knygos „Esė apie skirtingus kūnus“* [interaktyvus] [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą: <http://www.tekstai.lt/buvo/tekstai/tereskinas/ese_apie.html>.
21. TISSERON, Serge. Culture du livre / Culture des écrans: l'indispensable complémentarité [interaktyvus]. Paris: Académie des sciences, 2013. Prieiga per internetą: <http://manuscritdepot.com/documentspdf/PPT_TISSERON.pdf>.
22. WIART, Louis. *La bande dessinée en France: abondance de titres, pénurie de revenus* [interaktyvus]. Paris: Inaglobal, 2015 m. balandžio 16 d. [žiūrėta 2015 m. balandžio 20 d.]. Prieiga per internetą: <<http://www.inaglobal.fr/edition/article/la-bande-dessinee-en-france-abondance-de-titres-penurie-de-revenus-8225>>.

Laura Jankevičiūtė

Summary

The digital age greatly expanded the possibilities for participation and expression. The digital revolution impacted cultural participation and placed fan culture in a new light. It touched the books' fans who were looking for new ways of expressing themselves and their passion. Inspired by the stories and the characters of their favorite books, the fans began to produce the new narrative forms named *fanfictions* and to offer original stories' extensions or new versions, to publish these creations on the special *fanfictions'* websites. An opportunity to publicize these texts, to receive the comments and other type of reaction, to discuss and share different opinions attracted a considerable interest. Not all new forms of expression have gained ground in the dynamic digital culture, but the *fanfictions* are still popular among the fans. Among others, it fascinates young comic books' readers and fans in France.

This article analyzes one of the digital youth culture's forms. Particular attention is given to the digital expressiveness, which promotes new forms of expression among different social groups. Focusing on the fan culture, the ability to modify culture and the new creative fan art forms encouraged by digital revolution are discussed. Based on the results of the study, conducted in two public schools of the city of Bordeaux (France), the process of *fanfictions'* writing and reading among young comic books fans is analysed.

*Įteikta 2015 m. gegužės 5 d.
Priimta 2015 m. birželio 16 d.*