

*Ksenia Olkusz*¹

**POLSKIE E-ZINY I SIECIOWE CZASOPISMA FANTASTYCZNE
(REKONESANS)**

**CZASOPIŚMIENICTWO W INTERNECIE –
CHARAKTERYSTYKA ZJAWISKA**

Czasopiśmiennictwo sieciowe stało się istotnym elementem współczesnego życia literackiego. Wielu pisarzy debiutuje obecnie na łamach Internetowych periodyków, choć publikują tam również twórcy znani odbiorcom od dawna. Integrację literatury i Internetu określa się mianem „liternetu”, wskazując na łączenie się zjawisk stricte literackich z kwestiami dystrybucji przy użyciu nowoczesnych środków i narzędzi komunikacji. Termin ten został zaproponowany na sesji zorganizowanej w Krakowie, w kwietniu 2002 r., przez Stowarzyszenie „Krakowska Alternatywa”, czasopismo „Ha!art” i Koło Naukowe Filmoznawców UJ. „Obejmuje [on] szerokie zjawisko «literatury w sieci», czyli literatury, która bądź to funkcjonuje już wcześniej w formie drukowanej i w celach promocyjnych, archiwalnych czy dystrybucyjnych uzyskała postać cyfrową, bądź premierę swoją miała w Internecie, nic jednak nie stałoby na przeszkodzie, żeby ujrzeć ją na kartce papieru”². Zjawiska liternetu obejmują zarówno funkcjonowanie czasopism internetowych, jak i selfpublishing, archiwizację, e-booki („literaturę w sieci”), a także (co w dużym stopniu ukonkretnia taką aktywność artystyczną) „literaturę sieci”, będącą wciąż jeszcze niewielkim „odłamem twórczości, która funduje swe istnienie na medium Internetowym, zaś opublikowana metodą tradycyjną straciłaby wiele – jeśli nie wszystko. Po tej stronie znajdzie się zatem literatura oparta na hipertekście, czyli nielinernej organizacji danych i interaktywnej

¹ Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu.

² P. Marecki, *Liternet*, w: *Liternet. Literatura i Internet*, red. P. Marecki, Kraków 2002, s. 6. Zob. też: P. Marecki, *Liternet*, w: *Tekstyliabis. Słownik młodej polskiej kultury*, red. P. Marecki, Kraków 2006, s. 218-219.

lekturze, która niweluje podział na autora i odbiorcę oraz blogi, czyli zapiski sieciowe także otwarte na ingerencję czytelnika”³.

Zaznaczyć należy, że sieciowe czasopisma postrzegane są niejednokrotnie jako wartościowa forma aktywności artystycznej, publicystycznej oraz krytycznej. Istotną cechą tej formy dystrybucji kultury jest „taniaść, a co za tym idzie możliwość regularnego, częstego wydawania pisma”⁴. Dostępność i oczywista (bo wynikająca z tej właśnie powszechnej dostępności) „komunikatywność” zawartych w netowych czasopismach informacji sprawia, że stają się one istotnym składnikiem i pełnoprawnym ośrodkiem życia literackiego we wszystkich jego przejawach.

CECHY DYSTYNKTYWNE CZASOPISM SIECIOWYCH, ICH SPECYFIKA ORAZ ROLA W KULTURZE

Cechą charakterystyczną czasopism sieciowych jest (niezwykle często) ich efemeryczność, oznacza to, że zamierają one wraz z wyczerpaniem się formuły pisma, wygaśnięciem zainteresowania samych redaktorów, niemożnością kontynuowania przedsięwzięcia z różnorodnych powodów, niezwiązanych z trudnościami wydawniczymi (finansowymi na przykład). Czasopisma sieciowe mogą istnieć jednocześnie w sposób tradycyjny i elektroniczny, czego przykładem w zakresie fantastyki jest „Science Fiction, Fantasy i Horror”. Inne, jak choćby „Esensja”, dostępne są wyłącznie w sieci. Pamiętać wszelako trzeba, iż „w życiu literackim ważne miejsce przypada instytucjom wydawniczym. [...] We współczesnym życiu literackim wydawnictwa spełniają szereg istotnych funkcji. Nie tylko publikują książki, ale przez różnorodne formy promocji (np. nagrody) i informacji wpływają na kształtowanie publiczności literackiej. [...] Zasięg życia literackiego rozszerza się wraz z rozwojem środków informacji i rozpowszechniania”⁵.

Rola internetowych czasopism polega na dostarczaniu informacji o działalności literackiej i wydawniczej związanej z tematyką periodyku. Bardzo często sieciowe czasopisma przejmują patronat nad imprezami kulturalnymi, zajmują się propagowaniem twórczości poszczególnych pisarzy, prowadzą działalność krytycznoliteracką i literacką, a niekiedy i wydawniczą. Nie zawsze ma ona charakter całkowicie profesjonalny; bywa, że autorami wypowiedzi recenzen-

³ Tamże, s. 7.

⁴ Tamże, s. 16.

⁵ M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, *Zarys teorii literatury*, Warszawa 1967, s. 484.

ckich są czytelnicy, niebędący specjalistami w zakresie analizy i oceny tekstu literackiego. Jednak, jak zauważa Piotr Marecki, „istotnym przejawem życia literackiego są wszelkie dyskusje na rozmaitych grupach [dyskusyjnych] oraz komentarze i komentarze do komentarzy pod zamieszczanymi tekstami, recenzjami, itd. Świadczy to o aktywności odbiorcy, niweluje dystans, jaki był pomiędzy autorem i czytelnikiem w układzie tradycyjnym”⁶.

Specyficzny typ czasopiśmiennictwa sieciowego tworzą tzw. e-ziny, czyli Internetowe periodyki poświęcone konkretnej tematyce. Termin ten wywieść można od nazwy „zin” lub „fanzin” czy „fanzing” oznaczającej nieprofesjonalny periodyk tworzony przez grupę pasjonatów, którego adresatami są również miłośnicy danej dziedziny. „Ziny” to nieregularniki, ukazujące się w niskim nakładzie, amatorskie, choć propagujące określone wartości, formy aktywności artystycznej, itd. E-ziny to elektroniczna wersja zinów, rozpowszechniania za pomocą Internetu. W początkach istnienia e-ziny rozprowadzano na dyskietkach, dostarczanych bezpośrednio do odbiorców. Powszechna dostępność Internetu sprawiła, że potrzeba takiej dystrybucji z czasem zupełnie zanikła.

Z uwagi na wzrastające zainteresowanie i różnicowanie się literatury oraz innych dziedzin szeroko pojmowanej fantastyki (film, gry RPG⁷, gry komputerowe) istotnym elementem życia literackiego (z kręgu fantastyki, rzecz jasna) stały się elektroniczne periodyki całkowicie poświęcone tej właśnie tematyce.

⁶ P. Marecki, *Liternet...*, s. 15.

⁷ „Rozrywka grupowa o charakterze paraliterackim i parateatralnym” (K. Górka, *Gry fabularne*, w: *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 196). To gra oparta na szczególnej formie interakcji pomiędzy uczestnikami. Wymaga zaangażowania co najmniej jednego gracza oraz osoby określanej jako Mistrz Gry (MG, Narrator, Mistrz Podziemi, Strażnik Tajemnic – w zależności od wybranego systemu zmienia się nazewnictwo, ale nie funkcja). Gracze wcielają się w wykreowane przez siebie postaci, którym nadają określone cechy zewnętrzne oraz psychiczne. W wielu wypadkach budują postaci w oparciu o konkretne parametry fizyczne i umiejętności, których listę (oraz wartość) zapisują na karcie gracza. W toku rozgrywki gracze decydują o działaniu swoich bohaterów, wskazując na wykonywane przez nich czynności i podejmowane decyzje. Jednocześnie mają możliwość rozwijania umiejętności postaci, nabywania nowych zdolności, itp. Nad spójnością tzw. przygody (czyli zamkniętej przez scenariusz rozgrywki) czuwa Mistrz Gry, pełniący funkcję narratora, przewodnika po świecie gry i odgrywający także tzw. NPC (ang. Non Player Character, pol. BN – Bohater Niezależny). Rozstrzyga on i determinuje wydarzenia, jakie stają się udziałem graczy. Gry fabularne powstały w latach 70. XX w. w USA; za pierwszą uznawana jest gra autorstwa Gary’ego Gygaxa i Davida Arnesona *Dungeons&Dragons* (1974, pol. *Lochy i smoki*). Cztery lata później pojawiła się nowa wersja tej gry, *Advanced Dungeons&Dragons* (1978), tzw. AD&D. Uznaje się, że do pojawienia się RPG przyczyniła się wydatnie popularność gier bitewnych, a także literatury *fantasy*.

Niektóre e-ziny tego typu przekształciły się z czasem w wydawnictwa profesjonalne, o skonkretyzowanym profilu i rozbudowanych zainteresowaniach.

Jednak wiele przedsięwzięć sieciowych to skąpo udokumentowane efemerydy. Wygasanie domen sprawia bowiem, że informacje przestają funkcjonować w sieci, stają się zupełnie niedostępne lub trudne do weryfikacji. Witryny nieistniejących już periodyków rzadko bywają dostępne, niekiedy są niekompletne, co uzasadnić można nieprofesjonalnymi metodami tworzenia i archiwizowania wielu e-zinów. Niekiedy publikacje istnieją już tylko w prywatnych zbiorach czytelników.

POLSKIE E-ZINY I CZASOPISMA SIECIOWE – CHARAKTERYSTYKA I DZIAŁALNOŚĆ

Najstarszym polskim czasopismem internetowym poświęconym fantastyce jest „Fahrenheit”. Założony przez Andrzeja Ziemiańskiego i Eugeniusza Dębskiego, istnieje od 1997 roku. Od maja 2001 do lipca 2002 r., po połączeniu z czasopismem „Fantazin”, periodyk ukazywał się jako „Fahrenheit&Fantazin”. Redaktorami naczelnymi pisma byli: w latach 1997-2001 Andrzej Ziemiański, 2002-2004 Eugeniusz Dębski, 2004-2005 Tomasz Pacyński, a od 2005 r. Dominika Repeczko. W „Fahrenheicie” debiutowało wielu autorów, m. in. Magdalena Kozak, Daniel Greps, Paweł Paliński czy Aleksandra Zielińska.

Istotnym składnikiem działania czasopisma jest udział w inicjatywach wydawniczych, których rezultatem są antologie *Kochali się, że strach* (2007) i *Nawiedziny* (2009), w których powstaniu uczestniczyli literaccy debiutanci. W słowie wstępnym do drugiego z wymienionych zbiorów, Małgorzata „Gadulissima” Koczańska konstatuje, że redaktor naczelna „Fahrenheita”: „pewnego dnia postanowiła zorganizować nieustający konkurs literacki dla młodych autorów i nieustający poligon dla redaktorów”⁸. Działanie takie uzasadnia potrzebę poszukiwania nowych twórców i stworzenia szansy na publikację ich utworów w formie pozaelektronicznej.

Rzecz jasna formuła książkowa wciąż stwarza okazję do promowania nie tylko wydawnictwa, lecz również sieciowego czasopisma. „Fahrenheit” uznawany jest zresztą za jeden z najbardziej profesjonalnych e-zinów, na co wskazuje regularność i długotrwałość ukazywania się pisma oraz dobór tekstów literackich, publicystycznych i krytycznych. Także szata graficzna odzier-ciedła niezwykle dbałość twórców o wysoki poziom artystyczny czasopisma.

⁸ M. Koczańska, *Niewstępnym, czyli co egzorcysta wiedzieć powinien*, w: *Antologia – Nawiedziny*, Lublin 2009, s. 7.

Promowanie młodych talentów literackich zbiega się tu jednak również z działalnością autorów już uznanych, takich jak Andrzej Pilipiuk, Tomasz Duszyński czy Wojciech Świdziniewski. Obok materiałów literackich w czasopiśmie ukazują się również recenzje oraz materiały krytycznoliterackie i wywiady.

Od sierpnia 1998 do października 2000 r. w Internecie publikowane były kolejne numery „The Valetz Magazine”. Redaktorem naczelnym tego magazynu był Artur Długosz. Działalność magazynu dotyczyła sfery literackiej i krytycznoliterackiej. Bywał dodatkiem do drukowanych czasopism o tematyce komputerowej.

Z kolei od lutego 1999 do października 2000 r. ukazywało się czasopismo „Framzeta”, poświęcone tematyce fantastycznej. Było inicjatywą klubu miłośników fantastyki SF Framling; redaktorem został Konrad R. Wągrowski. Profil czasopisma zakładał działalność krytyczną i literacką. Publikowano tam m. in. utwory Anny Brzezińskiej i Grzegorza Wiśniewskiego.

W roku 2000 pismo, po połączeniu się z „The Valetz Magazine”, przekształciło się w „Esensję”, magazyn o szerokim zakresie działalności, związany jednak przede wszystkim z fantastyką. W czasie swojego istnienia czasopismo dołączane bywało do periodyków drukowanych, m. in. „CD Action” i „Internetu”. Redaktorem naczelnym jest Konrad Wągrowski. Publikowane są tutaj utwory (również debiutanckie) rodzimych i zagranicznych autorów, pojawiają się recenzje literackie, filmowe oraz gier, a także wywiady i materiały publicystyczne. Prezentowane są również komiksy. Magazyn „Esensja” uznawany jest za jedno z bardziej znaczących czasopism sieciowych, na co duży wpływ ma rozpiętość tematyczna, dobór materiałów, szata graficzna oraz inicjowanie lub współuczestniczenie w wydarzeniach kulturalno-fantastycznych. W „Esensji” debiutowali m. in. Milena Wójtowicz i Jakub Ćwiek. Publikują tutaj autorzy od dawna uznani i wielokrotnie nagradzani, jak Anna Kańtoch czy Andrzej Pilipiuk.

Około roku 2000 pojawiło się kilka innych sieciowych czasopism fantastycznych, choć niewiele z nich przetrwało w niezmienionej formie; część została wchłonięta przez większe tytuły lub w ogóle zawiesiła działalność. Wśród powstałych w tym okresie wymienić należy „Tawernę RPG”, istniejącą od 2000 r., która w 2004 r. przekształcona została w funkcjonujący obecnie wortal dotyczący tematyki fantastycznej (literatura, film, muzyka) i gier (fabularnych, karcianych, komputerowych). Czasopismo wydawane jest też na płycie przy magazynie „CD-Action”. Problematyka podejmowana w „Tawernie” to przede wszystkim literatura fantastyczna i gry fabularne.

Na początku 2000 r. ukazywał się „Srebrny Glob”, którego redaktorem był Eugeniusz Dębski. Do czasopism-efemeryd należy również „Łowca Wyobraźni”. E-zin ukazywał się od 2000 do 2001. W tym samym czasie

wydawano „Phantom”, poświęcony fantastyce i grom fabularnym. Magazyn przekształcił się w wydawany w latach 2002-2004 periodyk „Silva Rerum”, którego redaktorem był Paweł Ciesielski.

W styczniu 2003 r. pojawiło się czasopismo „Avatarea”, wydawanie którego zawieszono w lipcu 2007 r. Redaktorem tegoż był Tomasz Kleta. Magazyn niejednokrotnie obejmował patronat nad przedsięwzięciami literackimi i konwentami. Zajmowano się tematyką literacką, filmową, komiksami i grammi fabularnymi.

Od 2006 r. istnieje dwumiesięcznik, a obecnie kwartalnik sieciowy „Creatio Fantastica”. Redaktorem naczelnym do 2012 r. był Sławomir Spasiewicz. Tematykę czasopisma stanowią literatura i gry fabularne, a ostatnio również film. W „Creatio Fantastica” publikowali pisarze już doceniani, jak Dawid Kain, Łukasz Orbitowski i Michał Cetnarowski, jak i debiutanci, m. in. Jan Żerański. W magazynie zamieszczane są wywiady, rozważania o literaturze fantastycznej oraz recenzje tekstów literackich, filmów i seriali.

Od 2008 r. ukazuje się „Grabarz Polski”, poświęcony głównie problematyce horroru. Pojawiają się tutaj utwory młodych autorów, często debiutantów. Promowana jest rodzima twórczość grozy, czego rezultatem jest antologia *Czarna kokarda*. Ten zbiór opowiadań (wydany w limitowanej, numerowanej i specjalnie stemplowanej liczbie egzemplarzy, dostępnej jedynie przez Internet⁹) zawiera teksty debiutantów i autorów już znanych miłośnikom horroru. Tematyka tomu ogniskuje się wokół rozmaitych realizacji motywów grozy. Jak we *Wstępie* nadmienia Barbara Loranc, „niniejsza antologia jest w większości debiutem młodych autorów, ale zawiera także utwory publikowanych już wcześniej twórców. Zarówno wielbicieli poznanych już talentów, jak i poszukiwacze świeżego literackiego mięsa powinni być zadowoleni. Różnorodność stylów i tematyki jest jednym z największych atutów tego zbioru”¹⁰.

Wątpliwość wzbudzać może jednak poziom artystyczny tekstów składających się na zbiór, co zresztą staje się przedmiotem zainteresowania internetowych recenzentów, wskazujących na przykład, że „zniechęcający jest nierówny poziom autorów. Zaprawieni w boju wojownicy grozy kładą na łopatki początkujących. [...] Dla czytelnika jest to jednak irytujące”¹¹.

⁹ Na stronie Carpenochem znaleźć można następujący komentarz dotyczący *Czarnej kokardy*: „pozycja ta została wydana przez Internetowy magazyn grozy Grabarz Polski. Jest to pierwsze papierowe wydawnictwo magazynu z serii planowanych publikacji. Książka jest dostępna w limitowanym, numerowanym nakładzie. Kupić ją można jedynie poprzez popularny serwis aukcyjny Allegro” ([Rec. zbioru *Czarna kokarda*], [online] [data dostępu: 04.09.2010], dostępny w Internecie: <<http://carpenochem.pl/worldpress/kain/2009/04/01/zbior-czarna-kokarda/>>).

¹⁰ B. Loranc, *Wstęp*, w: *Czarna kokarda – antologia horroru*, [b.m.] 2009, s. 7.

¹¹ [Rec. antologii *Czarna kokarda*], [online] [data dostępu: 04.09.2010], dostępny

Umieszczenie w antologii tekstów znanych autorów gwarantuje popyt na tego rodzaju publikacje, będąc równocześnie znakomitą formą reklamy dla sieciowego czasopisma. Tradycyjne przedsięwzięcia wydawnicze wspomagają istnienie pism sieciowych, przy okazji nobilitując samych autorów, dla których wydawnictwo książkowe jest wciąż ważniejsze od tego w Internecie. Potwierdza tę tezę konstatacja Włodzimierza Karola Pessela, że taka „publikacja [...] naprawdę cieszy autora tylko wtedy, gdy w ślad za nią podąża publikacja w medium drukowanym. Tak pojęty autor, cokolwiek wyróżniający się na tle szerszego grona amatorów – *nicków*, zgłasza akces do określonego środowiska i owa nowa tożsamość dalej go określa”¹².

Obok profesjonalnych lub pół-profesjonalnych czasopism i wortali istnieją także inne formy propagowania fantastyki, jak blogi czy strony poświęcone grom RPG (w tym konkretnym systemom lub światom). Również na gruncie tego typu tworów powstaje literatura, przy czym najczęściej ma ona dość niską wartość. Często teksty takie są po prostu zapisem przygód, zbeletryzowaną formą relacji losów RPG-owego bohatera. Co ciekawe twórczość taka niezwykle często związana jest z żywiołem quasi-autobiograficznym, jako że stanowi bezpośrednią relację z wydarzeń, w których gracz „uczestniczył” jako postać. W związku z tym często pojawia się narracja pierwszoosobowa. Poziom artystyczny tego rodzaju tekstów jest najczęściej niski, co wiąże się z brakiem przygotowania merytorycznego i nikłością warsztatu pisarskiego oraz redaktorskiego.

E-ziny i funkcjonujące w Internecie czasopisma poświęcone tematyce fantastycznej bywają zorganizowane wokół konkretnej grupy autorów i miłośników fantastyki. Wiąże się to z aktywnością pozaartystyczną i niekiedy towarzyską twórców e-zinu. Podobnie, jak bywało w przeszłości, czasopismo może stanowić forum dla wypowiedzi polemicznych, stwarzając możliwość dyskusji o literaturze, filmie czy kulturze. Jest prezentacją określonego stanowiska wobec zjawisk artystycznych, odpowiadając zapotrzebowaniom odbiorcy na skonkretyzowane opinie lub prowokując do dyskusji o kształcie współczesnej literatury.

Warto jednak zauważyć, że sami twórcy niezwykle często wypowiadają się na temat literatury, nie dysponując odpowiednimi narzędziami poznawczymi. Uznają oni, że działalność artystyczna równoznaczna jest z posiadaniem umiejętności analitycznych i predestynuje do komentowania zjawisk literatury i literackich produkcji. Negują tym samym zasadność istnienia profesjonalnej

w Internecie: <<http://cafemrok.blog.pl/archiwum/?rok=2009&miesiac=7>>.

¹² W. K. Pessel, *Stygmat szuflady a poetyka liternetowego banalizmu*, w: *Liternet. Literatura i Internet...*, s. 43.

krytyki literackiej oraz badań literaturoznawczych, uznając że działalność twórcza *a priori* równa się gruntownej znajomości przedmiotu.

Z drugiej strony środowiska akademickie niezbyt przychylnie odnoszą się do Internetowych (lub popularyzatorskich w ogóle) wypowiedzi profesjonalistów, uznając, że publikacje w Internecie mają niższą wartość intelektualną. Internet jako medium nadal wzbudza nieufność, zatem pełnoprawna dyskusja o literaturze na łamach czasopism internetowych jest wciąż jeszcze niemożliwa.

Twórczość literacką propagowaną w ważniejszych czasopismach sieciowych poświęconych fantastyce podzielić można na dwie kategorie. Pierwszą stanowi działalność autorów uznanych, których teksty publikowano już w formie tradycyjnej. Z reguły utwory ukazujące się w formie elektronicznej wydawane są ponownie, tym razem na papierze. Drugim rodzajem jest działalność debiutantów, dla których publikacja elektroniczna stanowi szansę zaprezentowania twórczości większemu gronu odbiorców. Wynika to z faktu, że „czasopisma sieciowe są szybsze od drukowanych, publikacja może następować prawie natychmiast, w czasie gdy w redakcjach tradycyjnych teksty leżą miesiącami”¹³.

PODSUMOWANIE

Warto zaznaczyć, że dobór utworów zależy w ogromnym stopniu od profesjonalizmu twórców portali, wortalu lub sieciowych periodyków. Dbałość o formę przekazu przekłada się, jak wcześniej nadmieniono, na jakość publikowanych utworów. Niemożność przewyciężenia prymatu i prestiżu artystycznego literatury drukowanej wynika poniekąd z faktu, że „komputer ma wprawdzie silną obecność fizyczną, ale w obecnym stanie techniki nie zdoła owocnie zastąpić grupowej więzi”¹⁴. W tym sensie literatura publikowana w sieciowych periodykach postrzegana będzie jako gorsza, pełna usterek czy mniej wartościowa. Powszechnie bowiem nadal pokutuje przeświadczenie, że tekst drukowany jest formą nobilitacji autora, w przeciwieństwie do „niszowej” formy wirtualnej.

A jednak „popkultura XXI wieku jest domeną symultaniczności. Dzisiejsze pojęcie fikcji oraz fikcjonalizacja kolejnych sfer kultury nie mają już wiele wspólnego z Ricoeuerowskimi «konfiguracjami narracyjnymi», ale wiążą się z dominującym reżimem wyobraźni, która może swobodnie wybierać dowolne elementy z rezerwuaru zbiorowych, do niedawna funkcjonalnych, a dzisiaj cytowanych jedynie i także poddanych fikcjonalizacji, zbiorowych form

¹³ P. Marecki, *Liternet...*, s. 8.

¹⁴ W. K. Pessel, *Stygmat szuflady...*, s. 43.

symbolicznych. Nie ma lepszego gruntu dla rozprzestrzeniania się w takich warunkach najróżnorodniejszych form kultury popularnej¹⁵.

Liternet niekiedy „zamienia się w jedną wielką szufladę”¹⁶, pełną tekstów, które dotrą jedynie do niewielkiej liczby odbiorców. Celem istnienia profesjonalnych czasopism sieciowych jest drobiazgowa selekcja utworów, tekstów publicystycznych i krytycznych pod względem estetycznym i merytorycznym. Dążenie do osiągnięcia wyższego pułapu intelektualnego cechuje przede wszystkim przedsięwzięcia, w które zaangażowani są ludzie nie tylko autentycznie zainteresowani, lecz potrafiący przekuć fascynację w działanie ukierunkowane na stworzenie profesjonalnej formuły periodyku sieciowego. Dbałość taką wyraźnie wskazać można na przykładzie wortalu Katedra.nast, którego twórcy konsekwentnie zmierzają do wykreowania profesjonalnego serwisu literackiego i krytycznoliterackiego, osadzonego w tematyce fantastycznej.

Można postawić hipotezę, że Internet nie wytworzył takiego modelu czytania, który w sposób zasadniczy odbiegałby od tego, co znamy z historii kultury. Zmiany technologiczne umożliwiające skupienie dotychczasowych mediów w jednym medium i przyspieszające to, co dotychczas dokonywało się raczej powoli, sprawiły, że zmieniły się hierarchia i funkcja elementów tworzących po dziś dzień strukturę przekazów, z jakimi miał do czynienia człowiek¹⁷.

W tym sensie naturalną konsekwencją powstawania sieciowych magazynów literackich i paraliterackich jest istnienie w ich obrębie krytyki, publicystyki i działalności pisarskiej. Jest to jeden ze współczesnych sposobów funkcjonowania twórczości, przybliżania jej czytelnikom, informowania o nowościach, zjawiskach czy faktach kulturowych.

¹⁵ W. J. Burszta, *Książka i czytanie w popkulturowym reżimie symultaniczności*, w: *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. nauk. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007, s. 133.

¹⁶ W. K. Pessel, *Stygmat szuflady...*, s. 43.

¹⁷ R. Chymkowski, *Literatura na morzu i w sieci, czyli kim chce być czytelnik e-książek*, w: *Liternet. Literatura i Internet...*, s. 92.

Ksenia Olkusz

POLISH E-ZINES AND FANTASY WEBZINES (AN EXPLORATION)

The article focuses on Internet magazines which specialise in fantasy. Nowadays many writers make their debut via Internet periodicals, although writers who are already well known to the public also publish there. It should be noted that online magazines are often regarded as a valuable form of artistic, journalistic and critical activity. Internet periodicals are often ephemeral creations whose existence can be put to an end thanks to many factors: when the formula runs out; when the editors no longer take interest in their work; when it is impossible to continue the enterprise because of various reasons which have nothing to do with publishing problems. Internet magazines can exist in both traditional and electronic form. Their role, i.a., is to provide information on literary and publishing activities related to the subject matter of the periodical. Online magazines can hold patronage over cultural events; promote writings of particular authors; engage in critical, literary and at times even publishing activities.