

Uniwersytet Rzeszowski

Instytut Socjologii

Dominik Porczyński

**REALNE I WIRTUALNE KRĘGI SPOŁECZNE
SOCJOLOGICZNA ANALIZA UŻYTKOWNIKÓW
GIER FABULARNYCH**

Praca doktorska

Napisana pod kierunkiem

dra hab. Dariusza Wojakowskiego,

prof. nadzw.

Rzeszów 2014

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	8
1. PERSPEKTYWA TEORETYCZNA BADAŃ NAD UŻYTKOWNIKAMI GIER FABULARNYCH	13
1.1. Wprowadzenie.....	13
1.2. Gry jako przedmiot badań naukowych.....	13
1.2.1. Gra, zabawa, rozrywka – uwagi definicyjne	13
1.2.2. Gry fabularne	17
1.2.3. MMORPG.....	20
1.2.4. Badanie gier z perspektywy różnych nauk	21
1.2.5. Badanie gier z perspektywy socjologii	28
1.3. Miłośnicy gier fabularnych jako zbiorowość	33
1.3.1. Uwagi wstępne.....	33
1.3.2. Fani RPG jako subkultura.....	34
1.3.3. Metafory plemienności	39
1.3.4. Fandom	46
1.3.5. Krąg społeczny jako kategoria analityczna	50
1.3.6. Kręgi społeczne a teoria światów społecznych.....	58
1.4. Podsumowanie.....	61
2. METODOLOGIA BADAŃ	63
2.1. Wprowadzenie.....	63
2.2. Metodologia.....	63
2.2.1. Pragmatyzm, konstruktywizm, jakość	63
2.2.2. Metodologia teorii ugruntowanej	65
2.3. Etnografia współczesnych plemion.....	68
2.3.1. Etnografia	68
2.3.2. Netnografia	70

2.3.3. Obserwacja	70
2.3.4. Wywiady.....	71
2.3.5. Analiza treści	72
2.4. Opis badań i procesu teoretycznego doboru próbek.....	73
2.5. Problematyka i cele badań.....	77
3. KRÓTKA HISTORIA GIER FABULARNYCH.....	81
3.1. Wprowadzenie.....	81
3.2. Tradycyjne gry fabularne	82
3.2.1. Świat wyobrażony oczami dowódcy i oczami uczestnika: zmiana perspektywy	82
3.2.2. Kości i tabelki	85
3.2.3. W stronę narracji.....	92
3.2.4. RPG w Polsce	96
3.3. Sieciowe gry fabularne	100
3.3.1. Początki: Gry na komputery mainframe	100
3.3.2. Gry fabularne na komputery osobiste	102
3.3.3. Światy wirtualne	108
4. KRĄG SPOŁECZNY GRACZY	112
4.1. Wprowadzenie.....	112
4.2. Konstruowanie kręgu społecznego graczy	117
4.3. Kontekst gry	122
4.4. Sesja jako proces	126
4.5. Uczestnicy małego kręgu	136
4.6. Etap przygotowań.....	144
4.7. Sesja jako spotkanie	153
4.8. Rozgrywka.....	157
4.9. Improwizacja	168
4.10. Sprawstwo (<i>agency</i>) graczy.....	169

4.11. Negatywne cechy mistrza gry	170
4.12. Gracze.....	172
4.12.1. Odgrywanie postaci	172
4.12.2. Znajomość mechaniki.....	175
4.12.3. Style grania	177
4.12.4. Nieprzestrzeganie norm społecznych	179
4.12.5. Zaangażowanie graczy.....	185
4.13. Drużyna	188
4.14. Podejmowanie decyzji.....	196
4.15. Estetyka – Klimat	197
4.16. Podsumowanie.....	205
5. PROCES STAWANIA SIĘ GRACZEM	210
5.1. Uwagi wstępne	210
5.2. Rekrutacja.....	210
5.3. Reakcje i motywacja	217
5.4. „Schemat rozwoju”	218
5.4.1. Etapy w życiu gracza	218
5.4.2. Etap odkrywania	220
5.4.3. Etap doskonalenia.....	225
5.4.4. Etap ekspercki.....	226
5.4.5. Etap rozdroży.....	227
5.5. Czynniki osobowościowe warunkujące proces stawania się graczem	228
5.6. Znaczący inni	230
5.7. Norma i przesada, temporalne wymiary zaangażowania	237
5.8. Podsumowanie.....	239
6. FANDOM.....	243
6.1. Wprowadzenie.....	243
6.2. Definiowanie przynależności do fandomu	243

6.3. Fandom jako konglomerat kręgów społecznych	247
6.3.1. Obszary wymiany	247
6.3.2. Geografia jako czynnik różnicujący	248
6.3.3. Znajomości	251
6.3.4. Sklepy	252
6.3.5. Kluby	253
6.3.6. Gildie	262
6.3.7. Inicjatywy ponadlokalne.....	266
6.3.8. Media fandomowe	267
6.3.9. Konwenty.....	273
6.4. Fandom jako arena	287
6.5. Budowanie statusu.....	293
6.5.1. Zawieszenie statusu życia codziennego.....	293
6.5.2. Wiedza	294
6.5.3. Zaangażowanie	296
6.5.4. Ocena działań.....	300
6.5.5. Status w fandomie.....	306
6.5.6. Status w MMORPG	309
6.5.7. Nietrwałość i względność statusu	312
6.6. Profesjonalizacja i profesjonaliści w fandomie	317
6.7. Poziomy działania w świecie społecznym gier fabularnych	320
6.7.1. Gra jako tekst kultury i jako zestaw reguł	320
6.7.2. Czynniki kształtujące poziomy działania	326
6.7.3. Przepływ symboli między poziomami.....	333
6.8. Podsumowanie.....	336
7. WYODRĘBNIENIE ŚWIATA SPOŁECZNEGO GIER FABULARNYCH	339
7.1. Wprowadzenie.....	339
7.2. Liczebność.....	339

7.3. Cechy społeczno-demograficzne graczy	342
7.3.1. Wiek.....	342
7.3.2. Wykształcenie i zawód	343
7.3.3. Płeć	344
7.3.4. Religijność	346
7.3.5. Konsumpcja kulturalna.....	347
7.4. Świat społeczny gier fabularnych jako jeden ze światów społecznych fantastyki...352	
7.4.1. RPG i fantastyka	352
7.4.2. RPG i inne rodzaje gier towarzyskich	353
7.4.3. RPG, manga i rekonstrukcje historyczne.....	354
7.4.4. RPG i gry wideo	356
7.5. Krzyżowanie się kręgów społecznych	357
7.6. Konstruowanie granic świata społecznego gier fabularnych	361
7.6.1. Strategie konstruowania odrębności między miłośników fantastyki.....	361
7.6.2. Bycie erpegowcem.....	364
7.6.3. Stereotypy	365
7.6.4. Etos intelektualisty.....	369
7.6.5. Wygląd zewnętrzny	370
7.7. Gracze i otoczenie społeczne.....	373
7.7.1. „Rozhermetyzowanie” świata społecznego RPG	373
7.7.2. Swojskość-obcość.....	376
7.7.3. Gracze i ich rodziny	379
7.7.4. Relacje z otoczeniem społecznym	381
7.7.5. Aspekt socjalizacyjny społeczności fanów	390
7.8. Gracze i otoczenie instytucjonalne	394
7.8.1. Przekonania polityczne i uczestnictwo w życiu publicznym	394
7.8.2. Erpegowcy i instytucje formalne	398
7.8.3. Wychowawcza rola stowarzyszeń	404

7.9. Podsumowanie.....	407
ZAKOŃCZENIE	409
FOTOGRAFIE	415
ANEKS 1: SCENARIUSZ WYWIADU.....	423
ANEKS 2: SCENARIUSZ WYWIADU Z EKSPERTAMI.....	430
LITERATURA	435

WPROWADZENIE

Niniejsza praca stanowi rezultat wielomiesięcznych badań prowadzonych przez autora w środowiskach polskich miłośników tradycyjnych i komputerowych gier fabularnych. Przedmiotem analiz opracowania są, ogólnie rzecz biorąc, spotkania towarzyskie, podczas których uczestnicy odgrywają role wyobrażonych postaci działających w wyobrażonym świecie. W przypadku tradycyjnej odmiany tej zabawy gracze spotykają się twarzą w twarz, w przypadku zaś komputerowej, kierują ruchami cyfrowych awatarów w świecie wirtualnym wygenerowanym przez projektantów. Owe spotkania jednak stanowią jedynie jeden z wielu przejawów aktywności analizowanych zbiorowości i stanowią punkt wyjścia do tworzenia ponadlokalnych społeczności fanów gier fabularnych, które są również, a raczej przede wszystkim przedmiotem analiz tej pracy.

Celem podjętym przez autora jest próba odpowiedzi na kilka pytań. Po pierwsze: kto gra i kto należy do społeczności miłośników obu typów gier? Po drugie: jak gracze konstruują granice swojego świata społecznego i jak wyglądają ich relacje z otoczeniem społecznym? Po trzecie zaś, w jaki sposób porządkują różne segmenty swojego świata społecznego? Jest to obszerne zadanie, ponieważ aktywność fanów gier fabularnych nie ogranicza się do cotygodniowych spotkań, podczas których rozgrywają sesje swoich gier. Ten rodzaj działania stanowi symboliczne centrum ich świata społecznego, w którym przecinają się setki a nawet tysiące mniejszych bądź większych kręgów skupiających się wokół różnego rodzaju gier, klubów, konwentów i portali internetowych. Aktywność w ramach społeczności fanów to produkcja, wymiana, przetwarzanie i odbiór treści oraz animowanie obszarów, w których owe procesy zachodzą. Wspólna zabawa jest więc czynnikiem stojącym u podstaw znacznie bardziej skomplikowanych zjawisk, co sprawia, że badacz staje przed nie lada problemem, jeśli chodzi o dobór zjawisk, które mają być poddane analizie.

Wybór problematyki badawczej podyktowany był czynnikami dwojakiego rodzaju. Po pierwsze, na gruncie polskim nie przeprowadzono do tej pory socjologicznej analizy tego rodzaju zbiorowości. Pomijając prace Piotra Siudy, który przedmiotem swoich badań uczynił społeczność fanów ogólnie pojętej fantastyki, brakuje empirycznych prac poświęconych polskim wspólnotom graczy. Owszem, problem był podejmowany przez kulturoznawców, jednak ich analizy skupiały się przede wszystkim na grach, jako tekstach kultury, oraz na mikrospołecznej relacji zachodzącej pomiędzy graczami angażującymi się we wspólną zabawę, co pozostawia jeszcze duże obszary „białych plam” do eksploracji.

Drugi powód jest jednak o wiele bardziej istotny. Pomimo znacznej popularności tej formy rozrywki w Polsce, jest ona bardzo słabo znana w obrębie społeczeństwa, przez co narosły na jej temat stereotypy, często negatywne. Jak się jednak okazuje, społeczność fanów jest bardzo złożona, a stereotypy dotyczące alienacji, eskapizmu (wśród pewnych środowisk zaś przekonania o satanizmie i praktykach okultystycznych, którym oddają się fani) w bardzo niewielkim stopniu pokrywają się ze stanem faktycznym. Te wszystkie cechy i zależności powodują, że społeczność fanów gier fabularnych stanowi bardzo interesujący obszar badawczy.

Struktura pracy jest podporządkowana z jednej strony tradycyjnym wymogom tekstu naukowego, z drugiej zaś odzwierciedla koncepcje teoretyczne, które znajdują się u podstawy przeprowadzonych badań. Pierwsza kwestia odpowiada za podział pracy na trzy części: teoretyczną, w której analizowane są inspiracje teoretyczne, metodologiczną, analizującą praktyki związane ze zbieraniem danych oraz empiryczną, w której przedstawione są wyniki przeprowadzonych badań. Druga kwestia odnosi się do kolejności rozdziałów w części empirycznej. Wykorzystane koncepcje światów społecznych, nowoplemienności oraz kręgów społecznych łączy cecha wspólna: aktywność społeczna integruje się **wokół** jakiegoś centralnego zjawiska, procesu. Z tego powodu najpierw dokonywana jest analiza gier fabularnych, dopiero potem zaś procesy stawania się graczem, funkcjonowania społeczności entuzjastów gier fabularnych oraz praktyk związanych z konstruowaniem granic świata społecznego RPG.

Pomijając niniejsze wprowadzenie oraz podsumowanie całości pracy, składa się ona z siedmiu rozdziałów. Rozważania dotyczące gier fabularnych rozpoczyna analiza teoretycznej podbudowy badań, które dostarczyły autorowi materiału empirycznego. Ponieważ problematyka badawcza obejmowała zjawiska sytuujące się na pograniczu socjologii jak również *game studies*, zasadne było poszukiwanie w obydwu obszarach wiedzy koncepcji przydatnych w rzetelnym przygotowaniu procesu zbierania danych oraz ich analizy. Zważywszy, że obydwie nauki podchodzą do problematyki gry z innej perspektywy, należało znaleźć koncepcje, które będą się nawzajem dopełniać i uwzględniać procesualny charakter badanego zjawiska oraz społeczności tworzącej się wokół niego. Możliwość tę zaoferowały teorie „ludologów”: Katie Salen i Erica Zimmermana oraz interakcjonistyczna koncepcja kręgu społecznego Floriana Znanieckiego a także świata społecznego, wprowadzona przez Tamotsu Shibutaniego.

W rozdziale drugim przedstawione zostały metody i techniki badawcze użyte do gromadzenia materiału empirycznego. Można uznać, że były one wywiedzione z dość

bliskich sobie obszarów wiedzy: socjologii oraz antropologii społecznej. Są nimi, z jednej strony opis gęsty i wnioskowanie kliniczne, z drugiej zaś teoria ugruntowana. Uwzględniając postulat triangulacji, dane były zbierane poprzez zastosowanie etnografii, netnografii, wywiadów pogłębionych oraz analizy treści.

Kolejny rozdział podejmuje problem historii zjawiska, które poddawane jest analizie. Dokonując jej autor rozpoczyna od wskazania początków gier fabularnych, które sięgają XIX wieku i pojawienia się systemu „Kriegspiel”, gry strategicznej, która została wprowadzona przez Georga Friedricha von Reisswita jako skuteczna technika szkolenia pruskich oficerów. W XX wieku tego rodzaju zabawy spopularyzowały się wśród cywili, przede wszystkim zaś wśród młodzieży amerykańskiej by następnie w latach 70-tych ewoluować w gry fabularne, które niedługo później zostały zaadaptowane na platformy komputerowe i w latach 90-tych stały się wirtualnymi światami pozwalającymi na współdziałanie setek uczestników za pośrednictwem Internetu. Rozdział następnie podejmuje kwestię rozwoju znawstwa w Polsce.

Rozdział czwarty koncentruje się na poziomie analizy mikrosocjologicznej, rozważany jest w nim problem aktywności stanowiącej proces centralny w obrębie świata społecznego tradycyjnych gier fabularnych oraz masowych, sieciowych gier fabularnych, czyli rozgrywkę oraz konstruowanie małych kręgów społecznych i wzajemnych relacji graczy uczestniczących w tym procesie. Analizowany problem wiąże się z kwestiami sprawstwa graczy i struktury.

W rozdziale piątym analizowany jest proces stawania się graczem. Ma to na celu wskazanie pewnych powtarzalnych faz w aktywności graczy, traktowanej jako ciąg połączonych ze sobą zdarzeń, które kończą się wycofaniem bądź wykorzystaniem rozbudowywanego przez lata kręgu znajomych i rozwoju umiejętności do zarabiania na swojej pasji.

Rozdział szósty analizuje funkcjonowanie fandomu, czyli społeczności graczy. Autor podjął się w nim opisu procesów porządkowania i konstruowania świata społecznego graczy na poziomach mikro, mezzo i makro. Rozdział podsumowują rozważania dotyczące wzajemnych relacji poziomów aktywności fanów i przepływu treści między nimi.

W rozdziale siódmym dokonana została analiza graczy jako kategorii społeczno-demograficznej. Autor podejmuje wysiłek mający na celu określenie, czy fani gier fabularnych stanowią zbiorowość, która składa się w miarę łatwych do wyodrębnienia kategorii społecznych i demograficznych, czy też stanowią zbiór osób o cechach

przypadkowych, połączonych jedną pasją. Drugim problemem poruszonym w tej części pracy są praktyki i strategie stosowane przez graczy w konstruowaniu granic swojej społeczności oraz relacje z otoczeniem społecznym.

Konstrukcja wypowiedzi rozmówców może nieraz odbiegać od norm poprawnej polszczyzny. Są to dosłowne cytaty z rozmówców, stanowiące przykłady języka żywego, mówionego. Edytowanie ich i podporządkowywanie normom poprawności językowej mogłoby być zbyt daleko idącą ingerencją, stąd podjęto decyzja o użyciu fragmentów oryginalnych wypowiedzi, w niektórych jedynie miejscach zastosowano skróty.

Drugim rodzajem ingerencji w cytaty było zastąpienie imion i nazw własnych pseudonimami. Miało to na celu zapewnienie anonimowości uczestnikom badań, unikanie zaś używania nazw miejscowości i organizacji stanowiło dodatkową próbę ukrycia tożsamości rozmówców. Fandom gier fabularnych w Polsce jest jednak na tyle mały, że potencjalni czytelnicy opracowania będących członkami społeczności fanów mogą być w stanie rozszyfrować, z kim dany wywiad był przeprowadzany.

Podczas dokonywania interpretacji niektórych wypowiedzi lub zdarzeń wielokrotnie pojawiają się stwierdzenia, że dana opowieść stanowi formę żartu. Nie jest to zabieg mający na celu wymuszenie śmiechu ze strony czytelnika (analogiczny do nagrań wybuchów śmiechu podstawianych w sit-comach), a raczej element wyjaśnienia opisywanego zjawiska lub sytuacji. Poczucie humoru jest kwestią „nieprzetłumaczalną”. Entuzjaści gier fabularnych są świadomi tego, że ich żarty mogą nie bawić nikogo poza wąskim kręgiem przyjaciół, stąd dla takich właśnie sytuacji, które bawią jedynie osoby poruszające się w określonym uniwersum symbolicznym, ukuli nazwę „żart hermetyczny”. W narracji znajdzie się wiele żartów hermetycznych, które mogą śmieszyć czytelnika-fana, niekoniecznie zaś czytelnika-naukowca. Jednak nie taki jest cel tej pracy.

Proces pisania tej pracy nie przebiegał bez przeszkód. Ich przewyciężenie nie byłoby możliwe bez wsparcia całej rzeszy wspierałych ludzi. Na pewno nie sposób wymienić ich wszystkich, a gdybym autor się nawet podjął tego zadania, istnieje spora szansa nie uwzględnienia kogoś w tej długiej liście. Wszystkim bez wyjątku osobom, których pomoc przyczyniła się do napisania pracy należą się podziękowania. W tym miejscu wspomnę jedynie osoby znajdujące się na szczycie listy. Przede wszystkim, z całego serca autor chciałby podziękować Promotorowi niniejszej pracy, profesorowi Dariuszowi Wojakowskiemu, który pomimo wielu przeciwności losu motywował piszącego te słowa do wyczerpanej pracy, inspirował i dostarczał konstruktywnej krytyki gdy było to potrzebne.

Podziękowania należą się także Dobrym Ludziom, kolegom i pracownikom Uniwersytetu Rzeszowskiego, którzy również okazywali życzliwość i pomoc w najtrudniejszych momentach. Nie sposób także ominąć informatorów, którzy bezinteresownie poświęcali swój czas i wysiłek, aby dostarczyć potrzebne autorowi informacje, w szczególności te słowa kierowane są do Arathiego, Enca i Pitiego.

Na koniec za cierpliwość, wyrozumiałość i pomoc podziękowania należą się Rodzinie, bez której niemożliwe byłoby zorganizowanie całości procesu badawczego, począwszy od przygotowania podbudowy teoretycznej do postawienia ostatniej kropki w manuskrypcie dysertacji. Autor składa najserdeczniejsze wyrazy wdzięczności rodzicom, dziadkom, teściom, siostrze Marcie a przede wszystkim Żonie Barbarze i Córce Mai, które towarzyszyły mu przez cały ten okres w lepszych i gorszych momentach.

1. PERSPEKTYWA TEORETYCZNA BADAŃ NAD UŻYTKOWNIKAMI GIER FABULARNYCH

1.1. Wprowadzenie

Niniejszy rozdział ma na celu dostarczenie podstawowego aparatu pojęciowego wykorzystanego w analizie społeczności miłośników gier fabularnych a następnie przedstawienie bazy teoretycznej stojącej u podstawy przeprowadzonych badań oraz analizy ich wyników. Ta część pracy rozpoczyna się od zdefiniowania podstawowych terminów, takich jak „gra”, „zabawa”, „rozrywka”, które wielokrotnie będą wykorzystywane w narracji.

Rozdział można podzielić na dwie części. Pierwsza skupia się na badaniu gier, jako tekstów kultury, druga na społecznościach, które tworzą się wokół gier.

W pierwszej z tych części przedstawiane są różne perspektywy na badanie gier, które stosowane były dotychczas na gruncie kulturoznawstwa (a bardziej precyzyjnie *games studies*) i wskazanie tych, które mogą zostać wykorzystane jako uzupełnienie dla koncepcji socjologicznych, których omówienie następuje w rozdziale 1.2.5.

Druga część rozdziału dotyczy możliwości zintegrowania analiz gry, jako tekstu, z badaniem społeczności graczy. Omówione będą teorie subkultury, nowoplemienia, fandomu, kręgu i świata społecznego w celu ostatecznego ustalenia wzajemnych relacji owych koncepcji i określenia ich roli w konstruowanej podbudowie teoretycznej badań.

1.2. Gry jako przedmiot badań naukowych

1.2.1. Gra, zabawa, rozrywka – uwagi definicyjne

Gra, zabawa, rozrywka – tych trzech nazw używa się często zamiennie do opisu czynności uznawanych za niepoważne; różnych od pracy, nauki, kultu, polityki. Utożsamia się je z czasem wolnym, odpoczynkiem, bezproduktywnością. Włącza się je w sferę aktywności dzieci, dorosłych zaś zajmujących się tego rodzaju działaniami poddaje się nieraz krytyce.

W literaturze wskazuje się na występujące w odmiennych językach różnice semantyczne pojęcia „gra”, które stawiają w kłopotliwej sytuacji tłumaczy. Związane jest to z faktem, że pewne języki (np. francuski) operują wyłącznie jednym wyrazem dla określenia wielu rodzajów aktywności ludycznej, podczas gdy w innych (np. w polskim) używa się rozmaitych wyrazów uwzględniających różnice pomiędzy tymi aktywnościami. Z perspektywy polskiego badacza można powiedzieć, że podejmując problem badań zachowań ludycznych ma się szczęście, nie trzeba bowiem konstruować, tak jak to robił

Roger Caillois (1973), nowej aparatury pojęciowej. Brak istnienia w innych językach różnych terminów odpowiadających tym – jak zostanie wykazane – różnym sferom ludzkiej aktywności jest bowiem dyskutowany od lat. Ale nawet w językach, w których funkcjonują różne terminy na określenie pewnych specyficznych form zachowań ludycznych nie są one wystarczająco precyzyjne, by doprowadzić do ostatecznej zgodności między badaczami.

Problem ten odnosi się przede wszystkim do typologii gry i zabawy (np. (Caillois 1973; Huizinga 1985: 5; Juul 2010; Kantor 2011). Na odrębność tych rodzajów działań zwrócił uwagę George Herbert Mead (1972: 151). Pisał on, że o ile w przypadku zabawy kwestie zasad są dość płynne, to w grze są one uprzednio ustalone i by móc wziąć udział np. w meczu baseballu, dziecko musi znać reguły związane ze swoim uczestnictwem w grze, a także w razie potrzeby, z uczestnictwem każdego innego gracza. Być może łatwiej było mu zwrócić uwagę na tę kwestię zważywszy na funkcjonowanie w języku angielskim dwóch nazw na te rodzaje aktywności. Są to rzeczowniki *play* (zabawa) oraz *game* (gra), które, jak stwierdza Gonzalo Frasca (n.d.), mogą być również użyte jako czasowniki, odpowiednio „bawić się” i „grać”, jednak w praktyce pierwszego z nich używa się również w drugim znaczeniu.

W języku niderlandzkim, w którym pisał J. Huizinga, oraz francuskim, w którym pisał R. Caillois, bazujący na dziele tego pierwszego, nie istnieje omawiane rozróżnienie. R. Caillois jednak świadomy różnej specyfiki dyskutowanych terminów wprowadził w swojej pracy terminy grecki: *paidia*, odpowiadające nieustrukturyzowanej zabawie dziecięcej, oraz łaciński: *ludus*, odnoszące się do sformalizowanej gry. Uwzględniając jednak problem braku możliwości precyzyjnego podziału tych dwóch sfer aktywności analizowane przez siebie gry i zabawy umieścił na kontinuum, którego końce z jednej strony oznacza *paidia*, z drugiej zaś *ludus*, porządkując je w ten sposób według rosnącego czynnika formalnego (Caillois 1973: 340). Jest to zwrócenie uwagi na płynność aktywności ludycznych, na którą w sensie redefiniowania reguł w trakcie gry przez uczestników zwracał również uwagę G. Mead (1972: 152). W tym miejscu jest to jedynie nadmienione, będzie to jednak istotne w dalszej części, przy opisywaniu specyfiki gier fabularnych.

Kolejne istotne narzędzia analityczne, które wprowadził R. Caillois, to typologia gier i zabaw. Rozróżnienie gier na *agon* – współzawodnictwo; *alea* – gry losowe; *mimicry* – naśladowanie; *ilinx* – oszołomienie, może być nadal z powodzeniem stosowane. Sam francuski socjolog był świadomy tego, że są to typy idealne i trudno jest zaobserwować

w rzeczywistości społecznej czyste przejawy wymienionych rodzajów gier i zabaw, stąd podawał również przykłady form, w których owe typy się łączą. Co więcej, na wspomnianym wykresie uwzględnił również różne stopnie sformalizowania w ramach wyodrębnionych typów. Można więc określić, że przepychanie się kolegów wracających ze szkoły będzie mniej sformalizowane niż zapasy. Warto zauważyć, że łącząc obserwacje G. Meada z typologią R. Caillois, można stwierdzić, że opisywane przez tego drugiego zabawy dzieci odnoszą się do *mimicry*, zaś gry do *agon*. Dowodzi to, z jednej strony, że pewne typy zachowań ludycznych są związane z wiekiem oraz że pewne typy sformalizowanego działania wymagają od uczestnika posiadania odpowiednio ukształtowanej osobowości, co jest uzależnione od wieku. W świetle zaś koncepcji R. Caillois nie oznacza, że ukazane typy nie mogą zostać mniej lub bardziej sformalizowane.

Na tym etapie analizy można przyjąć rozróżnienie na grę i zabawę w odniesieniu do stopnia, w jakim element formalny wpływa na ich przebieg. G. Frasca (n.d.) przytacza zresztą definicję gry jako „formy zabawy z zasadami”. Katie Salen i Eric Zimmerman (2004: 72) stwierdzają zaś, że mogą istnieć dwie możliwości: gra jest elementem szerszego pojęcia zabawy lub zabawa jest składnikiem gry. Warto jednak zauważyć, że jedno nie wyklucza drugiego. Przy założeniu, że gra jest sformalizowanym rodzajem zabawy, zabawa cały czas pozostaje składnikiem gry. Autor skłania się więc ku temu właśnie założeniu. Podkreślanie istnienia kontinuum, nie zaś ostrego podziału jest ważne w związku ze specyfiką badanego fenomenu, jaki stanowią gry fabularne, a także w związku z przyjmowaną konstruktywistyczną perspektywą badawczą. Utrzymanie obydwu elementów, nie zaś odrzucenie jednego i skupienie się na drugim jest podyktowane podobnymi względami.

Wydawać by się mogło, że rozwój technologii, wprowadzenie komputerów i pojawienie się nowoczesnych, rozbudowanych gier spowoduje odrzucenie dotychczas stosowanych narzędzi. Tak się jednak nie stało i typologie wprowadzone przez R. Caillois ponad 50 lat temu są nadal stosowane, choć zwraca się uwagę na pilną potrzebę wytworzenia metodologii odpowiedniej do analizy nowego medium (Zimmerman 2009; Aarseth 2010). Jesper Juul (2010: 37) zakłada jednak, że gry bez względu na charakter posiadają jakiś element wspólny, nazwany przez niego „sednem growości”. Badacz ten podjął się porównania dostępnych definicji gry w celu skonstruowania definicji nowej, mogącej obejmować zarówno gry tradycyjne jak i komputerowe. Brzmi ona następująco: *Gra jest opartym na regułach systemem formalnym o zróżnicowanym i [wymiernym]*

wyniku, gdzie różnym wynikom przypisuje się różne wartości, gracz podejmuje wysiłek mający na celu wywarcie wpływu na wynik i czuje przywiązanie do wyniku, a konsekwencje działania są opcjonalne i podlegają negocjacji (Juul 2010: 45; zmiana za: Mochocka 2004). Definicja jest o tyle przydatna, że uwzględnia dwie strony gry: bierną, odnoszącą się do gry, jako pewnego artefaktu, zbioru instrumentów, zbioru zasad (system); oraz czynną, obejmującą wdrażanie tych zasad w życie, proces grania. Z tej perspektywy może zostać wykorzystana do analizy socjologicznej.

Pojęcie rozrywki jest nieraz utożsamiane z grą i zabawą. Jak jednak uważają niektórzy badacze (Sułkowski 1984: 56; Kantor 2011: 31) istnieje pewna różnica między tymi sferami. Zabawa wymaga większej aktywności, zaangażowania, zaś rozrywka może być bierna. Aby ukazać różnice uczestnictwa można porównać bal karnawałowy, podczas którego uczestnik tańczy, lub transmisję programu rozrywkowego, podczas której odbiorca ogląda taniec występujących w tym programie osób. W pierwszym przypadku stopień zaangażowania jest wysoki, w drugim znikomy, co nie znaczy, że zaangażowania tego nie ma. W klasycznym ujęciu szkoły frankfurckiej (np. Marcuse 2006: 88) rozrywka, za jaką można uznać treści transmitowane za pośrednictwem kanałów komunikacji masowej jest traktowana jako rodzaj mechanizmu kontroli społecznej, zaspokajającego najniższe instynkty i powstrzymującego myślenie krytyczne. W myśl tej koncepcji odbiorcy treści emitowanych za pośrednictwem środków komunikacji masowej są bierni; przyswajają informacji nie poddając ich refleksji.

Antonina Kłoskowska (1981) przedstawiając swoją koncepcję trzech układów kultury uporządkowała je zgodnie z malejącą rolą odbiorcy. Treści transmitowane w ramach trzeciego z nich również zakładają niewielką aktywność widza. W związku z charakterem przekazu komunikacja zwrotna nie jest co prawda niemożliwa (można np. wykonać telefon do prowadzącego, wpływając w ten sposób na jego zachowanie), ale jest znacznie ograniczona. Taki punkt widzenia stanowił podstawę dla analiz społeczności fanów seriali telewizyjnych podejmowanych na początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku (np. Jenkins 1992). Miłośnicy tych przekazów medialnych byli ukazywani jako zaprzeczenie tez Marcusego. Przeciwwstawiani byli większości społeczeństwa, bowiem nie tylko nie poprzestawali na oglądaniu seriali, ale wokół przedmiotów zainteresowania tworzyli rozbudowaną kulturę. Fani rozmaitych tekstów kultury popularnej wykorzystują seriale, książki i komiksy jako podstawę do własnej twórczości (Jenkins 2007). Aktywność tego rodzaju stanowi również element analizowanej zbiorowości, stąd niemożliwe jest wprowadzenie ostrego rozgraniczenia pomiędzy zabawą

a rozrywką. Kontinuum gra-zabawa może zostać uzupełnione o kolejną oś, na którego jednym końcu znajdzie się rozrywka, na drugim zaś zabawa wyznaczając w ten sposób rosnący stopień zaangażowania uczestnika. Powstaje w ten sposób dwuwymiarowy wykres, na którym jedną oś wyznacza stopień sformalizowania aktywności ludycznej, na drugim zaś stopień zaangażowania w nią uczestnika.

Trzy wymienione rodzaje aktywności: gra, zabawa, rozrywka nazywane będą zbiorowo aktywnością, działaniami lub zachowaniami ludycznymi. Ponieważ wspomniana została trudność w precyzyjnym oddzieleniu gry od zabawy, zabawy od rozrywki, terminów tych w niniejszej pracy używa się czasami jako synonimów, przy czym cały czas uwzględnia się fakt, że gry są działaniami o większym stopniu sformalizowania od zabaw, zaś rozrywka jest działaniem mniej aktywnym od zabawy.

1.2.2. Gry fabularne

Tak, jak w przypadku ogólnie pojmowanych gier, tak i w odniesieniu do gier fabularnych pojawiają się pewne problemy definicyjne. Pierwszy z nich związany jest z polskim tłumaczeniem nazwy tej aktywności ludycznej. Nazwa angielska to *role-playing game*. Dosłownie można to przetłumaczyć jako „grę w odgrywanie ról”. Powtórzenie wyrazów występujące w tym tłumaczeniu może zostać uznane za błąd, niemniej jednak odnosi się ono do specyfiki tej aktywności. Aby zrozumieć zawartość terminu i nieadekwatność tłumaczenia należy najpierw przywołać definicję. Najprostszą proponuje Gary Alan Fine (1983: 6, nawias w oryginale, tłum. własne): *[fantastyczna] gra fabularna to każda gra, która pozwala pewnej liczbie graczy przyjęcie ról wyobrażonych postaci i działanie z pewnym stopniem swobody w wyobrażonym środowisku.*

Sami polscy miłośnicy omawianej zabawy są świadomi tego, że polski termin nie do końca odzwierciedla specyfikę aktywności, której się podejmują. W pierwszych latach XXI wieku w środowisku skupionym wokół forum dnd.pl pojawił się neologizm „rólgra”, nie przyjął się on jednak do powszechnego użycia. Polscy gracze używają więc nadal pierwszej z wymienionych nazw wymiennie z angielskim skrótem (RPG), literowanym z polska – *er-pe-gie*.

Jerzy Szeja (Szeja 2004: 11–12) próbował wprowadzić w ramy debaty akademickiej nazwę „narracyjna gra fabularna”. Motywował to stwierdzeniem, że oryginalna (angielska) nazwa jest nieprecyzyjna i może odnosić się również do innych typów działań. Z kolei człon „narracyjna” wprowadził on dla odróżnienia RPG od gier

komputerowych i paragrafowych¹, bowiem te pierwsze często posiadają rozbudowaną fabułę. Narracja ma według J. Szei oddawać charakter typowej sesji. Przyjmując ten punkt widzenia można jednak stwierdzić, że gry komputerowe, zwłaszcza przygodowe, również posiadają narrację, nie można więc uznać jej za *differentia specifica* gier fabularnych. Gracze nie opowiadają, tylko wcielają się w pewne postacie, nie odczytują swoich kwestii lecz improwizują, dostosowując się do zmiennej sytuacji. Termin „gra fabularna” jest precyzyjnie używany przez graczy i stosując go nie ma ryzyka pomylenia go z grą planszową czy paragrafową. W tym przypadku zastosowanie etnometodologicznego zabiegu (Garfinkel 2007: 15–16) stosowania pojęć wywodzących się wprost z aktywności badanej społeczności jest dozwolone a nawet usprawiedliwione.

Problem z precyzyjnym odróżnieniem terminu może się natomiast pojawić, gdy w dyskusji pojawia się temat zarówno tradycyjnych gier fabularnych (RPG) oraz komputerowych gier fabularnych (cRPG). W publikacjach anglojęzycznych w celu odróżnienia pierwszego z tych pojęć używa się przymiotników *tabletop* i *pen-and-paper*, jak to zrobiła np. Jennifer Grouling Cover (2010). Pierwszego z tych wyrazów używa się do określenia faktu rozgrywania gier fabularnych na blacie stołu. Można przyjąć, że polskim odpowiednikiem (lecz nie synonimem) tego wyrazu będzie przymiotnik „towarzyski”, choć w dyskursie naukowym zaczyna się pojawiać dosłowne tłumaczenie wyrazu *tabletop* jako „stolikowe” (np. Matyka 2012: 136). Co prawda gry karciane, bitewne, planszowe również są grami towarzyskimi, ale sformułowanie „towarzyska gra fabularna” byłoby zrozumiałe. Problem polega na tym, że komputerowe RPG również mogą być towarzyskie w sensie rozgrywki grupowej, stąd należy poszukać innego terminu roboczego. Może być nim „papierowa gra fabularna”, jest on w pewnym stopniu odpowiednikiem angielskiego *pen-and-paper*, który odnosi się do faktu używania papierowych kart postaci i podręczników. Co prawda termin ten w dobie wzrastającego znaczenia publikacji elektronicznych może wydawać się przestarzały, ale jest na tyle zrozumiały, by odróżnić go od komputerowego RPG. Dla celów badawczych więc przyjmuje się używanie odpowiednio nazwy „papierowe” lub „tradycyjne RPG (tRPG)” dla odmiany, w której gracze spotykają się twarzą w twarz, oraz „komputerowe RPG (cRPG)” dla elektronicznej odmiany tej zabawy.

¹ Były one publikowane w formie książek zawierających opisy poszczególnych zdarzeń i lokacji wraz z listą zachowań do wyboru połączonymi odsyłaczami do innych paragrafów. Były adresowane przede wszystkim do pojedynczego gracza. Badacze (Cover 2010: 24) doszukują się ich źródeł w twórczości Jorge Luisa Borgesa (*Ogród o rozwidlających się ścieżkach*), ale w opisywanej postaci pojawiły się mniej więcej w początkowej fazie rozwoju wydawnictwa TSR w latach 70-tych XX wieku.

Mając określone podstawowe terminy można przejść do opisu analizowanego zjawiska, którym jest gra fabularna. W literaturze pojawia się wiele definicji (Fine 1983: 6; Mackay 2001: 4; Cover 2010: 9–11; Bowman 2010: 11), do tego należy dodać te, które sami twórcy gier umieszczają w podręcznikach do poszczególnych systemów tRPG. W celu dokładnego określenia specyfiki tej zabawy przeanalizowany został zestaw definicji wchodzący w zakres drugiej z wymienionych grup tekstów. Definicje te zostały celowo dobrane z dziesięciu systemów tRPG o różnej specyfice w celu ukazania elementów wspólnych dla wszystkich papierowych gier fabularnych.

Autorzy podręczników wydają się zakładać, że osoba sięgająca po ich dzieło posiada już pewną wiedzę dotyczącą gier fabularnych, ale na wszelki wypadek umieszczają definicje mające na celu wprowadzić osoby nie mające dotąd styczności z tym typem rozrywki w jej specyfikę. Może to wyglądać w następująco: *Gra role-playing, po polsku określana mianem gry fabularnej, to nowa, wielka przygoda [...]. W sztuce teatralnej lub w filmie aktorzy odgrywają narzucone im role, grają bohaterów, postępujących ściśle według ustalonego scenariusza i wskazówek reżysera. W RPG każdy gracz również kreuje swojego własnego bohatera, przyjmuje pewną fikcyjną osobowość, która może się bardzo różnić od jego własnej. Jednak w przeciwieństwie do filmu, czy sztuki teatralnej, gra role-playing nie ma ustalonej fabuły. Gracze sami decydują, jak zachowają się odgrywani przez nich bohaterowie, jak postąpią w określonej sytuacji. Podobnie jak do zrobienia filmu potrzebny jest reżyser, tak i tutaj musi być ktoś, kto wprowadzi kreowane przez graczy postaci w scenerię świata gry, zapozna z zasadami rządzącymi tym światem i pokieruje ich poczynaniami. Ten ktoś nazywany jest mistrzem gry (Halliwell et al. 1994: 9). W innym zaś podręczniku autor grę charakteryzuje następująco: *Ty i kilku twoich kolegów stajecie się postaciami graczy (PG), protagonistami przygody, którą macie przeżyć. Myśl o tym jak o improwizowanej sztuce teatralnej, gdzie każda z postaci odgrywa rolę pewnej fantastycznej postaci. Ale zamiast podążać za scenariuszem, system gry zapewnia zestaw reguł [...]. Jeden z twoich kolegów zostaje Mistrzem Gry (MG). Preparuje fabułę, tworzy czarne charaktery i kieruje akcją. Odgrywa także role bohaterów niezależnych (BN) [...]*, (Hensley 2003: 12, tłum. własne).*

W definicjach przejawiają się cztery stałe elementy: gracze przyjmujący role wyobrażonych postaci; prowadzący, zasady oraz *setting* (świat gry). W tym miejscu należy zaznaczyć, że w odniesieniu do zasad miłośnicy gier fabularnych często używają pojęcia „mechanika”, stąd nazwy te będą stosowane zamiennie. Większość dostępnych na rynku systemów RPG ma charakterystyczny dla nich zestaw reguł. Gracze, korzystając z reguł

zawartych w podręcznikach tworzą postacie, zwane bohaterami, rolami, badaczami itd. Prowadzący, zwany Mistrzem Gry, Narratorem, Bajarzem, Strażnikiem Tajemnic itd., tworzy w oparciu o zasady oraz specyfikę wyobrazonego świata pewne ramy sytuacyjne, w których umieszcza postacie graczy. Gracze, odgrywając swoich bohaterów, opisują ich reakcje na sytuację, w której się znaleźli. Następnie prowadzący opisuje efekty ich działań. Podstawą więc gry tego typu jest specyficzna interakcja face to face, której elementami są cztery wyżej wymienione elementy składowe.

W tradycyjnych grach fabularnych, gracze odgrywają swoich bohaterów na płaszczyźnie werbalnej. Sytuacjami, w których gracze fizycznie wcielają się w wyobrazone postacie są Live Action Role Play (LARP), które są organizowane nieraz w ramach konwentów fanów fantastyki². Uczestnicy ubierają kostiumy, używają makijażu, i wchodzą nie tylko w werbalne, ale i w fizyczne interakcje z innymi uczestnikami. W tym jednak przypadku ograniczona zostaje sfera mechaniczna, ponieważ rzucanie kostkami w trakcie np. pojedynku sprawiłoby, że z jednej strony specyficzny realizm, z drugiej zaś warstwa ludyczna zostałaby zubożona.

Dla przybliżenia specyfiki gry fabularnej autorzy często używają porównań do teatru, filmu, czy literatury. Postacie graczy są przyrównywane do bohaterów różnych fabuł, zaś prowadzący jest określany mianem reżysera, scenografa czy scenarzysty. Nie jest to bezpodstawne, jednakże z nadużywaniem tych pojęć wiążą się pewne problemy, które są omawiane w dalszej części tej pracy.

1.2.3. MMORPG

Ewolucję gier fabularnych można uporządkować w ramach pewnego kontinuum, za którego początek można byłoby uznać gry bitewne, zaś tymczasowy koniec stanowiłyby *Massively multiplayer online role-playing games*, czyli “masowe wieloosobowe sieciowe gry fabularne”. Historyczny rozwój tego zjawiska zostanie prześlędzony w rozdziale czwartym, w tym zaś miejscu zostanie wskazany fakt, że pojawienie się obydwu fenomenów dzieli dwie dekady: tRPG pojawiły się w latach 70-tych XX wieku, zaś MMORPG w latach 90-tych. Te pierwsze rozgrywane są w styczności bezpośredniej, te drugie zaś na komputerach za pośrednictwem Internetu. Podstawowym związkiem między obydwojema rodzajami gier jest to, że gracz tworzy wyobrażoną postać, w literaturze

² Przykładem konwentu, który opiera się na LARPIe jest Flamberg odbywający się na Jurze Krakowsko-Częstochowskiej. Na rzeczonym konwencie kwestia pojedynków sprowadzała się do zrywania pasków symbolizujących „życie” z piersi uczestnika. Na innych konwentach zaś mówi się o stosowaniu gry w „Kamień, nożyczki, papier”.

nazywaną awatarem, której działaniami kieruje. W przeciwieństwie jednak do papierowych gier fabularnych świat wyobrażony jest rezultatem pracy zespołu grafików i projektantów, nie zaś werbalnych deklaracji graczy. W rozgrywce, poza tym, uczestniczy nie kilka, lecz setki osób, wchodzących ze sobą w interakcję za pośrednictwem Internetu. Można założyć, że różny kontekst rozgrywki, w obydwu przypadkach nazywanej grą fabularną, powoduje wytworzenie różnego rodzaju więzi społecznych, czego zbadanie jest jednym z celów niniejszej pracy.

1.2.4. Badanie gier z perspektywy różnych nauk

Gry i zabawy są obecnie przedmiotem badań wielu różnych nauk. W zasadzie trudno dokonać w tym miejscu analizy tego, pod jakim kątem badacze występujący z różnych perspektyw badają aktywności ludyczne, bowiem, jak wykazuje się w dodatku do „The Video Games Theory Reader 2”, samymi grami komputerowymi zajmuje się niemal 40 dyscyplin i subdyscyplin naukowych. Oznacza to, że gry cieszą się dużym zainteresowaniem badaczy.

W przypadku pedagogiki konieczność badania gier jest dość oczywista, zważywszy na obszar zainteresowań tej nauki. Dotyczy to zwłaszcza tych subdyscyplin pedagogiki, które koncentrują się na problematyce związanej z aktywnością dzieci i młodzieży. Mimo wszystko, pojawiają się pewne zastrzeżenia dotyczące ograniczeń w doborze przedmiotów obserwacji. Pedagogika bowiem, a przynajmniej twierdzi tak Justyna Truskolaska, skupia się na zabawach dziecięcych (Truskolaska 2007: 10), podczas gdy bawią się, czy grają również dorośli. Według Raportu Game Industry Trends (2011: 4) w gry elektroniczne grało w 2011 w Polsce 75% spośród respondentów. W grupie 15-24 lat grało 88% respondentów, zaś w przypadku osób powyżej 50 roku życia do zajmowania się elektroniczną rozrywką przyznawała się ponad połowa (51%). Warto zwrócić uwagę na fakt, że istnieje względnie niewielka różnica pomiędzy odsetkami grających mężczyzn (78%) a grających kobiet (71%)³.

Przemiany zachodzące w rzeczywistości społecznej, a w szczególności te, inspirowane rozwojem nowych mediów skłaniają do uważniejszego przyglądania się przez badaczy różnym rodzajom aktywności ludycznej. Można zauważyć, że upowszechnienie komputerów osobistych i konsol a wraz z nimi wzrost popularności gier wideo wzbudziło zainteresowanie naukowców, przede wszystkim wywodzących się z ogólnie pojmowanych *cultural studies*. Wielu badaczy (np. Caillois 1973; Surdyk 2009) wskazuje przede

³ Badania pozwalają zwrócić uwagę na pewne zależności, należy jednak zaznaczyć, że ich autorzy mają zastrzeżenia co do reprezentatywności.

wszystkim na Johana Huizingę jako pioniera naukowych rozważań nad istotą gier i ich rolą w kulturze, choć nie on pierwszy faktycznie podjął się ich analizy (Surdyk 2009: 227). Dostrzeganie przez tego holenderskiego badacza elementów ludycznych w wielu sferach ludzkiej aktywności, takich, jak wojna, prawo czy kult jest jednak nadal bardzo inspirujące i motywuje kolejnych badaczy do poszukiwania analogii z grami w różnych sferach rzeczywistości.

Można zauważyć także proces przebiegający w drugą stronę. Metodologię stosowaną pierwotnie w badaniu literatury czy teatru próbuje się zaimplementować w badaniu gier. Podstawowym założeniem w takim ujęciu jest to, że gra stanowi rodzaj narracji. Janet Murray (2004: 4) stwierdza, że każda gra, nawet warcaby, jest jakąś opowieścią. Podejście takie krytykuje Markku Eskelinen (Eskelinen 2004: 37) pisząc, że fabuła nie jest wystarczającym dowodem na to, by grę uznać za narrację. Odwołuje się on do najprostszej definicji narracji stwierdzając, że można mówić o niej w sytuacji, gdy zaistnieją dwa elementy: czasowe następstwo zdarzeń (czyli fabuła) oraz sytuacja narracyjna (z narratorem i przedmiotem narracji). Tę perspektywę podtrzymuje również Espen Aarseth (Aarseth 2004: 50). Odnosi się on do gry „The Sims”, którą określa się mianem maszyny produkującej historie. Pisze on, że w przypadku gier opowieści – owszem – powstają, ale jest to narracja po fakcie. System tworzenia opowiadań sam w sobie opowiadaniem nie jest. Spór ten jest w literaturze określany jako fundamentalny w nowej dziedzinie badań, jaką są *games studies* (Filiciak 2006: 54). Jak stwierdza jednak Gonzalo Frasca, ów konflikt jest wyolbrzymiany, bowiem badacze nazywani ludologami (Frasca ironizuje, pisząc, że sam nie wiedział, że jest ludologiem) nigdy nie odrzucali koncepcji narracji z gier (Frasca 2010: 86). W bardzo rozbudowanych grach wideo pojawiają się przerywniki filmowe, które można traktować jako narracje, podobnie można o grze opowiadać. Jednak cechy samej gry są niekompatybilne z narracją, nie powinno się więc używać narzędzi służących badaniu opowiadań do analizy gier.

Wymienione powyżej uwagi dotyczą przede wszystkim gier komputerowych. Jednak pomimo, że tradycyjne gry fabularne wydają się być bliżej tradycyjnej literatury (niektórzy autorzy błędnie utożsamiają podręcznik z grą, jak zasugerował Szeja 2004: 67), zastrzeżenia ludologów można przenieść i na tRPG. Jak wspomniano wcześniej, w podręcznikach do poszczególnych systemów pojawiają się opisy przedstawiające grę fabularną jako rodzaj opowieści, filmu, czy przedstawienia. Niektórzy badacze traktują te obrazowe, ale wychodzące poza istotę analizowanego zjawiska porównania jako odniesienie do faktu. Daniel Mackay przykładowo definiuje grę fabularną jako

epizodyczny i partycypacyjny system tworzenia opowiadań, który zawiera zestaw wymiernych (quantified) reguł które pomagają grupie graczy i mistrzowi gry w określaniu efektu spontanicznych interakcji ich fikcyjnych postaci (Mackay 2001: 4–5 tłum. własne, podkr. w oryginale). Użycie pojęcia „system tworzenia opowiadań” wydaje się być analogicznym do przytaczanego przez E. Aarsetha ironicznego określenia gry „The Sims”. Parafrazując przytaczaną wcześniej opinię tego badacza można stwierdzić, że fakt bycia przez tRPG systemem tworzenia narracji, nie oznacza, że sama jest narracją. D. Mackay w swojej pracy często opisuje swoje doświadczenia z grami fabularnymi jako narrację, ale w momencie, gdy gra do której się odnosi była w toku, tej narracji nie było. Są nią za to przywoływane przez niego barwne opisy losów członków drużyny. Jennifer Grouling Cover (2010) odnosząc się do opisywanego sporu, nie negując jednoznacznie narracyjnego charakteru gier fabularnych stwierdza, że narzędzia stosowane do analizy tekstów nie są do końca odpowiednie do badania gier. Dodaje jednak, że wiele nauk nie nadąża za zmieniającą się rzeczywistością, opracowując narzędzia przystające do analizy zjawisk istniejących wcześniej, a więc niewykluczone, że w przyszłości zostaną opracowane metody dzięki którym będzie można badać narracje występujące w grach.

Jerzy Szeja (2004) definiując grę fabularną jako „opowieść interaktywną” doprowadza do pewnego nieporozumienia. Można się domyślać, że intencją tego badacza było zasugerowanie wpływu graczy na powstawanie pewnej fabuły, ale w rzeczywistości doprowadził do połączenia elementów odnoszących się do dwóch różnych sfer. Człon „opowieść” sugeruje, że gra fabularna jest pewną gotową narracją. Jak jednak wcześniej wykazano, stosowanie tej kategorii do opisu gry jest niewłaściwe. Można natomiast przyjąć, że drugi człon odnoszący się do interakcji jest uzasadniony. Abstrahując od faktu, że interakcje między ludźmi są jednym z podstawowych elementów życia społecznego, można stwierdzić, że interaktywność jest terminem kojarzonym przede wszystkim z nowymi mediami (Filiciak 2006: 48–49), chociaż pewnych jej przejawów można doszukiwać się w sztukach plastycznych (Ingarden 2005: 12; Kluszczyński 2010: 161), czy w literaturze (Eco 2008: 70–71; Barthes 1999). Eric Zimmerman (2004: 158) odnosząc się do relacji jednostki z tekstami kultury wyróżnia cztery typy interaktywności: a) kognitywną – odnoszącą się do interpretacji tekstu kultury i do faktu, że nawet jedna osoba czytając książkę w różnych okresach czasu może ją różnie interpretować; b) funkcjonalną – związana z użytkowymi, funkcjonalnymi, strukturalnymi cechami dzieła, takimi jak. np. spis treści czy indeks; c) właściwą (czy jak to tłumaczy R. Kluszczyński 2010 – eksplicytną) – występująca w nielinernej powieści hipertekstowej, czy też poprzez

przemieszczanie się w środowisku wirtualnym gry; d) meta-interaktywność – interaktywność kulturowa, zauważalna w środowiskach fanowskich, odnosząca się do rekonstrukcji mediów linearnych, są to pewnego rodzaju sieci społeczne. E. Zimmerman dodaje, że owe różne rodzaje często się ze sobą łączą, przeplatają.

W doświadczeniu gry, czy to papierowego RPG, czy jego komputerowego odpowiednika, najbardziej istotną będzie trzeci z wymienionych typów interaktywności. Użycie przez J. Szeję w definicji gier fabularnych sformułowania „opowieść” sugerowałoby możliwość zastosowania w procesie analizy tego zjawiska koncepcji interakcji kognitywnej. Aby definicja owego badacza była odpowiednia do specyfiki tRPG przy dalszym wykorzystaniu pojęcia opowieści, to należałoby ją raczej zdefiniować jako interakcję **ukierunkowaną** na tworzenie opowieści, co zbliżałoby ją do koncepcji D. Mackay czy ironicznego określenia gry „The Sims”. Nie zmienia to faktu, że poprzez uwypuklenie konstruktywnego, estetycznego substratu tej interakcji pomija się tak naprawdę jej bardziej trywialną istotę – dostarczanie rozrywki.

W literaturze pojawiają się porównania tRPG do rytuału. Podejście takie proponuje Sarah Lynne Bowman odnosząc się do obrzędów przejścia scharakteryzowanych przez Arnolda van Gennepa (2006) oraz rozbudowanej przez Victora Turnera (2005; 2010) wersji tej analizy. Pierwszy zarzut, który można sformułować względem propozycji S. Bowman, odnosi się do faktu, na który sama zwróciła uwagę: *rytuały zawierają odgrywanie wiekowych narracji wywodzących się z mitów i innych źródeł kulturowych* (tłum. własne Bowman 2010: 14). Gracze nie odgrywają scen z mitologicznej przeszłości, podobnie jak nie odgrywają przedstawienia w oparciu o jakiś ustalony wcześniej zapis. Używając nawet gotowego scenariusza przygody nie odgrywają go etap po etapie, lecz improwizują, używając pewnych elementów dostarczanych przez prowadzącego, który odwołując się do scenariusza określa ramy następujących po sobie sytuacji. Nawet w oparciu o ten sam scenariusz nie da się rozegrać identycznej sesji dwa razy. Użycie do opisu sesji gry fabularnej schematu A. van Gennepa również można zakwestionować opierając się na znaczeniach, które odnosił do poszczególnych etapów swojej teorii. Badacz ten podzielił obrzęd przejścia na trzy fazy: preliminarną – wyłączenie ze społeczeństwa; liminalną – okres przejściowy; postliminalną – włączenie (Gennep 2006: 34). Status przebywającego w fazie liminalnej jest specyficzny. Osoba taka nie jest definiowana w kategoriach przystających do normalnego społeczeństwa. Obserwując sesję gry fabularnej można dostrzec pewien rodzaj tymczasowego wyłączenia z rzeczywistości, nie można jednak tego łączyć z dwiema pozostałymi fazami. Coś, czego S. Bowman nie

bierze pod uwagę to fakt, że wraz ze przechodzeniem przez kolejne fazy obrzędu przejścia, zmienia się też status jednostki w odniesieniu do ram społeczeństwa. Może być on np. wyższy lub niższy w stosunku do sytuacji wyjściowej (Turner 2005: 195). Gracz wkraczając w świat gry po jej zakończeniu nadal jest tą samą osobą, którą był przed rozpoczęciem rozgrywki. To status jego postaci w trakcie gry uległ zmianie.

Odrzucając propozycje analizy gier jako narracji czy obrzędu przejścia, należy przyrzeć się narzędziom analitycznym proponowanym przez badaczy sytuowanych na przeciwnych pozycjach opisywanego sporu, czyli ludologów. Jako teoretycy tej rodzącej się dopiero dyscypliny, określają oni gry komputerowe medium różnym od literatury czy filmu, wyodrębniając w ten sposób specyficzny obszar badań. Zauważalne jest to również w perspektywie metodologicznej, odrzucają bowiem, jak było to już opisywane, sposoby analizy wypracowane na gruncie innych dyscyplin stwierdzając, że są one przydatne, ale tylko w zakresie zainteresowań tamtych dziedzin nauki. Odrzucając perspektywę narratologiczną dokonują także demitologizacji gier, stwierdzając, że nie służą one opowiadaniu historii i skupiając się w ten sposób na ich istocie – dostarczaniu rozrywki.

Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że ludolodzy nie odrzucają całkowicie obecności narracji w grach, a nawet, że u podstaw współczesnej ludologii znajduje się książka o tekście, choć wprowadzająca nową perspektywę jego badania (Aarseth 1997: 18). E. Aarseth wprowadza w niej pojęcie cybertekstu, który różni się od tekstu tradycyjnego tym, że czytelnik, czy raczej użytkownik nie odczytuje wcześniej spreparowanego zapisu, lecz raczej wchodzi w interakcję z każdym z elementów cybertekstu współtworzy go. Proces ten nie zachodzi wyłącznie w jego umyśle a także nie jest linearny. Użytkownik operuje w materii cybertekstu i doświadcza tego zmysłami. Ponieważ poprzez proces cybertekstowy dokonuje się fizyczne konstruowanie nie można tego uznać za synonim czytania, stąd E. Aarseth (1997: 1) na określenie tego procesu wprowadza pojęcie ergodyczności (z gr. *ergon* – praca, *hodos* – ścieżka). Opierając się na tym można stwierdzić, że ergodyczność wydaje się być zbliżona do interaktywności właściwej, wymienianej w typologii E. Zimmermana. Przyjęcie perspektywy E. Aarsetha pozwala nie tylko analizować mniej lub bardziej tradycyjne rodzaje tekstu, ale również gry. Z perspektywy socjologicznej jest to bardzo interesujące zjawisko, ponieważ dzięki dostarczeniu możliwości większego w porównaniu do tradycyjnej literatury obszaru aktywności użytkownika oraz możliwości fizycznej obserwacji procesu ergodycznego, dla socjologii pojawia się nowy obszar badań. Można badać nie tylko odbiór tekstu, ale także, w przypadku gier sieciowych, jego społeczne współtworzenie, czyli rozgrywkę. Na fakt

ten zresztą zwrócił uwagę sam E. Aarseth (2010: 10) w innym tekście, w którym określił trzy zasadnicze perspektywy badań w obrębie gry: a) rozgrywkę, mogącą być przedmiotem analiz socjologii, etnologii i psychologii; b) zasady – temat badań dla projektowania, przedsiębiorczości, prawa, informatyki; c) świat gry – obszar analiz sztuki, estetyki, historii, kulturoznawstwa, medioznawstwa, ekonomii. Badacz dodał, że obszary te można dodatkowo łączyć, obserwując w ten sposób wpływanie na siebie różnych sfer. E. Zimmerman (Zimmerman 2009: 24), dokonuje podobnego podziału, odnosi się on jednak nie do badań, lecz do aktywności użytkownika. Badacz stwierdza, że umiejętność posługiwania się grami (*gaming literacy*) opiera się na trzech składowych: a) systemie, czyli zasadach; b) rozgrywce (*game*), którą określa wdrażaniem zasad w życie, czy poruszaniem się w ramach sztywnej (*rigid*) struktury; c) projekcie (*design*) – a w zasadzie projektowaniu – procesie tworzenia znaczeń, procesie poprzez który twórcy gry tworzą świat, w którym gracze będą mogli się poruszać. Warto jednak stwierdzić, że rzetelne badanie gier nie jest możliwe, bez umiejętności posługiwania się nimi (Aarseth 2010), stąd można założyć, że koncepcje obydwu przywoływanych badaczy zbliżają się do siebie. Pomysł E. Zimmermana jest jednak o tyle godny uwagi, że teoretyk ten zwrócił uwagę na procesualność związaną z powoływaniem świata gry do istnienia, określając w ten sposób kolejny obszar analiz dla socjologii.

Na tym etapie można już zaobserwować, że dwa elementy (zasady i świat gry) są tworzone po to, by umożliwić trzeci, czyli rozgrywkę. Wydaje się on więc z tej perspektywy najważniejszy. Według komentatorów (Bomba 2010; Surdyk 2009; Filiciak 2006) specyfiką ludologii jest właśnie skupienie na grze, działaniu w środowisku wirtualnym. G. Frasca (2003: 222) pisze, że ludologia powinna opierać się na badaniu symulacji. Jest to struktura semiotyczna różniąca się od narracji, pomimo, że nieraz zawiera podobne elementy (postacie, settingi i wydarzenia). Symulacja jednak nie tylko opiera się na przedstawieniach, ale pozwala w nie aktywnie ingerować podmiotowi. W pojęciu symulacji odzwierciedla się więc proces ergodyczny. Jest z nią jednak również bezpośrednio związane zjawisko immersji, czyli emocjonalnego zaangażowania w świat wyobrażony (Szeja 2004: 107; Filiciak 2006: 62; McMahan 2003: 68). Nacisk na emocjonalną stronę tego zjawiska jest związany z faktem, że formalne czy materialne elementy gry posiadają pewne niedoskonałości utrudniające symulację. W przypadku gry komputerowej może to być prymitywna grafika, zbyt mały zakres możliwości działania, czy zbyt słaba moc obliczeniowa komputera w porównaniu do wymagań gry. Jak pisze jednak Alison MacMahan (2003: 68), im lepsze będą parametry techniczne urządzeń za

pośrednictwem których przedstawiana jest rzeczywistość wirtualna, tym bardziej będzie ona immersyjna. Wydaje się, że twierdzenie to może być przeniesione również na sam design gier. Potencjalna immersyjność gry „World of Warcraft”, będącej faktycznym światem jest większa od gry „Pong”, która wizualizuje dwie kreski symbolizujące paletki odbijające mały kwadrat odzwierciedlający piłkę. Aby stworzyć wrażenie immersji muszą zostać spełnione trzy warunki (tamże: 68-69): a) oczekiwania gracza wobec gry lub wyobrazonego środowiska muszą ściśle odpowiadać konwencji tego środowiska; b) gracz musi poprzez swoje działania mieć istotny wpływ na to środowisko; c) konwencja świata wyobrazonego musi być spójna, nawet jeśli jest różny od świata życia codziennego. Immersja nie musi się odnosić wyłącznie do gier komputerowych, występuje podczas lektury, czy oglądania filmu, wymienione zaś elementy wpisują się formę gry, czy zabawy jako takiej, uczestnictwo w tych formach ludycznych ogólnie zakłada przyjęcie pewnych konwencji, ten kto zaś je odrzuca staje się „popsuj-zabawą” (Huizinga 1985).

Powyższe propozycje, o ile pozwalają na konstruowanie badań w ramach gry, czy procesu jej tworzenia, nie pozwalają na osadzenie jej w szerszym kontekście społecznym, bowiem taki obszar relacji również jest istotny dla socjologii. Problem ten wydaje się rozwiązywać wcześniejsza koncepcja Katie Salen i Erica Zimmermana (Salen, Zimmerman, 2004: 5–6), którzy twierdzą, że na grę można patrzeć używając trzech schematów budowy gier (*game design schema*): a) zasad, odnoszących się do struktury formalnej gry, opartej na regułach logiki i matematyki b) rozgrywki, będącej wdrożeniem zasad w życie poprzez interakcję ze środowiskiem gry oraz innymi graczami; c) kultury – odnoszącej się do kontekstu, w którym gra jest tworzona i rozgrywana. Warto zauważyć, że o ile schematy zasad i rozgrywki pokrywają się z odpowiednimi składowymi wcześniej omawianej koncepcji, tak schemat kultury odnosi się do szerszego spektrum zjawisk jak projekt. Ten drugi czerpie z tekstów kultury, będąc w ten sposób układem odpowiednio zestawionych elementów, wybranych z uniwersum symbolicznego.

K. Salen i E. Zimmermani dodają, że trzy wymienione obszary są dość płynne, tak więc przy napotkaniu elementu, który może wejść w zakres dwóch z nich, przyporządkowanie może zależeć wyłącznie od doraźnej potrzeby analityka. *ZASADY, ROZGRYWKA i KULTURA to struktura, która może ułatwiać krytyczne myślenie projektowe w każdej dziedzinie projektowania* (Salen, Zimmerman, 2004: 6). O ile zasady i rozgrywka dotyczą mniej lub bardziej zamkniętego obszaru gry, o tyle kultura jest elementem zewnętrznym wpływającym na formę, jaką gra przyjmuje. Daniel Mackay (2001) opierając się na starszej wersji przywoływanej koncepcji dowodził, jak

przekształcająca się rzeczywistość Stanów Zjednoczonych lat 60-tych, ruchy kontrkulturowe i wzrastająca popularność literatury fantastycznej wpłynęły na powstanie „Dungeons & Dragons”. Jest to właśnie schemat kultury, który warunkuje pozostałe dwa schematy. Z jednej strony zaistnienie odpowiednich warunków sprawiło, że specyficzny typ gry mógł powstać, z drugiej zaś specyficzne elementy kulturowe przenikają ze świata życia codziennego i wypełniają obszar gry tworząc setting – świat gry. Koncepcja ta jest obszerniejsza od propozycji E. Aarsetha, podobnie jak bardziej użyteczna od jej nowszej odmiany. Można ją również zestawić z wyodrębnionymi wcześniej elementami gier fabularnych (mechaniką, settingiem, graczami, prowadzącym). W ten sposób można określić, że mechanika odpowiada schematowi zasad, że aktywność graczy i prowadzącego wprowadzając te zasady w życie prowadzą rozgrywkę, toczy się ona w świecie, którego ramy określa setting będący efektem inspiracji elementami symbolicznymi czerpanymi z kultury popularnej, historii, religii itd.

1.2.5. Badanie gier z perspektywy socjologii

Przyjęcie perspektyw badaczy zaliczanych do grona ludologów pozwala na wyznaczenie trzech interesujących z perspektywy socjologii obszarów badań gier. Są to sfery produkcji i konsumpcji gier oraz szeroko pojmowanego kontekstu społeczno-kulturowego. Odwołując się do obydwu przywoływanych koncepcji E. Zimmermana analizowany być może proces interakcji prowadzący do powstania gry, czyli produkcja, którego wynikiem jest podręcznik lub program. Następnym polem analiz jest proces wdrażania tych zasad w życie, lub proces następujący po uruchomieniu gry komputerowej, czyli rozgrywka będąca w zasadzie aktem konsumpcji stworzonego tekstu kultury. Istotny jest również kontekst społeczno-kulturowy, który wpływa zarówno na charakter rozgrywki, a także na proces twórczy. W tym miejscu pojawia się jednak pewien problem związany z wzajemnymi relacjami trzech elementów składowych modelu E. Zimmermana. Jest sprawą oczywistą, że zasady strukturyzują zachowania graczy, na zachowania ma także wpływ kontekst kulturowy. Pojawia się jednak pytanie, czy możliwy jest wpływ graczy zarówno na zasady, jak i na społeczeństwo oraz kulturę.

Teorie dotyczące gier, funkcjonujące w ramach ogólnie pojmowanych nauk o kulturze, zdają się popierać zamknięty, dośrodkowy układ. Podstawowym założeniem w analizie zachowań ludycznych jest to, że przestrzeń gry i świat życia codziennego są traktowane jako dwa odrębne obszary. Według Georga Simmla (1964) aktywność ludyczna nie wywiera wpływu na właściwą rzeczywistość, a nawet nie powinna. Gdyby zaś tak się stało byłoby to pewnym wynaturzeniem, zabawa jest bowiem według tego

socjologa jest celem samym w sobie. Pisze on, że takie dziedziny ludzkiej aktywności, jak gra czy sztuka czerpią swoje formy z rzeczywistości, następnie autonomizując się przez co zaczynają rządzić się swoimi własnymi prawami, nie są zaś oceniane poprzez odnoszenie do rzeczywistości. Gra z perspektywy G. Simmla jest więc pewną formą, uczestniczenie w niej zakłada dostosowanie się do wyznaczonych przez tę formę reguł i ograniczenie się do dozwolonych zachowań, jakkolwiek by nie były sprzeczne z regułami życia codziennego (Simmel 1964: 43). To symboliczne oznaczenie sfery aktywności jest kwestią fundamentalną w przypadku gier i zabaw. J. Huizinga (1985: 23–25) takie tymczasowe wyłączenie z rzeczywistości określa mianem „magicznego kręgu”. Patrząc na gry fabularne jak na światy wyobrażone, czy też rodzaj fantazji na jawie, można znaleźć również pewne analogie z koncepcją światów społecznych Alfreda Schütza (2007), zwłaszcza, gdy widzi się, jak wiele elementów świata rzeczywistego trzeba zawiesić tymczasowo, aby powołać do istnienia fikcyjny świat pełen magii i fantastycznych stworzeń. Ten proces brania w nawias rzeczywistości i zaangażowanie w świat wyobrażony przejawia wiele cech wspólnych ze zjawiskiem immersji. Pomijając oczywiste różnice w działaniach w obrębie świata rzeczywistego i wirtualnego można przyjąć, że immersja, magiczny krąg oraz zawieszenie niewiary będące warunkiem uczestniczenia w niektórych spośród światów społecznych są zjawiskami zbliżonymi do siebie. W związku z tym można stwierdzić, że pojawia się kolejny obszar, w którym perspektywy socjologii oraz ludologii zbliżają się do siebie. Uczestnik gry może w jej ramach symulować, przećwiczyć pewne zachowania bez wpływu na faktyczną rzeczywistość, na co zwrócił uwagę Florian Znaniński (2001). Owo wyłączenie ze struktury powoduje również w przypadku gier fabularnych porównywanie do turnerowskiego *communitas* (Bowman 2010: 15), przy czym po raz kolejny należy przywołać zastrzeżenie, które wyrażone było we wcześniejszej części rozdziału: uczestnicy gry wchodzą w sferę liminalną, jednak owo wyłączenie i powrót do sfery życia codziennego nie niosą ze sobą żadnych przeobrażeń dla statusu jednostki w świecie rzeczywistym. Stosowanie więc tej koncepcji jest nie do końca uzasadnione.

Shanly Dixon (2009: 382) twierdzi, że specyfiką podejścia socjologicznego w badaniu gier jest traktowanie ich jako pewnego rodzaju spotkania. Ten termin, wprowadzony przez Ervinga Goffmana (2010b), używany przez niego zamiennie z pojęciami zgromadzenia zogniskowanego i usytuowanego systemu czynności, odnosi się do zbiorowości, której kluczową cechą jest „nieprzerwane zaabsorbowanie uczestników przedmiotem wspólnej uwagi” (Goffman 2010b: 7). Gra stanowi więc specyficzną –

zogniskowaną – interakcję. Charakter nadają tej interakcji zasady, które są wdrażane w życie przez graczy. Pojęcie spotkania i jego specyfika nasuwa oczywistą analogię do koncepcji kręgu magicznego, stanowi ono jednak tylko jedno z podejść do analizy ukontekstowanych zachowań. Reguły zachowania i dostosowywanie ich do danego kontekstu były analizowane w socjologii już wielokrotnie. Oczywiste skojarzenia z grą fabularną jako rodzajem przedstawienia budzi teoria dramaturgiczna E. Goffmana (2000), a także stanowiąca poniekąd jej twórcze rozszerzenie koncepcja Anthony’ego Giddensa (Giddens 1984). Tradycyjne gry fabularne z perspektywy analogicznych teorii analizował G. Fine (1983). Zwrócił on uwagę na to, że sesja gry fabularnej toczy się na kilku poziomach równocześnie. Gracze przebywają ze sobą podczas spotkania i nie skupiają się wyłącznie na odgrywaniu postaci, ale także rozmawiają na inne tematy. Do opisu tego zjawiska G. Fine zastosował teorię analizy ramowej, której autorem jest wymieniany E. Goffman (2010a). Rama, to według tego drugiego rodzaj schematu używanego przez jednostkę do interpretowania sytuacji. Stanowi ona punkt odniesienia do zrozumienia sytuacji i dostosowania do niej zachowań (tamże: 21).

G. Fine (1983: 186) stwierdził, że w trakcie sesji tRPG można zaobserwować używanie trzech ram. Pierwsza z nich, rama społeczna, w obrębie której działa osoba odnosi się do tła społecznego uczestnika. Używając jej mówi o swoich doświadczeniach w życiu codziennym, rodzinie, kolegach itd. Rama gry, w obrębie której funkcjonuje gracz, odnosi się do uczestnika jako członka spotkania zogniskowanego. Na tym poziomie rozmawia się o mechanicznych niuansach systemu lub komentuje rzuty kością i efekty poczynań swoich i kolegów. Rama świata gry odnosi się do postaci, bohatera odgrywanego przez gracza, w jej obrębie uczestnik mówi jako postać i porusza się we wspólnie podtrzymywanym świecie wyobrażonym. G. Fine dodaje, że w trakcie sesji następuje ciągła zmiana ram, przeskakiwanie między nimi⁴. Aktywność w jednej z ram wpływa na redefinicję sytuacji w pozostałych dwóch.

W tym miejscu warto odnieść się do pewnego podstawowego pojęcia, które badacza gier fabularnych może w pierwszym rzędzie skierować w stronę teorii socjologicznej. Już właściwie angielska nazwa może zasugerować pewne analogie między specyfiką tego rodzaju zabawy a funkcjonującym w dyskursie naukowym pojęciem roli społecznej. W literaturze zwraca się na oczywiste podobieństwo pomiędzy rolą teatralną a rolą społeczną (Goffman 2000; Znaniecki 2011: 270), pomimo tego istnieją również

⁴ D. Mackay (Mackay 2001: 56) do wyodrębnionych trzech ram dodał kolejne dwie – ramę narracyjną i konstatyczną, ale z socjologicznego punktu widzenia nie mają one znaczenia w niniejszych rozważaniach.

istotne różnice, jak choćby ta, że na scenie rolę odgrywa się według pewnego skryptu, zaś zachowanie w życiu społecznym jest w zasadzie improwizacją w oparciu o pewne zinternalizowane wzory oraz osobiste przekonania jednostki. W odniesieniu do tego działania uczestnika gry fabularnej można usytuować na obszarze pomiędzy rolą społeczną a teatralną. Pomędzy, ponieważ z jednej strony improwizuje, z drugiej zaś wciela się w postać fikcyjną. Aktor z kolei gra dla widowni, uczestnik sesji gra dla siebie, ewentualnie innych uczestników. Wykonawca roli społecznej wpływa bezpośrednio na rzeczywistość, aktor wpływa na widownię, gracz wpływa bezpośrednio na innych graczy, chociaż, jak to będzie wykazane, wpływa też na otoczenie społeczno-kulturowe. Resumując: rola gracza odgrywającego postać opiera się na luźnych ramach, improwizacji a jego performance adresowany jest do innych uczestników gry. Odwołując się do G. H. Meada (1972), można stwierdzić, że jest to specyfika roli typowej dla gry. Pojęciu roli społecznej dużo uwagi poświęcił F. Znaniecki (1984; 1997; 2001; 2011; 1986), przy czym należy zaznaczyć, że pojęcie to w jego twórczości ewoluowało. Koncepcja ta zostanie szczegółowo omówiona w rozdziale 2.3.5., w tym miejscu zaznaczone zostanie jedynie, że odgrywanie roli polega na nieustannej negocjacji wyobrażeń jednostki o tej roli z wyobrażeniami innych.

Zestawiając trzy wyodrębnione ramy z modelem E. Zimmermana można zauważyć pewne podobieństwa w odniesieniu do obszarów obejmowanych przez odpowiednie ich elementy. Rama społeczna odpowiada schematowi kultury, schemat rozgrywki natomiast obejmie pozostałe dwie ramy: gry i świata gry, podczas, gdy schemat zasad odnosi się do podręcznika. Problem jednak polega na tym, że propozycja G. Fine'a nie mówi wprost o podręczniku. Jest to usprawiedliwione tym, że socjolog ten badał pewne konteksty aktywności, czyli zasady analizowane już w działaniu. Rysując pewne ramy rozgrywki warto jednak uwzględnić czynnik związany z zasadami, ponieważ wyznaczają pewien stały punkt odniesienia dla aktywności uczestników. Zestawienie gry jako artefaktu z aktywnością graczy nie jest jednak zabiegiem wyłącznie estetycznym. Obserwując graczy posługujących się zasadami, Fine (1983) zauważył, że podręczniki nie są ostateczną instancją w rozstrzygnięciu pewnych sytuacji. W przypadku tradycyjnej gry fabularnej zasady nie są bezpośrednio przenoszone do sfery aktywności, lecz negocjowane. Autorzy umieszczają nawet w podręcznikach informację, że zasady, które przeszkadzają w czerpaniu przyjemności z gry można zmodyfikować, lub nawet odrzucić (Rein•Hagen 1998; Marszałik et al. 2001). Podręcznik stanowi więc punkt odniesienia, nie zaś wyrocznię. Używając terminu struktura, który został niewłaściwie ze względu na kontekst

użyty przez K. Salen i E. Zimmermana (2004: 5) oraz korzystając ze starszej wersji teorii tych badaczy, użytej przez D. Mackaya (2001) można dokonać bardzo przydatnego zabiegu teoretycznego. Ostatni z wymienionych badaczy analizował tRPG stosując pojęcie struktur: formalnej, społecznej oraz kulturowej, których zakres pokrywa się odpowiednio ze schematami zasad, rozgrywki oraz kultury. Traktując zasady jako strukturę, można stwierdzić, że narzuca ona sztywne ramy zachowania w sytuacjach przez nią organizowanych. Istnieją gry, w ramach których reguły są faktycznie stałe i niezmiennie, jednak w przypadku tRPG zasady są traktowane dość swobodnie, wybiórczo, elastycznie. Zakres sprawstwa (*agency*) graczy w obrębie gier fabularnych jest znaczny. Mając świadomość tego faktu można stwierdzić, że w ramach gry zachodzi proces strukturacji (Giddens 1984). Zauważalny więc jest jasno dualizm struktury, z jednej strony narzuca procedury, ogranicza swobodę, z drugiej zaś strony umożliwia pewne zachowania a nawet dostosowuje się do nich. Zasady gry są dopasowywane do potrzeb graczy. Nie jest to oczywiście dowolna zmiana zasad. Wynik rzutu kostką podczas sesji jest jednak interpretowany w odniesieniu do ustalonych wcześniej zasad, nie zaś *ad hoc*, przy każdym rzucie. Pełna dowolność interpretacji doprowadzałaby raczej do kłótni, bowiem ilość interpretacji wyniku byłaby zbliżona do liczby graczy.

Z perspektywy autora istotą socjologicznej analizy gier jest badanie ich jako aktywności społecznej: konstruowania, wymiany i przetwarzania symboli w ramach pewnego wyodrębnionego uniwersum. Poprzez takie sformułowanie problemu piszący te słowa sytuuje się w ramach perspektywy interakcjonizmu symbolicznego, której podwaliny sformułował G. H. Mead (1972), a następnie rozwinął Herbert Blumer (2007: 6). Podstawą postępowania naukowego opartego na koncepcjach tych badaczy jest przekonanie, że znaczenia przypisywane wszelkim zjawiskom doświadczanym przez uczestników życia społecznego wynikają z interakcji i podlegają nieustannej redefinicji. Stanowisko to jest zbieżne także z tezami Petera Bergera i Thomasa Luckmanna (1983) o tym, że rzeczywistość jest społecznie tworzona. Zbiorowości ludzkich nie powinno się więc redukować do względnie trwałych, niezmiennych w czasie rozkładów cech statystycznych, są one raczej dynamicznymi układami relacji opartych na negocjowanych wzorach. U podstaw więc funkcjonowania zbiorowości stoi działanie (Blumer 2007: 9) i analiza socjologiczna powinna być przeprowadzana z pełną tego świadomością.

Autor upewnił się co do zasadności powyższych założeń już podczas pierwszych obserwacji. Traktując grę jako zestaw wzorów strukturyzujących można było dostrzec różne interpretacje owych wzorów dokonywane przez uczestników zabawy w zależności

od składu personalnego zbiorowości, jak również od kontekstu analizowanych działań. Stosując ten sam zestaw elementów kulturowych, jako wytycznych zachowań, gracze w różny sposób wdrażali je w sferę aktywności. Świadczyć to może z jednej strony o tym, że poczynione założenia stanowią skuteczne narzędzie służące generowaniu teorii, z drugiej zaś, że gry fabularne mogą być wartościowym obszarem badań dla socjologa przyjmującego perspektywę interpretatywną. Wielość sposobów postrzegania danego przedmiotu, będąca konsekwencją różnic w obrębie procesów tworzenia i negocjacji znaczeń skłania do przyjęcia określonych sposobów przeprowadzania procesu badawczego, które zakorzenione są w koncepcjach Maxa Webera (1978: 5), Ferdinanda Tönniesa (2001) czy Floriana Znanieckiego (1988). Owi badacze postulowali – nie szukanie obiektywnych faktów, lecz – podejmowanie prób dotarcia do i odtworzenia struktur myślowych, którymi posługują się aktorzy w porządkowania swojego otoczenia społecznego. W procesie badawczym kluczowe jest więc **zrozumienie** badanych zjawisk.

1.3. Miłośnicy gier fabularnych jako zbiorowość

1.3.1. Uwagi wstępne

Analiza sesji gry fabularnej jako rodzaju spotkania może dostarczyć wiele interesujących informacji, jednak specyfika powiązań występujących pomiędzy graczami nie kończy się na kilku godzinach spędzonych ze sobą w trakcie rozgrywki. Zaangażowanie w kampanię prowadzoną przez jednego mistrza gry, która czasami potrafi ciągnąć się latami pozwala zwrócić uwagę na to, że związki te mogą być bardziej trwałe. Do tego obserwując formowanie różnych – formalnych i quasi-formalnych – zbiorowości, organizację konwentów, prowadzenie forów, blogów i portali internetowych poświęconych grom fabularnym, można dojść do wniosku, że osoby zainteresowane grami fabularnymi funkcjonują w o wiele szerszych ramach społecznych. Badacze gier fabularnych (Fine 1983; Mackay 2001; Gelder 2007; Cover 2010) próbując określić te ramy i charakter relacji występujących pomiędzy miłośnikami gier fabularnych opierają się najczęściej na pojęciu subkultury, chociaż pojawiają się także próby określenia społeczności graczy jako nowoplemię (Leppälähti 2004) i fandom (Cover 2010; Gelder 2007). Używanie tych pojęć, o często pokrywających się zakresach, wprowadzać może pewne problemy metodologiczne, bowiem z jednej strony wydają się podchodzić do podobnej sfery aktywności ludzkiej, czyli obejmują aktywność grup nieformalnych młodzieży, ale z drugiej, być może ze względu na chronologiczną kolej wprowadzania ich w użycie można odnieść wrażenie, że dotyczą różnych obszarów tej analizowanej sfery. Nawet

uznanie RPG za domenę młodzieży nie do końca pokrywa się z rzeczywistością, bowiem zajmują się nim również trzydziesto i czterdziestolatkowie. Przedstawiciele zaś pierwszego pokolenie graczy, zaczynający w latach 70-tych mają obecnie ponad 50 lat.

Analizując literaturę (Weinzierl, Muggleton, 2003; Muggleton 2004; Hesmondhalgh 2007; Gelder 2007) można odnieść wrażenie, że poprzez konfrontowanie pojęć subkultury i nowoplemienia odbywa się pewien spór, odpowiednio strukturalizmu i marksizmu z jednej strony z postmodernizmem i socjologią interpretatywną z drugiej. Aby nie utracić możliwości, które oferują różne z wymienionych pojęć i w ramach modelu dynamicznego połączyć poziom mikro analizy, jaki stanowią gracze zaangażowani w sesję gry fabularnej z poziomami wyższymi należy owe pojęcia skonfrontować i wskazać ich obszary wspólne oraz punkty, w których dwa wymiary analizy ewentualnie się łączą.

1.3.2. Fani RPG jako subkultura

Pojęcie subkultury (lub podkultury) w literaturze przedmiotu stosowane jest w różnych znaczeniach. Jest to związane po pierwsze z okresem, w którym przeprowadzane były badania tego zjawiska, a po drugie z tym, że mianem subkultur określa się nieraz tak różne grupy jak gangi, fanów muzyki, awangardę artystyczną lub grupy religijne. Jeśli chodzi o kryterium chronologiczne, to używa go Jerzy Wertenstein-Żuławski (1990) w odniesieniu do przemian w kulturze młodzieży. Podział subkultur który zaproponował ten badacz opierał się na wynikach analizy przemian muzyki rockowej oraz jej roli w emancypacji młodych ludzi w euro-amerykańskim obszarze kulturowym. Podstawowym założeniem było przeciwstawienie kultury rodziców kulturze buntujących się nastolatków. J. Wertenstein-Żuławski wyróżnił trzy etapy tego procesu: a) subkultury, przypadającej na lata 50-te, kiedy to kontestacja opierała się na zwykłym odrzuceniu wzorów kulturowych rodziców, bez formułowania konkretnej podbudowy ideologicznej; b) kontrkultury, przypadającej na lata 60-te, były to lata buntu politycznego i ideologicznego, okres pojawienia się subkultury hippisów i próby formowania społeczeństwa opartego na założeniach przeciwnych wyobrażonym fundamentom kultury dominującej; c) kultury alternatywnej, czyli bricolage stylów życia i elementów kulturowych składanych zgodnie z własnymi preferencjami jednostki. Podobne chronologiczne kryterium przyjął również David Muggleton (2004) rozróżniając okresy funkcjonowania subkultur kontestujących kulturę dominującą oraz funkcjonowania post-subkultury.

W najogólniejszym ujęciu subkulturą jest wyodrębniony według pewnych kryteriów element systemu społecznego (Pęczak 1992). Marian Golka (2008: 196) również

używa bardzo ogólnej definicji: „podkultury są to zbiorowości definiowane przez ich cechy społeczno-kulturowe jako z jednej strony elementy składowe szerszego społeczeństwa, a z drugiej jako manifestacja pewnych przejawów odrębności w stosunku do innych zbiorowości i społeczeństwa jako całości”. Wskazane następnie przez M. Golkę sposoby pojmowania subkultur jako grup dewiacyjnych, grup wyróżniających się na tle „normalnego” społeczeństwa, lub równorzędnych jego części składowych są zbyt wąskie lub zbyt szerokie, aby można było je zastosować do analizy środowiska miłośników gier fabularnych. Przykładowo, w pierwszym ujęciu widoczne jest podejście warrtościujące. Kładzie się nacisk na szkodliwe cechy tego rodzaju zbiorowości, a istnieją również subkultury konstruktywne i konformistyczne. Jeśli chodzi o użytkowników tRPG i cRPG, można oczywiście zauważyć pewne cechy szkodliwe, jednak nie stanowią one normy. Autorzy broszury „A christian response to Dungeons and Dragons” (Leithart, Grant, 1988) wychodząc z perspektywy religii krytykują gry fabularne stwierdzając, że stanowią one „...wprowadzenie do zła, katechizm okultyzmu, podstawę alfabetu New Age. Jest to narzędzie rekrutacji Szatana...” (tamże: 16, tłum. własne). Zarzuty są spowodowane m.in. tym, że gracze wcielają się w postaci magów, napotyka demony itd. Paradoksalnie autorzy nie atakują gier wojennych stwierdzając, że nie są aż tak szkodliwe jak „Dungeons & Dragons”, bowiem nie ma w nich magii (tamże: 8, 15). Zachowania brutalne, moralnie dwuznaczne są nieodłącznym elementem gier fabularnych, odbywają się jednak w ramach gry nie przynosząc szkody otoczeniu.

Jeśli chodzi o drugie rozumienie pojęcia subkultury, to jak sam stwierdza M. Golka nie przystaje ono do rzeczywistości. Spowodowane jest to tym, że w rozumieniu tym przyjmuje się kulturę jako pewien monolit, zaś subkultury są czymś odrębnym. Takie ujęcie społeczności graczy jest więc również nieuzasadnione zwłaszcza, że jedynym wyraźnie zauważalnym elementem dystynkcji jest wspólne hobby. Fani gier fabularnych nie odrzucają kultury dominującej, wręcz przeciwnie, czerpią z niej obficie – z historii, religii, mitologii, itd., choć – jak było wspomniane, koncepcja fanów jako kontestatorów występowała w literaturze⁵. Eskapizm w przypadku nawet najbardziej zaangażowanego w MMORPG gracza nie sprawia jednak, że przestaje być on członkiem społeczeństwa.

Problematyką subkultury z perspektywy interakcjonistycznej zajmowali się Gary Alan Fine i Sheryl Kleinman (1979: 2). W swoim artykule wskazali, że analizy przeprowadzane w ramach dostępnej literatury często opierają się na błędnych przesłankach, do których zaliczyli a) traktowanie pojęć subkultury i segmentu

⁵ J. Cover 2010 sugerowała, że właśnie w takim duchu została napisana książka H. Jenkinsa 1992.

społeczeństwa (*sub-society*) jako synonimów; b) przeprowadzanie analiz bez odnoszenia się do konkretnej zbiorowości; c) traktowanie subkultury jako zamkniętego, homogenicznego systemu; d) opieranie badań wyłącznie na wyodrębnieniu i opisie norm, wartości i przekonaniach podzielanych przez członków danej zbiorowości, co prowadzi do stworzenia literackiej karykatury badanej społeczności (Fine, Kleinman, 1979: 6–7). Zarzuty te wysuwane są oczywiście z perspektywy interakcjonizmu symbolicznego, a metodą przezwyciężenia owych błędów jest badanie subkultur w ich konkretnych przejawach.

Zaprezentowaną ramę teoretyczną G. Fine (1983) zastosował w swojej pracy poświęconej rodzącej się nowej gałęzi rozrywki, jaką były w latach siedemdziesiątych XX wieku gry fabularne. Badacz ten próbując wpisać graczy w ramy pojęcia subkultury (Fine 1983: 25) stwierdza, że gracze jako „miejskie sub-społeczeństwo czasu wolnego” (*urban leisure subsociety*) spełniają kryteria bycia subkulturą. Uzasadnia to podkreślając na samym początku rozważań rozróżnienie pojęć sub-społeczeństwa i subkultury. Sub-społeczeństwo to zbiór jednostek wyróżniających się pod istotnym względem ze społeczeństwa posiadający wspólne wzory kulturowe. Według G. Fine’a dla użytkowników RPG są one oczywiste – jest ich aktywność ludyczna, która jest również kryterium przynależności do tej zbiorowości, pojawiają się więc wątki wspólne z koncepcjami grupy symbolicznej Tadeusza Palecznego (1997: 173). Status grup symbolicznych określony jest przez styl życia członków, sposób ubierania, rodzaj noszonych ozdób oraz uczesania, gatunek preferowanej muzyki, sposób spędzania wolnego czasu, symbole, kody komunikowania. Do tej kategorii T. Paleczny zalicza większość subkultur młodzieżowych takich, jak punki czy skinheadzi.

Wymieniane cechy sugerują możliwość wykorzystania kategorii grupy symbolicznej do opisu graczy RPG. O ile specyficzny ubiór nie może zostać uznany jako istotny element (choć gracze noszą koszulki sugerujące obszar ich zainteresowań), to zastępując element kulturowy, jaki stanowi wspólne zainteresowanie muzyką grami, można stwierdzić, że fani RPG posiadają zarówno wspólny model spędzania czasu wolnego, wspólne symbole, do których oprócz gier można zaliczyć kości, znaki graficzne wydawnictw, specyficzne rodzaje postaci wyobrażonych itd. Gracze posiadają także specyficzne kody komunikowania w postaci slangu (Fine 1983: 29), który konstruowany jest poprzez czerpanie pewnych zwrotów z gier oraz tekstów kultury.

Omawiając koncepcję G. Fine’a należy wskazać, że skonstruował on rygorystyczne kryteria uznawania danego obszaru aktywności społecznej za subkulturę. Stwierdza on, że

wspólna aktywność, wzory kulturowe i fakt wskazania cech odróżniających zbiorowość od innych segmentów społeczeństwa to za mało, by wykazać istnienie subkultury. Potrzebna do tego są własne kanały komunikacyjne oraz cechy, które można raczej identyfikować z pojęciem grupy społecznej (np. Bauman 1996: 25): poczucie istnienia grupy, oraz identyfikowanie jako odrębna zbiorowość przez innych. G. Fine (1983: 31–38) udowodnił występowanie w społeczności graczy wszystkich tych elementów. Wyróżnił on cztery typy więzi komunikacyjnych: a) przynależność jednostki do wielu grup; b) luźne więzi; c) kontakty z ekspertami (np. twórcy gier); d) mass media. Odrębność przejawiała się w samoidentyfikacji członków grupy jako osób podzielających te same zainteresowania oraz postrzeganiu zbiorowości jako odrębnej przez np. fanów gier wojennych.

Gary Alan Fine konstruując swoją koncepcję użytkowników gier fabularnych jako subkultury opierał się na najbardziej ogólnym sposobie rozumienia tego typu zbiorowości, rozbudowanym jednak o pewne elementy. Nie uwzględnia on elementu kontestacji⁶, choć zwraca uwagę na to, że gracze posługują się pewnym wyobrażeniem kultury „normalnych” ludzi i dystansują się od niej. Istotą jednak tej zbiorowości są wspólne zainteresowania, pewien alternatywny sposób spędzania wolnego czasu, stąd wydaje się uzasadnione umieszczenie jej w ramach „kultury alternatywnej” wyróżnionej przez J. Wertensteina-Żuławskiego. Specyfikę tego etapu w rozwoju subkultur dobrze jest przedstawić w kontraście do okresu kontrkultury, której ucieleśnieniem był ruch hippisów. Rupert Weinzierl i David Muggleton (2003: 8) opisują lata 60-te i 70-te jako okres „heroicznej walki subkultur z kulturą dominującą”. Stanowi to komentarz do wpływowej książki Dicka Hebdige (1979) „Subculture. The meaning of style”, w której autor ten ujął relacje subkultur czarnej i białej młodzieży do kultury dominującej w kategoriach konfliktu, tworząc w ten sposób analogię do walki klas. D. Hebdige jest krytykowany za zastosowanie metod językoznawstwa strukturalnego i analizowanie subkultury punków w kategorii tekstu. Za błąd metodologiczny można uznać pominięcie tego, że pierwsze koncerty punkowe miały charakter happeningu i odbywały się w klubach związanych

⁶ Dla porównania, koncepcja T. Palecznego kładzie zbyt wielki nacisk na kontestację. Fani RPG bez wątplenia artykułują swoją niechęć do różnych elementów kultury, ale również z niej czerpią. Jeśli jest mowa o graczach, jako młodzieży, to kontestacja jest raczej przejawem buntu pokoleniowego niż artykułowaniem niechęci do kultury dominującej. Nie jest to bunt symboliczny ani klasowy, tak, jak działania subkulturowe pojmował Dick Hebdige (1979: 18), gracze sytuują się bowiem w ramach klasy średniej, a inspiracje czerpią z kultury popularnej. Na korzyść stosowania w badaniu społeczności graczy pojęcia kontestacji przemawiać zaś może to, że jest to pojęcie bardzo o bardzo szerokim zakresie i obok zachowań destrukcyjnych czy eskapistycznych w jego ramach umieszczane są działania konstruktywne (Jawłowska 1975: 7). Być może więc zainteresowanie światami wyobrażonymi można rozpatrywać jako formę kontestacji rzeczywistości, a gry fabularne jako aktywność są brakiem akceptacji dla innych form działania takich jak sport, harcerstwo czy młodzieżowe grupy religijne.

z uczelniami artystycznymi. Trudno też traktować kulturę punków w kategoriach walki klas, zważywszy, że duża część, jeśli nie większość jej członków pochodzi z klasy średniej. D. Hebdige skupił się na kategoriach symbolicznych, znaczeniach, które członkowie subkultury komunikują poprzez strój, nie zaś na praktyce. Było to podejście typowe dla The Centre for Contemporary Cultural Studies, zauważalne również w książce pod redakcją Stuarta Halla i Tony'ego Jeffersona (2004). Podobną perspektywę podziela również Michael Brake (1985: 12).

Zauważalna krytyka jest nie tylko wynikiem sporów paradygmatycznych, ale również metodologicznych. Badania samych wytworów, czy estetycznych aspektów subkultur wydają się dostarczać pewnego spójnego obrazu, czy raczej tekstu, jak może sugerować lektura prac CCCS. Grupa kontestacyjna w pracy D. Hebdige sprawia wrażenie jednolitej, doskonale zorganizowanej struktury. D. Muggleton (2004: 63) kwestionuje jednak takie podejście pisząc o tym, że uczestnictwo w subkulturach nie opiera się na uniformizacji. Współczesne subkultury z jednej strony przyciągają podobnie myślących ludzi, ale dają również możliwość ekspresji indywidualności. Postsubkultura opiera się na wyborze. Dostęp do mediów pozwala jednostce na wybór odpowiadającej pod względem formalnym subkultury i uczestnictwo w niej. Jest to podwójna różnica względem pojęcia subkultury widocznej w perspektywie CCCS. Po pierwsze, współczesne grupy nie są tak hermetyczne jak, te, które funkcjonowały do lat 70-tych w Wielkiej Brytanii. Po drugie, uniformizację w sferze ubioru zastąpił bricolage. Można zauważyć łączenie elementów pochodzących z różnych stylów. Subkultury stają się modą. Przyciągają na względnie krótki okres czasu grupki młodzieży chcące się wyróżnić, czy przebywać razem z podobnie myślącymi rówieśnikami, by po jakimś czasie zmienić styl lub powrócić do grona „zwykłych ludzi”. Wraz ze wzrostem znaczenia stylu zanika istotność ideologii. Biorąc pod uwagę ten proces można stwierdzić, że tak pojmowane subkultury odzwierciedlają stwierdzenie Georga Simmla (1980: 188) o tym, że moda z jednej strony jest czynnikiem integrującym, z drugiej zaś wyróżniającym daną grupę ze społeczeństwa. U podstawy wyodrębnienia więc współczesnych subkultur istotną rolę odgrywają więc czynniki emocjonalne i estetyczne.

Nie bez znaczenia dla dalszych rozważań jest fakt, że teorią, którą D. Muggleton wykorzystał konstruując swoją koncepcję post subkultury, była idea nowoplemienności, której autorem jest Michel Maffesoli (Muggleton 2004: 157). Współczesne plemiona to, według francuskiego badacza, zbiorowości specyficzne dla społeczeństw ponowoczesnych. Wizja ta stała się podwaliną nowego sposobu definiowania subkultur

wprowadzonego przez D. Muggletona (2004: 192): indywidualistycznych, zmiennych i heterogenicznych, poprzez swoją specyfikę wpasowujących się w cechy współczesnej rzeczywistości społecznej. Dzięki wykorzystaniu tej teorii badacz mógł zerwać ze strukturalistyczną koncepcją CCCS stosowaną – bądź co bądź – do analizy subkultur lat 60-tych i 70-tych.

1.3.3. Metafory plemienności

W koncepcjach medioznawców (McLuhan 2001: 179) czy socjologów (Bauman 1995; Maffesoli 2008; Fatyga 2005; Fatyga 1996) można znaleźć próby doszukiwania się w działaniu zbiorowości nieformalnych podobieństw do społeczności tradycyjnych. W dyskursie naukowym pojawiają się więc interpretacje społeczności realnych i wirtualnych jako nowych plemion. Używanie jednak pojęcia plemienia w odniesieniu do społeczeństwa początku XXI wieku wydaje się być mimo wszystko bardzo ryzykowne. Jak zwraca bowiem uwagę Zygmunt Bauman (1995: 284), tradycyjne plemiona były zbiorowościami hermetycznymi, związanymi bezpośrednio z zamieszkiwanym przez nie terytorium. Przez antropologów są postrzegane jako byty polityczne stanowiące pewien etap w rozwoju społeczno-politycznym. Morton Fried (1996: 539) stwierdza jednak, że pojęcie plemienia jest tworem sztucznym, europocentrycznym, skonstruowanym w celu manipulacji społecznościami tradycyjnymi. Podobne przekonanie podziela James Clifford (2000). Już więc na tym etapie stosowanie pojęcia plemienia do analizy współczesnych zbiorowości nieformalnych może budzić wątpliwości. To jednak nie precyzyjność pojęcia plemienia, lecz jego ulotność, impresyjność a jednocześnie zdolność do konotowania pewnych własności desygnatu skłoniła badaczy do jego użycia. Termin „plemię” jest więc w przypadku analiz współczesności kolejną metaforą, jakich jest w nauce wiele i, jak zwraca uwagę Victor Turner (2005: 17) jak każdą metaforę należy ją stosować z pewnym dystansem i ze świadomością wszystkich jej braków i ograniczeń.

Koncepcja metafory naukowej proponowana przez V. Turnera przypomina propozycję używania pojęć uwrażliwiających postulowaną przez Herberta Blumera (Blumer 2007: 114). Badacz ten poddał krytyce dążenie niektórych socjologów do tworzenia standaryzowanych, precyzyjnych pojęć, których stosowanie w rezultacie prowadzi do konstruowania teorii zbytnio oddalonych od rzeczywistości społecznej, jaką w zasadzie mają opisywać. Jest to oczywiście związane z problemem ostrości pojęcia, z którym styczność ma zapewne większość kwantytatywnie ukierunkowanych badaczy społecznych podczas procedury doboru wskaźników (Nowak 2010: 178–179). W trakcie tego procesu pojawiać się może pytanie, czy należy skonstruować pojęcie bardziej

precyzyjne, zawężające zakres desygnatów, które obejmuje, czy też jego zakres powinien być szerszy, wprowadzając tym samym większy poziom ogólności konstruowanej teorii. H. Blumer sugeruje raczej tworzenie pojęć poprzez ugruntowanie ich w starannie i „gęsto” zbieranym materiale empirycznym. Pojęcia te co prawda nie są jednoznaczne i nie posiadają wyodrębnionych cech obiektywnych, ale porzeczają w bliskich związkach z rzeczywistością empiryczną (Blumer 2007: 118).

Pojęcie współczesnego plemienia jest zakorzenione w pewnej idealnej wizji społeczności tradycyjnych, przedindustrialnych, opartych na pokrewieństwie, bliskości, więziach emocjonalnych. Wyraźne jest odniesienie do teorii *Gemeinschaft* (Tönnies 2001) i solidarności mechanicznej (Durkheim 1994). Dyskusyjność pojęcia plemienia pojawia się jednak, gdy zwróci się uwagę na to, że uczestnictwa w tego typu społeczności nie wybiera się poprzez autodeklarację. Nie można stwierdzić nagle pokrewieństwa. Jednostka albo rodzi się w danej wiosce, albo może się stać jej członkiem w drodze skomplikowanych procedur (Bauman 1995: 284). Współczesne plemiona jednakże rozwijają się w miastach, gdzie więzi społeczne ulegają fragmentacji. Można przyjąć, że w ujęciu D. Hebdige robotnicze subkultury Wielkiej Brytanii realizowały funkcje tak pojmowanego tradycyjnego plemienia. Rolę wioski przejęła jednakże dzielnica.

Powyższe podejście nie podważa w sposób istotny klasycznej koncepcji. Ferdinand Tönnies zwrócił bowiem uwagę, że idea *Gemeinschaft* urzeczywistnić się może również poprzez więź opartą na przyjaźni (koleżeństwie), które *rozwija się najlepiej tam, gdzie ludzie podzielają podobne powołanie lub zawód. Ale taka więź musi być uformowana i pielęgnowana poprzez łatwość i częstość spotkań, która jest osiągalna w największym stopniu w obrębie miasta* (Tönnies 2001: 29, tłum. własne). Potwierdza to jedynie elastyczność koncepcji niemieckiego socjologa oraz jej ciągłą użyteczność. Wskazuje to również na to, że potrzeba wspólnoty emocjonalnej występuje również w społeczeństwie nowoczesnym, ponowoczesnym (Bauman 2000) lub późnonowoczesnym (Giddens 1998).

Współczesne plemiona to twory efemeryczne, zawiązujące się w momencie, gdy pewna liczba osób zauważy pewną wspólnotę zainteresowań. Przynależność jest dobrowolna i czasowo ograniczona (Maffesoli 2008). Członkiem plemienia jednostka staje się poprzez autodeklarację. Wbrew jednak temu, co było napisane wcześniej, niektórzy antropolodzy (Fried 1996; Clifford 2000), stwierdzają, że wspólnoty tradycyjne nie były aż tak hermetyczne, jak to się przyjmuje. W wielu przypadkach przynależność do plemienia opierała się również na osobistych przekonaniach jednostki i werbalnej deklaracji przynależności.

Marian Golka (2008: 200) wymienia pięć następujących cech członków nowoplemion: a) nie żyją ani nie pracują obok siebie, i co za tym idzie nie spotykają się na co dzień; b) fizycznie spotykają się okazjonalnie, choć nie przypadkowo; c) mają poczucie wspólnoty kulturowej niezależnie od ograniczeń terytorialnych; d) integrują się niezależnie od uwarunkowań i ograniczeń społecznych (wiek, zawód, wykształcenie itp.); e) rozwój nowoplemion i styczność ich członków jest możliwa dzięki nowym mediom. Można również to tego dodać, że dużą rolę w powstanie nowoplemion odegrała kultura masowa i ogólnie rynek. Jest to związane z faktem, że często czynnikiem integrującym te zbiorowości są różne fenomeny popkulturowe (filmy, literatura, gry). Z. Bauman (1996: 117) określał nawet pewną specyficzną odmianę tych zbiorowości, koncentrującą się wokół produktów określonych marek mianem plemion rynkowych.

Aby uznać użytkowników gier fabularnych za społeczność nowoplemienną, musieliby oni spełniać wymienione kryteria. Jeśli chodzi o pierwszy element, to granie w RPG nie wymaga zamieszkania w tej samej dzielnicy, ani nawet mieście, w przypadku MMORPG jest to jeszcze bardziej oczywiste, widoczna jest więc różnica pomiędzy nowoplemieniem a klasyczną subkulturą czy gangiem. Gracze spotykają się aby zagrać lub podyskutować o wspólnym przedmiocie zainteresowania. Za rodzaj takiego spotkania można również uznać konwent. Do spotkań więc może dochodzić z różną częstotliwością. Gracze z Minneapolis spotykali się raz w tygodniu w piątki, grupa zaś profesora Muhhamada A. R. Barkera we wtorki (Fine 2002). Konwenty odbywają się rzadziej, np. raz do roku. Warto zauważyć, że podobne cechy można przypisać niektórym współczesnym subkulturom mającym pewne poczucie wspólnoty, ale spotykającym się głównie na koncertach stanowiących rodzaj święta. W taki sposób nowoplemiennosc interpretował Jonathan Turner (2008: 713). Stwierdza on, że akcentując pewne elementy symboliczne (kolczyki, koszulki, słuchanie muzyki) można funkcjonować w ramach pewnej wyobrażonej wspólnoty nie spotykając się w zasadzie z innymi członkami subkultury. Fani heavy metalu mogą więc na co dzień się nie spotykać, ale rozpoznają się na ulicy czy na koncercie po elementach ubioru, czy samym fakcie obecności w tym konkretnym miejscu. Wielbiciel zespołu Iron Maiden pochodzący z Rzeszowa uzna innego fana z Londynu czy z Tokio za członka tej samej wspólnoty. W przypadku RPG zainteresowanie „Dungeons & Dragons” będzie tym elementem łączącym. Podobna zależność jest zauważalna w przypadku kwestii socjodemograficznych. Jak było wspomniane, w gry fabularne grają osoby o różnym wieku, różnym wykształceniu czy różnym statusie materialnym. Utrzymywaniem tego typu kontaktów sprzyja do pewnego

stopnia anonimowość zapewniana przez Internet. Uczestniczenie w społeczności wirtualnej powstającej w ramach forum lub portalu poświęconego danej tematyce nie zawsze wymaga podawania swoich danych osobowych. Jednostka kryje się za pseudonimem oraz ikoną przedstawiającą awatara. Czasami trudno jest określić, czy po drugiej stronie siedzi piętnasto czy czterdziestolatek. W przeciwieństwie do graczy funkcjonujących w latach 70-tych, współcześni mogą znacznie szybciej wymieniać się informacjami. Nowe media pozwalają na wymianę informacji w celu wykorzystania ich później w świecie rzeczywistym, co wydaje się być rozwinięciem idei funkcjonującej już wcześniej w środowisku fanów gier fabularnych, ale w oparciu o pocztę tradycyjną oraz czasopisma (Fine 2002). Pewne pomysły na modyfikację zasad, czy scenariusze autorskie były zamieszczane na łamach prasy. Obecnie może to być dokonane poprzez portale i fora lub gazety elektroniczne⁷.

Specyfika przestrzeni wirtualnej pozwala na tworzenie plemion funkcjonujących wyłącznie w cyberprzestrzeni. Te plemiona elektroniczne (Smith, Adams, 2008: 17) mogą, ale nie muszą spotykać się również w świecie rzeczywistym. W tym aspekcie przypominają twory zwane wspólnotami wirtualnymi (Rheingold 1993; van Dijk 2010; Kapralska 2004; Davidov, Andersen, 2008). Według Jana van Dijka (2010: 232) mogą one wypełniać pustkę związaną z utraconą wspólnotą lokalną. Relacje, które zostały zerwane przez dynamiczną rzeczywistość epoki industrialnej ludzie próbują odbudowywać dzięki możliwościom oferowanym przez Internet. Ludzie uczestniczą więc w aktywności wyłączonej z czasu i przestrzeni, skoncentrowanej na wspólnych zainteresowaniach. Zwłaszcza w przypadku tego typu zbiorowości zauważalne jest zbliżenie do kategorii liminalnych (oczywiście z wszelkimi wymienianymi wcześniej zastrzeżeniami).

Można uznać, że specyficznym przejawem wspólnoty wirtualnej będzie ta, która buduje się wokół MMORPG. W jej przypadku rys plemienny ujawnia się podwójnie. Nie tylko w odniesieniu do ogółu osób grających, których spaja wspólna pasja, ale także już w ramach tej społeczności zauważalne są setki frakcji, klanów i grup. Walki i animozje między tymi frakcjami w obrębie wirtualnego świata wydają się odzwierciedlać „mentalność plemienną” z wszystkimi jej konotacjami pejoratywnymi (Brignall III 2008: 116; Langer 2008). „World of Warcraft” już z założenia szufladkuje uczestników gry

⁷ Przykładowo, wydawnictwo Paizo prowadzi portal, w ramach którego oprócz informacji o najnowszych produktach i wydarzeniach prowadzi sklep internetowy a także forum będące platformą wymiany informacji dla osób grających w „Pathfinder RPG” na całym świecie. Prowadzone są np. dyskusje dotyczące interpretacji zasad. Są to więc informacje skierowane na praktyczne użycie już w ramach rozgrywki toczonyj w styczności bezpośredniej.

wymagając od nich przyłączenia się do jednej z dwóch zantagonizowanych stron: Hordy i Sojuszu, a następnie oferując możliwości wyboru mniejszych organizacji czy gildii prowadzonych przez graczy. Duża ilość zapożyczeń z kultury rzeczywistej i kształtowanie elementów gry sprzyja stereotypizacji, co prowadzić może czasami do wytworzenia mentalności postkolonialnej. Widocznej zwłaszcza w przypadku grania stroną Sojuszu, który na pierwszy rzut oka sugeruje bycie tą „dobrą” stroną konfliktu, podczas gdy przedstawiciele Hordy posiadają dzikie, barbarzyńskie cechy (Langer 2008: 91). Można więc zauważyć, że plemienność może funkcjonować na dwa sposoby. Po pierwsze, jest to odniesienie do wspólnotowości, kolektywnej realizacji potrzeb, emocjonalnej bliskości bez względu na fizyczne oddalenie, po drugie, , może oznaczać dzikość, powrót do natury, czy w sytuacjach skrajnych, wracając do przykładu z początku rozdziału, przywoływać wizerunek agresywnego dzikusa. Nie jest to bynajmniej sugestia do oddzielenia pojęć plemienności i nowoplemienności. S. Smith i T. Adams (2008: 17) piszą, że pojawiają się próby takiego rozróżnienia, ale jest ono wątpliwe, stąd obydwa pojęcia mogą być traktowane jako synonimy.

W literaturze można dostrzec pewne rozbieżne stanowiska dotyczące celowości współczesnych plemion. M. Maffesoli (2008: 53) pisze, że zbiorowości te nie są zawiązywane w jakimś konkretnym celu, chodzi raczej o samo poczucie przebywania w grupie i wspólne spędzanie czasu. Podobnie S. Smith i T. Adams (2008: 14, tłum. własne), definiują *je jako aktywną zbiorowość ludzi zainteresowanych współdzieleniem czegoś – zawodem, zainteresowaniami czy nawet zwyczajami*. Jednak definiując plemiona elektroniczne piszą o „wspólnym celu” (tamże: 17)⁸. Wracając do koncepcji M. Maffesoliego, można zauważyć, że pisze on, że pewien wyznaczony cel z czasem może przeszkadzać czerpaniu radości z przebywania razem, a jego osiągnięcie może doprowadzić do dezintegracji grupy. Cel oficjalny jest więc w zasadzie rodzajem wymówki, a prawdziwym celem zbiorowości jest wymiana poglądów, zainteresowań, wspólne spędzanie czasu (Maffesoli 2008: 151). John Urry (2008: 197) zwracając uwagę na tę specyfikę nowoplemienności i jej zakorzenienie w idei *Gemeinschaft* przywołuje pojęcie *Bundu*, które z kolei zaczerpnął z artykułu Kevina Hetheringtona (1994). Bund to zbiorowość powoływana w celu realizacji wspólnych zainteresowań. Hermann Schmalenbach wprowadził ją jako idee sytuującą się na pograniczu *Gemeinschaft* i *Gesellschaft*. O ile pierwsza z nich odnosi się do bliskości i emocjonalności, zaś druga do

⁸ M. Golka (2008: 201) z kolei wśród nowoplemion wymienia grupy alter- czy antyglobalistów, które wydają się jednak mieć konkretny cel. Takie określenia wydają się jednak być sprzeczne z obrazem nowoplemion.

celowości i racjonalności, to Bund łączyłby je w pewien sposób. Jest on zbiorowością mającą nie tylko określony cel, ale poprzez dążenie do niego wytwarza się rodzaj wspólnoty emocjonalnej. K. Hetherington przywołuje przykład niemieckiego bractwa Wandervogel, które miało na celu ułatwiać młodym Niemcom wycieczki na tereny pozamiejskie. W skład tej organizacji wchodziły niewielkie grupki, które poprzez wędrowanie i kontakt z naturą chciały budować bliską więź.

Wzajemne relacje koncepcji nowoplemienia i bundu są nieo określone. Można się wahać pomiędzy uznaniem drugiej z nich za formę pierwszej lub za ich rozdzieleniem. Wydaje się jednak, że przyjęcie pierwszego założenia może być słuszniejsze, zwłaszcza w polskiej rzeczywistości. Do aktywności fanów gier fabularnych, oprócz spotykania się i grania, zaliczyć można również organizacje różnych wydarzeń, w tym konwentów. Do tego jednak potrzebne jest posiadanie osobowości prawnej. Gracze powołują więc stowarzyszenia, których celem jest w zasadzie umożliwienie realizacji swojego hobby⁹. Poprzez zwiększoną aktywizację członków można zaobserwować pewną oddolną próbę wypełniania pustki pomiędzy małymi grupami a formalnymi organizacjami (Smith, Adams, 2008: 14). Skłania to do założenia, że współczesne plemiona nie tylko są pewnego rodzaju odskocznią od rzeczywistości, ale mogą także pełnić rolę socjalizacyjną. Jest to jednak forma diametralnie inna niż w przypadku organizacji formalnych takich, jak harcerstwo. Co prawda wspólne spędzanie czasu i zabawa jest również wpisana w ich działalność, jednak mają one również na celu wychowanie, czyli kształtowanie osobowości członków zgodnie z konkretnymi założeniami. Tym samym, bund nadal może wpasowywać się w koncepcję społecznienia sformułowaną przez M. Maffesolego.

Graczy integruje wspólny obiekt zainteresowań, chęć spędzania czasu na pasjonującej aktywności i towarzyszące temu poczucie wspólnoty. Towarzyszy temu pewien czynnik emocjonalny. M. Maffesoli (2008, pp.46, 49) zwraca uwagę, że jest on bezpośrednio związany z pewną wrażliwością estetyczną. Nowoplemiona tym samym są pewnego rodzaju wspólnotami estetycznymi (Kolbowska 2010). Integrującą własność estetyki dostrzegali już Immanuel Kant (1784: 209–210) pisząc o niej jako pewnego rodzaju *sensus communis*. Element estetyczny jednak nie tylko integruje, ale również może być podstawą odróżnienia pewnej zbiorowości (Ossowski 1966; Bourdieu 1984; Geertz

⁹ Jedno z podkarpackich stowarzyszeń określa ten cel następująco: „zaktywizowanie środowisk młodzieżowych w kierunku poszerzania zainteresowania fantastyką oraz propagowanie kultury. [...] Realizacja celów z punktu poprzedzającego następuje poprzez: a) organizacje spotkań Członków Stowarzyszenia i innych osób; b) współpracę z innymi organizacjami o podobnym profilu działalności; c) prowadzenie biblioteczki Stowarzyszenia; d) inną działalnością, będącą realizacją celów Stowarzyszenia” [notatka terenowa].

2005b). Estetyka jest metodą wspólnego odczuwania oraz rozpoznawania się. Członkowie nowoplemion funkcjonują w pewnego rodzaju atmosferze (*Stimmung*), którą tworzą poprzez swoje działania oraz symbole, którymi się otaczają. Na nastrój lub atmosferę jako czynnik integrujący zwracał także uwagę Randall Collins (2011: 76). W przypadku gier fabularnych estetyka odzwierciedlać się może poprzez pewne analogie do teatru, a także przez wytwory materialne będące efektem działalności członków fandomu. Sfera ludyczna, społeczna i estetyczna wzajemnie się przenikają.

Badacze zwracają uwagę na pewne elementy, które łączą gry, zabawy oraz różne gatunki sztuki. Już J. Huizinga (1985) pisał o pewnych analogiach aktywności ludycznych i sztuk performatywnych. Podstawowym elementem łączącym te dwie sfery jest stwarzanie świata wyobrazonego, który stanowi pewną formę kompensacji rzeczywistości (Ossowski 1966: 369; McLuhan 2004: 309–317; Schütz 2007: 36; Bauman 2000: 222). Pojawiają się jednak stwierdzenia bardziej bezpośrednio przyrównujące grę do sztuki, stwierdzające, że gra posiada elementy estetyczne (Quaranta 2010: 232), czy też stwierdzające wprost, że gry są formą sztuki (McLuhan 2004: 310; Mackay 2001: 1; Schick 1991: 15). Specyficzne happeningi awangardowych grup artystycznych takich jak Blast Theory (Kluszczyński 2010) sprawiają, że różnica pomiędzy grą a sztuką faktycznie ulega zatarciu.

Gdyby faktycznie przyjąć przytaczane koncepcje i potraktować gry jako formę sztuki można wyodrębnić dwa rodzaje produkcji artystycznej: profesjonalną i amatorską. W pierwszym przypadku wytworami są gry, ale także wszelkie związane z nimi elementy: muzyka, ilustracje, opowiadania. Odwołując się do perspektywy interakcjonistycznej (Becker 2008) można stwierdzić, że gra komputerowa podobnie jak film jest efektem pracy znacznej ilości osób: projektantów, scenarzystów, grafików, kompozytorów itd. Gra, jak było to wcześniej wspomniane, to nie tylko zasady, ale również mnogość elementów kulturowych tworzących aurę estetyczną. W przeciwieństwie jednak do filmu, producenci tworzą nie tylko obiekt służący percypowaniu, lecz świat, w którym postacie graczy mogą działać. Na obiekty graficzne – tereny, miasta, postacie – stworzone dzięki dostępnej technologii można patrzeć jak na pewnego rodzaju wytwory artystyczne, ale również jako na elementy świata. Proces tworzenia gry może więc zostać uznany za literalne wdrożenie teorii Petera Bergera i Thomasa Luckmanna o tym, że rzeczywistość jest społecznie tworzona (Berger, Luckmann, 1983).

1.3.4. Fandom

W dotychczasowym opisie do analizy jednostek angażujących się w RPG używane były trzy pojęcia: gracze, użytkownicy a także fani. Jakkolwiek w interesującym kontekście używane były one zamiennie, warto zwrócić uwagę na różnice ich zakresów. Dwa pierwsze pojęcia w tym kontekście są w zasadzie synonimami, odnoszą się stricte do aktywności związanej z wdrażaniem zasad RPG w życie. Celowo nie dodaje się do tego aspektu posiadania koniecznych przedmiotów, takich jak podręcznik, kości, czy kopii programu, ponieważ sama gra tego nie wymaga. Pojęcie fana wydaje się jednak obejmować znacznie szerszy zakres aktywności. To nie tylko gra, ale także spotkania, kolekcjonowanie, wymiana treści i twórczość własna. W ramach ogólnie pojmowanych nauk o kulturze zbiorowości miłośników różnych tekstów kultury popularnej traktowane były jako zjawisko stanowiące pewną odmianę subkultury. Taką perspektywę widać przykładowo w pracy Henry'ego Jenkinsa, który podejmuje się próby zdefiniowania badanej przez siebie społeczności jako *amorficznej, jednak wciąż rozpoznawalnej zbiorowości (grouping) entuzjastów filmu i telewizji nazywającej siebie „fandomem medialnym”* (Jenkins 1992: 1 tłum. własne).

W badaniu fandomu można zauważyć analogie z badaniami subkultur kontestacyjnych. Jennifer Grouling Cover (2010: 154–155) sugeruje, że w pierwszych analizach tego zjawiska stawiano tezę o pewnej opozycji fanów względem kultury masowej. Opierało się to na przekonaniu wywodzącym się wprost ze Szkoły Frankfurckiej, o instrumentalnym traktowaniu przekazu medialnego oraz o biernym odbiorze treści przez widownię. Fani są, w przeciwieństwie do zwykłych odbiorców, ukazani jako osoby nie tylko doskonale orientujące się w treściach związanych z przedmiotami ich zainteresowania, ale także twórczo je przekształcającymi (Jenkins 1992: 285). Recepcja treści nie kończy się na obejrzeniu odcinka serialu, która to czynność stanowi zaledwie początek działań fanów. Fani serialu „Star Trek” wyłączając postacie z pierwotnego kontekstu umieszczali je w nowych ramach, pisząc opowiadania, których akcja dzieje się w wyobrażonym świecie serialu, nie mających jednak odzwierciedlenia w oficjalnym scenariuszu. Taki zabieg H. Jenkins (1992) nazywa tekstualnym kłusownictwem (*textual poaching*). Sformułowanie to jest bezpośrednim nawiązaniem do praktyki popularnego czytelnictwa opisanym przez Michela de Certeau (1984: 174). Fani gier fabularnych podejmują podobne działania, choć można przyznać sama specyfika tej zabawy do tego zachęca. Wydawcy oferując produkty zawierające elementy świata wyobrazonego motywują do układania ich w odpowiadających graczom konfiguracjach, do wypełniania

obszarów niedookreślonych. Tak jak w przypadku przenoszenia elementów estetycznych z narracji medialnej do narracji tekstualnej, w przypadku sfery RPG można zauważyć przenoszenie tych elementów ze sfery tekstualnej do sfery performatywnej, a także odwrotny proces. Twórcze adaptacje w wykonaniu fanów RPG można zauważyć w przypadku tworzenia własnych scenariuszy, przekształcaniu scenariuszy innych osób, tworzenia opowiadań zainspirowanych rozegranymi przygodami bądź światem gry, a także twórczość plastyczną. Dodatki do poszczególnych systemów, adaptacja zasad do settingów zaczerpniętych z innych tekstów kultury, publikowane w prasie modyfikacje zasad oraz *house rules* również stanowią specyficzną formę tekstualnego kłusownictwa. Trzeba jednak zauważyć, że w obrębie fandomu poruszają się również jednostki, które oprócz aktywności podczas sesji nie przejawiają innych rodzajów działań twórczych. Według J. Cover (2010: 155) tak zwana pierwsza fala badaczy fandomu, do których zalicza się H. Jenkinsa, nie brała pod uwagę, zróżnicowania zaangażowania. W tekście Johna Fiske (1992: 41) pojawiła się próba wykorzystania koncepcji kapitału kulturowego Pierre'a Bourdieu (1984). W myśl zaproponowanego przez pierwszego z wymienionych badaczy wyjaśnienia tego fenomenu, akumulacja wiedzy jest podstawą akumulacji kapitału kulturowego, który z kolei daje możliwość porównywania fanów pod względem statusu. Matt Hills (2002: 29) z kolei przechodzi do krytyki „rewizjonistów” P. Bourdieu, którzy skupiają się wyłącznie na kapitale kulturowym, podczas gdy w obrębie fandomu istotną rolę odgrywają także sieci społeczne.

Badaczy podejmujących problematykę społeczności fanowskich w latach 90-tych XX i na początku XXI wieku cechuje przyjmowanie perspektywy analogicznej do tej, która jest zauważalna w praktykach naukowców zajmujących się analizą subkultur. Różnice te jednak mogą się również wiązać z przeobrażeniami, które zaszły w kulturze pod wpływem Internetu. Fani zyskali nowe narzędzie wymiany informacji i przestrzeń upowszechniania swojej produkcji. M. Hills (2002) zwrócił przykładowo uwagę, że dzięki możliwościom stałego kontaktu fani mogą codziennie się oddawać swojej pasji, w przeciwieństwie do działań w ramach fandomu sprzed ery Internetu, kiedy to społeczności fanów uaktywniały się jedynie podczas spotkań.

Inne badania dostarczają dodatkowych materiałów dotyczących faktu zróżnicowania społeczności fanów gier fabularnych i komputerowych. Jak było wspomniane wcześniej użytkownicy RPG publikują swoje teksty przykładowo zakładając własne blogi lub uczestnicząc w ramach szerzej dostępnych portali i forów. Badacze wspólnot wirtualnych zauważają, że aktywność w ramach tych przestrzeni wymiany jest

bardzo zróżnicowana. D. Urbańska-Galanciak (2009) badając społeczność działającą wokół portalu GRY-Online wyodrębniła pięć następujących kategorii opartych na aktywności uczestników: a) informatorzy – zamieszczający różne treści opierające się na ich wiedzy, dzielący się tymi informacjami z resztą użytkowników; b) poszukiwacze – osoby poszukujące informacji niekoniecznie związanych z grami; c) meta gracze – ich aktywność przypomina tradycyjną grę fabularną; d) rozmówcy – zaangażowani w wysokim stopniu w dyskusje na tematy nie związane z grami, np. polityka; e) obserwatorzy – osoby nie angażujące się w forum, czytające jednak zamieszczane w jego ramach treści. Tę ostatnią grupę M. Hills (2002: 135) określił mianem lurkerów (*lurkers*), co oznacza osoby czatujące, kryjące się. Stoją oni najniżej w hierarchii użytkowników danego forum i są nieraz traktowani z pogardą.

Podobieństwo do teorii postsubkulturowych uwidacznia się również w zachowaniach w świecie rzeczywistym. D. Muggleton (2004: 124) przywołuje podział grup punków na członków najbardziej zaangażowanych (*hardcore*) i najmniej aktywnych, czy najmniej podkreślających swoją więź z grupą (*softcore*). W pierwszym przypadku zauważalne jest symboliczne podkreślanie swojej przynależności do grupy poprzez trwałą ingerencję w swoje ciało. Hardcore'owcy noszą ubiory powiązane z subkulturą, ale także tatuują się i dokonują piercingu. Osoby zaliczające się do drugiej końca kontinuum poprzestają jedynie na ubiorze, aby w zależności od sytuacji móc go zmienić i dopasować się do sytuacji. Są to osoby traktujące swoją aktywność w subkulturze jako chwilową. Można w tym dostrzec rys nowoplemienności lub po prostu mody. Sformułowanie „kontinuum” zostało użyte celowo, by podkreślić, że pomiędzy tymi skrajnościami istnieją również inne stopnie zaangażowania. Takie wzorce można zaobserwować również pośród graczy, obojętnie czy będą to użytkownicy tRPG czy cRPG. Zaangażowanie jednak przejawia się nie poprzez wprowadzanie modyfikacji w swoje ciało i noszenie odpowiednich ubiorów, ale granie, produkowanie i modyfikację treści oraz praktyki kolekcjonerskie, co wskazuje na silnie konsumpcyjny charakter fandomu. Piotr Siuda (2012: 70) za konsumpcję uznaje właśnie wydawanie pieniędzy na obiekty związane z hobby.

Pojęcie *hardcore* nie jest stosowane wyłącznie w badaniu subkultur muzycznych. Jest ono powszechnie używane przez graczy, a także badaczy gier (Brignall III 2008: 114). Odnosi się ono do osób spędzających najwięcej czasu w świecie wirtualnym. Przykładowo, Thomas Brignall III zakładał, że aby być uznanym za gracza hardcore'owego musi grać około ośmiu godzin dziennie.

Istotną cechą kapitału gromadzonego w ramach fandomu jest jego niewymienialność na kapitał kulturowy świata życia codziennego (Fiske 1992: 34). Jednostka może mieć bardzo wysoki status w środowisku fanów, szerokie kontakty, posiadać kolekcję komiksów o wysokiej wartości, na co dzień będąc np. szeregowym pracownikiem poczty.

Fani nie tylko wytwarzają treści i przekształcają teksty wytworzone przez nadawców komercyjnych lub przez innych entuzjastów. W miarę możliwości starają się wywierać wpływ na producentów. Wbrew pozorom to oni są najbardziej surowymi recenzentami. Twórcy podchodzą do sugestii fanów na dwa sposoby. Albo realizują swoją wizję, albo umożliwiają wielbicielom ingerencję w proces twórczy. Taka aktywność, o ile niemożliwa w przypadku wielbicieli twórczości malarza lub kompozytora, w przypadku gier jest dosyć powszechna. Producenci dążą do otrzymania informacji zwrotnej na temat produktów poprzez beta testy. Udostępniając częściowo kod programu czy podstawowe zasady chcą nie tylko, by gracze informowali ich o ewentualnych błędach, ale także by dzielili się swoimi pomysłami racjonalizatorskimi. Nie wszystkie sugestie są brane pod uwagę, ale niektóre na pewno. Gra czy film mogą zostać wydane pomimo krytyki ze strony fanów. Dobrym tego przykładem jest sytuacja z polskim filmem „Wiedźmin”, który jeszcze w trakcie produkcji spotkał się z poważnymi atakami ze strony wielbicieli książek Andrzeja Sapkowskiego, na podstawie którego twórczości powstawał scenariusz. Fani wytykali błędy i niezgodność z fabułą opowiadań. Powołano nawet Komitet Obrony Jedynie Słusznego Wizerunku Wiedźmina (Kaprańska 2004). Film jednak został nakręcony.

Inną sytuacją związaną z wpływem graczy na proces twórczy jest tzw. *crowdfunding*. Serwisy takie jak Kickstarter czy Polak Potrafi pozwalają zbierać fundusze na realizację przedsięwzięcia (w interesującym – z perspektywy niniejszej pracy – przypadku gier) bezpośrednio od odbiorców, bez potrzeby przekonywania koncernów medialnych, które zazwyczaj finansują produkcję, co do potencjalnej dochodowości pomysłu. Producent przedstawia pomysł oraz określa sumę, jaką należy zebrać, by projekt mógł być zrealizowany. Zainteresowani mogą wpłacać różne kwoty. W zależności od wysokości wpłaty mogą liczyć na różne prezenty od twórców, projektanci zaś, w przypadku zebrania odpowiedniej kwoty mają możliwość rozpoczęcia prac z odpowiednim budżetem. Nieraz dzięki pozytywnej reakcji fanów wymagana kwota może zostać przekroczona kilkakrotnie. Przykładowo, projekt gry *Pathfinder Online* zebrał 307 843 dolarów na wymagane 50 000 dolarów (Pathfinder Online Technology Demo

2012), zaś projekt gry „Shadowrun Returns” zebrał 1 836 447 dolarów na wymagane 400 000 (Shadowrun Returns 2012). Jest to doskonały przykład tego, jak zmienia się pozycja odbiorcy.

Kultura fanów to kultura uczestnictwa (Jenkins 2007). Pozycja jednostki w jej ramach jest zależna od aktywności, produkowaniu treści. Pojawia się jednak w związku z tym problem, czy wszystkie treści są równoważne, to znaczy, czy pisanie scenariusza sesji, prowadzenie jej, pisanie opowiadań czy recenzji filmów jest tak samo oceniane przez graczy należących do kręgu, w którym dana osoba jest prowadzącym, jak i członka fandomu mieszkającego w innym mieście, czytającego bloga tegoż prowadzącego. Są to treści różnego rodzaju, adresowane do innych odbiorców, warto więc się zastanowić, czy istnieje ogólne pojęcie fandomu, czy też istnieje kilka fandomów, przenikających się nawzajem. H. Jenkins (1992) pisze, że w zasadzie niemożliwe jest skupienie się tylko na jednym obiekcie kultu. Fani seriali nie koncentrują się na jednym z nich, lecz oglądają także inne, porównując je ze sobą. Gdyby kręgi fanów pojedynczych seriali uznać za w pewien sposób odrębne kategorie społeczne, to jednostka poruszając się z jednego do drugiego realizowałaby jedno z założeń nowoplemienności. M. Maffesoli (2008) pisze bowiem, że jej specyfiką nie jest trwała przynależność do jednej z grup, lecz przeskakiwanie między nimi. Nie można oczywiście powiedzieć, że grupy fanów poszczególnych seriali są hermetyczne i ostro od siebie oddzielone, ale koncentracja na jednym z nich może zostać uznana za rodzaj plemiennego „totemu” (Bauman 1995). G. Simmel (2009: 370) pisał, że ilość kręgów, do których osoba może przynależać jest wyznacznikiem rozwoju kultury. Można stwierdzić, że jest również wskaźnikiem kultury indywidualnej. Przynależność bowiem do większej ilości tego rodzaju plemion, czy kręgów społecznych, buduje kapitał społeczny i kulturowy (czy subkulturowy) jednostki.

1.3.5. Krąg społeczny jako kategoria analityczna

Kategorie subkultury, nowoplemienia i fandomu posiadają wiele elementów wspólnych, w niektórych przypadkach można byłoby je traktować nawet jako synonimy. Aby jednak uznać ich teoretyczną stosowalność należałoby się przyjrzeć raz jeszcze różnym ich znaczeniom. Jak słusznie zauważa David Hesmondhalgh (2007: 37), pojęcie subkultury używane przez CCCS zostało już wystarczająco zakwestionowane. Nie odzwierciedla rzeczywistej aktywności członków subkultury, skupia się na domniemanym oporze względem kultury dominującej, „czyta” subkultury od strony symbolicznej. W przypadku użytkowników RPG, których łączy pewne wspólne zainteresowanie, a nie opór względem rodziców, szkoły czy rynku, podejście to będzie tym bardziej

bezużyteczne. Jedynie bardzo ogólna koncepcja subkultury, jaką stosował G. Fine (Fine, Kleinman, 1979; Fine 1983) czy Tomasz Szlendak (1998: 36) może być użyteczna. Twórcze przetworzenie kategorii subkultury przez D. Muggletona (2004) ukierunkowuje jednak proces eksplikacji w stronę pojęcia nowoplemienności. Obraz luźnych powiązań i tymczasowości, który rysuje M. Maffesoli (2008) nie zawsze jednak przystaje do niektórych precyzyjnie zorganizowanych rodzajów aktywności, zarówno graczy jak i innych zbiorowości uznawanych za nowoplemiona, takie, jak capoeirzyści (Kolbowska 2010). Można więc przyjąć, że nowoplemiennosc posiada wiele odmian, nie tylko w sensie rodzajów aktywności, ale również w stopniu sformalizowania i sprecyzowania celów. Oczywiście nie będzie to formalizacja w sensie tworzenia instytucji o rozbudowanym aparacie urzędniczym, ale niewątpliwie stanowi ona element niektórych zbiorowości. Przywołując jeszcze raz koncepcję bundu (Hetherington 1994) może uznać, że stanowi ona nowoplemię o wyższym stopniu formalizacji.

Zakwestionowanie przydatności pojęcia subkultury i przyjęcie jako podstawę analizy koncepcji nowoplemienia implikuje kolejny krok, mianowicie przyjęcie za podstawę definicji pojęcia fandomu koncepcję nowoplemienia właśnie. Fandom wobec tego jest pojęciem o wiele bardziej ostrym niż nowoplemię, ukierunkowuje on bowiem badacza w stronę zbiorowości wykazującej określone cechy i wzory kulturowe: fanów gier fabularnych. Fandom więc może zostać uznany jako użyteczna etykieta zbiorowości z jednej strony wykazującej cechy pojęcia ogólnego: nowoplemienia, z drugiej zaś konkretne wzory produkcji, wymiany i konsumpcji tekstów kultury.

Pojęcia nowoplemienia oraz bundu odnoszą się do charakteru więzi między osobami, które je tworzą (obydwa opierają się na wspólnocie emocjonalnej) różnią się natomiast stopniem organizacji, formalizacji oraz celowości. Zakres pojęcia nowoplemienia odnosi się do tych zbiorowości, które łączy wspólne zainteresowanie i niski stopień formalizacji. Bund można uznać za rodzaj nowoplemienia, które cechuje wyższy stopień formalizacji oraz wyartykułowany cel. Kategoria fandomu odnosi się natomiast do elementów kultury symbolicznej, które łączą członków nowoplemienia/bundu oraz specyficznych praktyk, które są na te elementy ukierunkowane (produkcja, wymiana i konsumpcja treści związanych z grami fabularnymi). Przywołując raz jeszcze zróżnicowanie praktyk fanów opisywane przez H. Jenkinsa, J. Fiskego lub M. Hillsa można założyć, że w obrębie fandomu zachodzą przejawy aktywności nowoplemiennej jak również zbliżone do bundu.

Pomimo pewnego doprecyzowania, opisywane pojęcia nie wyjaśniają rozmaitych zależności, które zachodzą w ich ramach. Nie odpowiadają na pytania: czy istnieje jeden globalny fandom, czy też wiele mniejszych, narodowych, lokalnych; czy krąg graczy skupiony wokół jednego prowadzącego to także plemię/mały fandom, czy też o nowoplemieniu/fandomie można mówić dopiero w przypadku wyższych poziomów aktywności; podobnie, czy istnieje jeden fandom ogólnie pojmowanej fantastyki, czy też istnieją mniejsze fandomy seriali, literatury, czy wreszcie RPG.

Aktywność graczy toczy się na kilku poziomach, teorie nowoplemienności nie wyjaśniają jednak jak te poziomy się łączą i czy w jakiś sposób na siebie wpływają. Dlatego, w celu umożliwienia opisu aktywności miłośników gier fabularnych na różnych poziomach należy wprowadzać bardziej formalną kategorię, ułatwiającą analizę, porządkowanie zebranego materiału i dającą możliwość wskazywania powiązań pomiędzy różnymi zbiorowościami działającymi w ramach fandomu. Taki zabieg przenosi dotychczasową analizę na poziom jeszcze bardziej ogólny, abstrakcyjny.

Koncepcja, która może być przydatna w analizie aktywności fanów RPG, to koncepcja kręgu społecznego. Jako pojęcie określające zbiorowość ludzi wywodzi się ona z języka codziennego i podobnie jak wiele innych terminów zaczerpniętych z mowy potocznej zostało włączone w ramy dyskursu socjologicznego. Jako element teorii funkcjonuje ono już w pismach klasyków socjologii rozumiejącej. Ferdinand Tönnies (2001), Georg Simmel (2009: 148), Max Weber (1978: 985) czy Charles Horton Cooley (1983: 363) używali go powszechnie, przy czym brak dostatecznej precyzji sugeruje, że pod tym pojęciem rozumieli grupę społeczną.

Alain Degenne i Michel Forsé (1999: 55) sugerują, że to Georg Simmel powinien zostać uznany za pierwszego badacza, który rozwinął systematyczną teorię kręgów społecznych. Nie sposób się z tym nie zgodzić, choć bardziej niż strukturą tego typu zbiorowości zajmował się raczej problemem ich krzyżowania. Niemiecki socjolog wysunął tezę, że jednostkę można uznać za punkt przecięcia wielu kręgów społecznych (Simmel 2009: 381), których członkowie są z kolei powiązani z innymi kręgami. Koncepcja ta może zostać uznana za podwalinę teorii sieci. W drodze rozwoju społecznego i postępu technologicznego ilość kręgów społecznych, w które osoba może się angażować rośnie. Paweł Rybicki (1972: 317) dodaje, że dostęp do większej ilości kręgów mają mieszkańcy miast.

W obrębie nowszych koncepcji socjologicznych, problem sieci społecznych i konstruowania tożsamości jednostki w wyniku łączenia doświadczeń wywiedzionych

z interakcji w różnych kontekstach poruszają Harrison C. White (2011) oraz Randall Collins (2011). Według pierwszego z wymienionych badaczy tożsamość kształtuje się w wyniku „przeskakiwania” jednostki między różnymi kontekstami aktywności, tak zwanymi „siećdomami”. Owe doświadczenia kumulują się konstytuując tożsamość (White 2011: 29). R. Collins z kolei określa jednostkę mianem „łańcucha rytuałów interakcyjnych” (Collins 2011: 19), co również podkreśla fakt, że status człowieka jest definiowany poprzez kontekst w jakim podejmuje on aktywność, przy czym badacz ten posuwa się do odrzucenia podmiotowości w działaniu społecznym. Podstawowym elementem działania społecznego jest według niego nie osoba lecz sytuacja. *Jednostka gromadzi w sobie przeszłe sytuacje interakcyjne oraz jest składnikiem każdej nowej sytuacji. Jest składnikiem, ale nie determinantą, ponieważ sytuacja jest pojawiającą się właściwością* (Tamże). Wydawać się może, że w przypadkach obydwu koncepcji relacje społeczne nie istnieją poza siećdomami oraz rytuałami interakcyjnymi, jednak opisywane teorie uwzględniają również te kwestie. W przypadku pracy H. White’a powiązania z innymi jednostkami odzwierciedlają się w opowieściach, które konstytuują złożoność tożsamości oraz „twarzach” przyjmowanych dla członków danej zbiorowości. W odniesieniu zaś do koncepcji R. Collinsa, przynależność grupowa ulega przedłużeniu poprzez symbole (Collins 2011: 105). Jednostka ludzka jest więc kształtowana przez wiele czynników, na które składają się inne jednostki oraz konteksty. Osoba przyswaja wiedzę związaną z tymi elementami, porządkuje i uczy się ją wykorzystywać w zależności od sytuacji.

W koncepcjach Floriana Znanieckiego istotne miejsce zajmuje analiza działania osoby w różnych kontekstach, wpływów kontekstów oraz innych aktorów społecznych na działanie osoby a także rozwoju kompetencji społecznych jednostki, wykorzystywania ich oraz przenoszenia między kontekstami. Problem kręgów społecznych, bo o nich mowa, badacz poruszył w pięciu swoich pracach (Znaniecki 1984; 1986; 1997; 2001; 2011). Przed przejściem jednak do analizy perspektywy tego socjologa przedstawiony zostanie szerszy kontekst badań nad kręgami społecznymi.

W teorii socjologicznej można zaobserwować dwa podejścia do problematyki kręgów społecznych. Pierwsze z nich opiera się na koncepcjach strukturalistycznych, drugie zaś na interakcjonistycznych. Pomimo oczywistych rozbieżności obydwie zestawy propozycji mają oczywiste zalety, stąd pomimo wcześniejszego wyraźnego opowiedzenia się za wykorzystaniem interpretatywnego podejścia do analizy życia społecznego, pewne przydatne elementy teorii strukturalnych również zostaną wykorzystane.

Do pierwszej grupy koncepcji należy zaliczyć prace Charlesa Kadushina (1966; 1968), Pawła Rybickiego (1972), Petera Blau i Josepha Schwartz (1984) oraz Alana Degenne i Michela Forsé (1999). Cechą wspólną tych prac jest procedura konstruowania kręgów poprzez analizowanie cech społeczno-demograficznych traktowanych jako wskaźniki przynależności do danego zbioru. Wyodrębnienie większej liczby podobnych cech w przypadku kilku osób zwiększa prawdopodobieństwo uznania ich za członków danego kręgu. C. Kadushin (1966: 789) pisze, że u podstaw wyodrębnienia kręg stoi jakaś cecha wspólna wszystkim członkom, stąd można opierać się na kategoriach wieku i płci (które określa mianem najbardziej podstawowych); zainteresowaniach, wieziach rodzinnych, religii itd. W późniejszym artykule (Kadushin 1968: 692) zwraca uwagę, że kręgi podtrzymywane są dzięki istnieniu łańcucha lub sieci komunikacyjnej, dzięki któremu członkowie utrzymują ze sobą kontakt. Może być on bezpośredni, ale nieraz utrzymywany jest poprzez pośrednictwo osób trzecich, co sugeruje podobieństwo do koncepcji luźnych więzi G. Fine'a i S. Kleinman (1979). C. Kadushin podkreśla dalej, że kręgi nie są zbiorowościami formalnymi: a) nie mają precyzyjnie wyodrębnionych liderów, choć można wskazać pewne centralne osoby; b) nie mają jasno sprecyzowanych celów; c) reguły zachowania w ich ramach nie opierają się na sformalizowanych kodeksach, choć mogą odwoływać się do pewnych zwyczajów; d) kryteria inkluzji i ekskluzji członków nie są również sformalizowane.

Cechy kręgów społecznych wyodrębnione przez C. Kadushina przypominają analizowane wcześniej charakterystyki nowoplemion. W obydwu przypadkach najważniejszym czynnikiem integrującym są pewne podzielane wartości symboliczne, w interesującym przypadku byłoby to zainteresowanie grammi fabularnymi. Pewnego problemu dostarcza natomiast fakt przejawiania się w społeczności graczy bardziej sformalizowanych przejawów działalności, czyli stowarzyszeń. C. Kadushin (1966: 791) skonstruował precyzyjną typologię, w ramach której odróżnił od siebie zbiór osób, krąg społeczny i stowarzyszenie. Podstawą owego rozróżnienia jest kwestia formalizacji jak również siły relacji między jednostkami wchodzącymi w skład tych zbiorowości. Relacje w ramach zbioru osób są słabsze niż w kręgu, zaś formalizacja występuje przede wszystkim w stowarzyszeniach.

Podejście proponowane w ramach omawianej koncepcji daje możliwość wskazania cech jednostek uznawanych za członków owych zbiorowości. Właściwość tę wykorzystywali P. Blau i J. Schwartz (1984) testując powiązania międzygrupowe, przede wszystkim cechy sprzyjające kojarzeniu małżeństw w największych skupiskach miejskich

USA. Opieranie się na dystrybucji cech jest oczywiście przydatne dla dokonywania porównań pomiędzy różnymi kręgami, nie daje jednak odpowiedzi na pytanie, co te osoby właściwie robią w ramach wyodrębnionych społeczności. Problem ten pozwala przewyciężyć zastosowanie koncepcji zakorzenionych w interakcjonizmie symbolicznym. Teoria Floriana Znanieckiego, bo o niej jest mowa, oparta jest na koncepcji interakcji G. Meada (Znaniecki 2011: 113) i (jak sam autor „Chłopa Polskiego” stwierdza w innym miejscu: Znaniecki 2011: 279) podstawą prowadzenia obserwacji jest analiza działań jednostek, jak również kontekstu, w jakim te działania zachodzą.

Koncepcję kręgu społecznego F. Znaniecki rozwijał konsekwentnie od lat trzydziestych XX wieku. Jako kategoria analityczna pojawiła się po raz pierwszy w 1934 roku książce „Ludzie terażniejsi a cywilizacja przyszłości”, ewoluowała jednak przez ponad 20 lat, a jej ostateczna wersja znalazła się w pracy „Social relations and social roles”, wydanej już po śmierci socjologa.

Krąg społeczny, w obrębie którego dana jednostka wykonuje swoją rolę, według F. Znanieckiego (2011: 303) *obejmuje jednostki oceniając ją pozytywnie jako osobę, która działa lub od której oczekuje się działań pożądaných z ich punktu widzenia. Działania tej jednostki wpływają na pewne wartości, które w mniejszym lub większym stopniu są istotne dla członków kręgu, ich zaś uczestnictwo w tym kręgu zakłada, że są na tyle zainteresowani wartościami, do których odnoszą się działania jednostki, aby z nią współdziałać. Skład poszczególnych kręgów różni się w zależności od tego, jakimi wartościami interesują się ich uczestnicy.* Podstawa więc wyodrębniania kręgu także w tym przypadku łączy się z pewnym współdzielonym przez jego uczestników zestawem wartości uwzględniając jednocześnie działania ukierunkowane na te wartości. Owe czynniki integrujące cechuje znaczne zróżnicowanie, F. Znaniecki pisze bowiem, że za krąg społeczny można uznawać rodzinę (gdzie „centrum” zainteresowań może być potomstwo), kręgi koleżeńskie, uczniowskie, zawodowe, ale także pisarza i jego fanów jak również sympatyków partii politycznej, stąd więzi konstruowane w relacji do owych zainteresowań mogą zawierać zarówno komponenty emocjonalne jak też formalne. Badacz podkreśla jednakże, że należy zasadniczo odróżnić krąg społeczny od grupy, która w jego koncepcjach jest zbiorowością formalną (Znaniecki 2001: 96). Za grupę można uważać pracowników tego samego biura, stowarzyszenie a nawet naród zorganizowany w państwo. W ich ramach można wyodrębnić jeden lub więcej kręgów, które mogą nawet pokrywać się z rozmiarem grupy, jednak nie są z nią tożsame.

Zastosowanie metafory kręgu jako modelu dynamicznych powiązań między osobami, jak przyznaje sam F. Znaniecki nie było jego pierwotnym założeniem. Wcześniej próbował zastosować koncepcję środowiska społecznego, jednak ostatecznie użył jej jak synonim wszystkich kręgów, w których jednostka uczestniczy (Znaniecki 1997: 56, przypis dolny).

Koncepcja kręgu społecznego jest bezpośrednio powiązana z pojęciem roli społecznej. Badacz zauważył, że roli nie da się odgrywać bez wchodzenia w interakcje z innymi osobami, które jednocześnie stanowią punkty odniesienia dla owego performansu (Znaniecki 1986: 301). Oznacza to, że właściwa forma działania jest negocjowana między aktorem a pozostałymi uczestnikami kręgu. Porównując podobną rolę wykonywaną przez różne osoby w ramach kręgów społecznych różniących się składem, w każdej z tych realizacji można zaobserwować różnice. Zwracając uwagę na tę kwestię F. Znaniecki wprowadził do swojej teorii element konstruktywizmu trzy dekady wcześniej niż H. Blumer lub P. Berger i T. Luckmann.

Rola społeczna ma następujące składniki: omawiany dotychczas krąg społeczny osobę, prawa (zwane także funkcją osobistą) oraz obowiązki (Znaniecki 2011: 267). Pierwszy z elementów jest zakorzeniony w teoriach C. H. Cooleya (1983: 184), w szczególności odwołuje się do koncepcji jaźni odzwierciedlonej. F. Znaniecki uwzględnia również różnice opierające się na cechach fizycznych i psychologicznych jednostki, które mają wpływ na odgrywanie roli.

Prawa są tym wszystkim, co członkowie kręgu społecznego osoby są zobowiązani świadczyć na jej rzecz, aby mogła w skuteczny sposób odgrywać swoją rolę. F. Znaniecki tłumaczy ich istnienie na dwa sposoby. Po pierwsze, jeśli któryś z partnerów interakcji nie jest w stanie wypełnić swoich zobowiązań, pozostali członkowie kręgu przejmują je¹⁰. Po drugie, jeśli jeden z uczestników kręgu zrobi coś wbrew swoim zobowiązaniom względem osoby, pozostali członkowie podejmują próby zaradzenia konsekwencjom tego działania (Znaniecki 2011: 325–326). Do praw można także zaliczyć możliwość korzystania z pewnych przedmiotów, pozwolenie na przebywanie w obrębie danej przestrzeni itd. W ten sposób student ma możliwość użytkowania laboratoriów, przebywania na terenie kampusu, w salach wykładowych itd. (Znaniecki 1997)

Z rolą powiązaną są także obowiązki, których całokształt określany jest jako funkcja osobista. Ich wykonywanie łączy się z oceną odgrywania roli. Niewłaściwe

¹⁰ Przykładowo, jeśli jeden z rodziców jest tymczasowo lub permanentnie nieobecny, drugi z rodziców przyjmuje zobowiązanie nieobecnego rodzica aby zapewnić wszelkie świadczenia względem dziecka.

wywiązywanie się z obowiązków może zakłócić współdziałanie z pozostałymi uczestnikami interakcji. Pomimo, że każda rola jest do pewnego stopnia definiowana poprzez odpowiednie wzory kulturowe, w większości przypadków dopuszcza się pewną tolerancję dla odchylenia od uznanych reguł. Owe dewiacje nie muszą czynić od razu danego performansu mniej skutecznym (Znaniński 2011: 370), dużo zależy jednak od statusu osoby odgrywającej rolę, zakresu odchylenia oraz tolerancji pozostałych uczestników kręgu.

Koncepcja F. Znanińskiego uwzględnia istnienie kręgów o różnych rozmiarach. Mogą to być małe kręgi (rodzina, przyjaciele), średnie, obejmujące społeczności lokalne ale również wielkie, odnoszące się do obywateli danego państwa. Czyni to możliwym rozwój środków masowego przekazu. W badanej społeczności za małe kręgi można uznać zbiorę osób liczącą kilku uczestników, spotykające się w celu rozegrania sesji gry fabularnej, zaś średnie kręgi to lokalne społeczności miłośników RPG, przede wszystkim kluby. W świecie wirtualnym za mały krąg można uznać za tak zwane drużyny (*party*), średnie kręgi zaś w „World of Warcraft” to gildie, organizacje skupiające postacie graczy. Wreszcie za duże kręgi można uznać społeczności ponadlokalne.

Kręgi przenikają granice klasowe, na co zwrócił uwagę także Piotr Sztompka (2010), przez co mogą je tworzyć osoby różniące się swoimi charakterystykami społeczno-demograficznymi, ale posiadające wspólne zainteresowania, co zbliża tę koncepcję do idei nowoplemienia. F. Znaniński uwzględnił również koncepcję krzyżowania się kręgów, która wpływa na przenoszenie wzorów między poszczególnymi zbiorowościami tego typu. Odgrywanie podobnej roli w dwóch różnych kręgach pozwala na wykorzystywaniu doświadczenia zdobytego w jednym z nich podczas pełnienia funkcji w drugim i vice versa.

Gromadzenie wiedzy przez jednostkę i przepływ informacji między różnymi kręgami za pośrednictwem łączących ich osób, czyli krzyżowanie się kręgów społecznych jest punktem wyjścia do konstruowania sieci społecznej. Manuel Castells (2010: 501) definiuje sieć jako zestaw połączonych wzajemnie węzłów. Węzły z kolei są punktami, w których intensyfikują się pewne działania, których rezultaty rozchodzą się różnymi kanałami do innych węzłów. Węzły są konstituowane przez ludzi oraz miejsca. Używając terminologii zaczerpniętej z koncepcji F. Znanińskiego, w ramach węzłów mogą się tworzyć kręgi społeczne, które poprzez swoich uczestników są połączone z innymi kręgami. Sieci powiązań między węzłami opierają się na relacjach osób funkcjonujących

w ramach wielu kręgów, powiązanych ze sobą osobami koncentrującymi się wokół wspólnych zainteresowań.

Biorąc pod uwagę istotny wpływ nowych mediów na funkcjonowanie sieci społecznych (Castells 2010) można się zastanowić, czy uzasadnione jest przyrównywanie do niej koncepcji F. Znanieckiego, powstałej, bądź co bądź, ponad 70 lat temu. Jak się jednak wydaje, teoria polsko-amerykańskiego uczonego została skonstruowana w sposób na tyle przemyślany, że może zostać użyta zarówno do analizy społeczności funkcjonujących w świecie rzeczywistym jak i wirtualnym. W żadnej z prac F. Znanieckiego nie znalazły się bowiem zastrzeżenia co do ograniczenia relacji w ramach kręgu społecznego do np. styczności bezpośrednich.

Nieformalność i elastyczność, a jednocześnie pewne wyodrębnione elementy umożliwiające uporządkowanie procesu badawczego czynią kategorię kręgu społecznego właściwą dla analizy społeczności fanów gier fabularnych w jej różnych przejawach.

1.3.6. Kręgi społeczne a teoria światów społecznych

Opisując założenia perspektywy socjologicznej w badaniu gier autor wykazał, że określone konfiguracje elementów kulturowych stanowią punkt odniesienia dla działań konkretnych kategorii osób. Wokół podzielanych elementów tworzą się tak zwane światy społeczne (Shibutani 1955: 566). Za świat społeczny można uznać całokształt form komunikacji, symbolizacji, uniwersa dyskursu, działania, członkostwo, miejsca, technologie i organizacje (Strauss 1978). W interesującym z perspektywy niniejszej pracy przypadku wszystkie one są związane z grymi fabularnymi i MMORPG. Zważywszy na zróżnicowanie współczesnych społeczeństw, w ich obrębie można dostrzec wielość światów społecznych różniących się od siebie rozmiarami oraz cechami konstytutywnymi. Można więc wyodrębnić np. światy społeczne sztuki (Becker 2008), jogi (Konecki 2012a) czy najbardziej interesujący z perspektywy pracy świat społeczny gier fabularnych (Fine 1983).

Tamotsu Shibutani (1955) zwrócił uwagę, że w obrębie światów społecznych wytwarzane są wzory charakterystyczne dla każdego z nich. Może to być związane z kategoriami społeczno-demograficznymi uczestników, ale również z czynnikami integrującymi ich aktywność. Owe wzory konstytuują pewne pola kulturowe, które opierają się niekoniecznie na kategoriach geograficznych lecz raczej na kanałach komunikacji. Osoby żyjące blisko siebie, na przykład w jednej bloku, mogą być dla siebie obce, podczas gdy fani tego samego zespołu, czytający to samo czasopismo mogą odczuwać pewną więź. Widać w tym pewne podobieństwo do właściwości sieci. Jak pisze

M. Castells (2010: 501) dystans między dwoma węzłami jednej sieci jest bliższy niż pozornie bliskimi dwoma węzłami dwóch różnych sieci.

W idei światów społecznych można dostrzec cechy wspólne z koncepcją kręgu społecznego, jak również z teorią nowoplemienia. W każdym z tych przypadków zwraca się przede wszystkim uwagę na występowanie elementów integrujących dane zbiorowości, a także na doniosłym znaczeniu kanałów komunikacji, które zdają się odgrywać większą rolę w podtrzymywaniu funkcjonowania danej zbiorowości niż kategorie geograficzne. Udział w danym plemienu lub świecie społecznym jest zakorzeniony w bliskości emocjonalnej nie zaś fizycznej. Kwestie wzajemnych relacji pojęć kręgów i światów społecznych można uporządkować odnosząc się do ich konkretnych przykładów. W obrębie więc świata społecznego gier fabularnych funkcjonują pewne specyficzne rodzaje kręgów społecznych, które tworzą się wokół artefaktów, aktywności oraz tekstów kultury będących mniej lub bardziej związanymi z grami fabularnymi. Świat społeczny odnosi się do sfery wiedzy, jako konstruktu społecznego, krąg społeczny zaś do sfery interakcji. Światy społeczne nie mogą istnieć bez kręgów społecznych, bowiem to dzięki interakcjom symbole są wytwarzane, modyfikowane oraz przekazywane. Kręgi społeczne mogą zaś istnieć bez relacji do światów społecznych. Przykładowo, rodzina stanowi krąg społeczny, trudno jest jednak mówić o świecie społecznym rodzin.

Innym powtarzającym się w wielu tekstach elementem jest kwestia istnienia luźnych więzi stanowiących medium przenoszenia treści i wzorów pomiędzy poszczególnymi zbiorowościami, o czym pisali G. Fine i S. Kleinman. To zagadnienie odzwierciedla się w problemie krzyżowania się, czy też przenikania światów i kręgów społecznych (Znaniński 2011; Kadushin 1968: 692; Shibutani 1955: 567; Strauss 1978: 123). Analogiczną kwestię wydaje się poruszać Robert Prus pisząc o subkulturowej mozaice i podkreślając fakt, że jednostka przynależy do jednocześnie do wielu subkultur (Konecki 2010: 26).

Światy społeczne cechuje **procesualność**. Ulegają one nieustannym przeobrażeniom inspirowanym przez frakcje osób, które wykazują różne perspektywy na przedmioty wspólnych zainteresowań. Uczestnicy debatują, negocjują, manipulują aby przeforsować swój punkt widzenia. Są to tak zwane **areny** (Strauss 1978: 124). Wytwarzają się one w wyniku ciągłego ścierania się poglądów różnych kręgów nie zgadzających się na daną definicję sytuacji czy działanie podejmowane w powiązaniu z tą definicją (Kacperczyk 2007: 47). Areny tworzą się wokół tak zwanych **obiektów granicznych**, które umieszczane są na styku dwóch światów lub subświatów społecznych (Byczkowska 2012:

55). Obiekt jest odczytywany w różny sposób i w zależności od potrzeby przez różne światy społeczne. Jego pojawienie się powoduje uruchomienie procesów dyskursywnych (Kacperczyk 2007: 48). Styl grania może być uznany za właśnie tego rodzaju obiekt graniczny. W świecie społecznym graczy toczy się nieustanna dyskusja np. wokół tego, jak często rzucać kośćmi, a jak często spory rozstrzygać poprzez dyskusję. Te problemy oczywiście będą poddawane szczegółowemu omówieniu w dalszej części pracy.

Areny nie są obszarami wyodrębnionymi geograficznie. Są raczej polami działań, w obrębie których wchodzi ze sobą w interakcje różne zbiorowości. Areny występują na poziomie mezzo i makro analizy socjologicznej i są związane z działaniami kolektywnymi, uwzględniając aktywności organizacji, światów społecznych, początkujące ruchy społeczne, ideologie i technologie (Clarke 1991: 47) Koncepcja ta wykazuje cechy wspólne z teorią Victora Turnera. Antropolog ten pisze, że arena jest *ramą – zinstytucjonalizowaną lub nie – która w widoczny sposób funkcjonuje jako tło dla antagonistycznej interakcji, mającej za cel doprowadzenie do publicznie uznanej decyzji* (Turner 2005: 110). Różnica między tymi dwoma koncepcjami polega na rozumieniu pojęcia pola. Dla V. Turnera, pole to abstrakcyjna sfera kultury, w obrębie której paradygmaty tworzą się, ustalają i wchodzi ze sobą w konflikt. Arena stanowi tło dla tego konfliktu. W jej obrębie dochodzi do „próby sił” między wpływowymi nosicielami paradygmatów (Turner 2005: 12). Arena stanowi więc nie pole, lecz pewien określony jego fragment, wyodrębniony właśnie ze względu na konflikt. W koncepcji A. Straussa pojęcie areny jest utożsamiane z polem, które tworzy się w momencie powstania obiektu granicznego i podzielenia się zbiorowości ze względu na różne definicje tegoż obiektu. Charakter relacji i procesów przebiegających na tak wyodrębnionym tle wydaje się więc być tożsamy, choć w koncepcji V. Turnera ich znaczenie jest duże bardziej istotne. W koncepcji interakcjonistycznej areny wytwarzają się wokół wielu: mniej lub bardziej istotnych kwestii. W świecie społecznym gier fabularnych obszarów sporu jest wiele, a znaczenie im przydawane jest rozmaite, stąd teoria A. Straussa jest bliższa rozumieniu, w jakim arena jest używana w niniejszej pracy. Z drugiej zaś strony, koncepcja pola społecznego używana w opracowaniu jest bliższa interpretacji V. Turnera. Ostatecznie więc arenę należy zdefiniować jako ramę antagonistycznej interakcji, wyodrębnioną z całokształtu działań zachodzących w ramach świata i pola społecznego.

Florian Znaniński nie poświęcił dużo czasu problemowi sporów wewnątrz kręgu lub wewnątrz grupy, jednak analizując kwestię realizowania funkcji przez daną osobę wskazał kilka możliwości związanych z różnymi interpretacjami jej wykonania (Znaniński

2011: 370). Jak było wspomniane daną rolę można wykonywać na kilka sposobów, przy czym wykonanie tej samej funkcji przez jedną osobę w różnych kręgach może być różnie oceniane przez ich członków. Odnosząc się do zebranego materiału badawczego, prowadzący, którego sposób organizowania rozgrywki jest ceniony przez jeden zespół graczy, ponieważ umiejętnie buduje atmosferę przez innych może być krytykowany, ponieważ za dużo mówi a za mało wprowadza elementów walki.

1.4. Podsumowanie

Koncepcja światów społecznych wydaje się w racjonalny sposób spajać dualizm gry fabularnej jako zestawu zasad regulujących interakcję oraz jako tekstu kultury, wokół którego tworzy się społeczność. Przekonanie, że świat społeczny rozwija się wokół **procesu centralnego** (Strauss 1978: 126), znakomicie wpasowuje się w obszar badań, do którego punktem wyjścia jest gra (rozgrywka). Anselm Strauss w cytowanym artykule podawał zresztą przykład tenisa, jako obszaru aktywności który jest impulsem dla rozwoju interakcji, które podtrzymują między innymi fani tego sportu.

Dzięki wykorzystaniu teorii światów społecznych można połączyć propozycję zaczerpniętą z *game studies*, czyli schematów gry, kultury i rozgrywki, skonstruowanych przez K. Salen i E. Zimmermana z socjologiczną koncepcją kręgu społecznego. Aktywnością centralną dla owego świata jest rozgrywka, zaś produkcja, wymiana treści i tworzenie kanałów koniecznych dla tych działań, czyli wszystkie działania fanowskie i komercyjne zachodzą wokół tego symbolicznego centrum. Tak opisany schemat światów społecznych jest spójny z metaformą nowoplemienia oraz kręgu społecznego, który może posiadać aktywność lub osobę stanowiącą ośrodek działalności uczestników. Przewagą koncepcji kręgu społecznego nad pozostałymi jest natomiast jej zdolność porządkowania wszelkich zdarzeń, które zachodzą w jego ramach, co jest niewątpliwą zaletą z punktu widzenia teorii. Autor nie rezygnuje jednak z pojęcia świata społecznego. Będzie ono wykorzystywane dla określenia całości działań fanów gier fabularnych. Jest to umotywowane faktem, że nie ma wystarczającego dowodu na to, że fandom, czy ogół graczy stanowi zbiorowość na tyle spójną, by można było mówić o pewnej całości. Stąd również zastosowanie koncepcji nowoplemienia, jako luźnej „mgławicy”, niekoniecznie powiązanej więziami osobistymi. Można więc wyodrębnić pewne kręgi o znaczniejszych rozmiarach i wysokim stopniu integracji, ale funkcjonuje także dużo mniejszych, nie interesujących się nawiązywaniem relacji z osobami spoza tego kręgu. W ramach więc świata społecznego RPG można wyodrębnić pewne mniej lub bardziej ściśle całości,

nazywane kręgami społecznymi, które to kręgi przenikają się, nakładają, tworząc rodzaj sieci powiązań między fanami.

2. METODOLOGIA BADAŃ

2.1. Wprowadzenie

Wyniki badań są bezpośrednio związane z całym procesem gromadzenia materiałów oraz ich analizy. Przedstawienie perspektywy, opis przebiegu zbierania danych, wybór metod i technik powinny wyjaśniać charakter i formę skonstruowanej teorii. Niniejszy rozdział ma właśnie to na celu. Zawarte są w nim wszelkie kwestie związane z procesem badawczym. Rozpoczyna się od scharakteryzowania i uzasadnienia przyjętego punktu widzenia na prowadzenie badań społeczności fanowskich, będącego połączeniem antropologii i socjologii interpretatywnej. Następnie opisana jest metodologia teorii ugruntowanej, która była wykorzystana do organizacji procesu badawczego, a następnie wskazane są metody i techniki, które w jej ramach wykorzystane były do zbierania materiałów. Kolejny podrozdział ma za zadanie zobrazować ogólny przebieg badań, przede wszystkim proces próbkowania teoretycznego. Na sam koniec zaś zdefiniowane są cele badań, czyli obszary poszukiwań, które były ramą strukturyzującą proces naukowych dociekań i konstruowania teorii.

2.2. Metodologia

2.2.1. Pragmatyzm, konstruktywizm, jakość

Problem badawczy podjęty w niniejszej pracy dotyczy zbiorowości nieformalnych, o rozmytych granicach, które utrudniają dokładnie określenie liczebności obserwowanych społeczności. To oczywiście utrudnia wykonywanie operacji statystycznych, dobór próby oraz uogólnianie na całą populację. Decyzję o rezygnacji z metodologii ilościowej uzasadnia także fakt słabego rozpoznania środowiska miłośników gier fabularnych w Polsce. Opieranie się wyłącznie na dostępnej literaturze w konstruowaniu hipotez a następnie ich weryfikacji może spowodować utratę wielu cennych danych, które mogą się pojawiać w trakcie procesu badawczego. Można w tym miejscu przywołać ironiczną opinię Floriana Znanieckiego (2009: 260) o tym, że zastosowanie statystyki w badaniach społecznych owocuje coraz bardziej precyzyjnym potwierdzeniem oczywistości, podczas gdy powołaniem badacza jest ciągle poszukiwanie nowych danych dotyczących rzeczywistości społecznej (Tamże, 62). Postulowana przez tego badacza metodologia jakościowa jest o wiele bardziej skuteczna w eksploracji słabo rozpoznanych zjawisk oraz w generowaniu teorii.

„Plemienny” charakter interesujących społeczności oraz słabo rozpoznany teren nasuwa skojarzenia z badaniami prowadzonymi przez antropologów społecznych (np.

Malinowski 1981), są to dwa kolejne czynniki skłaniające do przyjęcia metodologii jakościowej, kojarzonej przede wszystkim z antropologią społeczną właśnie, podczas gdy wielu wpływowych socjologów (np. Merton 1968: 70) dla kontrastu utożsamia socjologię z analizami statystycznymi.

W niniejszej pracy przyjmowana jest perspektywa, która raczej zaciera niż pogłębia rozdział między naukami o kulturze. Można przyjąć, że tradycja pragmatyzmu, do której autor się odwołuje, implikuje także „pragmatyczne” podejście do wyboru narzędzi i technik badawczych, czyli kierowanie się nie naukowymi konotacjami, lecz praktycznym zastosowaniem narzędzi w procesie zbierania materiałów. Nauki społeczne mają pewien wspólny obszar zainteresowań (Bauman 1990: 4; Giddens 1998: 29) a świadomość tego powinna zachęcać do patrzenia na jeden fenomen z różnych perspektyw.

Dariusz Wojakowski (2007: 104) wskazuje na możliwość owocnego połączenia dwóch tradycji: antropologicznej i socjologicznej w procesie gromadzenia danych i budowania na ich podstawie teoretycznej abstrakcji. Ta idea opiera się na łączeniu „konkretu” – pracy w terenie i operowania na materiale jakościowym – z socjologicznym generalizowaniem i komparatywnością. Istnieją dwie, zbliżone do siebie metodologie, łączące owe dwie perspektywy. Pierwsza z nich wywodzi się z antropologii kulturowej i została wprowadzona przez Clifforda Geertza. Według tego badacza dane powinno się zbierać wykorzystując metodę opisu gęstego, która wymaga uwzględnienia ścisłego związku danego zjawiska z kontekstem, w którym występuje (Geertz 2005: 20-21). Obserwacja opierająca się wyłącznie na notowaniu na standaryzowanym kwestionariuszu zjawisk odbieranych zmysłami jest zbyt powierzchowna. Mrugnięcie może być bowiem spowodowane podrażnieniem oka, ale równie dobrze może coś oznaczać: żart, poufalość, sympatię.

Drugim etapem w postępowaniu badawczym proponowanym przez Geertza jest wnioskowanie kliniczne (Tamże: 42). Jest to proces, w trakcie którego badacz wybiera zestaw elementów znaczących (wyodrębnionych w ramach opisu gęstego) i wstawia je w pewne zrozumiałe ramy. Działania te można porównać z postępowaniem lekarza diagnozującego chorobę. Wychodząc od wyodrębnionych symptomów dopasowuje się je do konkretnej jednostki chorobowej (Wojakowski 2007: 105).

Drugą ze wspomnianych metodologii jest teoria ugruntowana, która wyrosła na gruncie socjologii, a która zostanie omówiona poniżej.

2.2.2. Metodologia teorii ugruntowanej

Opis gęsty i wnioskowanie kliniczne składają się z procedur zbliżonych do wyrosłej na gruncie socjologii metodologii teorii ugruntowanej (Konecki 2000; Corbin, Strauss, 2008; Charmaz 2009; Glaser, Strauss, 2009). Opis gęsty jest analogiczny do postulowanego przez Kathy Charmaz zbierania „bogaty danych” (Charmaz 2009: 24), zaś cały proces jest bliski koncepcjom „odkrywania” teorii z danych w klasycznym ujęciu Barneya Glasera i Anselma Straussa (2009: 28). W myśl tego ujęcia teoria powstaje z kategorii, które są ugruntowane w zbieranych danych. Tak, jak teoria stanowi abstrakcyjne odzwierciedlenie wzajemnie powiązanych ze sobą ludzkich działań, tak diagnoza jest wynikiem powiązania ze sobą objawów i przypadłości, na jaką cierpi chory. Kody i kategorie analityczne nie są wynikiem prekonceptualizacji opartych na lekturze i nie są weryfikowane w drodze dalszych dociekań, tak jak w tradycyjnie rozumianym procesie badawczym (np. Babiński 1997). W teorii ugruntowanej procesy zbierania danych i ich analizy są prowadzone równolegle, a stan wiedzy na każdym etapie badań uwarunkowuje ich kierunek w kolejnych fazach.

Barney Glaser i Anselm Strauss (2009: 145) sugerują, że dane ilościowe mogą zostać wykorzystane w procesie budowy teorii, jednak samą genezą teorii ugruntowanej było dostarczenie precyzyjnych narzędzi do prowadzenia badań jakościowych. Dostępna literatura (Konecki 2012a; Byczkowska 2012; Karnaukh 2012) pokazuje jednak, że to dane jakościowe są najlepszym materiałem na konstruowanie „pracującej” teorii ugruntowanej. Z drugiej strony w badaniu światów społecznych użytkowników gier fabularnych uzyskanie ilości danych wystarczającej do przeprowadzenia wnioskowania statystycznego uprawniającego do uogólniania na całą populację jest niemożliwe, bowiem – jak będzie to wykazane w późniejszych rozdziałach – określenie liczebności osób grających w RPG jest poza możliwościami badaczy. Jest to tylko jeden z czynników uniemożliwiający przeprowadzenie tradycyjnych badań opartych na weryfikacji. Drugi stanowi brak odpowiedniej ilości materiałów na podstawie których można byłoby skonstruować hipotezy do weryfikacji. Badanie fandomów, a zwłaszcza społeczności fanów gier fabularnych nie jest w socjologii tematem popularnym, stąd oparcie się na dostępnej wiedzy mogłoby doprowadzić do nieuwzględnienia wielu istotnych elementów.

Istnieją cztery czynniki stojące na przeszkodzie wykorzystania dostępnej literatury jako podstawy do przeprowadzenia tradycyjnie rozumianej konceptualizacji i operacjonalizacji: a) czasu – badania Fine’a były prowadzone w latach 70-tych, z perspektywy postępu technologicznego była to cała epoka; b) kontekstu – badania

społeczności erpegowców prowadzone są przede wszystkim za granicą; c) metody – strukturalistyczna perspektywa stosowana w dostępnej literaturze (poza interakcjonistycznym podejściem Fine'a) jest sprzeczna z dynamiką świata społecznego; d) dostępne badania koncentrują się na sferze mikro – stanowią studia pojedynczych grup graczy. Wymienione problemy nie występują razem we wszystkich pracach, jednak żadna z wykorzystanych prac nie unika przynajmniej jednego z tych zarzutów. Biorąc pod uwagę względnie niewielką wiedzę na temat świata społecznego RPG jak i problemy powodowane przez powyższe czynniki można stwierdzić, że proponowana perspektywa na studiowanie kręgów i światów społecznych jest zgodnie z typologią Earla Babbiego (2004: 111-112) badaniem eksploracyjnym i jako taka jest zgodna z postulatami teorii ugruntowanej.

Nawet w ramach samej teorii ugruntowanej istnieje kilka poglądów na to, czym są dane, oraz jak należy przeprowadzać proces badawczy od zbierania materiałów do stworzenia ostatecznej wersji teorii. W niniejszej pracy zaprezentowane będzie ujęcie konstruktywistyczne. Klasyczne ujęcie Glasera i Straussa opiera się na przekonaniu, że badacz odkrywa obiektywnie istniejące procesy. Kathy Charmaz (Charmaz 2009: 18) stwierdza, że teorie są raczej konstrukcjami. Badacz jest częścią świata, który studiuje i tworzy raczej interpretacje niż bezstronne opisy. Wywoływane dane są więc interpretacjami które rozmówcy tworzą w odniesieniu do swoich działań. Kody, kategorie i teorie są zaś interpretacjami tworzonymi przez badaczy.

Pierwszą podstawową cechą teorii ugruntowanej jest bezpośredni związek danych empirycznych z generowanymi kodami i kategoriami, czyli owo „ugruntowanie”; badacz – nie sięga do gotowych teorii i koncepcji, lecz stara się skonstruować w oparciu o zgromadzony materiał. Zachowanie całkowitej niezależności od dziedzictwa dyscypliny jest oczywiście niemożliwe, ale badacz powinien mieć świadomość, że zbyt wczesne oparcie się na istniejących w dyskursie naukowym koncepcjach może zaburzyć konstruowaną teorię (Glaser, Strauss, 2009: 34). Każda prekoncepcja powinna „zasłużyć” na osadzenie w ramach teorii (Charmaz 2009: 92).

Proces badawczy w teorii ugruntowanej polega na połączeniu antropologicznego zanurzenia się w badanym zjawisku, opisie gęstym i następnie stopniowym przechodzeniu na coraz bardziej abstrakcyjne poziomy. Pomagają w tym procedury kodowania, porównywania, tworzenia not i teoretycznego pobierania próbek.

Kodowanie dzieli się na rzeczowe i teoretyczne (Konecki 2000: 51). W pierwszym z nich można wydzielić dodatkowo etapy kodowania otwartego (lub wstępnego, jak je

nazywa Charmaz 2009: 65) i selektywnego (skoncentrowanego, Charmaz 2009: 79) Pierwszą czynnością po zebraniu pewnej ilości materiału jest kodowanie otwarte – definiowanie poszczególnych fragmentów transkrypcji wywiadu/notatek/obrazów. Jest to pierwszy stopień przejścia w stronę teorii, kody są nadawane na bardziej ogólnym poziomie niż dane, które są za ich pomocą opisywane. Opisywana procedura przebiega w odwrotną stronę niż tradycyjnie pojmowana operacjonalizacja. Nie zjawiska są przypisywane wskaźnikom, lecz zjawisko stanowi punkt wyjścia do konstruowania kategorii (Byczkowska 2012: 30; Wojakowski 2007: 106). Kody nie muszą ograniczać się do nazw nakładanych przez badacza, mogą być również zaczerpnięte z języka badanej społeczności. Tak konstruowane kategorie nazywane są kodami *in vivo* (Charmaz 2009: 76). W tym z kolei zabiegu widoczne jest podobieństwo do etnometodologii (Garfinkel 2007: 15–16).

Po zakończeniu wstępnego etapu kodowania badacz wybiera interesujące go kategorie, które, następnie zaczyna nasycać. Jest to drugi etap kodowania, czyli kodowanie selektywne. Ta faza opiera się w zasadzie na wyłonionych już kategoriach.

Kodowanie teoretyczne jest przeprowadzane w celu określenia relacji, które mogą wystąpić między kategoriami skonstruowanymi w trakcie kodowania rzeczowego (Charmaz 2009: 86), innymi słowy stanowi punkt wyjścia do tworzenia hipotez, które są następnie weryfikowane poprzez porównywanie poszczególnych kategorii. Po upewnieniu się w spójności danej relacji można ją włączyć w ramy konstruowanej teorii.

W ramach kodowania teoretycznego badacz ma do dyspozycji zestaw narzędzi, które pomagają mu porządkować i ukierunkowywać proces konstruowania teorii. Pierwszym z nich jest matryca warunków/konsekwencji (*conditional/consequential matrix*), która pozwala na zintegrowanie działań z ich kontekstem. Za jej pomocą można powiązać dane działania z poziomem ich występowania. Matryca ma charakter spirali, której centrum znajduje się na poziomie jednostki, a rozwijając kończy się na poziomie globalnym (Strauss, Corbin, 1998: 184).

Metoda ciągłego porównywania to proces prowadzący do uzyskiwania coraz bardziej abstrakcyjnych pojęć. Postępowanie badacza rozpoczyna się od porównywania przypadków wyodrębnionych w danych. Ma to na celu wskazanie cech, które łączą wydarzenia, a także takich, które je różnią. Następnym krokiem jest porównywanie stworzonych pojęć z kolejnymi zaobserwowanymi przypadkami. Prowadzi to do modyfikowania istniejących kategorii i konstruowania nowych hipotez. W trakcie przeprowadzania porównań pierwszych dwóch typów przeprowadza się także

porównywanie pomiędzy kategoriami. Istotą tego procesu jest dopasowanie odpowiednich wskaźników do każdej z wygenerowanych kategorii a następnie łączenie ich w hipotezy stojące u podstawy konstruowanej teorii (Konecki 2000: 69–70). Metoda ciągłego porównywania jest stosowana razem z metodą teoretycznego pobierania próbek. Ma to na celu świadome ukierunkowanie selekcji zjawisk i kategorii używanych do porównań.

Próbkowanie teoretyczne jest kolejnym ważnym elementem metodologii teorii ugruntowanej. Jest to zabieg niezbędny do nasycania wyłanianych kategorii i precyzyjnego ukierunkowania planowanych etapów badań. Badacz analizując na każdym etapie wyłaniające się dane potrafi określić, które kategorie wymagają dalszego opracowywania, a które spełniły już wymóg teoretycznego nasycenia, czyli stan, w którym nowe obserwacje nie przynoszą już danych na podstawie których można stworzyć nowe kategorie ani nowych własności konstruowanych kategorii (Charmaz 2009: 147). Warto zwrócić również uwagę na korzyść, jaką daje takie prowadzenie procesu badawczego. Socjolog zyskuje dużą elastyczność, może reagować szybko na zmieniającą się rzeczywistość społeczną i włączać w zakres badań elementy, które nie były brane pod uwagę podczas projektowania badań. Jest to bardzo korzystne w prowadzeniu badań typu eksploracyjnego, gdzie studiowane środowisko nie jest do końca rozpoznane. Tradycyjne badania weryfikacyjne nie dają takiej możliwości.

2.3. Etnografia współczesnych plemion

2.3.1. Etnografia

Badanie społeczności miłośników gier fabularnych wymaga od badacza dużego zaangażowania. Świadomość faktu, że erpegowcy integrują się na różne sposoby: w quasi formalnych klubach; w małych, niezwiązanych kręgach; w świecie rzeczywistym i w przestrzeni wirtualnej skłania do zastosowania wielu technik zbierania danych. Nie ma wątpliwości, co do związku gier fabularnych ze społeczeństwem nowoczesnym, jednak zastosowany w definiowaniu społeczności erpegowców termin plemienia przekornie skłania do zastosowania metody tradycyjnie związanej z antropologią. Mowa jest tutaj o etnografii. Michael Angrosino (2010: 44) *definiuje ją jako sztukę i naukę skupioną na opisie grupy ludzkiej – jej instytucji, zachowań interpersonalnych, wytworów materialnych i przekonań* i jak podkreśla, jest to metoda wykorzystywana w badaniach społeczności tradycyjnych, ale przez współczesnych badaczy wykorzystywana do badania różnego typu środowisk społecznych. Już w latach dwudziestych XX wieku została zaadaptowana do analizy społeczeństw nowoczesnych przez socjologów ze Szkoły Chicagowskiej

(Baszanger, Dodier, 2004: 18). Etnografia opiera się na badaniach terenowych, na **byciu** w społeczności stanowiącej przedmiot zainteresowań badacza. Warto jednak zwrócić uwagę na pewną istotną różnicę między badaniem społeczności przed- i ponowoczesnych (abstrahując od oczywistych różnic kulturowych i technologicznych) pierwsze z nich są bezpośrednio związane z terenem przez nie zamieszkiwanym, zaś w przypadku drugich pojęcie terenu jest zjawiskiem bardzo płynnym. Jak stwierdzają Akhil Gupta i James Ferguson, współczesny antropolog powinien się skupić na badaniu – nie ograniczonych pól (*bounded fields*), lecz – zmieniających się lokacji (*shifting locations*) (Gupta, Ferguson, 1997: 38). Współczesna etnografia nie musi się więc opierać na zamieszkiwaniu wraz z badaną społecznością, ale nadal wymaga intensywności.

Prowadzenie badań etnograficznych wymaga uprzedniego „oczyszczenia terenu”, czyli odgrodenie badanej społeczności od rozpraszających wpływów, przynajmniej na poziomie konceptualnym (Clifford 2006: 140). Niewątpliwie odległość miejsc zamieszkiwanych przez badane plemię ułatwia to zadanie, kluczowa jest tutaj kwestia podróży podkreślająca granicę wytyczoną pomiędzy „terenem” a „mieszkaniami”. Istnieją różne zabiegi pozwalające wytyczyć tę granicę w badaniu społeczności nowoczesnych. James Clifford wskazuje przykładowo na cechy klasowe, etniczne czy religijne. Warto jednak podkreślić, że status terenu w przypadku przedmiotu zainteresowań badawczych autora jest specyficzny. Oczywiście można wskazać miejsce spotkań klubu jako teren badań, ale jego członkowie spotykają się również w domach, na konwentach, a dodatkowo komunikują się poprzez forum i komunikatory internetowe. Klany "World of Warcraft" także nie posiadają określonych terytoriów. Gracze komunikują się ze sobą z własnych domów. Serwery (światy) na których „żyją” awatary graczy można jednak uznać za rodzaj obszaru.

Na etnografię składa się zestaw rozmaitych, wzajemnie uzupełniających się technik. Wiąże się to z procedurą triangulacji (Angrosino 2010: 45), która zwiększa pewność wnioskowania. Potencjalne korzyści z jej stosowania są związane z faktem, że większość dostępnych metod i technik badawczych ma swoje mocne i słabe strony. Stosowanie triangulacji pozwala na pobieranie różnego rodzaju danych, co pozwala wyeliminować w pewnym stopniu mniej korzystne cechy procedur. Zebrany w określony sposób materiał uzupełnia luki w materiale zgromadzonym za pomocą odmiennych procedur. W niniejszych badaniach zastosowana została (za Konecki 2000: 86) triangulacja danych, czyli wykorzystanie różnego rodzaju danych; triangulacja metodologiczną – użycie metod obserwacyjnych, analizy treści i wywiadów pogłębionych

oraz triangulacja teoretyczna – zastosowanie perspektywy socjologicznej i antropologicznej.

2.3.2. Netnografia

Podchodząc do problemu badań w środowisku wirtualnym badacz staje przed problemem związanym z odmiennością terenu badawczego, która zmusza go do zadania sobie pytania, czy ta odmienność pozwoli na użycie tradycyjnych metod i technik badawczych, czy też konieczne jest sięgnięcie do procedur przygotowanych specjalnie z myślą o nowych mediach. Bez wątplenia część źródeł – strony internetowe, blogi, dokumenty cyfrowe – nie różni się od dokumentów będących materiałem badawczym dla – przykładowo – analizy treści. Funkcjonowanie portali, forów, a przede wszystkim gier MMORPG, wymaga jednak użycia perspektywy holistycznej. Do prowadzenia badań w tego typu środowiskach Robert Kozinets proponuje stosowanie „netnografii”. Jest to *badanie uczestnicząco-obszernicze opierające się na pracy terenowej online. Używa ono komunikacji zapośredniczonej medialnie jako źródła danych dla osiągnięcia etnograficznego zrozumienia i reprezentacji zjawisk kulturowych i zbiorowych* (Kozinets 2010: 60). Podobnie jak etnografia zakłada ono użycie różnych technik zbierania danych. Obok obserwacji uczestniczącej pojawiły się wywiady pogłębione, analiza treści, ale specyfika środowiska wirtualnego odbieranego przede wszystkim zmysłem wzroku pozwoliła na bieżąco wykorzystywać zrzuty ekranu oraz nagrania wideo.

Badanie plecion sieciowych w większym stopniu niż w tradycyjnej netnografii wymaga użycia rozmaitych podejść. Zrozumienie społeczności funkcjonujących w grach MMORPG nie jest możliwe przy zastosowaniu wyłącznie tradycyjnego podejścia etnograficznego, to jest sytuacji, w której badacz wkracza w środowisko badanych będąc zawsze „badaczem” – tolerowanym, być może lubianym, ale jednak w pewien sposób obcym człowiekiem. W kompetywnym i zhierarchizowanym świecie gier MMO osoba o małym doświadczeniu i randze nie jest w stanie dotrzeć do wszystkich możliwych obszarów, w których odbywają się zbiorowe działania graczy. Jediną możliwością jest stanie się członkiem społeczności – graczem, podporządkowując się zasadom funkcjonującym w badanym świecie społecznym nie tracąc jednocześnie świadomości, że jest to – mimo wszystko – specyficzna, ale nadal – perspektywa badawcza.

2.3.3. Obserwacja

Podstawą badań etnograficznych jest obserwacja, którą Michael Angrosino definiuje jako *akt spostrzegania zjawisk i interpretowania ich w celach naukowych, często za pomocą odpowiednich narzędzi* (Angrosino 2010: 106). Jak wskazano wcześniej,

przeprowadzając obserwację możliwe jest przyjęcie przez badacza wielu ról, które dywersyfikują jego stopień zaangażowania w badaną społeczność. Można stwierdzić, że autor nie ograniczał się do przyjmowania jednej roli, ale w zależności od warunków przyjmował postawę:

-obserwatora-jako-uczestnika – czyli sygnalizował swoją obecność jako socjolog nie angażując się w działania graczy;

-uczestnika-jako-obserwatora – biorąc udział w aktywnościach społeczności, angażując się w sesję lub biorąc udział w wyprawach członków gildii WoW do różnych instancji, mając cały czas świadomość tego, że zbiera materiał do pracy (Angrosino 2010: 107–108).

W przeprowadzanych badaniach zastosowanie najbardziej „obiektywnej” – z perspektywy socjologii odwołującej się do pozytywizmu – obserwacji bez angażowania się w jakikolwiek sposób w studiowane społeczności nie byłoby możliwe. Jest to związane z trzema czynnikami. Po pierwsze, nie ujawnianie się jest związane z kwestiami natury etycznej. Po drugie, idea badań terenowych, samo wejście w badane środowiska uniemożliwia obserwacje z ukrycia. Socjolog samą swoją obecnością wpływa na badaną społeczność. Po trzecie, brak zaangażowania – zwłaszcza w przypadku badania fanów MMORPG – uniemożliwia dotarcie do najważniejszych sfer ich aktywności – *raidów*.

Istotnym elementem praktyki badań terenowych jest prowadzenie dziennika terenowego. Literatura antropologiczna wskazuje kilka możliwości zapisywania notatek (Clifford 1990: 51; Ellen 1995: 279–285; Emerson et al. 1995). Co prawda podkreśla się znaczenie tych, które sporządza się na miejscu, ale praktyka często nie daje takiej możliwości, stąd dopuszcza się zapisywanie obserwacji już po powrocie z terenu. Dodatkowe możliwości tworzenia notatek daje wykorzystanie technik wizualnych – fotografii oraz – w przypadku MMORPG – zrzutów ekranu. Te dwa sposoby są w przypadku badania społeczności fanów gier bardzo ważne, ponieważ uzupełniają zebrany materiał o sferę wizualną, estetyczną.

2.3.4. Wywiady

Drugą techniką badawczą, która została wykorzystana jako sposób gromadzenia materiału był wywiad pogłębiony. W sumie przeprowadzono ich czterdzieści. Zastosowanie tej techniki miało na celu dotarcie do zasobów symbolicznych rozmówców, które wykorzystywane są w definiowaniu sytuacji i poruszania się w ich świecie społecznym. Przeprowadzając obserwację badacz nigdy do końca nie ma pewności, że nie posługuje się wiedzą potoczną, czy własną perspektywą do zrozumienia sytuacji. Wywiad, jako element triangulacji, ma za zadanie dotarcie do perspektywy rozmówcy i jej

rozumienie, co pozwoli nasycić bądź zmodyfikować kategorie wyłonione w trakcie badań obserwacyjnych. Wywiad jakościowy jest rozmową, *której prowadzący nadaje ogólny kierunek i kładzie szczególny nacisk na pewne tematy, poruszane przez respondenta* (Babbie 2004: 327). Odwołując się do szczegółowej typologii wykorzystano wywiad swobodny ze standaryzowaną listą poszukiwanych informacji (Konecki 2000: 169). Tak prowadzony wywiad ma na celu wywołanie wyczerpujących odpowiedzi rozmówcy, nie zaś prostych odpowiedzi „tak” lub „nie”. Jak zwraca uwagę Wojakowski, tak prowadzony wywiad jest techniką zakorzoną w antropologii i stanowi na gruncie tej nauki jedną z podstawowych procedur zbierania materiału. Przymiotnik „pogłębiony” został dodany przez socjologów dla odróżnienia go od standaryzowanych procedur kojarzonych przede wszystkim z tą nauką (Wojakowski 2007: 118). Na kontinuum utworzonym przez z jednej strony wywiad o wysokim stopniu standaryzacji, z drugiej zaś przez wywiad narracyjny, sytuuje on wywiad pogłębiony pomiędzy obiema skrajnościami. W swojej istocie (i w zależności od chęci rozmówcy do dzielenia się informacjami) wywiad taki będzie zbliżał się do koncepcji wywiadu epizodycznego, w którym narracja przeplata się z wyjaśnieniami i prostymi odpowiedziami (Flick 2011: 111).

Sprowadzając wywiad do trzech podstawowych elementów, składają się nań: rozmowa, scenariusz (lista – Konecki 2000; siatka – Kauffmann 2010: 68) zawierający listę poszukiwanych informacji oraz dyktafon (Wojakowski 2007: 117). To elektroniczne narzędzie jest niezbędne ze względu na jakość uzyskiwanych danych. Notowanie wypowiedzi sprzyja pozyskiwaniu jak najkrótszych wypowiedzi, dodatkowo rozprasza uczestników w tej i tak stresującej sytuacji.

2.3.5. Analiza treści

Fani gier fabularnych korzystają z różnych tekstów kultury do podtrzymywania swojego uniwersum symbolicznego a także wytwarzają własne teksty. Ponieważ ta dwa procesy: konsumpcja i produkcja, pełnią istotną rolę w społeczności RPG, teksty, które są ich elementem należy również poddać analizie. Materiały, które mogą być wykorzystane w tym procesie pochodzą przede wszystkim z Internetu. Erpegowcy funkcjonują w przestrzeni wirtualnej wytwarzając teksty w ramach portali internetowych, forów i blogów. Wśród danych znajdują się również bardziej „tradycyjne” materiały: opowiadania, czasopisma, podręczniki, ale analiza takiej ilości danych zajęłaby zespołowi badaczy wiele lat. Dane dostępne w Internecie charakteryzuje różna wartość z perspektywy przydatności niniejszego badania. Ich wybór był podyktowany koniecznością triangulacji

(są to dane wytworzone niezależnie od badacza) a także nasycenia konstruowanych kategorii, przede wszystkim dotyczących sfery makro aktywności fanów.

Biorąc pod uwagę fakt istnienia tak dużej ilości danych należało dokonać selekcji. Zamiast skupić się na konkretnych blogach postanowiono skoncentrować analizę na aktywności wykraczającej poza twórczość pojedynczych autorów, stąd analiza przedsięwzięcia „Karnawał blogowy RPG”. Przemawiają za tym dwa czynniki: po pierwsze jest ona przykładem zbiorowej twórczości fanów; po drugie zaś problematyka dyskusji często pokrywa się z problematyką badań. Ponadto zestawem materiałów, które dostarczyły istotnych danych są podręczniki do gier fabularnych.

W konstruowaniu kategorii zostały wykorzystane również dane wizualne. Autor zgromadził znaczną ilość fotografii (wytworzonych przez siebie, a także przez członków badanej społeczności), które wykorzystane zostały jako kategorie pomocnicze (Konecki 2012b: 19–20) w generowaniu kategorii. Podobnie wykorzystane zostały zrzuty ekranu i nagrania z badań prowadzonych w „World of Warcraft”.

W teorii ugruntowanej zakorzenione jest podejście, że wszystko może być uznane za dane (Charmaz 2009: 27). Uwzględniając ten postulat badacz powinien zachować czujność na każdym etapie konstruowania teorii. Wskazując podstawowy obszar materiałów poddanych analizie treści autor uwzględnia również fakt, że istnieje pewna ilość materiałów, które zostały wykorzystane *ad hoc*.

2.4. Opis badań i procesu teoretycznego doboru próbek

Autor ma styczność z grami fabularnymi od 1999 roku, jednak nigdy nie był w większym stopniu zaangażowany w społeczność graczy. Impulsem do zainteresowania z perspektywy naukowej było zetknięcie się z koncepcją nowoplemienności. We wcześniejszym okresie autor kierował swoje dociekania w stronę subkultur młodzieżowych i był świadomy odrębności kultur fanowskich od społeczności punków, skinheadów czy rastafarian, jednak problemy sprawiało wpasowanie erpegowców w ramy teorii funkcjonującej w socjologii. Dopiero odkrycie koncepcji nowoplemienia i skierowanie się w stronę metodologii teorii ugruntowanej, pozwalającej na eksplorację społeczności i budowanie teorii od podstaw, bez potrzeby precyzyjnego predefiniowania podstawowych kategorii teoretycznych używanych w procesie badawczym wskazało odpowiedni kierunek naukowych dociekań.

Proces poszukiwania uczestników badań rozpoczął się na początku 2011 roku. Rzeszowskie środowisko fanów fantastyki nie było znane autorowi. Brał on co prawda w przeszłości udział w kilku konwentach, ale wydarzenia te były dla niego raczej okazją

do spotkania w gronie przyjaciół niż do poszerzania kręgu znajomych. Znajomości pozwoliły jednak na skontaktowanie się z jednym z bardziej zaangażowanych rzeszowskich erpegowców, który z kolei udzielił informacji, że jeden z rzeszowskich klubów organizuje „Dni fantastyki” i że można tam będzie się spotkać z prezesem stowarzyszenia. Autor potraktował to jako możliwość zawarcia znajomości z fanami i jako dobry punkt wyjścia do badań. Można więc przyjąć, że proces badawczy rozpoczął się w kwietniu 2011 roku wraz z wizytą w klubie. „Dni fantastyki” odbywały się w jednej ze szkół językowych. W trzech salkach znajdowało się ponad 20 osób okupujących miejsca wokół stołów, na których były porozkładane były modele i makiety do gier bitewnych, gry planszowe i karciane. Na miejscu autor poznał prezesa. Po wyjaśnieniu celu przybycia autor spotkał się z zyczliwością względem planowanych badań, co umożliwiło rozpoczęcie obserwacji.

Od tamtej pory autor zaczął uczęszczać na spotkania klubu, które odbywały się w soboty i niedziele. Spotkania sobotnie zorganizowane były we wspomnianej szkole językowej, zaś niedzielne w jednym z domów kultury, który traktowany był przez klubowiczów jako siedziba¹¹. Początkowo autor brał udział w sesjach jako gracz, później zaś postanowił spróbować spojrzenie na aktywność graczy z perspektywy mistrza gry. W celu gromadzenia materiału badacz starał się być przynajmniej na jednym spotkaniu w tygodniu. Pojedyncza obserwacja trwała więc od czterech do ośmiu godzin.

Badania terenowe w przypadku świata społecznego erpegowców stanowią nie lada wyzwanie dla naukowej uczciwości socjologa. Ma on świadomość, że nie przebywa w danym miejscu wyłącznie dla przyjemności (a udział w sesjach gier fabularnych jest bardzo interesującą i wciągającą rozrywką), ale gromadzi materiał do pracy. Jednak ciężko czas pobytu w terenie podzielić między zaangażowanie w badany świat społeczny i badania. Trudno jest prowadzić naraz notatki, rozmawiać i angażować się w rozgrywkę. Zwłaszcza na początku każde sięgnięcie do zeszytu (niekoniecznie notatnika terenowego) prowokowało ironiczne komentarze. Ostatecznie przyjęta została procedura, podczas której notowane były jedynie najważniejsze wydarzenia, zaś całość obserwacji zapisywana była po powrocie z terenu.

Zmiana perspektywy: gracza na prowadzącego może być uznana za pierwszy krok do próbkowania teoretycznego. Drugim były sesje rozgrywane w różnych systemach RPG. Poza tym, sesje były rozgrywane w różnych składach osobowych, co również zmieniało specyfikę analizowanych fenomenów. Bez wątpienia ważnym krokiem w doborze

¹¹ Przykładowo tam znajdowała się szafa z grami.

materiału porównawczego był udział w zaproponowanych przez innych graczy sesjach za pośrednictwem Internetu. Był to zupełnie inny wymiar doświadczeń. Do komunikowania używane było oprogramowanie VoIP (Skype, TeamSpeak), zaś w miejsce prawdziwych kości stosowane były cyfrowe generatory. Granie bez możliwości obserwowania mimiki i gestykulacji uczestników zmienia doświadczenie RPG.

Materiału do porównań dostarczyły również konwenty. Autor wziął udział w dwóch tego typu wydarzeniach. Jednym ogólnopolskim, drugim lokalnym. Konieczność obserwacji na konwentach była potraktowana wysoką rangą przypisywaną tym wydarzeniom przez erpegowców. Udział w konwentach dostarczył materiałów do dziennika terenowego, ale również znacznej ilości fotografii. Te obserwacje przyniosły także informacje o tym, że estetyka jest istotnym elementem aktywności fandumu. Dodatkowo autor wykorzystał możliwość wzięcia udziału w sesjach gier fabularnych, co dostarczyło kolejnego materiału porównawczego, a także pozwoliło nawiązać kontakty potrzebne na dalszych etapach badań.

Posiadając zdefiniowane kierunki poszukiwań autor mógł rozpocząć przeprowadzanie wywiadów. Ten etap rozpoczęła rozmowa z jednym z rzeszowskich ekspertów. Następnie przeprowadzono 10 wywiadów z erpegowcami związanymi z klubem. Większą część tej próby ustalono samodzielnie, znając ośmiu rozmówców ze spotkań w klubie. Dwie osoby dostały dobrane dzięki wykorzystaniu metody kuli śniegowej (Babbie 2004: 205–206). Technika ta towarzyszyła badaczowi z resztą przez cały etap przeprowadzania wywiadów.

Aby zgromadzić materiał do dalszych porównań kolejne 5 przeprowadzono z miłośnikami gier bitewnych skupionymi wokół klubu. Kolejną próbkę stanowili fani RPG spoza środowiska rzeszowskiego. Do tej grupy należały osoby z Krakowa i Lublina. Dla uzyskania szerszej perspektywy przeprowadzono również wywiady z ekspertami – osobami znanymi, szanowanymi i zaangażowanymi w fandum. Są to twórcy gier, wydawcy czy redaktorzy portali internetowych.

Przeważająca część wywiadów przeprowadzona została w sytuacji styczności face-to-face. Jedynie dwóch rozmówców poprosiło o skontaktowanie się przez Skype, co było potraktowane brakiem czasu na normalną rozmowę. Rozmowy te odbyły się jednak z użyciem kamery. Wywiady trwały w zależności od rozmówcy od 45 minut do ponad trzech godzin.

Specyfiką fandumu jest fakt, że funkcjonuje on nie tylko w świecie rzeczywistym, ale także w rzeczywistości wirtualnej, stąd konieczność analizy materiałów pochodzących

z sieci należy uznać za istotny element prowadzonych badań. Uwzględniając tę kwestię do materiału porównawczego dołączone zostały teksty stworzone w blogosferze RPG. Należy tu wskazać przede wszystkim „Karnawał Blogowy RPG”, czyli przedsięwzięcie zapoczątkowane przez Borejkę, funkcjonujące od września 2009 roku polegające na tym, że osoba prowadząca w danym miesiącu przedstawia temat, na który mogą wyrazić swój pogląd blogujący erpegowcy. Teksty są następnie grupowane, a prowadzenie przekazywane jest kolejnej osobie. Dyskutowane są sprawy związane nie tylko z samym graniem, ale także omawiane są aspekty społeczne gier fabularnych, co czyni to przedsięwzięcie szczególnie interesującym dla socjologa.

Badania świata społecznego fanów MMORPG rozpoczęte zostały w 2009 roku od zapoznania się z kilkoma grami tego typu. Badacz skorzystał z oferowanej przez producentów możliwości darmowego testowania programów przez okres próbny. W ciągu dwóch miesięcy zapoznał się z tytułami takimi, jak „World of Warcraft”, „Lineage 2”, „Everquest 2” oraz „Warhammer Online”. Późniejsze skupienie się na „WoW” podyktowane było tym, że w badanej wówczas społeczności RPG kilka osób już grało w tę grę, co dawało możliwość uzyskania pewnych porównań. Okres właściwej obserwacji w świecie wirtualnym rozpoczął się w lipcu 2012 roku. Na funkcjonującej w Internecie liście gildii autor odszukał polskie organizacje i skontaktował się z liderem jednej z nich. Przywódca wyraził zgodę na prowadzenie obserwacji, pod warunkiem poinformowania wszystkich członków gildii o tym fakcie. Autor zamieścił wobec tego post informujący o badaniach na forum, a dodatkowo napisał do wszystkich członków za pośrednictwem wbudowanego w grę chatu. Odzew był bardzo pozytywny. Pomimo tego, że gildiowicze dbają bardzo o swoją anonimowość chętnie udzielali różnego rodzaju informacji. Po dłuższym czasie badacz zaczął być traktowany jako pełnoprawny członek grupy i zaczął być zapraszany do udziału w przedsięwzięciach organizowanych przez gildiowiczów.

Wywiady przeprowadzane z osobami grającymi w MMORPG wiążą się z większymi problemami niż w przypadku rozmów z osobami grającymi w tradycyjne RPG. Podstawowym problemem jest niepokój związany z kwestią anonimowości. MMORPG daje poczucie swobody, życie codzienne zostawia się wraz z zalogowaniem do świata gry. Badacz, który chce skontaktować się poza światem gry niejako burzy to poczucie bezpieczeństwa. Przeważająca większość rozmów z graczami MMORPG została przeprowadzona za pośrednictwem programów VoIP. Przy czym, w przeciwieństwie do erpegowców nie decydowali się na użycie kamer. Wywiady trwały przeciętnie 1,5 godziny i rozpoczęte zostały rozmową z przywódcą gildii, który w związku z faktem posiadania

wiedzy został uznany za eksperta. Z członkami gildii zostało przeprowadzone 5 wywiadów. Kolejne 5 w ramach zorganizowano z osobami zajmującymi się innymi grami MMORPG. W tym przypadku dobór został dokonany również za pomocą metody kuli śniegowej. Dziewięć wywiadów przeprowadzone zostało przez Internet, zaś jeden w styczności bezpośredniej.

Materiał zebrany w trakcie badań społeczności MMORPG można traktować na dwa sposoby. Z jednej strony są to gotowe dane, które można traktować jako podstawę do konstruowania teorii dotyczącej miłośników tego typu gier, ale jest to także materiał porównawczy. Porównywać można jednak nie tylko RPG i MMORPG jako dwa odrębne światy, ale także jako materiał do generowania i nasycania kategorii w obu obszarach danych.

Wybór ostatniej próbki był bezpośrednio związany z koncepcją, która była inspiracją niniejszych badań, czyli nowoplemiennością. Ponieważ społeczności tego typu są przeciwstawiane „modernistycznym” organizacjom formalnym, konieczne było również przestudiowanie jednej organizacji tego rodzaju. Badacz postanowił skupić się na organizacji harcerskiej; wziął udział w obserwacji zbiórki, a także przeprowadził wywiady z pięcioma harcerzami. Widoczna jest na pierwszy rzut oka różnica w typie próbki. Zabieg taki, nazwany przez Glasera i Straussa „maksymalizowaniem różnic między grupami porównawczymi” ma za zadanie dostarczyć rozmaitych i zróżnicowanych danych odnoszących się do kategorii (Glaser, Strauss, 2009: 49). W sumie przeprowadzono 40 wywiadów pogłębionych.

2.5. Problematyka i cele badań

Nie bez przyczyny kwestia wskazania obszaru zainteresowań niniejszej pracy poruszona zostaje dopiero po przedstawieniu zastosowanej perspektywy badawczej i obszaru analiz. Cel badań jest bezpośrednio powiązany ze sposobami uzyskiwania informacji. Przedmiot badań skłania badacza do przyjęcia określonej metodologii. Patrząc z drugiej strony, perspektywa badawcza również wskazuje to, co da się badać. Zastosowanie metod jakościowych, a szczególnie metodologii teorii ugruntowanej w badaniu światów społecznych daje duże możliwości. Jest to związane przede wszystkim z możliwością uwzględniania elementów kulturowych, które nie były zauważalne przed momentem rozpoczęcia badań, czyli na etapie lektur i tradycyjnej konceptualizacji. Podejście do badanej społeczności na zasadzie naiwności, zadawanie pytań o rzeczy (dla rozmówców) oczywiście prowadzi do uzyskiwania bogatych danych. Młodzi ludzie

zajmujący się – jak by się wydawało – zabawą potrafią zaskakiwać i wskazywać wielowymiarowość ich aktywności.

Prowadzenie badań jakościowych jest związane z trzema elementami: opisem, zrozumieniem i wyjaśnianiem (Konecki 2010), przy czym te trzy cele badań są ze sobą powiązane. Warto więc w tym miejscu przywołać Jean-Claude Kaufmanna, który stwierdza, że w socjologii rozumiejącej istotne jest „rozumiejące wyjaśnianie” fenomenów społecznych (Kaufmann 2010: 38). Nie inaczej jest w przypadku niniejszej pracy. Autor podjął się problemu opisu i rozumiejącego wyjaśniania świata społecznego gier fabularnych. Jest to oczywiście bardzo ogólny cel, a jedno zdefiniowanie wiąże się ze specyfiką przyjętej metodologii. Projektując badania dało się jednak wyznaczyć bardziej szczegółowe obszary analizy, które ukierunkowały proces zbierania danych. Nie są one jednak tak szczegółowe jak cele, które definiuje się w konceptualizacji i operacjonalizacji przeprowadzanej w badaniach weryfikacyjnych. Wymienione wcześniej luki teoretyczne (czasu, kontekstu, metody, poziomu analizy) skłaniają do wskazania następujących celów badawczych:

a) Deskryptywny – opis dwóch rodzajów społeczności nowoplemiennych. Pierwsza z nich to osoby spotykające się w rzeczywistości świata życia codziennego i zainteresowane tradycyjnymi grami fabularnymi. Druga spotyka się w rzeczywistości wirtualnej i gra w masowe wieloosobowe gry fabularne.

b) Drugim celem jest zrozumienie, jak członkowie społeczności graczy definiują swoją aktywność w ramach swojego świata społecznego w odróżnieniu do aktywności życia codziennego i jak sfery RPG i życia codziennego wpływają na siebie. Nowoplemiona sytuuje się pomiędzy małymi grupami i organizacjami formalnymi, są działaniami oddolnymi ukierunkowanymi na organizację wolnego czasu, zużytkowanie energii w sposób pozytywny, poprzez budowanie społeczności i praktykowanie hobby, ale interesujące jest, czy doświadczanie braku zrozumienia i wrogości ze strony otoczenia społecznego nie zmieni ich w subkultury kontestacyjne.

Bardziej szczegółowe pytania, na jakie autor chce odpowiedzieć w niniejszej pracy to:

- jak gracze definiują siebie i jak definiują ludzi nie związanych z RPG. Jak definiują granice społeczności, swojskość i obcość. Ponieważ RPG jest łączone z fantastyką pojawia się pytanie, czy RPG stanowi jedynie część fandomu fantastyki, czy też gracze określają się jako grupę odrębną i próbują podtrzymać jakiegoś rodzaju świadomość;

- jak działania w kontekście społeczności wpływają na świat życia codziennego graczy. Istnieje wiele poglądów na RPG. Status gier fabularnych jest ambiwalentny. W wielu

krajach, również w Polsce, istnieje lobby anti-erpegowe, które definiuje tę działalność jako eskapistyczną i zagrażającą umysłom młodych ludzi, życiu rodzinnemu, relacjom społecznym i chrześcijaństwu (Leithart, Grant, 1988). Z drugiej strony badania (Szeja 2004; Szeja 2011; Mochocki 2006) wskazują, że RPG może zostać użyte w nauczaniu i procesie terapeutycznym;

- jak sfera publiczna wpływa na świat społeczny erpegowców. Jak jego członkowie muszą redefiniować swoje rozumienie sytuacji aby podtrzymać swoją aktywność i osiągać cele w bardziej sformalizowany sposób. Jak konsolidują i redefiniują swoją aktywność doświadczając wrogości ze strony otoczenia społecznego. Czy zbliżają się poprzez to do tradycyjnych subkultur kontestacyjnych, czy też przekształcają się aby wpasować się w wyobrażenia wychowawczej organizacji pozarządowej? Społeczność badana przez autora była zmuszona odwołać dwa konwenty po krytyce ze strony działaczy kościelnych. Ciekawe jest, jak ta sytuacja wpłynęła na dotychczasowe definicje otoczenia społecznego i instytucjonalnego i jak definiują swoją obecną sytuację.

c) Zrozumienie, jak członkowie społeczności RPG i MMORPG konstruują i porządkują ich światy społeczne.

Gracze spotykający się w świecie rzeczywistym i wirtualnym używają różnych wzorów kulturowych i odrębnych zasobów wiedzy aby definiować sytuacje i planować działania. W obrębie socjologii interpretatywnej (Goffman 2000; Goffman 2010a; Schütz 1967) identyfikowanie sytuacji poprzez odnoszenia się do poprzednich doświadczeń, nauki i rutyny jest pierwszym etapem w planowaniu działania. Takie ramy definicyjne są potrzebne dla porządkowania zarówno życia codziennego jak i zawodowego. Autor chciałby zrozumieć, jak członkowie badanych grup konstruują i wykorzystują takie schematy w porządkowaniu interakcji. Jakiego rodzaju odniesień są przez nich używane podczas konstruowania tych wzorców. Z perspektywy obserwatora istnieją konkretne poziomy działania, które mogą być łączone z trzema poziomami analizy socjologicznej (mikro, mezo, makro). Pojawia się jednak pytanie, czy członkowie społeczności również je dostrzegają. Poważnym problemem badań w teorii nowoplemienności/fandomu jest brak badań próbujących odpowiedzieć na pytanie, czy istnieją odrębne wzory symboliczne dla każdego z poziomów aktywności fandomowej, czy też są podobne.

Szczegółowe cele w tej części badań są następujące:

- Odzwierciedlenie ram używanych przez członków grupy w definiowaniu sytuacji wewnątrz-społecznościowych;

- Zrozumienie, które czynniki kulturowe, indywidualne czy związane ze światem zewnętrznym są brane pod uwagę w konstruowaniu światów społecznych erpegowców;
- Zrozumienie, które elementy są definiowane jako mikro, mezzo (lokalne) i makro (uniwersalne) w porządkowaniu interakcji. Co oznacza być graczem (erpegowcem), członkiem klubu/stowarzyszenia, członkiem gildii, fandomu itd. Dodatkowo interesujące jest, które elementy są używane jako elementy wewnątrzgrupowej dywersyfikacji na każdym poziomie, czy są takie elementy i jak wpływają na porządkowanie interakcji.

3. KRÓTKA HISTORIA GIER FABULARNYCH

3.1. Wprowadzenie

Badacze szukają początków gier fabularnych w wielu zjawiskach występujących na przestrzeni dwóch wieków. Ze względu na ważny element, jakim jest odgrywanie roli, porównuje się je do teatru, psychodramy, dramy (Szeja 2004: 15–20), teatru improwizacji (Bowman 2010: 35), bądź paranoi indukowanej (Fine 1983: 12). Większość autorów jest jednak zgodna, że bezpośrednich źródeł należy szukać w grach bitewnych. Rozdział ten ma za zadanie omówienie rozwoju fenomenu, jakim są gry fabularne i zaczyna się właśnie od wskazania zmiany perspektywy graczy zaangażowanych w kierowanie postaciami, która dokonywała się przez ponad 200 lat. Następnie omówione zostaje przeobrażenia, które dokonywały się w samych grach fabularnych, tworzenie się różnych stylów rozgrywki oraz przekształcania się relacji między prowadzącym a graczami.. Analiza ma na celu wskazanie elementów gier fabularnych, które są obecnie ich wyznacznikiem, a które krystalizowały się na przestrzeni wielu lat. Kolejnym elementem jest omówienie procesu kształtowania się gier fabularnych w Polsce. Nie mniej ważnym elementem będzie wskazanie pewnych rodzajów aktywności charakterystycznych dla społeczności miłośników RPG, a które zostały po części zaczerpnięte z funkcjonujących wcześniej środowisk fanów gier bitewnych.

W celu przeprowadzenia logicznego wywodu, opis chronologiczny nie do końca został zachowany. Kolejność zdarzeń jest zachowana do momentu analizy gry „Dungeons & Dragons”. Jej przeobrażenia są analizowane aż do drugiej dekady XXI wieku przenosząc kwestię badania innych gier fabularnych do kolejnych podrozdziałów. Ten zabieg jest spowodowany tym, że „D&D” jest utożsamiane z pewnym typem rozrywki, któremu projektowane w późniejszym okresie gry fabularne niejako się przeciwstawiały. Pomimo, że zaczęły one być wydawane na długo przez rokiem dwutysięcznym logiczna wydawała się analiza w blokach, nie zaś ścisłe trzymanie się chronologii.

Druga część rozdziału jest poświęcona przejściu gier fabularnych w świat elektronicznej rozrywki i wytworzenie specyficznych odmian takich, jak computer role-playing games, action role-playing games i massively multiplayer online role-playing games. Opis wymienionych procesów i zjawisk jest istotny ze względu na to, że ukazują konteksty istotne dla zrozumienia wyników badań. Znajomość historii gier fabularnych jest konieczna do zrozumienia społeczności, które się wokół nich kształtują.

3.2. Tradycyjne gry fabularne

3.2.1. Świat wyobrażony oczami dowódcy i oczami uczestnika: zmiana perspektywy

Wydarzeniem, które należy uznać za początek nowoczesnych gier strategicznych, bitewnych i fabularnych było ukazanie się w 1812 roku opracowana przez pruskiego barona Georga Friedricha von Reisswita „Taktisches Kriegs-Spiel oder Anleitung zu einer mechanischen Vorrichtung um taktische Manoeuvres sinnlich darzustellen” (w skrócie „Kriegsspiel”) (Hilgers 2000: 62). Gra ta, będąca wynikiem rozwinięcia wcześniejszej gry, zaprojektowanej przez Johanna Christiana Ludwiga Helwiga, a będącej z kolei rozwiniętą wersją szachów, zdobyła znaczną popularność, stając się elementem treningu młodych pruskich oficerów.

Gra miała formę dużej skrzyni, na której blacie rozgrywało się symulowaną walkę. Skrzynia zawierała szuflady, które mieściły gipsowe fragmenty terenu, rozstawiane przed walką, a także elementy symbolizujące oddziały. W grze uczestniczyło przynajmniej dwie osoby, które kierowały ruchami oddziałów, potyczki rozstrzygane były rzutem kością. Nad wszystkim czuwał arbiter, który stał się stałym elementem wielu późniejszych gier strategicznych, a także RPG. Syn Georga Friedricha – Georg Heinrich, będący porucznikiem pruskiej artylerii udoskonalił projekt ojca, a także dokonał miniaturyzacji i to właściwie jego wersja znalazła uznanie w sztabie generalnym, a następnie rozpowszechniła się w różnych armiach europejskich (Hilgers 2012: 56).

W 1915 roku George Herbert Welles wydał „Little Wars”. Jego gra była do pewnego stopnia wzorowana na pruskim pierwowzorze, ale w celu dostosowania jej do gustów masowej publiczności, oraz do zwiększenia realizmu zasugerował zastąpienie abstrakcyjnych żetonów miniaturowymi przedstawiającymi oddziały (Mackay 2001: 13).

Po drugiej wojnie światowej zainteresowanie grami bitewnymi zaczęło rosnąć. W 1953 roku Charles Roberts zaprojektował grę planszową „Tactics”, opartą na fikcyjnym konflikcie. Nie odniosła ona sukcesu, ale pomimo tego C. Roberts zdecydował się otworzyć firmę Avalon Hill Games Company i wydać „Gettysburg”, grę która z kolei zainspirowała wydarzeniem historycznym. Okazało się to być dobrym pomysłem, a projektowanie kolejnych gier opartych na bitwach historycznych spowodowało, że Avalon Hill stał się jednym z największych producentów gier planszowych w Stanach Zjednoczonych. Od tamtej pory w ramach tego hobby można było wyodrębnić dwa nurty: gry figurkowe i planszowe (Fine 1983: 9).

W latach sześćdziesiątych ubiegłego wieku obszar Minneapolis i St. Paul skupiał środowisko bardzo zaangażowanych graczy. Jednym z nich był Dave Wesely, który był nie

tylko zainteresowany udziałem w grach strategicznych, ale także ich teorią i projektowaniem. Za istotną przeszkodę w rozgrywce uważał klótnie, które pojawiały się, gdy dwóch graczy odrębnie interpretowało zasady. Rozwiązanie znalazł w XIX wiecznej grze „Strategos”, która była amerykańskim odpowiednikiem „Kriegspiel” (również używano jej w treningu oficerów). W grach tego typu istotną rolę odgrywał bezstronny arbiter (*umpire, referee*), który pełnił rolę konsultanta obu stron zaangażowanych w grę, a także interpretował wyniki podejmowanych działań. Wesely wprowadził tę rolę do prowadzonych przez siebie rozgrywek. Akcję stworzonej przez siebie gry osadził w epoce napoleońskiej na obszarze wymyślonego miasteczka Braunstein, znajdującego się pomiędzy dwiema armiami. Uczestników podzielił na trzy frakcje: żołnierzy obydwu armii oraz mieszkańców Braunstein, przy czym – co było nietypowe – każdy gracz miał kierować jedną figurką. Poszczególnym grupom D. Wesely przydzielił różne zadania do wykonania. Rozgrywka nie potoczyła się po myśli organizatora, przeistoczyła się w knucie intryg i pozornie chaotyczną bieganię po makiecie miasteczka, ale – o dziwo – gracze byli zachwyceni. Skłoniło to D. Wesely’ego do opracowania kolejnych gier, a taki styl grania stawał się coraz bardziej popularny, a po pewnym czasie utożsamiany z kręgami graczy działającymi na terenie Minneapolis (Schick 1991: 17–18).

W międzyczasie coraz większym zainteresowaniem zaczął się cieszyć gatunek literatury fantasy. Było to związane między innymi z wydaniem kieszonkowej edycji „Władcy Pierścieni” J. R. R. Tolkiena. Także w tym okresie popularnością zaczęły się cieszyć rekonstrukcje historyczne osadzone w średniowieczu. Szczególnie istotne jest powołanie w 1966 roku Society for Creative Anachronism, którego członkowie mieli w założeniu odtwarzać realia średniowiecza, ale w jego działaniach była zauważalna silna fascynacja fantastyką (Cramer 2010: 1–3). Wskazując szerszy kontekst, w którym zaistniały owe zjawiska, należy przywołać również innego rodzaju aktywności, takie, jak poszukiwanie alternatywnych rodzajów duchowości, a przede wszystkim rodzącą się kontrkulturę. Druga połowa lat 60-tych XX wieku tworzyła klimat skłaniający młodych ludzi do działań eskapistycznych. W tym okresie więc zaczęły się wyłaniać co najmniej dwie perspektywy w podejściu do grania: symulacyjna, czyli opierająca się odtwarzaniu realiów historycznych, oraz eskapistyczna.

Jednym z graczy Dave’a Wesely’ego był Dave Arneson, który zastąpił tego pierwszego na miejscu arbitra, gdy Wesley został powołany do wojska. D. Arneson jednakże nie ograniczył się do kontynuowania gier stworzonych przez poprzednika, ale sam również opracowywał własne. Jego najważniejszym dokonaniem była gra Blackmoor,

w której znalazły ucieleśnienie fantastyczne inspiracje twórcy. Rozgrywka odbywała się w średniowiecznej/fantastycznej baronii Blackmoor, do której uczestnicy reprezentowani przez figurki zostali „wessani” przez szczelinę czasową. Po jakimś czasie pomysł ten został zastąpiony przez postacie „żyjące” w Blackmoor (Schick 1991: 19). Po pewnym czasie aby urozmaicić rozgrywkę, albo – jak sam twierdzi – *żeby powstrzymać graczy od biegania po całym obszarze* (Arneson 2004: 7) skierował ich do lochów pod zamkiem, co również stało się wyznacznikiem stylu grania na najbliższe kilka lat.

Tymczasem w Lake Geneva działał inny pasjonat gier bitewnych i fantasy – Ernest Gary Gygax. W środowisku znany był jako sprawny organizator i propagator gier wojennych. Był między innymi współzałożycielem International Federation of Wargamers, a także w jej ramach skoncentrowanego na średniowieczu Castle & Crusade Society. Gary Gygax wraz z Jeffem Perrenem opracowali nowy system gier bitewnych, który zatytułowali „Chainmail”. Był on stworzony z myślą o rozgrywaniu kampanii średniowiecznych, ale z perspektywy niniejszej pracy istotny był wydany trzy lata później suplement, w którym zawarł zasady toczenia bitew z wykorzystaniem fantastycznych stworzeń (Archer 2004: 8). Dodatek ten, opracowany w 1971 roku dostarczył elementów uznanych za podstawowe elementy RPG (które pojawiło się niedługo później). Znajdowały się w nim opisy postaci fantastycznych zaczerpniętych z mitologii oraz książek J. R. R. Tolkiena (elfów, hobbitów, smoków), które można było włączyć w rozgrywkę ale także zaklęć magicznych. Istotne było również wprowadzenie – zainspirowanego prozą Michaela Moorcocka – filozoficznego podziału charakterów istot na praworządne, neutralne i chaotyczne (Tresca 2011: 61).

Dave Arneson uznał te elementy jako przydatne w prowadzonej przez siebie kampanii Blackmoor i wykorzystał je nie tylko dla wzbogacenia gry, ale także dla dopracowania zasad, które dotychczas wydawały się być prowizoryczne. Istotne było między innymi wprowadzenie wielościennych kostek (które przez przypadek odkrył Gygax w katalogu z pomocami naukowymi dla nauczycieli) w miejsce standardowych sześciennych, klasy pancerza¹², rzutów obronnych¹³ oraz koncepcji rozwoju postaci, które przeżywając przygody zdobywają doświadczenie i bogactwa stając się coraz potężniejsze (Arneson 1980: 3). Takie postacie można było wykorzystywać wielokrotnie w następujących po sobie sesjach. Jeszcze w Braunstein postacie wykorzystywane były

¹² Klasa pancerza odnosi się do tego, jak trudno trafić i zranić postać w grze. Na klasę pancerza składać się może zbroja noszona przez bohatera albo jego zdolność do unikania ciosów.

¹³ Rzuty obronne odnoszą się do sytuacji, w których narażone jest życie lub zdrowie bohatera. Gdy postać ma kontakt np. z trucizną lub spadającym na niego głazem wykonuje rzut obronny, którego wynik pozwala określić, czy wyszedł z sytuacji cało, czy przeciwnie.

podczas jednorazowych rozgrywek. Ostatnim istotnym wkładem D. Arnesona była rezygnacja z figurek – można je było wykorzystywać do gry, ale nie było to konieczne. Cała koncepcja opracowanej gry opierała się na tym, że operacje w wyobrażonym świecie były werbalizowane. Arneson tworzył plany lochów, ale postacie nie poruszały się po nich jak po planszy. Wszystko opierało się na werbalnych opisach dokonywanych przez graczy. Najważniejsze zaś było to, że gracze kierujący postaciami nie walczyli przeciw sobie, lecz współpracowali.

Poprzez analizę opisywanych zdarzeń można zauważyć jak zmieniała się perspektywa uczestników w rozgrywce. W grach bitewnych pełnili oni rodzaj „dowódców” armii kierujących ruchami swoich wojsk. Sędzia przydzielał im zadania do wykonania oraz interpretował wyniki ich działań. W „Braunstein” gracze nadal walczyli ze sobą, ale kierowali już pojedynczymi postaciami; w „Blackmoor” zaś stawali się bohaterami przeżywającymi przygody w świecie tworzonym przez arbitra i współpracowali dla osiągnięcia wspólnego celu.

3.2.2. Kości i tabelki

Okolo 1971 wszystkie elementy współczesnej gry fabularnej były już wykrystalizowane. Prawdopodobnie rok wcześniej, podczas konwentu GenCon III doszło do spotkania D. Arnesona i G. Gygaxa po którym wydali wspólną grę „Don't give up the ship”. W 1971 roku pierwszy zademonstrował drugiemu połączenie „Blackmoor” z „Chainmail”. Na G. Gygaxie zrobiło to takie wrażenie, że obaj postanowili współpracować nad wydaniem nowej gry, którą nazwali po prostu „The fantasy game”. Po dłuższym zastanowieniu jednak stwierdzono, że nie jest to zbyt porywający tytuł, stąd zastąpiono go nazwą „Dungeons & Dragons”. Przed twórcami stanął jednak problem ze znalezieniem wydawcy. Żadna z istniejących firm nie chciała się podjąć opublikowania nowego produktu, co skłoniło autorów do podjęcia decyzji o wydaniu jej własnym sumptem. W 1973 roku Gary Gygax i Don Kaye założyli wydawnictwo Tactical Studies Rules, jednak nadal nie posiadali odpowiedniej kwoty, która pozwoliłaby na druk gry (D. Arneson nie wszedł w spółkę, ponieważ nie dysponował odpowiednim wkładem, cały czas jednak był współautorem gry). Rok później jednak poznali Briana Blume'a, który pomógł im sfinansować projekt (Appelcline 2011: 7).

„Dungeons & Dragons” ukazało się w 1974 roku nakładem TSR. Wydanie miało formę trzech cienkich broszur, zatytułowanych „Men & magic”, „Monsters & treasure”, „The underworld and wilderness adventures” i było w zasadzie traktowane jako rozszerzenie do gry „Chainmail” (Arneson, Gygax, 1974a: 5). Nawet nomenklatura

używana do opisu poszczególnych składników gry była zaczerpnięta z gier bitewnych. Nie zmienia to faktu, że rozgrywka proponowana przez twórców różniła się od strategii w sposób znaczący. Przeniesione zostały do niej wszystkie aspekty nowego typu zabawy wprowadzone przez D. Arnesona i G. Gygaxa. Gracze, tworząc postacie, mogli wybierać spośród tak zwanych klas postaci: wojowników, kleryków, oraz użytkowników magii a także, dodatkowo elfów i krasnoludów. Gracze notowali informacje o swojej postaci na kartach postaci, czyli arkuszach papieru zawierających rubryki, w które uczestnicy wpisywali wyrażone liczbowo charakterystyki swoich bohaterów oraz informacje dotyczące wyglądu, życiorysu (protagonista ma zazwyczaj jakieś tło społeczne i kulturowe łączące go ze światem gry), wyposażenia oraz doświadczenia.

Tematem przewodnim gry była eksploracja. Arbiter przed rozpoczęciem rozgrywki tworzył szczegółowe mapy podziemi oraz dziczy je otaczającej, które postacie graczy następnie miały odkrywać. Aby stworzyć iluzję tego, że krainy żyją, prowadzący stosował zasady spotkań losowych, to jest rzucał kośćmi a wynik decydował o tym, czy lub jakie stworzenia bohaterowie mogą napotkać podczas eksploracji (Arneson, Gygax, 1974b). Taki styl gry, nazywany obecnie **sandboxem**¹⁴ (piaskownicą) wymagał od prowadzącego dużej umiejętności improwizowania, a przebieg gry był bardzo często trudny do przewidzenia.

Mapa obszaru gry, przygotowana przez arbitra podzielona była na sześciokątne pola (*hexy*) tworzące siatkę. Każde z pól symbolizowało pewien wycinek terenu, pola, las, góry, który gracze mogli eksplorować. Prowadzący przygotowywał tzw. tablice zdarzeń losowych, które wykorzystywane były dla urozmaicenia rozgrywki, a w zasadzie mogły być jej motorem. Tabele te były listami zdarzeń, postaci i miejsc, na które bohaterowie mogą się natknąć podczas przemieszczania się przez dany obszar. Kiedy drużyna postaci wkroczyła w obręb hexu, prowadzący wykonywał rzuty kośćmi próbując ustalić, czy napotykają któryś z wymienionych elementów tabeli. Jeśli tak, stawało się to punktem wyjścia do ciągu interakcji będących istotą RPG. Bohaterowie mogli np. zdecydować, że ignorują, atakują, lub podejmują rozmowę z grupą napotkanych podróżnych.

Motorem gry, oprócz eksploracji, było bogacenie się postaci. W miejscach odkrywanych w wyniku działań kierowanych przez graczy postaci, mogły znajdować się bogactwa, stanowiące podstawowe źródło dochodu bohaterów. Za wydane w odpowiedni

¹⁴ Do pewnego stopnia za przeciwieństwo grania w stylu sandbox można uznać railroading (z ang. kolej, tory), które opiera się na ciągu połączonych ze sobą scen, przygotowanego wcześniej przez prowadzącego, przez które bohaterowie graczy muszą przejść (tak, jakby szli po sznurku, albo zostali posłani w jedną stronę torami właśnie). W railroadingu bardziej widoczny wydaje się być element historii, w której postaci grają główne role.

sposób pieniądze otrzymywały punkty doświadczenia, a po osiągnięciu określonej ich ilości uzyskiwały wyższy poziom (*level*) – stawały się potężniejsze. Taki system rozwoju postaci, zwany *class and level*, stał się kanoniczny dla tego systemu i z lekkimi zmianami funkcjonuje do dziś. Poziom doświadczenia to element mechaniki, który odzwierciedla status i potęgę bohatera w świecie gry. Im wyższy poziom, tym potężniejsza postać.

„D&D” nie było kompletnym spisem precyzyjnych reguł a raczej zestawem elementów, którymi można było elastycznie operować i na podstawie których każdy mógł stworzyć własną, niepowtarzalną kampanię¹⁵ (Arneson, Gygas, 1974a: 4). Być może owa elastyczność miała na celu pogodzenie różnych perspektywy obydwu twórców, jak bowiem pokazały następne lata, ich pomysły na RPG były różne, co poniekąd doprowadziło do rozejścia się autorów. W kolejnym roku zostały wydane dwa rozszerzenia, „Greyhawk” (Gygax) oraz „Blackmoor” (Arneson), które ukazywały unikatowe spojrzenia projektantów na to, jak powinna wyglądać gra fabularna. Skoro więc sami autorzy nie byli co do tego zgodni, to tysiące graczy, którzy już zajmowali się grami fabularnymi w tym okresie, tym bardziej nie bawiło się identycznie. Lewis Pulsipher przykładowo wymienia dwa zaobserwowane przez siebie style grania. Pierwszy z nich opierał się na traktowaniu gry, jako zwykłej zabawy. Gracze preferujący go czerpią radość przede wszystkim z walki i rozwiązywania zagadek, przy kładzeniu dużego nacisku na czynnik losowy. Drugi styl, nazwany eskapistycznym opiera się na znacznej immersji w świat gry i traktowaniu postaci jak bohatera powieści fantasy (Pulsipher 1977: 16). Bez wątplenia wielu arbitrów samodzielnie tworzyło zasady, jednak wielu z nich wołało szukać instrukcji u źródeł, czyli pisali do TSR. „Advanced Dungeons & Dragons”, autorstwa już samego Gygaxa, wydane w 1977 roku może być więc traktowane jako szczegółowa kodyfikacja zasad (Key-Gawhr 2010).

Przywołując opisywaną w drugim rozdziale koncepcję E. Zimmermana można zauważyć, że w grach fabularnych to nie zasady stanowią podstawowy czynnik porządkujący działania w ramach gry, jak ma to miejsce np. w „warcabach” albo „Chińczyku”, lecz raczej czynnik społeczny: interakcje prowadzone przez uczestników i przyjmowane wspólnie ustalenia. Gracze dostawali pewien zestaw zasad, tworzących podstawy mechaniki gry, z których mogli wybrać te najbardziej im odpowiadające, a istniejące reguły mogli także modyfikować.

Wydana gra pociągnęła za sobą szybko liczne naśladownictwa. Wydany w 1975 przez White Buffalo „Tunnels & Trolls” miał proponować uproszczoną w porównaniu

¹⁵ Ciąg połączonych ze sobą przygód, w których biorą udział postacie graczy.

z „D&D” rozrywkę, z kolei „Chivalry & Sorcery” ją dodatkowo rozbudowywało i komplikowało. Wymienione gry mniej lub bardziej wkomponowywały się w konwencję średniowiecznego fantasy. Biorąc pod uwagę fakt, że estetyka gier fabularnych opierała się na fantastyce literackiej i mając świadomość istnienia jej wielu odmian (fantasy, science-fiction, horror) a także tego, że fantastyka stanowi niewielki wycinek całości literatury można stwierdzić, że jedynie część potencjalnych światów wyobrażonych została wykorzystana przez autorów RPG. Projektanci zaczęli jednak wkrótce czerpać inspiracje z innych konwencji literackich, świadczą o tym opublikowane w tym samym roku przez TSR „Boot Hill” (western), czy „Metamorphosis: Alpha” (science fiction). Od tamtej pory tematyka gier fabularnych ulegała dalszemu wzbogaceniu i rozwojowi.

Stworzona przez D. Arnesona i G. Gygaxa gra sugerowała tworzenie własnego świata od podstaw i na dobrą sprawę nie ograniczała charakteru krainy do średniowiecznego fantasy. W „The underworld and wilderness adventures” jako obszar do eksploracji podaje się planetę Mars, a wśród istot, które można spotkać znajdują się Marsjanie (Arneson, Gygax, 1974b: 18). „Dungeons & Dragons”, jeśli chodzi o konwencje, cechował więc eklektyzm. Dostarczając narzędzi do tworzenia wyobrażonego uniwersum nie ograniczał graczy do jednej, określonej konwencji. Mogli oni nie tylko tworzyć własny świat, ale projektując go wzbogacać nie tylko o postacie, miejsca i wydarzenia zaczerpnięte z pulp fantasy, ale także o fantastykę wyższych lotów, jaką proponował J. R. R. Tolkien, horror lub science fiction.

Inne podejście zauważalne było w przypadku gry „Empire of Petal Throne”, stworzonej przez Muhammada Abd-al-Rahman Barkera. Wydana w 1975 roku oferowała kompletny, wyjątkowy świat, inspirowany kulturami starożytnymi Bliskiego Wschodu, stanowiący wynik wieloletniej pracy jej autora. „EPT” nie osiągnął jednak wielkiego sukcesu, co było spowodowane przede wszystkim jego ceną (co najmniej dwukrotnie wyższą od innych gier dostępnych w owym czasie) (Appelcline 2011: 8). Wydawnictwo to jest jednakże – pomimo braku sukcesu komercyjnego – ważne, ponieważ było pierwszym wydanym settingiem¹⁶. Polityka wydawnicza „D&D” do drugiej dekady XXI wieku (do tej pory wydano cztery edycje gry, piąta jest w fazie testowania) opiera się na osobnym kolportowaniu podręczników zawierających ogólne zasady i osobnym publikowaniu suplementów i settingów.

W tym miejscu należy wyjaśnić różnice pomiędzy różnymi rodzajami publikacjami związanymi z grami fabularnymi. Podręczniki główne zawierają najczęściej podstawowe

¹⁶ Czyli, jak wyjaśniono to w rozdziale drugim, kompletnym światem gry.

informacje, niezbędne do rozegrania sesji. Na pewno znajduje się w nich opis mechaniki gry, zasady prowadzenia sesji, konstruowania przygód i kampanii, nagradzania graczy. Takie informacje znajdowały się w trzech broszurach składających się na „D&D”. Podręczniki podstawowe często także zawierają ogólny opis świata gry (settingu). Treści w nich zamieszczone wystarczają niektórym graczom na wiele lat, nie odczuwają oni bowiem potrzeby korzystania z innych źródeł (inną kwestią jest fakt, że z suplementami wiążą się kolejne wydatki). Wydawane są jednak rozmaite podręczniki uzupełniające treści zawarte w podręcznikach podstawowych. Zamieszczane w nich informacje mają na celu dostarczenie dodatkowej wiedzy o świecie gry i mechanice lub dostarczenie nowych pomysłów na prowadzenie gry. Przykładowo, wspomniany „Greyhawk” wzbogacił podstawowy wybór klas postaci o dwie nowe: paladyna¹⁷ i złodzieja. Dodatkowo, zawierał opisy nowych zaklęć, które można było włączyć do rozgrywki, przedmiotów magicznych, potworów oraz pomysły na wzbogacenie rozgrywki. Oczywiście zastosowanie zawartych w nim informacji nie było konieczne. Było to uzależnione jedynie od decyzji graczy. Osobnym rodzajem suplementów są gotowe przygody i kampanie, które arbiter może wykorzystać w prowadzonych przez siebie sesjach zamiast projektować nowe od podstaw.

Pisząc o settingach do „D&D” bez wątpienia należy wymienić „Forgotten Realms”, który stanowi prawdopodobnie najbardziej znany spośród światów wyobrażonych stworzonych dla gry G. Gygaxa, a towarzyszący czterem ostatnim edycjom „Dungeons & Dragons”. Jest to typowy świat średniowiecznego fantasy, który cechuje bardzo wysoki poziom magii. Dodatkowo jest on bardzo szczegółowo opisany. Popularność „Forgotten Realms” opiera się jednak nie tylko na samej grze i można ją mierzyć nie tylko w oparciu o liczbę zakupionych na całym świecie egzemplarzy i sesji rozgrywanych w tym settingu. Świat został wykorzystany jako miejsce akcji innych tekstów kultury, takich, jak książki (autorstwa m.in. Roberta A. Salvatore i Eda Greenwooda), komiksy a także gry komputerowe (m.in. „Eye of the Beholder”, „Baldur’s Gate”, „Neverwinter Nights”). Świat wyobrażony, który, teoretycznie, jest tym samym światem, lecz wykorzystywanym i rozbudowywanym przez wiele różnych mediów, Daniel Mackay (2001: 29) nazywa „wyobrażonym środowiskiem rozrywki” (*imaginary entertainment environment*) i definiuje jako: *fikcyjne światy (settings) zmienne w czasie tak, jakby były prawdziwymi miejscami i które są upowszechniane za pośrednictwem wielu nośników (np. powieści, filmy, gry fabularne itd.), z których każdy pozostaje w relacji z pozostałymi, kształtując w ten sposób świat (setting), jego historię oraz status.*

¹⁷ Typ szlachetnego rycerza, który będzie bardziej szczegółowo opisany w następnym rozdziale.

Te opisowe, literackie, estetyczne elementy gry fabularnej są najczęściej czerpane z dostępnych autorom i graczom tekstów kultury

Lata 80-te to dla TSR okres szczególny, bo z jednej strony wydawnictwu udało się wydać kolejną edycję „Advanced Dungeons & Dragons”, opublikować znaczną ilość suplementów, settingów a także prozy, ale z drugiej musiało się zmagać z nagonką ze strony środowisk religijnych, które oskarżały twórców „D&D” o propagowanie satanizmu i śmierć kilku nastolatków. Przykładem jest śmierć Jamesa Dallasa Egberta III, który rzekomo zginął podczas rozgrywanej na żywo sesji gry fabularnej w tunelach wentylacyjnych pod campusem Uniwersytetu Michigan. W rzeczywistości nie ma dowodów na to, żeby kiedykolwiek grał w RPG, a przyczyną śmierci było samobójstwo spowodowane brakiem kompetencji społecznych i spowodowane tym poczucie odrzucenia, presja rodziców, depresja, a także nadużywanie narkotyków (Cardwell 1994). Na fali ataków powstał między innymi film „Mazes and Monsters” czy komiks „Dark Dungeons”. To wszystko jednak paradoksalnie przysporzyło grze popularności. Krucjatę przeciw „D&D” prowadziła także Pat Pulling, która oskarżała grę o doprowadzenie do samobójstwa syna Irvinga. Jednak to dopiero na fali satanistycznej histerii lat 80-tych i 90-tych (Victor 1993: 174–175) twórcy gry postanowili dokonać pewnej autocenzury. Przykładowo, w nowej edycji diabły i demony, którym postacie graczy stawiały czoła deweloperzy przemianowali odpowiednio na Baatezu i Tanar’ri.

Lata 90-te przyniosły TSR załamanie. Problemy finansowe doprowadziły do przejścia firmy przez Wizards of the Coast. Nowy właściciel kontynuował wydawanie produktów pod starym logo, jednocześnie rozpoczynając pracę nad nową edycją „D&D”, która ujrzała światło dzienne w 2000 roku. Pewne elementy stanowiące podstawę starszych wersji pozostawiono w nowej, wprowadzono jednak znaczne modyfikacje w mechanice. Za przełomową, można zaś uznać decyzję o udostępnieniu mechaniki, ochrzczonej „d20” (od kości dwudziestościennej, używanej w większości akcji), do bezpłatnego, powszechnego użytku (Open Gaming License). Zestaw zasad oraz informacji składających się na nią można było pobrać w formie pliku tekstowego ze strony internetowej wydawnictwa. Umożliwiło to niejako renesans popularności „D&D”, a na pewno wzrastającą w ogromnym tempie publikację gier i settingów kompatybilnych z mechaniką na której ta gra się opiera (przykładowo „Star Wars d20”, „Midnight”). Jedną z firm, które korzystały z możliwości oferowanych przez OGL było Paizo. Początkowo zajmowała się publikowaniem czasopism „Dungeon” i „Dragon” na licencji Hasbro – nowego właściciela Wizards of the Coast – ale około 2005 roku zaczęło wydawać własne suplementy do edycji

3,5 „D&D”. Obok tego publikowało w odcinkach powiązane ze sobą chronologicznie scenariusze przygód (Adventure Paths), które osadzone były w opracowywanym settingu – Golarionie.

Wydana w 2007 roku czwarta edycja „D&D” zaprojektowana była tak, aby przyciągnąć młodzież grającą w MMORPG. Teoretycznie też miała zastąpić poprzednią edycję, tak się jednak nie stało. Wydaje się, że można doszukiwać się przynajmniej czterech przyczyn takiego stanu rzeczy. Po pierwsze, idea zaprojektowania mechaniki w taki sposób, aby przekonać do siebie młodszych graczy, przyzwyczajonych do rozgrywki komputerowej¹⁸, nie spotkała się z zainteresowaniem starszych, którym, jak się wydaje odpowiadało rozróżnienie gier fabularnych na papierowe i komputerowe i związana z tym specyfika. Po drugie, młodszy gracz dojrzewał już w kulturze przesyconej grami komputerowymi. Nie znali tradycji papierowych gier fabularnych. W swoich kręgach społecznych mieli większą szansę spotkać innych graczy komputerowych niż erpegowców. Wydaje się również, że uwolnienie licencji mechaniki „d20” sprawiło, że na rynku nadal pojawiały się produkty, które rozwijały pomysły starszych edycji. Ponieważ starszy gracz darzył sentymentem właśnie starszą wersję, skupili się na tych produktach, zamiast kupować podręczniki do nowej. Wydawnictwo Paizo prawdopodobnie wykorzystało sentyment graczy do edycji 3,5, a poprzez starannie przeprowadzane beta testy i uważne zbieranie informacji zwrotnych od graczy, na jej bazie skonstruowało „Pathfinder Role-Playing Game”, który nie tylko poprawił niedociągnięcia poprzedniej edycji D&D (3,5), ale także był w stanie konkurować z najnowszą, czwartą edycją.

Na koniec należy wymienić jeszcze dwa elementy, które zostały wprowadzone przez G. Gygaxa, a które stanowią pewien element charakterystyczny świata społecznego gier fabularnych. W 1968 roku zorganizował on pierwszy GenCon (skrót od Geneva Convention) konwent – zlot miłośników gier bitewnych, który później powiększył swój obszar zainteresowań o erpegowców. Nie był on pomysłodawcą idei **konwentu** jako takiego, były one bowiem organizowane od okresu przedwojennego przez fanów fantastyki. Po drugiej wojnie światowej zostały włączone do swojej kultury przez miłośników gier bitewnych. Ten fakt, jak również inny, a mianowicie, że wiele elementów slangu erpegowców wywodzących się z języka fanów gier bitewnych, wskazują na to, że w początkach funkcjonowania analizowanej społeczności, była ona ściśle związana ze

¹⁸ Według niektórych ekspertów czwarta edycja „D&D” była próbą przeniesienia zasad komputerowej gry fabularnej do sfery rozgrywki face to face.

społecznością fanów gier bitewnych a RPG było właściwie ich wariantem. Dopiero w następnych latach erpegowców zaczęto traktować jako odrębną grupę¹⁹. Światy społeczne fantastyki, gier bitewnych i fabularnych mają więc wiele wspólnych cech, stąd, jak będzie wykazane w kolejnych rozdziałach, przenikają się one. Z tego powodu wiele przedsięwzięć podejmowanych było wspólnie, a czasopisma, kluby i konwenty były elementami pomagającymi tworzyć sieci społeczne łączące miłośników tych tekstów kultury. Obecnie GenCon stanowi jedną z najważniejszych i największych na świecie imprez poświęconych ogólnie pojętej fantastyce (www.gencon.com). Innym istotnym elementem będącym podstawą tworzenia sieci społecznych fanów RPG był fakt, że G. Gygax zaczął wydawać własne czasopismo, „Dungeon” (wcześniej „Strategic Review”), w którym publikowane były materiały poświęcone D&D. Wydawanie czasopism i fanzinów było ważnym elementem kultury miłośników gier bitewnych, który został również przejęty przez erpegowców. W następnych latach publikowanie przez największe wydawnictwa własnych magazynów stało się bowiem standardem.

3.2.3. W stronę narracji

W latach 80-tych zaczęto powoli odchodzić od stylu grania proponowanego przez twórców „Dungeons & Dragons” (czyli eksploracja, sandbox, class and level). Ich autorzy zaczęli czerpać inspiracje z rozmaitych źródeł, a rola bohaterów ulegała przeobrażeniom. W wydanym w 1981 roku „Call of Cthulhu”, inspirowanym twórczością Howarda Philipsa Lovecrafta, gracze wcielali się nie w potężnych herosów, ale w zwyczajnych ludzi, którzy tropili niewyjaśnione zjawiska. Angażując się w swoją aktywność nie stawali się jednak potężniejsi, lecz – poprzez styczność z przedwiecznym złem – powoli tracili poczytalność. Istotą tej gry nie było czerpanie rozrywki z losowości i zbiegów okoliczności, lecz budowanie nastroju grozy i niesamowitości. „Paranoia” (1984) z kolei była ironicznym obrazem przyszłości przypominającej tą, przedstawioną przez George’a Orwella w „1984”. W latach 80-tych gry fabularne zaczęły być popularne nie tylko w Stanach Zjednoczonych, ale również w krajach europejskich, w których zaczęto wydawanie własnych systemów, np. „Drakar och Demoner” (1982) w Szwecji, lub „Das Schwarze Auge” w Niemczech (1983).

W Wielkiej Brytanii jeszcze w 1975 roku trzech przyjaciół – Ian Livingstone, Steve Jackson i John Peake – założyło firmę Games Workshop, która miała zajmować się wydawaniem gier i magazynów im poświęconych. W tym samym roku zetknęli się

¹⁹ W drugiej połowie lat 70-tych XX wieku, czyli w okresie, gdy G. Fine prowadził swoje badania, ten podział był już widoczny.

z „Dungeons & Dragons” i byli pod takim wrażeniem, że postanowili sprowadzić pewną ilość jej kopii do kraju i zająć się dystrybucją. Po jakimś czasie GW stało się nie tylko pośrednikiem w sprzedaży, ale także współtwórcą zawartości kolejnych suplementów do gry. W 1978 roku rozszerzyło ofertę o figurki do gier bitewnych, a w kolejnych latach zaczęło wydawać gry paragrafowe („Fighting fantasy”, „Choose your own adventure”), jednak z polskiej perspektywy to dwa kolejne produkty były szczególnie ważne (Appelcline 2011: 43–47).

W 1983 roku Games Workshop wydało grę planszową Talisman, która do tej pory cieszy się znaczną popularnością. W Polsce gra ta znana jest pod nazwą „Magia i miecz” i dla pokolenia dzisiejszych 30-latków była pierwszym kontaktem z grami fantasy oraz niejako preludium do RPG. Drugim ważnym produktem była figurkowa gra bitewna: „Warhammer Fantasy Battle”, która obecnie jest sztandarową serią tej firmy. Gra zawierała zasady, które pozwalały rozgrywać również sesje RPG, ale według Shannona Appelcline’a były one niedopracowane. Dopiero wydany w 1986 roku Warhammer Fantasy Roleplay wprowadził nową jakość do świata erpegów. Był osadzony w uniwersum swojego bitewnego prekursora (co widać też w niektórych zasadach), ale także do pewnego stopnia je przekształcał. Przedstawiony w nim świat przypominał Europę u progu renesansu, wzbogaconą jednakże o liczne elementy fantastyczne urozmaicone dużą dawką czarnego humoru. Poprzez osadzenie świata gry w quasi-znajomych realiach twórcy uniknęli idealizacji występującej w światach tworzonych od podstaw. Stary Świat „Warhammera” jest światem przeciętniaków. Bohaterowie graczy niewiele różnią się od innych mieszkańców Imperium wzorowanego na Świętym Imperium Rzymskim Narodu Niemieckiego. Nawet imiona postaci i nazwy miejscowości są zaczerpnięte z języka niemieckiego. O ile w „D&D” bohaterowie znajdują się dość wysoko w hierarchii społecznej, są wojownikami, paladynami, kapłanami, tak w „Warhammerze” przykładowe profesje to chłop, szcziurołap, strażnik miejski, skryba (Halliwell et al. 1994). Postacie dopiero mogą stać się kimś (jeśli przeżyją wystarczająco długo, bo Stary Świat jest bardzo niebezpieczny).

„Warhammer” proponował inny styl rozrywki niż „D&D”. Wysokie prawdopodobieństwo zgonu protagonistów skłaniało graczy do korzystania ze swojej inteligencji i sprytu niż rozwiązywanie problemów poprzez walkę. Podręcznik zawierał co prawda zasady dotyczące eksploracji i spotkań losowych zaczerpnięte z sandboxowego stylu grania reprezentowanego przez „D&D” (Halliwell et al. 1994: 111, 286–287), ale umieszczona pod koniec publikacji przygoda „Kontrakt Oldenhallera” wskazywała jednak,

że według autorów nacisk powinno się kłaść na opowiadanie historii, a gracze powinni być nagradzani za zaangażowanie, pomysłowość i odgrywanie postaci (Halliwell et al. 1994: 80–81). Wydany jeszcze w tym samym roku suplement „The Enemy Within” (pol. „Wewnętrzny Wróg” 1995) dostarczał bardziej szczegółowych informacji na temat Imperium, a także był preludium kampanii (1986-1989) zatytułowanej tak, jak podręcznik – serii połączonych przygód, która stała się wyznacznikiem tego typu wydawnictw na kolejne lata. Od tej pory w przemyśle związanym z grami fabularnymi zaczęło panować przekonanie, że dobrze zaprojektowana kampania musi opowiadać jakąś ciekawą historię (Appelcline 2011: 49). „Warhammer”, w przeciwieństwie do „Dungeons & Dragons”, proponował graczom konkretny setting, co z jednej strony zmuszało graczy do generowania postaci, które wpasowywały się w świat wyobrażony. Z drugiej zaś strony takie podejście wzbogacało element estetyczny sesji oraz pozwalało na osiągnięcie większej ich spójności.

Dla lat 90-tych to jednak nie „Warhammer” stał się ikoną gier fabularnych. Pierwszeństwo należy do systemów autorstwa Marka Rein•Hagena. Wydana jeszcze w 1987 roku „Ars Magica” wprowadziła kilka ważnych pomysłów przekształcających praktyki łączone z RPG. Projektanci wprowadzili między innymi możliwość zmiany postaci pomiędzy sesjami, a nawet zmiany pomiędzy prowadzącymi, a także możliwość prowadzenia quasi-teatralnych rozgrywek na żywo, czyli Live Action Role-Play (Appelcline 2011: 233).

Jednak dopiero wydany w 1991 roku „Wampir: Maskarada” wniósł zupełnie nową jakość. Po pierwsze, gracze wcielali się w postaci, które do tej pory zazwyczaj były przeciwnikami bohaterów. Nie było to jednak odwrócenie perspektywy, istotnym bowiem elementem gry była tocząca się w świadomości bohatera walka pomiędzy traconym człowieczeństwem a instynktem bestii (Rein•Hagen 1998: 254)²⁰. „Wampir” proponował rozgrywkę, która kładła nacisk na emocje oraz podtrzymywanie odpowiedniego nastroju, co przez niektórych ekspertów wskazywane jest jako przeciwieństwo stylu grania znanego z „D&D”, które cechowało dążenie do konfrontacji. Charakterystycznym elementem „Wampira” gry był nacisk kładziony na narracyjną stronę sesji, na tworzenie opowieści. Już sam podtytuł „narracyjna gra grozy” pokazuje kierunek, w jaki podążać powinna rozgrywka. Twórca stwierdzał, że narrator (prowadzący) sam może podejmować decyzje, czy danej postaci się udało dane posunięcie, zasady i rzuty kośćmi można właściwie

²⁰ Nie był to w sumie pomysł nowy, podobny zabieg umieszczony był w grze *Cyberpunk 2013* (1988) i *Cyberpunk 2020* (1990), przy czym, w tym systemie człowieczeństwo traciło się poprzez cybernetyczne modyfikacje organizmu (Pondsmith 1994: 29).

zostały jednak wprowadzone, jeśli w danej sytuacji decydować ma los (Rein•Hagen 1998: 191). Rozdział dotyczący „dramy” wskazywał zaś, że sesja może stać się nie tylko rodzajem dyskusji, ale przedstawienia (Rein•Hagen 1998: 25), zbliżając się w ten sposób do koncepcji Live-Action Role-Play. Obok więc stylu grania kojarzonego z „D&D”, który charakteryzowała kompetytywność oraz wysoki współczynnik randomizacji wytworzył się nowy styl, opierający się na minimalizacji czynnika losowego i skupienia się na współtworzeniu narracji²¹.

Podsumowując lata 90-te, można je nazwać dekadą innowacji. Nie tylko wprowadzono nowy sposób gry: **storytelling**, ale także nowe podejścia do mechaniki. Przykładem może być „Castle Falkenstein” (1994), który proponował w miejsce tradycyjnie używanych kart postaci użycie pamiętników, ale także zastępował kości kartami do gry. Istotne było też wprowadzenie mało rozpowszechnionej konwencji steampunk, która jest wzorowana na epoce wiktoriańskiej, ale wprowadza elementy fantastyczne²² (Appelcline 2011: 211).

Kończąc ten podrozdział kilka słów należy poświęcić grom fabularnym XXI wieku. Jak można było zauważyć w dotychczasowym opisie, w handlu są dostępne coraz nowsze wersje popularnych systemów (np. trzecia edycja „Warhammera”, szósta edycja „Call of Cthulhu”, new „World of Darkness”, czy opracowywana piąta edycja „Dungeons & Dragons”). Gra się także w systemy, które zostały wydane wiele lat temu, ale nie doczekały się nowszych wersji, tak, jak „Cyberpunk 2020”. Co ciekawe, wielu graczy często – czy to ze względów finansowych, czy to ze względu na preferencje – kontynuuje grę z wykorzystaniem starych zasad, nie uwzględniając nowych wydań. Z wiernością starszym edycjom można łączyć poniekąd nurt tzw. retrogamingu, który polega na powrocie do korzeni gatunku, odrzuceniu storytellingu, skomplikowanych zasad i próba odtworzenia stylu gry „ojców-założycieli” RPG. Dla sympatyków tego nurtu wydawane są tzw. „retro-klony” „D&D”, do których należy np. „Swords & Wizardry” (2009).

Ostatnim fenomenem, na który należy zwrócić uwagę, to ruch tzw. „indie RPG”. Zdefiniowanie gier tego typu jest dość trudne, ponieważ w zakresie tego pojęcia znajdują się systemy różnego typu. Generalnie pojęcie „indie” oznacza gry stworzone niezależnie

²¹ „Świat Mroku” nie był jednak systemem, który posunął się najdalej w rezygnacji z kości. Wydany w tym samym roku co „Wampir”, „Amber: diceless roleplay” posunął się o krok dalej. Jego zasady w ogóle nie uwzględniały kości, a większość sytuacji spornych miano rozstrzygać poprzez narrację (Wujcik 1991).

²² Steampunk to konwencja, której źródła można dopatrywać się w powieściach Juliusza Verne’a. Jest to rodzaj fantastyki, osadzonej w realiach końca XIX wieku, epoki wiktoriańskiej, wieku „pary i elektryczności”. Stanowi ona połączenie technologii dostępnej we wspomnianym okresie z futurystyczną. W tekstach kultury opierających się na tych koncepcjach można zaobserwować np. roboty napędzane parą. Przykładem jest film „Wild wild west” (1999).

i do których prawa posiada niezależny twórca (Indie RPG Awards n.d.). W pełni niezależny produkt to taki, nad którym pełną kontrolę sprawuje twórca/y na wszystkich etapach jego powstawania, włączając w to projekt, ilustracje, wydruk i dystrybucję. Jest to jednak pewien ideał, bowiem nie wszystkie RPG tego nurtu spełniają wszystkie z podanych wymogów. Te cechy nie są również jedynymi specyficznymi dla gier indie elementami. Znajdują się co prawda wśród nich gry projektowane podobnie jak produkty mainstreamowe, ale wiele z nich wprowadza bardzo nowatorskie modyfikacje. W obrębie tych ostatnich gier zaburzeniu ulegają proporcje pomiędzy wpływem na rozgrywkę prowadzącego i graczy. Gracze uzyskują większą kontrolę nad światem gry i większą możliwość wpływu na prowadzącego, co daje np. użycie mechaniki „FATE”, która pozwala graczom w niektórych sytuacjach na przejęcie narracji, odbierając w ten sposób prowadzącemu kontrolę, którą posiadał nad przebiegiem sesji w bardziej tradycyjnych odmianach gier fabularnych. Niektóre systemy, takie, jak „Polaris” (2005) w ogóle znoszą konieczność wyodrębniania roli mistrza gry, pozostawiając tworzenie ram scenariusza graczom. Gry indie to także produkty tańsze i mniej rozbudowane w porównaniu do skomplikowanych, wielotomowych wydawnictw typu „Pathfinder”. Szukając analogii ze sztuką, można zauważyć bazowanie na zaskakującym pomysle niż na konstrukcji spójnego uniwersum. Można powiedzieć, że wiele spośród systemów niezależnych cechuje konceptualizm. Przykładowo, „InSpectres” czerpie inspiracje z filmu „Ghostbusters”, umieszczając postacie w roli zarządzających firmą zajmującą się łapaniem duchów, wampirów i upiórów. W „Fiasco” z kolei gracze stawiani są w roli pechowców, którzy mając ogromne ambicje wplątują się w coraz bardziej zawiłane i niebezpieczne sytuacje. Twórca gry jako inspiracje wskazuje filmy braci Coen.

Shannon Appelcline (211: 220) zastanawia się, czy po roku 2006 można zaobserwować rewolucję gier indie. Wydaje się, że póki co trudno odpowiedzieć na to pytanie, bez wątplenia obecny okres cechuje współwystępowanie obok siebie różnych stylów grania, wielość konwencji i znaczny wybór systemów.

3.2.4. RPG w Polsce

Pisanie o historii RPG w Polsce jest wbrew pozorom dużo większym wyzwaniem niż pisanie o jego dziejach na zachodzie. Nie istnieje, póki co, żadne zwarte wydawnictwo poświęcone temu zagadnieniu. Większość dostępnych danych to przede wszystkim wyniki współpracy fanów zamieszczane na portalach internetowych (forum.polter.pl) oraz informacje udzielane badaczowi podczas wywiadów, szczególnie przez najstarszych rozmówców.

Fantastyka przed rokiem 1989 była w Polsce zjawiskiem niszowym, ale nie można powiedzieć o tym, że nie istniała. W PRL pisali i wydawali swoje książki rodzimi autorzy, jak Stanisław Lem czy Janusz Zajdel, publikowano tłumaczenia pisarzy radzieckich (Arkadij i Borys Strugaccy), rzadziej pojawiały się tłumaczenia książek autorów, którzy byli uznawani za źródła inspiracji RPG jak „Władca Pierścieni” (1961). Dopiero jednak w latach 80-tych można było zanotować wzmożone zainteresowanie fantastyką.

Od 1982 zaczęto wydawanie czasopisma „Fantastyka”. Pojawiały się tłumaczenia dzieł Howarda Philipa Lovecrafta („Zew Cthulhu” 1982), Franka Herberta („Diuna” 1985) i Clive’a Staplesa Lewisa („Lew, Czarownica i Stara Szafa” 1985), a co najważniejsze, zaczęły się pojawiać gry, które były traktowane przez późniejszych erpegowców jako preludium do ich hobby. Mowa przede wszystkim o grach paragrafowych. Co prawda, były one późniejszym wynalazkiem niż RPG, ale w Polsce jednak to nie gry fabularne lecz paragrafowe pojawiły się jako pierwsze. Ich historia w Polsce rozpoczyna się wraz z wydaniem w 1982 roku „Labiryntu Śmierci”, który był wzorowany na produktach zachodnich. Od tamtej pory fantastyka w postaci gier (paragrafowych i planszowych) była związana przede wszystkim z wydawnictwem Encore a także z czasopismem „Razem”.

Pierwsza informacja o samych grach fabularnych pojawiła się prawdopodobnie w czasopiśmie „Fantastyka” (Toruń 1984: 64). Była to wzmianka o tym hobby, rozwijającym się na zachodzie, połączona z krótkim opisem gry „Labirynt Śmierci”. Autor tekstu zwracał jednak uwagę, że dzieli ona jedynie niektóre cechy z prawdziwym RPG. W 1987 roku w magazynie „Razem” pojawia się artykuł Jacka Ciesielskiego, w którym autor wprowadza nazwę „gra fabularna” i omawia historię tej rozrywki oraz poszczególne dostępne systemy (Ciesielski 1987). J. Ciesielski w latach 80-tych XX wieku stał się jednym z ważniejszych propagatorów gier fabularnych i paragrafowych. Ponieważ erpegi nadal były niedostępne na rynku polskim w jednym z artykułów (Ciesielski 1988) zaproponował nawet, jak w prosty sposób można przerobić paragrafówkę na RPG.

Kolejnym, ważnym dla pierwszego pokolenia polskich erpegowców wydarzeniem było wydanie w 1989 roku gry planszowej „Magia i Miecz”, która była tłumaczeniem wydawanego przez Games Workshop „Talismanu”. W tym roku także w środowiskach fanów fantastyki zaczynają się pojawiać amatorskie tłumaczenia gry „Advanced Dungeons & Dragons”, a Artur Szyndler tworzy i zaczynaprowadzić pierwszą polską grę fabularną, czyli „Kryształ Czasu”. Erpegi w tym czasie są dystrybuowane kanałami nieformalnymi – pomiędzy znajomymi, w klubach fantastyki czy podczas konwentów – jako kserokopie lub

pliki tekstowe (Kreczmar 2013). Pierwszą grą fabularną, która była dostępna w obiegu formalnym, było napisane przez Andrzeja Sapkowskiego i opublikowane w 1990 roku, w magazynie „Fenix” „Oko Yrrhedesa” (1990).

W marcu 1993 roku zostaje wydany pierwszy numer czasopisma „Magia i Miecz”, na łamach którego publikowane są materiały związane z RPG, grami bitewnymi a także z szeroko pojmowaną fantastyką. W opinii badanych ekspertów zajmowało ono poczesne miejsce i miało duży wpływ na kształtowanie się rodzimej społeczności erpegowców. Na łamach „MiM” zamieszczano także w odcinkach zasady „Kryształów Czasu”, co z braku dostępu do innych tego typu produktów było dla wielu osób pierwszą stycznością z RPG w ogóle. Czasopismo nie tylko było podstawowym źródłem informacji, ale osoby tworzące redakcję czynnie wspierały budowanie się struktur fandomu. W MiM ogłaszały się kluby miłośników gier fabularnych, a osoby związane bezpośrednio z czasopismem powołały Ogólnopolskie Stowarzyszenie Miłośników Gier Fabularnych "Awanturnik", które zrzeszało kilka klubów posiadających rangę stowarzyszeń (Ekspert 6, informacja ustna). Stanowiło więc to krok w stronę formalizacji oraz integracji fandomu. Czasopismo do swojego upadku było jednym z najważniejszych kanałów informacji środowiska erpegowego. Pomimo prób przejęcia części czytelników przez powstające w międzyczasie czasopisma konkurencyjne (np. „Złoty Smok”, „Talizman”), przetrwało i było także najdłużej wydawanym (1993-2002). Oprócz oficjalnych czasopism niektóre środowiska publikowały własne fanziny.

Dla pierwszego pokolenia polskich erpegowców istotne było ukazanie się w 1994 roku polskiego tłumaczenia „Warhammer Fantasy Roleplay”. Z rozmów autora z graczami wynika, że przebiła ona popularnością dotychczas dostępne systemy i do tej pory cieszy się dużą popularnością w środowiskach polskich fanów fantastyki. Jak można zauważyć, „Warhammer” został wydany z ośmioletnim opóźnieniem względem edycji brytyjskiej i mniejsze lub większe opóźnienia są nadal specyfiką publikowania gier fabularnych w Polsce. Przykładowo, przemiana, która rozpoczęła się w RPG na Zachodzie za sprawą „Wampira” w 1991 roku, w Polsce rozpoczęła się siedem lat później w związku z wydaniem w 1998 roku polskiego tłumaczenia tego systemu. Od 1994 roku można zauważyć pewną intensyfikację publikowania gier fabularnych. Pojawiają się nie tylko tłumaczenia, ale także rodzime produkcje. Obok lokalizacji gier takich, jak „Cyberpunk 2020” (1994), „Zew Cthulhu” (1995) pojawiły się produkty polskich autorów; mniej popularne, takie, jak „Aphalon” (1995) oraz cieszące się znaczną popularnością „Dzikie Pola” (1997). Wraz z pojawieniem się ostatniego z wymienionych systemów, a także – rok

później – „Wampira”, zaczyna być zauważalne pewne rozwarstwienie w środowisku graczy. Grupy „dzikopolowców” i „wodziarzy” wyróżniają się na tle pozostałych erpegowców wyglądem, a ci drudzy także odmiennymi poglądami na granie, co nieraz prowadzi do konfliktów.

W 1994 roku zaczynają także funkcjonować wydawnictwa, które zajmują się publikacją fanastyki oraz wydają tłumaczenia zagranicznych i polskie gry fabularne. Do założonego rok wcześniej wydawnictwa Mag, które zajmowało się publikacją „Magii i Miecza”, a także „Warhammera”, dołączają kolejne: ISA i Copernicus, a od 1999 roku Portal.

Od roku 2000 zwiększają się możliwości wymiany informacji. Stałe łączy stają się coraz bardziej popularne, przez co fandom wkracza także do przestrzeni wirtualnej. Co prawda wcześniej zaczęły pojawiać się listy dyskusyjne i kolportować e-ziny (elektroniczne wersje czasopism fanowskich, przykładowo w 1999 pojawił się „Inkluz”), ale koszty dostępu do Internetu przy korzystaniu poprzez łączy telefoniczne przekraczały możliwości przeciętnej polskiej rodziny. Pojawiają się portale i fora, które skupiają liczne środowiska fanów (Valkiria, forum.dnd.pl), jednocześnie czasopisma papierowe przestają być wydawane – MiM w 2002, a „Portal” rok później. Jako źródła informacji dla fanów i miejsce twórczej wymiany treści ich miejsce zajmują portale i czasopisma elektroniczne (np. „Gwiezdny Pirat”). Na rodzimym rynku RPG pojawiają się też podobne trendy, jak na zachodzie. Zaczyna się publikowanie niewielkich systemów, które wykazują cechy gier „indie” (Szeja 2004: 215, nazywa je systemami „Nowej fali”), są to np. „Frankenstein Faktoria”, „De Profundis”, „Droga ku chwale”. Drugi z wymienionych systemów ponadto był prawdopodobnie pierwszym polskim systemem przetłumaczonym na inne języki i który uzyskał pewną popularność za granicą.

W Polsce, podobnie jak na Zachodzie, po roku 2005 w obrębie świata społecznego RPG można zaobserwować wielość występujących obok siebie stylów grania, a także szeroki wybór systemów na rynku. Z jednej strony publikowane są tłumaczenia gier zagranicznych, czyli kolejne edycje „D&D”, „Zewu Cthulhu”, ale nie wszystkie systemy, które cieszą się dużą popularnością za granicą mogą liczyć na lokalizację. Jest to związane z niewielkim zyskiem, jakie wydawnictwa osiągają poprzez publikowanie RPG w języku polskim oraz powszechną znajomością języka angielskiego wśród fanów, którzy mogą zakupić podręczniki w wersji papierowej lub elektronicznej w jednej z zagranicznych księgarni. Publikowane są również polskie systemy, takie jak „Neuroshima”, „Monastyr” lub „Wolsung”, które cieszą się znaczną popularnością w kraju, a także – jak w przypadku

ostatniego z wymienionych – wydawane są za granicą. Polacy piszą dodatki i settingi do systemów wydawanych za granicą („Nemezis”, będący settingiem do „Savage Worlds”, lub wydana jeszcze w 2002 roku kampania „Władca Zimy” do „Warhammera”).

Ważną rolę w życiu polskiej społeczności miłośników gier fabularnych odgrywają konwenty. Niektóre spośród nich, takie, jak Falkon lub Pyrkon są organizowane co rok od ponad 10 lat i przez ten okres ugruntowały swoją pozycję wśród erpegowców, stąd każda ich edycja przyciąga licznych uczestników. Polcon, organizowany od 1985 roku, w swoim programie również zawiera punkty organizowane przez i adresowane do erpegowców, co w jakiś sposób wskazuje na to, że stali się oni elementem polskiego pejzażu fantastyki.

3.3. Sieciowe gry fabularne

3.3.1. Początki: Gry na komputery mainframe

Choć może się to wydawać dziwne, gry wideo pojawiły się dekadę wcześniej niż nie wymagające zaawansowanej elektroniki gry fabularne. Już w latach 50-tych XX wieku na wojskowych komputerach *mainframe* zaczęto programować pierwsze proste gry, takie, jak „Tic Tac Toe”. Bardziej istotnym wydarzeniem było jednak stworzenie w Brookhaven National Lab gry „Tennis for two”, pozwalającej na uczestnictwo w rozgrywce dwóch osób (Ahl 2008: 31–32). Do 1972 roku jednak wszelkie gry (w tym i „Spacewar”, będący źródłem inspiracji dla późniejszych projektantów) były niedostępne dla przeciętnych obywateli. Tworzone były na maszynach, które zajmowały kilka pomieszczeń, a korzystać mogły z nich jedynie upoważnione osoby. Początki komputerowych RPG są również bezpośrednio związane z komputerami *mainframe* stanowiącymi wyposażenie amerykańskich uczelni.

Pierwsze cRPG pojawiły się niedługo po wydaniu „Dungeons & Dragons” i widać było w nich inspiracje mechaniką tego systemu. Większość z nich tworzona była przez studentów, grupę społeczną, która miała nie tylko dostęp do komputerów *mainframe*, ale również styczność z grami fabularnymi. To poprzez działanie studentów właśnie tRPG zostały przeniesione w sferę elektroniki. Jak można się domyślić, były to zabiegi nielegalne, stąd pierwsi twórcy cRPG musieli zachowywać ostrożność, żeby ich programy nie zostały odkryte przez pracowników uczelni.

Pierwsze komputerowe gry fabularne programowane były przede wszystkim dla systemu PLATO i były to gry takie, jak „Dungeon”, a także „dnd”, (1975 lub 1976, pisownia z malej litery nie jest błędem), których nazwy sugerują nie tylko fascynacje autorów pierwszą papierową grą fabularną, ale także fakt, że stworzone przez nich gry

komputerowe były próbą przeniesienia rozgrywki ze świata realnego do środowiska wirtualnego. Projekty opisywanych gier pozwalały na stworzenie postaci poprzez wybór klasy oraz eksplorację lochów, która owocowała podnoszeniem doświadczenia i bogaceniem się postaci. Podobieństwo więc do „Dungeons & Dragons” było wyraźne. W kolejnych latach napisano kolejne gry, które opierały się na rozrywce proponowanej w „dnd”, nosiły one tytuły „Oubliette”, „Moria”, „Avatar” i „Orthanc”. Trzy pierwsze z wymienionych gier oferowały możliwość rozgrywki wieloosobowej i widok z perspektywy pierwszej osoby, która poruszała się w trójwymiarowym środowisku (Barton 2008: 32–33). Jednak to opracowany w 1980 roku „Rogue” uzyskał większą popularność. Sens gry był podobny jak starszych cRPG oraz pierwszych sesji „D&D” – eksploracja podziemi. Dwiema charakterystycznymi cechami gry natomiast było przedstawianie bohatera i napotykanych przeciwników za pomocą znaków ASCII (bohater np. był oznaczony „@”) oraz losowe generowanie lochów przez komputer, co dostarczało dużo więcej rozrywki niż w przypadku ustalonej mapy. „Rogue” stał się o tyle popularny, że do pory pojawiają się gry nim inspirowane, a losowe generowanie planszy zostało wykorzystane w dużo nowszej grze – „Diablo” – która w połowie lat 90-tych biła rekordy popularności (Tresca 2011; Ahl 2008: 83).

Ostatnim typem gier, które pojawiły się na urządzeniach mainframe, a który stał się podwaliną późniejszych programów są tzw. MUDy (Multi User Dungeon). Ich historia łączy się z grą, która pojawiła się w 1980 roku, zatytułowaną, po prostu „MUD”, którą stworzyło dwóch studentów uniwersytetu w Essex: Roy Trubshaw i Richard Bartle. Pierwszy z nich był już w tym czasie zapalonym fanem RPG, a także tworzył własne gry. Projekt, nad którym obaj wymienieni programiści rozpoczęli pracę miał być w założeniu czymś innym, niż dotychczasowe gry. Program miał być mniej skoncentrowany na rozwiązywaniu zagadek, a bardziej na interakcjach pomiędzy uczestnikami. Twórcy zaimplementowali znany z „D&D” system doświadczenia i awansowania na kolejne poziomy, który miał w założeniu motywować uczestników gry. Pomieszczenia w świecie gry były przedstawiane graczowi za pomocą wyświetlającego się na ekranie opisu. Uczestnicy eksplorowali środowisko wirtualne wpisując komendy. Gra pozwalała również przechowywać informacje w pamięci komputerów, dlatego po zakończeniu jednej sesji rozgrywki nie trzeba było rozpoczynać jej od zera (Boudreau 2008: 174). Tristan Donovan określa „MUD” mianem eksperymentu społecznego i gry zarazem. Jest to związane z tym, że gracze nie tylko angażowali się wyzwania stawiane przez program, ale ważne w nim też było budowanie interakcji pomiędzy uczestnikami a projektantami, którzy musieli

reagować na potrzeby użytkowników, a jednocześnie utrzymywać porządek, np. karać osoby nie przestrzegające zasad współżycia społecznego. W tych wczesnych latach gier wieloosobowych narodziły się także pojęcia używane we współczesnych grach MMORPG, np. „noob”, oznaczający nowego, niedoświadczonego gracza. „MUD” wprowadził także często współcześnie spotykaną praktykę grania postaciami o przeciwnej płci (Donovan 2010).

Gry fabularne tworzone na urządzenia *mainframe* wykształciły podstawowe elementy obecne we współczesnych MMORPG. Wiele ich elementów różniło się jednak od tego, co można znaleźć w nowszych grach. Komputery lat 70-tych nie posiadały mocy obliczeniowej współczesnych urządzeń elektronicznych. Efektem tego była skromna grafika, mniejszy stopień rozbudowania, a także nikła dostępność, dopiero więc następna dekada była okresem, w którym komputerowe gry fabularne stały się elementem towarzyszącym życiu codziennemu.

3.3.2. Gry fabularne na komputery osobiste

W 1972 roku na rynku pojawiło się urządzenie Magnavox Odyssey, które uznaje się za pierwszą konsolę. Można je było podłączyć w domu do telewizora i zmierzyć się z drugą osobą w jednej z wbudowanych gier, przykładowo przypominającej tenis stołowy. W tym samym roku ukazuje się także gra „Pong”, polegająca na odbijaniu piksela symbolizującego piłkę przez dwie linie, wyobrażające paletki, a która była programem z Magnavox Odyssey co najmniej inspirowana (Donovan 2010).

Gry dostępne dla przeciętnego obywatela w latach 70-tych, w tym bardzo popularny „Pong” i „Space Invaders” (1978), to przede wszystkim gry zręcznościowe, którym brakowało stopnia zaawansowania gier fabularnych. Można w nie było zagrać na dedykowanych do tego celu urządzeniach: konsolach oraz automatach (*arcade*) dostępnych w salonach gier. W drugiej połowie lat 70-tych komputery osobiste, które zaczęły się pojawiać były raczej urządzeniami dla hobbystów, posiadających zaawansowaną wiedzę z zakresu informatyki i elektroniki. Świadczyć może o tym fakt, że komputerów nie kupowało się jako kompletnych urządzeń, ale składało się je samodzielnie. Tę sytuację zmieniło opracowanie przez Steve’a Wozniaka i Steve’a Jobsa komputera Apple II, który był sprzedawany nie w częściach, ale stanowił gotowy produkt. Komputery osobiste, pomimo pozornego łączenia ich z poważnymi zajęciami już od samego początku nie służyły wyłącznie do pracy. Bardzo szybko pojawiły się programy umożliwiające uruchomienie na nich gier *arcade* (w tym rzeczonych „Space Invaders”) (Rehak 2008: 77–78).

Historia gier fabularnych na komputery osobiste rozpoczęła się w 1979 roku, gdy Richard Garriott – fan RPG i rekonstrukcji historycznych – wydał grę „Akabeth” na komputer Apple II²³. Program w swojej warstwie wizualnej przypominał te, które tworzone były na urządzenia *mainframe*, ale wprowadzone zostało również kilka innowacji, jak połączenie widoku z perspektywy pierwszej osoby podczas eksploracji podziemi i widoku z lotu ptaka w trakcie przemierzania otwartego terenu. R. Garriott swoim dziełem zainteresował firmę California Pacific Computer Company, która sfinansowała produkcję i zajęła się także dystrybucją kolejnej gry Garriotta – „Ultima” (1980). Program odniósł sukces i wyznaczył nowe standardy dla produktów tego typu. (Longuidice, Barton, 2009: 337). Gra oczywiście czerpała różne rozwiązania z „D&D”, ale wprowadzała też pewne innowacje. Przede wszystkim, posiadała o wiele bardziej rozbudowaną fabułę niż dotychczasowe cRPG. Każda następna odsłona tej serii (9 części) wprowadzała do komputerowych gier fabularnych coś nowego.

Główną konkurencją „Ultimy” w latach 80-tych była gra (a właściwie seria gier) „Wizardry”, której istotną cechą polegała na tym, że gracz – co prawda – obserwował świat wirtualny z perspektywy pierwszej osoby, ale jednocześnie kierował poczynaniami całej grupy śmiazków. Dodatkowo, program pozwalał przenieść postacie do kolejnych części gry, łącząc je w chronologiczną całość, co do pewnego stopnia mogło przypominać kampanię w tradycyjnych grach fabularnych. Od trzeciej części „Ultimy”, R. Garriott również postawił na kierowanie całą grupą bohaterów, lecz w przeciwieństwie do „Wizardry” gracz obserwował ich losy z góry.

Można zauważyć, że wraz z coraz większą dostępnością komputerów osobistych gry przestają być traktowane jako domena hobbystów, lecz raczej jako źródło potencjalnego zarobku. Urządzenia takie jak Apple II posiadały stacje dysków, co pozwalało na w miarę sprawną dystrybucję oprogramowania. Rozwój techniki pozwalał na projektowanie coraz bardziej rozbudowanych programów. Gry stawały się też coraz bardziej atrakcyjne wizualnie, programiści nie byli bowiem ograniczeni wyłącznie do czerni i bieli, ale mogli używać coraz większej palety kolorów. Obserwując sukcesy finansowe konkurencji w drugiej połowie lat 80-tych coraz więcej firm decyduje się na wydawanie własnych cRPG. W ten sposób pojawiły się na rynku ważne tytuły, których sukces komercyjny skłaniał ich autorów do projektowania kolejnych części, wydawanych nieraz przez kolejnych kilkanaście lat. Przykładowo, w 1985 roku firma Interplay wydała

²³ Według Matta Bartona (2010: 62) „Akabeth” można uznać za bardzo ważne ogniwo w rozwoju komputerowych gier fabularnych, nie można natomiast z całą pewnością stwierdzić, że była pierwszą komercyjną cRPG wydaną na komputery domowe.

„Tales of the Unknown vol. 1: The Bard's Tale”, która doczekała się dwóch kolejnych części. W tym samym roku Strategic Simulations Inc., przedsiębiorstwo, które do tej pory koncentrowało się na tworzeniu gier strategicznych publikuje „Phantasie”. W następnym roku New World Computing wydaje „Might and Magic: The Secret of the Inner Sanctum”, program, który doczekał się ośmiu kolejnych części (ostatnia wydana w 2002 roku). Była to propozycja o tyle ciekawa, że łączyła dwie konwencje: fantasy i science-fiction. Rozgrywkę rozpoczynało się w świecie, który początkowo sprawiał wrażenie quasi-tolkienowskiego, zaś w dalszej partii okazywało się, że jest on kontrolowany przez technologicznie zaawansowaną cywilizację. Ten element stał się motywem przewodnim również kolejnych części. Seria „Might and Magic” jest ceniona nie tylko ze względu na cRPG noszące tę nazwę, ale również za gry strategiczne „Heroes of Might and Magic”, których akcja dzieje się w tych samych światach i łączy taktykę z gospodarowaniem surowcami oraz elementami gry fabularnej.

Dotychczas opisywane gry opierały się na systemie turowym, co oznacza, że ruchy bohaterów i przeciwników następowały na zmianę. Taki sposób porządkowania interakcji jest zaczerpnięty z tradycyjnych gier fabularnych, choć tak naprawdę towarzyszy większości gier towarzyskich (np. „Chińczyk”, „Brydż”, Szachy). Wydany w 1986 roku „Dungeon Master” wprowadził pewną innowację, polegającą na walce w czasie rzeczywistym, czyli ruchy wszystkich postaci wykonywane były w tym samym czasie, przez co duże znaczenia zaczęła odgrywać zręczność gracza i szybkość poruszania protagonistami. Taki system miał być później wykorzystywany w grach *hack'n'slash* i *action RPG*, które zostaną opisane w dalszej części rozdziału.

Opisane do tej pory programy nosiły silne cechy inspiracji „Dungeons & Dragons”, ale nie można było nazwać ich przeniesieniem zasad, czy settingów sygnowanych przez TSR do świata rozrywki elektronicznej. Wydawnictwo to jednak widząc potencjalne źródła zysków zaczęło udzielać licencji na swoje produkty przedsiębiorstwu SSI. W ten sposób doszło do wydania serii gier osadzonych w settingach Forgotten Realms (np. serie “Pool of Radiance” 1988; “Eye of the Beholder” 1990; “Gateway to the Savage Frontier” 1991), Dragonlance (“Heroes of the Lance” 1988; “Champions of Krynn” 1990) i Spelljammer (“Pirates of Realmspace” 1992). Wymienione gry zorientowane były na eksplorację podziemi i walkę, która jednak odbywała się w trybie turowym. W wymienionym gronie seria „Eye of the Beholder” wydaje się być raczej grą zręcznościową. Było to spowodowane faktem rezygnacji z systemu walki turowej i wprowadzenie rozgrywki w czasie rzeczywistym (działania drużyny i przeciwników

podejmowane są w tym samym czasie). Co prawda „Eye of the Beholder” zawierał elementy mechaniki „Advanced Dungeons & Dragons”, ale ograniczył możliwość planowania taktycznego, jakie posiadał papierowy oryginał oraz inne komputerowe adaptacje. Efektywność gracza w kierowaniu grupą postaci odzwierciedla się w jego sprawności posługiwania się klawiaturą i myszą, która przekłada się na szybkość poruszania postaci, unikania oraz zadawania ciosów. Był to rodzaj rozrywki przypominającej „Dungeon Master”. Tego rodzaju programy nazywa się mianem *hack'n'slash* (wyrazy oznaczające ciosy zadawane bronią, wskazujące na dominowanie elementu walki nad innymi). „Eye of the Beholder” to gry rozbudowane, jednak nie tak bardzo, jak wydany w podobnym okresie „Wizardry 6” (1990) i „Wizardry 7” (1992) czy „Might and Magic 3” i 4. Opierające się na rozgrywce turowej. W zasadzie gry *hack'n'slash* nie były pomysłem programistów, lecz przeniesieniem na komputery stylu gry preferowanego przez wielu miłośników papierowych erpegów. Większość gier tego okresu łączy cecha również przejęta z tradycyjnej odmiany. Po ukończeniu gry można było przenieść postacie do kolejnej części, co sugerowało pewną łączność między nimi.

„Might and Magic”, „Ultima”, ostatnie części „Wizardry”, to programy, w których istotną rolę odgrywa fabuła. Walka jest co najmniej tam samo ważna, ale opowieść, którą się po fragmencie odkrywa podczas eksploracji świata gry, jest istotnym czynnikiem wywołującym immersję. Przykładem cRPG, w którym podstawą była interesująca fabuła była „Betrayal at Krondor” (1993). Osadzona w świecie stworzonym przez pisarza Raymonda E. Feista, w swojej warstwie fabularnej i estetycznej starała się wskazywać swoje literackie powinowactwo. Nie tylko rozpoczyna się animacją przedstawiającą otwieraną księgę i podzielona jest na rozdziały ale wiele postaci w niej występujących zaczerpniętych jest z powieści. W porównaniu do wcześniej wymienionych gier „Betrayal at Krondor” posiada rozbudowaną fabułę, różniącą się od popularnego schematu polegającego na wejściu do ogromnego lochu/zamku i pokonania potężnego ostatecznego przeciwnika lub zdobycia konkretnego artefaktu. Oczywiście dużo zależy od stylu grania poszczególnych użytkowników, można jednak zaryzykować tezę, że sama konstrukcja programu implikuje określone sposoby konsumpcji. Gdyby doszukiwać się udziału w danej grze opisywanych w drugim rozdziale elementów wyodrębnionych przez Salen i Zimmermana (2004), czyli gra, kultura i rozgrywka, to przede wszystkim różnicował by je czynnik kultury. Jest faktem, że szkielet gry – jej mechanika, zasady – pozwala ją odróżnić od innej gry. W „Betrayal at Krondor” gra się po prostu inaczej jak w „Golden

Axe” (gra akcji osadzona w klimacie fantasy), ale ilość elementów tekstualnych – element kultury – różni je nie tylko w kwestii jakościowej, ale też ilościowej.

Kolejny rok przyniósł narodziny nowej serii: „The Elder Scrolls”. Wydana w 1994 roku przez amerykańską firmę Bethesda „Arena” wprowadziła wiele cenionych przez graczy elementów, przede wszystkim otwartość świata (wyraźna cecha sandboxu), wielość wyborów i realizm, polegający między innymi na cyklu dobowym wpływającym na rozgrywkę (Barton 2008: 299). Jednak to stworzona dwa lata później kontynuacja „Areny” – „Daggerfall” – mogła być uznana za grę wyjątkową. Nie tylko proponowała największy w historii gier komputerowych, obejmujący rozmiar Wielkiej Brytanii (www.theelderscrolls.com 2007), obszar do eksploracji, ale również niebanalną fabułę, złożoną mechanikę i dużą sferę wolności w wirtualnym świecie. Gracz wcielał się w cesarskiego wysłannika, który ma rozwikłać zagadkę śmierci króla Daggerfall – Lysandusa. Stanowiło to jedynie punkt wyjścia rozgrywki. Bohater nie musiał bowiem koncentrować się na wątku głównym, ale skupić się na eksploracji krainy. Może na przykład dołączyć do jednej z organizacji funkcjonujących w świecie gry i piąć się w jej hierarchii. Następne odsłony serii: „Morrowind” (2002), „Oblivion” (2006) i „Skyrim” (2011) otrzymały również znakomite recenzje i cieszą się do tej pory popularnością. We wszystkich grach z serii walka toczy się w czasie rzeczywistym i odgrywa dużą rolę (choć nie jest przymusem), ale nie umniejsza to niczego bogactwu świata, który zachęca do eksploracji i jest bardzo dobrym przykładem zastosowania sandboxu w grze komputerowej.

Gry o rozbudowanej fabule nie stanowią jedyne nurtu w obrębie cRPG. Odmienne typy rozrywki oferują tzw. *action RPG*, których najciekawszym i najbardziej wpływowym przykładem było wydane w 1996 roku „Diablo”. W projekcie tej gry widoczne są elementy dostępne we wcześniejszych grach *hack'n'slash*, ale przede wszystkim zauważalne jest podobieństwo cech do „Rogue”. Produkt opiera się na prostej historii, w której śmiałek wkracza do podziemi katedry we wsi Tristram, aby uratować porwanego syna króla Leorica, a na koniec schodzi do piekła, aby pokonać tytułowego Diabła. Element RPG w tym programie został dość znacznie uszczuplony względem np. „Daggerfall” lub „Might and Magic”. Ilość cech postaci wyobrażająca status i potęgę postaci, które gracz musi zrozumieć została zredukowana do minimum (Longuidice, Barton, 2009: 41–42) ale nie zostało to uznane za cechę negatywną. Z tego prostego pomysłu projektanci z firmy Blizzard wykreowali setki godzin zabawy. Było to spowodowane trzema czynnikami. Po pierwsze, podobnie jak w „Rogue”, poziomy, które

bohater eksplorował były generowane losowo, po drugie, grę można przechodzić wielokrotnie jedną postacią, po trzecie, w „Diablo” można było grać przez Internet za pośrednictwem uruchomionego w tym celu serwisu battle.net. Rozgrywka opierała się na przemierzaniu podziemi, walki z zamieszkującymi je tysiącami potworów i zbieraniem łupów. W wersji dla jednego gracza konwencja uległaby szybkiemu wyczerpaniu, jednak w sytuacji, gdy przemierzanie lochów pod katedrą łączyło się z walką, bądź współpracą z innymi postaciami ukazywał się dodatkowy potencjał gry. Istotnym elementem świata społecznego graczy były również legendy, czy plotki, w które obrosła gra. Jedną z najważniejszych była ta o istnieniu ukrytych – „krowich” – poziomów. Jako komercyjny hit „Diablo” doczekało się również dwóch kolejnych części oraz gier, które eksploatowały zaproponowany w nim styl rozgrywki.

„Dungeons & Dragons” jako źródło inspiracji dla twórców gier nie wyczerpało się w pierwszej połowie lat 90-tych. W 1998 roku Black Isle wydał „Baldur’s Gate”, grę osadzoną w Faerunie, świecie settingu „Forgotten Realms”. Program oferował interesującą fabułę, atrakcyjną (na owe czasy) oprawę graficzną i wiele zadań nie związanych z głównym wątkiem, co istotny element rozgrywki sandboxowej. Była to także pierwsza gra w Polsce, która została poddana całkowitej lokalizacji. Do podkładania głosów zatrudniono znakomitych polskich autorów, m.in. Jana Kobuszewskiego, Piotra Fronczewskiego i Wiktora Zborowskiego. Produkt cieszy się do tej pory ogromną popularnością, a żarty i komentarze z niego zaczerpnięte stanowią element kultury erpegowców. „Baldur’s Gate” w 2000 roku doczekała się kontynuacji, a także w 2012 wydania wersji poprawionej. Co więcej, tryb rozgrywki jaki proponował: kierowanie grupą postaci w rzucie izometrycznym i walkę w czasie rzeczywistym, którą można było w dowolnym momencie zatrzymać w celu planowania działań wykorzystano w innych grach: „Planescape: Torment” (1999) oraz „Icewind Dale” (2000), które również znalazły znaczne grono fanów.

Projektując kolejną z gier osadzonej w Faerunie – „Neverwinter Nights” (2002) – twórcy zrezygnowali z grafiki dwuwymiarowej, a także zmienili specyfikę rozgrywki, ograniczając elementy tekstualne i stawiając na walkę. Mechanika tym razem opierała się na najnowszej – trzeciej edycji „Dungeons & Dragons”. Najważniejszym wkładem gry była jednak nie sama gra, lecz możliwości, których dostarczała. Projektanci udostępnili narzędzia, za pomocą których użytkownicy mogli tworzyć własne moduły do gry (Tresca 2011: 145). Dało to możliwość nie tylko udziału w zaprojektowanej przez deweloperów przygodzie, ale też tworzenia własnych i udostępniania ich innym graczom za

pośrednictwem Internetu. W kolejnej części gry, wydanej w 2006 roku, element fabuły wydaje się odgrywać większą rolę, ale polityka związana z udostępnianiem narzędzi została zachowana, tworząc przez to społeczność prosumentów.

3.3.3. Światy wirtualne

Dotychczasowy opis cRPG koncentrował się na grach przeznaczonych przede wszystkim dla pojedynczego gracza. Od samych początków jednak komputerowych gier fabularnych istniały programy, które uwzględniały rozgrywkę wieloosobową i to właśnie z tego powodu cieszyły się dużym zainteresowaniem. Popularność „MUD” w szczytowym okresie doprowadziła do sytuacji, w której władze uczelni musiały reglamentować dostęp do komputerów, bowiem uczestnictwo wielu graczy na raz przeciążało uczelnianą sieć komputerową.

„MUD” posiadał większość cech MMORPG, jednak tytuł pierwszej gry tego typu posiadającej nowoczesną (na owe czasy) grafikę należy się „Neverwinter Nights” (1991)²⁴. Produkt był zarządzany przez America On Line – jednego z największych ówczesnych dostawców usług sieciowych i stanowił dla tej firmy znakomite źródło dochodu, bowiem cieszył się dużą popularnością. „Neverwinter Nights” były wirtualnym światem, który przyciągał setki graczy, mogących ze sobą walczyć, współpracować, a także tworzyć organizacje – gildie. America On Line uznawała część tych zrzeszeń za oficjalne, udostępniając im listy dyskusyjne. W 1996 roku firma zmieniła zasady płatności abonamentu za grę, co doprowadziło do powolnego odpływu fanów, a ostatecznie w 1997 roku do zamknięcia serwerów „Neverwinter Nights” (Barton 2008).

O ile w opisywanej do tej pory grze możliwość uczestnictwa w zabawie dla wielu osób była dodatkiem do standardowej rozgrywki, tak wydany w 1996 roku „Meridian 59” był stworzony specjalnie do gry przez Internet. Krytycy uznali, że co prawda grafika była już na owe czasy przestarzała, ale możliwości oferowane przez produkt rekompensowały jego niedoskonałości (Barton 2008). Ważny był zwłaszcza czynnik społeczny. Gra pozwalała na tworzenie gildii, co prowadziło do toczenia walk nie tylko pomiędzy pojedynczymi graczami, ale także między zrzeszającymi ich organizacjami. Zmuszało to uczestników do odpowiedzialności nie tylko za siebie i swój stan posiadania, ale także za towarzyszy (Boudreau 2008: 175)

Kolejny rok przyniósł grę „Ultima Online”, która opierała się na świecie stworzonym w latach 80-tych przez Richarda Garriotta. Produkt wniósł wiele możliwych

²⁴ Była to pierwsza gra o tym tytule. Opisywany wcześniej produkt z 2002 roku miał być początkowo nowszą jej nowszą wersją, ale w toku produkcji zdecydowano, że będzie się rządził innymi prawami.

obszarów działania, wykraczających poza zwykłą eksplorację i walkę z potworami. Paradoksalnie gra, która dawała możliwość eskapizmu i wcielenia się w bohatera władającego potężną mocą oferowała pozwalając także na podejmowanie codziennych zachowań, parania się „zwykłymi” zawodami – rzeźnika, piekarza czy producenta świeczek – i rozwijania wirtualnej ekonomii. „Ultima Online” była także pierwszą grą, w której zaczęły występować patologie MMORPG powszechnie dla nowszych tytułów, na przykład funkcjonowanie „player-killerów”, czyli graczy wykorzystujących przewagę doświadczenia i zabijających postacie mniej zaawansowanych użytkowników dla zysku. Projektanci zadawali sobie również wiele trudu, aby zachęcić uczestników do większej immersji: począwszy od nazywania postaci zgodnie z konwencją gry po używanie poprawnego i formalnego języka (Longuidice, Barton, 2009: 360). „Ultima Online” w ciągu ponad piętnastu lat funkcjonowania przeszła wiele przeobrażeń w celu dostosowania jej do wymagań klientów, ale nadal cieszy się pewnym zainteresowaniem graczy.

Popularność „Ultimy Online” została przyćmiona przez „Everquest”, który został wydany w 1999 roku. Był on pierwszą MMORPG, która przeniknęła do mediów i było to związane przede wszystkim z eksploatacją wątków dotyczących negatywnych cech gry, takich, jak uzależnienia a także sprzedawanie przez graczy postaci i wirtualnych przedmiotów za prawdziwe pieniądze na serwisach aukcyjnych. Należy zaznaczyć, że kwestia wpływu ekonomii gry na tę rzeczywistość nie była marginalna. Produkt Narodowy brutto *per capita* populacji Norrath – świata „Everquest” – przekraczał odpowiadającą miarę wielu istniejących w rzeczywistości krajów (Wolf 2008: 309)

„Everquest” zrobił na graczach i krytykach wrażenie trójwymiarową grafiką a także wielkością świata, który można było eksplorować. Istotnym jej elementem był nacisk na kooperację między uczestnikami w miejsce walk z innymi, zrzeszania się w grupy i gildie. „Everquest” doczekał się wydanej w 2004 roku kontynuacji, a popularnością do tego czasu ustępował jedynie koreańskiemu „Lineage” (Barton 2008).

W 2004 roku zadebiutował „World of Warcraft” i do chwili obecnej jest on najpopularniejszą MMORPG na świecie. Obecnie ma on ponad 9 mln aktywnych subskrybentów, zaś w szczytowym okresie miał ich ponad 12 mln. Jego popularność Matt Barton tłumaczy – nie stopniem trudności, czy wprowadzaniem wyjątkowych opcji, lecz – zebraniem przez projektantów umiejętne zebranie razem uniwersalnie akceptowalnych cech i maksymalne ich dopracowanie (Barton 2008). Nie znaczy to, że „WoW” nie wprowadził żadnych innowacji. W dotychczas istniejących grach najpotężniejsze

przedmioty można było uzyskać pokonując szczególnie potężnych przeciwników (*raid boss*). Projektanci z firmy Blizzard zaimplementowali system tak zwanych instancji: lochów, najazdów i wyzwań, funkcjonujących poza właściwym światem gry, pozwalającym na eksplorację wszystkim zainteresowanym grupom. Instancje generują się w momencie, gdy znajdzie się grupa awatarów o zgodnych cechach i poziomach doświadczenia. Ograniczyło to problemy związane z walkami o dostęp do raid bossów (Boudreau 2008: 176).

Świat gry został zaczerpnięty z serii gier strategicznych tworzonych od 1994 roku przez firmę Blizzard. Gracze mogą wybrać między dwiema stronami konfliktu: Sojuszem i Hordą oraz brać udział w jednej spośród wielu możliwych rodzajów rozgrywki. Istnieje możliwość zaangażowania się w ciąg połączonych ze sobą zadań, które zbliżają „WoW” do cRPG, a które nie wymagają zrzeszania się w grupy. Jednak, jak przystało na MMORPG, gracze mogą ze sobą kooperować, funkcjonować w gildiach, a także walczyć z członkami wrogiej frakcji. „World of Warcraft” jest porównywany do wesołego miasteczka, czy raczej do parku rozrywki (*theme park*). Jest to spowodowane znacznym nagromadzeniem wspomnianych zadań, które w wysokim stopniu strukturyzują rozgrywkę. Miejsce kolejek, karuzel i diabelskich młynów zajmują co prawda lochy i przejażdżki na grzbiecie smoka, ale analogia wydaje się być trafna. Wprowadzenie dużej ilości zadań miało zapobiec monotonii gry i ułatwić rozwój postaci (Donovan 2010), co zdaniem autorów było mankamentem „Ultimy Online”, w której aby awansować należało wykonywać powtarzalne działania, na przykład zabijać coraz większe ilości przeciwników.

Zabieg projektantów Blizzard rodzi jednak dyskusję na temat stylów gry, jakie powinny oferować MMORPG. Styl, jaki oferuje „WoW”, nazywany *theme park*, jest krytykowany za ograniczanie możliwości wyboru i przeciwstawiany jest stylowi *sandbox*, który oferuje np. „EVE Online”, lub projektowany „Pathfinder Online” (Goblinworks n.d.). Wydaje się, że jest to odległe echo dyskusji, która toczy się w środowiskach fanów tradycyjnych gier fabularnych, czy warto dać dużo swobody graczom, czy też prowadzić ich z miejsca do miejsca (*railroading*).

Pisanie o historii cRPG i MMORPG stanowi duże wyzwanie. Jest to związane z faktem, że pomimo stosunkowo niedługiej ich historii, stanowią one obecnie istotną gałąź przemysłu oraz stanowią ważny element kultury popularnej, stąd analiza wszystkich tytułów, które mogły wnieść coś do historii gatunku przekracza możliwości tego opisu. Ten czynnik sprawił, że autor skupił się jedynie na tych grach, które zostały uznane za najbardziej istotne dla rozwoju gatunku. Dlatego też nie podjęto analizy japońskich cRPG oraz koreańskich MMORPG, pomimo, że cieszą się sporą popularnością. Również z tego

powodu skoncentrowano się na produktach amerykańskich i brytyjskich. Należy jednak zaznaczyć, że gry komputerowe produkowane są nie tylko w Stanach Zjednoczonych, ale i w Europie. Także Polska od kilku lat ma pewien wkład w kulturę cRPG, który wiąże się z wydaniem przychylnie przyjętej na całym świecie serii gier „Wiedźmin”.

Pojawianie się kolejnych rodzajów gier cRPG nie powoduje zanikania typów wytworzonych wcześniej. Popularność MMORPG nie doprowadziła do tego, że przestaje się produkować gry dla jednego gracza. Nawet tak wydawałoby się archaiczne typy produktów, jak MUDy, mają nadal grono swoich oddanych użytkowników, a w Internecie funkcjonują społeczności ich fanów. Gracze szukają zaspokojenia różnych potrzeb w różnych typach gier. Jeśli użytkownik ma ochotę zanurzyć się w historii, którą stworzyli projektanci, wybierze cRPG, jeśli zaś preferuje kontakt z innymi ludźmi, swoją uwagę skupi raczej na sieciowych grach fabularnych. Wybór jest też związany z wpływem, jaki gracz ma na samą konstrukcję gry. MMORPG nie pozwala na wprowadzanie przez gracza modyfikacji w samym programie, zaś tworzone przez fanów przeróbki, moduły i usprawnienia (mody) „Baldur’s Gate”, „Oblivion” czy „Neverwinter Nights” są w ich społeczności czymś naturalnym. Pluralizm w świecie społecznym komputerowych gier fabularnych jest zatem faktem. Biorąc to pod uwagę można stwierdzić, że pojęcie komputerowej gry fabularnej w drugiej dekadzie XXI wieku cechuje znaczna nieostrość, którą badacz powinien brać pod uwagę. To, co będzie elementem przyciągającym fanów „Diablo”, czyli dynamiczna rozgrywka, dla miłośników „Wizardry” może stanowić wynaturzenie gatunku.

4. KRĄG SPOŁECZNY GRACZY

4.1. Wprowadzenie

Mistrz Gry: *Idziecie sobie, takim dziarskim krokiem. Od czasu do czasu.. no próbując wypatrzeć jakieś niebezpieczeństwo. Y.. ale wszystko wygląda tak.. dosyć spokojnie, tak sielankowo bym powiedział. Dopiero kiedy zaczyna się robić właśnie.. / pojawiają się skały, gdzieś tam góry cały czas oczywiście widzicie.. przed sobą. One coraz bliżej takie strome się wydają, y.. ujawniły swoją nazwę [Fogscar Mountains], właśnie z takich szczelin, z otworów w skałach wydostaje się mgła, tak, że tutaj widoczność coraz bardziej spada. Y.. tak.. zanurzacie się w tą mgłę, troszkę idąc po omacku. Co jakiś czas będzie musiała was sowa nawigować. Później jakoś ktoś, kto troszkę wyżej się wspina. Kierujecie się w tamtą stronę, gdzie.. to chyba wskaże, ale z tej mgły się wydostajecie, kiedy wychodzicie troszkę wyżej. Widzicie takie morze mleka rozlane nad podnóżem tych gór, gdzieś w oddali morze i ten ląd w głębi, plus jeszcze gdzieś tam, gdzieś tam w oddali.. cel waszej podróży: gdzieś tam, jakaś struktura się jawi na horyzoncie, ale jeszcze kawałek do niej. Rzućcie sobie tymczasem na percepcję.*

Badacz: 19, 23.

Gracz 1: *Ja 11.*

MG: *Co ty masz dzisiaj takie rzuty?*

Gracz 1: [Niez.]

MG: *Co miałeś?*

Gracz 1: *Na ostatniej sesji było dobrze, to teraz...*

MG: *A..*

Gracz 2: *On jest od gadania.*

MG: *OK., no to sowa i Donar – dobrze patrzeć? – a i y... Naz 20, tak? 20. Ty teraz rzucałeś? Nie. 18 teraz, dobra, sorry. Y.. w takim wypadku Funer [sowa] i Donar wypatrzyli jakiś ruch. Sowa jest dokładniejsza pod tym względem. Widać.. widać jest to grupa taka solidniejsza, około tuzina goblinów, odzianych właśnie w jakieś szare tuniki, z bronią schowaną, przepatrująca właśnie ten teren.. pomiędzy wami a.. y.. celem waszej podróży: tamtą strażnicą. Wygląda na to, że jakiś patrol, tylko pytanie brzmi, czy tutaj sobie idą, gdzieś w jakąś swoją stronę, czy y.. to jest patrol, który stamtąd wyszedł. Są jakieś.. pół kilometra od was, zza jakiegoś załomu skalnego wyszli – tak, że sowa ich przyczaiła cudem – i tak.. jakoś ostrożnie badają to miejsce. Nie jakoś, żeby wyczuwali obecność, czy wiedzieli, że tu jesteście, ale widać, że starają się właśnie przetrząsnąć ten teren i.. idą ku wam.*

Badacz: *Taką mają pracę... Da się gdzieś tutaj zacząć?*

MG: *No jasne.*

Gracz 1: *Y... zastawmy pułapkę.*

Gracz 2: *Ej Mat, weź mnie gdzieś tutaj ukryj.*

MG: *Możesz sobie rzucić [Gracz1] na dziesiątkę na skradanie się i jeśli ci się uda, [Gracz 2] będzie miał +2.*

Gracz 2: [Bardzo niski wynik rzutu] *Mogę mieć +3 [śmiech].*

MG: *No to dobrze, wszyscy na skradanie się... [niski wynik] Donar [wulg.], się nie przyznał się, że mu pancerz skrzypli.*

Badacz: [Wysoki wynik] *Jej! Jestem mistrzunio.*

MG: *Ja nie.*

Gracz 2: *Ej, to będzie dobry rzut, bo rzucam na d20, bo mam -3.*

MG: *No to widzę też kolega po fachu.*

Gracz 2: [Niski wynik].

MG: *Jeej.*

Gracz 1: *Ja spróbuję wycwałować trochę do przodu, żeby.. jak ich zobaczą..*

Gracz 2: *Cicho! Ty mnie nie widzisz, ja się skradam.*

Gracz 1: [Śmiech] *Wiem.*

MG: *Będziecie próbować y... tam załatwić te gobosy?*

Badacz: *No tak trzeba będzie zrobić, bo [śmiech] skradanie nie wyszło.*

Gracz 2: *Może będą chciały gadać?*

Badacz: *Ja to chyba nawet znam gobliniński.*

Gracz 2: *Jak się poddadzą, złożą broń.*

MG: *Zbliżają się, są już tak...*

Badacz: [po sprawdzeniu na karcie postaci] *Znam język gobliniński.*

Gracz 1: *Ja się chowam za.. za jakimś załomem, żeby przeszli koło mnie.*

MG: *Czekaj, czekaj. Koło ciebie to może przejdą, ale wcześniej zobaczą y.. błyszczący napierśnik Donara i.. futrzany pancerz...*

Gracz 2: *I matową skórę.*

MG: *... no, Naza, tak, że jeszcze, jeszcze. Jest ich faktycznie około tuzina. Co gorsza, mają ze sobą takie paskudne y.. goblinińskie psy. Takie stwory, które faktycznie są jakimiś tam...*

Badacz: *Gryzoniami.*

MG: *Gryzoniami, dokładnie. Śmierdzą i nie da się z nimi wytrzymać, ale gobliny je lubią i wykorzystują.*

Badacz: *Opryszkę roznoszą.*

MG: *No, dokładnie. Te psy zaczęły węszyć, kręcić nosami. Stały, jak chomik, na dwóch łapkach, jakoś dziwnie. Goblino coś tam pomrukuje między sobą. Kto zna goblini: „Ej, patrz! Tam się dwóch jakichś koleś schowało”.*

Wszyscy: [Śmiech].

MG: *„O [wulg.], jak się ukryli. To co? Udajemy, że ich nie widzimy?” „No, dobry pomysł”. „A jak ich jest tam więcej?” Dla reszty: coś zaczynają się naradzać, coś pokazują na skały, w bliżej nieokreślonym kierunku. „No, ja nie wiem. To co? Rzykujemy?” „Puścimy Ciecica”. „Dobra. Puścimy Ciecica” i wołają: „Ej, Ciecicu, chodź tu!”. O, jeden taki goblino, taki Zgredek, z „Harry’ego Pottera”, dosłownie, wychodzi. „A, Ciecicu, ważna sprawa: musisz iść do tego kamienia i mi go przynieść”. Ciecicu wygląda praktycznie, jakby tam.. był półgłówkiem nawet wśród goblinów. No pokiwał grzecznie główką i rusza w tamtą stronę. Co robicie? Pokazali gdzieś w takie miejsce, że ten goblin, jak będzie sięgał po kamień, to y.. Nazie, ciebie musi zobaczyć, no po prostu.*

Gracz 2: *Ja jestem przekonany, że mnie nie zobaczy.*

MG: *10 metrów.*

Gracz 2: *Przecież Mat mi powiedział, że jestem dobrze schowany.*

MG i Gracz2: [Śmiech].

MG: *Napiersnik Donara zaświecił Ciecicowi w twarz. Osiem.. siedem.. sześć... Tamte goblino tak: „Patrzcie, chyba jest tylko dwóch. Ciecicowi może się uda tym razem. Dostanie w pałkę”. „No, zobaczymy”. Trzy, dwa, jeden. Podnosi ten kamień.. zaraz przed tobą. Podnosi głowę, trzyma ten kamień w obu rękach. Taki.. dla niego to jest taki ciężki głaz, bierze go.. wasze oczy się spotykają. Co robisz?*

Gracz 2: *Czekaj!*

MG: *Mówisz, czy co robisz?*

Gracz 2: *Mówię [śmiech].*

MG: *Do niego, tak?*

Gracz 2: *Mhm.*

MG: *A on robi tak: [odgłos sugerujący zaskoczenie], rzuca w ciebie tym głazem i próbuje.. y.. no.. / Zobaczymy: jak wyjdzie parzysta liczba, to się rzuci na ciebie, a jak nie, to do ucieczki. Jest za głupi, żeby coś zaplanować. [Śmiech: wysoki wynik rzutu, 20 na kości dwudziestościennej] i może być krytyk.*

Gracz 2: *A nie no, to, to wiem.*

MG: *Dobra, rzuca i zaczyna uciekać. To był taki solidny głaz, no to będzie sporo obrażeń, trzy obrażenia. Dostałeś gdzieś tak po łbie i on: „A! Jakiś człowiek! Ratunku! Ratunku! Ratunku!”.*

Gracz 2: *Wyciągam procę.*

MG: *No.*

Gracz 2: *Dobry zamach...*

MG: *Wstajesz.. taki.. samotny.. wojownik.. natury naprzeciwko stada goblinów. Wstałeś, wzięłeś tą procę tak... rozkręciłeś nad głową i ciskasz w niego. No zabiłeś go na miejscu. „A patrzcie! Ciec ucieka!” I tak: „A! Dobrze! O...” I tak, Cieciu dostał w łeb, padł. „E.. zabili Ciecicia. Zabił Ciecicia. Teraz trzeba jego zabić”. No to chyba rzucamy na inicjatywę.*

Powyższy fragment stanowi transkrypcję elektronicznego zapisu części sesji rozegranej w marcu 2012 roku. Zauważalny jest w nim na wpół poważny, na wpół ironiczny charakter interakcji między uczestnikami, będący wynikiem wieloletniej znajomości. Świat, w którym przeżywali swoje przygody Donar, Mat i Nazz i Rask, to Golarion, będący wyobrażonym uniwersum settingu „The Inner Sea” wydanego jako suplement do gry „Pathfinder RPG” przez Paizo.

Na przebieg sesji składa się wiele czynników. Po pierwsze, **elementy tekstualne i estetyczne** (rodzaj gry, konwencja, scenariusz ułożony przez prowadzącego itp.) Świat „Pathfindera”, będący typowym światem fantasy, przypomina średniowieczną Europę, kraje arabskie i Azję, urozmaicony jest jednak przez współegzystujące ze sobą fantastyczne stworzenia oraz wszechobecną magię. Protagonisci byli awanturnikami, których reputacja na skutek niefortunnego zbiegu okoliczności (podczas poprzednich sesji) została poważnie nadszarpnięta. Mieszkańcy miasta Sandpoint, którzy wcześniej byli życzliwi względem bohaterów zaczęli odnosić się względem nich nieprzyjaźnie. Problemem stały się również kurczące się zapasy gotówki. Idąc za radą znajomego bohatera niezależnego postanowili zrobić coś dla społeczności lokalnej i usunąć zagrożenie w postaci plemion goblinów nękających okoliczne miejscowości, a których siedziba lokalizowana była w starej strażnicy krasnoludzkiej mieszczącej się w Górach Fogscar²⁵. Takie szukanie rozwiązań problemów finansowych, zamiast podejmowania „normalnej” pracy, jest czymś naturalnym w konwencji heroic fantasy, z jaką utożsamiać można „Pathfindera”. Poszukiwacze przygód nie pracują na roli, w karczynie, nie łowią ryb ani nie

²⁵ Można podjąć się literackiego tłumaczenia tej nazwy na „Góry Szramomgliste” lub „Mglistoszramowe” od fog = mgła, scar = blizna, szrama.

wyrabiają butów, stale za to narażają życie. Z resztą, biorąc pod uwagę specyfikę gry fabularnej, umożliwić ma ona eskapizm, nie zaś odgrywanie codziennych ról. Pobudki awanturników do podjęcia ryzyka mogą być różne, w powyższym przypadku były one altruistyczne, chociaż, gdyby nie podana przez znajomego informacja o możliwości znalezienia w twierdzy cennych przedmiotów zgromadzonych przez gobliny, bohaterowie mogliby wcale nie mieć ochoty się do niej udać. W wyniku wielu następujących po sobie zdarzeń doszło do sytuacji opisywanego powyżej: spotkania poszukiwacza przygód z bandą goblinów.

W zależności od gry, jak również od stylu preferowanego przez dany krąg graczy, bohaterowie mogą być jednostkami wyłączonymi ze struktury społecznej świata wyobrazonego, lub stanowić jej element. Awanturnicy są zazwyczaj jednostkami przedsiębiorczymi, mobilnymi, luźno powiązаныmi ze swoimi rodzinami, warstwami społecznymi i organizacjami. Poprzez swoje działania mogą jednak się z nimi wiązać. Opisywani bohaterowie mieszkając przez pewien czas w Sandpoint stali się częścią jego społeczności.

Po drugie, przebieg sesji zależy od **składu drużyny awanturników**. Postacie, które składają się na nią, ich zdolności, współpraca oraz podejmowane działania mają istotny wpływ na to, co z perspektywy badacza czytającego zapiski można nazwać powstającą historią. Mat będący łotrzykiem, potrafiącym się doskonale skradać, pozostał niezauważony, podczas gdy noszący ciężkie, ograniczające ruchy pancerze Donar i Nazz mieli oczywiste problemy z ukryciem się na górskiej ścieżce. Rask, czarodziej, mógł wysłać swoją magiczną sowę na zwiady i odbierać od niej informacje dotyczące otoczenia.

Po trzecie, nie bez znaczenia jest **czynnik losowy**. Wysokie i niskie wyniki rzutów kośćmi potrafią zepsuć lub ułatwić podejmowane działania. Gdyby wszystkim graczom udało się osiągnąć wysokie wyniki po deklaracji ukrywania się przed goblinami, być może udałoby im się przemknąć bez podejmowania walki lub kompletnie zaskoczyć stwory.

Po czwarte, wpływ na przebieg sesji mają sami jej uczestnicy, czyli **krąg społeczny graczy**. Być może jest to czynnik najważniejszy, ponieważ to ich pomysły oraz interpretacje elementów tekstualnych nadają bieg sesji. Jak było wspomniane, „Pathfinder” jest utożsamiany z konwencją heroic fantasy, co rozmówcom kojarzyło się nieraz z epickością i patosem. W powyższym fragmencie trudno jest dostrzec te elementy. Narracja jest urozmaicona znaczną ilością żartów i ironii, zrozumiałych nieraz wyłącznie dla samych uczestników. Jedyne „epickim” elementem jest opis Naza wychylającego się

zza skały i strzelającego z procy. Opis, który tak naprawdę w powyższym kontekście był faktyczną ironią prowadzącego²⁶. Skład kręgu graczy wraz z innymi elementami stworzył więc zjawisko unikatowe. Ważny aspekt współdziałania między graczami, wspólne tworzenie interpretacji zasad oraz sytuacji i wdrażanie ich w życie stanowi interesujący obszar badań dla socjologii.

W niniejszym rozdziale analizie zostaną poddane wszystkie wymienione elementy, które wpływają na przebieg sesji. Podstawą analizy i elementem porządkującym narrację będzie koncepcja kręgu społecznego w rozumieniu Floriana Znanieckiego. Mowa więc będzie o kręgu społecznym graczy. Mówiąc o nim autor ma na myśli zbiór osób połączonych ze sobą relacjami opartymi o wspólną chęć rozegrania sesji gry fabularnej. W przypadku zaś kręgu społecznego graczy MMORPG będzie mowa o zbiorze uczestników tej gry zainteresowanych podejmowaniem interakcji pomiędzy swoimi awatarami w świecie wirtualnym. W obydwu przypadkach nazwa krąg społeczny graczy, będzie używana zamiennie z pojęciem kręgu, kręgu graczy i małego kręgu społecznego.

Krąg społeczny graczy może stanowić formę skonstruowaną doraźnie, analogicznie do interakcji zogniskowanej E. Goffmana (1972: 7) lub trwać w czasie. W pierwszym przypadku są to kręgi tworzone w celu rozegrania jednorazowej sesji. W świecie wirtualnym ich odpowiednikami są (party), zawiązywane z konieczności posiadania wsparcia koniecznego dla pokonania przeszkód sprawiających jednej osobie problem. Kręgi trwale oparte są na stałym gronie znajomych spotykających się w celu rozegrania kampanii łączącej ciąg sesji. W przypadku gier sieciowych można doszukać się analogii w kręgu znajomych spotykających się systematycznie w świecie wirtualnym.

4.2. Konstruowanie kręgu społecznego graczy

W tradycyjnym układzie gry fabularnej do rozegrania sesji potrzebne są co najmniej dwie osoby, z których jedna będzie pełniła rolę prowadzącego, druga zaś wcieli się w postać bohatera. W niektórych niezależnych produkcjach ta relacja została zaburzona i funkcja prowadzącego podczas sesji przechodzi z osoby na osobę. Najczęściej spotykane kręgi liczą od czterech do siedmiu osób, choć zdarzają się i liczniejsze. Nie pozostaje to jednak bez wpływu na porządek sesji – większą liczbą graczy trudniej jest kierować, czekanie na swoją turę może się przeciągać, co powoduje nudę, skłaniając do zajmowania się innymi rzeczami, rozmawianie itd. prowadząc w rezultacie do zamieszania.

²⁶ Gobliny bowiem, małe, złośliwe i tchórzliwe stworzenia w hierarchii przeciwników znajdują się zdecydowanie nisko.

Konstruowanie kręgu rozpoczyna się w momencie, gdy jedna lub więcej osób wyrazi chęć rozegrania sesji. Wiąże się z tym potrzeba określenia gry, której sesja się odbędzie oraz kto będzie pełnił funkcję prowadzącego. Występują tutaj następujące możliwości:

- a) jednej osobie spośród zgromadzonych proponuje się tę rolę;
- b) w przypadku, gdy wśród umawiających się osób nie ma nikogo, kto pełniłby funkcję mistrza gry, podejmuje się działania mające na celu włączenie takiej osoby do kręgu; jednym z żartów, który pojawiał się podczas obserwacji w klubie było stwierdzenie, że czasami lepiej nie przyznawać się do umiejętności prowadzenia, bo gracze zaczną taką osobę przesadnie do wykorzystywać do pełnienia funkcji prowadzącego;

Jeśli to osoba, która proponuje rozegranie sesji deklaruje się ją prowadzić, ma ona prawo zdecydować, kto stanie się uczestnikiem kręgu. Rekrutacja może odbywać się na kilka sposobów:

- a) wszyscy chętni – kiedy liczba osób deklarujących uczestnictwo jest mniejsza lub równa liczbie uczestników, które prowadzący jest w stanie kontrolować (rzadko kiedy więcej niż sześć osób); opowiadano także o sesjach, w których brało udział kilkanaście osób, przy czym, prowadzący prowadził selekcję bohaterów w trakcie sesji; najczęściej osoby, których postacie ginęły odpadały z kręgu;
- b) decyduje kolejność – prowadzący akceptuje uczestników do momentu, kiedy skończą się wolne miejsca do obsadzenia w jego sesji; taki sposób rekrutacji był stosowany przykładowo podczas konwentu; obok wejścia znajdowała się tablica, na której prowadzący zamieszczali informacje o godzinie, na którą planowali sesję, jak również liczbie graczy, która może się zgłosić i systemie, w którym gra będzie prowadzona; ci, którzy zgłosili się wcześniej mieli możliwość zagrania, kolejnym arbiter musiał odmówić;
- c) decydują preferencje prowadzącego – proponuje on uczestnictwo osobom przez siebie lubianym, albo takim, których styl grania jego zdaniem lepiej będą odpowiadać pomysłom MG na przygodę;
- d) konkurs „życiorysów” – procedura stosowana kilkakrotnie w badanej społeczności; opierała się na tym, że prowadzący zapowiadał – najczęściej poprzez forum klubowe – nową kampanię, przedstawiał pewne jej założenia, po czym prosił chętnych o wysyłanie mu życiorysów postaci²⁷ którymi chcieliby grać; kwalifikowani byli ci gracze, których

²⁷ Bohater jest elementem świata, w którym żyje. To, czym się zajmuje i jak wyglądają jego relacje z innymi bohaterami graczy oraz bohaterami niezależnymi, gracze często „tłem społecznym” i dotychczasowymi przygodami, sprzed początku kampanii.

bohaterowie wydawali się arbitrowi najciekawszi lub najbardziej pasowali do jego kampanii; mogło to wyglądać w sposób następujący:

Pierwsza sesja w niedzielę z miejscem dla 3-4 graczy. Kto gra zdecyduję w sobotę rano, wybierając najciekawsze spośród przysłanych mi na PW postaci. No cóż, brak fabuły oznacza, że sesja oprze się całkowicie na działaniach postaci, co więcej, czemu tylko ja mam odwalać robotę [...]. I od razu zaznaczę, nie potrzebuję długą historii postaci, nic z tych rzeczy. Wystarczy kilka zdań, ale za to opisujących ciekawą [postać] z wyraźną motywacją i kilkoma jasnymi cechami charakteru. Co więcej, będąc obecnie niewolnikiem, bo idąc przykładem „Elder Scrollów”, zaczniecie w kajdanach [...]

Oczywiście historia powinna też zawierać klasę i rasę z mechaniki Pathfinder (takie jak w klasycznym D&D z tą różnicą, że gnomy są o niebo fajniejsze). I krótkie wyjaśnienie, jak wylądowaliście w niewoli (przestępstwo, długi, porażka militarna, urodzenie itd.).

[Nota z forum klubu].

e) dostępność – sesje nieraz mogą się nie odbyć ze względu na to, że dana osoba ma w tym samym czasie inne zajęcia; im gracz staje się starszy, tym mniej czasu może poświęcić na granie, stąd nieraz kręgi konstruuje się biorąc pod uwagę to, czy dany gracz jest w stanie pojawiać się na sesjach z odpowiednią częstotliwością; przykładowo, Joachim, który przygotowywał się do matury nie miał na tyle czasu, żeby uczestniczyć we wszystkich kampaniach, w które był zaangażowany go tej pory, w rezultacie został z większości wykluczony;

Analizując te wszystkie przypadki można również stwierdzić, że kręgi konstruowane są ze względu na trzy perspektywy:

- a) towarzyską – czyli najważniejsze jest to, z kim się gra;
- b) funkcjonalną – poszukuje się graczy lub mistrza ze względu na brak w kręgu osoby spełniającej określone cechy.
- c) temporalną – czy gracz jest dyspozycyjny w danym miejscu i czasie

Wszystkie perspektywy mogą się łączyć. Ważne jest bowiem nie tylko to, czy dana osoba potrafi odnaleźć się w roli prowadzącego, ale także, czy jest ona lubiana przez pozostałych uczestników. Podobnie biegłość we wcielaniu się w postać nie będzie brana pod uwagę, jeśli dana osoba jest znana z tego, że ze względu na podejście do gry potrafi popsuć zabawę innym. Niektórzy uczestnicy bowiem wydają się czerpać przyjemność

z preszkadzania prowadzącemu i pozostałym uczestnikom²⁸. Możliwość uczestnictwa w danym miejscu i czasie również nie jest bez znaczenia.

Można jeszcze dodać, że w klubie większą szansę uczestnictwa w sesjach mieli prowadzący. Było to wyrazem uznania dla mistrzów gry. Jeśli wkładali wysiłek w przygotowanie i prowadzenie sesji, to umożliwienie uczestnictwa w rozgrywce prowadzonej przez innego arbitra – nawet kosztem osób tylko grających – było rodzajem rekompensaty:

Albert podniósł się i powiedział, że w związku z [...] sytuacją, że jest mało prowadzących, a dużo chętnych musimy coś postanowić. Prowadzący ustalą sobie z kim będą grać, wezmą sobie po czterech graczy. Przy tych wyborach mistrzowie mają pierwszeństwo

[Notatka terenowa].

Konstruowanie małych kręgów w przypadku MMORPG opiera się również z uwzględnieniem trzech rodzaju relacji – towarzyskiej, funkcjonalnej i temporalnej. Wpływa na to fakt, czy graczy kierujących awatarami łączą również relacje poza konkretną sytuacją, w której ich postaci wchodzi w interakcję. Niektórzy z rozmówców rozpoczynali grę w „World of Warcraft” lub „Lineage 2” jako krąg znajomych lub członkowie rodziny, co dawało podstawy do przeniesienia tych relacji także do świata wirtualnego. Relacja towarzyska odnosi się oczywiście do sympatii, którą darzy się innego gracza. Relacja funkcjonalna do biegłości, z jaką gracz kieruje swoim awatarem oraz do tego, jaką postacią kieruje. Tworzenie drużyny opiera się bowiem na funkcjonalnym układzie zależności między postaciami. W przypadku „WoW” do drużyny może wejść maksymalnie pięć postaci i to spełniających określone kryteria klasowe (obrońca, postać lecząca, trzech napastników)²⁹, narzucane przez twórców gry, co wskazuje także na silny wpływ czynnika strukturalnego³⁰.

Należy rozdzielić relacje występujące między graczami od tych, które występują między awatarami. Uczestnicy mogą pozostawać ze sobą w stałym kontakcie – pisząc do siebie za pośrednictwem okna rozmowy lub rozmawiając dzięki programom VoIP – podczas gdy postaci, którymi kierują znajdują się w różnych miejscach świata wirtualnego. Jeśli trzech różnych graczy zdecyduje się grać w WoW po stronie Sojuszu, ale ich awatary są przedstawicielami trzech różnych ras, to rozpoczną oni w odrębnych

²⁸ Problem ten będzie omówiony w dalszej części rozdziału.

²⁹ Podział ten będzie szczegółowo omawiany w dalszej części rozdziału.

³⁰ Program nie pozwala w wielu przypadkach na zmianę tych ustaleń. Party to zawsze maksymalnie pięciosobowy krąg postaci pełniących z góry ustalone funkcje.

lokacjach: pandaren³¹ na Wędrującej Wyspie, człowiek w Dolinie Northshire, nocny elf zaś w Shadowglen. W perspektywie geografii Azeroth są to miejsca oddalone od siebie setki kilometrów, znajdujące się na odrębnych kontynentach. Nie przeszkadza to w późniejszej fazie spotkać się postaciom.

To, że kilka postaci przemieszcza się w świecie wirtualnym w bezpośrednim sąsiedztwie i że realizują to samo zadanie, z perspektywy programu nie oznacza, że są one uczestnikami tego samego kręgu. Jako taki bowiem jest rozumiana drużyna (*party*), którą tworzy się zapraszając kolejnych jej członków za pośrednictwem odpowiednich opcji gry. Uczestnictwo w drużynie jest oznaczone wizualnie, w ramach interfejsu. W lewym górnym rogu ekranu są wyświetlane portrety postaci wchodzących w jej skład. Uczestnictwo jest oznaczone również w perspektywie mechanicznej – ma realny wpływ na działania wszystkich członków kręgu – zdolności poszczególnych postaci oddziałują w pozytywny sposób na pozostałe. Przykładowo, zdolność paladyna „Blessing of Kings” (Błogosławieństwo Królów) zwiększa siłę, zwinność oraz intelekt postaci wchodzących w skład drużyny – nie oddziałuje na osoby stojące tuż obok, nie będące jej członkami.

Paradoksalnie, postacie będące w drużynie mogą na siebie oddziaływać pomimo odległości geograficznej. Jeżeli jedna osoba znajdzie jakiś przedmiot, każdy z uczestników kręgu może go pozyskać w ramach umowy lub losowania. MMORPG proponuje zatem odmienne – aterytorialne – myślenie o relacji między jednostkami. Przypomina to żywo opisywany przez Fritjofa Caprę (1988: 83–84) eksperyment EPR, w którym oddalone od siebie tysiące kilometrów elektrony nadal obustronnie oddziałują.

Rekrutacja do małego kręgu może mieć charakter intencjonalny oraz losowy. W pierwszym przypadku występują następujące możliwości:

a) rekrutacja funkcjonalna – poszukuje się postaci o konkretnych klasach lub osób o konkretnym poziomie umiejętności i wiedzy;

Tak, no a w tym momencie.. to zależy na jaki idziesz raid, tak? Jak idziesz na progres, to bierzesz najlepszych dps'ów, najlepszych healerów, najlepszych tanków, czyli w gildii, których mają.. dobry sprzęt, dobre umiejętności. To jest prio[rytetem] przy wybieraniu, jeżeli idziesz na raid. Jeżeli idziesz na taki raid, że no.. no na te szkółki, tak? To też bierzesz ludzi takich, których chcesz czegoś nauczyć, tak? Wiesz, że potrzebują sprzętu, potrze.. że to jest ich szansa, żeby sobie grali itd., tak? Nie wsadzasz tam pro- graczy, bo już oni nic nie potrzebują.

[Cyryl, 27]

³¹ Antropomorficzna panda. Kultura pandarenów jest wzorowana na kulturze starożytnych Chin.

Określenie „progres” odnosi się do rajdów podejmowanych przez najbardziej doświadczonych graczy. Najczęściej jest to pierwsze pokonanie lokacji i wiąże się ze zdobyciem bardzo potężnego wyposażenia.

b) rekrutacja towarzyska – proponuje się uczestnictwo konkretnym osobom, bez względu na postać, którą grają;

„World of Warcraft” pod względem rozmiarów umożliwia tworzenie kręgów dwóch rodzajów: wspomnianą już drużynę (*party*) oraz grupę rajdową³² (*raid group*). Pierwszy może liczyć maksymalnie pięć osób, drugi od sześciu do czterdziestu. W zależności od sytuacji rekrutacja do kręgu może opierać się na strategiach podobnych, jak w przypadku tRPG, a więc mogą doń dołączyć wszyscy chętni, ci, którzy zgłosili się w pierwszej kolejności, albo ci, których pozostali lubią lub tolerują. Członkowie kręgu muszą jednak spełniać również kryteria funkcjonalne, to znaczy, że musi znaleźć się w nim określona liczba klas uznawanych przez program za tanków, healerów lub DPS-ów (to, co się kryje pod tymi nazwami zostanie opisane w dalszej części).

Inny rodzaj konstruowania kręgów, który nie występuje w przypadku MMORPG, to kojarzenie losowe. Program dobiera uczestników takiego kręgu spośród wszystkich użytkowników gry, deklarujących chęć uczestnictwa w eksploracji danej instancji lub w walce na określonym obszarze. System dobiera uczestników mając na uwadze ich role oraz podobieństwo poziomu postaci oraz wyposażenia. Według tego klucza w drużynie pięcioosobowej powinno się znaleźć 3 postacie koncentrujące się na zadawaniu obrażeń, jedna lecząca oraz jeden obrońca. Uczestnicy nie mają wpływu na to, kto znajdzie się w takiej drużynie, chyba, że przed wyrażeniem chęci odwiedzenia instancji stworzyli oni mniejszą drużynę, wtedy losowo dobierani są brakujący uczestnicy. W analogiczny sposób działa system „Looking for raid”, który dobiera losowo dziesięciu lub dwudziestu pięciu uczestników rajdu.

4.3. Kontekst gry

Sesje mogą być rozgrywane w rozmaitych miejscach, rozmówcy opisywali różne okoliczności, w jakich mieli okazję się spotykać. Każde miejsce ma jednak swoje wady i zalety. Osoby, które dysponowały swoim własnym pokojem lub mieszkaniem miały dużą przewagę nad tymi, które nimi nie dysponują. Uniezależniało ich to od konieczności

³² W opisywanym kontekście angielski wyraz *raid* oznacza w zasadzie najazd, co poniekąd zgadza się z zestawem działań łączonych z tą nazwą. Jest to napaść, atak, na lokację kontrolowaną przez wyjątkowo potężnego przeciwnika kierowanego przez komputer. Wśród polskich graczy MMORPG używa się jednak innego tłumaczenia – rajd, co pomimo różnicy znaczeniowej zostaje w analizie użyte jako kod *in vivo*.

poszukiwania odpowiedniej lokacji, jak również dawało elastyczność czasową, w klubie bowiem można było przebywać wyłącznie w soboty i niedziele w określonych godzinach. Mieszkanie daje również większą kontrolę nad sesją i możliwość zastosowania elementów, których używa się dla budowania nastroju: np. świeczek i muzyki, a których nie można z różnych przyczyn używać w miejscu publicznym. Dom chroni też przed negatywnymi reakcjami osób z otoczenia społecznego. Można przywołać opisywaną sytuację z Krakowa, w której starsza pani widząc sesję rozgrywaną przy świeczkach oskarżyła erpegowców o satanizm.

Klub umożliwia granie osobom, które nie mają możliwości spotkania się w mieszkaniu swoim lub kolegów. Jednym z czynników motywującym do zakładania klubów jest właśnie potrzeba posiadania stałego miejsca spotkań. Uzyskuje się możliwość korzystania z pomieszczeń, jednak nie jest to aż tak wygodne jak w przypadku mieszkania. W sytuacji spotkań w miejscach publicznych i quasi-publicznych może dochodzić do zakłóceń ze strony otoczenia. Z pomieszczeń domu kultury, w którego siedzibie mogą spotykać się członkowie klubu korzystają także zespoły i inne grupy. Podczas sesji zdarza się, że do pomieszczenia, w którym się ona toczy zagląдают inni uczestnicy klubu lub tamtych zbiorowości. Nie jest to zazwyczaj intencjonalne przeszkadzanie, osoby te mogą mieć jakąś ważną sprawę lub chcą się po prostu przywitać. Czasami przychodził ktoś, aby spytać się, czy może dołączyć do kręgu, lub po prostu usiąść obok i przypatrywać się. Klub więc daje wiele możliwości, ale nie jest aż tak podatnym na kontrolę miejscem, jak mieszkanie.

Klub ma jedną przewagę nad mieszkaniem – umożliwia spotkania z osobami spoza małego kręgu, dlatego do domu kultury przychodziły nawet osoby, które miały możliwość grania u siebie. Tłumaczyły to sympatią do pozostałych klubowiczów. Jedną ze strategii sytuowania sesji, która godziła zalety obydwu lokacji, a wykorzystywaną przez niektórych członków klubu, było rozgrywanie mniej ważnych sesji w klubie zaś wymagających spokoju właśnie w mieszkaniu jednego z graczy:

Myślę, że bardzo ciężko było nam, przynajmniej na sesjach, na których ja brałam udział zachować taką powagę w [klubie]. Bo zawsze coś wpadł, powiedział coś głupiego, ktoś coś zrobił i.. i.. od razu był śmiech, więc jak chcieliśmy grać na poważnie, to graliśmy w warunkach domowych

[Inga, 23]

Gracze, którzy nie mają możliwości korzystania ani z mieszkania ani z klubu szukają innych miejsc, w których się spotykają. Wśród nich wymieniano parki, puby,

piwnice zaadaptowane na potrzeby spotkań, granie na przerwach w szkole a nawet podczas marszu w górach. Sesje odbywają się także podczas konwentów. Ponieważ nie jest możliwe zapewnienie wszystkim chętnym spokojnego miejsca w przestrzeni konwentowej, spotkania toczą się na korytarzach. Jak można się domyślić, przebieg takich sesji najczęściej jest stale zakłócany przez przechodzące osoby, które zagadują uczestników.

Co ciekawe, nawet najgorsze warunki nie muszą zepsuć przyjemności czerpanej z zabawy:

Badacz: *Co wpływa na to, że się gra dobrze, a co, że gra się źle?*

Joachim: [Wzdycha] *Wiesz co? No strasznie dużo rzeczy jest. Na przykład grałem w sesję po prostu w jakichś kanciapach, gdzie nie było miejsca nóg rozprostować, ale wszystko inne pasowało, sesja była świetna. Grałem y.. sesje, gdzie sesja była cała rozplanowana, miała być fajna, ale pogoda taka, że było tak gorąco, że nikomu się nic nie chciało robić.*

Sesja to proces o nie do końca przewidywalnym wyniku. Warunki, w jakich się odbywa wpływają na nią, jednak w największym stopniu to czynnik ludzki, nie zaś klimatyczny warunkuje dobrą ocenę przygody. Nie oznacza to jednak, że pogoda nie potrafi pogorszyć jakości grania. Podczas spotkań w klubie zdarzało się tak, że upał doprowadzał do rezygnacji z sesji i poprzestaniu na rozmowach.

Tradycyjne gry fabularne są rozgrywane najczęściej w styczności bezpośredniej. Sesja przypomina zwykle spotkanie towarzyskie. Gracze rozsiadają się wokół stołu, na którym rozkładają akcesoria – podręczniki, kości, czasami świece. Prowadzący często zajmuje wyróżnione miejsce, takie, aby mógł być dobrze widziany i słyszany przez pozostałych uczestników. Czasami prowadzący używają tak zwanych ekranów, które stawia się przed sobą, aby zasłonić swoje notatki i rzuty kością przed graczami. Służyć do tego może także laptop. W takim przypadku prowadzący byli zmuszani nieraz do zajmowania miejsca w pobliżu gniazdka elektrycznego, aby móc podłączyć to urządzenie. W klubie nieraz gracze widząc wchodzącego do pomieszczenia prowadzącego rezygnowali nawet bez pytania z miejsca, które zajmowali, jeżeli wydawało im się, że będzie odpowiednie dla prowadzącego.

Rozmieszczenie graczy może być również istotne i wpływać na jakość interakcji pomiędzy nimi:

[L] *ubię siedzieć koło mistrza gry. Jeżeli siedzę na końcu, to wiele osób rozmawia i nie dociera do mnie połowa rzeczy.*

[Franek, 17]

Oczywiście stół jest nie tyle koniecznością, co pewnym ułatwieniem w sesji. Spotkania odbywają się bowiem także w pomieszczeniach pozbawionych tego mebla lub na otwartej przestrzeni.

Już w początkach istnienia RPG wprowadzono korespondencyjny sposób prowadzenia sesji, nazywano go *play-by-mail*. Dawało możliwość uczestniczenia w sesjach osobom, które mieszkały w znacznym oddaleniu od siebie. Pojawienie się Internetu rozwinęło tę ideę. Pojawiła się możliwość gry za pośrednictwem poczty elektronicznej (*play-by-Email*), za pośrednictwem forów internetowych i komunikatorów. Rozwiązywało to problem odległości, jednak wydłużało czas reakcji na deklaracje uczestników, jak też eliminowało z sesji element performatywny.

Pewnym ulepszeniem gry w tradycyjne gry fabularne przez Internet jest zastosowanie programów do komunikacji głosowej (Skype, Ventrilo, Teamspeak). Ułatwia to rozgrywanie sesji na odległość, daje bowiem możliwość szybkiego reagowania na działania pozostałych graczy. Pozwala to również bawić się osobom, które nie mają możliwości zaprosić kolegów do siebie lub spotykać się w klubie. Nie rozwiązuje natomiast innych problemów. Czynnikiem performatywnym nadal jest ograniczony – gracze się co najwyżej słyszą (chyba, że zastosują także kamery internetowe). Należy także stosować dodatkowo programy generujące liczby losowe, zastępujące rzuty kośćmi, lub ufać sobie wzajemnie w tej kwestii. W rozwiązywaniu problemów, które stwarza gra przez Internet umożliwia odpowiednie oprogramowanie (MapTool, Vassal, Roll20), które pozwala rysować mapy sytuacyjne widoczne na monitorach wszystkich uczestników, zawierają także generatory liczb losowych. Nadal jednak jest to zaledwie częściowy substytut prawdziwych sesji. Granie przez Internet utrudnia również budowanie atmosfery – uczestnicy raczej nie mogą słuchać tej samej muzyki – oraz generuje problemy, których nie doświadczają osoby spotykające się twarzą w twarz. Sesje może popsuć bowiem niska szybkość połączenia lub brak dostępu do sieci. Poza tym, mimo wszystkich udogodnień oferowanych przez grę za pośrednictwem Internetu nie wszystkich erpegowców taki rodzaj zabawy przekonuje. W tradycyjnym RPG cenią oni element spotkania, kontaktu z żywym człowiekiem.

Zaangażowanie w MMORPG zawiera elementy występujące w sesjach tRPG rozgrywanych za pośrednictwem Internetu, ale wprowadza również wzory które są typowe wyłącznie dla tego rodzaju zabawy. Kręgi graczy łączą pewną liczbę osób, które uczestnicząc w zabawie zazwyczaj znajdują się w oddalonych od siebie miejscach i komunikują się wyłącznie za pośrednictwem Internetu. Mogą się komunikować za

pośrednictwem okna rozmowy, będącego elementem interfejsu, żeby jednak ułatwić prowadzenie dyskusji używa się oprogramowania VoIP. Gracz siedzący w pokoju jest właściwie pozbawiony czynników rozpraszających, których doświadczają np. osoby grające w tRPG na konwentach. Problemy mogą sprawiać jedynie czynniki losowe i jeśli takie wystąpią, doświadczą ich bezpośrednio jeden z uczestników, pośrednio zaś pozostali. Jeśli na przykład, gracz będzie musiał na chwilę odejść od komputera, zawiesi to na ten czas postęp gry (oczywiście, przerwy mogą wystąpić też w sesji tradycyjnej gry fabularnej). Bezpośrednie otoczenie fizyczne jednego gracza może mieć duży wpływ na cały krąg. Przykładowo, rodzice dwulatka, którzy byli członkami gildii „World of Warcraft” musieli podczas grania także kontrolować jego zachowanie, co zmuszało ich od czasu do czasu do odejścia od komputera, poprzedzonej prośbą o poczekanie na ich powrót, skierowaną do pozostałych uczestników.

Pewnych problemów – jak w przypadku sesji tRPG rozgrywanych przez sieć – może dostarczyć również jakość połączenia internetowego. Podczas komunikowania mogą pojawić się zakłócenia, które utrudniają przepływ informacji. Szумы, przerywanie, czy w ekstremalnej sytuacji zerwanie łącza może utrudnić a nawet uniemożliwić interakcję. Nieraz zdarzało się, że podczas eksploracji danej lokacji awatar autora lub jednego z uczestników zostawał wylogowany, co zmuszało pozostałych do oczekiwania na ponowną możliwość zalogowania się współgracza lub poszukiwania nowej osoby do kręgu.

4.4. Sesja jako proces

Sesja gry fabularnej to proces, który zaczyna się nieraz przed momentem ukonstytuowania kręgu. Jednak na późniejszy jego rozwój mają wpływ działania wszystkich uczestników. Na przebieg sesji oddziałuje kontekst, prowadzący i gracze. Uczestnicy wykonując działania składające się na ich role społeczne wpływają na wykonania innych. Krąg jest przez to układem wzajemnych powiązań. Każdą rolę można wykonywać na wiele sposobów, jednak w każdym kręgu obowiązują inne przekonania co do tego, jakie wykonanie w danej chwili jest właściwe. Na występujące w kręgu wzory zachowań mają wpływ podzielane normy i wartości jak również teksty kultury, do których uczestnicy się odwołują. W następnych akapitach zostaną wymienione poszczególne elementy wraz z opisem ich wpływu na odgrywanie ról przez prowadzącego i graczy.

a) konwencja;

Jest to pojęcie zaczerpnięte z teorii literatury (ang. *genre*) i odnoszące się do cech specyficznych danego tekstu kultury. Konwencja występuje również w świecie społecznym tańca towarzyskiego, a Dominika Byczkowska (2012: 144) określa ją jako *formę, w jakiej konkretne działanie jest realizowane*. Konwencja pozwala zdefiniować charakterystykę świata gry i może, choć nie musi narzucać pewne schematy postępowania postaci. Tak jak literatura i filmy mogą być utożsamiane z pewnymi konwencjami: fantasy, horror, cyberpunk, tak również w grach fabularnych można doszukać się wzorów analogicznych. Erpegowcy przyjmują, że poszczególne systemy gier, czyli składające się na nie settingi i mechanika sytuują się w ramach pewnych konwencji, stąd „Dungeons & Dragons” czy „Legenda Pięciu Kręgów” odpowiadają konwencji heroic fantasy, „Warhammer”, „Monastyr”, „Wiedźmin” to dark fantasy, „Zew Cthulhu” i „Wampir: Maskarada” to horror. Odnosząc się do teorii E. Zimmermana należy stwierdzić, że konwencja stanowi element ramy kulturowej, ponieważ konstruowana jest przez teksty oraz elementy estetyczne.

Konwencja wpływa na kształt settingu oraz na zasady. W przypadku heroic fantasy bohaterowie dysponują ogromną potęgą w porównaniu do przeciętnej osoby zamieszkującej świat gry. Jest to odzwierciedlone w charakterystykach liczbowych postaci. Doświadczony czarodziej w „Dungeons & Dragons” może spopielić całą kompanie wojska jednym zaklęciem podczas gdy bohater „Zewu Cthulhu” to przeciętna osoba, która znalazła się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwej porze.

Światy utrzymane w konwencji heroicznej to najczęściej krainy wyidealizowane, pozbawione problemów, takich jak głód czy choroby, nękanie za to przez potwory i byty nadprzyrodzone. Świat rzeczywisty, szczególnie wyobrażenie o życiu w średniowieczu stanowi pewien punkt odniesienia dla graczy, jednak w konwencji heroic pozbawia się go pewnych elementów realistycznych. Przykładowo, podczas jednej z sesji prowadzonej przez Alberta postacie graczy skradają się do chaty. Po dojściu do niej pojawił się problem jak się do niej dostać. Gracze postanawiają rozbić okno, jednak jest to uzależnione od tego, z czego są one zbudowane:

Badacz: *Czy tutaj w oknach są błony, czy szyby?*

Mistrz gry: *To heroic. Przyjmijmy, że szyby.*

[notatka terenowa]

Gracz (w tym wypadku) autor, nie wiedział, jaki punkt odniesienia przyjąć dla settingu. Kilka spotkań wcześniej, podczas rozgrywki „Warhammera”, Albert wykorzystywał realia bliższe historycznym i w przypadku okien mowa była o błonach.

Jeśli uczestnicy zdecydowali się na grę w konwencji heroicznej, to mistrz gry był bardziej skłonny konstruować przygody w taki sposób, by protagonistów nie ograniczały codzienne problemy świata gry. Bohaterowie mogli zginąć raczej walcząc ze smokiem niż z powodu grypy. W konwencjach bardziej realistycznych sesje można było oprzeć na problemach życia codziennego. W sesji „Dzikich Pól” – osadzonych w settingu silnie inspirowanym Trylogią, w realiach Rzeczypospolitej Obojga Narodów, tematem przewodnim przygody było poszukiwanie schronienia przed śnieżycą. W osadzonej w realiach współczesnych sesji „Zewu Cthulhu”, postacie poruszały się po uwięzionym w lodzie rosyjskim lodołamaczu. Pomijając zjawiska nadprzyrodzone dziejące się na nim, postacie mogły zginąć z powodu wychłodzenia lub zwykłych wypadków.

Badacz: *[Jakie są] różnice między graniem w "Warhammera" i "D&D".*

Ernest: *To jest główna różnica świata. Jeżeli komuś podoba się świat, w którym jest bardziej właśnie taki, widowiskowy, gdzie gracz jest bardzo potężny, gdzie na gracza patrzą jak na bohatera właśnie i kwestia odgrywania, czy gracz właśnie lubi być takim, gdzie go właśnie podziwiają, czy na przykład czy bardziej woli być takim graczem, który myśli o tym, jak przeżyć, bo jemu brakuje na przykład jedzenia, albo ma takie możliwości, że gdzieś jakaś tam rana mu się zaczyna ropieć i to może spowodować śmierć i to jest właśnie taka różnica, że jest dużo bardziej mroczny "Warhammer", bo w "D&D" powody śmierci są różne, jakieś potężne potwory, a nie jakieś potężne robaki, które nie dość, że nie są potężne, to i tak często mogą wygrać z bohaterem gracza w "Warhammerze".*

Konwencja silnie oddziałuje na kierowanie postacią. To, co jest możliwe, a nawet uzasadnione w systemach heroicznych, w dark fantasy może się okazać zgubne dla bohaterów. Heroiczne, widowiskowe akcje zaczerpnięte z filmów płaszcza i szpady są normą w „7th Sea”. Heroizm jest nagradzany. Bohaterowie w świecie „Warhammera” dbają raczej o to, by wyjść cało z niebezpiecznej sytuacji.

Poprzez odwołania do konwencji gracze konstruują także pewien kodeks postępowania. Na przykład, nie przeszukują zwłok pokonanych przeciwników. Motorem postępowania nie jest chciwość, a przynajmniej nie posuwa się jej do skrajności. Nie każdy jednak jest w stanie zrozumieć i zaakceptować zalecenia konwencji. Przykładowo: *Po walce z ogrami [rodzaj złego olbrzymia] BG natknęli się w lesie na zwłoki. Bohater Franka ochoczo zabrał się za przeszukiwanie ich, co napotkało opór ze strony postaci Bernarda i Czeška [Notatka terenowa].* Przeszukiwanie zwłok jest pewnego rodzaju tabu, które przestrzegane jest zwłaszcza w konwencji heroicznej. W „Warhammerze”,

identyfikowanym jako konwencja dark fantasy problem ten nie występuje. Gracze są nastawieni bardziej pragmatycznie i częściej łamią pewne tabu. Jeśli coś, co mogą znaleźć przy zwłokach ma im pomóc, nie zawahają się przed szabrowaniem. Również, w wielu sesjach „Warhammera” gracze byli skłonni zastosować tortury, jeśli mogło dostarczyć im to potrzebnych informacji, podczas gdy w heroicznym „Pathfinderze” problem ten nie występował.

Konwencja stanowi również element MMORPG przy czym elementy estetyczne gier nasuwają skojarzenia z papierowymi odpowiednikami. Tak, więc można doszukać się i elementów fantasy („World of Warcraft”, „Lineage 2”) jak też science fiction i space opery („EVE Online”, „Knights of the Old Republic”). Należy jednak zwrócić uwagę, że postępowanie awatara, przede wszystkim jego moralność jest regulowana jedynie poprzez normy wyniesione z życia codziennego. Konwencja przejawia się bardziej w estetyce gry: historii oraz projekcie niż w norm zachowania graczy. Mogłoby się wydawać, że Horda zrzeszająca istoty o wyglądzie sugerującym ich zły charakter (wielkie kły i pazury) stanowi moralnie negatywną stronę konfliktu. Jednak tak nie jest:

„World of Warcraft” zaciera różnice między generalnie dobrych i złych. Np. czy Alianci są dobrzy a Horda zła? Prawda? Takie pytanie. Niekoniecznie, to są po prostu dwie rywalizujące ze sobą strony, można powiedzieć. A nie to, że jedni są źli, a drudzy są dobrzy, po prostu to są rywale, konkurenci. Nawet nie wiem, czy można powiedzieć wrogowie.

[Arnold, 40].

b) setting;

Świat gry stanowi bardziej szczegółowy niż konwencja punkt odniesienia dla działań uczestników. Prowadzący i gracze mając go na uwadze mogą określić, jakiego typu postaci hipotetycznie zamieszkują wyobrażoną krainę i jak wygląda życie w niej. Setting może być stworzony od podstaw przez prowadzącego albo być dostępny jako element podstawowego podręcznika do danego systemu lub suplement do niego. W przypadku gry „Warhammer Fantasy Roleplay”, podstawowy opis świata, jak również zasady niezbędne do grania zawarte są w jednym podręczniku. Stary Świat, będący polem większości przygód w „Warhammerze”, to kraina wzorowana na Europie u schyłku średniowiecza. Jest to jednak bardzo ogólne porównanie, ponieważ obok ludzi żyją w nim postaci fantastyczne: elfy, krasnoludy i niziołki. Centrum cywilizacyjnym jest Imperium, którego koncepcja jest zakorzeniona w Świętym Imperium Rzymskim Narodu

Niemieckiego (nazwy miejscowości i imiona są zaczerpnięte z języka niemieckiego). Ludzkość trwa w sytuacji nieustającego zagrożenia. Obok „zwykłych” nieszczęść, które dotykały średniowieczne społeczeństwa, takich, jak plagi i wojny, jest ona niepokojona przez wrogie istoty: armie brutalnych, zielonoskórych orków bądź podstępnych skavenów – wielkich, inteligentnych antropomorficznych szczurów, stanowiących groteskową karykaturę ludzi. Najpoważniejszym jednak zagrożeniem jest chaos – potęga w przenośni i dosłownie wypaczająca żywe stworzenia. Przekształcająca ich ciała i umysły. Chaos manifestuje się w postaci czterech bóstw – Khorne’a – morderczego boga krwi, Slaanesh’a – pana perwersji, Tzeentcha – Pana Przemian oraz Nurgle’a – boga chorób i rozkładu. Armie ich wyznawców otwarcie i w ukryciu działają nieustannie na szkodę ludzi i ich sojuszników.

Mistrz gry mając do dyspozycji materiały związane ze światem „Warhammera” może przygotować wiele różnych przygód. Z podręczników można czerpać dowolne elementy składające się na pewną wizję Starego Świata i zestawiając ze sobą konstruować elementy przygody. Ilość treści, będącej wynikiem pracy projektantów gry, a którą prowadzący wykorzystuje zależy tylko od woli arbitra. Niektórzy prowadzący trzymają się ściśle realiów i starają się zdobyć jak najwięcej materiałów opisujących świat gry, by nie popełnić w ich mniemaniu błędów merytorycznych, inni zaś opis świata traktują jako dość luźną inspirację. Przykładowo, prowadzący jedną z kampanii osadzonej w Golarionie – świecie gry „Pathfinder” z oryginalnego settingu pozostawił jedynie nazwy królestw i panteon.

Jeśli nawet erpegowcy mają dostęp do tych samych materiałów związanych z settingiem istnieje możliwość, że będą oni różnie interpretować informacje zawarte w podręcznikach:

[J]ak na przykład, ktoś prowadzi "Warhammera" i nie chodzi o wiedzę, tylko ma trochę inną wizję "Warhammera" niż ja, co mi się często zdarza, zwłaszcza w "Warhu" bo po tylu latach mam bardzo wyraźną wizję świata "Warhammera" i tak czy inaczej, zawsze, jak gram w "Warhammera" u innego mistrza gry, to jego wizja nie pasuje do mojej.

[Albert, 26]

Analizując działanie mistrza gry można stwierdzić, że z całokształtu elementów składających się na setting wybiera on te, które są w danym momencie dla niego interesujące i z ich wykorzystaniem konstruuje scenariusz. Przykładowo, może on wykorzystać wątek herezji. Pierwsza sesja „Warhammera” rozegrana przez autora

w klubie opierała się na scenariuszu, którego celem było zbadanie oddalanej od cywilizacji wioski, pojawiło się bowiem podejrzenie, że jej mieszkańcy odwrócili się od bogów Imperium. „Warhammer” obficie czerpie inspiracje z historii i przekształca je w celu dopasowania do swoich głównych koncepcji. Herezja to w tym wypadku oddawanie czci bogom chaosu, a w ramach kultu Sigmara – boga patronującego Imperium funkcjonują inkwizytorzy i łowcy czarownic. Inna sesja „Warhammera”, rozegrana przez Internet, bazowała na wątku sprofanowanej świątyni, której badanie doprowadziło do odkrycia herezji w łonie kościoła Sigmara, a także do wytropienia nekromanty – czarnoksiężnika ożywiającego zmarłych i na koniec wampira grasującego w okolicy.

Gracze opierając się na settingu tworzą postacie będące elementem świata wyobrazonego. To, jacy bohaterowie mogą być wykreowani zależy po pierwsze od settingu, po drugie zaś od regulacji wprowadzanych przez mistrza gry. Protagonisci są członkami społeczeństwa świata wyobrazonego, stąd jeśli setting nawiązuje w pewien sposób do okresów historycznych, na przykład XVII wiecznej Polski, gracz nie będzie mógł stworzyć postaci kosmonauty. W liście postaci do wyboru odzwierciedla się nie tylko kształt świata, ale też konwencja. „Warhammer” na etapie tworzenia postaci pozwala na wybór jednej z czterech ras: ludzi, krasnoludów, elfów i niziołków, a następnie profesji określających dotychczasowe doświadczenia bohatera i jego umiejętności. Można wybierać (a właściwie losować) pomiędzy dość obiecująco brzmiącymi profesjami najemnika, szlachcica czy ucznia czarodzieja lecz możliwe jest także zostanie złodziejem, śmieciarzem lub szczurołapem. Granie taką postacią – zajmującą niską pozycję w hierarchii społecznej – pogłębia element związany z konwencją dark fantasy. Postać jest nie tylko narażona na ciągle niebezpieczeństwa awanturniczego życia, ale także doświadcza pogardy ze strony arystokracji i kupców.

W przypadku „Zewu Cthulhu” prowadzący sytuje akcję przygody w realiach historycznych. Ma do wyboru koniec XIX wieku, dwudziestolecie międzywojenne lub okres współczesny. Warunkuje to również dobór postaci. O ile wykładowca queer theory może być dobrym pomysłem na postać w przygodzie dziejącej się w roku 2013, to podobna koncepcja jest nie do zrealizowana w scenariuszu XIX-wiecznym.

Arbiter ma prawo ograniczyć wybór postaci, jeśli nie znajdują uzasadnienia w jego scenariuszu lub obawia się, że pewne ich typy mogą zepsuć rozgrywkę. W rozegranej sesji „Zewu Cthulhu” prowadzący poprosił o stworzenie takich bohaterów, których obecność w ekipie ratunkowej mającej na celu wyswobodzenie okrętu skutego lodem na kole

podbiegunowym będzie uzasadniona. Stąd gracze (w tym i autor) stworzyli odpowiednio postacie technika łączności, mechanika okrętowego i elektryka.

Świat gry komputerowej stanowi rezultat pracy zespołu projektantów, grafików, programistów, pisarzy i innych twórców. Podobnie jak w przypadku settingów takich jak „Forgotten Realms” jest to świat o ukształtowanych ramach i określonej specyfice. Może to być świat zaczerpnięty z mediów papierowych, tak, jak jest w przypadku „Warhammer Online”, lub może też być światem stworzonym na potrzeby MMORPG, czego przykładem jest „Lineage 2”. Zasadniczą różnicą jest to, że świat w którym wyobrażone postacie poruszają się nie istnieje jako podtrzymywany poprzez komunikację werbalną, lecz stanowi wynik pracy rzeczonych twórców. Jest światem wirtualnym, widzialnym za pośrednictwem ekranu komputera. Gracz może w nim spacerować, podziwiać wirtualny krajobraz, spotykać inne postacie, czy to kierowanych przez program bohaterów neutralnych, czy to awatary innych graczy, handlować, tworzyć różne przedmioty czy wykonywać różne misje. Do tego jest to świat funkcjonujący bez przerwy, nawet gdy gracz wyłączy grę, komputer i uda się na odpoczynek. Setki, a nawet tysiące innych postaci będą działać w tym czasie, przekształcając w pewnym stopniu wirtualny świat.

Ów wirtualny świat stanowi rodzaj wesołego miasteczka lub placu zabaw. W jego obrębie toczą się konflikty zbrojne i ekonomiczne, zawiązywane są sojusze. Jednak świat od strony „fizycznej” nie ulega przekształceniu. Działania graczy wpływać mogą na wirtualną ekonomię poprzez produkcję i wymianę dóbr używanych w konstruowaniu przedmiotów wykorzystywanych podczas eksploracji Azeroth, jednak każde, nawet najbardziej zaciekle walki nie doprowadzą do trwałego zniszczenia zamku lub obszaru geograficznego. Prawo do tego mają jedynie deweloperzy.

c) mechanika;

Mechaniką można nazwać zespół zasad używanych dla zdefiniowania ról uczestników gry oraz wyrażenia cech postaci, ich rozwoju oraz zarządzania interakcjami między graczami i wyobrażonymi postaciami w kategoriach zrozumiałych w kontekście gry. Na mechanikę składają się najczęściej dane policzalne, ułatwiające porównywanie, a także procedury związane z testowaniem cech, najczęściej zawierające element losowy, który wyrażony jest najczęściej w rzutach kośćmi (czasami są także używane karty do gry).

Mechanika może być nierozłącznie związana ze światem gry, tak jak ma to miejsce w „Earthdawn”, lub być tzw. mechaniką uniwersalną, którą można dostosować do różnych realiów. O tym drugim przypadku można mówić w odniesieniu do mechanik „d20”,

„GURPS”, „Savage Worlds” lub „FATE”. Pierwszą z nich stosowano do tej pory np. w tak rozmaitych konwencjach, jak heroic fantasy („Dungeons & Dragons”), dark fantasy („Midnight”) czy space opera („Star Wars d20”).

Mechanika daje prowadzącemu i graczowi pewien punkt odniesienia co do tego, jak należy rozstrzygać wiele sytuacji, w jakich bohaterowie graczy się znajdują. Arbitrowi pozwala na projektowanie scenariusza dostosowanego do zaawansowania graczy i potęgi postaci: w „Pathfinder RPG” np. znajduje się współczynnik *challenge rating* (skala wyzwania), który stanowi wyznacznik tego, jaka trudne dla bohaterów będzie rozwikłanie danego problemu lub pokonanie przeciwnika. Planując spotkanie z goblinami, które było opisywane we wstępie rozdziału, mistrz gry prawdopodobnie brał ten współczynnik pod uwagę. Tuzin stworów, które napotkali zaawansowani już bohaterowie nie miał stanowić dużego wyzwania. W cytowanym fragmencie stale pojawiały się odwołania do kwantytatywnego charakteru mechaniki „d20”. Prowadzący najpierw ustalał poziom trudności danego testu, a następnie prosił o wykonanie rzutu. Przykładowo, po opisie otoczenia, poprosił o wykonanie rzutu na spostrzegawczość, a trudność określił prawdopodobnie na 20 (prawdopodobnie, bowiem nie wyraził tego wprost), co oznaczało, że gracze mieli wykonać rzut kością dwudziestościenną, a następnie do wyniku dodać wartość umiejętności „Percepcja”, która określa spostrzegawczość ich postaci. Ponieważ wynik wyszedł jedynie Donarowi i magicznej sowie Raska, tylko te postacie spostrzegły zawczasu zbliżający się patrol goblinów.

Mechanika pozwala też mistrzowi kontrolować graczy, np. czy jeden z nich nie pomylił się (lub oszukał) interpretując wynik rzutu, ale także dla tych drugich może stanowić narzędzie kontroli prowadzącego:

[Z]nowu zaatakowały nas demony. Moją postać w zasadzie zabito jednym ciosem, kiedy jednak [inny gracz] zaczął podliczać obrażenia okazało się, że mam 0 hp³³ i mogę coś jeszcze zrobić. Uzdrawiłem się więc i zacząłem bronić. Gdy jednak zacząłem się zastanawiać, liczyć tury, przestało mi coś pasować. Najpierw myślałem, że demon wykonał zbyt wiele ruchów, jednak MG poprawił mnie, że jedną ze swoich możliwości wykorzystałem na rzucenie wykrycia zła. Wtedy uświadomiłem sobie, że potwór podbiegł i wykonał „full-attack”³⁴, czego nie mógł zrobić. MG ze wstydem przyznał mi rację.

³³ Hit points, punkty życia. Kiedy postać straci je wszystkie, zaczyna umierać.

³⁴ W mechanice „d20” postać może w swojej turze albo się poruszyć i wykonać jeden cios, albo stojąc już przy przeciwniku może wykonać kilka ciosów, jeżeli jej umiejętności na to pozwalają. W tej sytuacji prowadzący złamał zasadę i połączył ruch przeciwnika z wielokrotnym atakiem.

[Notatka terenowa].

Mechanika może być używana na różne sposoby. W niektórych kręgach uczestnicy trzymają się sztywno reguł, chociaż najczęściej te, które gracze uznają za zbędne lub niewygodne są pomijane. Podejście do zasad zmieniało się w perspektywie historycznej, już twórcy oryginalnego „D&D” stwierdzali: *Jak w przypadku każdego zestawu zasad dotyczących miniatur, są one wskazówkami do podążania w projektowaniu twojej własnej fantastyczno-średniowiecznej kampanii. Dostarczają ram wokół których zbudujesz grę prostą lub ogromnie skomplikowaną – jedynymi ograniczeniami są twój czas i wyobraźnia* (Arneson, Gygas, 1974a: 4). Ciągłe pytania o zasady skłoniły jednak G. Gygaxa do stworzenia dużo bardziej precyzyjnego i skomplikowanego „Advanced Dungeons & Dragons”.

Osoby, z którymi przeprowadzane były rozmowy wykazywały zazwyczaj bardzo liberalne podejście do zasad:

Zazwyczaj, jak coś nam się nie podoba w mechanice, to to modyfikujemy, więc.. znaczy się jest istotna w jakimś tam stopniu. Jak jest niegrywalna, to.. to ciężko się gra [śmiech].

[Inga, 23]

Odnosi się to do tzw. „złotej reguły”, która funkcjonuje w świecie społecznym RPG, która głosi właśnie, że jeśli jakaś zasada przeszkadza w czerpaniu satysfakcji z rozgrywki, należy ją odrzucić lub zmienić.

W wielu kręgach wprowadza się własne zasady, zwane „domowymi”. Są one modyfikacjami oficjalnych mechanik, które służą konkretnemu kręgowi. Ustalenia te mogą być rezultatem długotrwałej pracy lub doraźnej potrzeby. Najprostszym sposobem wprowadzenia zasady *ad hoc*, jest potrzeba określenia wystąpienia jakiegoś zjawiska – prowadzący prosi gracza o rzucenie kośćmi na tę okoliczność, mimo, że taka ewentualność nie jest elementem podstawowego zbioru zasad.

Jedną z sesji będących elementem jednej z kampanii rozgrywanych w klubie była w całości podporządkowana nadrzędnemu celowi – przygotowania fortu do obrony przed potencjalnym atakiem. Bohaterowie wykonywali kolejne zadania po to, by zwiększyć swoją szansę na zwycięstwo. Za każdy pomyślnie rozwiązany problem MG przydzielał jedną kość, którą gracze mogli później rzucić. Im więcej kości drużyna zebrała, tym większą zyskiwała możliwość skutecznej obrony. Cała pula kości została wykorzystana pod koniec sesji podczas obrony fortu.

Innym sposobem ingerowania w mechanikę jest zamiana jej na rzecz mechaniki przyjętej z innego systemu. Autor był świadkiem prowadzenia kampanii „Wiedźmina” z wykorzystaniem mechaniki gry „Klanarchia”. Nie zawsze jednak zamiana mechaniki jest zasadna czy możliwa:

Badacz: Czyli jest możliwe zagranie na przykład w „7th Sea” na mechanicę „Warhammera” albo na odwrót?

Gienek: Byłoby to możliwe, aczkolwiek bardzo trudne, trzeba by... trzeba by ograniczyć możliwości jakie daje system, żeby to faktycznie było możliwe, chociaż ogólną zasadę mechaniki da się przenieść.

Badacz: Ale czy to ma sens?

Gienek: To zależy. To zależy od tego, co mistrz gry chce osiągnąć, bo „7th Sea” jest oparte na tych filmowych akcjach, widowiskowych zagrywkach i tak dalej, które mają oddać klimat filmów płaszcza i szpady, kiedy „Warhammer” jest tym światem... ponurym światem pogrążonym w wojnie, gdzie nikt nie ufa nikomu tak naprawdę, więc czy mistrz gry ma jakiś powód, żeby tak naprawdę mieszać te mechaniki i settingi, jeżeli tak, myślę, że jest w stanie odpowiednio przerobić te mechaniki, żeby dało się to zrobić.

Rozmówca wskazuje, że mechanika często może być mocno związana z settingiem i konwencją, jaką proponują twórcy gry, przez co jej przeniesieni może nie do końca być zasadne. Może to zaburzyć relacje pomiędzy tymi elementami.

W przypadku sesji rozgrywanych na konwencji różne modyfikacje zasad, które są wprowadzane w poszczególnych kręgach nie są brane pod uwagę. Stosowane są najczęściej zasady podstawowe lub używa się modyfikacji proponowanych przez prowadzącego. Ma to na celu usprawnienia interakcji pomiędzy uczestnikami wywodzącymi się z różnych środowisk.

W MMORPG mechanika jest wbudowana w program. Gracz nie musi rzucać kostką i interpretować wyniku, system robi to za niego. Nie musi zapamiętywać dziesiątek modyfikatorów, program wszystko wyliczy. Nie znaczy, że gracze nie interesują się zasadami. Zrozumienie gry i maksymalizacja efektywności poruszającej się w świecie gry postaci wymaga znacznego wdrożenia się w niuanse mechaniki. W przeciwieństwie jednak do papierowego RPG zasady są sztywne, nie ma możliwości negocjowania wyniku. Podobnie, jeżeli gracz wpadnie na pomysł zrobienia czegoś, czego program nie obejmuje, np. wspinania się na drzewo, awatar tego po prostu nie wykona.

Modyfikacje w mechanice mają prawo wprowadzać jedynie deweloperzy. Gracze mają prawo protestować i wyrażać swoje niezadowolenie, ale wyłącznie na forach. Modyfikacja w kodzie programu jest niezgodna z umową z producentami, którą zatwierdza się przed uruchomieniem gry. W Internecie przytaczany jest przykład, kiedy to część użytkowników grających postaciami wojowników niezadowolonych z modyfikacji wprowadzonych przez Blizzard w ich ulubionej klasie zorganizowało „Marsz 1000 Gnomów” w proteście przeciwko owym zmianom. Organizatorzy tego przedsięwzięcia przedstawili pozostałym zawiedzionym fanom propozycję stworzenia pierwszopoziomowych gnomich wojowników na serwerze Thunderlord i udania się masowo, o tej samej godzinie do wrót stolicy Sojuszu, Stormwind, w celu oprotestowania modyfikacji. Taki protest byłby zauważalny na dwa sposoby: kilkaset jednakowych postaci nawet w zatłoczonym na ogół mieście trudno byłoby przeoczyć. Poza tym, mogłoby obciążyć serwer na tyle, że gra stałaby się uciążliwa, przez co inni gracze również doświadczyliby protestu. O ile jednak protesty i strajki są dozwolone w przestrzeni publicznej, tak na prywatnym, bądź co bądź, serwerze gracze mogą funkcjonować w granicach wytyczanych przez umowę abonamentową. Firma Blizzard zagroziła uczestnikom „Marszu” sankcjami³⁵, uzasadniając to faktem utrudniania gry innym uczestnikom (Schramm 2006).

4.5. Uczestnicy małego kręgu

W skład kręgu osób mających rozegrać sesję wchodzi gracze oraz prowadzący. W tym miejscu jest mowa o tradycyjnie pojmowanym RPG, analiza odmian, w których brakuje mistrza gry, lub jego rola jest pełniona na zmianę przez wszystkich uczestników kręgu nie będzie podejmowana. To, jak dany uczestnik kręgu wypełnia swoją rolę zależy od różnych czynników. Jak pisał F. Znaniecki (2011), elementami każdej roli społecznej są osoba, krąg społeczny oraz prawa i obowiązki (funkcje).

Osoby konstruujące krąg graczy stają się jego uczestnikami na różne sposoby, które były omówione już wcześniej. Rozpoczynając odgrywanie swojej roli w kręgu erpegowców jednostka nie jest *tabula rasa*, lecz istotą, której jaźń zbudowana jest przez swoje poprzednie doświadczenia. Osoba jest uczestnikiem wielu kręgów społecznych: rodzinnego, koleżeńskiego, zawodowego, czy też w określonych przypadkach uczestnikiem fandomu gier fabularnych. Wszystkie te zbiorowości kształtują jednostkę. Wkraczając do małego kręgu społecznego może podejmować działania poprzez

³⁵ W większość gier MMO karą za niestosowanie się do regulaminu jest czasowe lub trwale zablokowanie konta gracza (tzw. *ban*).

odwoływanie do poprzednich doświadczeń lub choćby wiedzy nabytej podczas nauki w szkole, przyswojonych tekstów kultury itd. Zaawansowani gracze, czy prowadzący są w stanie poradzić sobie z różnymi sytuacjami, które mogą sprawiać problem erpegowcom o krótszym stażu. Osoba zdobywając wiedzę i doświadczenie mogą wносить nowe elementy do kręgu i modyfikować w ten sposób relacje pomiędzy jego uczestnikami. To działanie danej osoby jest także czynnikiem przenoszenia wzorów pomiędzy kręgami.

Doświadczenie jednostki to nie wszystko. Na konstruowanie i kształt, jaki przyjmuje interakcja w ramach małego kręgu mają wpływ również pewne dyspozycje psychologiczne jak i fizyczne osoby. Nie bez znaczenia bowiem jest płeć, zwłaszcza, gdy uczestnik musi odgrywać bohatera gracza (BG) lub bohatera niezależnego (BN) płci przeciwnej. W trakcie jednej z sesji „Dzikich Pól” rozegranych na konwencji badacz miał okazję obserwować nastolatkę wcielającą się w postać siedemnastowiecznego polskiego szlachcica. Przerysowane – brutalne – zachowanie i próba mówienia grubym głosem robiły komiczne wrażenie. Płeć natomiast nie ma znaczenia w MMORPG. Po pierwsze dlatego, że gracz może kierować awatarami obojga płci, po drugie, zarówno kobiety jak i mężczyźni potrafią równie skutecznie opanować mechanikę programu.

Inną kwestią jest talent aktorski, który w MMORPG jest nieprzydatny, zaś w tRPG może pełnić niebagatelną rolę. Według niektórych rozmówców jest to rzecz, której można się wyuczyć, podczas gdy inni twierdzą, że jest on wrodzony i nie każdy uczestnik będzie w stanie odgrywać postać z dużą biegłością. Niemniej jednak jest brany pod uwagę i oceniany w różnych konkursach związanych z tRPG, co oznacza, że jest on cechą pożądaną.

Generalnie każdy erpegowiec przez okres aktywności w świecie społecznym RPG nabywa pewnych wspólnych dla większości graczy cech. Pewne wrodzone dyspozycje są rozwijane i uzupełniane poprzez przyswajanie wiedzy i interakcje. Ten proces, nazwany stawaniem się erpegowcem zostanie opisany w dalszej części pracy.

Krąg społeczny – a bardziej precyzyjnie: jednostki w nim uczestniczące wraz ze swoimi cechami i preferencjami – są pewnym punktem odniesienia dla osoby w pełnieniu jej roli. Według F. Znanieckiego (2001) krąg społeczny konstryuuje się w momencie, gdy pojawi się wspólnota zainteresowań między kilkoma osobami. Fanów gier fabularnych łączy wspólna pasja, jednak nawet w przypadku zamiłowania do tego samego systemu RPG czy MMORPG, uczestnicy kręgu mogą przyjmować różne stanowiska względem kształtu sesji rozgrywanej w tym systemie. Oznacza to, że mały krąg może pełnić rolę arenę społecznej. Interakcje w jego ramach mogą z jednej strony opierać się na

consensusie z drugiej zaś jego brak może doprowadzić do zerwania kręgu. Do jego podtrzymywania konieczne jest coś, co w środowiskach graczy tRPG funkcjonuje pod nazwą **umowy społecznej**:

Gdzieś ona się pojawia, ale ona jest nieświadoma. Jakoś tam się kształtuje w trakcie gry, czy w trakcie spotkań.

[Anatol, 31]

Podstawą umowy społecznej jest to, by wszyscy uczestnicy dobrze się bawili i akceptowali wspólnie wypracowane wzory interakcji. Świadomość tego wymaga pewnej odrzucenia postawy egoistycznej:

Ja osobiście trzymam się tego, że poza mną są to cztery, czy pięć czy sześć innych osób i ich jest więcej, oni powinni się dobrze bawić, a nie tylko ja.

[Czesiek, 20]

Biorąc pod uwagę fakt, że istnieją różne wzory uczestnictwa w sesjach RPG, które mogą pojawiać się wśród uczestników, potrzeba dużej elastyczności i empatii, by uczestnictwo było tak samo satysfakcjonujące dla wszystkich graczy. Umowa społeczna jest więc pewną metaforą określającą zadowalającą dla wszystkich formę interakcji podejmowanych w kręgu. Gracze uczestnicząc w sesjach obserwują się nawzajem i próbują dostosować swoje działania do pozostałych.

Przechodząc do analizy praw i obowiązków poszczególnych uczestników kręgu graczy należy podkreślić, że pomimo dobrowolnego zawiązywania tej małej zbiorowości, osoby weń zaangażowane mają w jego ramach różny status. Abstrahując od kwestii różnego prestiżu wszystkich osób uczestniczących w sesji, który to może mieć znaczenie przy badaniu relacji pomiędzy fanami – uczestnikami makro-kręgu jakim jest fandom, w sytuacji spotkania skoncentrowanego na grę wprowadzane jest nowe rangowanie. Pojęcia rangi F. Znaniecki (2011: 280) używał dla podkreślenia istotności danej roli społecznej w kręgu. Było to odzwierciedlenie faktu, że ludzie porównują role wraz z ich częściami składowymi oraz wykonaniem. Socjolog podkreślał, że pojęcie rangi bazuje na tym, co dany wykonawca robi. Zdystansować się chciał w ten sposób od koncepcji statusu, które uważał za pojęcie strukturalistyczne, niezależne od faktycznego wykonania, lecz opierające się na hipotetycznym usytuowaniu danego statusu w strukturze społecznej. W niniejszej pracy obydwie pojęcia będą jednak używane zamiennie.

Aby móc skutecznie wykonywać swoje obowiązki, osoba musi mieć zagwarantowane pewne prawa. Najbardziej podstawowymi, z których korzystają wszyscy uczestnicy kręgu, bez względu na rolę, są:

- a) pozycja ekologiczna (Znaniński 1997: 63) – prawo do przebywania w określonych godzinach w określonym miejscu; rozegranie sesji wymaga pewnej przestrzeni, obojętnie, czy jest to klub, mieszkanie czy kawałek podłogi w szkole konwentowej, bez uzyskania możliwości bycia w miejscu, w którym odbywa się sesja osoba traci dyspozycję do wchodzenia w interakcję z pozostałymi uczestnikami kręgu; do pozycji ekologicznej należy także bardziej precyzyjnie zajmowanie konkretnego miejsca siedzącego czy stojącego;
- b) pozycja ekonomiczna (Znaniński 1997: 61) – prawo do korzystania z pewnych przedmiotów; w tym wypadku będą to kości i podręczniki;
- c) prawo uczestniczenia w kulturze symbolicznej (Znaniński 1997: 63) – w analizowanej społeczności będzie to prawo do przyswajania wzorów stanowiących element kultury RPG i wykorzystywania ich do własnego performansu społecznego.

Podstawowym podziałem ról w małym kręgu społecznym jest rozróżnienie na prowadzącego i graczy. Wiąże się z tym także pierwsze rozróżnienie rang – to mistrz gry jest osobą, którego uprawnienia stanowią prerogatywy (Znaniński 2011: 318). Powodem jest to, że jego rola wymaga największego zaangażowania. To on musi przygotować sesję, a następnie w sposób jak najbardziej interesujący ją poprowadzić. Sam fakt, że gracze wcielają się jedynie w swoje postacie, a arbiter we wszystkich bohaterów niezależnych, których bohaterowie graczy spotkają, pokazuje, ile pracy musi włożyć w napisanie i poprowadzenie przygody. Z racji tego mistrzowi gry przypada prerogatywa, którą można nazwać **ostatnim słowem**. Polega ona na tym, że kiedy pojawiają się jakieś kwestie sporne, przykładowo w odniesieniu do interpretacji pewnej zasady, to do prowadzącego należy ostatnie słowo, jak ją stosować w rozgrywce. Gracze mają po tym możliwość albo zaakceptować ten fakt albo opuścić krąg.

Mistrz gry ma decydujący wpływ na następujące kwestie:

- a) kto może uczestniczyć w sesji;

Według rozmówców była to sytuacja rzadko spotykana, ale zdarzało się, że prowadzący odmawiał danej osobie możliwości uczestnictwa, z powodu tego, że jej nie lubił. Najczęściej odmowa spowodowana była brakiem wolnych miejsc lub przekonaniem o tym, że dana osoba nie byłaby w stanie grać na odpowiednio wysokim poziomie.

- b) w jaki system uczestnicy będą grać;

Jeśli prowadzący nie lubi systemu, którego prowadzenie jest mu proponowane przez pozostałych uczestników, może po prostu odmówić pełnienia roli arbitra.

c) z jakich podręczników uczestnicy mogą korzystać;

Ta decyzja pozwala uzyskać większą kontrolę nad poczynaniami graczy. Do systemów opartych na mechanice d20 wydawana jest duża liczba dodatków, które mają na celu dostarczenie zasad, których zastosowanie uczyni postać dużo potężniejszą niż przy wykorzystaniu informacji dostępnych wyłącznie w podstawowych książkach. „Mechanika” to zestaw komplementarnych reguł, które na dobrą sprawę można traktować jako dopełniające się ich zestawy. Mechanika może być zawarta w podręczniku podstawowym, ale również w szeregu suplementów rozszerzających bazowy zestaw reguł. Przykładowo, gdy autor przygotowywał się do prowadzenia jednej ze swoich pierwszych sesji w klubie, Joachim napisał do niego z pytaniem, z jakich podręczników może korzystać przy tworzeniu swojej postaci. Autor był już wcześniej uprzedzony, że gracz ten korzystając z dużej ilości podręczników potrafi naginać reguły do budowy nadzwyczaj potężnych bohaterów. Biorąc to pod uwagę, autor ograniczył wszystkim graczom możliwość korzystania z podręczników wyłącznie do podstawowego. Mniejsza ilość stosowanych podręczników oznacza mniejszą ilość treści, które należy opanować, co z kolei daje prowadzącemu większą kontrolę nad stosowaniem reguł i wyklucza sytuacje w których gracze poprzez znajomość dodatkowych reguł mogą tę kontrolę przejąć osłabiając w ten sposób autorytet mistrza gry.

d) jakie postacie są dostępne dla graczy;

Mistrz gry może zabronić używania pewnych typów postaci lub umiejętności. Albert miał problemy z przyswojeniem wszystkich zasad związanych z używaniem magii w „Pathfinder RPG”, stąd bardzo niechętnie pozwalał na tworzenie postaci czarujących. Przed rozpoczęciem zaś jednej ze swoich kampanii stworzył gotowe postacie, spośród których gracze mogli wybrać te, które im odpowiadały.

e) modyfikowanie i interpretowanie zasad oraz zawartości tekstów stanowiących podstawę sesji/kampanii;

Mistrz gry ma również prawo do nieujawniania pozostałym materiałów potrzebnych mu do prowadzenia sesji. Częstą praktyką jest przygotowywanie przez arbitra notatek dotyczących planowanych w grze wydarzeń, rozpisek bohaterów niezależnych i przeciwników. Notatki mogą mieć charakter luźnych zapisków, lub szczegółowego scenariusza. Formę drugą z wymienionych przyjmują oficjalne scenariusze, publikowane

przez profesjonalne wydawnictwa. W przypadku kampanii sandboxowych mogą mieć one postać map podzielonych na sześciennie pola (hexy) oraz tabel spotkań losowych. Ujawnienie takich materiałów graczom odebrałoby sesji element nieprzewidywalności, który jest jednym z podstawowych elementów gry fabularnej. Można byłoby to porównać do ujawnienia rozwiązania zagadki kryminalnej na samym początku powieści detektywistycznej.

Podstawowym obowiązkiem mistrza gry jest przygotowanie i prowadzenie sesji. W tym celu konieczne jest spełnienie warunków, na których opierają się jego prawa, czyli potrzebne jest odpowiednie miejsce oraz akcesoria niezbędne do prowadzenia gry. Gracze muszą współdziałać z prowadzącym, aby miał on zapewnione niezbędne warunki. Jeśli, przykładowo, nie posiada on na własność podręcznika do danego systemu, gracz, który posiada takowy powinien mu być go użyty. W przeciwnym razie sesja mogła się nie odbyć. Jeśli MG zapomniał kości, gracze mu je pożyczali.

Rola mistrza gry w MMORPG nie istnieje. Nie jest on twórcą świata, bowiem ten świat istnieje poza interakcją jego i graczy. Nie musi opisywać scen, ponieważ świat jest widoczny na ekranie monitora, nie musi kierować bohaterami neutralnymi i potworami, ponieważ kieruje nimi program. Częściowo rolę mistrza gry podejmują czasami projektanci, którzy od czasu do czasu wprowadzają wydarzenia (*event*), których normalny przebieg gry nie przewiduje. Takie działanie jedynie w niewielkim stopniu jednak przypomina aktywność prawdziwego mistrza gry, który potrafi w trakcie sesji tRPG wprowadzać wiele wymyślonych na poczekaniu wątków. Odnosząc się do komercyjnych gier fabularnych można porównać dwa rodzaje relacji między ich autorem, prowadzącym oraz graczami. W pierwszym przypadku, to jest w odniesieniu do tRPG, prowadzący (w konsultacji z graczami lub nie) adaptuje powstały tekst kultury do własnych potrzeb i następnie wykorzystuje go do tworzenia scenariusza, który następnie jest rozgrywany z udziałem graczy. Bez pośrednika między tekstem a graczami, jakim jest interpretor zasad, settingu, scenariusza, czyli prowadzący, wyobrażony świat nie może zostać powołany. W przypadku MMORPG ten pośrednik nie jest potrzebny, bowiem gracze mogą odbierać go wszystkimi zmysłami. O ile twórcy tracą wpływ na kształt powoływanej do życia świata wraz z zakupem podręcznika przez prowadzącego, tak w MMORPG cały czas mają nad nim kontrolę.

Podstawowym obowiązkiem gracza tRPG jest przygotowanie i wcielanie się w rolę wyobrażonej postaci podczas sesji. To, kim będzie grał jest uzależnione z jednej strony od jego preferencji, ale wybór może być ograniczony przez prowadzącego. Aby uczestniczyć

w sesji i móc wykonywać dobrze swą rolę, gracz musi mieć zapewnione pewne dodatkowe prawa, które wykraczają poza najbardziej podstawowe, jak możliwość przebywania w danym miejscu i dostęp do akcesoriów. Najważniejszym jest prawo do informacji – uczestnik nie jest w stanie kierować swoim bohaterem, jeśli prowadzący nie udzieli mu informacji dotyczących mechaniki oraz świata gry. Niedoświadczony gracz w dużym stopniu polega właśnie na wiedzy arbitra. To mistrz gry informuje go, w jakim momencie musi np. rzucić kością i jak wynik ma być zinterpretowany. Zważywszy również, że uczestnicy opierają posunięcia swoich postaci na opisach prowadzącego, które nie zawsze są precyzyjne, mają prawo go dopytać o interesujące ich kwestie.

Teoretycznie gracze zajmują podobną rangę i mistrz gry powinien traktować ich wszystkich tak samo. Rozmówcy byli przekonani, że prowadzący nie powinien faworyzować żadnego z uczestników. G. Fine pisał o sytuacjach, w których arbiter przychylniej traktował swojego dobrego kolegę, jednak w trakcie niniejszych badań autor nie zaobserwował tego typu sytuacji.

Zauważono jednak, że graczy można podzielić ze względu na funkcje, które pełnią obok tej najważniejszej – odgrywania postaci. Można wyodrębnić:

a) gracza doradcę – osobę o dużej wiedzy w zakresie rozgrywanego systemu; w sytuacji, w której trudno jest określić jakąś zasadę, uczestnicy zwracają się do takiej osoby o pomoc; rolę taką mogą pełnić tzw. power gamerzy (o których będzie mowa później), których wiedza dotycząca mechaniki przekracza nieraz kompetencje mistrza gry, dlatego są to osoby o ambiwalentnym statusie; gracze doceniają ich pomoc przy tworzeniu postaci, mistrzowie traktują podejrzliwie, bowiem zbyt duży zakres swobody dany power gamerowi może doprowadzić do zepsucia sesji;

b) gracza pomocnika – osoba przynosząca akcesoria, podręczniki, urządzenia, które są niezbędne do prowadzenia sesji, jednak mistrz gry ich nie posiada; Albert prowadząc sesje bardzo często korzystał z materiałów elektronicznych, ponieważ jednak nie posiadał laptopa, prosił najczęściej Dymitra, by ten pożyczał mu na czas gry swoje urządzenie; jeśli Dymitr akurat nie grał, komputer przynosił Ernest; raz wydarzyła się sytuacja, że żaden z nich miał się nie pojawić – Albert poprosił wtedy za pośrednictwem forum autora o przyniesienie swojego laptopa. Brak możliwości uczestnictwa takiej osoby może zagrozić przebiegowi sesji. Kiedy postać Dymitra zginęła w trakcie sesji, ten stwierdził, że

nie ma już co robić i zaczął się zbierać do wyjścia. Albert uprosił go jednak o pozostanie do końca sesji ze względu na komputer.

Można zauważyć, że jeśli to mistrz gry zostanie uznany z centrum kręgu społecznego, to wszyscy gracze powinni współpracować, aby mógł pełnić on swoją funkcję. W konkretnych przypadkach prawa pewnej osoby stają się funkcjami (obowiązkami innego uczestnika kręgu). F. Znaniecki pisząc o prawach osobistych stwierdzał, że można dowieść ich istnienie na dwa sposoby (Znaniecki 2011: 326): *Po pierwsze, jeśli partner danej osoby w relacji społecznej nie wywiązuje się z jakiegoś obowiązku względem niej, inni uczestnicy kręgu przejmują ten obowiązek. Przykładowo, jeśli matka lub ojciec dziecka umrze, zachoruje bądź porzuci dziecko, ktoś inny – kobieta, mężczyzna bądź kilka osób – przejmie obowiązek opieki nad tym dzieckiem. Po drugie, jeśli uczestnik kręgu społecznego danej osoby uczyni coś sprzecznego z jego obowiązkami względem niej, inni uczestnicy będą się starali przeciwdziałać temu działaniu i jego skutkom.*

Jeśli prowadzący potrzebował komputera do realizacji swojej roli (prawo), a jeden z graczy, który zazwyczaj go użyczał nie był – z różnych przyczyn – w stanie go dostarczyć, inny uczestnik kręgu go zastępował, czyli przynosił swojego laptopa. Gdy z kolei jeden z graczy nie mógł się pojawić na sesji, kierowanie jego postacią przejmował na pewien czas prowadzący lub inny z graczy. Odwracając sytuację, jeśli prowadzący nie był w stanie zagwarantować wystarczająco sprawnej pomocy podczas tworzenia postaci wszystkim potrzebującym graczom, jeden z graczy mógł mu pomóc, lub go nawet zastąpić w tym działaniu.

Specyfika sesji rozgrywanych w klubie była związana między innymi z tym, że często pojawiał się ktoś, kto normalnie nie uczestniczył w kampanii, jednak na swoją prośbę lub propozycję prowadzącego dołączał on do kręgu graczy. Mógł wcielić się w ten sposób w jednego z bohaterów niezależnych lub nawet w przeciwnika. Albert opowiadał o sytuacji, w której na sesji pojawił się niespodziewanie kolega, któremu powierzono rolę antagonisty, w którego w założeniu wcielał się prowadzący. Kolega tak przejął się rolą, że zaczął opracowywać różne sposoby zaszkodzenia bohaterom graczy, co ostatecznie skończyło się ich śmiercią. W przypadku takich sytuacji, dodatkowy gracz siada obok mistrza gry, aby zasygnalizować swoją rolę i odróżnić się od osób wcielających się w protagonistów, usadowionych zazwyczaj razem.

Gdy dodatkowa osoba nie chce lub nie może uczestniczyć w sesji na prawach gracza, nieraz siada przy stole i przygląda się sesji lub dyskutuje z uczestnikami chwilowo

nie zaangażowanymi w działania w świecie wyobrażonym. Osoba taka może pełnić też funkcję doradcy – graczy lub prowadzącego. W trakcie jednej z sesji Czesiek, który nie brał udziału w sesji został poproszony przez Alberta – prowadzącego – o pomoc w kierowaniu przeciwnikami. Albert nie przepadał za wgłębianiem się w szczegóły mechaniki „Pathfindera”, zaś Czesiek miał ją dobrze opanowaną. Usiedli razem przed laptopem, na którym mistrz gry miał zgromadzone potrzebne mu podręczniki w formacie elektronicznym i gdy podczas starcia bohaterów graczy z potworami przychodziła kolej te drugie, Albert pytał Cześka o to, czy ruch, który zamierza wykonać jest zasadny. Jego doradca albo potwierdzał, albo sugerował bardziej efektywne posunięcie.

4.6. Etap przygotowań

Na tym etapie uczestnicy podejmują działania mające na celu skonstruowanie elementów koniecznych do rozegrania sesji. Prowadzący przygotowuje scenariusz przygody, zaś gracze tworzą postacie, którymi będą kierować podczas sesji. Etapy przygotowań i konstruowania kręgu mogą występować zamiennie. Można rozpatrywać dwa przypadki: gdy prowadzący ma skonstruowany scenariusz i poszukuje graczy, lub gdy najpierw zawiązuje się krąg, a następnie powstają założenia sesji.

Pod pojęciem scenariusza gry fabularnej kryje się bardzo szeroki zakres zjawisk. Mogą one przypominać scenariusz filmowy i być szczegółowym zapisem następujących po sobie scen, wraz z przygotowanymi zawczasu wypowiedziami bohaterów niezależnych, których odgrywa mistrz gry. Mogą też być zestawem luźnych notatek zawierających wyłącznie informacje niezbędne dla rozwinięcia przygody, np. ważnych bohaterów niezależnych i powiązania między nimi. W przypadku oparcia kampanii o zasady sandbox rola prowadzącego sprowadza się do narysowania mapy z naniesioną na nią siatką podzieloną na sześciokątne pola (lub podzielonego na kwadraty planu podziemi), przygotowania tabel spotkań losowych i pewnego ogólnego zarysu obszaru, który bohaterowie będą eksplorować. Wszystko to ma na celu zarządzanie przez mistrza gry porządkiem interakcji w trakcie sesji.

Scenariusz przygody jest osadzony w świecie gry. Można przyjąć, że w założeniu działania graczy dotyczą tego fragmentu wyobrażonego uniwersum, o których jest mowa w scenariuszu. Praktyka pozwala jednak stwierdzić, że w przypadku dużej swobody graczy może wybiec poza ten wycinek. Będzie o tym jednak mowa później.

Specyficznym przejawem gry w oparciu o sandbox jest sytuacja, w której mistrz gry konstruuje od podstaw również setting. W tej sytuacji fragment świata, który wyznacza mapa, która jest odpowiednikiem scenariusza staje się również settingiem.

Prowadzący może przygotować scenariusz sam, lub wykorzystać jedną z gotowych komercyjnych publikacji, dostępnych w wersji elektronicznej lub papierowej. Mogą one występować pojedynczo lub w zbiorach. Dodatkowo, mogą być one publikowane w serii. Przykładem serii publikacji zawierających gotowe scenariusze, układającej się w kampanie, jest bardzo dobrze oceniana przez polskich graczy kampania do pierwszej edycji gry „Warhammer”, zatytułowana „Wewnętrzny Wróg”. Składa się na nią zestaw sześciu zeszytów: „Wewnętrzny Wróg”, „Cienie nad Bögenhafen”, „Śmierć na rzece Reik”, „Szara Eminencja”, „Źle się dzieje w Kislevie” oraz „Imperium w płomieniach”. Każda z przygód zawartych w nich ma swój cel, jednak sposób w jaki się go osiągnie wpływa na kolejne.

Ponieważ komercyjne scenariusze są najczęściej płatne, mistrz gry może sięgnąć po teksty fanowskie, które również są dostępne w Internecie. Niegdyś były także publikowane w czasopiśmie erpegowych, ale wraz z zakończeniem wydawania periodyku „Portal”, przygody takie są osiągalne jedynie za pośrednictwem Internetu lub w numerach archiwalnych czasopism.

Prowadzący może zaadaptować scenariusz całkowicie, wykorzystać pewne jego fragmenty lub potraktować jako inspirację. Dwie ostatnie możliwości występują często w przypadku, gdy sam zarys przygody jest interesujący, ale została zaprojektowana z myślą o innym systemie niż mistrz gry ma zamiar prowadzić. Należy wtedy wprowadzić pewne zmiany elementów związanych z mechaniką, aby można była ją zrealizować zgodnie z założeniami arbitra.

W konstruowaniu scenariuszy mistrzowie mogą się opierać wyłącznie na elementach czerpanych z konwencji, settingu, mechaniki, ale inspiracji szukają też w innych tekstach kultury: literaturze, filmach a nawet w życiu codziennym:

[N]o to jest właśnie ten motyw, że już mam po tych latach tak wykształcone, że nie tylko w pracy, ale też czytam jakiś komiks, albo jakąś książkę albo jakiś film, zauważam coś, co mam takie: o! to byłoby fajne na sesję. Zawsze sobie to gdzieś notuję, jednak zawsze gdzieś w głowie mam, żeby szukać takich rzeczy.

[Albert, 26]

Czerpanie inspiracji z popkultury do konstruowania scenariuszy jest zjawiskiem popularnym w świecie społecznym RPG. Świadczą o tym nie tylko rozegrane przez autora scenariusze, ale także dyskusje toczone między graczami. W trakcie jednej z prelekcji na konwencji „PolCon 2012”, prowadząca ją osoba stanowczo zachęcała do szukania inspiracji w filmach i literaturze.

Scenariusz może być przygotowany wcześniej lub doraźnie. W pierwszym przypadku łączy się to z rolą mistrza gry, jako inspiratora powstania kręgu i procesem przygotowania przygody poprzedzającym proces doboru graczy. W drugim przypadku jest to często wynik inspiracji zgromadzonych w jednym miejscu osób. Jeśli prowadzący przychodzi z gotowym scenariuszem, sesja może rozpocząć się szybciej. Jeśli zaś zaczyna układać przygodę na miejscu, start sesji może się opóźnić, zwłaszcza, że gracze muszą też stworzyć swoje postacie.

Do obowiązków gracza na etapie przygotowawczym należy stworzenie postaci, którą będzie brać udział w przygodzie prowadzonej przez mistrza. Rzadko kiedy jednak ma on zupełną dowolność. Jego wybór jest ograniczany przede wszystkim cechami settingu, do tego mogą dołączyć wymagania prowadzącego. Może być więc tak, że gracz będzie mógł korzystać z wszystkich możliwości oferowanych przez setting lub też zostaną one ograniczone przez mistrza gry. Odmianą tego ostatniego wariantu jest przygotowanie postaci przez arbitra i rozdanie ich graczom. Tę możliwość wykorzystał Albert w swojej kampanii. Ponieważ chciał, aby bohaterowie byli mocno osadzeni w świecie, który stworzył i historii, którą chciał opowiedzieć poprzez serię przygód, zaprojektował ich sam, pozostawiając graczom decyzję, którą z postaci chcą grać.

Różne systemy mają różne zasady organizujące proces konstruowania bohatera. W przypadku „Warhammera” gracz musi najpierw wybrać jedną z czterech ras: człowieka, krasnoluda, elfa lub niziołka. Różnią się one ogólnym wyglądem, historią i cechami. Przykładowo, ludzie są dominującą rasą Starego Świata i jednocześnie najbardziej elastyczną. Mogą być w zasadzie każdym, od rycerza po czarodzieja. Krasnoludy, z kolei, to niskie, krępe humanoidy, najczęściej obdarzone bujnymi brodami, obdarzone talentem górniczym, hutniczym i konstruktorskim, stąd mają predyspozycje do profesji wojowników lub rzemieślników.

Mechanika gry wpływa na interakcję już na etapie tworzenia postaci, którą to aktywność można rozdzielić na dwa równocześnie prebiegające procesy. Pierwszy z nich można nazwać tekstualnym, opiera się bowiem na konstruowaniu życiorysu bohatera, oraz tych cech, które można przedstawić w formie opisu, rysunku i performansu. Równolegle jednak przebiega proces związany z mechaniką. Poszczególne, bowiem, elementy opisowe są przekładane na wskaźniki kwantytatywne. To sformułowanie nie jest przypadkowe. Tak, jak w zorientowanej pozytywnie socjologii cechy jednostki, grupy i większych zbiorowości próbuje się wyrazić we wskaźnikach liczbowych, np. indeksach, tak w wielu grach fabularnych cechy i zdolności bohatera próbuje się

przedstawić w podobny sposób, czyli przełożyć na „język” mechaniki. Tak więc, czarującego i szarmanckiego barda w „D&D” cechować będzie wysoki współczynnik „Charyzmy” (np. 17 na maksymalną początkową wartość wynoszącą 18), zaś opisywany jako poruszający się bezszelestnie łotrzyk będzie miał cechę „Zręczność” ustaloną na 18, a umiejętność skradania na 10. Liczby te są konieczne do porównywania cech i oceny możliwości bohaterów.

W „Warhammerze” kolejnym krokiem po ustaleniu rasy postaci jest losowanie jej cech określających jej predyspozycje fizyczne i psychiczne. Gracz rzuca ośmiokrotnie parą kości dziesięciościennych, a wyniki sumuje ze schematem przypisanym wybranej rasie. Ludzie z założenia są wszechstronni, stąd wśród ich cech wszystkie bazowe charakterystyki są równe 20. Jeśli więc suma danego rzutu wynosi 17, to po dodaniu do wybranej cechy (przykładowo oznaczającej siłę) będzie równa 37. Bohater na tle przeciętnych przedstawicieli swojej rasy (których siła określana jest na 31) będzie uznawany za wyjątkowo silnego. Jeśli gracz będzie chciał stworzyć postać dobrze walczącą mieczem, najlepsze wyniki rzutów przydzielili do umiejętności „Walka Wręcz”, która określa sprawność w posługiwaniu się bronią białą.

Instrukcja do „Pathfindera” daje kilka wariantów losowania cech, które charakteryzują postać. Standardowo, gracz rzuca czterema kośćmi sześćościennymi, odrzucając tę, na której wynik jest najniższy, a następnie sumując wyniki z pozostałych trzech. Daje to rezultaty mieszczące się w przedziale od 3 do 18. Procedurę tę powtarza się jeszcze pięciokrotnie. Powstałe w ten sposób sześć liczb rozdziela się między podstawowe cechy: Siłę (Strength), Zręczność (Dexterity), Budowę (Constitution), Inteligencję (Intelligence), Mądrość (Wisdom) i Charyzmę (Charisma). Losowanie cech powoduje, że niektórzy gracze mogą uzyskać wysokie wyniki, podczas gdy inni bardzo niskie. Budzić to może poczucie niesprawiedliwości. Dla uniknięcia tego problemu podręcznik dostarcza innej możliwości: puli punktów, które można rozdysponować wedle uznania. Albert w swoich kampaniach wprowadzał jeszcze inny system, przyznając graczom z góry określony komplet cech.

Spytałem jeszcze Alberta co do postaci na jutrzejszą sesję. Powiedział, że nie będziemy rzucać. Ernest spytał: „Czy statystyki: 18, 16, 16, 14, 12, 10”? Albert odparł, z dużą ironią, że „wtedy był heroic, a teraz nie, więc będą staty 16, 14, 12, 12, 10, 8”. Spytałem: „W związku z tym, że jesteśmy niewolnikami na galerach nie mamy wyposażenia?” - „Tak. A Ty nie będziesz miał też kompaniona”.

[Notatka terenowa]

Proces przygotowania postaci może być więc uwarunkowany także konwencją, w jakiej prowadzący ma zamiar prowadzić. We wcześniejszej kampanii Albert zakładał, że bohaterowie będą dużo potężniejsi od zwykłych mieszkańców świata wyobrazonego, stąd przydzielił wyjątkowo wysokie cechy (przeciętny człowiek według podręcznika ma je na około 10). Ernest uznał, że skoro sesja będzie prowadzona w podobnym systemie (wcześniej było „D&D”, nowa kampania miała być w opierającym się na tej samej mechanice „Pathfinderze”) to Albert przyzna do wykorzystania takie same cechy. Ten drugi jednak nie planował heroicznych sesji, stąd postacie miały być słabsze (choć nadal dużo potężniejsze od settingowych „normalsów”). Taka strategia przydzielania statystyk dawała graczom mimo wszystko możliwość rozpoczynania z postacią potężniejszą niż w przypadku generowania losowego, jak również zapobiegała poczuciu niesprawiedliwości.

Jak można również zauważyć w przytaczanym fragmencie dziennika, ze względu na konkretne plany co do scenariusza, mistrz wprowadził kolejne ograniczenia. Bohaterowie rozpoczynają grę z pewnym stanem posiadania, na który składa się broń oraz narzędzia potrzebne w ich fachu (złodziej ma komplet wytrychów, czarodziej księgę z zaklęciami, kapłan symbol swojej wiary), w tym jednak wypadku postacie zostały ich pozbawione, aby zachować spójność ze scenariuszem. Autor dla celów tej kampanii stworzył postać druida, inspirowanego historią i mitologią celtycką osobnika będącego, najkrócej rzecz ujmując, kapłanem czerpiącym moc z sił natury. Według podręcznika druid rozpoczyna grę z oddanym mu zwierzęcym towarzyszem, którego też ze względów fabularnych został pozbawiony.

W „Warhammerze” po ustaleniu cech, uczestnik musi wybrać profesję jego postaci. Określa ona to, czym bohater się zajmował przed rozpoczęciem przygód oraz jego umiejętności. Według zasad profesję losuje się spośród dostępnych rzucając kością stuścienną (w rzeczywistości dwiema kośćmi dziesięściennymi, z których jedna pokazuje dziesiątki, druga zaś jedności). Ponieważ istnieje przez to duże prawdopodobieństwo wylosowania nie takiej profesji, jaką gracz by chciał (przykładowo miał nadzieję być najemnikiem a wylosował drwala) w różnych kręgach wprowadzane są różne strategie mające na celu zapobiec temu. Przykładowo, można losować kilka profesji i wybierać najbardziej odpowiadającą lub po prostu dokonać selekcji preferowanego zawodu spośród wszystkich.

Gracz musi także określić imię bohatera oraz jego wygląd, czasami także wymaga się wymyślenia historii protagonisty. Niektórzy gracze mają także w zwyczaju rysować

portrety swoich postaci, aby bardziej precyzyjnie przekazać pozostałym uczestnikom jak ona wygląda, inni zaś wykorzystują w tym celu obrazki zaczerpnięte z gier, komiksów lub innych tekstów kultury.

Informacje o bohaterze są zapisywane na karcie postaci, która ułatwia porządkowanie i odszukiwanie potrzebnych w danej chwili danych. Usprawnia to także komunikację między graczami a prowadzącym. Mistrz może w każdej chwili zażądać pokazania arkusza w celu sprawdzenia, czy gracz posiada odpowiednią umiejętność lub wyposażenie. Obejrzenie karty przez arbitra jest także czynnością kończąca proces tworzenia postaci. Sprawdza on, czy wszystkie dane się zgadzają i ewentualnie prosi o poprawienie nieścisłości. Oprócz funkcji referencyjnej arkusz traktowany jest jako notatnik. Gracze umieszczają tam często informacje dotyczące imion pozostałych członków drużyny lub ważnych bohaterów niezależnych, listę zadań do wykonania, bądź wątków, w które są zaangażowani. Nieraz także rysowane są na niej portrety bohaterów. Widoczne jest to często w przypadku karty do „Warhammera”, która zawiera konturowy rysunek postaci ułatwiający określanie trafień w trakcie walki. Gracze często uzupełniali ten zarys o elementy stroju czy anatomii. Jako kartę postaci można wykorzystać kserokopię gotowego projektu zamieszczaną w każdym podręczniku podstawowym lub zwykłą kartkę. Niektórym wystarczy nawet skrawek papieru³⁶.

Daje się zauważyć, że mistrz gry może mieć wpływ na proces tworzenia postaci na każdym etapie. Ten wpływ wahać się może od całkowitej kontroli (jeśli wręcza gotowe karty), po pełne przyzwolenie, gdy daje graczowi pełną dowolność w kształtowaniu bohatera.

Na przebieg procesu tworzenia postaci ma wpływ doświadczenia gracza. Osoby o dłuższym stażu po otrzymaniu informacji od prowadzącego za pośrednictwem forum przynosiły do klubu wypełnione już karty. Mniej zaawansowani liczyli na pomoc przy tym zadaniu. Rolę pomocnika pełnił najczęściej mistrz gry, chociaż nieraz mógł on zlecić tę funkcję doświadczonemu graczowi lub ten drugi sam deklarował chęć bycia doradcą. Taka ewentualność przyspieszać mogła rozpoczęcie sesji, zwłaszcza w sytuacjach, gdy w kręgu uczestniczyła większa liczba niedoświadczonych graczy. Prowadzący mógł pomagać jednemu, doświadczony gracz innemu.

³⁶ Jeden z czasami pojawiających się kolegów zajrzał do sali i ironicznie *mówi, że fajną Joachim ma kartę postaci (notował wszystko na kawałku kartki), na co ten drugi odparł: „więcej nie trzeba”* [Notatka terenowa]. Ironia polegała na tym, że kartka miała wymiary około 5x5 cm, co wydawało się być bardzo małą ilością miejsca w porównaniu do ilości materiału, który należy zawrzeć na arkuszu.

Zaawansowany uczestnik był w stanie dość szybko określić to, kim chce grać, jak też dobrać odpowiednie umiejętności i wyposażenie. Osobie, która zaczynała swoją przygodę z grami fabularnymi należało najpierw opisać świat, jak również możliwości wyboru postaci.

Na długość etapu tworzenia wpływała też dostępność i liczba podręczników. Jeśli na cały krąg był on jeden, a kilka osób chciało stworzyć lub zaktualizować swoją postać, oczekiwanie, aż każdy z nich ukończy ten proces i przekaże książkę następnemu odsuwało w czasie moment rozpoczęcia sesji.

Jako doradca przy tworzeniu postaci nieraz jest ceniony power gamer³⁷ bez względu na to, czy jest on uczestnikiem kręgu czy też nie. Jego wiedza z zakresu mechaniki jest wykorzystywana w celu stworzenia postaci o nadzwyczajnych umiejętnościach. Na przykład. podczas tworzenia postaci do kampanii w „Midnight”, gracze zawołali z drugiego pokoju Joachima, który w klubie uznawany był za eksperta od mechaniki d20, na której ta gra była oparta. Ten spytał tylko prowadzącego, z jakich podręczników może korzystać przy tworzeniu postaci i po chwili z pamięci zaczął recytować, jakie atuty (rodzaj zdolności) gracze mogą uznać za przydatne dla swoich bohaterów, jeśli chcą zmaksymalizować ich siłę bojową.

Gracze podczas tworzenia postaci przyjmują rozmaite strategie:

a) optymalizacja pod względem efektywności;

Opiera się na takim łączeniu rasy, klasy i umiejętności postaci, by zmaksymalizować jej siłę bojową. Przykładowo połączenie warhammerowego krasnoluda mającemu bazowo wyższą statystykę „walki wręcz” od np. niziołka, z profesją żołnierza daje w efekcie bohatera bardzo sprawnego pod względem posługiwania się np. toporem. Jest to jednak połączenie spójne z perspektywy settingu – krasnoludy w tym świecie wyobrażonym są postrzegane jako wyjątkowo skuteczni wojownicy.

Skrajnym wariantem optymalizacji jest power gaming, który opiera się na absurdalnych połączeniach elementów składowych bohatera. Twórcy nie interesuje bowiem za bardzo ugruntowanie bohatera w świecie gry, lecz stworzenie jak najpotężniejszej postaci.

b) tworzenie bohatera interesującego pod względem fabularnym;

W tej strategii gracza nie interesuje, czy jego postać będzie potężna, lecz czy jej cechy będą powodować, że odgrywanie jej sprawiać będzie przyjemność. Mogą to być też

³⁷ Kod *in vivo*.

postacie stanowiące pewne wyzwania dla odgrywania. Odbiegające od typów „optymalnych”, jak również od stereotypowych przedstawień krasnoludów-wojowników, elfów-luczników i niziołków-złodziei.

Obydwie strategie to oczywiście pewne skrajności. Jest możliwe stworzenie postaci, która zarazem będzie efektywna pod względem mechaniki jak również wiarygodna pod względem fabularnym.

W tworzeniu postaci gracz może kierować się głównie swoimi potrzebami, tworząc dokładnie postać taką, jaką chce, jak również może dostosować swoje wybory do reszty kręgu. Klasy postaci w „Pathfinderze” się dopełniają. Każda ma swoje mocne i słabe strony, stąd w założeniu drużyna powinna składać się z takich postaci, które swoimi umiejętnościami pozwalałyby sprostać wszystkim możliwym wyzwaniom. Tworząc postać do jednej z kampanii autor postanowił przeprowadzić doświadczenie i spytał pozostałych graczy, jaką postać zrobić, na co Gienek odparł zdecydowanie, że kleryka. Było to do przewidzenia z co najmniej dwóch przyczyn. Drużyna składała się dotychczas z łowcy, mnicha oraz barbarzyńcy, czyli nie posiadała ani osoby znającej się na magii, ani tym bardziej na leczeniu i sprawach duchowych, a poza tym, klasy postaci posługujące się magią leczącą zwiększają szanse przeżycia każdego członka drużyny. Za wyborem kleryka przemawiał więc zarówno aspekt funkcjonalny, jak i racjonalny.

Podobnie jak mistrzowie gry konstruując scenariusz również gracze tworząc postacie nie muszą się ograniczać do informacji zaczerpniętych z settingu i mechaniki. Projektując postać nieraz inspirować się bohaterami filmów lub książek:

[Z]darzyło się parę razy tak, że zrobiłem postać, która była dokładnie tą z książki, którą każdy, kto ze mną był przeczytał i wiedział o co chodzi i wystarczy.. wystarczy, że zrobiłem krótki opis swojej postaci i wszyscy wiedzieli, kim jestem, ale najczęściej to jest tak, że biorę od wielu postaci różne cechy i przypisuje do tej swojej, którą chcę stworzyć.

[Bernard, 18].

Jak widać, inspiracje mogą być dość luźne. Właściwie w każdej postaci stworzonej przez graczy można doszukać się elementów pośrednio zaczerpniętych z literatury. Zakładając bowiem, że większość tRPG odwołuje się w mniejszym bądź większym stopniu do tekstów kultury, gracze opierając się na settingu tworzą postać bazującą na tych samych wzorach. W przypadku gier osadzonych w uniwersach stworzonych przez pisarzy jest to oczywiste. Osoba grająca w „Wiedźmina” otrzymuje jasne sygnały, gdzie szukać wzorów postępowania dla swojego elfa lub krasnoluda. Jeśli z kolei twórcy „Dungeons & Dragons”

czerpali wzory z prozy R. Howarda, to gracz tworząc swojego awanturnika może nawet nieświadomie je przejmować. Oprócz takich luźnych skojarzeń mogą się pojawiać również dosłowne próby przeniesienia postaci literackiej czy filmowej w świat gry fabularnej. Takie posunięcie stanowi dla niedoświadczonego gracza duże wyzwanie:

Gdy gracz, który ma, dajmy na to dwa miesiące grania w RPG przeczytał książkę, zainspirował się nią i oparł swoją postać na głównym bohaterze, który jest skomplikowaną, rozbudowaną postacią... po czym my wszyscy widzimy tą inspirację i uważamy, że on nie jest w stanie oddać natury tej postaci, chociaż bardzo się stara. Po czym sugerujemy mu, żeby niektóre elementy zastąpił czymś, co jest bliższe jemu.

[Gienek, 19].

Etap przygotowań w przypadku MMORPG to tworzenie postaci. W „World of Warcraft” gracz wybiera najpierw serwer, na którym będzie grał, biorąc pod uwagę jego typ, na przykład, czy jest nastawiony na walkę między graczami czy na eksplorację. Nie bez znaczenia jest także ilość graczy na danym serwerze. Duża ich liczba może powodować spowolnienie pracy komputera. Najważniejsze jest stworzenie postaci. „WoW” oferuje wybór pomiędzy dwiema stronami konfliktu: Hordą i Sojuszem, w ramach których współpracują różne stworzenia. Sojusz koncentruje się wokół ludzi, których sojusznicy w mniejszym lub większym stopniu ludzi przypominają. Horda zaś skupia stworzenia cechujące się odpychającą fizjonomią. Potężnie zbudowane orki z wystającymi kłami, wzorowani na minotaurach taureni mają wyglądem budzić strach. Jak było jednak wcześniej wspomniane, nie jest to podział na dobro i zło. Bohaterowie i złoczyńcy znajdują się w jednej i drugiej grupie.

Kolejnym krokiem jest wybór klasy, czyli „zawodu”, jaki postać wykonuje. Podobnie jak w tRPG osadzonych w konwencji fantasy także w „World of Warcraft” można wybierać pomiędzy np. wojownikami, magami, tropicielami czy złodziejami. Po wyborze klasy dookreśla się wygląd postaci oraz jej imię i zaczyna się grę.

Całość etapu przygotowań w MMORPG jest trudna do prześledzenia, jeśli wcześniej nie zna się pozostałych członków kręgu. Tworzenie postaci opiera się właściwie wyłącznie na własnych preferencjach, czasami podpartych inspiracjami z innych tekstów kultury:

Zazwyczaj grałem samymi łucznikami. No bo.. fanem jestem „Władcy Pierścieni” i.. Legolasa, więc sami łucznicy muszą być.

[Celestyn, 18].

W sytuacji, gdy grę rozpoczyna się jako uczestnik wcześniej istniejącego kręgu, klasę postaci można ustalić, aby dopełniała się z wyborami pozostałych graczy, dzięki czemu krąg awatarów może być samowystarczalny w kontekście struktury i ekonomii świata gry. Dopełnianie się klas jest bardziej istotne w MMORPG niż w tradycyjnym odpowiedniku, a niespełnienie pewnych kryteriów związanych z liczebnością i cechami członków kręgu powoduje, że drużyna nie będzie mogła wkroczyć do pewnych miejsc.

W MMORPG trudno właściwie mówić o tworzeniu postaci w sensie fabularnym. Nawet na serwerach RPG odgrywanie postaci nie oznacza stawania się nią, tak jak to występuje w tRPG, lecz zaledwie kierowanie ruchami awatara i przestrzeganie pewnych zasad związanych z komunikacją (nie poruszanie tematów nie związanych z grą) oraz etykietą – wchodzenie do miast elegancko ubranym, nie zaś w zbroi.

4.7. Sesja jako spotkanie

Sesję tradycyjnej gry fabularnej cechuje dwoistość. Stwierdzenie to oznacza, że badacz obserwując graczy oddających się przedmiotowi swojego wspólnego zainteresowania ma do czynienia z jednej strony ze spotkaniem towarzyskim, z drugiej zaś z rozgrywką. Kontekst spotkania jest zauważalny szczególnie w przypadku kręgów składających się z osób znających się od dłuższego czasu. Kręgi przyjaciół, niezrzeszone z żadnym klubem, bądź składające się z jego członków, spotykają się nie tylko po to, żeby rozegrać wspólnie sesję, ale także po to, by wymienić najnowsze informacje ze świata popkultury, rzadziej, żeby porozmawiać o szkole/pracy. Podczas spotkań w klubie sporadycznie pojawiały się też komentarze dotyczące życia rodzinnego graczy lub komentarze odnośnie wydarzeń bieżących. Szczególnie burzliwe dyskusje wywołało np. odwołanie na skutek zadziałania czynników niezależnych dwóch konwentów, które stanowiły ważne wydarzenie w życiu społeczności.

Spotkania, czy to w przypadku sesji klubowych, czy też w dodatkowej grupie, z którą autor grał za pośrednictwem Internetu rozpoczynały się właśnie od luźnych rozmów. Bardzo często gracze dopytywali prowadzącego o szczegóły scenariusza, zapowiadali pewne posunięcia w ramach przygody albo awansowali postaci. To ostatnie było zauważalne zwłaszcza w przypadku graczy o krótkim stażu i bez dostępu do podręczników. Czas przed rozpoczęciem sesji poświęcali na poproszenie doświadczonych kolegów o pomoc w rozwinięciu bohatera i zrozumieniu pewnych aspektów mechanicznych. W tym czasie także wychodzono do sklepu, aby się zaopatrzyć w napoje i przekąski, lub zamawiano pizzę. Ponieważ w przypadku grupy internetowej sesje

odbywały się późnym wieczorem początkowy etap spotkania spędzano na parzeniu i picu kawy, które towarzyszyło rozmowom.

Nieraz z powodów spóźniania się jednego lub więcej graczy moment rozpoczęcia gry odraczał się w czasie. Ten etap trwał dłużej również, gdy pojawiał się ciekawy wątek w dyskusji lub gdy było bardzo gorąco. Skrócenie tego etapu następowało, gdy jednemu lub więcej graczy bardzo zależało na rozpoczęciu gry. Mogło to być spowodowane koniecznością wcześniejszego powrotu do domu – jeden z graczy dojeżdżał z oddalonego o 40 km miasta i po zakończeniu sesji musiał zdążyć na autobus – ale też zwykła niecierpliwością:

[C]zasami jest tak, że przychodzę po prostu, nie mam ochoty grać, zagrałbym bardziej w jakąś planszówkę, [niez.] przyjść, pogadać, posłuchać, pośmiać się. Czasami mam tak – zwłaszcza przy jakiejś naprawdę fajnej kampanii – że.. przychodzę gotowy, nabuzowany na kolejną sesję i mnie wkurza, że wszyscy gadają o czymś, a ja siedzę już kawalek czasu, czekam aż zaczniemy grać, bo nie mogę się doczekać, co się stanie dalej, co zrobimy później.

[Joachim, 20]

Wrażenie spotkania towarzyskiego występuje w mniejszym stopniu w przypadku sesji rozgrywanych na konwentach. Zauważalna jest koncentracja na rozegraniu przygody. Prowadzący najczęściej udziela informacji o systemie, w którym odbędzie się rozgrywka – zwłaszcza, gdy w kręgu znajdują się gracze nie mający wcześniej z nim styczności – a następnie informuje o zasadach, jakie panują na jego sesjach:

Gdy [MG] stwierdził, że ma komplet graczy poprowadził nas na czwarte piętro, gdzie miały być ustawione ławki. Poinstruował nas, że nie lubi, gdy mu się przerywa, a także, że zmodyfikował lekko mechanikę [Zewu Cthulhu]

[Notatka terenowa].

Pośpiech jest wskazany ograniczeniami czasowymi, konwent jest bowiem polem wielu rodzajów aktywności i prowadzący lub pozostali uczestnicy sesji mogą mieć inne zobowiązania lub miejsce, w którym odbywa się spotkanie należy opuścić po określonym czasie. Sama sesja może być jednak czynnikiem wpływającym na zawiązanie kręgu koleżeńskiego, który będzie trwał do końca konwentu lub przekroczy czas jego trwania.

Sesje jako spotkania, pomimo, że można w ich trakcie wyodrębnić pewne powtarzalne wzory nie są ustrukturyzowane formalnie. Każda z faz spotkania jest ustalona umownie i zależy bardziej od kontekstu spotkania, niż od zewnętrznych regulacji. Rozmowy mogą się przeciągać, sesję można na chwilę przerwać, aby zjeść dostarczoną

pizzę, żartowanie wbrew przyjętej konwencji spotka się jedynie z upomnieniem ze strony prowadzącego nie zaś karami regulaminowymi.

Traktując MMORPG jako formę spotkania należy wskazać różne dyskusje toczone przez graczy na czacie będącym elementem interfejsu lub za pośrednictwem komunikatorów głosowych. Niektórzy czasami nie włączają gry wchodząc jedynie na kanał komunikacyjny po to, żeby chwilę porozmawiać ze znajomymi z gildii. Generalnie wspólna gra jest łączona z dyskusjami na różny temat poza najważniejszymi wydarzeniami: raidami, kiedy to komunikacja głosowa jest zarezerwowana jedynie dla komend wydawanych przez przywódców i traktowana jako czynnik rozpraszający:

Ja zawsze powtarzam, raid to jest [zakł.] zadanie i tyle. Nie obchodzi mnie to, co.. co tam oglądałeś w telewizji, marnowanie czasu, jak mamy no.. no dwie i pół godziny na raid to marnowanie czasu na jakieś pierdoły to jest za przeproszeniem.. to nie dla mnie.

[Ekspert 2, 35].

Analizy spotkań miłośników tRPG i MMORPG skłaniają do postawienia pytania, czy ich zgromadzenia są zjawiskami charakterystycznymi wyłącznie dla tych zbiorowości, czy też mają cechy wspólne ze spotkaniami innych społeczności. W celu odpowiedzi dokonano obserwacji zbiórek harcerskich a następnie analizy zebranego materiału.

Funkcjonowanie harcerzy, podobnie jak funkcjonowanie miłośników tRPG opiera się na zgromadzeniach, które odbywają się najczęściej raz w tygodniu. Liczba uczestników jest uzależniona przede wszystkim od tego, jaka jednostka organizacyjna spotyka się podczas zbiórki. W przypadku spotkania zastępu gromadzi się mniej osób w porównaniu ze zbiórką np. drużyny. Jeśli drużyna liczy niewiele osób ta różnica może się zacierać. Wydaje się więc, że analogii pod względem liczebności spotkań kręgu graczy i harcerzy należy szukać właśnie w przypadku zbiórek zastępu lub małej drużyny.

Drugą analogią jest istnienie centralnej osoby, która kieruje przebiegiem spotkania. Wydaje się, że zastępowy bądź drużynowy, podobnie jak mistrz gry narzuca tok zebraniu. Status osób pełniących funkcje w harcerstwie jest jednak wyższy od statusu pozostałych uczestników spotkania i wyartykułowany symbolicznie, poprzez regulaminowy sznur (brązowy lub granatowy) stanowiący element munduru.

Podstawową różnicą w przebiegu spotkań erpegowców i harcerzy jest to, że zbiórki harcerskie mają ustalone fazy. Ich przebieg jest zrytualizowany, a nieprzestrzeganie zasad zachowania może się skończyć ukaraniem osoby, która się do nich nie stosuje. Zbiórki rozpoczynają się apelem, który ma ściśle określone, następujące po sobie fazy, przy

których należy zachować odpowiednią postawę ustalaną komendami (bacność, spoczniej itd.). Mniej formalne zbiórki mogą być pozbawione apelu, jednak elementy formalnego rytuału również w nich występują. Obserwacja podczas zbiórki, w której autor uczestniczył pozwoliła wyodrębnić następujące fazy:

a) zrytualizowany początek;

Apel lub rozpalenie tzw. „kominka” – korzenia drzewa pełniącego rolę świecznika, odśpiewanie pieśni obrzędowej „Płonie ognisko” w postawie zasadniczej (na bacność), zezwolenie drużynowej na zajęcie miejsc siedzących.

b) mniej formalna część środkowa;

Dyskusja o sprawach drużyny, informacja na temat badania, śpiewanie piosenek harcerskich;

c) zrytualizowane zakończenie;

Odśpiewanie drugiej zwrotki piosenki „Płonie ognisko” stojąc wokół kominka i trzymając się za skrzyżowane dłonie, założone prawa na lewą; odśpiewanie piosenki „Bratnie słowo” i rozwiązanie kręgu, które oficjalnie kończy zbiórkę.

Porównując spotkanie erpegowców i harcerzy nie trudno zauważyć znaczne różnice między tymi dwoma zgromadzeniami. Co prawda, w obydwu można wyodrębnić pewne stałe elementy, jednak w przypadku entuzjastów gier fabularnych czas ich trwania oraz kolejność jest uzależniona wyłącznie od uczestników. Czynnikiem sprawstwa więc, w przypadku erpegowców dominuje nad elementami rytualnymi lub regulaminem spotkania. Gracze spotykają się w celu rozegrania sesji, ale element towarzyski, chęć wymiany informacji często odwleka w czasie lub przerywa główny powód spotkania. W klubie spotykali się przyjaciele, więc te elementy rozpraszające nie stanowiły powodu do obrazy, ani towarzyskiego faux pas. Z perspektywy czasu można powiedzieć, że spotkania wytwarzały pewną stałą strukturę, jednak krystalizowała się ona na bieżąco, nie była zaś pewnym odgórnie narzuconym wzorem.

W przypadku harcerzy, przebieg zbiórki jest wynikiem ze wzorów formalnych: regulaminów modyfikowanych nieco przez tradycję poszczególnych szczepów i drużyn. Nie są one tworzone podczas zbiórki, lecz raczej odtwarzane przez uczestników. W planie zbiórki znajdują się pewne elementy niedopowiedziane (miejsce na dyskusję, kolejność piosenek nie jest z góry narzucona), jednak wpisują się w pewien stały schemat formalny.

Sprawstwo harcerzy jest więc podporządkowane elementom strukturalnym przenikającym praktyki organizacyjne.

4.8. Rozgrywka

Zwrot „Siedzicie sobie w karczmie” wrósł na stałe w kulturę RPG. Jest elementem wielu sesji rozgrywanych w konwencji fantasy, jak również żartów. Stanowi on bardzo często pierwsze słowa kierowane do graczy przez prowadzącego. Karczma to miejsce, w których zaczynało kampanie wiele drużyn poszukiwaczy przygód. Sesje mogą oczywiście rozpoczynać się w wielu innych miejscach, które są uwarunkowane settingiem, jak również scenariuszem. W przypadku pojedynczej sesji lub w pierwszej sesji kampanii przygoda rozpoczyna się najczęściej w miejscu określonym przez prowadzącego. W kolejnych sesjach kampanii – często w lokacji, w którym zakończyła się poprzednia przygoda.

Przebieg sesji stanowi proces na który ma wpływ interakcja pomiędzy prowadzącym a graczami. Mistrz gry opisuje sytuacje, w jakich znajdują się postacie graczy, a ci deklarują, jak ich postacie reagują w danej okoliczności:

Mistrz Gry: *Już, już. Już wam mówię. E..., ogólnie na warcie stałeś ty Huan [Gracz 1], plus dwóch, dwóch z tych gości y... ochroniarzy, tak, że rzucają się na was takie metrowej wielkości pająki. Włochate, z takimi y... ociekającymi y..., ś..., y... trucizną szczękoczułkami. E... atakują was, jesteście, niestety, zaskoczeni. To, trafienie w ciebie ma... na plus dwa. O, chyba jesteś trafiony, tak?*

Gracz 1: *Poczekaj, zobaczę.*

MG: *Huan y..., flat-footed, szesnaście. No to jesteś trafiony.*

G1: *Dwadzieścia jeden.*

MG: *Ale masz yyy, z zaskoczenia to jest flat.*

Badacz: *Nie, nie liczysz tego, nie liczysz zręczności.*

G1: *A no, mam, dobra.*

G2: *Zręczności...*

MG: *Szesnaście, dobra, to jesteś trafiony. To jest yyy, obrażeń mało, ale tam jest jakiś, jakaś trucizna. A propos [Gracz 2] trucizny, to rzuć sobie [Gracz 3] na czternaście na fortki... Ja ci rzucę na obrażenia... O, no to się udało... O, shit. O tak, masz jedno obrażenie. Złapał cię pająk za nogę, zaczął tak telepać szczękoczułkami, poczułeś takie ukłucie, ale trucizna na razie nie działa. Przez cztery rundy w sumie musisz rzucać, czyli jeszcze trzy razy... OK, tymczasem tam y..., inne pająki rzucają się na śpiących, na niczego nie świadomych y..., nie świadomych zagrożenia. Y...,*

jeden z nich gdzieś tam rzucił się na Donara [BN].... ale go nie trafił. OK, to lecimy y..., kolejną rundę według inicjatywy. [Gracz 3]?

G3: E... są gdzieś jakieś pająki plus ettercap tak w miarę w kupce jeszcze?

MG: Słucham, czy są gdzie?

G3: W miarę w kupce jeszcze tak y..., żeby ich ogarnął czar.

MG: Znaczy, jeśli chodzi o „Oplątanie”, no to oplątasz wszystkich, bo one się rzuciły tak w głębi obozowiska, kłębią się gdzieś pod wozami, już się tak y..., silują z ludźmi, próbują tam oplątać pajęczyną, tak, że tutaj jak rzucisz, to obejmiesz też swoich.

G3: To czekam rundę.

[Nagranie sesji]

Cytowany powyżej fragment ukazuje jedną z niebezpiecznych sytuacji, w której mogą znaleźć się bohaterowie graczy. Na karawanę kupiecką, do której ochrony najęły się postacie, w które wcielili się uczestnicy sesji, napadają ogromne pająki oraz ettercapy – inteligentne potwory mające cechy ludzkie, i pajęczce. Wszystko wydarzyło się nocą, podczas przymusowego postoju. Scena rozpoczyna się od interpretacji sytuacji dokonanej przez prowadzącego. Do tej interpretacji potrzebne mu były informacje zawarte w scenariuszu: karawana zostanie zatrzymana przez obalone drzewo, a odblokowanie drogi zejdzie do wieczora; obóz zaatakują potwory. Kolejnym elementem koniecznym do interpretacji były posunięcia graczy: jako lojalni wobec zleceniodawcy, wypełniali swoje obowiązki rzetelnie – stojąc na warcie w nocy. Trzecim elementem było odniesienie do mechaniki: prowadzący poprosił graczy o wykonanie rzutu kością dwudziestościenną w celu określenia, czy są świadomi zagrożenia. Rzut miał być testem umiejętności „percepcja”. Huan, który pełnił wartę wyrzucił najniższy możliwy wynik – „1”, co w porównaniu z wysokim wynikiem testu „skradania” potworów można było zinterpretować wyłącznie jako przewagę zaskoczenia napastników. Przeciwnicy przechodzą do ataku, raniąc Huana i Naza (kierowanego przez Gracza 3). Atak na śpiące postacie kończy pierwszą rundę walki.

Gracz 3, dla podjęcia czynności musi dokonać interpretacji działań opisywanych przez prowadzącego w poprzedzającej rundzie. Ma zamiar rzucić zaklęcie o nazwie „Oplątanie”, który powoduje, że roślinność porastająca ziemię momentalnie chwyta żywe istoty w zasięgu oddziaływania magii. Aby jednak zmaksymalizować efektywność czaru gracz chciał go dobrze wycelować. Do tego informacje podane przez mistrza były niewystarczające. Uczestnik poprosił więc o uściślenie danych, dodając, że chce rzucić zaklęcie. Mistrz gry podaje żądane informacje, interpretując w tym samym czasie zamiar

gracza. Odnosi się w tym do sytuacji, jaką zakończyła się poprzednia tura oraz do mechaniki – mając świadomość promienia działania zaklęcia jak i efekt, który ono wywołuje, informuje osobę kierującą Nazem o potencjalnych skutkach użycia czaru. Gracz 3 przyjmując tę interpretację tymczasowo wstrzymuje się od działania.

Funkcją mistrza gry w tym procesie jest kierowanie przeciwnikami i bohaterami niezależnymi oraz dostarczanie graczom takiej ilości informacji, która jest im konieczna do podjęcia działań. Zauważalna jest także funkcja pomocnika – wyjaśnianie zasad. Oczywiście mogą się zdarzyć sytuacje, w których gracze uznają ilość informacji za niewystarczającą, jednak prowadzący odnosząc się do swojej interpretacji sytuacji może nie uznać tych roszczeń. Może to się zdarzyć, gdy gracz będzie chciał wykorzystać meta-wiedzę, czyli informacje, do których ma dostęp on jako osoba, zaś postać, którą kieruje nie powinna mieć możliwości po nią sięgnąć. Występowało to zwłaszcza w przypadkach, gry jeden z graczy uzyskiwał dostęp do informacji, które mistrz gry przekazywał innemu graczowi.

Dokładne zrozumienie sytuacji, w której znajdują się bohaterowie jest bardzo istotne dla podejmowania precyzyjnych działań. Brak uwagi podczas sesji lub błędne interpretowanie opisów działań pozostałych uczestników kręgu prowadzi do niezrozumienia i konieczności ponownej interpretacji:

[P]rzeliczenia ze stóp na metry sprawiają, że Albert powiedział MG, żeby wszystko podawał w stopach, bo jemu też sprawia to trudność. Gdy MG skupił się na dokonaniach Franka, Albert z Cześkiem i Bernardem podjął rozmowę o Rewolucji Francuskiej i wprowadzeniu systemu metrycznego.

Franek [czy raczej jego postać] dopada do mostu, [...] i chce zaatakować gobliny po drugiej stronie rzeki, szarżując na nie.

MG: Szarżujesz?

Franek: Tak.

Bernard: Chcesz szarżować na piki?

Albert: Ale one muszą najpierw przygotować akcję.

MG: Robią to od dłuższego czasu.

[Notatka terenowa]

„Pathfinder” jako produkt amerykański posługuje się tamtejszym systemem miar i wag, co powodowało często problemy związane z interpretacją zasad. Postać Franka chciała zaatakować grupę goblinów (małych, złośliwych stworzeń), które zasłaniają się nastawionymi włóczniami. Gracz jako osoba o niewielkim doświadczeniu nie wiedział, że

w tej sytuacji jego bohater dosłownie zostałby nabity na broń drzewcową przeciwnika, co niechybnie skończyłoby się jego śmiercią. Bernard znający tę zasadę i słyszący wcześniejsze opisy prowadzącego postanowił ostrzec kolegę przed tą pochopną decyzją. Z kolei Albert, również chciał pomóc współgraczowi, jednak z powodu zaangażowania w dyskusję o systemie miar nie słyszał deklaracji prowadzącego o nastawianiu przez gobliny włócznie przeciw szarzy.

Gracze oprócz odgrywania ról swoich postaci mogą pełnić funkcje dodatkowe. Jedną z nich jest właśnie kontrolowanie prowadzącego pod kątem stosowania się do ustalonych zasad. Co prawda mistrz gry ma większy wpływ na wprowadzanie nowych zasad lub modyfikowanie starych, jednak nie jest w stanie przeforsować zmian bez zgody graczy. W interesie tych ostatnich jest uzyskanie jak najlepszej perspektywy działania dla postaci, które kontrolują, stąd baczna obserwacja posunięć arbitra: wskazywanie błędów w jego interpretacji reguł i zmian w opisach sytuacji, jeśli obydwa czynniki działają na szkodę bohaterów. W przypadku bowiem pomyłek mistrza na korzyść graczy, ci ostatni nie są skłonni wytykać temu pierwszemu błędy.

Gracze obserwują także posunięcia i interpretacje sytuacji dokonywane przez pozostałych uczestników i często aktywnie wpływają na ich decyzje. Jest to forma pomocy mniej doświadczonym kolegom oraz wyraz lojalności i poczucia wspólnoty z tymi członkami kręgu, którzy kierują bohaterami. Generalnie piętnuje się sytuacje, w których mistrz gry wyraźnie stoi w opozycji do graczy i prowadzi sesję tak, aby im zaszkodzić. Wzorowe pełnienie funkcji prowadzącego opiera się na sprawianiu, by gracze jak najlepiej się bawili podczas sesji. Stawianie im na drodze przeszkód, umieszczanie w scenariuszu przeciwników jest podstawowym elementem RPG, może być jednak czasami postrzegane jako granie przeciw graczom, stąd podczas sesji osoby kierujące postaciami wydają się być bardziej związane ze sobą niż z mistrzem gry. Wspólnota, która występuje na poziomie kręgu postaci przenosi się na poziom kręgu uczestników gry, z wyłączeniem prowadzącego.

Interakcje między graczami a mistrzem polegają na wykorzystywaniu wszelkich możliwych obserwacji do planowania i wykonania takiego działania, które wpasuje się w ramy uznawane przez wszystkich uczestników. U Alfreda Schütza (2007: 227) takie „wpasowywanie się” występuje pod nazwą „wzajemnie zestrojonej relacji”. Harrison White (2011: 11) pisze zaś o wysiłkach podejmowanych przez jednostkę w celu znalezienia oparcia w pewnym kontekście społecznym. Wynikiem tych wszystkich

zabiegów jest poczucie wspólnoty i zrozumienia, które zostało wyrażone w jednej z prób zdefiniowania zjawiska:

RPG... [śmiech] role playing game, gra, w której możesz wcielić się w każdą osobę, opowiedzieć jej historię i masz wokół siebie ludzi, którzy robią to samo i rozumieją, że ci się to podoba i dlaczego.

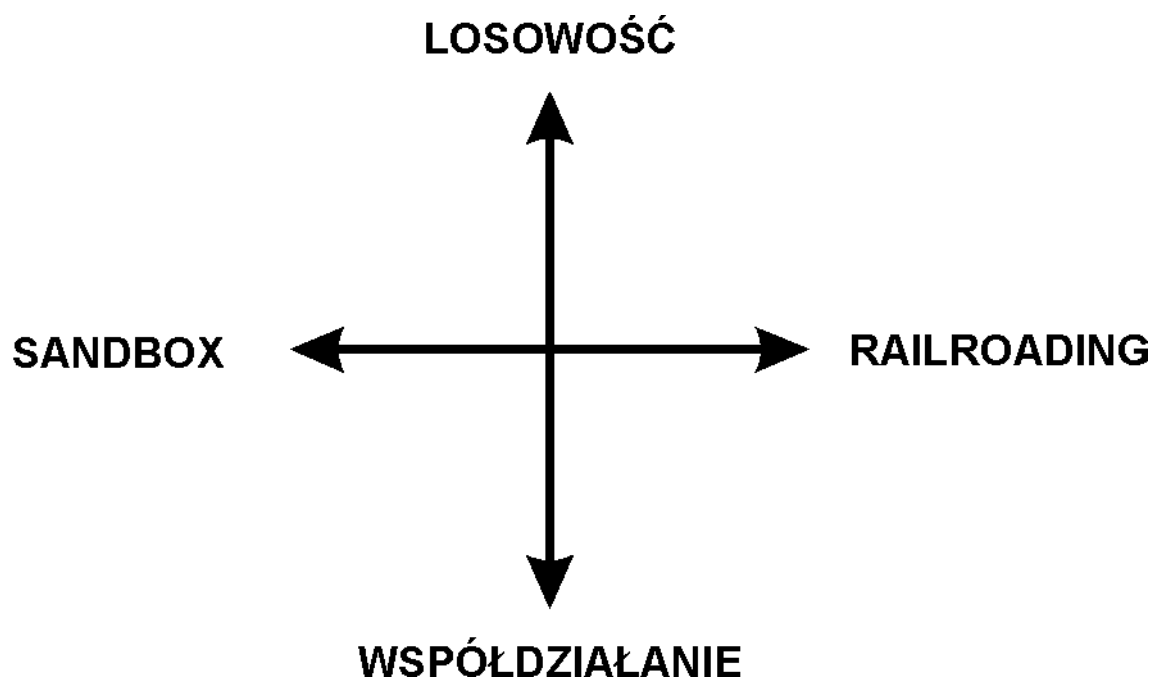
[Hanka, 19].

W sytuacji idealnej sposób w jaki arbiter prowadzi grę jest dostosowany do preferencji wszystkich graczy, zaś ci ostatni dopasowują się do stylu prowadzenia mistrza. Takie sytuacje występują jednak rzadko i są najczęściej wynikiem długotrwałej znajomości oraz wielu wspólnie rozegranych przez uczestników kręgu sesji. Prowadzący wie w takiej sytuacji, co może odpowiadać graczom, a gracze potrafią dostosować styl grania do konwencji narzuconej przez mistrza.

Analizując wzajemną zależność pomiędzy prowadzącym, graczami, a czynnikiem losowym, który odzwierciedlają rzuty kośćmi można zauważyć, że różne style grania da się przedstawić używając dwóch kontynuów. Pierwsze z nich odnosi się do tego, jak duży wpływ na decyzje bohaterów mają sami gracze. Z jednej strony więc występuje znaczna kontrola prowadzącego. Prowadzi on bohaterów graczy od sceny do sceny i dopiero gdy znajdą się oni w miejscu, które określił arbiter daje graczom możliwość ponownego przejęcia kierowania nad postaciami. Ten sposób grania erpegowcy nazywają „railroading”, co wyobrażać ma liniowość scenariusza, który przygotowuje mistrz gry. W tej koncepcji gracze mogą poruszać się jedynie po ściśle wytyczonych przez prowadzącego ścieżkach, co porównuje się właśnie do jazdy po torach (jedynie do przodu). Na drugim końcu kontinuum znajduje się sandbox. Gracze mają w tym wypadku dużą swobodę, ograniczoną jedynie wielkością świata opracowanego przez mistrza gry. To oni decydują, gdzie i w jakiej chwili ich postacie się udadzą.

Drugie kontinuum stanowi wpływ czynnika losowego na przebieg gry. Z jednej więc strony można wszystkie właściwie działania oprzeć na rzutach kością, choć taką sytuację można przyjąć raczej jako idealną. Na drugim krańcu kontinuum znajduje się sposób grania w którym wszelkie akcje byłyby rozstrzygane poprzez narrację prowadzącego i graczy. Takie sesje są rozgrywane.

Po zestawieniu obu kontynuów tworzy się następujący wykres:



Rysunek 1. Kontinua stylów gry w odniesieniu do wzajemnych relacji graczy i prowadzącego.

W większości przypadków sesje, w których badacz miał okazję uczestniczyć sytuowały się pomiędzy skrajnościami, czyli rzadko kiedy występowała sytuacja, w której wyniki działań były rozstrzygane wyłącznie za pomocą kości lub wyłącznie w drodze dyskusji. Podobnie nie zdarzały się sesje, w których gracze idą wyłącznie torem obranym przez mistrza, za to zdarzały się takie, w których gracz mieli dużą dozę swobody.

Można zauważyć, że erpegowcy łączą pewne style grania z konkretnymi systemami gier fabularnych. Zresztą, jak było to opisywane w rozdziale poświęconym historii, pewne systemy były projektowane z myślą o konkretnych stylach grania, stąd gry z serii „Świata Mroku” są utożsamiane ze stylem ograniczającym rzucanie kostkami i skupieniu się na opowieści narratora – co do pewnego stopnia wymusza railroading. Z kolei gry takie, jak „Dungeons & Dragons” czy „Traveller” mogą zachęcać do tworzenia kampanii sandboxowych.

Różne style, do jakich gracze się przyzwyczaili, powodują, że zaczynają oni utrzymywać się w przekonaniu, że tylko te wzory grania, które zostały im wpojone w trakcie socjalizacji do środowiska fanów RPG są właściwe. Owe style stanowią obiekty graniczne, wokół których kształtują się areny. Różnice w podejściu do grania można zauważyć w sytuacji, gdy do kręgu graczy wchodzi osoba, których ukształtowały różne środowiska. Podczas jednego z konwentów, autor brał udział w sesji „Zewu Cthulhu”, w której prowadzący kładł duży nacisk na budowanie atmosfery i odgrywanie ról. Wraz

z dwoma uczestnikami, poznanymi podczas tej sesji – Wieśkiem i Witkiem – autor udał się, aby zagrać w kolejną. Tym razem miało to być „Dungeons & Dragons”, osadzone w settingu Eberron.

Pozostali uczestnicy sesji „D&D”, podobnie jak prowadzący, byli dużo młodszy od graczy poznanych w trakcie sesji „Zewu Cthulhu”, mieli po kilkanaście lat. Sesja kontrastowała z poprzednią, widoczne było nastawienie na konfrontację zamiast na budowanie atmosfery. W „Zewie Cthulhu”, mistrz gry poprosił o współpracę, przypominając, że ten system to horror i ważne jest wczucie się w rolę. Jeśli gracze będą utożsamiać się ze swoim bohaterem, który napotyka zjawiska nadprzyrodzone i udaje, że się boi, to sesja wychodzi dobrze – „klimatycznie”. W przypadku Wieśka i Witka było widać zaangażowanie i wkładali dużo wysiłku w odgrywanie swoich postaci.

Podczas sesji „D&D” pierwsza różnica, jaka zarysowała się z poprzednią sesją, to kwestia wieku właśnie. Drugą natomiast była długość etapu przygotowań. W „ZC”, trwał on około 15 minut. Mistrz poinformował czego się, spodziewa, czego nie lubi, a tworzenie postaci trwało około 10 minut. Używano bardzo uproszczonej mechaniki, stąd nawet wytłumaczenie zasad jej funkcjonowania niewiele wydłużył ten etap. W „D&D” natomiast, tworzenie bohaterów trwało około 45 minut.

Prowadzący włożył dużo pracy w ułożenie scenariusza. Przygotował opisy wszystkich miejsc, w których bohaterowie mieli się znaleźć i w odpowiedniej sytuacji odczytywał adekwatny fragment z ekranu laptopa. Praktyki młodszych graczy różniły się od stylu grania starszych. Trudno precyzyjnie określić, czy była to kwestia wieku, czy też konwencji (heroic fantasy), bardzo szybko dążyli do konfrontacji, co bardzo nie podobało się Wieśkowi, który próbował działać ostrożnie i wszelkie przedsięwzięcia dokładnie planować. Gdy zatrzymywał pozostałych uczestników, którzy chcieli rozwiązywać stawiane problemy na drodze konfrontacji zbrojnej, widoczne było ich zniecierpliwienie.

Sesja została przerwana w związku z późną godziną. Mistrz gry zaproponował spotkanie następnego dnia w celu kontynuacji przygody. Po rozstaniu z młodszymi graczami Wiesiek powiedział, że *nienawidzi „D&D”, bo irytuje go ciągle odwoływanie się do numerków, woli rozmawiać* [Notatka terenowa]. Wskazał w ten sposób, że preferuje styl grania utożsamiany ze storytellingiem, odrzucił zaś wzór utożsamiany z „Dungeons & Dragons”, czyli rozbudowaną mechanikę i duży wpływ czynnika losowego. Jego niechęć okazała się być odwzajemniona. Następnego dnia, po powrocie na teren konwentu i spotkaniu się z poznanymi graczami w celu kontynuowania sesji, okazało się, że Wiesiek się nie stawił. Korzystając z tego młodszy uczestnicy kręgu zaczęli się naśmiewać z jego

stylu grania, zwłaszcza z ostrożnego podejścia do rozgrywki. Opowiadali nowemu graczowi, który zastąpił Wieśka o tym, jak wielokrotnie powstrzymywał ich przed ruszeniem do ataku. Chłopak, który zastąpił wyśmiewanego przejął jego postać. Dołączył się do krytyki, wskazując jego zdaniem błędny sposób konstruowania bohatera. Według niego umiejętności, które dobrał Wiesiek obniżały efektywność postaci, stąd zastąpił je – jego zdaniem – bardziej odpowiednimi. Widoczna jest w tym krytyka poczyniona z perspektywy gracza zorientowanego na power gaming. Wiesiek stworzył postać w zgodzie ze swoim wyobrażeniem. Ważniejsza była dla niego spójność fabularna niż efektywność bojowa, choć być może taki sposób tworzenia postaci mógł być również wynikiem braku wiedzy o systemie.

W powyższym opisie było widać różne możliwe konflikty, które mogą pojawić się w sytuacji, gdy w jednym kręgu znajdują się osoby preferujące różne style gry. Te różnice mogą prowadzić do tworzenia podziałów w fandomie, wskazując, że w obrębie świata społecznego gier fabularnych tworzą się areny. Świadomość owych różnic w podejściu do grania może skutkować niechęcią do osób preferujących wzory odmienne od przyjętego i przekonanie, że jest on niewłaściwy. Gracze są jednak świadomi, że istnieją różne wzory grania i w zależności od kręgu wzór odmienny może być traktowany jako niewłaściwy:

Myślę, że wszystko zależy od ludzi z którymi się gra, ponieważ jeżeli cała drużyna jest nastawiona na „slash, slash, zabijemy ich wszystkich” to, jeżeli odgrywasz wielkiego herosa, który nie będzie zabijał, oni uznają, że jesteś złym graczem w ten sposób i odwrotnie, jeżeli opowiadamy sobie tą historię, to kogoś, kogo nie obchodzi ta historia jest złym graczem.

[Hanka, 19].

W definicjach gier fabularnych, które na prośbę badacza konstruowali rozmówcy pojawiały się stałe elementy: eskapizm, odgrywanie roli, tworzenie historii, współpraca pomiędzy uczestnikami oraz fakt bycia spotkaniem towarzyskim. Zdarzały się też definicje skupiające się wyłącznie na jednym z elementów, co oznaczać może że dana kwestia w RPG była dla uczestnika najważniejsza, na przykład:

Wcielanie się w postać i przeżywanie tego, co ona przeżywa.

[Gienek, 19].

Pojawiły się natomiast dwie definicje, które można nazwać relatywizującymi, uwzględniające wielość odmian gier fabularnych, jak i wielość strategii grania. Jedna z nich brzmiała:

Działalność społeczna, w której ludzie mają świadomość, że grają.

[Celina, 35].

Biorąc pod uwagę przeobrażenia, które RPG przechodziło w historii, przede wszystkim skupienie się na narracji i zaburzenie sztywnego podziału prowadzący – gracze, takie relatywne podejście może być uzasadnione:

Usuńmy rzeczy niekonieczne. Podręczniki? Niekonieczne. Mechaniki? Niekonieczne. Kostki? Niekonieczne. Karty postaci? Niekonieczne. Konieczni są ludzie, którzy ze sobą rozmawiają i którzy rozróżniają to, że pewne komunikaty, które mówią, są komunikatami „in character”, pewne komunikaty, które wypowiadają są komunikatami opisującymi pewną sytuację w grze, a pewne komunikaty są komunikatami ludzi, którzy siedzą przy stole.

[Dobromir, 35].

Wypowiedzi uwzględniają więc zmienność zjawiska i wielość jego odmian. Rozmówca zdystansował się do własnych preferencji i wskazał elementy – w jego rozumieniu – niezbędne dla RPG. Istotnie, fani „D&D”, „Wampira”, „Warhammera” mogą się spierać co do najważniejszych części ich hobby, rozmowa jednak zawsze jest podstawą interakcji w kręgu graczy.

W koncepcji F. Znanieckiego to, że osoba pełni w kręgu daną funkcję, nie oznacza, że jej wykonanie jest perfekcyjnie. Daną rolę można interpretować na wiele sposobów, stąd w zależności od osoby i składu kręgu można zaobserwować wiele wykonań. Nie oznacza to także, że wszystkie są uznawane za tak samo dobre performansy. Wręcz przeciwnie: są one porównywane i oceniane bądź jako lepsze, bądź jako gorsze. Pojawiają się mniejsze bądź większe odstępstwa od aktywności uznawanej za – przynajmniej – odpowiednią. *Nie oznacza to jednak, że każda jednostka, która odgrywa konkretną rolę, zawsze musi się ściśle dostosowywać do wszystkich norm regulujących jej postępowanie. W istocie bowiem wzory kulturowe większości ról społecznych dopuszczają odchylenia, zmiany, a nawet pewną liczbę niepowodzeń i wykroczeń* (Znaniecki 2011: 370). W koncepcji F. Znanieckiego można więc zauważyć rys, który wskazuje na procesualność roli społecznej. Nie tylko zmienia się ona w ciągu życia jednostki, ale w odgrywanie jej wpisane są także – nie zawsze udane – eksperymenty i próby określenia dopuszczalnych granic tolerowanych przez uczestników kręgu.

Granie w MMORPG różni się w znaczny sposób od sesji tRPG. To, co się dzieje w świecie wirtualnym nie jest kreowane w drodze interakcji pomiędzy prowadzącym a graczami, lecz stanowi aktywność awatarów kierowanych przez graczy podejmowaną w środowisku skonstruowanym wcześniej przez sztab programistów i projektantów.

Gracze wchodzą więc w interakcje z innymi graczami oraz z bohaterami niezależnymi i przeciwnikami umieszczonymi w świecie wirtualnym przez autorów. Mistrz gry jest niepotrzebny, bowiem gracze widzą wszystko to, co dostrzega ich awatar (a nawet więcej).

Bez wątpienia można wyodrębnić różne style grania. Na pewno nie są one jednak tak rozbieżne jak w przypadku tRPG. W przypadku MMORPG nie jest możliwy na przykład storytelling, sposoby podejścia do gry są raczej uzależnione od tego, co oferuje program. „World of Warcraft” daje możliwość railroadingu, czyli odkrywania fragment po fragmencie świata gry i pewnego toku wydarzeń, ułożonego przez deweloperów. Awatar rozpoczyna w pewnym punkcie, podchodzi do bohatera niezależnego, który zleca mu jakieś zadanie zaś po wykonaniu kieruje go do kolejnego BN. Wybory gracza polegają na wyborze tego, które zadanie wykona najpierw, ewentualnie, jak szybko je wykona. Użytkownik może oczywiście zignorować zadania i poświęcić czas na zwiedzanie świata, choć dostanie się do pewnych lokacji bez jednoczesnego rozwoju awatara może być niemożliwe. Taki rodzaj gry nie różni się w zasadzie od gry w zwykłe gry komputerowe może się nudzić, dlatego gracze cenią możliwość wspólnego grania lub grania przeciw żywemu przeciwnikowi:

„World of Warcraft” jest moją pierwszą grą MMO i do tej pory ja ry.. rywalizowałem tylko z tym, co komputer dawał, prawda? Komputer powiedzmy, tak jak szcze.. no.. się grało powiedzmy tak jak w „Diablo”, coś takiego, komputer ukazuje y.. masz wykonać misję, żeby zabić tego potwora y.. żeby następnie wykonać drugą misję, żeby przejść do trzeciej misji itd. itd. itd. prawda? I tak człowiek sobie realizuje zadania y.. które daje.. które dali progra.. programiści, takie właśnie gra dla.. dla pojedynczego gracza. A „World of Warcraft” y.. powiedzmy, daje większe możliwości. Czyli tutaj rywalizuję po raz pierwszy przeciwko innym graczom.

[Arnold, 40].

Największe korzyści daje jednak, jak było to wcześniej wspomniane, uczestnictwo w Rajdach, które można określić najazdami na obszary kontrolowane przez potężnych przeciwników kierowanych przez komputer. Są to duże przedsięwzięcia, ponieważ wymagają zgromadzenia odpowiedniej liczby postaci o określonych klasach i wyposażonych w odpowiedni sprzęt (10 lub 25 awatarów). Starcia z najpotężniejszymi przeciwnikami wymagają znajomości strategii, dobrego kierowania swoim awatarem oraz często bezwzględnego posłuszeństwa oficerowi rajdowemu.

Przed rozpoczęciem rajdu oficer najczęściej zaleca przyswojenie dostępnych w sieci opisów strategii i obejrzenie udostępnianych zapisów wideo walk w wykonaniu

innych grup. Ma to na celu przygotowanie graczy od strony teoretycznej do najcięższych wyzwań. Przed samą walką z bossem lider lub inny doświadczony uczestnik jeszcze raz powtarza strategię i przydziela poszczególnym członkom grupy rajdowej zadania do wykonania, np. w lokacji rajdowej „Obsidian Sanctum” grupa przygotowuje się do ataku na bossa, smoka o imieniu Sartharion:

Gracz 1: *Jak nuke na bossa³⁸?*

Oficer Rajdowy: *czekaj*

wszystkie addy³⁹ wybite?

Gracz 1: *tak*

OR: *ok. poczekajmy aż [Gracz 2] wróci*

[Gracz 2 jest online]

OR: [Gracz 2] *wskakuj*

odpalcie wszystko co macie

zleć się 3 smoki

dostaniecie wszyscy 3 debuffy⁴⁰ jak otworzą portal to wyleć ogniście addy

trzeba je bić bo inaczej mnie [wulg.] w momencie a potem was wszystkich XD

generalnie pasuje zbić bossa w rekordowym tempie i po sprawie

Gracz 2 [szepcze]: *jak się wszyscy ustawią, to załącz time warp.*

[notatka terenowa]

Pomimo budowania poczucia niebezpieczeństwa, instancje rajdowe, zwłaszcza w lokacjach sąsiadujących z miejscami, które są pod kontrolą najpotężniejszych przeciwników są spokojne. Awatary mogą podejść w zasadzie na odległość wzroku i nie zostaną zaatakowane, dopóki same nie rozpoczną walki. Pomimo więc kreowania przez projektantów odpowiedniego nastroju, takie sytuacje na powrót przypominają graczom, że biorą udział w zabawie. Każdy rajd ma więc charakter wycieczki do parku rozrywki (a zwłaszcza do gabinetu strachu), w którym próbując swoich można wygrać jakąś nagrodę (broń, pancerz, magiczny pierścień itd.). W przywoływanej sytuacji oficer rajdowy wykorzystując fakt, że członkowie grupy rajdowej znajdują się w bezpiecznym miejscu (z widokiem na smoka) opisał pokrótce strategię. Zauważalny jest użycie przez niego slangu, którym posługują się gracze „WoW”. Oficer najpierw upewnił się, czy żaden ze słabszych potworów przemieszczających się w miejscu przebywania bossa (mogłoby to

³⁸ Od *nuclear*, zmasowany atak, polegający na zadaniu wrogowi jak największych obrażeń w jak najkrótszym czasie.

³⁹ Słabsze potwory znajdujące się w bliskim sąsiedztwie bossa.

⁴⁰ Szkodliwy efekt magiczny. Zmniejszający np. siłę, prędkość poruszania awatara.

skomplikować i tak trudną już walkę), następnie polecił poczekać na Gracza 2, którego połączenie z Internetem zostało zerwane, a gdy ten wrócił poinstruował, żeby włączyć wszystkie pozytywne efekty magiczne⁴¹. Następnie omówił każdy etap walki, którą przyjdzie stoczyć, podkreślając przy tym, że jeśli pozostali gracze pozwolą mu zginąć, to przeciwnik pokona pozostałych. Na sam koniec Gracz 1 szepnął⁴² do badacza, żeby ten uruchomił zaklęcie Time Warp, które przyspiesza ruchy wszystkich awatarów.

W przeciwieństwie do sesji tRPG, w której każde działanie można przerwać lub zawiesić, w celu przedyskutowania lub doprecyzowania zmieniającej się sytuacji, rozgrywka w MMORPG nie daje takiej możliwości. Wyłączywszy momenty, w których gracze mogą się zatrzymać i omówić strategię, akcja dzieje się w czasie rzeczywistym. Jeśli jeden z graczy popełni błąd, pozostali mogą na tym ucierpieć. „World of Warcraft” jest jednak skonstruowany tak, że każdą walkę z bossem można powtarzać, stąd śmierć awatara jest pojęciem umownym. Po zabicie przez przeciwnika może on zostać wskrzeszony⁴³.

4.9. Improwizacja

Ilość rozegranych sesji rozwija umiejętności zarówno mistrza jak i gracza, jednak z rozmów wynikało, że to dobre pełnienie roli prowadzącego wymaga dużo więcej praktyki. Inną kwestią było natomiast przekonanie, że o ile trudno być złym graczem, to złym mistrzem można być i nieraz nie jest możliwe przekroczenie tej ułomności. Aby więc być dobrym prowadzącym, należy mieć ku temu jakieś wrodzone predyspozycje.

Najważniejszą umiejętnością dobrego prowadzącego jest umiejętność improwizowania:

[Z]nam takich ludzi, grałem u nich, którzy byli mistrzami gry przez dłuższy czas i prowadzili dziesiątki sesji i ja grałem tam czwartą, ósmą i dwudziestą i za każdym razem było tak samo kiepsko. No bo po prostu to wynikało albo z tego, że nie potrafili improwizować całkowicie, właśnie ten znajomy jeden, który w początkach mojej kariery, się na niego natknąłem. Wtedy jeszcze, początkowo nie zdawałem sobie jak źle on prowadzi, nie miałem pojęcia, jak się gra. Dopiero z czasem tak porównując te sesje u niego i sesje u innych mistrzów gry zacząłem dostrzegać to. On na przykład całkowicie nie potrafił improwizować. On, jeśli gracze robili cokolwiek nie tak, jak on sobie wymyślił, to od razu był mur, blokada: "nie, idziecie tak, jak ja

⁴¹ *Buffy*, wzmacniające np. siłę, prędkość awatara, w przeciwieństwie do *debuffów* o negatywnym działaniu.

⁴² Wysłał komunikat nie widziany przez pozostałych członków grupy rajdowej.

⁴³ Inna możliwość powrotu do żywych to symbolicznie potraktowana wędrówka „duszy” awatara, która pojawia się na najbliższym cmentarzu, po czym, po odnalezieniu martwego ciała wstępuje w nie.

chcę", to sprawiło, że po pewnym czasie po prostu gracze się przestawali starać. Powiedzieliśmy, że nie ma sensu się starać, bo i tak będzie tak, jak on chce.

[Albert, 26].

Traktując grę fabularną jako interakcję między prowadzącym a graczami, w której to przede wszystkim ci drudzy powinni czuć, że mają wpływ na świat wyobrażony. Jeśli wszyscy uczestnicy sesji nie godzą się na to, takie podejście – railroading – może budzić zastrzeżenia:

[J]eśli ja przychodzę na sesję, gdzie jest no właśnie ten teatrzyk, aktorstwo, nie ma kości. Ja właściwie słucham historii, którą mistrz gry wymyślił, to ja stamtąd idę. To mnie nie interesuje. Lepszą historię obejrzę sobie na DVD, albo przeczytam w książce.

[Anatol, 31].

Improwizowanie jest istotną umiejętnością, ponieważ gracze często potrafią zaskoczyć prowadzącego robiąc rzecz, której ten się nie spodziewał. Dobry mistrz gry powinien wykorzystać ten element, by dać uczestnikowi odczuć, że jego działania są ważne i wykorzystać tę inicjatywę w dalszym konstruowaniu fabuły. Niektórzy mistrzowie właśnie w tym celu rezygnują ze szczegółowego rozpisywania scenariusza. Wiedzą oni bowiem, że działania bohaterów i tak mogą go bardzo przekształcić. Zważywszy na charakter gry, improwizacja w MMORPG w zasadzie nie jest potrzebna.

4.10. Sprawstwo (agency) graczy

Mistrz ma prawo narzucić swoją wizję świata gry, jednak nie powinien narzucać graczom, jak mają kierować swoimi postaciami:

Dobry mistrz gry pozostawia graczom pole do rozwoju swojej postaci, do tego, żeby faktycznie bawić się grając, pozwala im zrobić coś, na co mają ochotę mimo tego, że nie zakładał, że coś takiego zrobią. Nie blokuje możliwości rozwoju, czy wprowadzania własnych pomysłów.

[Gienek, 19].

Niektórzy prowadzący nie mają z góry narzuconej koncepcji kampanii i dopasowują ją do potrzeb graczy. Ukierunkowują ją pytając uczestników o ich pomysły i potrzeby. Mistrz, który chce doskonalić swój warsztat i bardziej dopasować styl do uczestników swojej kampanii po zakończeniu sesji pyta również graczy, jak oceniają sesję.

Oczywiście w innych kręgach odgrywanie roli w historii kreowanej przez prowadzącego może być uznawane za właściwy styl grania, a gracze przyjmując taką perspektywę skupiają się na warstwie teatralnej, nie zaś na realizowaniu pomysłów swojej

postaci. Może to być związane z doświadczeniem – osoby zaczynające granie mogą się czuć bezpieczniej będąc prowadzonymi przez mistrza gry krok po kroku – ale też z utożsamieniem gier fabularnych ze sztuką i rezygnacja z elementu losowego na rzecz para-teatralnego wcielania się w postać.

Porównując tRPG i MMORPG należy stwierdzić, że ten drugi rodzaj rozrywki pozostawia niewiele możliwości na modyfikację świata wyobrazonego. Gracz nie dostosowuje świata gry do swoich pomysłów, lecz raczej musi dostosować się do pomysłów deweloperów, które odzwierciedlają się w świecie gry i funkcjonalnościach oferowanych przez program. W grach tRPG, szczególnie tych utrzymanych w konwencji fantasy istnieje wiele stereotypów, które do pewnego stopnia ograniczają gracza, ale właściwie to od jego pomysłowości i tolerancji pozostałych uczestników zależy, czy podporządkuje się on tym stereotypom, czy też je przełamie. Do stereotypów należą przykładowo typy postaci. Bohater będący krasnoludzkim wojownikiem nie budzi kontrowersji, jednak krasnolud bard już tak. Jest to związane z tym, że gburowate i prostolinijne krasnoludy nie kojarzą się z profesją łączoną z ekspresją, obyciem towarzyskim i talentem muzycznym. „D&D” daje jednak możliwość stworzenia takiej postaci. „D&D” pozwala na tworzenie postaci zrywających ze stereotypami. Można więc stworzyć postać dobrego mrocznego elfa (z założenia zła rasa) lub złego gнома (gnomy są z natury dobre), wszystko zależy od umowy między członkami kręgu.

Gry komputerowe nie dopuszczają takich możliwości, jakie oferują ich papierowe odpowiedniki. Gracze mogą jedynie wybierać między opcjami stanowiącymi element programu. Możliwości jest wiele, zapewniają one rozrywkę na setki godzin, nie są one jednak nieskończone. Gracz tworząc postać może wybrać jedynie takie połączenie rasy i klasy, które oferuje program. W „World of Warcraft” nie jest możliwe np. stworzenie gнома paladyna, gdyż projektanci nie dali takiej możliwości. Podobnie, nie można skonstruować gнома grającego po stronie Hordy. Sztywność świata wykreowanego przez programistów daje niewiele miejsca na sprawstwo. Gracze muszą się ograniczyć do możliwości oferowanych przez program.

4.11. Negatywne cechy mistrza gry

Poza kwestiami dotyczącymi stylu prowadzenia, których ocenę można uznać za zależną od kręgu, w którym toczy się rozgrywka można wskazać pewne wzory, które są ogólnie uznawane za niedopuszczalne. Do takich sposobów postępowania należy znęcanie się nad graczami, zbytnia pobłażliwość a także uznanie, że gra się przeciwko graczom.

a) Nadużywanie uprzywilejowanej pozycji do krzywdzenia graczami;

[M]y chcemy grać, a mistrz gry chce się nad nami znęcać, ponieważ zależy mu przede wszystkim na ustaleniu relacji władzy. To jest rzecz, której najbardziej nienawidzę w tym.. całym.. erpegowym dyskursie porad: „Mistrzu gry.. y.. rządzisz na sesji”.

[Dobromir, 35]

W tym wypadku chodzi o wykorzystywanie swojej rangi przez prowadzącego w celu zademonstrowaniu kontroli nad bohaterami. W zakres tego wchodzi częste stawianie postaci graczy w sytuacjach przykrych, poniżających i odbieranie graczom możliwości poprawienia sytuacji bohaterów, którymi kierują.

b) Zbytńia pobłażliwość;

Prowadzący, który wykazuje zbytńią pobłażliwość swoim postępowaniem działa na korzyść graczy, ale na niekorzyść sesji:

Miałem raz takiego mistrza gry, to była jego pierwsza sesja i żeśmy zrobili coś absurdalnie głupiego na tej sesji i on w pewnym momencie dosłownie nas przeproszał, że nasze postacie są w tak złej sytuacji i siedział taki przerażony, jak to zrobić, żeby nas nie zabić, co sprawia, że wszelki dramatyzm pada po prostu na twarz, no bo my widzimy, że on nic nam nie robi, no i tego typu błędy.

[Albert, 26].

Działania podejmowane przez postacie są najczęściej (w ramach świata gry) niebezpieczne. Bohaterowie z różnych pobudek podejmują ryzyko, stąd w ich aktywność jest wpisane duże prawdopodobieństwo uszczerbku na zdrowiu lub nawet śmierci. Stanowi to element zasad i uczestnicy decydując się na zabawę powinni brać to pod uwagę. Jednak, jeśli gracz bierze udział w długiej, trwającej kilka miesięcy kampanii, może żyć się ze swoim bohaterem, dlatego jeżeli w wyniku nieprzemyślanej decyzji, albo po prostu niefortunnego rzutu kośćmi postać ginie, osoba może odczuwać smutek. Mistrzowie zdają sobie z tego sprawę, stąd nieraz próbują unikać takich rozwiązań, które zakończyłyby się śmiercią postaci. Jedni odstępują od książkowych zasad i dają bohaterom możliwość przeżycia, drudzy zaś respektują reguły pomimo świadomości, że sprawiają graczom przykrość.

c) Granie przeciw graczom;

Granie przeciw graczom to zaprzeczenie bezstronności arbitra. Jest faktem, że kieruje on często bohaterami niezależnymi, którzy są wrogo nastawieni do protagonistów, jednak sama ta kwestia nie sprawia, że chce on „wygrać”. Z drugiej strony, nieraz podczas sesji widoczne było rozczarowanie prowadzącego, gdy bohaterowie poradzili sobie z zaprojektowanym przez niego przeciwnikiem bez większego wysiłku lub, gdy próbując określić, czy antagonistą trafia bohatera gracza raz po raz wyrzucał na kościach zbyt niski wynik. W niektórych kręgach istnieje przekonanie, że styl grania zaczerpnięty ze Stanów Zjednoczonych, czyli utożsamiany z „Dungeons & Dragons” i sandboxem opiera się właśnie na graniu przeciw graczom:

[C]hodzimy po podziemiach i łupimy potwory, nie wczuwamy się w postać i bawimy w literaturę, tylko to jest taka raczej gra strategiczna, w której chodzi o to, żeby wygrać, albo przegrać i mistrz gry wygrywa, jeżeli pokona drużynę [Dobromir, 35].

Jest to przeciwieństwo stylu, który według większości rozmówców dominuje w Polsce, a który polega na wspólnym tworzeniu historii – współpracy mistrza gry z pozostałymi uczestnikami kręgu.

4.12. Gracze

4.12.1. Odgrywanie postaci

Często wyrażanym przekonaniem dotyczącym graczy jest to, że nie ma graczy złych, a jedynie niedoświadczeni. Jeden z wyznaczników doświadczenia stanowi umiejętność odgrywania postaci. Odnosi się do wyobrażenia o tym, że znaczna ilość rozegranych sesji pozwala na wyrobienie elastyczności, pozwalającej na biegle wcielanie się w różne postacie:

[M]yślę, że każdy jest w jakiś tam sposób/ bardziej niektórzy wolą walkę, niektórzy wolą dyplomację, są osoby które w ogóle nie walczą i grają tylko dyplomatami y są osoby które tylko, tylko walczą, ale myślę, że im dłużej się po prostu gra, to nabiera się jakby umiejętności, potem można grać we wszystko tak? Można się odnaleźć w każdym systemie, bo to polega na tym/ cała gra polega na odgrywaniu, więc można się nauczyć odgrywać dyplomatę i wojownika, więc nie ma z tym problemu potem.

[Bernard, 17].

Nie jest to jednak uniwersalnie podzielane przekonanie:

Na wcielanie się w rolę to przede wszystkim wpływa... y.. wpływają mocno preferencje graczy. Niezbyt wierzę w to, że erpegowiec jest w stanie odegrać każdą rolę. To jest bzdura i humbug. Każdy erpegowiec gra swoim typem postaci, maksymalnie dwoma. Więc jeżeli postać, którą gra jest bliska tego typu, to mu się gra dobrze i się realizuje, jeżeli jest odległa, no to się męczy.

[Dobromir, 35]

Wydaje się, że w powyższych wypowiedziach dyskutowane są trzy kwestie. Po pierwsze, umiejętność nie tyle odgrywania, co **interpretowania postaci i jej pobudek**, do czego gracz może użyć własnego wyobrażenia na jej temat oraz wiedzy zaczerpniętej z settingu. Wcielenie się w postać funkcjonującą w wyobrażonym środowisku wymaga wyobraźni i empatii:

Robię to jako standardowe ćwiczenie, że zawsze biorę sobie postać, która jest kompletnie bardzo często kompletnie inna niż ja, e.. po czym staram się nią żyć i patrzę, jak dobrze by mi to szło. Czasami.. czasami się trochę bardzo wciągałem, ale specjalnie sobie upusty bycia tą postacią i patrzę na reakcję innych graczy, którzy w mniejszym lub większym stopniu wciąż są sobą i y.. przez tą reakcję wiem jak mniej więcej taka osoba mogłaby zareagować na coś takiego. Wycofuję się – znowu jestem sobą e.. i.. nieraz słyszałem po sesjach reakcję na przykład, że „mnie przerażasz”, prawda, ale to jest właśnie to. Ja właśnie chcę zobaczyć, czy wręcz być osobą, która jest strachliwa.

[Alfred, 28]

Wcielając się w bohatera nie można zapominać, że jest to często istota funkcjonująca w rzeczywistości diametralnie innej od tej, w której żyje gracz. Teoretycznie, na czas sesji powinien on używać do poruszania się w wyobrażonym uniwersum zupełnie innych zasobów wiedzy oraz innego systemu wartości. Gracze często o tym zapominają:

Na przykład w „L5K”, mnie strasznie wkurza jak ludzie, teraz już mniej, ale za pierwszym razem graliśmy, jak ludzie przekładają swój światopogląd z kultury zachodniej na swoją postać w „L5K” i mnie to denerwuje.

[Albert, 26]

„Legenda Pięciu Kręgów” to system osadzony w Rokuganie, przypominającym feudalną Japonię. Gracze wcielają się w nim w samurajów, których system wartości – honor i oddanie panu feudalnemu (daimyo) daleko różni się od liberalnej kultury Zachodu.

Gracze Alberta zdawali się o tym zapominać i ich postacie zachowywały się tak, jakby zostały przeniesione ze świata rzeczywistego.

Umiejętność odgrywania może, po drugie, oznaczać **performans w sensie estetycznym**, czyli takie modyfikowanie zachowania, aby naśladowało ono postępowanie wyobrażonej postaci – stawanie się nią. Nieraz potrzebna jest do tego również wiedza specjalistyczna z różnych dziedzin życia, a przynajmniej taki sposób odgrywania bohatera, który będzie sugerował, że się ją posiada. Nie jest wymagane wspinanie się na wyżyny aktorstwa, jednak w momencie, gdy poprzez działania osoba odchodzi od minimalnego choćby związku z wyobrażeniem bohatera, pozostali członkowie kręgu zaczynają temu przeciwdziałać (nawiązując do koncepcji F. Znanieckiego), bowiem zaburzać to może estetyczne walory sesji.

W jednej z sesji „Wiedźmina” drużyna graczy była podzielona na dwie zantagonizowane grupy. W jednej byli wiedźmini odgrywani przez Ernesta i Cześka, w drugiej między innymi mag (Bernard) i oficer (Dymitr), obaj na służbie imperatora Nilfgaardu. Wiedźmini i mag mogli otwarcie poruszać się po zamku (unikali jednak kontaktu), podczas gdy pozostali protagoniści czekali w jego podziemiach z oddziałem. Mag widząc, że na terenie zamku znajdują się przeciwnicy i przechodzą do działań zbrojnych (zaatakowali jego zwierchnika) próbuje zawiadomić towarzyszy. Po różnych perypetiach udaje mu się przedostać do podziemi, jednak upada na schodach i stacza się po nich na sam dół. MG ironicznie opisuje to zdarzenie graczom, których bohaterowie znajdują się pod ziemią (i nie wiedzą jeszcze, że postać Bernarda się zbliża), że *słyszają odgłos „tap” „tap”*. *Ci podbiegają w stronę schodów.*

Bernard krzyczy: *Wiedźmini napierdalają zamek!*

[*Ogólna weselość*].

MG: *Tak naprawdę krzyczysz?*

B: *Wiedźmini zaatakowali zamek!*

Dymitr: [*próbując wczuć się w rolę oficera*]: *Jacy wiedźmini? Oceń siłę taktyczną przeciwnika...*

B: *... a nie można normalnie?*

MG: *Jak to nie dasz rady? Podobno włóczyłeś się z najemnikami?*

[*Notatka terenowa*]

Zauważalne są dwa miejsca, w których następuje reakcja prowadzącego na odejście Bernarda od roli. W pierwszym przypadku, gdy używa niecenzuralnego sformułowania dla opisu sytuacji, po drugie zaś, gdy nie potrafi odpowiedzieć oficerowi używając tego

samego – wojskowego – slangu, pomimo, że według życiorysu swojej postaci, powinna ona potrafić się nim posługiwać. O ile użycie niewłaściwego języka można zrzucić na karb emocji, to drugi przypadek oznaczać może, że gracz skonstruował postać zbyt trudną do odgrywania w sensie estetycznym. Nie potrafił bowiem w umiejętny sposób zasymulować, że posiada wiedzę z zakresu wojskowości.

Trzecia dyskutowana kwestia jest związana z **satysfakcją z wcielania się w wymyślonego bohatera**. Jest to w dużej mierze związane z preferencjami gracza. Najprościej rzecz ujmując, niektórzy erpegowcy preferują wcielanie się np. w elfiego łucznika, zaś inni w szturmowca kosmicznego Imperium. Gracze eksperymentują z grą różnymi postaciami i nieraz próbują wcielić się w protagonistów, którzy są odlegli od typu, którym zazwyczaj grają. Robią to z różnych pobudek:

- system nie uwzględnia rodzaju postaci, którą preferują;
- motywuje ich do tego ciekawość;
- chcą przynajmniej chwilowej odmiany;
- chcą zerwać z etykietą osoby, która gra wyłącznie jednym typem postaci.

No ja z całą pewnością mam pewien schemat postaci, którą gram najczęściej, z którą mam największą frajdę i to jest właśnie ta postać, która jest taka trochę chaotyczna, ma jakieś tam swoje przekonania, jednak stara się być dobra, prawda, pozytywnym bohaterem, jednak być pozytywnym bohaterem, ale jest trochę wygadana, tam, często dogaduje NPC-om, albo innym graczom. To jest schemat postaci, który ja sobie najczęściej wybieram, ale równocześnie staram się od niego odchodzić często i to z całą pewnością wpływa na mój styl gry – to, jaką mam postać – bo na przykład w "7th Sea", jak mam postać takiego szermierza, to tam staram się robić coś szalonego, no taka jest moja postać i taki jest ten system. To jest system, który polega na tym, że jak próbujesz uwolnić więźniów spod szubienicy, to przy okazji powinienesz wysadzić w powietrze dzwonnice i ukraść galeon, tak?

[Albert, 26].

4.12.2. Znajomość mechaniki

Nieznajomość mechaniki, czyli głównego elementu łączącego RPG z konwencjonalnymi grami nie jest powodem, by kogoś uznać za złego gracza. Wśród uczestników badań istniało przekonanie, że osoba, która tworzy świetnie skonstruowaną postać od strony mechanicznej, lecz w trakcie gry nie stosuje się do pewnych wyznaczników określających właściwe normy zachowania dla jej postaci postępuje niewłaściwie:

Są osoby, które grają dla wykonania jakiegoś zadania: mamy zrobić to i to, reszta mnie tak naprawdę chrzani i czasami oni przekraczają tą barierę, co ta postać powinna robić, a czego nie powinna robić... ale robią super efektywne postacie i są to postacie stworzone do danego zadania, ja nie. Ja czasami robię właśnie osoby pod jakimś sposobem/ na przykład w ogóle nie potrafiące walczyć i tak dalej [...] Ja ten głównie podział właśnie widzę, kiedy gram z innymi ludźmi i naprawdę ktoś/ nie czuje/ ktoś mnie krytykuje za to, że: „Stary, dlaczego nie zrobiłeś tego i tego”. - „No, moja postać jest taka i taka i nie rozumiem powodu, dlaczego ty się mnie czepiasz”. A z drugiej strony no ja po prostu patrzę na to, co ta osoba robi i: „już trzy razy tam powinieneś”/ Patrzę na mistrza gry. - „No trzy razy powinien dostać minusa za odgrywanie, bo on nie odgrywa swojej postaci”. On jest kimś innym.

[Alfred, 28].

Znajomość mechaniki może być oczywiście ceniona w wielu kręgach i być wśród ich uczestników wyznacznikiem właściwego podejścia do gry, wśród większości rozmówców panowało jednak przekonanie, że w przypadku braku biegłości w tej kwestii mistrz gry lub doświadczeni gracze zazwyczaj służą pomocą mniej zaawansowanym kolegom:

[Z]awsze ktoś powie, że w momencie, kiedy rzucasz kostką musisz popatrzeć na to i na przykład będzie pokazywać palcami na to, co sobie teraz dodać, czy co odjąć i nawet, jeżeli ktoś nie zna mechaniki, to wie, czy ta postać jest złodziejem, czy ta postać jest jakimś wojownikiem.

[Ernest, 17].

Rozegranie niewielkiej ilości sesji pozwala na przyswojenie zestawu najbardziej istotnych zasad gry i elementów języka koniecznego do skutecznego porozumiewania się w kręgu erpegowców. Jeśli jednak gracz zdecyduje się wybrać postać, którą kierowanie wymaga większej wiedzy ma do wyboru doksztąpić się, liczyć na życzliwość innych graczy lub wybrać bohatera łatwiejszego w prowadzeniu:

Powiem tak, jeżeli ktoś chce grać, nie wiem. magiem, znaczy czarodziejem w „Dedeku”, wypada, żeby znał mechanikę magii. Jeżeli nie zna mechaniki – za bardzo – gry, no to są postacie, które używają mniej zaawansowanych jakby/ mniej zaawansowanej mechaniki.

[Joachim, 20]

4.12.3. Style grania

Sean Reynolds (2003), opierając się na ankiecie przeprowadzonej przez Wizards of the Coast skonstruował typologię graczy u podstaw której leżały różne wzory grania, stworzone w oparciu o cztery elementy:

- strategię – granie uwzględniające dłuższą perspektywę;
- taktykę – nastawienie na „tu i teraz”;
- walkę – uznawanie tego aspektu za najważniejszy element uczestnictwa w grze fabularnej;
- opowieść – uznawanie świata gry i interakcji w jego ramach za najważniejsze;

Z połączenia tych perspektyw powstawały następujące typy idealne graczy:

a) kombinator (*thinker*) – osoba, którą charakteryzuje podejście strategiczno-waleczne; spędzająca dużo czasu na wyszukaniu takich kombinacji umiejętności postaci, by jej efektywność w walce była możliwie najwyższa, nawet, jeśli owe połączenia są nielogiczne zarówno z perspektywy świata życia codziennego, jak i uniwersum gry; jest to również typ lubiący rozwiązywać zagadki i ma dar łączenia faktów;

b) power gamer – gracz koncentrujący się na walce i taktyce, nie przywiązuje uwagi do tła fabularnego postaci i skupia się na potyczkach; nie utożsamia się z bohaterem i nie dba o to, czy ten przetrwa starcie; najwyżej stworzy nową postać; warto dodać, że power gaming nie jest cechą charakterystyczną wyłącznie RPG, ale takie cechy wykazują również battlowcy;

c) aktor (*character actor*) – łączący skupienie na taktykę i opowieść – osoba, dla której ważne jest jak najlepsze odegranie roli postaci, w którą się wciela; zwraca uwagę na wszelkie możliwe aspekty, które mogą stanowić punkt odniesienia dla performansu;

d) narratywista (*storyteller*) – uczestnik koncentrujący się na połączeniu strategii z opowieścią, interpretujący zdarzenia, w których jego bohater bierze udział, jako pewną opowieść i czerpiący przyjemność z postępów w niej dokonywanych;

S. Reynolds wymienia także piąty typ gracza – przeciętniaka (*basic roleplayer*), który nie wyróżnia się żadnym szczególnym podejściem do gry. Mniej więcej po 22% przypadało na każdy ze czterech typów, podczas gdy 12% na piąty.

Generalnie spostrzeżenia co do wymienionych kategorii graczy pokrywają się z ustaleniami autora niniejszej pracy. Również w polskim fandomie funkcjonują erpegowcy wykazujący wymienione cechy. Uzupełniając jednak opisane wyniki należy dodać, że wśród rozmówców pod pojęciem power gamera krył się zestaw zachowań przypisywany przez S. Reynoldsa kombinatorowi.

Drugim spostrzeżeniem jest natomiast to, że osoby, które mogą być utożsamiane z wymienionymi typami są bardziej skłonne uczestniczyć w kręgach skupiających podobnie zachowujących się graczy, czyli kombinatorzy będą preferować kręgi graczy zorientowanych na sesje walki, zaś narratywiści woleliby uczestniczyć we wspólnym tworzeniu historii.

Można również dopatrzeć się związku z wiekiem. Reynoldsowscy power gamerzy to młodszy gracz, skupiający się na intensyfikacji emocji związanych z walką. Starsi gracze poddani socjalizacji będą bardziej skłonni planować działania w dłuższej perspektywie.

Nietrudno się dopatrzeć związku z poszczególnymi systemami. Gry nastawione na walkę to będą raczej „Dungeons & Dragons”, podczas gdy nastawione na narrację to np. „Zew Cthulhu” albo „Amber”.

Według niektórych rozmówców wpływ na styl grania ma również płeć:

Albert: Ja osobiście mam wrażenie, że kobiety – przynajmniej z moich doświadczeń – kobiety bardziej się wczuwają w swoje postacie. Przynajmniej z tych doświadczeń, które ja miałem. Nie wszystkie, też nie mówię, że to jest ogół, prawda, że wszystkie kobiety, które grają się bardziej wczuwają. Ale, te kobiety, z którymi grałem, to się zdarzało, że one o wiele bardziej się wczuwały w swoje postacie i czasami wymyślały rzeczy, które mi nawet nie przyszły do głowy. Już pominę kwestię, jak raz jedna niewiasta robiła sobie postać do "Monastery" wydała całą – tam dostajesz fortunę – całą swoją fortunę wydała na suknie, co żadnemu mężczyźnie nie przyszłoby do głowy.

Badacz: Kupiłby rapier.

Albert: Tak. Jakąś porządną broń, prawda, rezydencję, służbę może sobie wynająć, muszkiet, a ona wydała wszystko na suknie.

Uzupełniając powyższe stwierdzenie obserwacjami poczynionymi przez autora podczas sesji można stwierdzić, że istotnie, kobiety bardziej wczuwają się w odgrywane role i ulegają głębszej immersji w świat gry, mniej przywiązując uwagi do strony mechanicznej. Oznacza to, że częściej wykazują podejście narratywisty i aktora, chyba, że

towarzyszą jedynie partnerowi – graczowi i nawet pomimo pozornego uczestnictwa w sesji nie angażują się w rozgrywkę.

W „World of Warcraft” podejście aktora i narratysty jest rzadko, a być może i wcale nie spotykane. Generalnie w MMORPG można grać zupełnie nie interesując się tłem fabularnym postaci, czy rozumieniem wydarzeń w których się uczestniczy. Zadania są tak skonstruowane, że można je wykonać zupełnie nie czytając ich treści. W zasadzie tylko jeden rozmówca oświadczył, że interesuje go fabuła gry:

No mi się wydaje, że no różni są ludzie, więc różne są i podejścia. Tak np. ja bardzo przywiązuję uwagę do fabuły, tak? Bardzo mnie to interesuje. Często, jak robię nowe questy⁴⁴, to czytam to, co jest w quest'ach, żeby wiedzieć, jak pociąga się linia fabularna no, ale mam wrażenie, że większość tego nie robi, tak? Po prostu traktuje questy jako nudne źródło expa⁴⁵ i.. czy nagród, tak?

[Cyryl, 27].

Grę można rozdzielić na warstwę tekstualną, czyli odnoszącą się do sfery kultury oraz na samą rozgrywkę, stanowiącą partycypację w aktywności regulowanej przez zasady. O ile w tradycyjnych grach fabularnych ich rozdzielenie jest trudne, choć nie niemożliwe, to w grach komputerowych wydaje się być na porządku dziennym. MMORPG honoruje raczej kombinatorskie lub powergamerskie podejście do zaangażowania. Odpowiedni trening, zdobycie odpowiedniego wyposażenia i konfiguracja postaci tak, by zadawała przeciwnikowi jak największe obrażenia jest strategią grania, która najbardziej popłaca. Pokonywanie kolejnych przeciwników i trochę rzadziej pojawiające się elementy zręcznościowe stanowią sedno tej rozgrywki. Oczywiście znaczna liczba fanów to tak zwani gracze *casualowi*, skupiający się na eksploracji, wykonywaniu zadań dla pojedynczych graczy, czasami eksploracji lochów i hodowli warzyw (w „WoW” można mieć własną działkę), ale jak było to przytaczane, jedynie *proraidery*, czyli gracze skupiający się na eksploracji instancji rajdowych liczą się w hierarchii.

4.12.4. Nieprzestrzeganie norm społecznych

Gdy w narracjach uczestników badań pojawiały się informacje dotyczące złych graczy, nie dotyczyło to osób, które miały problemy ze znajomością zasad lub odgrywaniem postaci lecz takich, które zachowywały się w sposób łamiący zasady

⁴⁴ Zadania zlecane przez bohaterów niezależnych.

⁴⁵ Doświadczenie; forma nagrody otrzymywana za wykonanie danego zadania.

współzycia społecznego, czy to wywiedzione z otoczenia, czy to z umowy pomiędzy uczestnikami kręgu:

Próba pobicia kogoś, bo mistrz gry zabił postać graczowi no to też. Nie no, są normalne relacje międzyludzkie. Tak samo tego, co kumplowi [niez.] na meczu nie zrobisz, to graczowi drugiemu nie zrobisz.

[Anatol, 31].

Wykazane było wcześniej, że działanie gracza jest oceniane z perspektywy kręgu oraz przyjętej konwencji. To, co jest cenione przez osoby grające z nastawieniem na tworzenie opowieści może być odrzucane w kręgach osób koncentrujących się na konfrontacjach. Są jednak pewne typy zachowań, które nie są akceptowane w żadnym środowisku.

a) podważanie istoty RPG;

Już Johan Huizinga zwracał uwagę, że to nie manipulowanie regułami czy nawet oszukiwanie podważa sens zabawy, lecz stwierdzenie, że aktywność ludyczna nie ma sensu: *Gracz, który sprzeciwia się regułom, względnie im się wymyka, to „popsuj-zabawa”* (Huizinga 1985: 26). Deprecjonowanie zabawy używając perspektywy życia codziennego wyłącza osobę z kręgu graczy.

b) egoizm;

RPG to aktywność społeczna, jednak niektórzy zdają się o tym zapominać i uczestnicząc w sesji próbują dominować:

[M]ożna być koleżką, który gra w gry fabularne, ale nie/ skupia się tylko na sobie, nie interesuje się innymi, y.. wbija się komuś w deklaracje. Po prostu gra tak, że przeszkadza innym.

[Eustachy, 29].

W MMORPG egoizm cechuje graczy, którzy kradną łup, który im się nie należy. W „WoW” niepisana zasada mówi, że przedmioty, które składają się na łup (są pozostawione przez pokonanych przeciwników) zabiera ten awatar, któremu najbardziej dany obiekt będzie przydatny. Jeżeli np. postacie znajdą magiczną różdżkę, która podnosi statystyki awatara, odpowiednio np. intelekt i kondycję, to należy się ona magowi, który najbardziej na niej skorzysta. Jeśli natomiast weźmie ją wojownik, któremu jest ona zupełnie nie potrzebna może narazić się na ostracyzm. Takie zachowanie, nazywane *ninja-*

looting, jest powszechnie krytykowane, a jeśli się powtarza podczas np. eksploracji instancji, taką osobę wyrzuca się z drużyny.

c) celowe psucie sesji;

Zdarzają się takie przypadki, że gracz mniej lub bardziej świadomie dąży do popsucia zabawy pozostałym uczestnikom kręgu. Celowym działaniem próbuje zdenerwować prowadzącego lub innych graczy. Jeżeli taka osoba próbuje wy badać, na ile mistrz gry posiada zdolność improwizowania i potrafi reagować na bieżąco na nieprzewidziane sytuacje nie ma w tym nic złego, dopóki pozostałym graczom to również nie przeszkadza. Jeżeli natomiast okazuje się, że większość uczestników tego nie akceptuje, należy tego zaprzestać.

Mogą się przytrafić gracze, którzy czerpią przyjemność z dokuczania innym:

[Z]nałem co najmniej dwóch takich graczy, którzy zdawali się wręcz czerpać całą frajdę z zabijania frajdy innym i oni przychodzili na sesję i psuli po prostu. Wszczyniali konflikty od razu z innymi graczami i rozbijali drużyny od środka, prowadzili do sytuacji... to co mnie najbardziej potem wkurzało: "ale to moja postać, to nie ja" dla mnie było tym najgorszym wytłumaczeniem. Ty tą postać sobie wymyśliłeś, to nie jest wytłumaczenie żadne.

[Albert, 26].

Gra fabularna daje możliwość bycia przez chwilę „innym” i funkcjonowania w ramach świata odmiennego od świata życia codziennego. Odgrywanie roli postaci nie zwalnia jednak uczestnika z przestrzegania zasad ustalonych w ramach kręgu społecznego graczy. Przyjmując więc rolę bohatera gracz nie zarzuca całkowicie roli uczestnika sesji. Musi stosować się więc jednocześnie do zasad obowiązujących w dwóch kręgach. Niektórzy gracze wydają się przyjmować, że na czas sesji normy życia codziennego przestają obowiązywać i wszelkie negatywne zachowania względem innych graczy lub mistrza gry mogą wytłumaczyć charakterem swojej postaci. Jak się więc okazuje, czynnikami ograniczającymi swobodę gracza w kreowaniu i odgrywaniu postaci są także zasady wynikające z umowy społecznej.

W MMORPG również pojawiają się osoby, które przeszkadzają pozostałym. Najczęściej jest to zauważalne w sytuacjach związanych z eksploracją instancji. Taktykę i tempo gry powinien zazwyczaj narzucać tank, czyli postać, która skupia na sobie ataki przeciwnika. Atakowanie potężnych wrogów bez przestrzegania tej zasady kończy się najczęściej *wipe*-m, czyli śmiercią wszystkich członków drużyny. Takie zdarzenia mogą

wywoływane przez zwykły przypadek, ale nieraz są rezultatem celowego i złośliwego działania jednego z graczy, który przyciąga uwagę większej ilości przeciwników w celu zaszkodzenia tankowi. Takie działanie nazywane jest *ninja-pulling* i również stanowi przedmiot krytyki.

d) nie dostosowanie się do konwencji;

Jeżeli gracz ma świadomość uczestniczenia w sesji, która wymaga od niego zaangażowania konkretnego rodzaju, działania nie mieszczące się w ramach określonych wzorów mogą być uznane za niewłaściwe:

[I]dea sesji polega na zbudowaniu odpowiedniej otoczki fabularnej, klimatu i tak dalej. Wczuwamy się, ja odgrywam rycerza, wczuwam się w niego, postępuję tak, jak by ten rycerz postępował, gdybym ja na przykład przeniósł się do tego świata i bym był tym rycerzem. Mistrz gry z kolei najlepiej jak może przedstawia nam świat i go opisuje i w momencie, jeśli na przykład ktoś, kto nie do końca y.. rozumie tą atmosferę.. y tą atmosferę jakby takiego klimatu, który staramy się budować – na przykład powiedzmy rozprasza innych graczy, rozprasza mistrza gry, dezorganizuje sesję – no taki sposób, takie zachowania są właśnie y piętnowane. No oczywiście pal licho, jeżeli to robi nieświadomie, wtedy zazwyczaj kończy się na upomnieniu i określeniu, jak na przykład powiedzmy ma robić, a czego na przykład ma nie robić, ale jeżeli ktoś na przykład to robi z premedytacją, albo ma taki dziwny styl, że powiedzmy, kiedy jest jakiś/ mistrz gry powiedzmy opisuje jakąś dramatyczną scenę, kiedy ważny „enpec”[bohater niezależny] oddaje swoje życie w obronie [postaci] gracza, to jest na przykład w ten sposób/ na przykład wybucha śmiechem, albo pokazuje całkowite lekceważenie w danej sytuacji, w tym momencie dezorganizuje zarówno mistrza gry jak i pozostałych graczy. No więc, po prostu osoby takie są/ no to jest właśnie piętnowane w y działaniach erpegowych.

[Dymitr, 26].

e) przenoszenie negatywnej relacji pomiędzy postaciami na współgraczy;

Najczęściej gracze są w stanie oddzielić relacje tworzące się między nimi samymi a tymi, które tworzą się między postaciami. Czasami jednak czy to pod wpływem emocji, czy to ze względu na brak tej świadomości, gracze mogą potraktować krytykę padającą pod adresem swojego bohatera jako wymierzoną w siebie.

f) przeszkadzanie;

W trakcie sesji pojawia się wiele sytuacji, w których gracze chwilowo nie uczestniczą w dyskusji z mistrzem gry. Dzieje się to najczęściej w sytuacjach, gdy drużyna postaci jest rozdzielona i mistrz koncentruje się na części grupy. Pozostali w oczekiwaniu na swoją kolej próbują sobie wypełnić ten czas oddając się rozmowie, przeglądaniu podręczników lub używaniem telefonów komórkowych. W takich sytuacjach prowadzący toleruje zajęcia nie mające bezpośredniego związku z sesją. Zdarza się jednak, że gracze prowadzą rozmowę nawet wówczas, gdy ich postacie uczestniczą w wydarzeniach, które opisuje mistrz gry. W takiej sytuacji jest to uznawane za niedopuszczalne. We wszystkich sesjach, w których autor miał okazję uczestniczyć, tylko nieliczne były pozbawione tego problemu. Tak naprawdę niewielu prowadzących jest w stanie skupić całą uwagę na sobie, zwłaszcza, gdy w sesji uczestniczy duża liczba osób.

W MMORPG pewne sytuacje uważane za szczególnie ważne wymagają przestrzegania pewnych zasad:

Jeżeli to jest siegie⁴⁶ y.. to też każdy szanujący, dobry klan nie pozwoli sobie na to, żeby, jak to mówię, szarak, przeciętny gracz y.. był na pierwszym miejscu na TS-ie. Przeważnie wyłącza się takich graczy.

[Armand, 33].

Podczas rajdów i oblężeń (to w „Lineage 2”) powaga sytuacji nie pozwala na żartowanie i zakłócanie komunikacji. Mniej ważnych z perspektywy zadania graczy prosi się o nie odzywanie bez ważnej przyczyny, a wszystkich obowiązuje skupienie na zadaniu i nie poruszanie tematów z nim nie związanych.

Z graczem nieprzestrzegającym „umowy społecznej” pozostali uczestnicy radzą sobie na różne sposoby. Oczywiście w związku z określoną hierarchią w ramach kręgu najczęściej instrumentów wychowawczych posiada mistrz gry. Użycie konkretnej strategii jest związane przede wszystkim z rodzajem przewinienia gracza-dewianta. Jeśli jest to związane z jego niewiedzą, nieumiejętnością zachowania się w danej sytuacji kończyło się to najczęściej na upomnieniach. Jeśli zachowanie dewiacyjne było celowe lub upomnienia nie skutkowały, mistrz gry mógł wykorzystać inne narzędzia ze swojego repertuaru:

a) rozwiązywania narracyjne;

Mistrz gry wykorzystuje swoją kontrolę nad światem wyobrażonym, aby powstrzymać destrukcyjne działania bohatera prowadzonego przez gracza-dewianta:

⁴⁶ Oblężenie zamku.

Kiedy gracz, założmy stwierdza.. no, założmy, no nie wiem, postacie siedzą w karczmie, a ja nagle stwierdzam: „a, biorę beczkę prochu, podsadam, wysadam karczmę”. No nie wiadomo, co zrobić w sumie, bo.. myślę, że to, co bym zrobił, to bym stwierdzał, że „o, coś, proch zamókl” coś nie wiem.

[Joachim, 20].

Prowadzący, którzy traktują zasady w sposób elastyczny mogą je naginać na korzyść graczy, zwłaszcza, jeżeli ci ostatni angażują się w grę, a potraktowanie wyniku rzutu zgodnie z regułami mogłoby skończyć się w przykry sposób dla postaci. Arbitrzy są jednak mniej skłonni interpretować zasady na korzyść dewiantów:

[C]zęsto na sesji jest tak, że mistrz gry ma taką sytuację, że gracze mają przesrane i trochę ich ratuje, tak tą osobę, która była wkurzająca nie ratuje i w końcu taka osoba zaczynała rozumieć wiadomość i przestawała przychodzić.

[Albert, 26].

b) ostracyzm;

Mistrz gry jako osoba posiadająca prerogatywy może zabronić dewiantowi uczestnictwa w kolejnych sesjach;

Obydwie strategie często są stosowane we współpracy z graczami. Stanowi to logiczny związek, bowiem, jeśli ktoś utrudnia pracę mistrzowi gry, to pośrednio cierpią na tym także pozostali uczestnicy. Osoba, która nie chce przyjąć wzorów zachowania uznawanych za właściwe w kręgu jest ignorowana i przestaje być zapraszana przez innych graczy na sesje.

Gracze także mogą próbować rozwiązać problem nieprzystosowania dewianta metodami fabularnymi. W jednej z sesji, którą prowadził autor, w zrujnowanej twierdzy drużyna bohaterów stoczyła walkę z goblinami. W jej trakcie jeden z bohaterów graczy (kieorwany przez uczestnika oznaczonego poniżej jako „Gracz 2”) chciał podpalić przygwożdżone do ściany potwory za pomocą oleju, który miał w butelce. Obracając dłoń, której kciuk był złączony z pozostałymi palcami, sugerując w ten sposób trzymanie naczynia, obrazował proces wylewania cieczy na unieruchomionych przeciwników. Miał do tego tak złośliwy wyraz twarzy, że scena ta była następnie wielokrotnie przywoływana w żartach (stała się rodzajem żartu hermetycznego).

Następnie drużyna odnalazła skrzynię:

Kiedy powiedziałem, że nie ma zamka, jedynie metalową płytkę z napisami, Gracz 1 powiedział z przekąsem, że to będzie zapewne zagadka logiczna. Zagadkę rozwiązał Gracz 2, jednak to Gracz 3 zajrzał [do skrzyni] pierwszy. Gracz 2 [jako postać] powiedział, żeby Gracz 3 [czy raczej postać Gracza 3] odszedł, ale ten zdawał się go nie słuchać, tylko spytał, co jest w środku. Po tym jak odpowiedziałem, Gracz 2 znowu się wtrącił, ale Gracz 3 nadal go nie słuchał. Gracz 2 wtedy ze złośliwym, zaciętym wyrazem twarzy powtórzył gest [symbolizujący wylewanie łatwopalnej cieczy na Gracza 3] którego użył podczas walki z goblinami, budząc powszechną weselość. Gracz 3 nadal nie reagował. Kiedy Gracz 2 chciał go podpalić używając „burning hands” [zaklęcie powodujące, że z dłoni czarownika wystrzeliwuje 1,5-metrowy stożek ognia] spytałem, czy chce poranić towarzyszy. Ponieważ pokazywał gest sugerujący zastosowanie niewielkiego ognia, stwierdziłem, że się pomylił, bo „burning hands” to czar obszarowy (zademonstrowałem, jak to działa). Gracz 1 gwałtownie zaczął mnie popierać (pewnie nie chciał, żeby jego postać ucierpiała). Gracz 2 odstąpił, ale chciał podpalić Gracza 3 metodami konwencjonalnymi [w tym wypadku krzesiwem].

[Notatka terenowa].

Gracz 3 wykazał się egoizmem chcąc w pierwszej kolejności obejrzeć zawartość skrzyni, bowiem to Gracz 2 rozwiązał zagadkę umożliwiającą jej otwarcie i formą nagrody dla niego byłaby właśnie możliwość przeszukania kufra. Ponieważ ten pierwszy ignorował ponawiające się żądania odstąpienia od obiektu, chciał wyegzekwować prawo swojej postaci w sposób brutalny.

W MMORPG funkcjonariusze gildii, liderzy drużyny czy sami administratorzy gry mają szereg uprawnień pozwalających na wykluczenie gracza nieprzestrzegającego umów. Postać osoby, która np. zabiera podczas eksploracji instancji przedmioty nie należące się jej może zostać wyrzucona z drużyny (obowiązuje dodatkowo procedura głosowania). Lider gildii i oficerowie, którzy mają nadane przez niego uprawnienia również mogą usunąć taką postać z gildii. Ostatecznie, łamanie regulaminu stworzonego przez Blizzard, np. oferowanie w grze przedmiotów, za które trzeba płacić prawdziwymi pieniędzmi kończy się skasowaniem konta osobie za to odpowiedzialnej.

4.12.5. Zaangażowanie graczy

Zaangażowanie graczy można podzielić na cztery rodzaje zachowań:

a) przestrzeganie zasad umowy społecznej;

Podtrzymywanie konwencji tworzonej przez prowadzącego, powstrzymanie się od niepotrzebnych rozmów, nieprzeszkadzanie

b) chęć przyswajania wiedzy dotyczącej gry;

Mistrzowie cenią graczy, którzy angażują się we wspólną aktywność i przyswajają większą ilość wiedzy, dzięki czemu stają się samodzielniejsi, co pośrednio wpływa na płynność gry.

Dobry gracz to jest też ktoś, kto jest trochę zaangażowany, czyli jednak, jeśli gra wymaga tej znajomości zasad, to chce się troszeczkę tych zasad nauczyć, chce pomóc mistrzowi gry w tym, żeby ta gra płynnie szła.

[Anatol, 31].

Jak można się domyślić, ponieważ to od mistrza gry wymaga się najlepszej znajomości zasad, przede wszystkim prowadzący spełniają te kryteria.

c) odgrywanie postaci;

Osoby, które wykraczają poza standardowe deklaracje mogą nieraz liczyć na lepszą ocenę ze strony mistrza. Działać w zgodzie z charakterem stworzonego przez siebie bohatera, a także włączanie w swój performans elementów estetycznych jest na ogół oceniane pozytywnie. Jako elementy estetyczne należy uznać

d) wykazywanie inicjatywy w świecie gry;

Angażowanie się jako postać w działania drużyny. Kierowanie postacią w taki sposób, by sesja rozwijała się w sposób satysfakcjonujący dla wszystkich, robienie rzeczy zaskakujących w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Niektórzy uczestnicy ze względu na nieśmiałość czy brak doświadczenia całą sesję potrafią spędzić odzywając się jedynie w reakcji na pytanie mistrza, co ich postać robi w danym momencie. Inni zaś potrafią zdominować sesję, czy to ze względu na charyzmę, czy to w wyniku egoistycznego podejścia do gry.

Mistrz gry może wynagradzać zaangażowanie graczy na kilka sposobów, przy czym nagrody te nie mają charakteru materialnego. Są to określone korzyści, jednak dla postaci. Pierwszym i najmocniej łączonym z grami fabularnymi sposobem nagradzania jest przyznawanie punktów doświadczenia. Uczestnicząc w wydarzeniach tworzonych przez mistrza gry postaci „nabywają doświadczenia”, które po ukończeniu sesji mistrz gry

przydziela w formie punktów. Ta zasada została wprowadzona już w pierwszym wydaniu „Dungeons & Dragons”, jednak od tamtego czasu przeszła pewne przeobrażenia. Może ona się także różnić w zależności od systemu. W grach wzorujących się na „D&D” potęga postaci jest określana między innymi przez poziomy doświadczenia. Bohater jest tworzony na pierwszym poziomie i uczestnicząc w przygodach gromadzi punkty doświadczenia, które po jakimś czasie pozwalają mu awansować na kolejny poziom, co z perspektywy mechaniki pozwala stwierdzić, że jest on bardziej efektywny. Wojownik. np. sprawniej posługuje się bronią (ma większe prawdopodobieństwo trafienia przeciwnika), czarodziej zaś otrzymuje nowe zaklęcia. W „D&D” punkty doświadczenia otrzymywało się za pokonywanie przeciwności. Mogło to oznaczać zabicie potwora, ale równie dobrze ominięcie go, oszukanie lub przekonanie go do swoich racji. Przy opisie każdego przeciwnika znajduje się ilość doświadczenia, które drużyna otrzymuje za poradzenie sobie z wyzwaniem, którego dana istota dostarcza.

Twórcy „Warhammera” tworząc grę zaproponowali inny sposób nagradzania graczy. Wszyscy uczestnicy otrzymują punkty doświadczenia za osiągnięcie celów, ale autorzy zachęcają również do nagradzania (lub karania) graczy za odgrywanie postaci. *Punkty za dobrą grę przyznawane są graczom indywidualnie i są odbiciem sprawności w odgrywaniu bohatera, zależą od tego czy gracz zachowywał się w ciekawy i zgodny z charakterem i profesją sposób* (Halliwell et al. 1994: 90). Gracz następnie decyduje, którą cechę swojego bohatera wzmocnić. Może np. zwiększyć cechę „Opanowanie” co będzie oznaczało, że protagonista ma większą szansę zachowania „zimnej krwi” nawet w najbardziej dramatycznych sytuacjach. Punkty doświadczenia umożliwiają symboliczny awans bohatera, który z ucznia czarodzieja może stać się czarodziejem.

Postacie są w ramach gry także nagradzane w inny sposób. Jeśli sesja opiera się np. na scenariuszu, w którym bohater niezależny wynajmuje bohaterów do wykonania jakiegoś zadania, to nagrodę stanowi zapłata. Poza tym, w grach, które opierają się na koncepcji bohaterów jako awanturników, mogą oni pozyskiwać bogactwa poprzez eksplorację różnych podziemi, ruin itd.

Formą nagrody może być ostatecznie bardziej pobłażliwe traktowanie zaangażowanych graczy w sytuacjach, które mogą się dla nich skończyć tragicznie.

W MMORPG zaangażowanie jest funkcją kooperacji i maksymalizacji efektywności. Pomoc, dbanie o pozostałe postacie, podporządkowywanie się w krytycznych sytuacjach komendom oficera wpływa pozytywnie na efektywność współdziałania podczas toczenia walk i w trakcie eksploracji lochów oraz instancji

rajdowych. Współdziałanie może też mieć wymiar długotrwałej strategii, niekoniecznie związanej z walką w danej instancji. W „Lineage 2” potężne wyposażenie może zostać wyprodukowane jedynie przez postacie krasnoludów. Efektywność klanu opierać się więc może na stworzeniu najpierw awatarów, które zbierają materiały i tworzą broń oraz pancerze, nawet jeśli gracz preferuje grę innymi; wyprodukowanie odpowiedniego sprzętu i wyposażenie weń swoich ulubionych postaci. Przy odpowiednim wyposażeniu i umiejętnościach gry można zdominować serwer, sprawić, że pozostałe klany nie będą w stanie konkurować. Takie działanie wymaga długotrwałego zaangażowania, a cel odsunięty w czasie może zniechęcać graczy, którzy nie dysponują dużą ilością czasu i gra stanowi dla nich rozrywkę, a nie drugie życie, czego niektórzy, znacznie bardziej zaangażowani fani nie dostrzegają.

Struktura gry, jak było to opisywane, pozwala na porównywanie postaci. Awatar, który ma więcej osiągnięć, wyższy poziom doświadczenia, lepsze wyposażenie i jest bardziej skuteczny w walce jest lepszy od takiego, który w danej sferze osiąga gorsze wyniki. Można w zasadzie przyjąć, że większe zaangażowanie w sensie temporalnym wpływa na siłę postaci i skuteczność w posługiwaniu się nią. MMORPG wydaje się poniekąd być jak sport, im więcej czasu poświęci się na doskonalenie kierowania awatarem, tym sprawniej się to robi.

4.13. Drużyna

Istnieją różne możliwości tworzenia relacji pomiędzy postaciami kierowanymi przez graczy. W najprostszym sposobie można je określić jako przyjazne i wrogie. Bohaterowie mogą zarówno tworzyć coś, co Alain Degenne i Michel Forsé (1999: 189) nazywają „małą jednostką organizacyjną” lub też mogą się podzielić i grać przeciw sobie. Pierwszy z przypadków jest rozumiany jako tradycyjny sposób podejścia do gry fabularnej. Drugi zaś może być wynikiem konfliktów pomiędzy członkami drużyny lub rezultatem zabiegów czynionych przez mistrza gry.

Generalnie pierwszy ze stylów, czyli ten, w którym drużyna jest spójna, jest preferowany przez większość graczy, choć zdarzają się osoby, które cenią możliwość zmierzenia się z pozostałymi uczestnikami kampanii:

Najmilej wspominam kampanie, podczas których drużyna się rozpada jakby na wiele innych odłamów i każdy ma jakieś własne dążenia, cele. Łączą się w grupki, które się nawzajem zwalczają. Dla mnie to jest zawsze najfajniejszy moment kampanii, kiedy.. kiedy mogę jakby.. zagrać przeciwko graczowi, nie tak, że wiesz, że chcę go zabić, bo.. nie tak, że się, wiesz: obozowisko w środku nocy, podchodzę, podrzynam mu

gardło. Nie jest tak, że chcę zabić jego postać. Chcę jakby zagrać przeciwko graczowi. Chcę y.. y.. / Podoba mi się ta relacja.. jakby.. między postaciami. Przeważnie, jeżeli postacie przeciwko komuś stają, to jest to enpec, którego no.. najczęściej nie mają jakichś większych emocji z nim związanych, a jeżeli to jest gracz, z którym grałeś wiesz pół roku kampanię/ postać, którą pół roku tam.. po prostu razem się ratowały i nagle między nimi zgrzyta i są po przeciwnych stronach barykady, to na pewno daje strasznie dużo smaku kampanii.

[Joachim, 20].

Jest to interesujące stwierdzenie, bowiem stanowi przeniesienie do świata społecznego RPG pewnego stylu grania, który jest charakterystyczny dla bardziej tradycyjnych gier, bitewnych lub karcianych. Potwierdza to, że w grach fabularnych niektórzy gracze szukają nie tylko możliwości współdziałania w celu rozwiązywania pewnych problemów, ale także okazji do zmierzenia się z żywym przeciwnikiem, maksymalizacji elementu kompetytywnego. W dalszej analizie badacz skoncentruje się przede wszystkim jednak na kręgu postaci, które ze sobą współpracują, ponieważ przy rozpadzie drużyny trudno w zasadzie mówić o kręgu społecznym.

W świecie rzeczywistym bohater gracza to właściwie kartka zawierająca różnego rodzaju informacje, liczby i symbole, które poprzez działania gracza mogą stać się Tomirem, młodym rycerzem w służbie kościoła Iomedae – bogini odwagi, sprawiedliwości i honoru. Odmienność postaci i kierującego nią bohatera przekłada się na różne cele, które chcą osiągnąć. Tomir może ratować świat i bronić niewinnych, podczas gdy kierujący nim gracz chce po prostu przyjemnie spędzić czas z przyjaciółmi. Zwrócenie uwagi na ten fakt pozwala na specyficzną interpretację stwierdzenia Roberta Padgetta i Waltera Powella (2012: 205), że to nie osoby dążą do osiągnięcia celu, lecz role.

Interakcje w kręgu społecznym postaci zostaną przedstawione na przykładzie drużyny, która została skonstruowana w kampanii „Pathfindera” prowadzonej przez autora. W jej skład na samym początku wchodzi:

- a) kleryk Pharasmy, kapłan bogini, która opiekuje się duszami zmarłych – człowiek pochodzący z tradycyjnej kultury Golarionu (świata gry) kierowany przez Gracza 1; był on całkiem skutecznym, dobrze uzbrojonym wojownikiem, który był także obdarzony przez swoją boginię magiczną mocą leczenia – w Golarionie kapłani mogą czynić cuda;
- b) czarownik – człowiek obdarzony magiczną mocą, która była prawdopodobnie wynikiem domieszki smoczej krwi; cechy smoka manifestowały się również w wyglądzie tej postaci kierowanej przez gracza 2;

c) nekromanta – postać kontrowersyjna, mag mający władzę nad śmiercią, kierowany przez Gracza 3; dysponował mocą magiczną, która była wynikiem lat studiów, podkreśleniem tego była księga zawierająca zaklęcia, którą nosił ze sobą; jego magia mogła zarówno być wykorzystana dla wsparcia kompanów jak i przeciw wrogom; posiadał także dużą wiedzę tajemną (wysoka liczba zapisana obok tak nazywającej się umiejętności);

d) łowca – krasnolud, kierowany przez gracza 4, specjalizujący się w sztuce przetrwania w dziczy; posiadał dobrze rozwinięte umiejętności tropienia i wiedzy z zakresu przyrody; był także dobrym wojownikiem, koncentrował się jednak na walce z dystansu.

Ponieważ gracze postawili na grę zespołową ich postacie wspierały się, by w ten sposób zapewnić członkom kręgu prawo do poczucia bezpieczeństwa. Pozycja ekonomiczna odzwierciedlała się w możliwości korzystania z przedmiotów, które były konieczne do wypełniania obowiązków. W przypadku kleryka był to symbol bogini używany do niektórych zaklęć, w przypadku nekromanty – jego księga. W przypadku zaś otrzymywania wynagrodzenia lub natknięcia się na cenne przedmioty każdy miał prawo do równej części łupu.

Pierwsza sesja rozpoczęła się od prośby zrozpaczonych rodziców o odnalezienie dzieci zagubionych w lesie. Wydawało się to być zadaniem wprost stworzonym dla łowcy i zapewne byłby w stanie wykonać je sam, gdyby nie fakt, że w lesie grasowała wataha wygłodniałych wilków. Właściwe wypełnienie roli drużynowego tropiciela mogłoby zostać uniemożliwione bez pomocy pozostałych członków drużyny. Ich towarzystwo gwarantowało zabezpieczenie prawa łowcy do bezpieczeństwa (a przynajmniej jego poczucia).

W interakcjach z bohaterami niezależnymi najważniejszą rolę odgrywał kleryk. Jego pozycja jako kapłana dobrze kojarzonej religii a także względnie wysoki współczynnik charyzmy czyniły go najwłaściwszą osobą do roli reprezentanta drużyny. Dzięki wspomnianym cechom był w stanie wywierać określony wpływ na otoczenie „społeczne” drużyny.

Podczas następnej sesji do kręgu dołączył Gracz 5, zaś do drużyny jego paladyn, szlachetny rycerz, którego misją jest obrona niewinnych i walka ze złem. Paladyn to znakomity wojownik. Zakuty w zbroję i dysponujący lepszą niż kapłan umiejętnością posługiwania się orężem znakomicie nadawał się na pierwszą linię obrony, gdyby okoliczności tego wymagały. Dodatkowo, był obdarzony świętą mocą – mógł np. leczyć dotykaniem. Ponieważ miał wyższą od kapłana charyzmę oraz umiejętność dyplomacji,

jeszcze bardziej nadawał się na drużynowego przedstawiciela. Jego zdolności magiczne w porównaniu do kapłana były jednak niższe.

Podczas tej sesji w drużynie pojawił się konflikt pomiędzy – z jednej strony kapłanem i paladynem – zaś z drugiej z nekromantą. Jak było wspomniane, ten ostatni stanowił dość kontrowersyjną postać. Zaczął wysuwać deklaracje, że przy najbliższej sposobności zajmie się tworzeniem zombie – żywych trupów. Stwierdzenia te nie spodobały się kapłanowi oraz paladynowi. Dla obydwu było to bezczeszczenie zwłok. Pierwszy z nich bowiem miał za zadanie ochronę miejsc pochówku zmarłych, dla drugiego zaś było to jednoznacznie niemoralnie – a złu i czynom niemoralnym miał się przeciwstawiać. Z perspektywy graczy, działania nekromanty nie miały większego znaczenia, ale z perspektywy postaci swoją rolę członka drużyny i „wsparcia” wypełniał w sposób niewłaściwy, stąd próbowano przeciwdziałać jego zapędom najpierw upominając, a gdy to nie przynosiło skutku, odmawiając mu np. leczenia, gdy odniósł ciężką ranę.

Po tej sesji Gracz 4 w związku z przygotowaniem do matury zrezygnował z udziału w kampanii. Drużyna straciła więc tropiciela. Gracz 3 postanowił zaś stworzyć nową postać, argumentując to tym, że pozostali nienawidzą jego nekromanty (nie potrafił zrozumieć, że to nie o samą postać, ale o zachowanie chodzi). W jego miejsce stworzył nowego bohatera – barbarzyńcę, człowieka wywodzącego się z kultury tradycyjnej, będącego przede wszystkim wojownikiem, ale z racji pochodzenia znakomicie radzącym sobie także z przetrwaniem w dziczy. Zastąpił w ten sposób łowcę w sytuacjach, które wymagały tropienia czy orientacji w terenie.

Tymczasem czarownik stał się główną postacią posługującą się magią w drużynie, jednak nie koncentrował się na tej funkcji, wydawało się raczej, że bardziej interesuje go rola szpiega, bowiem często wykorzystując (dość słabą) umiejętność skradania i znalezione eliksiry niewidzialności próbował dostać się w miejsca będące pod kontrolą wrogich stworzeń, co – zgodnie z archetypem w rozumieniu gry – nie było jego podstawową funkcją.

Kolejną postacią, która dołączyła do drużyny był bard, kierowany przez Gracza 6. Bard to bohater wszechstronny, potrafi rzucać zaklęcia, ma dobrze rozwinięte umiejętności interpersonalne, ale jego najważniejszą funkcją są występy – muzykowanie, recytowanie itp., które może pozwalać mu zarabiać. Poza tym jednak owe performanse mogą oddziaływać magicznie, w razie konieczności dodając sojusznikom otuchy (mechanicznie

stają się bardziej odporni na strach, a także sprawniej walczą). Z racji swoich uzdolnień to bard mógł stać się kolejnym specjalistą drużyny od kontaktów z bohaterami niezależnymi.

Bohaterowie są skonstruowani w ten sposób, że każdy posiada jakieś słabe i mocne strony. Jako drużyna się uzupełniają. Aby jeden z członków kręgu społecznego mógł właściwie wypełniać swoje obowiązki pozostali muszą współpracować w celu umożliwienia mu tego. Istnieją pewne ogólnie znane procedury dotyczące zachowania w trakcie walki. Zbrojni starają się skupić uwagę przeciwnika na sobie, aby ten nie zaatakował słabszych członków drużyny, np. magów, którzy dzięki szczątkowemu poczuciu bezpieczeństwa mogą dodatkowo wspierać osoby na pierwszej linii.

Przykładu, jak wygląda współdziałanie kręgu społecznego bohaterów dostarczyć mogą notatki sporządzone po jednej z sesji, tej samej, w której barbarzyńca szarżował na goblina zasłaniające się włóczyniami. Po tym zdarzeniu bard rzucił na jednego z goblinów (nazwanego przez drużynę „Pinkym”) zaklęcie oczarowania, co sprawiło, że stwór traktował członków drużyny jako przyjaciół. Okazało się, że pobliska wioska jest kontrolowana przez plemię goblinów, które przetrzymują także jej ludzkich mieszkańców. Aby wymusić posłuszeństwo, dzieci trzymane są osobno jako zakładnicy. Bohaterowie postanowili je oswobodzić. Zaczęto planować działania, w ich trakcie padały różne propozycje, m. in. podpalenia budynków:

Gorącym zwolennikiem podpalenia goblinów wewnątrz budynku był [Gracz 5]. Drużynę oburzyło to. Stwierdzali, że nie powinien być tak okrutny, tym bardziej, że jest paladynem. Jeszcze bardziej oburzyli się, gdy sugerował również podpalenie budynku, w którym był przywódca goblinów, nie zważając również na zamknięte tam dzieci. Przedrzeźniali go: „Co tam dzieci”!

[Notatka terenowa].

W tym wypadku byłoby to może i działanie na korzyść drużyny, ale wbrew roli paladyna jako obrońcy niewinnych i wzoru moralności.

Po dłuższym planowaniu gracze/członkowie drużyny przyjęli następujący plan działania: czarownik pod wpływem mikstury niewidzialności wkradnie się do wioski i ostrzeże dorosłych, a następnie przygotuje dzieci na ucieczkę. W tym czasie Pinky będący nadal pod wpływem zaklęcia podpali chatę, w której stacjonują goblina, a jeśli wzbudzi to zainteresowanie przywódcy, czarownik wykorzysta jego nieuwagę, aby umożliwić ucieczkę dzieciom.

W grze fabularnej takiej jak „Pathfinder”, całe planowanie mogą zepsuć niskie rzuty kością, które interpretuje się jako – co prawda wynikające z przypadku ale –

niewłaściwe pełnienie roli. Tym razem jednak Graczowi 2 rzuty wyszły i jego funkcja drużynowego szpiega została wypełniona skutecznie, stąd zapewnił pozostałym przewagę.

Gdy dzieci zostały wyprowadzone poza płonącą wioskę, bohaterowie wtargnęli do niej atakując najbliższe stojące gobliny. Zgodnie, z przytaczaną wcześniej strategią to zbrojni – paladyn i barbarzyńca zaatakowali, podczas gdy bard, kleryk i czarownik wspomagali ich z pewnej odległości. Czarownik rzucał zaklęcia raniąc stwory, bard używał swojej zdolności dodającej sojusznikom odwagi i okazjonalnie strzelał z kuszy, zaś kleryk w miarę potrzeby leczył rany towarzyszy za pomocą swojej magii.

Przywódca goblinów musiał uznać, że kapłan jest najniebezpieczniejszym napastnikiem, stąd zaatakował właśnie jego. Po kilku silnych ciosach potwora postać Gracza 1 była u progu śmierci (zostało mu bardzo mało punktów trafienia określających stan zdrowia). Atak zmusił go do przerwania swojej głównej funkcji – uzdrawiania towarzyszy. Hipotetyczny scenariusz wyglądał w ten sposób, że gdyby kapłan został zabity, pozostali straciliby wsparcie i w ten sposób zmniejszało się prawdopodobieństwo przeżycia starcia. Kleryk w takiej sytuacji mógł albo uzdrowić samego siebie albo się bronić – ryzykując w ten sposób życie towarzyszy. Z perspektywy koncepcji F. Znanieckiego (1997: 60) zbrojni – paladyn i barbarzyńca – nie wypełnili właściwie swojej roli obrońców, przez co podstawowe prawo kapłana – prawo do poczucia bezpieczeństwa – nie zostało spełnione. W efekcie nie mógł on wypełniać swojej podstawowej roli – uzdrowiciela – w sposób właściwy. Sytuację uratował fakt, że paladyn posiadał również zdolność leczenia, stąd chwilowo porzucił swoją główną rolę – walczącego – i wypełnił drugorzędną – osoby leczącej. Należy również dodać, że gdyby to posunięcie się nie udało i kapłan zginąłby, to bez wątpienia paladyn przejąłby jego rolę i stałby się głównym uzdrowicielem drużyny na czas walki, a być może i do końca kampanii. Alternatywą byłoby nauczenie się zaklęć leczących przez barda.

Można zauważyć, że na rolę postaci w ramach gry wpływają następujące czynniki:

a) archetyp – klasa postaci; w zasadzie predestynuje do danego bohatera do konkretnej roli;

kleryk leczy, paladyn broni, łowca tropi itd.

b) wbudowany system wartości – w różnych grach ten problem jest rozwiązany inaczej, „Pathfinder” posiada wywodzący się z „Dungeons & Dragons” zestaw dziewięciu charakterów, które definiują światopogląd bohatera. Owe charaktery tworzone są poprzez zestawienie dwóch osi, z których jedna opiera się na dychotomii dobro-zło, druga zaś prawo-chaos. Pośrodku znajdują się postawy neutralne. Dla przykładu – bohater

praworządny dobry przestrzega zasad, jest honorowy i odpowiedzialny a jednocześnie empatyczny. Pracuje dla budowy sprawiedliwego systemu społecznego. Paladyn jest zobowiązany być właśnie postacią praworządną i dobrą zarazem. Jego przeciwieństwem jest postać chaotyczna zła – impulsywna, egoistyczna i podążająca za swoimi zachciankami, jak destruktywne dla niej i otoczenia by nie były.

„Legenda Pięciu kręgów” ma zaimplementowany system wad i zalet, które mogą być punktem odniesienia zarówno dla gracza jak i mistrza gry, jak bohater powinien zachowywać się w danej sytuacji. Przykładowo, wada „Zaprzysięgły wróg” może spowodować, że w najmniej sprzyjającym momencie pojawi się rzeczona *nemesis*, które popsuje szyki bohaterowi, a chęć rozprawienia się z nim zmusi postać do zachowań irracjonalnych z perspektywy gracza.

„Warhammer” i „Zew Cthulhu” cechują różne warianty systemu poczytalności. Bohaterowie, doświadczając zdarzeń wystawiających na próbę ich psychikę mogą powoli popadać w obłąd. W „Warhammerze” mogą np. zapadać na choroby psychiczne (mogą być np. nakłonieni do odgrywania bohatera z manią prześladowczą), albo nawet stracić kontrolę nad swoim zachowaniem. Z perspektywy gracza oznacza to przekazanie kierowania postacią mistrzowi gry.

c) pomysł gracza – rola niekoniecznie zgodna z archetypem, ale z przyczyn np. mechanicznych nie do końca jest możliwe stworzenie bohatera idealnie spełniającego wymagania gracza – czarownik, który skupiał się bardziej na szpiegowaniu niż pełnieniu swojej funkcji podstawowej;

d) sytuacja – zmusza nieraz do wykonania zadania, które jest poza kompetencjami danej postaci; zgodnie z planem ktoś się musiał wkraść do wioski, nikt jednak nie posiadał odpowiednich kompetencji; teoretycznie najlepiej mógłby sobie poradzić w tej sytuacji bard lub barbarzyńca, jednak dotychczasowe działania czarownika, jak i pomysł Gracza 2 na tę postać sprawiły, że znowu wypełnił rolę drużynowego szpiega.

W kręgu postaci w ramach MMORPG klasy dzieli się na trzy kategorie. Pierwszą z nich jest **tank** (dosłownie „czołg”), czyli postać wytrzymała i dobrze opancerzona, zdolna wytrzymać wiele ciosów przeciwnika i mimo tego nadal się bronić. Jej funkcją (obowiązkiem) jest skupianie na sobie ataku i odwracanie uwagi od pozostałych członków drużyny, którzy nie byliby w stanie przetrwać konfrontacji z potężnym przeciwnikiem. Dobry tank musi „utrzymywać *aggro*⁴⁷”, czyli skupiać agresję przeciwnika na sobie, odwracając w ten sposób uwagę wroga od innych postaci. Tanki to najczęściej

⁴⁷ Kod *in vivo*.

ciężkozbrojni wojownicy walczą w zwarciu (klasy wojownika, paladyna, rycerza śmierci z WoW). Drugą ważną rolą jest **healer** (uzdrowiciel), którego funkcja opiera się na utrzymywaniu przy życiu pozostałych uczestników kręgu. Kapłani, szamani, druidzi w „World of Warcraft” dysponują zdolnościami magicznego leczenia. Przede wszystkim koncentrują się na podtrzymywaniu przy życiu tanka, ale przy okazji starają się także nie dopuścić do śmierci pozostałych postaci. Trzecią kategorię stanowi **DPS** (*damage per second*), klasy charakteryzujące się z jednej strony wysoką wrażliwością na ataki przeciwnika, z drugiej zaś bardzo skuteczne w ataku: magowie, czarnoksiężnicy, łowcy, łotrowie itd. Drużyna jako krąg społeczny opiera się na warunkujących się wzajemnie działaniach wszystkich jej członków i generalnie ukierunkowana jest na walkę, która zazwyczaj przebiega według podobnego schematu: tank ściąga na siebie uwagę wroga i stara się nie dopuścić, by ten zaatakował pozostałych, w tym samym czasie healer leczy rany tanka, zaś klasy DPS strają się jak najszybciej zabić wroga. Ujmując ten proces w kategorie skonstruowane przez F. Znanieckiego każdy gracz kierujący swoją postacią stara się wypełnić jak najlepiej swoje obowiązki wobec pozostałych członków kręgu.

Jak można zauważyć kwestie praw i obowiązków warunkują się wzajemnie. To, co stanowi obowiązek uzdrowiciela, czyli utrzymanie przy życiu tanka stanowi jednocześnie prawo do poczucia bezpieczeństwa tego drugiego. Obowiązek tanka – skupianie na sobie uwagi przeciwnika – warunkuje prawo do poczucia bezpieczeństwa pozostałych. Niewłaściwe wypełnianie swoich obowiązków przez jedną z osób powoduje, że pozostali mogą mieć również problem z efektywnością swoich działań. Przykładowo, w sytuacji, gdy tank będzie nieskutecznie bronił pozostałych członków drużyny może on doprowadzić do takiej sytuacji, że przeciwnik zaatakuje jednego z DPS-ów, np. maga, który w ten sposób zostanie zmuszony do ucieczki. Nie mogąc atakować wroga cały proces walki ulegnie wydłużeniu. Współpraca mająca na celu umożliwienie postaci wykonywanie swoich obowiązków to także nie przeszkadzanie, stąd opisywany wcześniej ninja pulling, czyli ściągnięcie przez DPS-ów uwagi przeciwników nie atakowanych przez tanka stanowi pogwałcenie niepisanych umów stanowiących wzory podzielane przez członków społeczności MMORPG.

Jak wskazywał F. Znaniecki, w wywiązywaniu się ze swoich obowiązków istnieje pewien obszar tolerancji. Odstępstwa od działania przyjętego za perfekcyjne są dopuszczane. Dużo zależy jednak od cierpliwości i tolerancji poszczególnych uczestników. Autor był wielokrotnie świadkiem niewystarczającego wywiązywania się graczy kierujących postaciami ze swoich obowiązków. Było to najczęściej spowodowane brakiem

doświadczenia. Reakcje graczy były rozmaite. Z werbalizowanych za pośrednictwem okna czatu można wyodrębnić dwie:

a) zrozumienie;

Wielu graczy rozumie, że nabycie biegłości w sterowaniu awatarem wymaga czasu i praktyki. Na pojawiające się ze strony danej postaci przeprosiny, spowodowane tym, że nie radzi sobie z wykonywaniem funkcji, reagowano stwierdzeniem, że pozostali są zaawansowanymi graczami, stąd poradzą sobie, gdyby przeciwnik zaatakował któregoś z nich.

b) krytyka;

Niektórzy widząc, że któryś z graczy kierujących awatarami nie radzi sobie skutecznie z wykonywaniem funkcji krytykowali go, nieraz obrażali a nawet grozili sankcjami, np. po kilku kolejnych bezskutecznych próbach pokonania jednego z bossów (Commander Springvale) w Shadowfang Keep, których przyczyną było nieumiejętne wywiązywanie się tanka z zadań, uzdrowiciel (szaman) stwierdził, że jeśli nadal będzie „źle tankował”, pozwoli mu umrzeć [notatka terenowa].

4.14. Podejmowanie decyzji

Każdy z graczy może kierować swoim bohaterem zgodnie z jego motywacjami, ograniczanymi przez wcześniej wymienione czynniki. Często jednak pojawiają się sytuacje, które dotyczą całej drużyny i w takich sytuacjach należy podjąć decyzję, jakie działania przedsięwziąć.

Na decyzje mają wpływ zarówno interakcje pomiędzy graczami, jak i pomiędzy postaciami. Wpływ na decyzję może mieć:

- a) gracz o wysokim statusie – często osoba, która jest starsza/ma duże doświadczenie ma decydujący głos w sprawie podejmowanych działań; taka sytuacja występuje zwłaszcza, gdy większość graczy nie angażuje się intensywnie w sesję; jest to także forma podejmowania decyzji w MMORPG; ów status może być związany z funkcją, np. w trakcie rajdów decyzje podejmuje odpowiedni oficer odpowiedzialny za kierowanie rajdami;
- b) reguła większości – drużyna robi to, co większość uzna za stosowne;
- c) racjonalna argumentacja – racjonalna w sensie logiki świata gry;

d) postać o wysokim statusie – czasami część bohaterów jest w stosunku podległości względem jednego z nich, przykładowo w obserwowanej kampanii „Star Wars” jeden z graczy był dowódcą statku kosmicznego, pozostali do pewnego stopnia musieli poddać się jego decyzjom; można przyjąć, że w przypadku MMORPG osoba oznaczona przez program jako lider to właśnie postać o wysokim statusie, ma ona odpowiednie uprawnienia sędowane przez projektantów, taki status niekoniecznie może być tożsamy z wysokim statusem w ramach kręgu;

e) archetyp – niektóre klasy/profesje postaci wydają się być poprzez cechy przeznaczone do pełnienia roli przywódczych nawet, jeśli w świecie gry ich status nie jest wysoki; w „D&D” postaci o wysokiej cesze „Charyzma” mogą być traktowane właśnie w taki sposób; do tego zaliczyć należy także kapłanów, bardów i paladynów, którzy nie tylko posiadają wysoką charyzmę, ale także często umiejętności dyplomacji, co czyni ich osobami odpowiednimi do kontaktu z bohaterami niezależnymi i poprzez to także do podejmowania decyzji.

f) bohaterowie niezależni o wysokim statusie – postaci „żyjąc” w świecie gry mogą być członkami organizacji, a poruszając się po terytoriach wyobrażonych państw muszą się także w pewnym stopniu podporządkować tamtejszym władzom. Stworzony przez autora bohater był oficerem w armii i jako taki musiał wykonywać rozkazy przełożonych. Awatar w grze komputerowej może być do pewnego stopnia uznany za postać żyjącą w wirtualnym świecie. „World of Warcraft” w ciągu fabularnym stawia nieraz postać w roli członka organizacji, na przykład wojskowego. Niektóre z wykonywanych zadań były w zasadzie rozkazami wydawanymi przez kierowanych przez komputer bohaterów niezależnych, będących przełożonymi awatara. Ich niewykonanie nie przynosiło żadnych konsekwencji z perspektywy świata gry. Przerywało jedynie ciąg fabularny.

4.15. Estetyka – Klimat

Sesja gry fabularnej może z perspektywy obserwatora przypominać spektakl, stąd w literaturze można odnaleźć interpretacje łączące RPG z teatrem a nawet próby utożsamienia go ze sztuką (Schick 1991; Mackay 2001). W świecie społecznym gier fabularnych ta kwestia jest przedmiotem dyskusji, co stanowi kolejny argument za uznaniem fandomu za rodzaj areny. Pojawiają się więc z jednej strony argumenty przeciwne uznawaniu gier fabularnych za sztukę:

Hobby, hobby. Dobra zabawa. Absolutnie nie sztuka.

[Anatol, 31].

Zaś z drugiej, niektórzy gracze mogą wskazać przynajmniej pewien etap w swoim życiu, w podczas którego utożsamiali te dwa pojęcia:

Przez jakiś czas wierzyłem, że gry fabularne można zaliczyć do sztuki, szukałem perfekcyjnej sesji, sam tworzyłem mnóstwo głównianych tekstów, wierząc, że wznoszę się na wyżyny sztuki.

[KB-23]

Etap „wczuwania się” i „aktorstwa” jest nieraz wskazywany jako moda, która została rozpropagowana wraz z pojawieniem się systemów nazywanych „narracyjnymi”. Mowa jest przede wszystkim o grach z serii „Świat Mroku”. Niektórzy erpegowcy z perspektywy czasu wskazują na to podejście jako na przesadę.

Porównując ze sobą różne style grania można dostrzec wzory kulturowe, które są szczególnie podatne na interpretacje w kategoriach estetycznych. Należą do nich opisy działań i sytuacji oraz odgrywanie ról bohaterów graczy i bohaterów niezależnych. Nie bez znaczenia są w tym pewne predyspozycje osoby i umiejętności improwizacyjne. Nawet interpretacja wyniku rzutu kością może pociągać za sobą bardzo prosty opis, jak w przypadku trafienia Huana (*no to jesteście trafiony*) albo bardziej szczegółowa, jak w przypadku trafienia Naza (*masz jedno obrażenie. Złapał cię pająk za nogę, zaczął tak telepać szczękoczułkami, poczułeś takie ukłucie, ale trucizna na razie nie działa*). Zależy to z jednej strony od sytuacji, z drugiej zaś od talentu improwizacyjnego mistrza gry, bowiem sam wynik rzutu mówi jedynie o spełnieniu kryterium trafienia.

Podstawowym punktem odniesienia dla badacza zainteresowanego analizą sesji RPG jako zjawiska estetycznego jest coś, co gracze nazywają klimatem lub atmosferą. Stanowią one trudne do zdefiniowania z perspektywy socjologicznej zjawisko, na które składa się zestaw czynników mających na celu wywołanie w graczach określonych emocji i umożliwiających głębszą immersję w świat gry.

Bardzo często pierwszym kontaktem z systemem RPG jest podręcznik, lecz nie jego zawartość tekstowa, lecz ilustracje. Większość erpegowców uważa je za bardzo ważny element:

Ilustracje oraz oprawa graficzna miały znaczenie. Stanowiła inspirację oraz prezentację uniwersum, w którym już niedługo można było się zanurzyć. Tu już sposób prezentacji czy poziom graficzny miał duże znaczenie. Pamiętam moje ochy i achy kiedy po raz pierwszy obserwowałem drużynę z „Kryształów” na ilustracjach Musiała. Nieważne, że wszyscy wyglądali tak samo. Nieistotne było to jak i czym

zostały narysowane – trafiły do wyobraźni 11 letniego chłopaka niczym pocisk wystrzelony z karabinu do wymierzonego celu. I wywoływały podobny efekt.

[KB-13]

Ilustracje wpływają więc w sposób istotny na postrzeganie systemu i pomagają w identyfikowaniu stylu grania i konwencji:

Znaczy, jeśli chodzi o same podręczniki, to ja z całą pewnością wolę podręczniki, które mają obrazki, bo to wpływa, który ma oprawę graficzną, zwłaszcza jeśli jest dobrze zrobiony, jeśli dobrze opracowany, bo od razu coś ci mówi o tym systemie. Na przykład jak jest "Monastyr", to te wszystkie mroczne rysunki, a z drugiej strony jest, na przykład, "Exalted", który ma te wszystkie mangowe rysunki, z wojownikami, którzy pokonują jakichś przeciwników i to od razu daje takie uczucie, że wiesz o co chodzi w tym systemie. Jedno spojrzenie.

[Albert, 26].

Walorów estetycznych można doszukiwać się także w scenariuszach gier fabularnych, zwłaszcza tych opublikowanych w czasopiśmie i oficjalnych wydawnictwach. Jerzy Szeja (2004: 77) dostrzega związki pomiędzy scenariuszem gry fabularnej i dziełem literackim. Według niego, w wielu aspektach scenariusz przypomina tekst dramatu przeznaczonego do wystawienia na scenie.

Kształtowanie i podtrzymywanie atmosfery wymaga pewnego wysiłku ze strony wszystkich uczestników. Po raz kolejny pojawia się pojęcie umowy społecznej. Jeśli gracze traktują sesję jako rozrywkę, okazję nie tylko do grania, ale także do tego by porozmawiać i pośmiać się z tych samych rzeczy, to zbudowanie klimatu jest dosyć trudne. Aby się to udało konieczne jest raczej uznanie sesji jako takiej, która wcześniej była uznana jako sesja „poważna”:

Badacz: Co miałaś na myśli mówiąc „granie na serio” czy „granie niepoważne”?

Inga: Em.. to jest/ znaczy się na serio. No wtedy faktycznie można się wczuć w tą postać, faktycznie przejmuje się, co się z tą postacią stanie y.. i... nie.. nie jest to na zasadzie „zrobmy coś głupiego... tak, to nie wiem, faktycznie zaczynamy się interesować tym co się stanie, dlaczego to się stanie. Już historia postaci wygląda całkowicie inaczej. To, do czego dąży postać wygląda całkowicie inaczej, jest to bardziej.. no nie wiem... wciągające.

Jednym z ważniejszych aspektów jest więc przekroczenie pewnego progu zaangażowania, powyżej którego postać przestaje być czymś w rodzaju pionka kierowanego przez uczestnika, a zaczyna być dla tego drugiego wartością. Zaczyna postrzegać jego losy

w dłuższej perspektywie niż tylko najbliższe starcie. Nie jest to bynajmniej podejście power-gamera w ujęciu S. Reynoldsa lecz raczej aktora lub narratysty.

Podstawą do kształtowania sesji jako zjawiska estetycznego jest konwencja. Stanowi ona punkt odniesienia dla prowadzącego i graczy, wskazujący środki, po jakie należy sięgnąć w celu uzyskania odpowiedniej atmosfery. Przykładowo, gra w konwencji horroru będzie wymagać innego rodzaju atmosfery niż taka w konwencji heroicznej:

[W] „*Cthulhu*” *najbardziej lubię budowanie nastroju niepokoju wśród graczy, więc kiedy gracze zaczynają podskakiwać na sesji to jest dobrze.. i.. i.. i to jest typowo taka wieczorna jednak, nocna sesja.*

[Inga, 23].

Konwencja pozwala mistrzowi gry nadawać sesji tempo i dramatyzm. Sesja „Zewu Cthulhu” – osadzona w konwencji horroru – opiera się raczej na powolnym tempie, bohaterowie przechodzą od sceny do sceny, a dramatyzm każdej z nich jest potęgowany poprzez opisy prowadzącego. Zetknięcie się postaci ze zjawiskami nadprzyrodzonymi doprowadza ich do powolnej utraty poczytalności, a walka o życie tylko to potęguje.

Zupełnie innymi środkami posługuje się konwencja heroiczna. Walka w „Pathfinder RPG” stanowi codzienność postaci. Bohaterowie dysponują nadludzką siłą, stąd emocje może wzbudzić jedynie odpowiednio potężny przeciwnik – np. smok. Nieraz podczas takich walk widoczne było zdenerwowanie i wypieki na twarzach graczy.

Mistrz gry w celu budowania dramatyzmu może modulować głos. Nagły okrzyk: *Ściana eksploduje!* [Notatka terenowa] po kilku minutach dość spokojnego monologu może spowodować, że gracze podskoczą na swoich krzesłach. Umiejętność prowadzenia narracji w taki sposób, by skupić na sobie uwagę należy do rzadkości, jednak stanowi cenioną przez erpegowców cechę prowadzącego:

[Imię prowadzącego] *niesamowity MG z jakim miałem kiedykolwiek kontakt. Człowiek potrafił tak wprowadzić klimat, że.. że się zniknęło. Bardzo mało moim zdaniem osób to potrafi, że.. że nagle w tym momencie zapominasz, że jesteś w tym dusznym pomieszczeniu z trzema kumplami y.. a..a..a.. przenosisz się całkiem gdzie indziej.*

[Edgar, 28].

Jeśli prowadzący nie jest obdarzony wystarczającą charyzmą i zdolnościami aktorskimi pozostaje mu liczyć na przestrzeganie przez graczy umowy i stosować inne techniki, które poprawiają jakość sesji.

Często używanym środkiem służącym do budowania atmosfery na sesji jest muzyka. Popularnym wzorem wśród erpegowców – zwłaszcza mistrzów – jest zbieranie muzyki uznawanej za „klimatyczną”. Do tego bardzo szerokiego zbioru można zaliczyć muzykę *new age*: Enya, Clannad; folk, ale przede wszystkim ścieżki dźwiękowe z filmów i gier komputerowych. Muzykę puszcza się albo w tle, nie ingerując zbyt w repertuar, albo mistrz gry ma przygotowane konkretne utwory na daną sytuację.

Gracze mogą przywiązywać wartość sentymentalną do pewnych utworów, albo uznawać, że dana ścieżka jest powiązana z jakimś wydarzeniem lub miejscem. Przykładowo, grupa początkujących bohaterów w kampanii „Pathfinder RPG” otrzymała zadanie pozbycia się szczurów z piwnic świątyni Abadara (bóstwo handlu i cywilizacji).⁴⁸ Postacie wytropiły gniazdo szczurów, w którym – jak się okazało – rezydował gigantyczny gryzoń, uznany przez graczy jednogłośnie za króla szczurów. Najmniejszy z bohaterów – gnom – będąc pod wpływem niewidzialności, jako jedyny mógł się wcisnąć do owego gniazda i zastrzelić stwora z magicznej procy:

[Gracz] trafia.

Gracz: 4 za łód i... 1 za procę.

Badacz i MG: Na styk!

Gracz: Należy mi się „Dovahkiin”!

MG: Należy! (i puszcza utwór).

[Notatka terenowa]

Opisana sytuacja zakończyła się kolejnym żartem sytuacyjnym. Gracz po zastrzeleniu szczura zażyczył sobie utworu, który pochodził z gry komputerowej „Skyrim”, a który rozbrzmiewał po zabiciu przez bohatera smoka.

Innym sposobem urozmaicenia sesji są tzw. „handouty”, czyli przedmioty wręczane przez prowadzącego graczom. Mają one za zadanie symbolizować czy odzwierciedlać np. dokumenty lub listy otrzymane/znalezione przez bohaterów w świecie gry. Ciekawiej jest móc zobaczyć i wziąć do rąk znalezisko niż tylko usłyszeć o nim w narracji prowadzącego.

Mistrzowie posługują się także ilustracjami. Wykorzystują je przede wszystkim wtedy, kiedy chcą przedstawić graczom bohatera niezależnego, którego spotykają prowadzone przez nich postacie albo jakieś miejsce. Dzięki obrazkowi gracze widzą to samo. Pomaga to w strukturyzowaniu wiedzy dotyczącej kampanii, zwłaszcza, że gracze są

⁴⁸ Była to forma żartu prowadzącego, który był zakorzeniony w stereotypie funkcjonującym wśród graczy tRPG i cRPG, jakoby tradycyjnym zadaniem dla pierwszo-poziomowych postaci było uporanie się z tymi gryzoniami właśnie.

nieraz obarczani dużą ilością informacji. Nieraz łatwiej jest zapamiętać obrazek niż imię. Intencjonalnie dobrany portret potrafi też pomóc bardzo szybko zdefiniować miejsce bohatera niezależnego w strukturze wyobrażonego świata:

Czasami chcę, żeby gracze od początku mieli pewien obraz tej postaci w swoich głowach i na przykład mój pomysł jest taki, żeby oni od początku, od pierwszego momentu wiedzieli, że ten facet jest potężnym, mega-wojownikiem, po prostu niszczy wszystko dookoła i daję im ten rysunek [pokazuje]. Jedno spojrzenie i już wiedzą, z kim mają do czynienia.

[Albert, 26].

Gracze w celu wytworzenia atmosfery wykorzystują także inne przedmioty. Przykładowo, badacz po wejściu do klubu trafił na sesję „Star Wars”:

MG pokazał mi powieszony na tablicy plakat, przedstawiający atrakcyjną kobietę siedzącą na tle okna statku kosmicznego za którym było widać flotę wielu innych statków. Był to plakat propagandowy mający za zadanie zachęcić ludzi do wstępowania w szeregi gwiazdnej floty. Zrozumiałem, że gracze są na usługach Imperium.

[Notatka terenowa].

Jednym z rozpowszechnionych w popkulturze obrazów sesji RPG jest grupa osób siedzących w ciemnym pokoju wokół stołu na którym płonie świeczka. Jeśli istnieje taka możliwość, gracze z niej korzystają. Światło, którego dostarcza płomień świeczki jest na tyle mocne, by widzieć wszystkie zgromadzone osoby, jednak za słabe, by umożliwić czytanie czy przeglądanie notatek, co poniekąd zmusza graczy do skupienia uwagi na prowadzącym. Zastosowanie świec wprowadza także pewną aurę tajemniczości i dla osób z zewnątrz, nie rozumiejących obserwowanego zjawiska, budziło nieraz skojarzenia z praktykami okultystycznymi, co w rezultacie kończyło się werbalnym atakiem na uczestników.

Klub nie dawał możliwości wykorzystania świec w sesjach. Spotkania odbywały się za dnia, co z oczywistej przyczyny podważało zasadność tego zabiegu, jednak drugą kwestią było bezpieczeństwo przeciwpożarowe. Gracze wspominają jednak o fackie używania takiego oświetlenia podczas sesji rozgrywanych w domach.

W wielu sytuacjach bardzo trudno jest wytworzyć odpowiednią atmosferę. Dotyczy to zwłaszcza sesji konwentowych. Niemożliwość znalezienia spokojnego miejsca i odgradzenia się od hałasów, przechodzących obok uczestników konwentu nie sprzyja osiągnięciu immersji. Niemożliwe jest także użycie świeczek oraz muzyki, której

w gwarze po prostu nie słycać. Niemniej jednak to podczas konwentów przeprowadzane są eliminacje „Pucharu Mistrza Mistrzów” – Turnieju na najlepszego mistrza gry w Polsce.

Ostatecznie – zbudowanie odpowiedniej atmosfery wymaga odpowiedniego zaangażowania ze strony graczy. Przestrzeganie zasad nieformalnej umowy społecznej, nieprzerywanie prowadzącemu, podejmowanie w swoich działaniach stylu proponowanego przez niego pozwala wzmocnić walory sesji RPG jako działania o cechach estetycznych.

Sesja gry fabularnej stanowi proces, w obrębie którego przenika się wiele sfer estetyki. Uczestnicy nie tylko otaczają się przedmiotami estetycznymi, ale także poprzez swój performans wytwarzają nowy obiekt estetyczny. Konstrukcja sesji jako odtworzenia pewnego scenariusza; odgrywanie ról, bliskie przedstawieniu teatralnemu; wykorzystywanie artefaktów, będących przedmiotem analiz estetyki (książek, ilustracji, hand-outów, które można uznać za przykłady rękodziela), pozwala stwierdzić, że estetyka pełni ważną rolę w małym kręgu społecznym.

Otaczanie się przedmiotami estetycznymi własnego wyrobu, było cechą społeczności tradycyjnych. Nawet proste przedmioty codziennego użytku były ozdabiane, co miało na celu zaspokojenie dość prozaicznej potrzeby, obcowanie z przedmiotami estetycznymi sprawiało bowiem przyjemność (Jackowski 2007: 279 – 280). W przypadku erpegowców wykorzystanie przedmiotów własnego wyrobu łączy się z wykorzystaniem produktów komercyjnych, jednak ich użycie powoduje powstanie nowego – performatywnego – obiektu estetycznego. W tym miejscu warto dodać, że sesję można interpretować jako przejaw tradycyjnego, amatorskiego spektaklu ludowego, który kształtował się w XIX wieku na terenie Stanów Zjednoczonych (Jenkins 2007; Mackay 2001), co może podkreślać tradycyjny, „ludowy” element przenikający gry fabularne. Można postawić tezę, że jest to kolejny czynnik potwierdzający nowoplemienny charakter społeczności miłośników gier fabularnych, przy czym owa nowoplemiennosc przejawia się nie tylko w emocjonalnych, bliskich relacjach między członkami tego rodzaju zbiorowości, lecz również w praktykach, które pomimo nowego kontekstu, wydają się być analogiczne do działań społeczności tradycyjnych.

Estetyka stanowi ważny, choć nie najważniejszy czynnik skłaniający osobę do wyboru danej MMORPG. Wprawdzie gracze twierdzą, że grafika w programach, które użytkują jest przestarzała i ważniejsza jest sama satysfakcja czerpana z rozgrywki, oprawa graficzna potrafi jednak być czynnikiem, który potrafi przekonać graczy do wyboru danego tytułu:

„Lineage” miał na przykład taki.. klimat, który y.. Grałem też i wiesz, w „WoWa” na przykład.. i „WoW” tego nie ma. „WoW” jest dla mnie za cukierkowy, wiesz? Y.. „Lineage” miał to do siebie, że miał taki surowy, zimny klimat, taki mroczny [Bertold, 24].

Estetyka to także wygląd postaci, i on także nie pozostaje bez wpływu na satysfakcję czerpaną z udziału w rozgrywce. Sfera wizualna wskazuje z jednej strony na status awatara, z drugiej zaś na osobiste preferencje kierującego nim gracza. Pewne ubiory i broń można zdobyć jedynie poprzez pokonanie wyjątkowo trudnych przeciwników. Poruszanie się z takim wyposażeniem świadczyć może o wyjątkowym zaangażowaniu i potędze awatara. Wygląd, jak się okazuje nawet w świecie wirtualnym jest „przedłużeniem skóry” (McLuhan 2004) i stanowić może formę wyrażania siebie.

No i ja właśnie jes.. jestem takim jakby.. no przywiązuję y.. wygląd.. y.. przywiązuję wagę do wyglądu mojej postaci i raz sobie na tydzień zmieniam wygląd. Dla mnie to jest bardzo ważne.

[Błażej, 19].

W obrębie samej gry fani MMORPG nie mają tyle możliwości działań twórczych, co miłośnicy tradycyjnych gier fabularnych. Poruszając się w świecie wirtualnym są oczywiście otoczeni przez obiekty estetyczne, tak bowiem można interpretować wynik działalności grafików, jednak nie mogą ich dowolnie przetwarzać. Jedynym elementem, na którego stronę estetyczną mogą faktycznie wpływać jest ich awatar, przy czym jego wygląd nie jest całkowicie zależy od pomysłu i upodobań kierującej nim osoby. Gracz nie tworzy wizerunku postaci od podstaw, lecz konstruuje go poprzez wybór zestawu elementów przygotowanych uprzednio przez projektantów. W związku ze skończoną ilością wariantów, spotkanie dwóch podobnie wyglądających postaci jest wysoce prawdopodobne. To samo się tyczy ubioru postaci. Nawet te, posiadające umiejętność „krawiectwo” mogą tworzyć jedynie stroje według skonstruowanych wcześniej wzorów. Porównując więc pod tRPG i MMORPG ze względu na cechę twórczości i estetyki można stwierdzić, że o ile to pierwsze pozwala na faktyczne działania twórcze, rzemieśnicze lub nawet artystyczne, tak w przypadku gier komputerowych zauważalne są raczej praktyki komercyjne i kolekcjonerskie. Gracz MMORPG nie tyle tworzy coś od podstaw, co wybiera atrakcyjne dla siebie elementy spośród wielu dostępnych i używa ich nie mając możliwości ich przetwarzania.

4.16. Podsumowanie

Koncepcja kręgu społecznego F. Znanieckiego została skonstruowana w latach trzydziestych XX wieku, w warunkach historycznych jakże odmiennym od współczesnych. Okazuje się być ona jednak teorią mającą nadal znaczny potencjał, pozwalającą na porządkowanie i analizę interakcji związanych ze zjawiskami nie istniejącym w czasach, gdy F. Znaniecki pisał swoje prace, czyli grami fabularnymi i Internetem.

Analiza aktywności miłośników tRPG i MMORPG z wykorzystaniem koncepcji kręgu społecznego pozwoliła na wskazanie różnic w kształtowaniu ról społecznych oraz interakcji pomiędzy uczestnikami obydwu rodzajów gier. Pomimo wielu podobieństw, papierowe i sieciowe gry fabularne zawierają wiele różniących się od siebie elementów. Najważniejszą różnicę stanowi wzajemny udział elementu struktury oraz sprawstwa. Kolejną zaś kwestią, którą należy rozważyć stanowi udział elementów, które są niezbędne dla przebiegu gry.

Na rozgrywkę wpływają trzy czynniki: społeczny, formalny oraz kulturowy. Pierwszy odnosi się do kręgu społecznego uczestników, drugi do mechaniki, trzeci zaś obejmuje zaś teksty kultury i estetykę. Dla lepszego zrozumienia różnic między rozgrywką tRPG i MMORPG owe czynniki można interpretować jako struktury⁴⁹ (odpowiednio społeczną, formalną i kulturową), co w świetle teorii socjologicznej (Giddens 1984) pozwala uznać te elementy jako czynniki z jednej strony ograniczające interakcje, z drugiej zaś, w miarę potrzeb podlegające modyfikacjom czynionym przez aktorów społecznych. Zasadniczą różnicą między papierowymi a komputerowymi grami fabularnymi jest zakres, w jakim owe struktury mogą być przekształcane w drodze negocjacji między zaangażowanymi jednostkami.

Doświadczenie papierowych i komputerowych gier fabularnych jest silnie uzależnione od elementu społecznego. Samo odniesienie się do koncepcji kręgu społecznego F. Znanieckiego pozwala stwierdzić, że wzajemne relacje między uczestnikami są wypadkową ich osobowości, doświadczenia oraz statusu. Wyjątkowość każdej ich interakcji jest kształtowana w drodze negocjacji. Różne perspektywy fanów na gry fabularne zmuszają ich nieraz do poszukiwania kompromisu. Sfery negocjacji są związane z doświadczeniami graczy, preferowanymi stylami grania, ale też wiekiem i płcią. Strony negocjacji są jednak strukturyzowane przez element zasad. To mechanika bowiem konstytuuje do pewnego stopnia zakres praw i obowiązków uczestników kręgu,

⁴⁹ Jak to uczynił D. Mackay (2001)

stąd w zależności od podjętych ustaleń, w pewnych kręgach hierarchia może być sztywna, z omnipotentnym mistrzem gry, w innych zaś relacje uczestników mogą mieć charakter partnerski.

Analizując wzajemne relacje elementu społecznego i mechaniki można zauważyć pierwszą zasadniczą różnicę między tRPG i MMORPG. W tradycyjnych grach fabularnych zasady ustalają relacje między uczestnikami gry, między postaciami oraz sposób interpretacji wydarzeń będących rezultatem dialogu kształtowanego przez graczy oraz wpływu czynnika losowego. W tRPG owe interpretacje stanowić mogą jednak przedmiot dyskusji. Jeśli pojawiający się zakres interpretacji nie spełnia wymagań kręgu, można ów zakres rozszerzyć lub zawęzić zmieniając mechanikę. W tRPG można posunąć się nawet do skrajnej eliminacji zasad i pozostawić jedynie dialog między uczestnikami, który dotąd będzie traktowany jako sesja gry fabularnej, dopóki jego uczestnicy będą go jako taką uznawać. Dla porównania, wzajemne relacje graczy, postaci i świata gry w MMORPG podlegają negocjacom w granicach wyznaczanych przez strukturę programu, która jako taka nie podlega negocjacji. Warto zauważyć, że w grze komputerowej nie ma dysponenta reguł, jakim jest mistrz gry, stąd nie istnieje jedna ze stron negocjacji, która stanowi jednocześnie uczestnika kręgu. Więc, o ile w przypadku tRPG każda zasada może być modyfikowana *ad hoc* w drodze dialogu, tak zmiana zasad w MMORPG jest bądź niemożliwa, bądź bardzo odsunięta w czasie i wprowadzana dopiero w drodze modyfikacji kodu gry stanowiących element kolejnych wersji programu. Uzasadnione jest więc stwierdzenie, że w tradycyjnych grach fabularnych to uczestnicy ustalają zasady, zaś w komputerowych muszą się im podporządkować.

Warto zauważyć, że zakres negocjacji różni się w przypadku funkcjonowania osoby jako uczestnika kręgu graczy i jako uczestnika kręgu postaci. Swoboda zachowania jako gracz może być krępowana przez przyjęte w danym społeczeństwie lub kręgu zasady poprawnego zachowania (np. *savoir vivre*'u) co oznacza, że uczestnicy mają możliwość reagowania na dewiację partnerów i wywierania wpływu na nich, w celu dostosowania tego zachowania do uznanych wzorów, bez względu na to, czy biorą oni aktualnie udział w sesji gry papierowej czy komputerowej. W przypadku kręgu postaci relacje mogą być negocjowane głównie w przypadku tRPG. W MMORPG są z góry narzucone, a próba ich negocjacji kłóci się z kompetywną specyfiką gry.

Podobnie rzecz się ma do wpływu i wykorzystania elementów tekstualnych i estetycznych. Prowadzący sesję tRPG, jak również gracze, mogą wypracować własną wizję konwencji i settingu, mogą także stosować dowolne inspiracje, co oznacza, że każdy

tekst kultury może zostać zaimplementowany do konwencji i settingu, o ile zostanie powszechnie zaakceptowany przez członków kręgu. Prowadzący może potraktować zestaw elementów tworzących strukturę kulturową gry jako podlegającą dowolnej konfiguracji, stąd może włączać w ich zakres elementy, które mu odpowiadają, zaś usuwać według niego nieodpowiednie. Uczestnicy MMORPG nie mają takiej możliwości, muszą potraktować grę jako produkt ostateczny, choć wydawane poprawki oraz kolejne wersje programu wprowadzają modyfikacje, które są nieraz rezultatem dialogu między producentami a konsumentami (graczami).

Analiza wykazała, że większość wzorów składających się na praktykę tradycyjnej gry fabularnej jest negocjowalna. Elementy kultury i zasad, które w założeniu porządkują interakcje, są poddawane nieustannym przekształceniom w zależności od potrzeb i upodobań uczestników. Największy wpływ na owe działania mają mistrzowie gry, jako osoby o wysokiej randze w kręgu, jednakże pozostali gracze również mogą negocjować wprowadzenie, usunięcie lub modyfikację danego wzoru. Taka konieczność może być spowodowana zarówno potrzebami graczy jak również wpływem czynników zewnętrznych.

Dla kontrastu, gracze MMORPG mają znikomy wpływ na modyfikację elementów kultury i zasad porządkujących działanie i konstrukcję świata wirtualnego. Produkt oferowany przez wydawcę daje im duże pole eksploracji i działania, jednak sama modyfikacja struktury programu jest niemożliwa (a przynajmniej nielegalna).

Warto jeszcze zauważyć odmienny stopień uzależnienia obu rodzajów gier od czynnika materialnego. W skrajnym przypadku sesję tRPG można rozegrać bez konieczności posiłkowania się obiektami materialnymi (kośćmi, podręcznikami, świecami itd.), podczas gdy rozgrywka MMORPG nie jest możliwa bez infrastruktury technicznej. Artefakty mogą, choć nie muszą, mieć zasadniczy wpływ na grę w obu przypadkach. Brak potrzebnego przedmiotu, awaria komputera lub sieci mogą utrudnić lub nawet uniemożliwić doświadczenie związane z grą.

Kontekst nie pozostaje bez wpływu na obie gry, jednak to w przypadku tRPG wydaje się mieć on większe znaczenie, zwłaszcza w przypadku sesji, w których podejmowane są próby wytworzenia obiektu estetycznego. Rozegranie sesji jest w zasadzie możliwe jest w każdych warunkach, podobnie w „World of Warcraft” można grać w każdych warunkach, jednak potrzebny jest do tego komputer wraz z dostępem do Internetu, „klimatyczne” sesje tRPG wymagają jednak odizolowanego pomieszczenia, wyciszenia, włączenia nastrojowej muzyki i użycia świec.

Traktując rozgrywkę jako proces należy uwzględnić także element czasu. Negocjowalność nie ogranicza się bowiem wyłącznie do początkowej fazy grania, lecz może przebiegać na każdym etapie rozgrywki, stąd zmiany relacji między członkami kręgu graczy, postaciami, zasadami, konwencją, settingiem podlegają nieustannym modyfikacjom. Obok tego gracze również nabywają doświadczenia i doskonalą swoje umiejętności. Ponieważ zmiana mechaniki stanowi rezultat dyskusji między graczami a mistrzem gry, można stwierdzić, że dostosowuje się ona do ich potrzeb. Z kolei zmiana mechaniki w MMORPG jest czynnikiem narzuconym z góry, przez projektantów gry. W tym przypadku, to gracze muszą się dostosować do nowych warunków i tak ukształtować relacje między sobą, by działać skutecznie w nowych warunkach.

Podsumowując, funkcjonowanie kręgów graczy w tRPG i MMORPG, zwłaszcza w przypadku kręgów funkcjonujących w dłuższej perspektywie czasowej, stanowi proces, który jest ciągiem negocjacji mających za zadanie ułożenie harmonijnych relacji między uczestnikami w zmieniającym się środowisku (używając koncepcji A. Schütza „dostrajania się”). W przypadku tRPG proces ten jest skrajnie negocjowalny, co oznacza, że każdy z elementów kształtujących rozgrywkę może być modyfikowany. Zarówno relacje w kręgu graczy, zasady, elementy kulturowe, jak również interakcje między postaciami mogą być ustalane *ad hoc*. Sesja tRPG jest także w niewielkim stopniu uzależniona od artefaktów, zaś może być silnie uzależniona od kontekstu miejsca. Z kolei w MMORPG negocjowalność w dużym stopniu występuje jedynie na poziomie kręgu graczy i jest bardzo ograniczona w odniesieniu do kręgu awatarów, zasad oraz elementów kultury. Rozgrywka w MMORPG jest silnie uzależniona od artefaktów i w niewielkim stopniu w porównaniu do tRPG od kontekstu.

Porównanie doświadczeń w ramach kręgu graczy tRPG i MMORPG pozwala na przywołanie metafor **warsztatu** i **wesołego miasteczka**. Zaangażowanie w papierowe gry fabularne przypomina pracę w warsztacie lub działania artystyczne w tym sensie, że gra jako zestaw zasad stanowi komplet narzędzi służących do tworzenia pewnego gotowego produktu. Od zaangażowanych osób zależy jaki będzie kształt ostateczny tego obiektu (sesji). Nic nie stoi również na przeszkodzie, aby modyfikować same narzędzia. Im więcej czasu poświęca się na doskonalenie posługiwania się owymi narzędziami, tym większą biegłość się uzyskuje i tym ciekawszy od strony estetycznej może być rezultat owej aktywności.

W przypadku MMORPG adekwatną wydaje się być metafora wesołego miasteczka. Jest to spowodowane faktem, że po dokonaniu płatności uczestnicy otrzymują możliwość

wstępu do pewnego wyodrębnionego obszaru i podejmowania różnego rodzaju działań, jednak modyfikacja samych konstrukcji składających się na wesołe misteczko jest niemożliwa.

Różnica doświadczeń między dwoma rodzajami gier, odnosi się również do elementu komercyjnego stanowiącego element zarówno tRPG i MMORPG. W obydwu przypadkach wydaje się pewną kwotę na zakup podręcznika (tRPG) lub abonamentu (MMORPG). Można jednak stwierdzić, że to przede wszystkim gra komputerowa stanowi przedmiot konsumpcji. Porównując praktyki składające się na aktywność graczy tRPG i MMORPG, zauważalne jest, że praktyki związane z pierwszą z wymienionych gier opierają się również w dużej mierze na twórczości, podczas gdy w drugim przypadku przede wszystkim na konsumpcji.

5. PROCES STAWANIA SIĘ GRACZEM

5.1. Uwagi wstępne

Przez cały okres zainteresowania grami fabularnymi osobowość gracza podlega zmianom. Jest to związane z faktem, że osoba uczestnicząc w sesjach i fandomie przez okres w którym przyswaja wzory istotne z perspektywy społeczeństwa i przechodzi przeobrażenia związane z psychologią rozwoju, również nabywa nowe wzory i doskonali kompetencje związane z funkcjonowaniem w świecie społecznym gier fabularnych. Oznacza to, że osoba nie „jest” po prostu graczem czy członkiem fandomu, lecz podlega procesowi ciągłego „stawania się”. Wszelkie doświadczenia i warunki globalne, państwowe, regionalne i mikrostrukturalne wpływają i modyfikują przebieg tego procesu. Przykładowo, osoby mieszkające w małych miejscowościach miały gorszy dostęp do niezbędnych akcesoriów. W Krakowie funkcjonuje kilka sklepów hobbystycznych, zaś w Rzeszowie do niedawna występowała kilkuletnia przerwa w działaniu takiego obszaru wymiany.

Przebieg procesu „stawania się” jest silnie związany z latami, w których osoba rozpoczęła swoją karierę gracza. Realia lat 90-tych XX wieku znacznie różniły się od okresu XXI wieku. Pewne wzory, symbole, instytucje fandomu należało najpierw ukształtować. Zajmowali się tym najstarsi fani. Młodszy zaś wkroczyli do częściowo skonstruowanego już świata RPG. Analiza całego procesu może się także różnić w zależności od zaangażowania w działania związane z fandomem.

Ogólnie rzecz biorąc, celem niniejszego rozdziału jest analiza przebiegu stawania się graczem, a następnie stawania się członkiem fandomu i profesjonalistą. Proces w zasadzie odnosi się do socjalizacji wtórnej gracza do świata społecznego RPG, który przebiega na uboczu socjalizacji do instytucji życia codziennego.

5.2. Rekrutacja

Do świata społecznego gier fabularnych rzadko trafiają osoby przypadkowe w tym sensie, że tylko niektóre jednostki przed rozpoczęciem grania nie wykazywały zainteresowania fantastyką lub grami fantastycznymi (w tym komputerowymi). Należy zaznaczyć, że wiele osób interesujących się grami bitewnymi, komputerowymi, mangą itd. również zajmuje się, bądź zajmowało, RPG, a ich kręgi często krzyżują się z kręgami erpegowców⁵⁰. Analogicznie większość miłośników gier tRPG i MMORPG zajmowało się wcześniej innego rodzaju grami fantasy, a przynajmniej czytało książki, komiksy lub

⁵⁰ Problem ten będzie szerzej opisany w rozdziale siódmym.

czasopisma o tej tematyce. Co prawda samo zetknięcie się z fantastyką nie rodzi potrzebę grania ot tak – nagle – ale poszczególne osoby poruszając się w ramach wymienionych kręgów mają większą szansę zetknięcia się z RPG. Również w przypadku potrzeby znalezienia gracza ci, którzy wykazywali jakieś zainteresowanie fantastyką w pierwszym rzędzie byli brani pod uwagę jako potencjalni uczestnicy:

[J]a troszeczkę tak dzielilem może, że/ na ludzi, którzy zagraliby w RPG i nie zagrali.

Było jakieś takie rozróżnienie.

[Anatol, 31].

Zainteresowanie fantastyką pojawiało się na różnych etapach życia rozmówców i jako wynik wchodzenia w relacje z różnego rodzaju grupami. W najmłodszym wieku (pierwsze klasy szkoły podstawowej) pojawiało się jako korelat zainteresowań występujących w rodzinie – sami rodzice czytali książki, oglądali filmy/seriale; w późniejszym zaś jako wynik przebywania z dalszą rodziną lub z kolegami. Jako rodzaj zainteresowania fantastyką można wskazać także bajki i baśnie, które zwłaszcza graczy cenią. Warto zaznaczyć, że w literaturze, która jest wskazywana jako inspirująca istnieje pewna zależność od wieku, czy raczej od roku, w którym nastąpiło zetknięcie z fantastycznymi tekstami kultury. Starsze „pokolenie” erpegowców wskazuje na C.S. Lewisa, R. Howarda, A. Sapkowskiego czy fantastykę radziecką. Młodsze raczej na J. K. Rowling. Twórczość J.R.R. Tolkiena z kolei cieszy się powodzeniem bez względu na przynależność pokoleniową. Można przypuszczać, że różnice w doborze lektur są związane z ich dostępnością, od 1989 roku pojawiło się bowiem więcej literatury o tej tematyce, stąd młodszy gracz mają szerszy wybór. Dotyczy to zwłaszcza serii książek o Harrym Potterze, który był promowany w mainstreamowych mediach, przez co wiedza o niej mogła dotrzeć do szerszego grona czytelników.

Nie bez znaczenia na zainteresowanie grami tRPG i MMORPG były filmy i seriale, jeden z rozmówców mówi wprost, że to one zainspirowały go do poszukiwania odpowiednika w wersji interaktywnej:

Moje zainteresowanie grami MMORPG wynikało przede wszystkim z tego, iż w dzieciństwie oglądałem bardzo dużo ekranizacji związanych właśnie z fantastyką, np. „Władca Pierścieni” m.. następnie zacząłem poszukiwać takiego samego odpowiednika w świecie komputerów, Internetu. Począwszy, natknąłem się na gry typu „Silk Road” „Knights online”, lecz nie były one jednak doskonałe jak „World of Warcraft”.

[Błażej, 19].

Jeśli chodzi o gry, jako rodzaj aktywności związanej z fantastyką, będącej jednak pierwotną w stosunku do gier fabularnych, to dla starszego pokolenia ważną rolę odgrywała gra planszowa „Magia i Miecz”. Według deklaracji wielu z moich rozmówców stanowiła ona pierwszą styczność z grami fantasy w ogóle. Im bliżej roku 2000, tym bardziej popularne stawały się także gry komputerowe, a wśród nich cRPG. Dla niektórych fanów tRPG stanowiły one preludium do tej rozrywki, co stanowić może pewną odwrotność względem procesu historycznego, gdzie to papierowa wersja poprzedzała elektroniczną. Również dla większości graczy MMORPG komputerowe gry fabularne stanowiły wstęp do wersji sieciowej. W tym wypadku jednak kolejność historyczna została utrzymana. Wiele osób zaczynało swoją aktywność gracza komputerowego jeszcze przed spopularyzowaniem Internetu. Należy również dodać, że starsi wiekiem fani gier MMORPG nieraz mieli za sobą długi okres grania w tradycyjne gry fabularne i opowiadając o tym, odnoszą się do nich jako „typowych” RPG.

Wiesz, w tamtych czasach, jak byłem młody, no to nie było tak jak teraz, że każdy ma kompa, tylko raczej, wiesz, wszyscy razem spędzali czas przed blokiem gdzieś tam i.. kumple y.. pokazali mi właśnie takie te, erpegi, nie? Systemy gry kost.. na kostkach i postaci miałeś na kartkach rozpisane z... jakimiś tam charakterystykami i tak zaczęliśmy wieczorami na przykład, wiesz, spaliśmy pod namiotami na osiedlu, czy gdzieś, no to gra.. / przy ognisku grało się y.. grało się w.. takie systemy, nie?

[Armand, 33].

Zdefiniowanie tradycyjnych gier fabularnych sprawiało rozmówcy problem. Wydaje się, że gracz zakładał niezajomość tematu przez badacza, stąd podjął próbę opisu tego zjawiska. Interlokutor opisuje okres lat 90-tych jako odległy i różny od drugiej dekady XXI wieku. Wskazuje na większą ilość czasu spędzanego na wolnym powietrzu i spotkaniach w styczności bezpośredniej. Kontekst rozmowy, przede wszystkim fakt, że była ona skoncentrowana na zdobyciu informacji o społeczności fanów MMORPG skłonił gracza do przyjęcia założenia, że dla badacza papierowe gry fabularne będą zjawiskiem nieznanym i co najmniej dziwnym.

Można wyodrębnić cztery rodzaje **źródeł informacji o grach fabularnych:**

a) kręgi koleżeńskie;

W pierwszym przypadku wiedza o nich pochodzi z kręgu znajomych danej osoby, przy czym kręgi owe można podzielić ze względu na siłę związków między ich uczestnikami. Jako czynnik integrujący można wyodrębnić zarówno więzi emocjonalne jak i opierające

się na zwykłej codziennej styczności (podwórko, szkoła). Byli to zarówno przyjaciele, partnerzy, koledzy z klasy, członkowie tej samej organizacji jak i jednostki poznane na różnego rodzaju wyjazdach. Rozmówcy opisywali różne sytuacje, czasami kontakt z grą następował przez przypadek – zauważało się ją podczas odwiedzin, a czasami było to intencjonalne – ktoś przynosił podręcznik, albo opowiadał o grze podczas spotkań. Jeden z rozmówców zaczął grać w harcerstwie, ponieważ starsi członkowie drużyny bawili się w ten sposób podczas spotkań w harcówce. Inny z uczestników swoją przygodę z RPG rozpoczął od sesji za pośrednictwem forum internetowego, na którym prowadzono PBF (play-by-forum), czyli sesję rozgrywaną za pośrednictwem tegoż forum.

Wydaje się, że szczególnym przypadkiem kręgu koleżeńskiego, a szczególnie opartego na więziach emocjonalnych są kręgi partnerskie. Jako przykład czegoś więcej niż przyjaźń, a jeszcze nie rodzina zostały włączone w zakres kręgów koleżeńskich. Przede wszystkim dołączały w ten sposób do kręgów erpegowców kobiety:

Jak poznawałam właśnie znajomych [chłopaka] no to... dosyć szybko się zorientowałam, że dla nich to jest ważne, więc to jakby dodatkowo podsycało ciekawość. No poza tym, żeby uczestniczyć w czymś, co dla ważnej osoby jest ważne.

[Celina, 35].

G. A. Fine (1983: 67) w swoich przeprowadzanych w latach 70-tych ubiegłego wieku badaniach zwrócił uwagę, że do świata społecznego RPG należą przede wszystkim kobiety będące partnerkami lub małżonkami graczy i generalnie są traktowane gorzej niż mężczyźni, zajmując niższą rangę w hierarchii społecznej fanów. Z obserwacji autora niniejszej pracy wynika jednak, że w Polsce grające kobiety są traktowane na równi z mężczyznami. Wiele kobiet działa bardzo aktywnie w świecie społecznym RPG – przykładowo jedna z rozmówczyń przez wiele lat była głównym organizatorem cenionego konwentu, jak też zdobywała nagrody za napisane przez siebie scenariusze przygód.

Na koniec warto dodać, że w przypadku tradycyjnych gier fabularnych bardzo często osoba, która dostarczała informacji o RPG stawała się także pierwszym prowadzącym. Opisywała znajomym na czym polegało gra, a następnie – jeśli byli zainteresowani – prowadziła sesję.

b) najbliższa rodzina i „dziedziczenie”;

Wiedza o grze jest pozyskiwana od członka najbliższej rodziny: rodzica lub starszego rodzeństwa. W przypadku tradycyjnych gier fabularnych można mówić o następcie

pokoleniowym, gdyż bardzo często osoba przekazująca wiedzę należy do pierwszego pokolenia polskich erpegowców:

Mój starszy brat y, grał w gry bitewne, no i po części też potem w fanta/ fantas/ w gry RPG i... i na komputerze i prowadził LARPy, gdzie włączał mojego średniego brata, tak, że on potem jakby przejął to wszystko i też prowadził i chyba pierwszą sesję RPG grałem jak miałem z osiem lat.

[Bernard, 18].

W przypadku MMORPG wiedza może również pochodzić od starszego członka rodziny, jednak trudniej mówić o następstwie pokoleniowym, gdyż pojawiły się one względnie niedawno.

c) media;

Ważnym źródłem informacji są media. Stanowią one najbardziej istotną różnicę pomiędzy pokoleniami, jeśli chodzi o otrzymywanie wiedzy o grach fabularnych. Dla najstarszych graczy, źródłem informacji mógł być wydawany w latach 80-tych XX wieku magazyn „Razem”, a następnie „Nowa Fantastyka”. Dla trochę młodszych fanów dodatkowo „Magia i Miecz” oraz po jej upadku „Portal”. Osoby urodzone po roku 1990 mogły korzystać z ostatnich wydań tych czasopism lub mieć dostęp do numerów archiwalnych:

[J]ak jeszcze.. dosyć słabo czytałem, to y czytałem sobie same „Krainy goblinów” z „Magii i Miecza”. Mam masę, masę właśnie tych.. tych czasopism, tak, że jak czytałem same „Krainy goblinów” i potem, potem po/ jakieś czytałem sobie przykładowe sesje i zawsze chciałem, żeby mi brat poprowadził, a że byłem za mały, to on sobie grał ze swoimi kolegami i rzadko kiedy mi chciał prowadzić.

[Bernard, 18]

Dla osób zainteresowanych grami komputerowymi ważne były czasopisma „Top Secret”, „Secret Service” i „Gambler”. Wbrew pozorom nie tylko fani gier komputerowych pozyskiwali z nich informację. W tych czasopismach pojawiały się także artykuły dotyczące gier fabularnych oraz bitewnych:

Zobaczyłem w sklepie, że jest coś takiego jak „Magia i Miecz”. Em.. wiedziałem, że jest takie czasopismo, bo „Magia i Miecz” miała wymianę artykułów z „Top Secretem”, czyli ówczesnym pismem – topowym pismem – o grach y.. komputerowych i gdzieś tam oni pisali o tych grach i to było bardzo interesujące, więc zasadniczo z brajakiem y.. sobie rozkminialiśmy jak to może wyglądać faktycznie.

[Eustachy, 29].

Kupowanie przez erpegowców tego rodzaju prasy było związane oczywiście z faktem krzyżowania się kręgów tRPG i gier wideo.

Wymienione magazyny poświęcone grom komputerowym obecnie nie istnieją i zarówno o tRPG jak i o cRPG gracze dowiadują się bądź od znajomych bądź z Internetu poprzez serwisy i fora poświęcone tej tematyce. Bardzo często wiedza o tradycyjnych grach fabularnych może być uzyskana przypadkowo i być wynikiem wiedzy o wersji elektronicznej:

Sam termin "RPG" kojarzyłem już od końca edukacji w szkole podstawowej, kiedy gdzieś doczytałem, że są "cRPG" i "papierowe RPG". Pierwsze informacje o tym drugim natrafiłem dość przypadkiem (szukając informacji o Icewind Dale 2 w Internecie) w roku 2006, kiedy to napotkałem na jakąś niszową stronę o trzeciej edycji D&D.

[KB-23-2].

W kilku narracjach pojawiał się podobny schemat procesu, w jaki sposób osoby dowiadywały się o RPG i opierał się on na zbiegu okoliczności:

[B]yła gra planszowa „Magia i Miecz”, która ukazała się gdzieś w dziewięćdziesiątym trzecim, dziewięćdziesiątym drugim roku, i raz w kiosku trafiłem na czasopismo „Magia i Miecz”, było napisane, że „w środku dodatkowe karty” i myślałem, że to dodatek do planszówki, ale nie był i to były gry fabularne. W ogóle nie wiedziałem, co tam w środku jest, nie rozumiałem tego, co tam było, ale no.. z numeru na numer coraz więcej.

[Anatol, 31].

Dla wielu graczy to właśnie lektura tego czasopisma była pierwszą stycznością z grami fabularnymi, a następnie podstawowym źródłem informacji o nich. Rozmówcy kupowali periodyk z myślą o jego związku z grą planszową, a pomimo początkowego rozczarowania braku rzeczywistej relacji zawartość okazywała się na tyle interesująca, że decydowali się kontynuować jego zakup, a nawet uzupełniali swoją kolekcję o brakujące numery archiwalne.

Dla graczy MMORPG wiedza o tego typu programach pochodziła przede wszystkim z Internetu, ale informacje o nich zdarzały się też w prasie:

[P]ierwszy raz spotkałem się z WoWem w zapowiedzi jakiegoś pisma. No ale później była recenzja, no bardzo przychylna i w ogóle. No, ale niestety, wtedy to wymagało

Internetu, więc było poza moim zasięgiem, już nie mówiąc o tym, że koszty wtedy były kolosalne tej gry.

[Cyryl, 28].

d) aktywna rekrutacja;

Nieraz erpegowcy podejmują działania mające na celu promowanie swojego zainteresowania i wychodzą poza swoje środowisko. Są to przedsięwzięcia organizowane głównie przez stowarzyszenia, mające na celu rekrutację nowych członków:

Konwenty, robi się różne spotkania z ludźmi, chodziliśmy po szkołach. W Internecie szuka się ludzi. Powstało parę serwisów, w których się ludzie się wymieniają różnymi propozycjami, co by można było zrobić. Takie podstawowe rozwiązania, "Dni fantastyki", "Konwenty fantastyki", spotkania, inicjatywy dla domów dziecka, współpraca z różnymi organizacjami rekonstrukcyjnymi, co wychodzi bardzo dobrze zazwyczaj. Takie, można powiedzieć, bycie "świadkiem Jehowy", czyli chodzenie od szkoły do szkoły i prezentowanie tego.

[Ekspert 1, 27]

Są to działania mające na celu przyciągnięcie osób spoza kręgów graczy i wymagające większego zaangażowania niż zwykle poinformowanie kolegi. Dużego nakładu pracy wymagają zwłaszcza konwenty.

Owo „bycie świadkiem Jehowy” odnosi się do aktywnej rekrutacji w szkołach, które również wymaga sporego nakładu pracy: uzyskania odpowiedniego zezwolenia dyrekcji i przygotowania prezentacji.

Pewną odmianą – aczkolwiek nieformalną – powyższego procesu są działania podejmowane przez pojedyncze osoby szukające uczestników gry:

[K]tóregoś dnia w szkole kumpel zaczął.. kumpel – jeszcze wtedy nieznamy – zaczął chodzić po szkole i pytać a.. kto ma ochotę w coś tam pograć. Zaczął nam o tym opowiadać a.. no i złapał nas, mówiąc krótko.

[Damazy, 28].

Tego typu działania mają na celu rozszerzenia kręgu o osoby nieznamy, które grają lub grały albo zainteresowanie jednostek, które nie interesowały się do tej pory. Ten sposób rekrutowania występuje raczej w przypadku erpegowców. Ma to proste uzasadnienie – do rozegrania sesji tradycyjnej gry fabularnej potrzeba kilku osób, zaś w przypadku MMORPG dołącza się do zaludnionego już w jakimś stopniu świata wirtualnego, którego istnienie jest niezależne od gracza.

5.3. Reakcje i motywacja

Pierwsza styczność z grami fabularnymi wywoływała różne – przede wszystkim jednak pozytywne – reakcje. Wydaje się mimo wszystko, że można je uporządkować pod względem skali entuzjazmu osoby wobec nowego dla niej zjawiska.

Niektóre osoby były zdystansowane do propozycji grania i dopiero kilka rozegranych sesji sprawiło, że zaangażowały się w aktywność w ramach świata społecznego RPG:

No.. powiem szczerze, że byłem wtedy dość sceptycznie do tego nastawiony, jednak y.. pewna, pewna taka/ trend jeszcze panował, że grają w to.. grają w to y/ że to jest dziecinne i raczej takie mało poważne. Osoba w liceum już raczej myśli o pewnych/ powadze y i takie jest y/ stanowczości, zaś właśnie RPG wydawało mi się jeszcze czymś takim.. powrotem do czasów gimnazjum, e więc/ ale postanowiłem mimo wszystko spróbować.

[Dymitr, 26].

Neutralną reakcją była ciekawość. Ten wątek zauważalny był w wypowiedzi Celiny, jak również w poniższym:

[W] liceum zauważyłem, że część, taka grupka moich znajomych, zostają w szkole po lekcjach i coś wspólnie robią, no i tak hm.. co robią? No tutaj dziwne kostki, jakieś y.. jakieś tam książka duża, jakieś kartki ten.. No więc się za... podpytałem ich co to, y.. dowiedziałem się, że to te RPG.

[Ekspert 5, 35]

Niektórzy reagowali wręcz euforycznie:

[S]tarszy brat kolegi pokazał mi tego niemieckiego „Warhammera”, ja się cały zaśliniłem, bo tam były, wiesz, obrazki gości z mieczami, w zbrojach i to/ ja miałem wtedy 12 lat i po prostu myślałem, że tam na miejscu oddam ducha mego – prawda – ze szczęścia, bo nareszcie było coś, co całe życie marzyłem, nie potrafiłem tego wyrazić, nagle ktoś mi daje to, wiesz, całe i gotowe.

[Ekspert 6, 33].

Można się oczywiście domyślić, że osoby, które na gry fabularne reagują negatywnie nie podejmą próby zagrania, a już na pewno nie poświęcą im czasu w dłuższej perspektywie czasowej. Rozmówcy, których wypowiedzi były przytaczane są osobami, które zajmują się RPG od kilku lat, co oznacza, że pomimo różnic w początkowym podejściu zaangażowały się one w funkcjonowanie analizowanego świata społecznego.

Z powyższych wypowiedzi można wyczytać nie tylko reakcje na nowe zjawisko, z którym rozmówcy się zetknęli. Zauważalne są w nich również motywacje poszczególnych osób do podjęcia prób grania:

a) granie dla towarzystwa;

Jeżeli w kręgu towarzyskim danej osoby dane zjawisko cieszy się popularnością, to angażuje się ona choćby dlatego, żeby nie zostać zepchnięta na margines. Ten element zauważalny jest w wypowiedzi Dymitra.

b) ciekawość;

Sesja gier fabularnych widziana przez osobę z zewnątrz może budzić ciekawość. Zbiorowość zgromadzona wokół stołu, uważnie słuchająca jednej, mówiącej coś osoby, porozkładane kartki, książki, dziwnie wyglądające kości, nieraz figurki, dla osób niezaznajomionych z tym zjawiskiem może się wydawać tajemnicza. Dodając do tego również dwuznaczny obraz hobby pojawiający się nieraz w mediach, wskazuje się kolejny czynnik wywołujący zaintrygowanie. Ciekawość była jedną z przyczyn podjęcia prób grania przez Celinę i Eksperta 5.

c) zaspokajanie pewnych – początkowo może nawet nieuświadomionych – potrzeb;

Widoczne jest to w ostatniej wypowiedzi. Rozmówca wcześniej wykazywał spore zainteresowanie fantastyką, a gry fabularne okazały się wypełniać lukę w potrzebach, której nie zaspokajała literatura.

Nie jest tak, że daną osobą może kierować wyłącznie pojedyncze motywacje z wymienionych. Jeśli gry fabularne są hobby popularnym w kręgu koleżeńskim danej osoby, to ciekawość może ją popchnąć do spróbowania. Również granie dla towarzystwa i zaspokajanie potrzeb może współwystępować.

5.4. „Schemat rozwoju”

5.4.1. Etapy w życiu gracza

Pojęcie „schematu rozwoju” zostało zapożyczone z wypowiedzi jednego z ekspertów, który użył tego sformułowania do żartobliwego opisu cyklu życiowego erpegowców⁵¹. Wśród uczestników badań występowało przekonanie, że w życiu graczy można wyodrębnić pewne etapy. Oznacza to, że sami są świadomi przemian zachodzących w podejściu do gry, a także, że sami fani podejmują refleksję na temat swojej aktywności.

⁵¹ Żart polega na tym, że samo to pojęcie zaczerpnięte było z podręcznika do gry „Warhammer Fantasy Roleplay” (Halliwell et al. 1994: 19), w którym wykorzystane było do opisanego kierunku rozwoju bohatera w świecie wyobrażonym, rozmówca zaś użył go do scharakteryzowania zachowania osób w świecie rzeczywistym.

Wypowiedzi starszych i bardziej doświadczonych miłośników RPG opierają się często na porównaniach różnych etapów bycia graczem, które ma często na celu wskazanie postępu w swoim odgrywaniu postaci, prowadzeniu lub konstruowaniu scenariuszy.

Funkcjonowanie w świecie społecznym gier fabularnych opiera się w dużej mierze na dwóch czynnikach: **kompetencjach** i **zaangażowaniu**. Proces stawania się graczem rozpoczyna się od momentu, kiedy osoba zaczyna pozyskiwać informacje dotyczące gry, a następnie je wykorzystywać funkcjonując w świecie społecznym RPG. Jednostka podejmując aktywność fanowską zdobywa więc coraz większe kompetencje, nie jest to jednak proces jednostajny, pewne jego etapy w zależności od osoby trwają dłużej lub krócej i są zależne od tego, jakie jednostka podejmuje działania – jak bardzo się angażuje.

Pojęcie kompetencji odnosi się do **wiedzy** na temat gier i **praktyk** związanych z jej wykorzystaniem. Wiedza jest rozumiana w tym kontekście nie tylko jako zasoby, zbiór informacji, lecz także oparte na tej wiedzy działanie. Takie ujęcia uwzględnia fakt, że praktyki, jakkolwiek opierają się na pewnych instrukcjach, opisach, koncepcjach, nie są bezrefleksyjnym powielaniem wzorców teoretycznych. Podejście to jest oczywiście odniesieniem do propozycji Petera Bergera i Thomasa Luckmanna (1983).

Zaangażowanie można inaczej określić wkładem własnym osoby w świat społeczny gier fabularnych. Składa się na nie praca włożona w aktywność związaną z grami i społecznością fanów. Pewnym wymiernym kryterium zaangażowania może być też czas. Dość łatwo stwierdzić w ten sposób, kto więcej czasu poświęca hobby – czyli kto bardziej angażuje się w praktyki związane z tRPG i MMORPG.

Schemat rozwoju jest uwarunkowany przemianami w świecie społecznym gier fabularnych spowodowanymi przez pojawianie się i popularyzację nowych trendów w graniu. Jest to proces internalizacji wzorów kulturowych i konstruowania roli gracza: proces stawania się graczem. Pierwsze pokolenie przechodziło cały ten proces lub jego znaczną część pod dużym wpływem czynników globalnych, drugie zaś mogło stykać się jedynie ze wzorami lokalnymi.

Kwestią, którą należy zaznaczyć przed przejściem do analizy procesu jest fakt, że stanowi on konstrukcję idealną. Jest on oczywiście ugruntowany w danych i jako całość oparty na życiorysach najbardziej zaangażowanych spośród uczestników badań. Nie każdy jednakże przechodzi całość tego procesu i przerywa go w odpowiadającym – lub zmuszającym go do podjęcia tej decyzji – momencie.

5.4.2. Etap odkrywania

Wkraczając do światów społecznych gier fabularnych osoba styka się z wiedzą i praktykami, które bądź może interpretować poprzez analogię do zjawisk już znanych, bądź są one dla niej czymś zupełnie nowym. Sesja RPG jest czymś, co bardzo trudno wytłumaczyć osobom nie mającym wcześniej styczności z tego typu zjawiskiem, dlatego początkowy okres grania różni się w zależności od tego, czy osoba zetknęła się z tekstami kultury poświęconymi grom fabularnym i próbuje je **rekonstruować** od podstaw czy też jest **socjalizowana** do kręgu graczy.

Charakterystyka początkowej fazy hobby była uzależniona od okresu, w którym uczestnicy badań rozpoczynali zabawę. Realia przełomu lat 80-tych i 90-tych, kiedy to zaczęli grać najstarsi z rozmówców różniły się znacznie od okresu pierwszych sesji młodszych. Pierwsze pokolenie erpegowców mogło opierać się przede wszystkim na – dość niejasno opisujących nowe zjawisko – tekstach Jacka Ciesielskiego i na ich podstawie próbowało rekonstruować zasady. Dodatkowym źródłem informacji mogły być relacje osób, które widziały sesje, lub grały, jednak – w większości przypadków – informacje, których udzielały były również nieprecyzyjne. Możliwość obserwowania sesji na żywo występowała podówczas w większych miastach, takich jak Toruń czy Kraków. W mniejszych rozpoczęło się to z pewnym opóźnieniem, wraz z rozpoczęciem wydawania czasopisma „Magia i Miecz”. Rekonstruowanie na podstawie szczątkowych informacji mogło prowadzić do przyjmowania praktyk odbiegających od tego, co rozumie się za RPG:

[G]raliśmy na takiej zasadzie: spotykamy się z kolegami „to kto teraz prowadzi” – „to dobra, to ja. To mam tu taki pomysł”. Nie używaliśmy żadnych mechanik, żadnych sformalizowanych rzeczy, żadnych podręczników, po prostu czysta... y... czysta wyobraźnia i... żadnych formalizmów na przykład w rodzaju tego/ ten spośród nas jest wyróżniony jako mistrz gry. Prowadził ten, kto akurat miał pomysł i ochotę, a pozostali sobie grali. Y... często graliśmy w parku, albo łącząc sobie po mieście, więc nawet kostkami się nie rzucało, bo nie było jak.

[Dobromir, 35].

Elementy opisywanego stylu grania różnią się od tych, które były prezentowane jako podstawowe składniki gier fabularnych. Czynniki formalne były ograniczone do minimum, jednak było to spowodowane nie tyle wolnym wyborem uczestników, lecz brakiem dostępu do wiedzy o podziale ról, związanych z nimi rangami i zasadach. Dopiero

styczność kilka lat później z innym kręgiem graczy pozwoliła na przyswojenie wzorów właściwych dla świata społecznego RPG:

[T]am było już bardziej formalnie. Mieli kostki wielościennie, obiekt naszej ogromnej zazdrości, mieli y.. autorski system, który był napisany przez konkretnego y członka grupy i w związku z tym on był wyróżniony jako mistrz gry i dysponent reguł i tam się tak bardziej normalnie grało. Wtedy dopiero po raz pierwszy zapoznaliśmy się z tą strukturą władzy, która jest charakterystyczna dla gier RPG.

[Dobromir, 35].

Niedookreśloność – szczątkowość – elementów, w oparciu o które osoby rekonstruują wzory, konstytuujące według nich grę fabularną sprawia, że tworzą się obszary podatne na interpretacje dalej idące niż w przypadku opierania się na gotowych regułach. Nie posiadając odpowiednich zasad konstruuje się je lub nieświadomie pomija, co w końcowym rozrachunku może pokazywać, że wcale nie były niezbędne. Na dobrą sprawę twierdzenie to uzasadnić mogą późniejsze eksperymenty z zasadami, które zaczęły być przeprowadzane przez autorów gier niezależnych. Jak było to wspomniane w rozdziale trzecim, już w „Ars Magica” wprowadzono możliwość rotacji prowadzących, zaś promowanie narracji jako głównego składnika sesji doprowadziło do zminimalizowania użycia zasad i czynnika losowego.

W przypadku dołączania do istniejącego już kręgu graczy osoba styka się z konkretnymi wzorami podtrzymywanymi przez uczestników tegoż kręgu. Chcąc uczestniczyć w jego aktywnościach zaczyna internalizować wartości uznawane przez pozostałych. Jest to – najkrócej mówiąc – proces socjalizacji wtórnej.

Według P. Bergera i T. Luckmanna proces socjalizacji można podzielić na dwa etapy: socjalizacji pierwotnej i wtórnej właśnie. Pierwszy z nich rozpoczyna się w zasadzie od okresu narodzin. Jednostka wkracza do zastanej rzeczywistości, stając się częścią kręgu rodzinnego, którego uczestnicy są oczywiście z góry jej narzuceni. Dziecko przyswaja wiedzę, która jest mu przekazywana przez rodziców i znaczących innych. Nie jest to jednakże całość wiedzy funkcjonującej w społeczeństwie, ale takie jej fragmenty, które przez jednostki socjalizujące uznawane są za ważne dla dziecka, przy czym wybierane są one z zasobów dostępnych rodzicom (Berger, Luckmann, 1983: 205). Można się domyślić, że z innych zasobów będzie korzystała rodzina robotnicza, a z innych inteligencka. Jednym z podstawowych elementów procesu socjalizacji pierwotnej jest internalizacja ról społecznych, które następuje poprzez obserwację i naśladownictwo, identyfikuje się ze znaczącymi innymi, a poprzez porównywanie ról uzyskuje także tożsamość. Założenia te

są spójne z koncepcjami G. H. Meada, który proces internalizacji roli łączył z zabawą (Mead 1972: 153).

W przypadku fanów RPG można mówić raczej o socjalizacji wtórnej, choć w odniesieniu do osób, które mają styczność z grami fabularnymi w dzieciństwie, może stanowić także element socjalizacji pierwotnej. P. Berger i T. Luckmann uznają socjalizację wtórną za proces związany z internalizacją subświatów instytucjonalnych. Osoba dorastając wkracza do nowych kręgów społecznych i styka się z nowymi rolami. Aby funkcjonować skutecznie w tych ramach musi przyswoić niezbędną do tego wiedzę. Jej podstawowy element stanowi słownictwo. Na kolejnych etapach osoba przyswaja stopniowo coraz bardziej zaawansowaną wiedzę (Berger, Luckmann, 1983: 214–215).

W sytuacji, gdy osoba wkracza do wcześniej istniejącego kręgu fanów nie musi ona podejmować trudu rekonstruowania zasad z podręcznika i innych tekstów, lecz zaczyna internalizować role i jej części składowe tak, jak są odgrywane przez uczestników społeczności. Dowiaduje się, że funkcjonuje podział na mistrza gry i graczy, a następnie otrzymuje podstawowe informacje na temat gry, w której będzie uczestniczyć, czyli jak wygląda świat, kim można grać, a następnie czy, lub w jakim celu rzuca się kośćmi. Wraz z zasadami przyswaja się nowe słownictwo. Różnić się ono może w zależności od systemu gry, ale także od danego kręgu graczy. Bez istnienia komunikacji między poszczególnymi zbiorowościami wytwarzają one różne wzory kulturowe. Nawet przy korzystaniu z tych samych zasobów w postaci podręcznika konstruowane są odmienne normy językowe. Przykładowo, element zasad gry „Warhammer Fantasy Roleplay”, jakim są (abstrahując od tego, czym faktycznie są w ramach gry) „punkty przeznaczenia”, który w podręczniku funkcjonuje również jako skrót „PP”, w komunikacji werbalnej w obrębie różnych kręgów jest wypowiedziany jako „pepki”, „popki” lub „pepeki”.

Socjalizacja przebiegająca w kręgu doświadczonych graczy rzutuje na późniejsze relacje osoby w ramach innych kręgów:

[W] klubie jednak jest to, że jak nowi przychodzą, od razu grają z tymi doświadczonymi graczami i nabywają prawdziwą tą wizję, jak to powinno wyglądać. I właśnie [kolega], on miał ten problem, że on... jego pierwsze sesje były w klubie. I on zawsze grał z nami w klubie. Jak zaczął prowadzić tej jakiejś innej takiej początkującej drużynie tam w Krakowie, to on mówił, że przeżył szok, co oni robili na sesjach, że dla niego było to nie do pomyślenia, że ktoś może tak grać.

[Albert, 26].

Proces nabywania wzorców można scharakteryzować jako ciąg interakcji przebiegający od „naiwności” do „dojrzałości”. Podejście do gry, sposób grania, są związane z wiekiem, więc analizując jak się zmieniają w czasie proces stawania się graczem można opisać jako proces dojrzenia – nabywania takich cech, które przez innych – doświadczonych – graczy uznane zostaną za właściwe.

Proces stawania się graczem jest poddawany ocenie w tym sensie, że osoba jest w stanie wyodrębnić okresy w swoim życiu fana i porównać je pod względem cech szczególnych i zaangażowania. Porównania są więc dokonywane nie tylko między poszczególnymi kręgami, ale także między poszczególnymi etapami swojego życia. Osoba potrafi wskazać cechy charakterystyczne danego okresu z perspektywy grania, co się zmieniło, a także stwierdzić, czy coś było mniej – lub bardziej – właściwe z perspektywy momentu, w którym dokonywana jest ocena:

To było śmieszne, [śmiech] to była straszna przygoda. Pierwsze sesje były strasznie śmieszne. No jak domyślasz się. Po prostu wszyscy graliśmy telewizorami, nazywaliśmy się jak telewizory, jak telewizory, Unimor, Unimor Sjesta, jakieś takie rzeczy, nie?

[Bazyli, 32].

Pierwsze sesje ocenia się przez pryzmat późniejszych. O ile tym drugim nadaje się wyznacznik wysokiej jakości, uporządkowania, walorów estetycznych, to początkowe oceniane są jako chaotyczne i pozbawione wewnętrznej logiki. Wydaje się, że należy to oceniać nie tylko w kategoriach wiekowych, ale również poprzez brak doświadczenia. Gracze otrzymując nowe narzędzia początkowo bawią się nimi, próbując określić zastosowanie poszczególnych ich elementów. Warto porównać to z opisami pierwszej kampanii Braunstein prowadzonej przez D. Wesely’ego. Tam również występował szereg pozornie chaotycznych interakcji, które po kilku spotkaniach arbiter nauczył się kontrolować. Brak uporządkowania nie przeszkadzał jednak uczestnikom w czerpaniu z gry przyjemności. Można przypuścić, że nawet bez porozumiewania się z innymi kręgami graczy i bez dostępu do mediów erpegowych prowadzący po dłuższym czasie opanuje swój warsztat najczęściej ucząc się na własnych błędach. Na różnych etapach prowadzący i gracze uczyli się więc wprowadzać do gry kolejne elementy estetyczne porządkujące interakcję: osadzenie w kontekście, fabułę, odgrywanie postaci:

[W] *klubie przez te lata wykształciliśmy pewne standardy jak się gra, prawda? Yyy, [niez.] jest jednak **odgrywanie postaci** i tak dalej. I to jest coś, do czego na przykład ja, jak w liceum jeszcze byłem nie było. Po prostu przychodziliśmy, jakaś totalnie*

improwizowana sesja, gd... Zero koncepcji postaci prostej, same statystyki. Sesje były całkowicie... Fabuła była całkowicie szalona, gdzie... skaveny porywały córkę imperatora i się ukrywały w jakimś... w... w jakimś, nie wiem, zamku, który jest tuż obok miasta imperialnego i myśmy ten zamek szturmowali w trzy osoby.

[Albert, 26].

W powyższej wypowiedzi pojawiają się trzy zarzuty wobec stylu grania łączonego z początkową fazą uczestnictwa w kulturze RPG. Można zauważyć, że łączą się one w dużej mierze z elementami estetycznymi. Osoba wypowiadająca się wskazuje, że sesji brakowało spójności fabularnej, którą można byłoby uzyskać poprzez skonstruowanie scenariusza oraz mocniejsze osadzenie w kontekście świata gry. Imperator Karl Franz według informacji zaczerpniętych z podręczników gry „Warhammer Fantasy Roleplay”, nie posiada dzieci. Również sposób postępowania Skavenów – szcziroludzi – nie odpowiada ich charakterystyce przedstawianej w opisach. Zazwyczaj bowiem działają skrycie i oddziałują na społeczeństwo ludzi manipulując skorumpowanymi jednostkami. Zauważalny jest także brak logiki, który może być wynikiem niedoskonałego zaznajomienia się z do pewnego sensu analogicznymi do świata „Warhammera” – średniowiecznymi – realiami. Zamku nie szturmuje się w trzy osoby. Oblężenia trwały miesiącami a nawet latami. Trzecim zarzutem był brak odgrywania postaci, które jest cenione przez doświadczonych graczy.

Socjalizacja w świecie MMORPG przebiega w sposób odmienny, odgrywa w tym procesie rolę bowiem nie tylko społeczność graczy/awatarów lecz także sam program. Pomaga w tym **uporządkowanie** gry oraz **interfejs**. Początkowe etapy gry cechuje niski poziom trudności, a napotykanne przeszkody są zorganizowane w taki sposób, by błędy popełniane przez graczy uczących się podstaw poruszania w świecie wirtualnym nie owocowały poważnymi konsekwencjami.

Pod pojęciem uporządkowania gry autor rozumie geograficzną i chronologiczną organizację elementów świata wirtualnego. Geografia jest stworzona w ten sposób, by gracz rozpoczynał przygodę w terenach względnie bezpiecznych, a wraz z nabieraniem doświadczenia (i rozwojem postaci) kierował się w rejony trudniejsze. W „World of Warcraft”, „Lineage 2”, „Everquest 2” i „Warhammer Online” każda rozpoczynająca grę postać przechodzi tzw. „tutorial”, czyli ciąg bardzo prostych zadań, które mają na celu zaznajomienie gracza z podstawowymi umiejętnościami jego awatara a także z zasadami gry. Po stworzeniu wirtualnego bohatera gracz może usłyszeć krótką narrację, która ma za zadanie udzielenie niezbędnych informacji o frakcji, do której należy postać, a następnie

pojawiają się komunikaty nakazujące odbycie „rozmowy” ze stojącym nieopodal bohaterem niezależnym (BN). Ten ostatni zleca graczowi (czy raczej awatarowi) proste zadanie do wykonania, za które ten jest następnie nagradzany. BN następnie prosi bohatera gracza o wykonanie kolejnego zadania lub odsyła go do kolejnego bohatera niezależnego.

Wyjaśnianiem poszczególnych opcji i umiejętności zajmuje się także system pomocy. Kolejne zdolności przyswajane przez postać są podświetlane, co ma na celu ukierunkowanie uwagi gracza na dany fragment interfejsu lub pojawiają się „dymki” (podobne do komiksowych ramek z tekstem) informujące o nowych zdolnościach.

Socjalizacja gracza poprzez funkcje programu pozwala na zdobycie podstawowej wiedzy koniecznej do poruszania się w świecie wirtualnym. Aby jednak ją poszerzyć konieczne jest nabranie doświadczenia poprzez eksperymentowanie. Wchodzenie w interakcje z przeciwnikami (czyli po prostu atakowanie ich) i obserwowanie skuteczności działań awatara jest podstawowym schematem nauki.

5.4.3. Etap doskonalenia

Posiadając określoną wiedzę na temat uczestnictwa w kręgu graczy osoba może zacząć pracować nad swoim warsztatem. W przypadku zwykłego uczestnika chodzi o znajomość zasad i odgrywanie postaci, w przypadku mistrza gry sprawa jest o wiele bardziej skomplikowana. Dobry mistrz gry to nie tylko taki, który zna zasady i potrafi odgrywać wszystkie postacie, które gracze napotykają, ale przede wszystkim posiada umiejętność improwizowania. Podstawową techniką doskonalenia jest obserwacja innych – bardziej doświadczonych prowadzących.

[D]la mnie o wiele poważniejsze niż to, czy ktoś mi powiedział, że powinienem tak a tak robić było to, co podpatrzyłem u innych mistrzów gry. Zwłaszcza na tym wczesnym etapie, byli tacy mistrzowie gry, których ja do dzisiaj bardzo ich sobie cenię i zawsze, po prostu im nie odmawiam. Za sam fakt, że oni prowadzą ja jestem gotów, nie ważne, co oni prowadzą, po prostu, bo to są mistrzowie gry, którzy dla mnie są mistrzami. Od nich często starałem się pewne rzeczy pożyczać.

[Albert, 26].

Inną są informacje zwrotne od uczestników sesji. Po jej zakończeniu można się spytać o opinie. Poprzestawanie na własnym kręgu może jednak w pewnym momencie ograniczyć możliwość rozwoju, stąd ważne są kontakty z innymi graczami – wymiana informacji podczas spotkań, lub za pośrednictwem Internetu. Na tym etapie istnieje duża szansa, że osoba stanie się członkiem fandomu. Stanowi to czynnik sprzyjający dalszemu rozwojowi, bowiem dla osób chcących się doskonalić organizowane są prelekcje

i warsztaty podczas konwentów. Wobec tego faktu proces stawania się graczem na etapie doskonalenia może stać się również procesem stawania się członkiem fandomu.

5.4.4. Etap ekspercki

Nakłady pracy włożone w doskonalenie warsztatu sprawiają, że osoba zaczyna być traktowana jako autorytet i to nie tylko przez członków własnego kręgu, ale także przez innych znajomych. Osoba taka uczestniczy w konwentach, prowadzi bloga, dyskutuje na forach. Przestaje wyłącznie przyswajać treści ale także je tworzyć, dawać prelekcje, dzielić się własnymi doświadczeniami:

Ja dużo jeździłem na konwenty, dużo się uczyłem, dużo prowadziłem, a potem y.. i zaczynałem dużo prowadzić prelekcji. Różnych..

[Bazyli, 32].

Wydaje się, że można być ekspertem we własnym kręgu, ale bardziej zasadne jest uznanie tej roli jako związanej z zaangażowaniem w życie fandomu. Świadczyć o tym może jedna z wypowiedzi:

Myśle, że są trzy rodzaje erpegowców. Po pierwsze, to są ci, którzy tylko grają i nigdy w życiu nie prowadzili i jest ich gros, multum. Oni od czasu do czasu z wielkiej łachy przeczytają jakiś podręcznik, albo jak ich jara. Chętnie umówią się na sesję, nie ma problemu. „Stary umówimy się, no problem”, ale nie sądzę, żeby sami inicjowali. To jest główna grupa erpegowców. Druga grupa to są prowadzący. To są ludzie, którzy interesują się erpegami, wybierają co chcą poprowadzić. Wybierają to, jak to będzie wszystko wyglądać. Organizują sesje, bo to zazwyczaj oni organizują sesje. Tak, że to są ci aktywni erpegowcy i z nich można powiedzieć jeszcze jedną grupę, to są te osoby, które chcą się dzielić wiedzą. W sensie grały, prowadziły – zazwyczaj tak jest.. zazwyczaj ci, którzy prowadzą to mniej grają – ale powiedzmy, zazwyczaj grały, prowadziły, a jeszcze chcą coś na ten temat napisać. To jest ta najmniejsza grupa. Tak, która ma coś, czym może się podzielić. Oni piszą artykuły, udzielają się na jakichś/ blogi, coś takiego.

[Eustachy, 30].

W przypadku eksperta można zauważyć, że oprócz tego, że sam jest przedmiotem procesu socjalizacji wtórnej, zaczyna być także jej podmiotem. Poprzez swoje zaangażowanie może kształtować wzory nabywane przez pozostałych członków fandomu, traktujących go jako autorytet. Sposoby, poprzez które może wpływać na innych fanów są związane z działaniami, które wykorzystuje do budowania statusu, a które będą wyjaśnione w następnym rozdziale.

5.4.5. Etap rozdroży

Faza ta została nazwana „etapem rozdroży” ponieważ jest związana z poważnymi decyzjami, które w jej ramach osoba musi podjąć. W pewnym momencie życia obowiązki związane z pracą i życiem rodzinnym zaczynają dominować w rozkładzie zajęć. W zależności od tego, jak ważną rolę RPG odgrywa w życiu osoby, może podjąć ona jedną z dwóch decyzji dotyczących zaangażowania w działania związane z graniem i uczestnictwem w fandomie. Mogą się **wycofać** lub **kontynuować zaangażowanie w fandomie**. Ta druga możliwość może się u niektórych z kolei przerodzić w **profesjonalną aktywność związaną z grami fabularnymi**.

Uczestnictwo w fandomie jest ściśle związane z wiekiem. Największa intensyfikacja działań z nim związanych przypada na okres szkoły średniej i studiów. Z czasem, gdy osoba rozpoczyna pracę i zakłada rodzinę, jej plan dnia wypełniają kwestie związane z tymi sferami. Dysponuje ona coraz mniejszą ilością czasu, który można poświęcić na rozrywkę, stąd przestaje angażować się w życie fandomu. Uczestnictwo w sesjach a zwłaszcza w konwentach staje się coraz rzadsze.

Wycofanie może być zupełne albo częściowe. W tym pierwszym przypadku osoba rezygnuje zarówno z grania jak i z aktywności fandomowej. W drugim przypadku można brać pod uwagę zmniejszenie intensywności aktywności związanej z grami fabularnymi:

Dla mnie, na przykład, właśnie ten znajomy z pracy, który ostatnią sesję rozegrał jakiś rok temu i gra z tego, co pamiętam w tym momencie gra właśnie tak raz na rok, dwa razy na rok, ale do dzisiaj ma w pracy na dysku cały zestaw przygód, do dzisiaj regularnie wymyśla przygody i sobie je zapisuje, mimo, że pewnie nie będzie miał okazji ich poprowadzić, ale do dzisiaj je wymyśla i do dzisiaj jednak ma to, że prawda, to takie, powiedziałbym skrzywienie od bycia mistrzem gry przez tyle lat, że po prostu do dzisiaj wymyśla te przygody.

[Albert, 26].

Wycofanie może też być związane z rezygnacją z życia fandomowego:

Badacz: *Mówiłeś o takim momencie wygaszania:*

Dobromir: *Ale z życia fandomowego, nie z RPG. RPG to jest hobby, które jest fajne i które lubię uprawiać.*

Brak chęci do uczestnictwa w życiu fandomu, a szczególnie w konwentach jest spowodowany między innymi tym, że inni znajomi również mogą się wycofywać, a z biegiem czasu to więzi koleżeńskie wydają się spajać poszczególnych członków fandomu:

Ja jeździłem na konwenty dlatego, żeby posłuchać tych prelekcji, bo wydawało mi się, że są ciekawe, y.. i faktycznie posłuchałem sobie tych prelekcji. Żeby chodzić na konkursach, powygrać jakieś podręczniki i książki, żeby pójść na piwo ze znajomym.. z całej Polski, których nie widzę na co dzień i żeby pograć ze znajomymi, których też właśnie nie widzę, a z którymi się dobrze gra. Z czasem prelekcje i konkursy zniknęły i zostało to piwo i sesje. I w zasadzie tylko, to są po prostu.. konwent, na konwencie. Konwent mógłby się ograniczyć do wynajęcia pokoju, połowy hotelu, ludzie by się zjechali. E.. nie wiem, byłaby impreza i tyle i.. mi by to wystarczyło.

[Anatol, 31].

Jeśli ci dobrzy znajomi przestają się pojawiać na konwentach, osoba może stracić motywację do uczestnictwa w fandomie. Obserwowane przykłady pozwalają jednak stwierdzić, że dzięki Internetowi takie osoby nadal do pewnego stopnia się udzielają, ograniczając się jednak do tworzenia i wymiany treści za pośrednictwem przestrzeni wirtualnej.

Można wskazać jednostki, które pomimo upływu lat nadal mocno uczestniczą w życiu fandomu. Grają, piszą i jeżdżą na konwenty. Są to najczęściej fejmusi, których cała życiowa aktywność była skupiona wokół fandomu. Pewna część erpegowców ma ambicje zarabiania na swojej pasji. Z różnym skutkiem próbują swoich sił jako pisarze, projektanci gier i wydawcy. Można zaryzykować twierdzenie, że są oni współczesnym przykładem opisywanych przez F. Znanieckiego (2001: 225) ludzi zabawy.

5.5. Czynniki osobowościowe warunkujące proces stawania się graczem

To, jak przebiega proces socjalizacji do świata społecznego RPG, zależy między innymi od tego, jakie dana osoba ma nastawienie względem przyswajanych ról i wiedzy, która jest jej przekazywana. Brak empatii, czy nieumiejętność dostosowania się do sytuacji, w której jednostka się znajduje utrudniają proces stawania się graczem. W wywiadach nieraz przywoływano przykłady graczy, którzy byli oporni na prośby innych o dostosowanie się do norm zachowania akceptowanych w kręgu. Były one nastawione na osiągnięcie własnych celów, bez liczenia się z opiniami innych. Problem danej osoby z przyjęciem perspektywy kręgu kończy się albo wykluczeniem jej albo tolerowanie jej podejścia o ile nie koliduje w sposób znaczący z aktywnością pozostałych.

Problemy z socjalizacją mogą odnosić się także do braku zaangażowania osoby. Jeśli jej wkład w sesje jest za niski lub zdobywanie wiedzy wymaganej do skutecznego

działania w kręgu przebiega zbyt wolno, może się ona spotkać z krytyką ze strony pozostałych uczestników:

[W]śród wielu grup pojawia się jeszcze taka tendencja, że jak przychodzi ktoś nowy, podświadomie jest się dla niego nauczycielem. Przychodzi ktoś nowy, uczy się czegoś nowego. Po pewnym czasie chce się go nauczyć, trzeba go zmuszać, tak zrobiliśmy z [nowym kolegą], powiedzieliśmy wprost: "nie ma, [wulg.], u mnie" – powiedziałem wprost – "nie grasz u mnie w <<Wolsunga>> dopóki nie przeczytasz tego, tego, tego, tego, tego". Albert mu zrobił listę. Zaczął to czytać, zaczął to oglądać, ale polegliśmy, jak zobaczyliśmy, że on nic z tego nie rozumie.

[Ekspert 1, 27].

Funkcjonowanie w kręgu graczy wymaga osiągnięcia pewnego minimum kompetencji kulturowych, które jest wyznaczane przez prowadzącego lub doświadczonych uczestników. Bardzo często wypracowuje się je poprzez lata grania. W opisywanej sytuacji doszło do zderzenia dwóch perspektyw: graczy o dłuższym stażu oraz nowego gracza, deklarującego chęć uczestnictwa, nie posiadającego odpowiedniego doświadczenia. Starsi uczestnicy mając wypracowany pewien styl grania, uznawany przez nich za właściwy chcieli, aby nowy gracz przynajmniej w niewielkim stopniu podniósł swoje kompetencje, przyswoił teksty, które pomogłyby mu lepiej zrozumieć setting i lepiej się wcielić w rolę tworzonej przez siebie postaci. Podniosłoby to jakość sesji. Młodszy gracz z kolei uważał, że wiedza nie jest mu potrzebna, aby grać, ale z powodu nacisków zgodził się przyswoić teksty. Jak się jednak okazało, przerosło to jego możliwości. Oznacza to, że nie każdy, nawet pomimo chęci, jest w stanie osiągnąć odpowiedni poziom kompetencji gracza.

Procedury, które stosuje się w trakcie gry jak i niezbędnej wiedza można się wyuczyć. Jednak w kwestii walorów estetycznych – performatywnych – odgrywanych ról, rozmówcy są bardziej sceptyczni:

Albo się ma dar wymowy i aktywną wyobraźnię, albo się go nie ma. Jak się go nie ma, no to się robi coś innego, to się nadrabia rzucaniem kostkami albo myśleniem strategicznym albo czymkolwiek innym, robieniem „handoutów”.

[Dobromir, 35].

Nabywanie umiejętności powinno być więc dostosowane do cech indywidualnych osoby. Wymaga się raczej spełnienia kryteriów minimalnych niż naciska jednostkę do wspinania na wyżyny erudycji i popisów aktorskich, których może ona nigdy nie osiągnąć z przyczyn od niej niezależnych.

W opisywanym procesie czynnikami utrudniającymi nabywanie wiedzy może być bariera językowa. Ponieważ dostępne w Polsce MMORPG są w języku angielskim, osoby nie posługujące się nim sprawnie mogą doświadczać problemów ze zrozumieniem poszczególnych zasad czy sytuacji.

5.6. Znaczący inni

W procesie dojrzewania gracza ważną rolę odgrywają znaczący inni. W TRPG są to najczęściej doświadczeni mistrzowie gry ale także gracze z dłuższym stażem, w MMORPG są to inni gracze. Rozmówcy często przywołują osoby, które poznały wewnątrz świata społecznego gier fabularnych, a które odegrały dużą rolę w zrozumieniu jego niuansów i w doskonaleniu swoich umiejętności. Bazyli opowiedział o spotkaniu z takim prowadzącym:

On sam powiedział mi kiedyś – jak on usłyszał, jak myśmy w ogóle zaczęli grać, co się, co się stało na sesji – „stwierdziłem nie! ja muszę pokazać im, jak się gra”. Był taką osobą, która pokazywała, która dużo uczyła wtedy, w tych czasach.

[Bazyli, 32].

Po raz kolejny pojawia się kwestia porównania umiejętności początkujących i doświadczonych graczy. Można zauważyć, że wśród tych drugich istnieje przekonanie, że podejście do gry powinno zmierzać w pewnym określonym kierunku, aby sprostać kryteriom uznawanym w danej społeczności. Proces socjalizacji może być prowadzony na zasadzie instrukcji udzielanych werbalnie, jednak częściej jest to demonstrowanie. Gracze uzyskują wiedzę poprzez obserwację i naśladowanie, uczestnicząc w sesjach, a następnie próbując wykorzystać nabyte informacje w praktyce. Można się jednak domyślić, że sama obserwacja sesji może być dla zainteresowanej osoby nużąca. Siedzenie obok i patrzenie, jak członkowie kręgu się dobrze bawią może wzbudzać poczucie dyskomfortu. Świadomość tego, jak też wiedza o tym, że najlepiej uczyć się od doświadczonych graczy, sprawiała nieraz włączano nowicjuszy do kręgów zaawansowanych graczy:

Zawsze jak przychodził ktoś nowy do klubu, to zawsze się brało kogoś nowego.. na zasadzie pokazania i.. i.. no i żeby osoba, która przyszła po raz pierwszy nie siedziała i nie słuchała przez parę godzin, no bo nie o to chodzi.

[Inga, 23].

Znaczących innych można podzielić ze względu na pola, w jakich osoba wchodzi z nimi w interakcję. Mogą być to więc uczestnicy kręgów w których osoby grają, fani poznawani w środowiskach lokalnych lub członkowie fandomu spotykani na przykład

podczas konwentu. Różnica opiera się oczywiście na intensywności kontaktów oraz charakteru interakcji, w jakie wchodzi się z nimi. Proces socjalizacji może zachodzić więc w ramach gry, ale także poprzez spotkania towarzyskie i uczestnictwo w aktywnościach fandomowych: konwentach, forach internetowych itd.

Z relacji dotyczących znaczących innych wynika również, że można podzielić ich pod względem tego, na którym etapie zaangażowania gracza pojawiają się oni. Najpierw dochodzi się do zetknięcia z **wprowadzającymi**, którzy pokazywali na czym w zasadzie polega gra fabularna, co jest dobrze widoczne w przypadku relacji Dobromira. Poprzez utrzymywanie relacji z takimi arbitrami osoba dowiadyuje się, jak wygląda podział ról i podstawy interakcji w kręgu graczy. Mając już wpojone pewne wzorce można je następnie doskonalić, dochodząc do pewnej biegłości. Bez istniejących kanałów wymiany informacji poprzestaje się na pewnym poziomie rozwoju. Brak styczności z innymi graczami czy dostępu do tekstów związanych z grami fabularnymi trudno jednak przekroczyć pewne ograniczenia. Dopiero poznanie jednostek szczególnie inspirujących – **mentorów** – może spowodować rozwój jakościowy rozgrywanych sesji. Nieraz wprowadzający może pełnić także drugą funkcję.

W MMORPG także można wyodrębnić osoby, które zachęcają do gry, oraz takie, które czuwają nad rozwojem nowego gracza. Jedna osoba może pełnić obydwie funkcje:

[W] *sumie mój wtedy chłopak mi pokazał, zaraził tą grą, no i sobie razem graliśmy właśnie na [niez.] na prywatnym serwerze. Tam mieliśmy też taką fajną gildię, też właśnie [chłopak] wprowadził mnie w raid' no i w sumie mi się to bardzo, bardzo spodobało. No i.. w sumie od tego się zaczęło.*

[Dalia, 27].

Proces socjalizacji – zwłaszcza pierwotnej – nie jest oparty na całkowicie świadomej nauce, a raczej odbywa się jako element codziennych czynności wykonywanych przez dziecko, głównie zabawy. Aktywność stojąca w centrum świata społecznego RPG to również aktywność ludyczna, choć bardziej wyspecjalizowana i opierająca się na bardziej skomplikowanym podziale ról. Istnieje więc pewna analogia do nauki ról społecznych poprzez grę, jak to opisał G. H. Mead (1972) Konstruowanie i funkcjonowanie kręgów społecznych erpegowców nie opiera się wyłącznie na relacjach neutralnych (chęć rozegrania sesji) lub pragmatycznych (chęci rozwoju umiejętności) lecz nieraz – a może zwłaszcza – emocjonalnych – chęci **przeżycia** czegoś nowego i przyjemnego spędzenia czasu. W dobrze zgranym kręgu, zwłaszcza opartym na kręgu przyjaciół nie są to więzi typu *Gesselschaft* lecz raczej *Gemeinschaft*.

W wypowiedzi został poruszony jeszcze jeden problem, mianowicie fakt, że wraz ze wzrastaniem doświadczenia coraz trudniej jest przygotować scenariusz, który będzie nowatorski, zaskakujący. Zarówno prowadzący, jak i gracze, poprzez styczność z wieloma podobnymi sytuacjami potrafią przewidzieć zachowanie uczestników oraz następstwa danych działań. Poprzez powtarzanie pewnych czynności stają się one rutyną, co o ile odnosi się do świata życia codziennego daje poczucie bezpieczeństwa i strukturyzuje je (Giddens 1984: xxiii), jednak w grze fabularnej – zwłaszcza wyposażonej w liczne elementy estetyczne może wprowadzić element znudzenia ze strony graczy. Kiedy rozgrywana sesja przestaje zaskakiwać, czynnik emocjonalny związany z nią nie uwidacznia się tak mocno.

Liczba znaczących innych, których osoba ma okazje poznać i stosować ich rady zależy z jednej strony od jej zaangażowania w działania związane z RPG, z drugiej zaś od rozmiarów jej kręgu społecznego. Można się domyślić, że jednostka uczestnicząca wyłącznie w kilkusobowym kręgu graczy, nie szukająca nowych znajomości, będzie miała daleko mniejszą liczbę znaczących innych do wyboru niż jej kolega, który jest bardzo zaangażowany w życie fandomu – uczestniczy w wymianie treści za pośrednictwem Internetu i jeździ na konwenty. Należy więc stwierdzić, że dalszy proces stawania się graczem jest ściśle zależny od tego, czy osoba stanie się członkiem lokalnych lub narodowych wspólnot graczy:

Uczyliśmy się tego prowadzenia, ja też się uczyłem, bo pamiętam, że wtedy byłem taki mega zajawiony na.. na.. na właśnie jeżdżenie po konwentach i.. i wiesz – te wszystkie [wymienia pseudonimy znanych i szanowanych członków fandomu], których też tam na szczycie poznałem – i wiesz, po prostu jeździłem i chodziłem na prelekcje po prostu. Miałem takie... takie moje informatoroki były takie za.. zarysowane prelekcjami o erpegach [śmiech] i wiesz i chodziłem sobie właśnie, uczyłem się tego, jak.. jak prowadzić od innych osób i sam podpatrywałem triki.

[Bazyli, 32].

W procesie socjalizacji zachodzącym w świecie MMORPG kategoria znaczących innych odnosi się do osób, które przekazują wiedzę dotyczącą funkcjonowania świata gry, zasad interakcji z innymi graczami, a także czuwających nad doskonaleniem umiejętności gracza. Przejście początkowej części gry – tutorialu – wyposaża gracza w podstawowe techniki interakcyjne, jednak są one niewystarczające, jeśli chce on maksymalizować efektywność swojej postaci na różnych polach gry (ekonomicznym czy militarnym). Teoretycznie możliwe jest granie bez wchodzenia w interakcje z innymi awatarami, ale

przez to zatracą się część możliwości oferowanych przez grę, jak również możliwość uzyskania cennych informacji. To drugie zwłaszcza w przypadku, gdy uczestnik nie poświęcił czasu na lekturę instrukcji lub ma problem z rozumieniem języka angielskiego.

Zanim jeszcze nie dołączyłem do klanu, to w ogóle nie wiedziałem, co to jest „L2”. Nie wiedziałem, co się dzieje w ogóle w grze, że trzeba „profki” robić. Ogólnie do trzydziestego levela to latałem bez „profki”. Doszedłem do klanu, jak miałem 44 level. Wtedy dopiero zaczęły się moje pierwsze pvp, grupowe klany/ y.. grupowe walki klanów, zamki. Najlepsze było to, że oni mi we wszystkim pomagali.

[Celestyn, 18].

Optymalizacja postaci, czy maksymalizacja jej efektywności opiera się na wykorzystaniu wiedzy związanej z jej umiejętnościami. Brak podstawowych informacji ogranicza możliwości skutecznego działania. Rozmówca opisuje z perspektywy czasu błędy, które popełniał w początkowej fazie grania. Grając elfem-wojownikiem po osiągnięciu dwudziestego poziomu doświadczenia (Lineage n.d.) powinien był wykonać odpowiednie zadanie pozwalające awansować mu na Zwiadowcę (Scout), co przyniosłoby mu dodatkowe korzyści (stałby się potężniejszy). Gracz jednak o tym nie wiedział. Dopiero informacje uzyskiwane od poznanych osób pozwalają na przyswojenie właściwych praktyk.

Dołączenie do gildii/klanu to bardzo ważny etap w socjalizacji gracza. Można powiedzieć, że poprzez tę czynność rozpoczyna on proces podwójnej socjalizacji, ponieważ nie tylko uczy się praktyk związanych z działaniem w świecie wirtualnym, ale także zasad postępowania w nowym kręgu społecznym, którego staje się uczestnikiem. W zależności od gildii zasady mogą się różnić, w niektórych nie są wprowadzane żadne, a przynależność jest w zasadzie nominalna, inne – jak ta, do której przynależał autor – mają spisane regulaminy. Minimalne kryteria, które były wymagane to kultura języka i informowanie o dłuższej nieobecności w świecie gry.

Uczestnictwo w gildii daje możliwość poznania nowych osób, które z czasem mogą odegrać ważną rolę w socjalizacji gracza. W zasadzie każdego można zapytać o poradę lub informację o zasadach gry jednak w badanej społeczności funkcjonowała rola oficera klasowego, który był osobą doświadczoną w grze konkretnymi postaciami. Taki oficer stawał się ważnym doradcą w chwili, gdy osoba decydowała się uczestniczyć w raidach.

Ponieważ w instancjach „World of Warcraft” ważna jest znajomość taktyki, którą należy stosować przy każdym z potężniejszych przeciwników (boss), gra zespołowa oraz maksymalnie efektywne wykorzystanie umiejętności swojej postaci, proces socjalizacji

zostaje ukierunkowany na to, by gracz zgłębił potrzebną wiedzę i rozwinął zdolności kierowania awatarem. W przeciwieństwie do tradycyjnej gry fabularnej, gdzie liczy się wiedza, zdolności interpersonalne i performatywne, w MMORPG liczy się efektywność, stąd zależność oficer raidowy/klasowy – gracz przypomina zależność trenera i sportowca.

Po rozmowie z oficerem rajdowym i wyrażeniu chęci wzięcia udziału w szkółce raidowej – która była procesem przygotowującym graczy do uczestnictwa w „poważnych” raidach – autor został poproszony o zainstalowanie czterech dodatków⁵² do „World of Warcraft”, pozwalających na monitorowanie efektywności poczynań awatara i usprawnienie zarządzania nim. Komunikacja odbywała się za pośrednictwem oprogramowania VoIP. Kolejnym krokiem ze strony oficera było poinformowanie o stronach internetowych, które ułatwiają proces doboru i konfiguracji wyposażenia awatara. Następnie postacie oficera klasowego i autora spotkały się na placu treningowym w Stormwind – stolicy Sojuszu. Tam oficer dopytał się o to, jakie autor wybrał talenty (umiejętności) dla swojego bohatera. Po udzieleniu odpowiedzi oficer powiedział, że część z nich powinna zostać wymieniona. Po zrobieniu tego opisał, jakich zaklęć i w jakiej kolejności gracz grający magiem powinien używać, aby zadawać przeciwnikowi jak największe obrażenia. Ta kolejność nazywana „rotacją” – od ciągłego powtarzania ciągu tych samych czynności – jest wzorem koniecznym do opanowania dla efektywnego odgrywania roli.

Na placu treningowym znajdowały się kukły, na których można było przetestować efektywność ataku i przeciwiczyć rotację. Po parokrotnym powtórzeniu oficer stwierdził, że autor opanował podstawy i poinformował dodatkowo, jakie przedmioty należy nabyć, aby móc uczestniczyć w szkółce raidowej.

Szkółka raidowa to dalszy ciąg socjalizacji gracza, który chce zostać członkiem grupy rajdowej. Polega na udaniu się grupą do instancji raidowej i opisu wzorów postępowania, które należy stosować podczas spotkań z przeciwnikami a następnie próbie stosowania uzyskanej wiedzy w praktyce. Ważną rolę odgrywa w tym procesie oficer raidowy (Raid leader), lub inny doświadczony gracz, który udziela instrukcji.

W analizowanej gildii proces wdrażania gracza w rolę był zinstytucjonalizowany, jednak o pomoc czy radę można było zapytać w zasadzie każdego bardziej zaawansowanego gracza. Często informacjami służyli również gracze kierujący napotykanymi w Azeroth postaciami. Było to dokonywane w sposób uprzejmy lub wręcz przeciwnie. Kiedy w początkowej fazie obserwacji, podczas eksploracji jednej z instancji

⁵² AtlasLoot, OmniCC, Recount, DeadlyBossMode.

autor sięgnął po pozostawioną przez przeciwnika broń w przekonaniu, że będzie ona przydatna jego postaci, został w bardzo niecenzuralnych (przypuszczalnie, bo program cenzuruje przekleństwa) słowach oskarżony o kradzież (*ninja looting*). Okazało się później, że konkretne przedmioty ze względu na ich cechy są przypisane konkretnym klasom postaci, ponieważ wydatnie wzmacniają ich efektywność. Użycie tych obiektów przez inne klasy jest w zasadzie bezcelowe.

Pojawiające się nowe gry, trendy w graniu, potrafiły oddziaływać na całą społeczność. Osoby, które wkraczały do świata RPG na początku lub w połowie lat 90-tych miały okazję doświadczać wszelkich zmian w podejściu do gier fabularnych, które zachodziły w polskiej społeczności. Z dużym prawdopodobieństwem można stwierdzić, że osoby rozpoczynające swój okres grania w okresie popularności „Świata Mroku” były socjalizowane przy użyciu wzorów zaczerpniętych z tegoż systemu, zaś dla tych, którzy z grami fabularnymi po roku 2000, wzorców mogła dostarczać trzecia edycja „Dungeons & Dragons”.

Jak było to wspomiane we wcześniejszych rozdziałach również media erpegowe odgrywają istotną rolę w kształtowaniu perspektywy graczy angażujących się w swoje hobby. Czasopisma – „Magia i Miecz” oraz „Portal” – umieszczały na swoich łamach różnego rodzaju poradniki („Almanach Mistrza Gry” w „MiM”) czy cykl esejów „Jesienna Gawęda”, który był przez wielu prowadzących uznawany za wzór do konstruowania i prowadzenia sesji „Warhammera”. Rozmówcy korzystali także z innego rodzaju poradników, którego autorami były osoby szanowane w środowisku międzynarodowym (John Wick, „Graj twardo”). Informacje umieszczane są także w Internecie.

Czynniki globalne mogą wpływać na socjalizację osoby w sposób bezpośredni oraz pośredni. W pierwszym przypadku chodzi o zetknięcie się jednostki z konkretnymi tekstami i przyswojenie wzorów w nich zawartych. Taki sposób może występować przede wszystkim w sytuacjach braku komunikacji z innymi kręgami graczy. Wydaje się on być bardziej prawdopodobny dla początków hobby w Polsce i rekonstruowania zasad, a także w procesach wiodących do pojawiania się nowych trendów i ich rozprzestrzeniania.

Drugi przypadek to socjalizowanie przez środowisko pozostające pod wpływem danych tekstów. Osoba wkracza do niego i przyswaja wzory, które jego mentorzy wcześniej przyswoili również angażując się w kręgi graczy bądź uczestnicząc w konwentach i czytając teksty poświęcone doskonaleniu warsztatu gracza i mistrza gry. W badanym środowisku nowym graczom polecano czytanie tego typu literatury.

Trudno powiedzieć, czy w przypadku MMORPG można mówić o czynnikach makrospołecznych czy raczej o strukturalnych, wpływających na socjalizację i doskonalenie umiejętności grania. W przypadku „World of Warcraft” proces stawania się graczem jest uwarunkowany nie tylko nabywaniem wiedzy o samym świecie gry i jej zasadach, ale także o tym, co się dzieje „wokół” niej, czyli świadomości tego, że gra jest stale rozbudowywana – pojawiają się nowe dodatki, wprowadzające nową zawartość oraz modyfikujące dotychczasową. Badacz rozpoczynając okres obserwacji wkroczył do Azeroth, które było ukształtowane przez dodatek „Cataclysm”. Po jakimś czasie musiał przerwać badania, a w tym czasie Blizzard udostępnił kolejny suplement, zatytułowany „Mists of Pandaria”, który wprowadził duże modyfikacje w mechanice postaci. Spowodowało to konieczność ponownego przyswojenia umiejętności. Podobne sytuacje pojawiały się z chwilą wprowadzenia poprawek dostarczających nowych przedmiotów oraz instancji. Aktywne szukanie informacji zmotywowało autora do zmiany talentów Sedgewicka aby sprostać kryteriom efektywności. Wraz z modyfikacjami okazywało się bowiem, że używane dotychczas zaklęcia były za słabe, a efektywność postaci spadła.

Społeczność graczy jest społecznością stale się uczącą. W momencie pojawienia się nowych instancji ktoś musi je najpierw przejść, aby dowiedzieć się, z jakimi przeciwnikami można się w nich zmierzyć i jakiej taktyki trzeba, aby ich pokonać. Powtarzana na bieżąco anegdota głosiła, że zaraz po wyjściu nowego dodatku instancje raidowe przechodzą Koreańczycy. Żart ten opierał się na doniesieniach medialnych sugerujących, że Koreańczycy są uzależnieni od Internetu i gier MMO. Pomimo pewnej przesady można znaleźć kilka faktów dotyczących graczy pochodzących z Korei, które mogą potwierdzać, że ta plotka ma pewne odzwierciedlenie w rzeczywistości. Status gier sieciowych jest bowiem w Korei wyjątkowy. Przykładowo, gra „Starcraft” traktowana jest w tym kraju niemal jako sport narodowy. Po rozpracowaniu taktyk koniecznych do pokonania bossów informacje dotyczące taktyk skutecznego radzenia sobie z nimi pojawiały się w Internecie. Można się z nimi zapoznać oglądając filmy z zapisów przebiegu gry umieszczane w serwisie YouTube, lub na jednej ze stron poświęconych „WoW”, w szczególności www.icyveins.com. Informacje te są ogólnie dostępne, ale początkowo były wykorzystywane przez zaawansowanych członków graczy tworzących grupę raidową do przejścia instancji w swoim gronie. Członkowie grupy rajdowej zanim mogli wziąć udział w rajdzie byli zobligowani do przyswojenia teoretycznych podstaw taktyki. Dopiero po przejściu instancji następował proces nauczania taktyk mniej doświadczonych graczy (w tym autora).

Na bieżąco także ukazują się w Internecie (np. na stronie www.noxxic.com) porównania skuteczności ataków poszczególnych klas postaci. Informacje te mogą być przydatne dla osób, które liczą na maksymalizację efektywności swoich postaci. Można więc postawić hipotezę, że w przypadku osób, dla których ważna jest skuteczność działania wyrażona w szybkości niszczenia przeciwników ważne jest aktywne poszukiwanie informacji, stąd proces stawania się graczem odbywa się szybciej, jeżeli osoba nie tylko angażuje się w działania w ramach swojej gildii, ale też posiada szeroki krąg zaawansowanych graczy i wiedzę aktywnie czerpaną z sieci.

5.7. Norma i przesada, temporalne wymiary zaangażowania

Wiedza, którą można zaczerpnąć z porali i forów dotyczy zarówno tRPG jak i MMORPG. Jeśli chodzi o ten drugi rodzaj gry, to informacje, które są umieszczane w Internecie mogą dostarczyć wystarczająco dużo instrukcji dotyczących działania w świecie wirtualnym, by przyspieszyć proces socjalizacji i może nawet sprawić, że pomoc ze strony liderów klasowych nie będzie potrzebna. Wymaga to jednak pewnego zaangażowania ze strony gracza. Przywołując jeszcze raz relację Celestyna, uniknąłby on problemu z rozwojem postaci, gdyby czytał informacje zawarte na stronie internetowej „Lineage 2”.

Na proces stawania się graczem można spojrzeć z perspektywy poświęcanego czasu. Istnieje przekonanie, że wiele osób rozpoczynających swoją przygodę z grami fabularnymi zatracą się w nich. Rozmówcy opisując swój początkowy okres grania jako czas zdominowany przez aktywności koncentrujące się wokół gier fabularnych. Powodowało to zmniejszenie zainteresowania nauką i życiem rodzinnym:

Czesiek: Dość mocno zacząłem się opuszczać z ocenami, bo odkryłem nową grupkę ludzi, z którymi chcę przebywać, muszę być jak najczęściej, muszę się dowiedzieć jak najwięcej.

Badacz: Aha. Czy twoja rodzina w jakiś sposób reagowała na to?

Czesiek: To znaczy... w interakcjach na co dzień głównie chodziło o mamę. Stwierdziła, że liceum to moja sprawa i jeśli chcę być jakoś przygotowany na studiach muszę sam się zajmować swoim bajzłem, więc... Oczywiście pomagała mi, jeśli o to prosiłem, ale przez większość czasu musiałem sam sobie radzić.

Badacz: Ale czy, powiedzmy, powiedziała, że zaważyła sprawę ocen przez to, że chodzisz i grasz?

Czesiek: Ja sam to stwierdziłem. Po czym musiałem się wyciągać z zagrożeń. Wyciągnąłem się i przestałem poświęcać tyle czasu na gry fabularne.

Jeszcze bardziej dobitnie swoje zaangażowanie opisuje jeden z fanów MMORPG: *Bardzo dużo czasu spędzałem w tej grze można powiedzieć. Jak miałem wolne to ogólnie.. nie ruszałem się z domu/ zresztą [śmiech] jak byłem w związku nawet, z dziewczyną, nie? bardzo długi czas, gdzie wyglądało tak, że jak nie chciało mi się do niej jechać, nie miałem ochoty, czy były jakieś eventy, raid czy coś, mówiłem dziewczynie, że się źle czuję, że mam naukę, spędzałem całe dni przy grze. No.. ja tylko wiesz, przysłowiowe.. przerwa na siku i coś zjeść, nie?*
[Bertold, 24].

Po okresie tak intensywnego, nazywanego nieraz „maniakalnym” zaangażowania, następowało coś, co skłaniało rozmówców do zmiany zachowania. W przypadku Cześka były to problemy w szkole, w przypadku Bertolda likwidacja serwera, na którym grał. Ponieważ w związku z tym przepadł czteroletni dorobek (wytrenowana postać wraz z wyposażeniem) zrewidował podejście do gry i obecnie gra „dla zabawy”.

Etapy zaangażowania są do pewnego stopnia związane z wiekiem. Młodszy gracze mają większą tendencję do bardziej intensywnej immersji niż starsi, jednak w wywiadach oraz wypowiedziach w trakcie obserwacji przytaczane były przypadki z życia, kiedy to osoby w wieku powyżej 40 lat zatracali się w świecie wirtualnym doprowadzając do utraty pracy i problemów rodzinnych.

Osoby, które angażują się w przesadny sposób są nazywane no-life’ami, co oznaczać ma, że poza grą nie mają życia osobistego. No-life’y spędzają na komputerze każdą wolną chwilę zaś gracze MMORPG spędzają od trzech do sześciu godzin dziennie w świecie wirtualnym i nie widzą w tym nic niewłaściwego. Osoby w wieku powyżej 30 lat uzależniają czas grania od pracy i życia rodzinnego. To one określają rytm dnia i jeśli nawet obowiązków nie pozwala na granie, to zabawa jest pierwszą rzeczą, z której się rezygnuje.

Ilość czasu poświęcana grze implikuje nieraz podejście osoby do samej gry. Dysponując dużą ilością czasu można ulegnąć głębszej immersji w świat gry. Rzeczywistość wirtualna w takim wypadku jest traktowana na równi ze światem rzeczywistym, lub nawet uznawana jako bardziej istotna. Funkcjonowanie w jej ramach przestaje być traktowane jako strategia spełniania czasu wolnego, lecz raczej jako wartość równorzędną np. rozwojowi zawodowemu lub życiu rodzinnemu. Jest to wspomiane już wcześniej granie „na poważnie”. W tym przypadku aktywność ludyczna stawiana jest na szczycie hierarchii wartości danej osoby:

„Ja bardziej patrzyłem na to, żeby coś osiągnąć w grze. Nie widziałem sensu marnowania na przykład.. nie wiem, sześciu, siedmiu godzin dziennie grania na to, żeby się bawić. Ja uważałem, że jeżeli mam grać, poświęcać cały swój wolny czas poza pracą i domem na grę, no to chcę coś w tej grze osiągnąć, być klanem, który będzie – powiedzmy – rządził na serwerze, był jednym z lepszych klanów na serwerze, a jeżeli ktoś chce się bawić, no to nie ma sensu grać po tyle godzin i tracić czas na to.

[Armand, 33].

Granie na poważnie przeciwstawia się graniu „dla rozrywki”, które stanowi strategię spędzania wolnego czasu. Osoby, które podchodzą do gier fabularnych w ten sposób traktują je nie jako wartość autoteliczną, lecz jako źródło relaksu, formę przyjemnego spędzania czasu ze znajomymi.

Granie na poważnie i granie dla rozrywki to nieraz dwie następujące po sobie fazy w rozwoju gracza. Różne przyczyny skłaniają do rewizji swojego podejścia do gry. Brak czasu czy też zmiana priorytetów życiowych powoduje, że z fanatyka danej gry osoba przeistacza się w gracza „casualowego”, traktującego aktywności ludyczne jako rozrywkę i możliwość spotkania się ze znajomymi. Jak się zdaje takie podejście jest związane z fazami procesu „stawania się” graczem i „schematem rozwoju”:

Wiesz co, mi się wydaje, że to jest coś takiego, że na początek to się odkrywa te erpegi. Gra się na palę z różnych rzeczy, zastanawia się nad zasadami i tak dalej. Potem jest etap, „o! role play, role play, wczuwanie się” nie, a potem jest taki etap: „o! fun. Gramy dla funu”.

[Ekspert 3, 32]

Przeprowadzone wywiady pozwalają stwierdzić, że trzecia faza: „granie dla funu”, występuje na etapie „rozdroży”. Gier fabularnych nie odrzuca się całkowicie. Osoby zaangażowane może wycofują się z centrum życia fandomowego, ale nie przestają grać, tworzyć i komentować tekstów. Zmniejsza się raczej ilość czasu poświęcana na te działania.

5.8. Podsumowanie

Proces stawania się graczem jest procesem socjalizacji wtórnej. Pomimo specyfiki światów społecznych tRPG i MMORPG i ludycznym charakterze działań podejmowanych w ich ramach, można zauważyć wiele elementów wspólnych z socjalizacją do organizacji, zarówno formalnych jak i nieformalnych. Można wskazać zarówno pewne wzory, które ukierunkowują proces socjalizacji, jak również kręgi społeczne oraz istotnych innych,

którzy wywierają określony wpływ na przyswajanie owych wzorów. Zasadnicze różnice przebiegu procesu stawania się graczem występują między samym tRPG i MMORPG. Jest to związane przede wszystkim ze swoistością obydwu form aktywności.

Proces „stawania się” jest procesem biograficznym, uwarunkowanym realiami historycznymi. Inne czynniki wpływały na kształtowanie roli w końcu lat 80-tych ubiegłego wieku, zaś inne wpływają w drugiej dekadzie XXI wieku. W pierwszym przypadku podstawowymi elementami wpływającymi na socjalizację graczy były teksty kultury, obecnie ważny czynnik stanowią kręgi, w których funkcjonują socjalizowani gracze, a w których przekazywane są wzory. Także w przypadku MMORPG socjalizacja jest związana z latami. „World of Warcraft” inaczej wyglądał w 2004, zaś inaczej wygląda jego uaktualniona wersja.

Sam przebieg procesu można określić mianem rozwoju świadomości osoby jako gracza. Początkowy okres cechuje naiwność, jednak obserwacja otoczenia i przyswajanie wiedzy pozwala osobie na wyrobienie sobie bardziej krytycznej perspektywy na swoją aktywność w świecie społecznym graczy i modyfikację swoich działań w celu przystosowania ich do wzorów uznawanych za właściwe. Z początkowego więc etapu, w którym fan zaczyna przyswajać podstawowe wzory i eksperymentuje z nimi, socjalizacja pod wpływem tekstów kultury oraz znaczących innych zaczyna przyjmować formę bardziej uporządkowaną. Osoba przestaje przyjmować jedynie wzory z otoczenia, ale ulega upodmiotowieniu i poprzez selekcję tych wzorów ukierunkowuje swoją socjalizację.

Można przyjąć, że wzory przekazywane w procesie socjalizacji wpajane są w jakimś mniej lub bardziej precyzyjnie określonym celu. Istnieje pewien zestaw cech, które są uznawane za niezbędne dla danej osoby do funkcjonowania w światach społecznych graczy. Stopień przyswojenia wiedzy i umiejętności związanych ze skutecznym działaniem w fandomie i świecie wirtualnym jest jednak stopniowalny, dzięki czemu można porównywać graczy. Dopiero osiągnięcie pewnego stopnia przyswojenia owych cech jest uznawane za czynnik pozwalający na uznanie osoby za wartościowego członka społeczności. Biorąc więc pod uwagę fakt stopniowości przyswojenia wiedzy i umiejętności, można przyjąć, że istnieją pewne wzorce, do których się dąży. Zasadniczą różnicą między światami społecznymi tRPG i MMORPG jest fakt, że w pierwszym przypadku owe wzorce są zmienne i uwarunkowane specyfiką uczestnictwa w danym kręgu społecznym, zaś w drugim określane są na poziomie makro i przejmowane na niższych poziomach działania. Jeśli bowiem pewien sposób grania zostanie określony jako

bardziej efektywny od innych nie ma potrzeby poszukiwania alternatywy, które to działanie nie tylko wymaga poświęcenia czasu, przez co może ograniczać możliwość uczestnictwa w rajdach, ale obniża także ocenę awatara i miejsce w światowym rankingu.

Papierowa odmiana RPG jest rozgrywana w małych kręgach, stąd osoba, która poprzestaje jedynie na kontakcie z wąskim gronem erpegowców może przyswoić wzory grania specyficzne dla danego kręgu, nie mając nawet świadomości, że w innych kręgach występują odmienne praktyki. Można wobec tego przyjąć, że korzystając z tych samych narzędzi, kręgi graczy tRPG konstruują odmienne wzory kulturowe, specyficzne dla każdego kręgu z osobna.

Miłośnik tradycyjnych gier fabularnych, angażując się w społeczność graczy, fandom, uzyskuje możliwość wymiany doświadczeń. W takiej sytuacji liczba osób, które mają wpływ na jego socjalizację rośnie. Liczba osób, które będą miały wpływ na dalsze etapy procesu stawania się graczem, a następnie członkiem fandomu jest uzależniona od zaangażowania osoby. Im więcej czasu jednostka spędza angażując się w aktywność fanowską (dyskusję na forach, uczestnictwo w konwentach), tym więcej czynników kształtuje osobowość gracza.

Ważnym elementem socjalizacji gracza tRPG jest fakt, że on sam bierze udział w tym procesie, w tym sensie, że może uczestniczyć w dyskusjach, przedstawiać swoje poglądy na poszczególne kwestie związane z grami fabularnymi, kształtując w ten sposób poglądy innych i sposób w jaki odgrywają oni rolę gracza, mistrza gry i członka fandomu. Oznacza to, że bardziej zaangażowani fani przechodzący do etapu doskonalenia, a na pewno na etapie eksperckim są nie tylko przedmiotem ale i podmiotem socjalizacji. Nie tylko poprzez dialog z otoczeniem, wymianę i przyswajanie wzorów stale ukierunkowują swoją socjalizację, ale także kształtują poglądy innych. Oznacza to również, że wzory, stanowiące pewien punkt odniesienia dla procesu socjalizacji nie są stałe i niezmiennie. Pewne elementy mogą być uznawane za ważniejsze, ale nie znaczy to, że należy je przyswoić w całości. Trudno jest więc mówić o wychowaniu graczy w takim sensie, jak w przypadku harcerstwa.

W kompetytywnym świecie MMORPG proces socjalizacji zachodzi w odmienny sposób w porównaniu do tRPG. Ponieważ sprawność grania jest mierzalna (większe obrażenia zadawane w walce, potężniejsze wyposażenie itd.) można przyjąć, że lepiej zsocjalizowany gracz sprawniej radzi sobie w walce z wirtualnym przeciwnikiem (bądź z w walce z innymi awatarami). Można więc stwierdzić, że istnieje pewien określony wzór, do którego gracze dążą. Wzory owe nie są wytwarzane w poszczególnych klanach,

lecz przyswajane przez społeczność globalną po opublikowaniu informacji, jaka kombinacja wyposażenia i umiejętności (oraz rotacja) będzie zadawać największe obrażenia przeciwnikom. Wszystkie elementy „World of Warcraft” są tworzone przez deweloperów. Włączenie nowych treści (np. lochu lub lokacji rajdowej) powoduje, że przez krótki czas gracze odkrywają strategię pokonania potężnych przeciwników, po jej odkryciu publikują informację o tym w sieci, zaś tysiące graczy na całym świecie przyswajają tę strategię. W takiej sytuacji trudno mówić o konstruowaniu wzorów, tak, jak zachodzi to wśród miłośników papierowych gier fabularnych. Po raz kolejny więc można zauważyć, jak struktura MMORPG podporządkowuje interakcje graczy, włącznie z procesem socjalizacji.

Porównując procesy socjalizacji w światach społecznych tRPG i MMORPG należy stwierdzić, że na stawanie się graczem w pierwszym przypadku mają zarówno wpływ czynniki mikro-, mezzo- jak i makrospołeczne. Z tego faktu wynika, że rezultaty socjalizacji gracza mogą być rozmaite. Indywidualność procesu „stawania się” w przypadku każdego gracza podkreśla również fakt, że sam uczestnik może modyfikować przebieg tego procesu poprzez nieustanne bezpośrednio i pośrednio wchodzenie w dialog z innymi graczami i rekonstruowanie wzorów ukierunkowujących socjalizację.

W przypadku MMORPG czynnikiem ukierunkowującym socjalizację jest struktura gry i jej kompetytywny charakter. Odkrycie zasad efektywnego kierowania awatarem jest następnie rozpowszechniane w obrębie całej społeczności graczy. Kręgi mikro- i mezzo- są więc nie tyle obszarami wytwarzania wzorów, co ich przekazywania i stanowią raczej element struktury niż niezależne czynniki wchodzące z nią w interakcje i ją rekonstruujące. Przebieg socjalizacji każdego gracza jest więc raczej do siebie zbliżony.

Podsumowując powyższe rozważania można stwierdzić, że o ile charakter procesu stawania się w przypadku tRPG ma charakter demokratyczny i konstruktywistyczny, tak w przypadku MMORPG jest on liniowy i przypomina raczej trening opierający się na rozwoju sprawności w kierowaniu awatarem lub ćwiczenie do perfekcji roli w przedstawieniu.

6. FANDOM

6.1. Wprowadzenie

Jak wykazano w poprzednim rozdziale, gracze mogą przechodzić przez różne stadia zaangażowania, a ich aktywność wykracza często poza spotkania w niewielkim gronie i uczestnictwo w rozgrywce. Niniejszy rozdział ma na celu ukazanie tych właśnie działań erpegowców i fanów MMORPG, które wpływają na przebieg procesu stawania się graczem, oraz które tworzą skomplikowaną sieć powiązań między mniejszymi i większymi kręgami graczy, którą określa się mianem fandomu.

Fandom jest złożonym zjawiskiem, stąd analizowany on będzie na kilka sposobów. Po pierwsze, zdefiniowane zostaną praktyki uznawania bądź nieuznawania danej osoby za członka fandomu. Po drugie, opisane zostaną obszary wymiany, czyli przestrzenie, w obrębie których intensyfikują się aktywności erpegowców. Po trzecie, analizie zostaną poddane praktyki, których rezultatem jest wytworzenie pewnej hierarchii fanów. Ostatnim zadaniem będzie połączenie wyodrębnionych obszarów wymiany w celu ukazania fandomu jako rodzaju sieci społecznej.

6.2. Definiowanie przynależności do fandomu

Pojęcie fandomu stanowi jeden z podstawowych elementów języka erpegowców. Jest ono rozpoznawane przez zdecydowaną większość rozmówców, choć nie przez wszystkich. Znajomość terminu jest uwarunkowana wiekiem i stażem danej osoby w społeczności graczy. Najmłodszy bądź nie znają tego pojęcia, bądź nie do końca są pewni, co w ogóle ono znaczy:

Nie jestem w stanie nawet ubrać w słowa tego, co... na pewno to jest bardziej takie jakby nie samo społeczeństwo też, co taka też grupa ludzi, która ma wspólnego coś z fantastyką, mi się wydaje, ale tak, żeby tak bardziej to opisać czy coś, to nie jestem w stanie, tak samo, tylko takie domysły, bo nawet, jak znajomi coś o tym rozmawiali, wspominali to tak, przyjmowałem to tak wzruszeniem ramion i nie ciekawiło mnie dopytywać specjalnie.

[Ernest, 17]

To, że jest ono bardziej związane z miłośnikami tradycyjnych RPG świadczyć może również fakt, że większość graczy MMORPG nie słyszała o tym pojęciu. Rozpoznawali je jedynie ci, którzy wcześniej mieli związek z tRPG i także nie do końca byli w stanie zdefiniować jego znaczenie:

[M].. *tak, że jakaś tam.. jakieś nawiązanie do nerdów?*

[Elwira, 32]

Zaliczenie osoby do fandomu nie jest do końca jednoznaczne, aczkolwiek można wyodrębnić kilka wzorów, które są przez erpegowców używane do definiowania tego, czy dana jednostka jest członkiem fandomu, czy też nim nie jest.

Najprostsze podejście odnosi się do utożsamiania bycia fanem z byciem członkiem fandomu:

Wydaje mi się, że wystarczy zainteresowanie, żeby należeć do fandomu, czy ktoś robi coś więcej w tym kierunku, to już zależy od niego.

[Czesiek, 21]

Jednak takie podejście jest rzadkością. Gracze z kilkuletnim stażem stoją na straży przekonania, że bycie fanem i bycie członkiem fandomu (fandomiarzem⁵³) to dwie osobne sprawy – nie każdy gracz jest członkiem fandomu. Wiele osób funkcjonuje w kręgach skoncentrowanych wyłącznie na graniu i nie są one zainteresowane rozszerzaniem swoich znajomości. Rozmówcy nieraz byli zaskoczeni, jak wiele osób w mieście, w którym prowadzone były badania zajmuje się grami fabularnymi, ale nie utrzymuje kontaktów z erpegowcami spoza własnego kręgu:

[P]oszliśmy kiedyś prezentować stowarzyszenie po szkołach, byliśmy w gimnazjum numer 1 w [nazwa miasta]. Oczywiście dyrekcja spędziła tam ludzi i nagle okazało się, że ze spędzonych osób są cztery grupy, które grają po domach w RPG.

[Ekspert 1, 27].

Znaczny stopień zaangażowania osoby we własnym kręgu nie wystarcza, aby uznać ją za członka fandomu. Zaangażowanie stanowi ważny wyznacznik przynależności ale drugim – równie ważnym – wyznacznikiem jest posiadanie szerszego kręgu znajomych fanów (nie muszą to być erpegowcy) niż ten, z którym się gra na co dzień. Zaangażowanie w aktywność związaną z fantastyką musi wykraczać poza osoby z kręgu współgraczy. Nie może się ono jednak opierać wyłącznie na konsumowaniu. Bycie lurkerem na forach internetowych – pomimo, że pozwala zdobyć dużą ilość informacji na temat RPG i fandomu – nie może być podstawą do uznania osoby za członka fandomu. Podstawą jest wejście w interakcje z innymi członkami społeczności miłośników RPG.

Akceptowalnym wyznacznikiem przynależności do fandomu jest uczestnictwo przynajmniej w jednym konwencie lub umieszczenie noty na forum:

Samo pojechanie, napisanie na forum czyni cię już.. fandomiarzem.

[Ekspert 3, 32].

⁵³ Kod *in vivo*.

Oznacza to, że punktem wyjścia do badania fandomu jest określenie zbioru osób, których aktywność związana z grami fabularnymi wykracza poza własny krąg. Sprzyja temu rozszerzanie kręgów społecznych i zaangażowanie, na które składa się wiele rodzajów aktywności.

Powyższe wyznaczniki to nie wszystkie wskaźniki przynależności do fandomu. Istotną rolę odgrywa bowiem sama świadomość, że jest się częścią społeczności:

Moim zdaniem o przynależności do fandomu tak naprawdę decyduje decyzja. Ja, na przykład, uważam, że jestem członkiem tego fandomu, ale nie utożsamiam się ze sporą częścią tych ludzi, którzy cały czas powtarzają, że to oni są fandomem.

[Gienek, 19].

Rozmówca wyraźnie wskazuje, że przynależność do społeczności erpegowców jest kwestią względną. Z jednej strony ważna jest samoświadomość bycia fandomiarzem. Z drugiej zaś strony w obrębie fandomu istnieją kręgi, których członkowie we własnej opinii mają prawo decydować, kogo można uznać za członka fandomu, podważając nieraz indywidualne prawa członków do określania się jako fandomiarze. W dalszej części wypowiedzi można się dowiedzieć, że to osoby najbardziej aktywne w sensie takim, którym zależy na tym, by być rozpoznawalnymi, utrzymują, że są rdzeniem fandomu:

Badacz: *Czy te osoby są w jakiś sposób bardziej aktywne?*

Gienek: *Są na pewno głośniejsze. Lubią, żeby ludzie ich słyszeli.*

Badacz: *Na czym ta głośność polega? Krzyczą na konwentach?*

Gienek: *Między innymi. Tak naprawdę raczej chodzi mi tu o bytność w Internecie i tym, że piszą dużo i tak naprawdę wszędzie, gdzie się da.*

Pomimo negatywnego nastawienia rozmówcy do takiego rodzaju wskaźnika przynależności nie należy go bagatelizować, bowiem jako wyznacznik po raz kolejny podkreśla istotność kwestii zaangażowania. Poza tym, autodeklaracja i współwystępująca akceptacja innych mogą wzmacniać poczucie przynależności:

Więc, kiedy jesteś w fandomie, kiedy uważasz, że jesteś w fandomie, albo kiedy ktoś, kto jest w fandomie y.. w bardzo zdecydowany sposób będzie ci tłumaczył, że jesteś w fandomie [Ekspert 6, 33],

Wracając jednak do problemu zauważalności danej osoby, nie pozostaje ona bez znaczenia dla wyobrażeń niektórych rozmówców o tym, kogo właściwie można uznać za członka fandomu:

Badacz: *Czy znasz słowo „fandom”?*

Joachim: *Znane mi jest.*

Badacz: *A co ono oznacza?*

Joachim: [Wzdycha] *Grupę jakichś, nie wiem, celebrytów wśród y.. wśród.. fantastów⁵⁴?*

Oznacza to, że w przypadku najbardziej rozpoznawalnych i zaangażowanych osób problem zdefiniowania ich jako członków fandomu występuje w o wiele mniejszym stopniu niż w przypadku osób wyłącznie grających. Pozwala to skonstruować roboczą definicję fandomu RPG jako krzyżujących się kręgów osób angażujących się w działania związane z grami fabularnymi, wykraczającymi poza samo granie.

Fandom to coś więcej niż luźno powiązana grupa znajomych spotykająca się i rozmawiająca o fantastyce. Ich aktywność rozciąga się w czasie i przyjmuje formy planowane i bardziej precyzyjne niż w przypadku zwykłych spotkań. W porównaniu do – sformalizowanych bądź co bądź – sesji angażują one też więcej osób. Są to działania przyjmujące nieraz formy zbliżone do formalnych organizacji:

Fandom jest to.. grupa ludzi tak naprawdę zajmująca się fantastyką, tylko właśnie nie bawiąca się w fantastykę, tylko zajmująca się fantastyką, tylko to jest tak, że ona coś z tą fantastyką robi, spotkania, eventy, konwenty y.. kluby, nie kluby, na tej zasadzie. Czyli bardziej zorganizowana grupa.

[Edgar, 28].

Działania fandomowe można więc utożsamiać z pewnymi konkretnymi polami aktywności. Nie są to wyłącznie spotkania, ale także skomplikowane od strony organizacyjnej przedsięwzięcia. Zajmowanie się fantastyką dla zabawy zostało przeciwstawione zajmowaniu się nią „na poważnie”, co miało odnosić się do dużego nakładu pracy i odpowiedzialności związanej z organizowaniem wymienionych rodzajów działań.

Wskazanie na fakt, że uczestnictwo w klubie daje podstawę do zaliczenia danej osoby do fandomu koliduje z innymi perspektywami na kwestię przynależności do fandomu, to jest autodeklaracją oraz stopniowaniem zaangażowania. Niektórzy z uczestników badań należący do klubu i angażujący się w organizację konwentów, według większości wymienionych kryteriów mogliby być zaliczeni do fandomu, sami jednak – jak to było wspomniane – nie posiadają wystarczającej wiedzy o społeczności fanów i poprzez to identyfikują fandom z najbardziej zaangażowanymi erpegowcami albo

⁵⁴ Kod in vivo. Rozmówcy nazywają fantastami wszystkich miłośników fantastyki. W tym użyciu pojęcie to zatracą swoją konotację pejoratywną.

po prostu nie wykazują zainteresowania tym, by poprzez swoje deklaracje wpisać się w bardziej sformalizowane ramy społeczności.

Ostatnim wzorem występującym w fandomie, który można uznać za wskaźnik przynależności, są pseudonimy. Zdecydowana większość członków fandomu (i uczestników badania) w interakcjach w ramach klubu, podczas konwentów i w Internecie posługuje się ksywkami w miejsce imion. Znaczna ich liczba jest zaczerpnięta z tekstów kultury, jednak nie należy tego uznać za typowy wzór, wiele z nich jest także pochodną imion i nazwisk. Oczywiście ten element nie jest niczym wyjątkowym. Również w ramach subkultur, a także w harcerstwie pseudonimy są popularnym elementem kulturowym zbiorowości.

Na koniec należy dodać, że w przypadku MMORPG fandom ma o wiele mniejsze znaczenie niż w społeczności fanów tRPG. W zbiorowości miłośników gier sieciowych można zaobserwować praktyki, których identyfikacja z fandomem jest uzasadniona, ale samo pojęcie jest – przynajmniej w badanej społeczności – nieznane. Aktywność w świecie gry stanowi podstawę przynależności do społeczności MMORPG. Większość działań członków tej społeczności jest nastawiona właśnie na granie. Jednocześnie – jak było to wspomniane w poprzednim rozdziale – jest to aktywność daleko bardziej absorbująca i czasochłonna niż spotkania fanów papierowych gier fabularnych. Sam zaś program nie daje takich możliwości modyfikowania jak jego książkowy odpowiednik, stąd pojawia się również mniej obszarów, w których może odbywać się aktywność fanowska. Przyjmując założenie, że każdy członek fandomu gier fabularnych jest graczem, zaś nie każdy gracz należy do fandomu, należy stwierdzić, że o ile w przypadku tRPG niewielu jest graczy nie angażujących się w fandom, to w MMORPG stanowią oni przeważającą liczbę.

6.3. Fandom jako konglomerat kręgów społecznych

6.3.1. Obszary wymiany

Świat społeczny gier fabularnych jest jednym z subświatów fantastyki, wyodrębniony ze względu na specyfikę aktywności, którą zajmują się osoby uważające się za jego uczestników⁵⁵. Jak się jednak okazuje, w ramach fandomu RPG można wyodrębnić także kolejne zbiorowości, które konstytuują się wokół różnych ośrodków. Kręgi te nie funkcjonują w izolacji, lecz krzyżują się ze sobą tworząc dynamiczne powiązania, opierające się przede wszystkim na wymianie znaczeń, w tym wypadku opierających się

⁵⁵ Problem ten będzie bardziej szczegółowo omówiony w rozdziale siódmym

na różnych strategiach aktywności jaką jest RPG. Istotą tej wymiany jest aktywność poszczególnych osób, które angażują się w działania ukierunkowane na innych członków fandomu. Można się domyślić, że osoby posiadający szerszy krąg osób pozytywnie je wartościujących mają większą możliwość wpływania na tworzenie i przekształcanie znaczeń. Współgra to z przekonaniami niektórych badaczy fandomu opierającymi się na niektórych reformatorach zastosowania koncepcji Pierre'a Bourdieu do badania fandomu, którzy twierdzą, że obok kapitału kulturowego należy także uwzględnić kapitał społeczny (Hills 2002: 29).

Bez wątplenia kręgi konstytuują się wokół osób, ale można doszukać się także pewnych czynników symbolicznych a nawet fizycznych, które w sposób istotny wpływają na funkcjonowanie zbiorowości fanowskich. Są to ogólnie rzecz ujmując miejsca – pomieszczenia i obszary, do których korzystania osoba musi mieć uprawnienia w celu poprawnego pełnienia swoich obowiązków. Z perspektywy koncepcji F. Znanieckiego jest to pozycja ekologiczna, warto jednak zauważyć pewne analogie z koncepcją siećdomów Harrisona White'a (2011: 12): *tożsamości budują i wyrażają więzi z innymi tożsamościami w siećdomach, w skrócie siećdomach*. Osoba pełniąc więc daną rolę dostosowuje swoje działania do danego kręgu, ale ta aktywność związana jest też z lokalizacją, co oczywiście budzi kolejne skojarzenie, tym razem z koncepcją lokalu A. Giddensa (1984).

Problem jest o tyle istotny, że gracze mówiąc o konkretnych zbiorach ludzi, z którymi wchodzi w interakcje nie wymieniają ich często z pseudonimu, lecz używają zbiorowego określenia, np. klub, portal. Funkcjonując w ich ramach w rzeczywistości wchodzi w relacje z innymi osobami w pewnym symbolicznie wyznaczonym obszarze, w rzeczywistości fizycznej lub wirtualnej. W tym drugim przypadku najlepiej przywołać oryginalne – anglojęzyczne – wyrażenie „website”, które w Polsce funkcjonuje pod nazwą „strona internetowa”, a oznaczające w rzeczywistości mniej więcej tyle, co „miejsce (w) sieci”. Obszarami wymiany są więc takie fragmenty przestrzeni realnej i wirtualnej, które stanowią element pozycji ekologicznej erpegowców działających w ramach danego kręgu. Umożliwiają one procesy wymiany, produkcji i konsumpcji treści związanych – przede wszystkim – z gramami fabularnymi, a także – w drugiej kolejności – z innymi tekstami kultury. Do owych obszarów wymiany można zaliczyć zaliczyć m. in. kluby, sklepy hobbystyczne, portale internetowe oraz konwenty.

6.3.2. Geografia jako czynnik różnicujący

Istnieje kilka czynników, które mogą poddać w wątpliwość zasadność wyodrębniania środowisk lokalnych erpegowców. Pierwszym z nich są kontakty

i nieustanna wymiana treści, która zachodzi między różnymi kręgami dzięki przede wszystkim nowym mediom. Drugim zaś jest ciągły odpływ członków kręgów lokalnych spowodowana rozpoczęciem studiów w innych miastach:

[R]aczej większość to studenci. Co też jest trochę zmartwieniem dla [klubu], ponieważ dużo w tych osób po prostu traciliśmy w momencie, kiedy ktoś wędrował gdzieś na studia, bo niestety [nazwa miasta] miastem akademickim jakimś wybornym nie jest. Wiem, bo studiowałem.

[Edgar, 28].

Duże miasta, takie jak Kraków, Warszawa i Lublin mają dobrze rozwinięte społeczności fantastów i „wchłaniają” fanów przybywających z innych miejscowości, przynajmniej na czas studiów, tak więc, przynajmniej w przypadku osób z określonego przedziału wiekowego można powiedzieć, że fandom cechuje płynność, co stanowi argument przeciw uznaniu odrębności środowisk lokalnych:

No wiesz, no to mniej więcej, no nie wiem, to tak samo jak są.. przynosząc troszeczkę, nie wiem, jak są fani piłki no.. y.. ja w Krakowie jestem fanem Wisły Kraków, a ktoś y.. jest Legii [...] natomiast tak czy siak jesteśmy wszyscy fanami piłki no, w tym sensie no y.. to znaczy nie, ja bym traktował, że jest jeden..

[Ekspert 5, 35].

W narracjach gracze jednak posługują się określeniami „ekipa lubelska”, „ekipa mielecka” itp., co świadczy o łączeniu danych osób z miejscowościami, w których przede wszystkim działają. Najważniejsze jednak wydaje się być przekonanie o odmiennych stylach grania utożsamianych z danymi miastami. W trakcie wywiadów pojawiały się bowiem informacje o „krakowskiej” i „warszawskiej” szkole RPG, gdzie pierwszą utożsamiano z narracją, aktorstwem i budowaniem atmosfery, zaś drugą ze strategią (skojarzenie z „D&D”).

Podobnie, odmienne wzory łączono z organizacją konwentów:

[K]rakowskie konwenty od początku właśnie dotyczyły wszystkich, natomiast wiele innych konwentów to było tak, że one były stricte, jak to się mówi, na „czytaczy” nastawione pierwotnie.

[Ekspert 5, 35].

Miejsce zamieszkania może bardzo wpłynąć na kształtowanie się wzorów, zwłaszcza, jeśli ktoś mieszka w małej miejscowości i nie ma dostępu do klubów czy akcesoriów. Oczywiście problem ten powoli przestaje mieć znaczenie, bowiem wraz

z rozwojem Internetu graczy można poznać za pośrednictwem portali, zaś podręczniki można zakupić za pośrednictwem księgarni internetowych.

W MMORPG czynnik geograficzny nie ma takiego znaczenia jak w tRPG. Jest to związane z tym, że zdecydowana większość działań zachodzi w sieci globalnej. Strategie marketingowe firm – producentów – gier są jednak dostosowywane do poszczególnych rynków. Przykładowo, Blizzard nie dopuszcza osobom mieszkającym na terytorium Polski możliwości korzystania z kilku promocji (prawdopodobnie z powodu nadużywania korzyści). Serwery są poza tym dostosowane do języków użytkowników. Można korzystać z wersji angielskiej, niemieckiej, hiszpańskiej, francuskiej, rosyjskiej i włoskiej, nie ma jednak serwerów polskich.

Elementem dzielenia graczy pod względem pochodzenia są żarty i stereotypy dotyczące innych narodowości. Nieraz bardzo kontrowersyjne:

Gracz 1: Ciekawostka, gdy na bg⁵⁶ pojawiają się Niemcy, to bg jest bardzo długie.

Oni zazwyczaj bronią i chcą grać na punkty.

Gracz 2: Podopieczni Hitlera, bronią się do ostatniego żołnierza.

Gracz 3: Bis zum letzten Mann XD

[Notatka terenowa]

Pewne style grania utożsamiane są z przedstawicielami poszczególnych narodowości, w tym przypadku niemieckim graczom przypisywany jest styl defensywny, który został połączony z rozkazem Hitlera dotyczącym walki do ostatniego żołnierza. Świat wirtualny nie jest więc do końca oddzielony od rzeczywistego, bowiem stereotypy te są wyniesione z zaszłości historycznych. Innym zaś spostrzeżeniem było istniejące przekonanie o „gettoizacji” Polaków i o nadużywaniu słów powszechnie uważanych za nieprzyzwoite:

No, na przykład, dla porównania jest Burning Legion, serwer na którym dominują Polacy. No i tam przekleństwa na.. na czacie takim zwykłym sa na porządku dziennym. Język polski jest prawie tam obowiązkowy, tak? Większość ludzi tam gada po polsku, więc jak wejdiesz sobie na Burning Legion, to.. to masz przekleństwa, ogłoszenia na temat sprzedaży auta [śmiech] to takie rzeczy znajdujesz w tym...

[Ekspert 2, 35].

Oznacza to, że polscy gracze, a przynajmniej należący do badanej gildii, wytworzyli pewien wewnętrzny stereotyp dotyczący własnej narodowości. Jest on negatywny, o czym świadczy przekonanie eksperta o nadużywaniu wulgaryzmów w komunikowaniu. Należy zaznaczyć, że w obserwowanej gildii przykładano dużą uwagę do kultury wypowiedzi,

⁵⁶ Battleground, pole bitwy, na którym rozgrywane są potyczki pvp między grupami awatarów.

a osoby nie stosujące się do tej umowy były najpierw ostrzegane, a gdy to nie pomagało, usuwane z kręgu.

6.3.3. Znajomości

Relacje osób, które można zaliczyć do pierwszego pokolenia polskich erpegowców pozwalają sformułować twierdzenie, że podstawą rozszerzania kręgu danej osoby, jak też przepływu informacji w latach 90-tych XX wieku były znajomości. Jeśli nawet w kręgu koleżeńskim danej osoby nikt nie dysponował informacjami dotyczącymi aktywności fandomu, to mniej lub bardziej znana osoba z otoczenia społecznego, mogła znać kogoś, kto z kolei znał osobę działającą w fandomie. Przypadkowo poznane osoby albo koledzy ze szkoły lub osiedla wprowadzali do świata społecznego RPG. Od znajomych można było dowiedzieć się o konwencie, albo o istnieniu w mieście klubu. Poza prasą fantastyczną i sklepami hobbystycznymi trudno bowiem było znaleźć jakieś inne kanały informacyjne. Fandom nie podejmował w tym okresie jakichś szerzej zakrojonych akcji promowania konwentów i bez ustnej informacji o wielu rzeczach osoba mogła po prostu nie usłyszeć:

Ekspert 5: *Potem właśnie o „Krakonie” który wtedy był chyba największym konwentem, dowiedziałem się w dniu, w którym on się skończył. Znaczący w poniedziałek po weekendzie się dowiedziałem, że był właśnie w ten weekend, w ogóle byłem ciężko obrażony na moich kumpli, że mi o tym nie powiedzieli.*

Badacz: *A oni byli [na konwencie]?*

Ekspert 5: *Y jeden z nich był, ale był grać w bitewniaki, w związku z tym nie potraktował.. / on.. on tam chodził grać w bitewniaki, więc y.. czy tam ten, więc nie potraktował, drugi po prostu powiedział, że myślał, że będę wiedział...*

Dzięki znajomościom wiele osób także wchodziło w posiadanie podręczników i kości, bowiem trudno było je zdobyć w sklepach.

Zważywszy, że wiele klubów nawet w późniejszym okresie nie podejmowało akcji promocyjnych, albo jeśli podejmowały, to informacje były przede wszystkim rozpowszechniane za pośrednictwem kanałów wewnątrz fandomowych osobom zainteresowanym (wszystko jedno czy grającym czy nie) nie posiadającym poinformowanych znajomych trudno było się dowiedzieć np. o funkcjonowaniu stowarzyszeń:

*To były takie bardziej zamknięte grona. Tam.. ciężko było się dostać, ja tam przez przypadek tak naprawdę trafiłem na pierwsze spotkanie konwentowe związane z [konwentem]. Gdyby nie to, że y.. mój kolega [imię] **jakoś** w sumie.. – na sto procent to jest [imię członka stowarzyszenia] – z [imię członka stowarzyszenia] się*

*znał y.. to.. to.. bym nie wiedział, że.. że będzie.. będzie [konwent] organizowany.
Bym nawet nie wiedział, że.. że [stowarzyszenie] istnieje.
[Edgar, 28].*

Gary Alan Fine i Sheryl Kleinman (1979: 10) definiując elementy interakcjonistycznego podejścia w badaniu subkultur zwrócili uwagę, że jednym z ważniejszych kanałów przepływu informacji są właśnie znajomości, które określili mianem luźnych więzi (*weak ties*). Sam G. Fine (1983: 31) analizując północnoamerykańską społeczność fanów RPG wskazał, że stanowią one – obok członkostwa w wielu grupach, informacji udzielanych przez twórców i czasopism – podstawowy sposób wymiany treści. Podobną koncepcję można znaleźć u F. Znanieckiego (2001: 101), który wskazywał, że wzory mogą być przenoszone pomiędzy kręgami, zwłaszcza, gdy występuje pomiędzy nimi podobieństwo.

Każdy fan MMORPG ma teoretycznie taki sam dostęp do treści publikowanych przez producenta, stąd rola znajomości w przekazywaniu informacji jest daleko mniejsza niż w przypadku fandomu tRPG. Luźne więzi są natomiast przydatne w sytuacji, gdy osoba chce osiągnąć coś w świecie gry, na przykład wykonać zadanie, które nie interesuje członków gildii:

[P]o prostu znalazłem sobie gildię, która chciała sobie chodzić na te rajdy z „Pandarii” na te wcześniejsze, czyli, wiesz, „Mogu Shan”, „Heart of Fear” i „Terrace” bo my już zaczęliśmy sobie powoli ten pro.. progres, a całkowicie zi.. zignorowaliśmy te.. te stare ra.. raid’y.

[Arnold, 40].

Pomimo faktu, że członkowie gildii interlokutora nie chcieli mu towarzyszyć w eksploracji pewnych obszarów (nie były one już dla nich interesujące), nie zrezygnował on z uczestnictwa w gildii, lecz znalazł znajomych, którzy mieli ochotę dzielić z nim czas. Oznacza to, że zaangażowanie gracza w MMORPG łączy się z uczestnictwem w wielu krzyżujących się kręgach, których ukonstytuowanie może opierać się na wzajemnej sympatii członków kręgu lub chęci realizacji doraźnych lub nawet długofalowych celów.

6.3.4. Sklepy

Sklepy hobbystyczne stanowią ważny element lokalnych społeczności fanowskich. Właściciele tego typu lokali są bardzo często członkami fandomu, stąd pomimo faktu, że sprzedaż stanowi dla nich pewne źródło dochodu, ich relacje z klientami-fanami są zdecydowanie bardziej partnerskie, niż w przypadku sklepów oferujących innego rodzaju towar. Jak było wspomniane, w związku z faktem, że asortyment jest kierowany do

specyficznego, wąskiego grona odbiorców, usytuowanie w atrakcyjnych z perspektywy handlowej lokalizacjach nie jest konieczne. Nawet w przypadku umiejscowienia z dala od głównych ulic, wręcz ukrycie, nie przeszkadza w prowadzeniu działalności. O sklepie gracze i tak się dowiadywali się od znajomych. Sytuacja się obecnie zmienia i sklepy oferują także towary dla osób spoza fandomu. Coraz więcej miejsca zajmują nie gry fabularne, ale planszowe, co bez wątpienia zmienia specyfikę tego typu miejsc.

Sklep hobbystyczny to jednak nie tylko lokalizacja, w której można nabyć podręczniki, figurki i kości. To bardzo często ośrodek animujący społeczności graczy:

[B]ardzo duże środowisko w [mieście na Podkarpaciu] zebralo się wokół sklepu [nazwa] jeszcze, jak był w [domu handlowym] tam, spędzało się każdą przerwę, każde dziesięć minut się tam spędzało, siedziało się nieraz za ladą.

[Ekspert 1, 27].

Sklepy, w których autor miał okazję być zazwyczaj dysponowały kilkoma stołami, które udostępniane były nieodpłatnie fanom gier bitewnych, karcianych, planszowych i RPG. Jeden z podkarpackich sklepów obecnie prowadzi turnieje a także zachęca bitewniakowców do wspólnego malowania figurek. Nic dziwnego więc, że stanowiły i nadal mogą one stanowić źródło informacji o wydarzeniach fandomowych:

[J]ak na przykład zaczęliśmy robić [konwent], no to jak chodziliśmy na przykład po wszystkich y.. ja już nie mówię sklepach z grami, ale wszystkich większych.. wszystkich większych tych y.. księgarniach rozwieszaliśmy jakieś plakaty, no ale było tak, najczęściej jeszcze się nie dało, w gazetach też się nie dało, ludzie się po prostu jakoś zmówili, zupełnie pocztą pantoflową się dowiadywali.

[Ekspert 5, 35].

W związku z brakiem możliwości promowania konwentów za pośrednictwem konwencjonalnych mediów, pozostawały właśnie luźne więzi i miejsca, które mogły odwiedzać osoby potencjalnie zainteresowane fantastyką, stąd rozwieszanie plakatów w księgarniach.

6.3.5. Kluby

Lokalne centra społeczności miłośników gier fabularnych

Klubom jako obszarom wymiany należy poświęcić szczególną uwagę. Jest to uzasadnione doniosłą rolą, jaką odgrywają w świecie społecznym RPG. Przez wiele lat stanowiły bowiem centra, wokół których koncentrowały się lokalne i ponadlokalne działania erpegowców. To z klubami łączono aktywność osób zasłużonych dla fandomu oraz inicjatywy takie, jak konwentu.

Tworzenie klubów stanowi bardzo częsty wzór zachowań w społeczności fanów gier fabularnych. Motywacją do tego jest najczęściej brak miejsca, w którym entuzjaści RPG mogą się spotkać w celu rozegrania sesji. Jak było to opisywane w rozdziale czwartym, rozgrywka wymaga z jednej strony spokoju i skupienia, z drugiej zaś swoją specyfiką może budzić niechęć ze strony „normalnych” ludzi, stąd najlepiej jest praktykować gry fabularne w pewnej izolacji od otoczenia. Wielu graczy nie dysponuje jednak własnym mieszkaniem (w końcu duża część graczy to nastolatki i studenci), a nawet pokojem, stąd pozostaje możliwość albo szukania miejsca na doraźne spotkania (*vide* sesje rozgrywane w parkach) albo wejścia we współpracę z instytucją dysponującą pomieszczeniami. Należą do nich przede wszystkim szkoły i domy kultury. W przypadku stowarzyszeń istnieje także możliwość wynajęcia jakiejś przestrzeni lub mieszkania.

Przed popularyzacją Internetu kluby stanowiły, obok konwentów i czasopism, podstawowe obszary kształtowania i wymiany wzorów kulturowych. Starsze pokolenie polskich erpegowców wskazuje na aktywność w klubach jako ważny element w procesie stawania się graczem, a bez wątpienia też stawania się członkiem fandomu.

Klub można analizować na kilka sposobów:

a) jako przestrzeń fizyczną;

Z tej perspektywy jest on wyodrębnioną przestrzenią, w obrębie której podejmowane są praktyki identyfikowane z klubem, RPG, fantastyką. Z punktu widzenia interakcjonizmu symbolicznego stanowi on kontekst wzajemnych relacji osób konstytuujących krąg społeczny. Z perspektywy teorii F. Znanieckiego, klub, a raczej możliwość korzystania z niego stanowi pozycję ekologiczną, będącą uprawnieniem osoby funkcjonującej w ramach kręgu społecznego.

b) jako organizację;

Jest to określony zestaw ról wraz z określonymi relacjami łączącymi te role. Zarówno role jak i łączące je relacje porządkują praktyki łączone z klubem. Z tej perspektywy można definiować i opisywać role formalne, quasi-formalne i nieformalne osób identyfikujących się oraz identyfikowanych przez osoby z zewnątrz jako członkowie klubu. Owe role mogą kształtować się poprzez negocjacje, wewnętrzne i zewnętrzne czynniki wpływające na działania w ramach klubu. Mogą mieć charakter nieformalny (zwyczaje, ustalenia) ale również formalny (regulaminy).

c) jako zestaw praktyk;

Wszelkie działania łączone z klubem, w jego obrębie jako pewnej wyodrębnionej przestrzeni fizycznej, ale również w ramach forum internetowego administrowanego przez członków klubu i profilu na Facebooku.

d) jako symbol;

Klub stanowi czynnik integrujący. Jego członkowie utożsamiają się z nim poprzez działanie na jego rzecz, poprzez spotykane się z innymi osobami identyfikowanymi z klubem. Ponieważ klub (a właściwie stowarzyszenie powstałe na jego bazie) ma swoje logo, również ono może stanowić symboliczny wyznacznik przynależności. Noszenie koszulek z logo stanowi wyrażenie swojej przynależności do klubu, zarówno dla osób spoza niego jak również dla jego członków. Według R. Collinsa (2011, p.105) symbole przedłużają przynależność grupową, stąd można uznać, że traktowanie klubu jako symbol sprawia, że nie tylko działania podejmowane w klubie jako przestrzeni fizycznej, ale również poza nią są identyfikowane z klubem.

Klub stanowi obszar, wokół którego kształtują się kręgi społeczne, których rozmiar może dokładnie się pokrywać z liczbą członków klubu, ale również w jego ramach tworzą się i przenikają mniejsze kręgi, jak również wokół klubu tworzą się większe kręgi, które krzyżują się z kręgami innymi kręgami miłośników gier fabularnych i fantastyki.

Badana społeczność spotykała się w domu kultury, w którym mogła korzystać początkowo z jednego, a w późniejszym okresie – gdy liczba członków zaczęła rosnąć – z dwóch pomieszczeń. Gdy organizowano wydarzenia, w których brały udział osoby spoza klubu, istniała możliwość wykorzystania większej liczby pomieszczeń. Przestrzeń była udostępniana nieodpłatnie, jednak odpowiedzialność za bezpieczeństwo i wyposażenie na czas spotkań ponosili członkowie klubu. Z czasem gracze uzyskali także możliwość spotkania się w salach jednej ze szkół językowych i w momencie rozpoczęcia badań spotkania sobotnie odbywały się w szkole językowej, zaś niedzielne w domu kultury.

Oprócz organizacji spotkań klub utrzymuje forum internetowe, które pełni różnorakie funkcje. Po pierwsze, zawiera podstawowe informacje dotyczące klubu i stowarzyszenia. Po drugie, zamieszczane są na nim treści dotyczące funkcjonowania klubu i stowarzyszenia, np. planowane przedsięwzięcia, takie jak konwenty i turnieje „Warhammera 40K”. Po trzecie, forum daje możliwość toczenia dyskusji na interesujące tematy, zazwyczaj związane z fantastyką i grami, ale także dotyczące innych kwestii, np. nauki. Po czwarte, umieszczane są na nim także informacje dotyczące szerszej pojmowanego fandomu.

Forum daje możliwość organizacji życia klubu i stowarzyszenia bez konieczności zwoływania częstych zebrań całości organizacji. Poza tym jednak, daje możliwość konstituowania kręgu graczy przed weekendowymi spotkaniami. Dzięki forum również o sesjach mogą się dowiedzieć osoby, które bywają w klubie rzadziej lub nie mają silnych więzi z pozostałymi członkami, którzy np. chodzą do tej samej szkoły. Dzięki założonemu na stronie tematowi „Poszukuję graczy/MG” istnieje możliwość szybkiego skonstytuowania kręgu. Mistrzowie gry, którzy prowadzili kampanie nieraz zakładali wątki dotyczące swoich przygód, w których prezentowali podstawowe informacje o settingu oraz bohaterach niezależnych. Było to więc pewnego rodzaju podtrzymanie interakcji pomimo braku kontaktu bezpośredniego. Dzięki tym wątkom oraz możliwości wysyłania do siebie wiadomości gracze oraz mistrz gry mogli omawiać zagadnienia związane z kampanią w ciągu tygodnia, co dawało możliwość przeznaczenia większej ilości czasu na granie podczas weekendowych spotkań. Jedną ze stosowanych strategii rekrutacji graczy był opisywany w rozdziale piątym „konkurs życiorysów”, który polegał właśnie na tym, że MG umieszczał na forum informację o nowej kampanii i definiował zasadę przyjmowania graczy ze względu na to, jak interesującą stworzą postać.

W badanej społeczności można było zaobserwować różne praktyki związane ze spotkaniami. Na miejscu czasami pojawiał się wyłącznie krąg graczy, którzy mieli rozegrać pojedynczą sesję, czasami pojawiała się więcej osób i wtedy ktoś deklarował, że poprowadzi dzieląc między siebie graczy. Nieraz zdarzały się sytuacje, że spotkanie klubowe było w zasadzie spotkaniem towarzyskim, które kończyło się na długiej dyskusji na różne tematy (choć zazwyczaj związane z fantastyką) lub rozegraniem sesji gier planszowych, które dostępne były w klubowej szafce. W terminach większych wydarzeń, turniejów gry „Warhammer 40K” lub „Magic: The Gathering”, większość sal domu kultury była wypełniona uczestnikami, akcesoriami potrebnymi im w rozgrywce oraz pudłami, torbami, i różnego rodzaju pojemnikami, które służyły do transportu tych akcesoriów. Klub był także przestrzenią, w której odbywały się walne zebrania stowarzyszenia i spotkania organizacyjne konwentów.

Współpraca przy organizacji konwentu, z którym klub jest utożsamiany, angażowała nie tylko członków klubu, ale także osoby spoza niego. W okresie poprzedzającym zloty zwoływano zebrania organizacyjne, w których uczestniczyły osoby, które rzadko uczęszczały na zwykłe spotkania. Były to jednostki, które z różnych przyczyn wycofały się z uczestnictwa w klubie, lub związane ze społecznościami fanów innych tekstów kultury. Organizacja konwentów lub turniejów gier bitewnych była więc

czynnikiem konstytuującym nowe kręgi, do których wchodziły osoby spoza klubu/stowarzyszenia. Ich wyodrębnienie na podbudowie stowarzyszenia – a nie jako odrębnego kręgu – jest jednak uzasadnione faktem, że konwent jest od strony formalnej organizowany właśnie przez stowarzyszenie.

Ponieważ stowarzyszenie zrzesza również miłośników gier bitewnych, jego członkowie organizują także turnieje gry „Warhammer 40000” oraz innych gier tego typu. Można wobec tego stwierdzić, że kluby, a przede wszystkim stowarzyszenia, są centrami animującymi lokalne społeczności fantastów. Ich działania nie są skoncentrowane wyłącznie na członkach, ale wychodzą poza symboliczne granice kręgu. Członkowie klubów są jednocześnie członkami innych – mniej lub bardziej sformalizowanych – kręgów. Doskonale było to widoczne podczas wigilii, którą stowarzyszenie organizuje co roku, a na które są zapraszani aktualni i dawni członkowie zbiorowości oraz zaprzyjaźnieni miłośnicy fantastyki. Wydarzenie to łączy wzory tradycyjne z nowoczesnymi. Miało po pierwsze formę wieczerzy wigilijnej, podczas której podano tradycyjne potrawy (barszcz czerwony z uszkami, pierogi z grzybami), ale zawierało również elementy konwentu jak również zwyczajnego zebrania klubowego. Na zebraniu pojawili się więc członkowie klubu, którzy w zasadzie spotykają się co tydzień. Była to dla nich zwyczajowa okazja do rozmowy o grach i fantastyce. Oprócz nich jednak w wigilii wzięły udział, które niegdyś do klubu należały, obecnie jednak np. studiują w innych miastach. Dla takich jednostek jest to jedna z niewielu możliwości spotkania się z kolegami i podtrzymania więzi z nimi i z klubem. Trzecia kategoria osób, która wzięła udział w wieczerzy to osoby związane z innymi kręgami miłośników fantastyki działającymi w mieście, zaprzyjaźnionymi z klubem i angażującymi się w organizację konwentów.

Wigilia, jako wydarzenie wykraczające poza ramy zwykłego spotkania zawierało element zabawy łączonej z konwentami lub „Dniami fantastyki”. Po zakończeniu konsumpcji przeprowadzono zabawę w „Kalambury”. Spośród uczestników zebrania wyłoniono dwie drużyny. Następnie przedstawiciel jednej z nich losował kartkę z hasłem, związanym najczęściej z fantastyką i miał za zadanie przedstawić je gestami, bez możliwości werbalizacji, swojej drużynie.

Wymienione czynniki pozwalają stwierdzić, że kluby można uznać za rodzaj węzła w sieci, tak jak go interpretuje M. Castells. Przepływają przez nie treści i symbole, które wytwarzają i modyfikują fani gier fabularnych i fantastyki. Wokół niego skupiają się rozmaite kręgi społeczne, które biorą udział w owych procesach.

Struktura

Badany klub został założony ponad 10 lat temu i początkowo stanowił grono znajomych interesujących się grami bitewnymi. Z powodu braku miejsca, w których mogliby się spotykać i rozgrywać potyczki między swoimi miniaturowymi armiami skontaktowali się z dyrektorką jednego z miejskich domów kultury w celu uzyskania pozwolenia na korzystanie z sal instytucji. Z czasem do klubu zaczęło napływać coraz więcej osób, również takich, które interesowały się innymi sferami fantastyki, nie tylko zaś grami bitewnymi. To doprowadziło do wprowadzenia pierwszego quasi-formalnego podziału klubu na gildię gier bitewnych i gildię gier fabularnych. Charakter relacji między członkami kręgów ustalany był wtedy na zasadzie (burzliwych nieraz) negocjacji:

Na początku tam było dużo jakichś konfliktów, nie konfliktów, jak to powinno być zorganizowane, czy powinna być składka miesięczna, czy powinna być roczna. Chaos w skrócie, nie? Czy dzielić się na gildie, czy raczej jako jeden szef no i tak dalej.

[Edgar, 28].

Z klubem związane było także środowisko miłośników kolekcjonerskich gier karcianych, które formalnie nie było z nim zrzeszone, ale korzystało z pomieszczeń domu kultury, jak również z forum internetowego prowadzonego przez klub.

W późniejszym okresie funkcjonowania na bazie klubu zostało powołane formalne (z perspektywy prawnej) stowarzyszenie. Od tej pory struktura musiała zostać podporządkowana nie tylko uzgodnieniom, ale także wymogom sprecyzowanym w „Prawie o stowarzyszeniach”, które regulowało nie tylko wzajemne relacje członków organizacji ale także ich relacje z instytucjami formalnymi, takimi jak szkoły czy urzędy.

Uznając klub obszarem wymiany można zauważyć, że w jego ramach tworzy się nie jeden ale wiele kręgów społecznych. Aby je wyodrębnić, należy przyjąć trzy kryteria analizy. Są to kryteria czasu, rozmiaru i charakteru relacji.

Z perspektywy temporalnej, kręgi tworzone w ramach klubów mogą być długotrwałe – sam klub jako krąg może być za taki uznany, kampania prowadzona przez wiele lat również przyjmuje taką formę, jednorazowa sesja z kolei może zostać określona jako powód zawiązania krótkotrwałego kręgu.

Kryterium rozmiaru jest dosyć proste do wykazania. Przeciętna liczebność kręgu graczy, który zostały zawiązany w celu rozegrania sesji, to pięć osób. Jest on dużo mniejszy od klubu, również traktowanego jako krąg. Badana społeczność liczyła około dwudziestu osób, choć w czasach świetności przekraczała czterdzieści. Oczywiście kręgi, które powstają w ramach klubu nie izolują się od siebie, lecz się krzyżują. Jedna osoba

może uczestniczyć w kilku kręgach, w których pełni różne role. Na przykład pełnić funkcję prezesa, w mniejszym kręgu być mistrzem gry, a w dwóch innych być graczem.

Charakter relacji odnosi się do czynników, które stoją u podstaw ukonstytuowania kręgu. Oczywiście w myśl koncepcji F. Znanieckiego podstawą ukonstytuowania kręgu jest wspólne zainteresowanie, ale rodzajów tego zainteresowania jest wiele i mogą one się wzajemnie pokrywać.

a) zainteresowanie różnymi dziedzinami fantastyki;

Ten element jest raczej oczywisty; wszystkich uczestników kręgu łączy wspólna pasja. W przypadku klubu mogą to być książki, filmy, gry fabularne, gry bitewne, których wspólnym elementem jest fantastyka. W przypadku kręgu graczy może to być zainteresowanie fantastyką, a bardziej szczegółowo – grami fabularnymi. Gildie fantastyki i gier bitewnych, które wyodrębniły się w ramach klubu były kręgami społecznymi.

b) przyjaźń;

Wielu członków klubu jest po prostu przyjaciółmi. Ich spotkania nie ograniczają się do rozgrywania sesji w klubie, ale wykraczają poza to miejsce. Te same osoby spotykają się także poza domem kultury, grając sesje w mieszkaniach, albo wychodząc do pubu. Element koleżeństwa czy przyjaźni był widoczny podczas spotkań. Sesje nie rozpoczynały się automatycznie po pojawieniu się wszystkich uczestników. Moment rozpoczęcia odsuwał się w czasie o godzinę albo i więcej, aby wszyscy zgromadzeni mogli się wymienić informacjami i wyjść do sklepu po zakup prowiantu. Dla porównania, w grupie, która spotykała się za pośrednictwem Internetu spotkania przyjmowały podobny charakter – uczestnicy znali się od wielu lat – podczas gdy sesje rozgrywane podczas konwentów były pozbawione etapu dyskusji i żartów.

Rozmowy dotyczyły głównie kwestii związanych ze wspólnymi zainteresowaniami, choć czasami pojawiały się tematy związane ze szkołą, albo problemami w rodzinie. Dla osoby postronnej przebieg niektórych dyskusji mógłby zostać określony jako kłótnia. Uczestnicy nieraz używali inwektyw. Takie wzory prowadzenia rozmowy były w rzeczywistości rodzajem żartów:

W zasadzie z całym [klubem] mamy relacje takie nieco mocniejsze niż przyjacielskie, takie podchodzące trochę pod braterskie nawet powiedziałbym. Brzmi to trochę naciąganie, ale chodzi mi o to droczenie się ze sobą i tak dalej.

[Gienek, 19].

Niektórym członkom klubu zdarzało się też przychodzić nawet bez zamiaru rozegrania sesji, ot tak po prostu – na kilka minut – spotkać się ze znajomymi i porozmawiać.

W początkach funkcjonowania klubu jego ramy mogły się pokrywać z kręgiem przyjaciół, potem jednak wraz z rozwojem zbiorowości krąg przyjaciół raczej zawierał się w znacznie szerszym kręgu fanów składających się na klub.

c) gra;

Krąg może być ukonstytuowany w celu przeprowadzenia rozgrywki. Bez względu na to, czy chodzi o RPG, grę planszową czy bitewną i bez względu na to, czy uczestnicy się przyjaźnią, czy pozostają jedynie na etapie znajomości, nie stanowi to przeszkody w rozegraniu sesji.

Funkcje i formalizacja

Klub przez kilkanaście lat swojego istnienia przechodził przeobrażenia. Jego istnienie zapoczątkował krąg znajomych, których łączyło zainteresowanie grami bitewnymi. W tym okresie podstawą wyodrębniania ról przywódców wyodrębniały się spontanicznie. Dużą rolę odgrywała w tym procesie charyzma danej osoby oraz zmysł organizacyjny:

Na przykład, jak [pseudonim] był szefem klubu, to on był szefem. On był szefem zdecydowanie, bo on coś robił, on miał charyzmę odpowiednią i ludzie faktycznie patrzyli na niego jak na szefa.

[Albert, 26].

Gdy liczba członków zaczęła rosnąć, a klub zaczął się dzielić na wyspecjalizowane kręgi, powstała konieczność wyodrębnienia osób za nie odpowiedzialnych, nieformalnych liderów. Nadal jednak podstawą do uzania osoby była ranga osoby w kręgu oraz jej charyzma:

[P]otrzebowaliśmy kogoś, kto się będzie zajmował bardziej bitewniakami, na przykład nie? I doskonale było widać kto w danej grupie poniekąd jest tym samcem alfa i przewodzi. No to się pyta, nie? „Ej co myślicie, żeby na przykład [pseudonim] się zajmował gildią bitewniaków?”. - „A spoko, ekstra pomysł”.

[Edgar, 28].

Sytuację zmieniło przekształcenie klubu w stowarzyszenie. Pojawiła się konieczność wyodrębnienia ról formalnych, które były regulowane przez „Prawo o stowarzyszeniach”:

[W]szystko, co jest stowarzyszeniem jest prawnie regulowana struktura. Muszą być walne zebrania, musi być zarząd, musi być komisja rewizyjna. Natomiast kluby powinny być nieformalne, często jednak wybiera się, lub w toku rozwoju klubu same osoby dowodzące wychodzą na przód. Zaczynają być szefami, kierującymi, a później są inne osoby, które po prostu przychodzą tam dla rozrywki.

[Ekspert 1, 27].

Obecnie więc w klubie nakładają się na siebie dwie hierarchie: formalna, która jest wymuszana przez regulacje prawne oraz nieformalna, która odnosi się do charyzmy i autorytetu osoby zbudowanego poprzez jego działalność i wiedzę. Pierwsza z nich, (w typologii M. Webera (1978) władza legalna) porządkuje działania stowarzyszenia wprowadzając funkcje przewodniczącego, wiceprzewodniczącego, skarbnika oraz komisję rewizyjną. Osoby te teoretycznie zyskują najwyższy status między członkami stowarzyszenia. Teoretycznie, ponieważ osoby o najwyższej randze to członkowie najstarsi, najdłużej zaangażowani w działania związane z klubem, animatorzy społeczności oraz „etatowi” mistrzowie gry (według M. Webera posiadający władzę charyzmatyczną). Jedynie pełnienie roli formalnej przez osobę o wysokim statusie opartym na charyzmie sprawia, że z roli tej jest przydawana odpowiednio wysoka ranga, jednak z powodów braku czasu lub w celu zmotywowania młodszych członków stowarzyszenia przekazuje się im pełnienie tej funkcji:

Mamy tak na przykład w [klubie] na różnych walnych, kiedy próbujemy wybrać nowy zarząd, teraz w sobotę będzie wybierany nowy zarząd i ludzie już są przerażeni, bo nikt nie wie, każdy się boi, że to jest wiele roboty, że nie da rady. Mówi: "a wy jesteście starsi, jesteście doświadczeni, to wy się tym zajmijcie. Właśnie z tego względu my jako twórcy stowarzyszenia odmówiliśmy na początku udziału we władzach stowarzyszenia, żeby się młodzi w to udzielili.

[Ekspert 1, 27].

Stowarzyszenie aktywuje się przede wszystkim raz do roku, gdy organizowany jest konwent. Także w relacjach z otoczeniem instytucjonalnym członkowie występują z ramienia stowarzyszenia. Łączy się to przede wszystkim z tym, że z perspektywy urzędników i przedstawicieli instytucji posiadanie osobowości prawnej przez daną organizację podnosi jej status. Przedstawiciele stowarzyszenia są traktowani poważnie.

Przez większą część roku działania badanej społeczności opierały się na cotygodniowych spotkaniach skoncentrowanych na graniu. W takich sytuacjach nie było potrzeby odwoływania się do struktury formalnej. Jediną rolą, którą można by określić

mianem instytucjonalnej, którą podczas takich spotkań można było wyodrębnić, to „klucznik”, czyli osoba, która była odpowiedzialna za opiekę nad kluczami do domu kultury/szkoły językowej.

Socjalizacja

Kluby pełnią ważną rolę w procesie socjalizacji erpegowców. Nowy członek ma możliwość zetknięcia się z wzorami grania uznawanymi przynajmniej przez część społeczności za właściwe, zamiast wypracowywać je metodą prób i błędów. Pełnią – a przynajmniej pełniły także ważną rolę – w przekazywaniu informacji:

Trzyście lat mieliśmy no i poszliśmy tam w czterech albo pięciu nie, a tam goście z ogólniaków, goście na studiach, nie, ale się spotkali, gadali o erpegach, tam dowiedzieliśmy się o istnieniu alternatywnych profesji do „Warhammera” w stylu „zabójca grzybów” e.. no bo goście to ściągali z „White Dwarfa”⁵⁷ wszystko.

[Ekspert 3, 32]

Kluby dają możliwość kontaktu z bardziej doświadczonymi osobami, które mogą stać się dla nowych graczy znaczącymi innymi i pełnić rolę mentorów. Osoby o wyższym statusie często starają się podzielić wiedzą z młodszymi członkami i przekazać właściwe – w ich mniemaniu – wzory grania, dlatego kluby należy uznać za ważne ogniwo w procesie stawania się graczem i stawania się członkiem fandomu.

Wstępując do klubu, a przynajmniej utrzymując kontakt z jego członkami osoba ma większą szansę na uzyskanie informacji związanych z obiektem zainteresowań, niż w przypadku funkcjonowania w kręgu graczy niezwiązanym z fandomem. Oczywiście rola ta była o wiele bardziej znacząca w latach 90-tych, niż obecnie, gdy dostęp do Internetu jest powszechny.

6.3.6. Gildie

Wydaje się, że w świecie MMORPG odpowiednikiem klubu jest gildia. Zauważalna jest jednak pierwsza podstawowa różnica, którą stanowi fakt, że o ile klub jest do pewnego stopnia miejscem w sensie przestrzeni fizycznej, tak gildia w „World of Warcraft” jest przede wszystkim organizacją. Pewną namiastkę „miejsca” można zaobserwować natomiast w przypadku klanu „Lineage 2”, który posiadać może własną siedzibę (*clan hall*) zdobywaną w drodze licytacji lub walki. Posiadanie takiego obiektu jest przede wszystkim wyznacznikiem prestiżu i stoi wysoko w hierarchii wartości graczy

⁵⁷ Czasopismo brytyjskie.

Wtedy [podczas licytacji] wszyscy chodzili jak na szpilkach. Ja raz pół nocy nie przespalem, bo czekałem na to, czy mnie ktoś nie przebiję wiesz, aukcji, nie? Clan halla pierwszego, którego licytowaliśmy, bo lider, wtedy akurat lider za granicą siedział. Pojechał do Polski i nie miał.. kompa, nie? żeby tym się zająć i pamiętam, że o drugiej czy trzeciej nad ranem.. wygrałem ten clan hall. Zadzwoiłem od razu do lidera, a lider był w knajpie tam z kuzynem, który grał, tego. I jak to usłyszał.. lider jak usłyszał, że wygrałem ten clan hall, to.. aż krzyknął: „mamy clan hall, kolejka dla wszystkich!”.

[Bertold, 24].

Gildie stanowią ośrodki życia społecznego światów wirtualnych. Duża część działań, zwłaszcza najważniejszych, toczy się w ich ramach. Zazwyczaj po zalogowaniu się do gry osoba jest witana przez pozostałych grających w danym momencie członków organizacji. Na czacie gildyjnym lub za pośrednictwem komunikatorów głosowych prowadzone są dyskusje na różne tematy, głównie dotyczące gry, ale również sportu, polityki itd.

Rozmówcy wskazywali na kilka cech, które motywują do zrzeszania się w gildie. Po pierwsze, w ten sposób konstruuje się grono znajomych, z którymi nie tylko się gra, ale można także porozmawiać na różne tematy i zasięgnąć informacji mając dużą gwarancję uzyskania odpowiedzi i pomocy:

[J]akaś osoba prosi o.. pomoc i jest na drugim końcu świata, tak? a aktualnie nie mam nic ciekawego do roboty, to się przelecę na ten drugi koniec świata i tej osobie pomogę, tak? No ale jeżeli osoba spoza gildii mi coś takiego napisała, to raczej by mi się nie chciało.

[Cyryl, 26].

Po drugie, uczestnictwo w gildii daje określone korzyści związane z umiejętnościami awatara (*perks*), ekonomiczne (postacie w „WoW” mogą produkować różne przedmioty dzięki umiejętnościom rzemieślniczym; mogą być np. krawcami, górnikami lub kowalami; aby jednak wyprodukować niektóre przedmioty, potrzebują materiałów stworzonych przez inne awatary; w gildii łatwiej znaleźć współpracownika nie płacąc mu jednocześnie za pomoc), dostęp do banku gildyjnego oraz specjalnych przedmiotów. Gildie mają także wyznaczony budżet na naprawy wyposażenia używanego przez awatarów. Dysponują również innymi środkami, które są zbierane, jako rodzaj podatku od pieniędzy zarabianych przez postacie (nieuczciwi członkowie mogą obrabować skarbiec organizacji i uciec).

Po trzecie, w gildii łatwiej jest znaleźć osoby chętne do eksploracji rozmaitych instancji (lochów, lokacji rajdowych). Jest to między innymi związane z tym, że wiele gildii tworzonych jest na bazie istniejących grup rajdowych, których członkowie współpracowali ze sobą przez dłuższy czas i znają nawzajem swoje możliwości.

Również powody tworzenia gildii są rozmaite. Blizzard bardzo wspiera tę formę aktywności, a korzyści związane z przynależnością do wirtualnej organizacji są jednym z czynników konstruowania i zrzeszania się. Często ich tworzenie jest sformalizowaniem w świecie gry rzeczywistego kręgu znajomych lub rodziny. W innych sytuacjach są one wyrazem ambicji przywódczych danej osoby. Można sobie wyobrazić sytuację, w której gracz niezadowolony z funkcjonowania organizacji, do której należał dotychczas, odchodzi z niej i tworzy własny klan. Czasami nowe gildie powstają z rozpadu starych. Jeden z rozmówców wspominał o tym, że grając w różne MMORPG cały krąg znajomych migruje między nimi i jest podstawą do ukonstytuowania gildii lub jej odpowiednika w ramach tych różnych światów wirtualnych. To spostrzeżenie jest zgodne z obserwacjami poczynionymi przez Celię Pearce (2009), przy czym badana przez nią grupa była zmuszona do migracji w związku z wygaszeniem serwerów gry „Uru: Ages beyond Myst”, podczas gdy gracze, będący przedmiotem analiz niniejszej pracy migrowali raczej z powodu potrzeby odmiany. Występowało to zazwyczaj w sytuacji, gdy zaangażowanie w dotychczasową grę prestawało dostarczać przyjemność.

Rozmówcy wyrażali przekonanie, że niewielka, ale spójna gildia sprawia, że atmosfera w grze jest dużo przyjemniejsza. Wszyscy w zasadzie się znają. Łatwiej liczyć na pomoc i towarzystwo. Jako ciekawostkę można dodać fakt, że gildie, które tworzy czterdzieści osób mogą liczyć sto i więcej awatarów. Jest to spowodowane tym, że wielu graczy gra kilkoma postaciami (zwanymi „altami” od *alternative*) na zmianę.

Duże gildie, zwane masowymi, liczące po kilkuset członków są najczęściej organizacjami o bardzo luźnych więziach między członkami. Nie można w niej liczyć na pomoc lub informację. Są to właściwie gildie tylko z nazwy, a jedynym wyrazem przynależności jest herb na interfejsie, ewentualnie na tunice awatara. W takim przypadku należy poddać w wątpliwość dotychczas przyjmowane przekonanie, że gildia stanowi poziom mezzo analizy. Wydaje się, że to mniejsze, dobrze zintegrowane organizacje świata wirtualnego, można interpretować w ten sposób.

Funkcjonowanie w ramach gildii jest do pewnego stopnia regulowane przez zasady, które w niej panują. Zasady te są oparte nieraz na regulaminach spisanych i umieszczonych na forum organizacji. Niektóre z nich wywodzą się z powszechnie stosowanych norm

życia codziennego, jak na przykład unikanie wulgaryzmów, które było przestrzegane w badanej gildii, inne zaś regulują relacje między członkami pełniącymi różne funkcje i stojącymi w określonym miejscu hierarchii. Nieprzestrzeganie ich może skończyć się wykluczeniem. Jeden z graczy, nagminnie używający niewłaściwego języka i wchodzący w konflikty z innymi członkami został wykluczony z gildii. Tak sprawę tę komentował lider:

[O]d dawna nie zdarzyło się tak, żeby osoba, która była rekrutem już się z kimś pokłóciła i gdy zauważyłem, że osoba, która jest u nas bodajże już tylko 2 i już.. dopiero 2 tygodnie i już weszła z kimś w zatarg.. / to nie chodziło o to, że weszła w zatarg z [pseudonim], z osobą znaną tam, zasłużoną, dawnym GM'em, to nie chodziło o to. Chodziło o to, że już z kimś weszła w zatarg. To.. dało mi to do myślenia, że prawdopodobnie jest to osoba kon.. konfliktowa i że w przyszłości może być więcej takich sytuacji. Czyli to tak jak pracownik na okresie pró.. próbnym jo.. ją potraktowałem. Skoro pracownik na okresie próbnym ju.. już wchodzi w konflikt z innymi, to coś tu nie tak, to jednak generalnie lepiej się pozbyć tego jednego, żeby or.. organizacja działała jednak w z.. w zgodzie.

[Arnold, 40].

Gildia, podobnie jak klub w świecie rzeczywistym, jest obszarem wymiany. W jej ramach stale zawiązują się i rozwiązują różne kręgi. W jej ramach także następuje wymiana informacji i przekazywanie wzorów. Takie kręgi opierają się na mocniejszych więziach koleżeńskich lub rodzinnych, ale także zawiązywane są doraźnie w celu wykonania określonego zadania. Drużyny, które składają się z członków jednej organizacji są w stanie osiągnąć pewne korzyści dla gildii. W „WoW” można wykonywać pewną liczbę zadań, które raz na tydzień można powtórzyć. Ich realizacja przynosi gildii pewne korzyści.

Można się zastanawiać nad kwestią przyjaźni pomiędzy członkami gildii wykraczającą poza sferę gry. Bez wątpienia sprzyja temu geograficzna bliskość zamieszkiwania poszczególnych uczestników. Jeden z rozmówców przyznał, że spotkania np. w pubie były możliwe, dopóki gildia bazowała na graczach pochodzących z jednej miejscowości. Po kilku rozłamach należą do niej Polacy zamieszkujący w różnych częściach Europy, stąd odległość utrudnia możliwość spotkania się w realu, choć ewentualność zjazdu była kilkakrotnie poruszana. To, że jest to możliwe potwierdza przykład jednego z polskich klanów „Lineage 2”, którego członkowie, mieszkający na terenach całej Polski postanowili się spotkać podczas weekendowego wypadu. J. Urry

(2008: 267) zwraca uwagę na to, że takie okresowe spotkania mogą być niezbędne do odtwarzania w czasie sieci społecznej. Warto porównać tę sytuację z klubem miłośników tRPG, dla których spotkania w świecie rzeczywistym są podstawą funkcjonowania kręgu, zaś Internet używany jest pewnego rodzaju przedłużeniem doświadczeń klubowych. W przypadku gildii „WoW” proporcje ulegają przesunięciu. Normą są interakcje w przestrzeni wirtualnej, zaś spotkania w świecie rzeczywistym stanowią rodzaj wzmocnienia więzi między znajomymi z sieci.

Spotkaniom może nie sprzyjać chęć zachowania anonimowości. Niektórzy z rozmówców przyznawali, że grę traktują jako odpoczynek od życia codziennego i niechętnie słuchają zwierzeń innych o problemach w świecie rzeczywistym. W innej organizacji, w której relacje pomiędzy członkami były bliższe, opowiadanie o życiu codziennym było na porządku dziennym:

To było już na takim poziomie, że wiedzieliśmy, że kolega się rozwodzi, że/ o takich rzeczach rozmawialiśmy. Rozmawialiśmy.. kolega miał drugi problem tam z policją coś, to opowiadał. Wiedzieliśmy, że jednemu się z dziewczyną nie układa... tego typu rzeczy nie. Tak, że można powiedzieć, że to prawie jak rodzina była.

[Bertold, 24].

6.3.7. Inicjatywy ponadlokalne

Współpraca między fanami wykraczać może poza klub a nawet poza miejscowość, w której klub funkcjonuje. Badana społeczność podejmowała różne działania z innymi podkarpackimi, a także lubelskimi klubami i stowarzyszeniami. Pozwalało to na organizację wspólnych przedsięwzięć, ale także wymianę doświadczeń:

[J]uż byliśmy dawno.. dawno zrzeszeni w trzy kluby, w jedną taką niby pseudo-organizację. To znaczy jeżeli ktoś sygnalizował, że przydałaby się jakaś pomoc, no to my staraliśmy się.. staraliśmy się tutaj coś podziałać. Dodatkowo no to [klub], to oni tam kompletnie nie wiedzieli jak to zrobić włącznie z podejściem do.. do.. do.. jakiegoś domu kultury i załatwieniem sprawy. To były przecież dzieciaki z gimnazjum w tamtym momencie to.. to.. to.. trzeba było ich troszeczkę tam naprowadzić jak to.. jak to wszystko robić y.. m.. założyliśmy im forum. My jak my, [miasto na Podkarpaciu] trochę bardziej niż my. Y.. umawialiśmy się na wspólne granie, to głównie.. głównie jednak bitewniacy, erpedzy to się tam wymieniali jakimiś, nie wiem, przygodami, nie przygodami takimi rzeczami.

[Edgar, 28].

Współpraca polegała przede wszystkim na organizowaniu wspólnych turniejów gier bitewnych, ale stanowiła ona także punkt wyjścia do stworzenia forum internetowego, służącego wymianie informacji oraz dzieleniu się treściami pomiędzy fanami gier fabularnych. Tego rodzaju współpraca stanowiła istotny czynnik w przekazywaniu wzorów ról organizacyjnych, ale także ról graczy.

W MMORPG pomiędzy poszczególnymi organizacjami zawiązywane są nieraz sojusze, które służą wspólnym celom: wzajemnej pomocy w obliczu konfliktu z innymi gildiami lub stworzeniu wspólnej grupy rajdowej, gdy jedej lub więcej kręgów nie dysponuje wystarczającą ilością kompetentnych graczy.

6.3.8. Media fandomowe

Najważniejszą rolą mediów jest przekazywanie informacji. W przypadku jednak mediów fandomowych, a zwłaszcza od momentu rozwoju web 2.0, można uznać, że są one również czynnikiem integrującym środowiska fanowskie i pełniącymi rolę obszarów wymiany.

W funkcjonowaniu polskiego fandomu gier fabularnych, a także wśród części innych środowisk fantastów – można wyodrębnić dwa okresy. W pierwszym z nich dominowały tradycyjne media, przede wszystkim prasa, w tym fanziny – gazety redagowane przez fanów w warunkach domowych i rozprowadzane w najbliższym otoczeniu, jak choćby krakowska „Quenta”, oraz prasa o zasięgu ogólnopolskim. Drugi etap rozpoczął się w drugiej połowie lat 90-tych XX wieku i jest związany z wzrastającym znaczeniem Internetu.

Fandom nie korzysta z mainstreamowej prasy (np. „Gazeta Wyborcza”, „Rzeczpospolita”) ani nawet z bardziej wyspecjalizowanych periodyków poświęconych np. grom komputerowym, dla wymiany treści związanych z grami fabularnymi. Przez dziesięć lat (1993-2003) natomiast wykorzystywano do tego czasopisma, których tematyka koncentrowała się wokół RPG. Była to, jak już wielokrotnie wspomniano, „Magia i Miecz”, a później także „Portal”.

Pierwszy z wymienionych periodyków pełnił ważną rolę w tworzeniu kręgów graczy, wymianie informacji oraz kształtowaniu wzorów ról. To z niego część rozmówców dowiedziała się o istnieniu gier fabularnych, konwentach, a nawet o istnieniu klubów fantastyki. Co ciekawe, dla niektórych rozmówców było to jedyne źródło informacji o funkcjonowaniu społeczności fanów RPG w ich miejscowościach. Może to więc sugerować, że fandom w latach 90-tych był bardzo rozproszony, a z braku możliwości

posługiwania się Internetem poszczególne kręgi, nawet działające w jednym mieście miały utrudnioną możliwość wejścia w interakcje.

Dzięki publikowaniu w „Magii i Mieczu” fragmentów gry „Kryształy czasu”, wiele osób mogło wejść w posiadanie zasad umożliwiających rozegranie sesji. W mniejszych miejscowościach alternatywą była zamówienie podręcznika za pośrednictwem poczty i to właściwie dopiero od 1994 roku, kiedy to pojawiło się tłumaczenie RPG „Warhammer”. Należy jednak wspomnieć, że pierwsze zapowiedzi tej gry pojawiły się także w „Magii i Mieczu” i wiele osób zamówiło ją właśnie dzięki tej informacji:

Badacz: *Wiedza o „Warhammerze” też z „MiMa”?*

Ekspert 3: *No, zamawialiśmy z „Maga”⁵⁸. Wypełniało się przekaz, szło się na pocztę, płaciło się 59 złotych. Nie, myśmy to jeszcze kupowali za tysiące.*

W „Magii i Mieczu” publikowane były recenzje gier, relacje z konwentów, opowiadania, tłumaczenia artykułów anglojęzycznych. Zamieszczane były także przygody do poszczególnych systemów i propozycje zmian w zasadach. Ważną częścią była rubryka „Almanach mistrza gry”, w ramach której drukowano porady dla prowadzących, co oznaczało, że czasopismo miało wpływ na kształtowanie ról społecznych graczy. Szczególnie istotnym zbiorem artykułów, wpływającym w znacznym stopniu na fanów „Warhammera”, była „Jesienna Gawęda” Ignacego Trzewiczka. Publikowane najpierw w „Magii i Mieczu”, a następnie w „Portalu” (którego był redaktorem naczelnym) teksty zostały uznane przez wielu graczy za kanoniczny sposób gry w ten system, co do tej pory jest podstawą wielu konfliktów pomiędzy miłośnikami tej gry:

Nigdy nie byłem fanem „Jesiennej Gawędy”, choć to przemyślane i wartościowe artykuły. Uważam, że mechanikę którą zaproponował autor systemu, wpasowuje się w jego uniwersum i jest jego częścią, a co za tym idzie jest po części jego fizyką i filozofią. Jako gracz nie lubię, gdy konwencja gry ginie pod wpływem zasad dynamiki znanych z podręczników szkolnych, a MG za zadanie wziął sobie udupianie graczy i przerzucanie ich z jednego problemu w drugi.

[KB – 7 – 2]

Autor „Jesiennej Gawędy” sugerował wprowadzenie do „Warhammera” więcej realizmu, potęgowanie ponurego nastroju i stawianie bohaterów w sytuacjach niemal beznadziejnych, co miało pomagać w kształtowaniu atmosfery sesji. Nie jest to dla wszystkich fanów rozwiązanie akceptowalne, stąd dyskusje. Jednak fakt, że są one

⁵⁸ Wydawnictwo „Mag”, wydawca czasopisma „Magia i Miecz” oraz m.in. „Warhammer Fantasy Role Play”.

prowadzone nadal świadczyć może z jednej strony o znaczeniu tekstów dla polskiego fandomu, z drugiej zaś o stałej popularności „WFRP”.

„Magia i Miecz” próbowała także integrować środowiska fanowskie:

„Magia i Miecz” prowadziła kiedyś taki y.. stowarzyszenie stowarzyszeń y.. które się nazywało „Awanturnik” i zachęcała kluby mające osobowość prawną do tego, żeby wstępować do tego stowarzyszenia y.. i tam razem wspólnie działać.

[Ekspert 6, 33]

I dalej:

[Z] punktu widzenia y.. człowieka, który wtedy y.. jakby funkcjonował y.. no to.. to była kwestia y.. jakiegoś takiego a.. prestiżu, wiesz? „Spójrz: to jest nasze pismo o naszym hobby y.. i to pismo y.. zbiera wszystkie kluby, z całej Polski, my mamy tutaj taki klub i nas tutaj jest trzydziestu, a w Warszawie stu dwudziestu, a w Krakowie jest pięćdziesięciu. My wszyscy jesteśmy y.. z jednego y.. z jednej armii. Ulepieni z jednej gliny”.

[Ekspert 6. 33]

Wypowiedź ta pokazuje, jak ważne były przedsięwzięcia podejmowane przez redaktorów czasopisma. Warto bowiem nadmienić, że nie tylko czasopismo było postrzegane jako istotny element fandomu, ale sama praca w nim podnosiła rangę osoby.

Kiedy pojawiła się w Polsce możliwość korzystania z Internetu, fani RPG zaczęli używać tego narzędzia do wymiany treści. Rozmówcy opisując wykorzystanie sieci globalnej jako medium fanowskiego wyodrębniali kilka etapów, które były związane z rozwojem możliwości Internetu. Dopóki był on dobrym dostępnym jedynie dla nielicznych (konieczny był zakup modemu telefonicznego), stanowił on środek komunikowania jedynie dla najbardziej zagorzałych (i zamożnych) fanów. W tym okresie, jako obszary wymiany funkcjonowały głównie grupy dyskusyjne. Do komunikowania się służyły także listy mailingowe. Możliwości Internetu zaczęły być wykorzystywane także do rozpowszechniania fanzinów, przykładem zaś może być e-zin „Inkluz” wydawany w latach 1999-2005.

Wraz ze zwiększającą się popularnością Internetu i rozwojem Web 2.0 zaczęły się pojawiać skuteczniejsze metody wymiany treści: fora i portale. Dzięki oferowanym przez nie możliwościom zaczęły się wokół nich wytwarzać coraz większe kręgi. Potrafiły przyciągnąć osoby, które niechętnie angażowały się we wcześniejsze rodzaje aktywności internetowej:

Ja tam na.. Krakowie 2001 dowiedziałem się o istnieniu dwóch portali takich erpegowo-fantastycznych „Valkiria” i „Polter”. „Poltergeist”, wtedy „RPG.net.pl”. No i tam się jakieś te środowiska budowały, bo wcześniej były listy dyskusyjne, był czat, znaczy był IRC, ale jakoś mnie tak nigdy nie kręciło. A tam [na portalach] można było poczytać, ludzie pisali jakieś rzeczy, były jakieś opowiadania nie opowiadania. No i „Valkiria” to było.. miejsce, żeby w nim być, nie.

[Ekspert 3, 32].

Portale spełniają kryteria obszaru wymiany. Technologia Web 2.0 dawała możliwość stworzenia „miejsca”, w którym fani mogli się spotykać i wymieniać treści. Wokół forów, a następnie portali zaczęły się tworzyć społeczności, które do pewnego stopnia się z nimi utożsamiały. Jednym z takich symbolicznych wyznaczników był akt rejestracji w serwisie, innym zaś noszenie koszulki z jego logo. Takie miejsca w przestrzeni wirtualnej zaczęły pełnić funkcje, które do tej pory kojarzone były z czasopismami. Umieszczano na nich informacje, recenzje, scenariusze oraz poradniki dla graczy i mistrzów gry. Umożliwiały także konstruowanie kręgów w świecie rzeczywistym poprzez pośredniczenie w procesie poszukiwania graczy i mistrzów gry. Co istotne, pomagały nie tylko w kontaktowaniu się osób mieszkających w odległych regionach Polski, ale paradoksalnie także w tej samej miejscowości:

Ja pisałam na „Literaturze” i był też gość, który generalnie siedział w wiedzmińskich klimatach i żeśmy się zgodali, że on jest z [miasta na Podkarpaciu] i on tak na marginesie w ogóle studiuje w [tym samym mieście, co rozmówca]. No i właśnie [ksywka] – y z V-ki ułożył swój topic valkiriowy, żeby w [tym samym mieście] coś zrobić, fandom [tego miasta] żeby się zjednoczył. No i.. przyklepaliśmy się my y.. no i parę jeszcze innych osób z [tego miasta], między innymi...

[Ekspert 4, 31]⁵⁹.

Internet do pewnego stopnia także przejął rolę konwentów, które były nieraz jedynymi wydarzeniami pozwalającymi na uzyskanie porad na temat warsztatu mistrza gry lub pisarza, a także zaprezentowania swojej twórczości:

No i na pewno też, no i.. no, tu.. tu powraca kwestia Internetu y.. i tego, że w tej chwili o ileż.. o ileż łatwiej o takiego wszelkiego rodzaju porady, czy.. czy inne rzeczy. No ja, ja właśnie pamiętam, że y.. że na konwentach my te pie.. piętnaście lat

⁵⁹ Przykład ten stanowi analogię do opowieści innego gracza, który dowiedział się o funkcjonowaniu w swoim mieście klubu z czasopisma „Magia i Miecz”. Może to oznaczać, że na Podkarpaciu przez długi czas występowała słaba integracja kręgów fanowskich (między tymi dwoma wydarzeniami było około 10 lat).

temu, siedemnaście to tam jednym z ważniejszych było, tam Kres na przykład prowadził ten swój tam „Kącik złamanych piór”, więc te porady właśnie, te konwenty były tak mega istotne, że.. bo wtedy się.. wtedy się.. y.. można się było jakoś.. wsparcie uzyskać. No a.. a z drugiej strony no też jest.. z kolei autorom dużo łatwiej zaistnieć, no bo też właśnie robią sobie strony w sieci i teraz od czasów Facebooka, no to już w ogóle.

[Ekspert 5, 35].

Portale i fora cieszą się różną popularnością, mają też różną rangę wśród fanów. Za ważny polski serwis uważany jest „Polter”, ale rozmówcy podkreślają, że poziom treści umieszczanych w poszczególnych serwisach zaczyna być coraz niższy. Dla wielu uczestników wymiany ważniejsza jest ilość notek a nie jakość.

Warto dodać, że dzięki rozwojowi sieci globalnej polscy fani mają bezpośredni dostęp do treści publikowanych przez członków zagranicznych fandomów, często osób, które cieszą się poważaniem wśród miłośników poszczególnych systemów. W latach 90-tych dostęp do treści tworzonych za granicą miały nieliczne osoby, głównie jednostki, których członkowie rodzin mieszkali lub pracowali za granicą. Sytuację tylko w niewielkim stopniu poprawiały przedruki artykułów anglojęzycznych publikowane przez „Magię i Miecz”. Wraz z upowszechnieniem się Internetu polscy erpegowcy uzyskali możliwość czerpania informacji u samych źródeł. Mogą korzystać z portali anglojęzycznych, czytać blogi zagranicznych autorów i uczestniczyć w dyskusjach na forach. Sieć WWW pozwoliła wykroczyć zainteresowanym poza granice narodowego fandomu.

Według niektórych rozmówców fora i portale, między innymi z powodu wspomnianego obniżenia standardów, zaczynają tracić użytkowników na rzecz portali społecznościowych i blogów:

[K]olejny ten skok to są blogi. To jednak odejście od tych redakcji, które nie zawsze są profesjonalne na rzecz własnego poletka, gdzie można sobie we własnym zakresie wszystko publikować. No i teraz fora zaczynają zamierać, wszystko to się przenosi do Google+ i Facebooka.

[Anatol, 31].

Blogi dają możliwość publikowania swoich treści bez konieczności zatwierdzania ze strony redakcji. Daje to nieraz możliwość podzielenia się twórczością, która nie zostałaby zakwalifikowana z powodów pozamerytorycznych – np. stroniczości redaktora

oceniającego. Jest to związane między innymi z podziałami i konfliktami, które toczą się w fandomie.

Blog pozwala na zamieszczanie treści i uzyskania zwrotnych komentarzy na ich temat. Tematyka może dotyczyć wszelkich kwestii interesujących erpegowców: recenzji, komentarzy, porad, scenariuszy, dając jednocześnie autorowi dużo więcej kontroli nad nimi w porównaniu z zamieszczonymi na portalach. Blogi zaprzyjaźnionych autorów są często ze sobą powiązane poprzez odnośniki, a oni sami czytają wzajemnie i komentują swoją twórczość.

Blogerzy mogą podejmować także wspólne inicjatywy. Przykładem takiego przedsięwzięcia jest „Karnawał blogowy”, który dostarczył części materiału badawczego do niniejszej pracy. Idea ta, zapożyczona z działań w fandomie amerykańskim, polega na tym, że co miesiąc jeden z uczestników proponuje temat, na który należy napisać tekst umieszczony później na blogu. Po podsumowaniu prowadzenie „karnawału” przekazuje się innemu uczestnikowi.

Portale społecznościowe stały się kolejnymi narzędziami pozwalającymi na prowadzenie dyskusji i informowanie się o różnych przedsięwzięciach. Dają one możliwość dyskusowania w sytuacjach wykluczenia z portalu, albo gdy dyskusja okazuje się łamać któryś z punktów regulaminu forum.

Internet jako taki dał również graczom niespotykaną wcześniej sposobność pozyskiwania podręczników, suplementów i akcesoriów. Erpegowcy, którzy byli wcześniej ograniczeni przez fakt zamieszkania w małej miejscowości albo po prostu przez nieznaną lokalizację sklepu hobbystycznego, uzyskali legalne i nielegalne możliwości zaopatrywania się w nie. Dostęp do sklepów internetowych uczynił możliwym zakup pożądaných produktów nie tylko polskich, ale w razie potrzeby sprowadzenie obcojęzycznych z zagranicy. Serwisy hostingowe i torrenty dały też możliwość nielegalnego ściągania podręczników w formie elektronicznej.

W przypadku MMORPG oprócz dostarczania informacji o tekstach kultury i umożliwiania wymiany treści Internet dostarcza porad służących maksymalizacji efektywności w posługiwaniu się awatarem. W WoW wzorem postępowania, który należy przyswoić, aby skutecznie kierować postacią jest tzw. rotacja, czyli powtarzalny ciąg następujących po sobie działań, które należy wykonywać aby zadać przeciwnikowi jak największe obrażenia. Niektórzy gracze testują poszczególne połączenia umiejętności awatara, a następnie umieszczają na stronach internetowych takie, które są najbardziej efektywne. Inni fani przyswajają te wzory jako skuteczne i sprawdzone procedury.

W podobnym celu zamieszczane są kalkulatory ekwipunku. Ubrania i przedmioty znajdujące się w posiadaniu awatarów wpływają na ich działania, podnosząc efektywność. Odpowiednia konfiguracja artefaktów pozwala na maksymalizację efektywności. Ponieważ cechy przedmiotów są opisywane w sposób skomplikowany i nie każdy ma ochotę poświęcać czas na zrozumienie i obliczanie różnych modyfikatorów, może skorzystać z kalkulatorów dostępnych w sieci. Te programy analizują wyposażenie postaci i wskazują taki ich zestaw, który na daną chwilę jest najlepszy.

6.3.9. Konwenty

Złoty jako wydarzenie, miejsce i proces

W hierarchii działań fandomu zjazdy są uważane przez miłośników fantastyki za wydarzenia najważniejsze. Konwenty można rozpatrywać na kilka sposobów. Stanowią one obszar wymiany – związane jest to z faktem operowania w ramach pewnej określonej przestrzeni fizycznej i symbolicznej osób uczestniczących z różnych powodów w konwencie.

Według „Informatora Konwentowego”, w 2013 roku na terenie Polski odbyło się ponad 60 zlotów fanów fantastyki. Można je podzielić mając na uwadze wielkość, a co za tym idzie także rangę oraz ze względu na tematykę.

Konwenty ze względu na wielkość i znaczenie można podzielić na ogólnopolskie, ponadlokalne i lokalne. Do pierwszej kategorii zalicza się największe imprezy, w których mogą uczestniczyć tysiące osób (w Pyrkonie 2013 według dwóch rozmówców miało wziąć udział około 12000 osób). Są to konwenty: PolCon, poznański Pyrkon a także lubelski Falkon. Ze względu na rozmiary są one organizowane w budynkach uczelni wyższych albo targów. Zjazdy umożliwiają rozrywkę właściwie przez całą dobę. Program rozpoczyna się rano, a kończy w późnych godzinach nocnych. Przestrzeń konwentowa umożliwia jednak spotkania i zabawę także po zakończeniu ostatniego punktu programu. Bardzo często bowiem rozgrywane są całonocne sesje gier fabularnych i toczony są dyskusje. Jeśli jednak ktoś poczuje zmęczenie może przespacerować się w jednej z wydzielonych sali noclegowych lub w wynajętym pokoju hotelowym.

Mniejsze, cieszące się renomą, odbywające się cyklicznie konwenty są nastawione przede wszystkim na społeczność lokalną, ale ściągają także zaprzyjaźnionych fanów z całej Polski. Do takich konwentów należą krakowski Imladris czy rzeszowski Nawikon. Według informacji organizatorów tego drugiego, teren imprezy w 2013 roku odwiedziło około 500 osób.

Na terenie Polski organizowane są także niewielkie imprezy, adresowane przede wszystkim do lokalnych społeczności. Należą do nich różnego rodzaju „dni fantastyki”. Działania w ich ramach trwają w ciągu dnia, z przerwami nocnymi. Jest to spowodowane tym, że adresowane są do społeczności lokalnych, stąd nie ma potrzeby organizowania bazy noclegowej i obecności organizatorów przez całą dobę.

Największe konwenty są ważnymi wydarzeniami nie tylko ze względu na skalę, ale także na przedsięwzięcia organizowane w ich ramach. Na PolConie co roku przyznawana jest Nagroda Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla dla najlepszych polskich utworów fantastycznych. Na największych konwentach przyznawany jest także Puchar Mistrza Mistrzów – nagroda dla najlepszego mistrza gry, a także Quentin – nagroda za najlepszy scenariusz RPG.

Konwenty można podzielić również ze względu na ich tematykę. Mogą być one adresowane do fanów różnych gatunków fantastyki, tak jak PolCon czy Pyrkon, ale również ukierunkowywać się na miłośników jej konkretnych odmian, np. Lajconik: Krakowskie Dni z Grami Fabularnymi.

Wśród konwentów można wyodrębnić takie, które są otwarte dla wszystkich uczestników a także zamknięte. Te drugie są dostępne wyłącznie dla wybranych, a uzyskanie zaproszenie na taki zlot jest potwierdzeniem tego, że status osoby w fandomie jest wysoki.

Organizacja konwentu to proces. Zjazd fanów to duże przedsięwzięcie, angażujące przede wszystkim lokalną społeczność fantastów, ale nieraz także powstające we współpracy z zaprzyjaźnionymi osobami z innych regionów Polski. Zlot organizowany przez badaną społeczność zaangażował nie tylko członków klubu, ale także osoby spoza niej: fanów mangi i anime, grupy rekonstrukcji historycznej, środowisko LARP-owe. Przygotowania rozpoczęły się pół roku przed rozpoczęciem konwentu. W trakcie kolejnych spotkań, organizatorzy podzielili się obowiązkami. Poszczególne osoby miały być odpowiedzialne za różne czynności. Na czele kręgu osób zajmujących się organizacją stoi koordynator. Następnie są koordynatorzy bloków programowych: RPG, bloku kultury japońskiej, historycznego itd. Inne osoby zajmują się pozyskiwaniem sponsorów nagród rozdawanych później uczestnikom poszczególnych konkursów. Organizatorzy muszą ułożyć regulamin, zawrzeć umowę z dyrekcją szkoły, w której konwent się odbywa (lub z przedstawicielami targów), zdobyć sprzęt konieczny do prowadzenia prelekcji (np. rzutniki multimedialne), rozdzielić sale, aby poszczególne punkty programu ze sobą nie kolidowały. Należy dodać, że poszczególne punkty programu: prelekcje, konkursy, LARP-

y nie muszą być prowadzone przez organizatorów. Zwyczajowo za pośrednictwem strony internetowej wydarzenia i coraz częściej przez media społecznościowe ogłaszany jest nabór propozycji, które następnie są oceniane przez organizatorów i kwalifikowane bądź odrzucane. Trzonem więc konwentu są organizatorzy, ale ich działania mają za zadanie przede wszystkim utworzenie ram umożliwiających aktywność innym osobom: prelegentom, organizatorom konkursów, sprzedawcom, mistrzom gry itd.

Kolejne działania są realizowane już w trakcie samego wydarzenia. Cały czas najważniejszą rolę odgrywa koordynator, na którym spoczywa największa odpowiedzialność za sukces imprezy. Dobra ocena wydarzenia ze strony uczestników oraz mediów fandomowych stanowi czynnik podnoszący rangę samego wydarzenia, ale także osób za nim stojących. Pozytywny odbiór jest impulsem do organizacji kolejnych edycji zlotu.

Koordinatorowi podlegają osoby odpowiedzialne za poszczególne działania: akredytację, informację, pomieszczenia. W czasie trwania wydarzenia prelegenci i uczestnicy mogą liczyć na pomoc obsługi, której członków zwie się nieraz „gźdaczami”. Na największych konwentach mają oni wyróżniające ich z tłumu koszulki, na mniejszych odmienne od uczestników identyfikatory.

Konwent można analizować jako obszar wyznaczony fizycznie oraz symbolicznie. Pierwsze sformułowanie odnosi się do działań odbywających się na terenie obiektów zlotowych. Drugie zaś do faktu wydarzenia towarzyskiego. Erpegowcy bowiem jadą na konwent nie tylko po to, by uczestniczyć w prelekcjach, konkursach i sesjach, ale także po to, by spotkać się ze znajomymi. Spotkania te zaś niekoniecznie odbywają się w obiektach konwentowych, ale także w różnego rodzaju lokalach: pubach, barach, restauracjach:

Ja jeździłem na konwenty dlatego, żeby posłuchać tych prelekcji, bo wydawało mi się, że są ciekawe, y.. i faktycznie posłuchałem sobie tych prelekcji. Żeby chodzić na konkursach, powygrywać jakieś podręczniki i książki, żeby pójść na piwo ze znajomym.. z całej Polski, których nie widzę na co dzień i żeby pograć ze znajomymi, których też właśnie nie widzę, a z którymi się dobrze gra.

[Anatol, 31].

Zasady zachowania na terenie konwentu są zawarte w jego regulaminie. Ogólnie rzecz biorąc wymagane jest zachowanie podstawowych norm współżycia społecznego, ale oprócz tego zabronione jest noszenie broni (niektórzy z rekonstruktorów niechętnie stosują się do tego przepisu), spożywania alkoholu i środków odurzających oraz palenia tytoniu. Jest to spowodowane z jednej strony względami bezpieczeństwa, z drugiej zaś faktem, że

w konwencie uczestniczą nieletni. Uzyskanie przez nich akredytacji jest uzależnione od przedstawienia organizatorom zgody rodziców na piśmie. Nie mogą oni także uczestniczyć w prelekcjach, które są dozwolone od lat 18-tu. Kwestia zakazu spożywania alkoholu na terenie konwentu została wprowadzona na początku XXI wieku. Według relacji starszych członków fandomu wcześniej nie była przestrzegana.

Złoty fanów odbywają się najczęściej w trakcie weekendów. Rozpoczynają się w piątkowe popołudnie i kończą w niedzielne południe. Jeśli konwent odbywa się w pomieszczeniach szkoły, uczestnicy mają prawo przebywać w niej przez całą dobę. Aby móc przebywać w obiektach konwentowych osoba musi uiścić opłatę akredytacyjną. Stanowisko, przy którym się tego dokonuje jest umiejscowione zazwyczaj w pobliżu wejścia. Osoby, które są zaangażowane w tworzenie programu – zaproszeni goście, prelegenci są zwolnieni z opłaty lub uczestniczą w konwencie na warunkach preferencyjnych.

Symbolicznym wyznacznikiem uczestnictwa w konwencie jest identyfikator, na którym znajduje się logo konwentu oraz miejsce na wpisanie pseudonimu uczestnika. Jest on wymagany podczas przebywania na terenie zlotu, a jego brak w widocznym miejscu może wywołać interwencję – prośbę o jego pokazanie – ze strony organizatorów.

Przestrzeń na terenie obiektów konwentowych jest podzielona funkcjonalnie. Można wydzielić następujące pomieszczenia:

- red room, czyli pomieszczenie organizatorów, w którym znajduje się centrum dowodzenia imprezy;
- green room, pokój dla obsługi konwentu, często znajduje się w nim czajnik elektryczny, z którego mogą skorzystać uczestnicy;
- sale noclegowe – uczestnicy mogą w nich zostawić swoje bagaże, a także przenocować w przywożonych ze sobą śpiworach; autor nieraz był świadkiem sytuacji, w których przyjezdni fantaści spali i na gołej podłodze z powodu braku odpowiedniego wyposażenia;
- sale prelekcyjne;
- console room – pomieszczenie, w którym udostępnione są uczestnikom konsole do gry;
- games room – można w nim wypożyczyć jedną z gier planszowych, karcianych i rozegrać jej sesję;

Często sale prelekcyjne podzielone są ze względu na tematykę, np.: blok RPG, blok historyczny, blok kultury japońskiej itd. Miłośnicy gier bitewnych otrzymują pomieszczenie, w którym organizują swoje prezentacje i rozgrywają bitwy. Warto również dodać, że sale prelekcyjne nieraz w nocy, po zakończeniu prezentacji stają się salami

noclegowymi, albo rozgrywane są w nich sesje gier fabularnych. Erpegowcy potrafią zaadaptować w zasadzie każdy fragment wolnej i w miarę spokojnej przestrzeni w celu grania, stąd nieraz grupują się na korytarzach lub salach noclegowych, o ile nie przeszkadzają zmęczonym kolegom.

Według rozmówców sposób uczestnictwa w konwentach się zmienia. Niegdyś istotniejsza była ich funkcja obszaru wymiany: areny, dyskusowania, dzielenia się informacjami, tworzenia nowych treści. Obecnie coraz bardziej uwypukla się ich charakter ludyczny i komercyjny:

No bo jednak konwenty to było po prostu siedzenie na prelekcjach i konkursy, a teraz musi być games room, musi być console room, muszą być prysznice, bo przecież starsi sobie nie pojadą na konwent gdzie nie ma pryszniców. Co to jest, zauważyłem, ogromna zmiana. Z wiekiem to się zmienia, prawda. Co jeszcze? Musi być możliwość wynajęcia w pobliżu hotelu, bo przecież starsi przyjadą z dziećmi. To też jest duża zmiana i to też widać. Kiedyś można było o głupotach porozmawiać na konwencie z ludźmi w moim wieku, czy w okolicy, a teraz nie da rady porozmawiać o rozumiesz głupotach. Pamiętam jak na Falkonie spędziliśmy sześć godzin, całą noc rozmowy na temat, czy należy opuszczać klapę w ubikacji, z kobietami na konwencie. Czterdzieści osób w niewielkiej sali rozmawiało na temat... w około czterdziestu osób rozmawialiśmy na temat właśnie, czy należy opuszczać klapę w ubikacji. Do tej pory jesteśmy z tymi ludźmi w kontakcie, zaprzyjaźnieni, bo to nas zbliżyło. A teraz to się nie da.

[Ekspert 1, 27].

Potrzeba zapewnienia odpowiednich warunków nie jest czymś do końca dziwnym. Fakt przebywania w jednym miejscu dużej ilości osób, spośród których część nie korzysta z dostępnych pryszniców (a chodzi całymi dniami w ciężkich butach) może budzić zastrzeżenia z powodów higienicznych:

[J]eden z powodów, dla których przestałem jeździć, to byli ci metalowcy w skórzanych spodniach i glanach w lipcu i 35 stopni, a on siedzi przez dwie godziny na prelekcji, a potem się odkleja od krzesła i wstaje z tym krzesłem i ten zapach po prostu zabijał. To był naprawdę jeden z powodów, dla których przestałem jeździć na konwenty, zwłaszcza w lecie, bo jednak ta higiena, no naprawdę [śmiech].

[Anatol, 31].

Konwent jako czynnik kształtowania kręgu społecznego

Złoty fanów stanowi ważny wydarzenie w procesie stawiania się graczem. Często jest to związane z potwierdzeniem informacji, że istnieje więcej osób interesujących się grami fabularnymi, co przesuwało osobę z pozycji dotychczasowego outsidera i wzmacniało jego poczucie pewności:

Tam się pojawiliśmy, to było takie jedno wielkie „wow”. Boże, tyle ludzi gra w erpegi [śmiech] skąd oni się biorą? Jeszcze niektórzy z Rzeszowa, niemożliwe. Program, sesje.. było „wow”. Byliśmy dzieciakami przecież wtedy, to wszystko było „wow”.

[Edgar, 28].

Uczestnictwo w konwentach sprzyja rozwojowi kręgu społecznego osoby. Biorąc udział w zlotach fanów poznaje się nowe osoby, a luźne znajomości mogą przerodzić się w wieloletnie przyjaźnie. W dwóch ostatnich dekadach XX wieku był to w zasadzie jedyny sposób poznania kogoś spoza fandomu lokalnego. W powyższym cytacie można jednak znaleźć potwierdzenie, że konwenty dawały możliwość poznania także osób z tej samej miejscowości, a także po raz kolejny, utwierdza w przekonaniu, że społeczności fanów na Podkarpaciu były słabo zintegrowane. Konwenty były także jedną z niewielu metod wymiany informacji:

Ile gier fabularnych, ile pomysłów, ile konwentów powstało właśnie dzięki temu, że ktoś, gdzieś, kiedyś, kogoś poznał na jakimś konwencie i postanowili coś zrobić.

[Ekspert 1, 27].

Konwenty są wobec tego ważne jako wydarzenia o charakterze społecznym. Pozwalają ukonstytuować nowe kręgi i rozbudować dotychczasowe.

Umożliwianie przepływu informacji i kształtowania wzorów kulturowych

Konwenty są wydarzeniami, które pełnią istotną rolę w przekazywaniu różnego rodzaju informacji związanych z funkcjonowaniem fandomu a także z ogólnie pojmowaną fantastyką. Na ścianach wiszą plakaty planowanych konwentów, przy akredytacji można otrzymać ulotki informacyjne. Ważną rolę pełnią także prelekcje dotyczące działań podejmowanych w ramach społeczności fanów. Przykładowo, badane stowarzyszenie traktuje konwent, jako narzędzie promocji i rekrutacji nowych członków. Co roku poświęca prelekcję prezentacji swojej działalności.

Nie bez znaczenia jest także komunikacja werbalna:

Ekspert 3: [P]rzed [konwentem] byliśmy i na „Imladrisie” w Krakowie i byliśmy na „Falkonie” i kręciliśmy, że: „e! w marcu konwent w [mieście na Podkarpaciu] Jesteśmy młodym, [podkarpackim] fandomem!”

Ekspert 4: Dokładnie. Co bardziej.. co bardziej jajcarscy ludzie [robili] to samo. Też chodzili: „A! konwent będzie w [mieście na Podkarpaciu]! Przyjedźcie, przyjedźcie, przyjedźcie”

Pomimo, że współcześnie istnieje wiele skutecznych narzędzi komunikowania, to bezpośrednie spotkania są nadal uważane za najbardziej istotne, choć niemożność uczestniczenia w takiej wymianie nie dyskwalifikuje osoby jako członka fandomu:

Znaczy, osobiście skłaniam się ku temu, żeby uznać, że najważniejsze są y... interakcje społeczne. Najważniejsza jest interakcja społeczna. Najlepsza jest oczywiście ta bezpośrednia. No, ale są sytuacje w życiu i czasami nie da się wyjść poza tą zapośredniczoną i.. i.. jeśli ktoś nie wiem, nie może jechać na konwent, nie? Tylko siedzi i klika na forum.. y.. to.. to.. to nie jest przez to gorszy.

[Ekspert 6, 33].

Uczestnicząc w konwentach można uzyskać wiedzę dotyczącą gier i tekstów kultury, ale również historyczną i popularno-naukową. Prelekcje są przygotowywane nie tylko przez fanów, ale także zaproszonych pisarzy, twórców gier i naukowców. Dla wielu osób jest to jedyna okazja, żeby zobaczyć swojego ulubionego autora na żywo i porozmawiać z nim i to nie tylko podczas prelekcji, ale także np. w konwentowym pubie.

Rola zlotów graczy jest ważna także z perspektywy kształtowania wzorów, bowiem część prelekcji jest poświęcona warsztatowi mistrza gry oraz inspiracjom dla sesji. Uczestnicy mają okazję posłuchać rad doświadczonych i znanych (sławnych) prowadzących, które mogą wzbogacić ich pełnienie roli arbitra. Element ten był poruszany w poprzednim rozdziale, w wypowiedzi Bazylego, przy okazji analizowania procesu stawania się graczem.

Wymiana doświadczeń może także być prowadzona w trakcie rozmów pomiędzy uczestnikami:

[C]zasami jest to zrobione oficjalnie w formie prelekcji, gdzie faktycznie przychodzą ludzie, a jeden z mistrzów gry opowiada. Czasami to są nieoficjalne spotkania, gdzie po prostu... nawet gdzieś na korytarzu posłyszę rozmowę, po czym się do niej włączam, bo tak to na konwentach działa.

[Gienek, 19].

Konwent jako wydarzenie komercyjne

Poruszając się korytarzami obiektów konwentowych, co krok natrafia się na stoisko sklepu lub wydawnictwa. Można na nim zakupić książki, gry, ubrania lub akcesoria związane z obiektem zainteresowania. Konwenty nie są jedynie miejscem spotkań i zabawy, ale pełnią także istotną rolę z perspektywy działalności komercyjnej. Dają możliwość zaprezentowania asortymentu oraz sprzedaży. Członkowie fandomu, którzy próbują zarobić na swoim hobby zmieniają ze względu na to swoje praktyki:

*Nie jeżdżę na małe konwenty z racji tego, że nie opłacają mi się jako wydawcy/
jeździć na te małe konwenty.*

[Ekspert 5, 35].

Jednak nie tylko stoiska można traktować jako komercyjny element konwentów. Również prelekcje są prowadzone przez wydawców, a jednym z elementów *miese en scene* takiej prelekcji jest napisany na tablicy adres WWW prelegenta. W ramach prelekcji przeprowadzane są również prezentacje i turnieje nowych gier.

Na koniec warto dodać, że nie tylko osoby związane z pop-przemysłem mogą liczyć na profity związane z przyjazdem dużej ilości fanów. Elementem dużych konwentów są stoiska gastronomiczne, na których można zaopatrzyć się i spożyć ciepły posiłek. Fani wydają także pieniądze w pubach, hotelach a także w muzeach, które zwiedzają będąc po raz pierwszy w nowym miejscu.

Konwent jako przestrzeń wyodrębniona z życia codziennego

Konwent można rozpatrywać jako imprezę rozrywkową. Świadczy o tym tematyka oraz zachowanie uczestników. Na korytarzu widać dużo uśmiechniętych osób, wielu uczestników nosi koszulki z zabawnymi napisami. Prelegenci do swoich narracji wplatają anegdoty i żarty, słuchacze podejmują te wzory zachowań i również żartują. Tematyka prelekcji, gry i konkursy wydają się tylko potwierdzać mało poważną atmosferę zlotu. Może to sugerować, że fani przyjeżdżają na zloty po to, żeby odpocząć od pracy, nauki, życia codziennego.

Korytarzami przemieszcza się barwna mieszanka uczestników. Część z nich nie odstaje wyglądem od „normalsów”, ale widoczne są także osoby przypominające członków subkultury metalowej, zauważalni są rekonstruktorzy w strojach historycznych a także osoby w kostiumach postaci fantastycznych. Według przedstawicieli pierwszego pokolenia erpegowców, taki widok jest czymś względnie nowym. Przez okres lat 90-tych XX i pierwsze lata XXI wieku uczestnicy zlotów nie tworzyli takiej mozaiki pod względem estetycznym:

[T]o jest przełom 99/2000, może 2002, to się zaczynają takie zmiany y.. które gdzieś tam trafiają powoli, powiedzmy do fandomu. Fandom bardzo się zmienił, e.. kiedy y.. zapanowała moda na y.. „Świat mroku”. To jest ewidentny wpływ gry fabularnej na.. to.. jak ludzie zaczęli postrzegać y.. możliwość wyrażania się, wyrażania swoich emocji przez.. przez ubiór, zachowanie e.. y.. i jak zaczęli postrzegać innych ludzi, którzy w ten sposób działali e.. bo, jakby ten gotycki styl, który przychodzi razem ze „Światem Mroku”, on się bardzo sprzedał. E.. sprzedał się na fali jakby silnych emocji, które powodowała gra, e.. i przyjął się i.. i to się zbiegło jakby z czasem y.. takiej dobrej, czy lepszej prosperity, lepszej koniunktury w Polsce y.. i to siadło wszystko zagrało i nagle na konwentach zaroilo się od ludzi, którzy y.. wyglądali jak wampiry, nie, a.. i.. y../ Podobną rzecz można zobaczyć y.. trzy, cztery lata temu. Może przesadzam, może nie cztery, dwa lata temu. Y.. kiedy do Polski trafia moda na estetykę steampunkową y.. i zaczynają się y.. pojawiać masy ludzi y.. przebranych właśnie w jakieś takie y.. steampunkowe stroje y.. czyli wiesz, gogle, brązy, zębatki i.. i miotacze promieni śmierci.

[Ekspert 6, 33].

Przenikanie estetyki gry do sfery aktywności można potraktować jako element podtrzymywania wspólnoty emocjonalnej. Osoba uczestnicząca w konwencji może z jednej strony zademonstrować swoje fascynacje, wyrazić siebie, z drugiej zaś zakomunikować innym osobom, że podziela podobne przekonania. Stanowić to może element budowania kręgu społecznego, w którym relacje wyrażają się nie tylko poprzez wzajemnie ukierunkowane działania, ale są także symbolizowane poprzez sferę fizyczną. Jest to zgodne z obserwacjami poczynionymi już przez Georga Simmla (1980), piszącego o integrującej właściwości ubioru.

Obecność przebranych osób na konwentach można tłumaczyć na kilka sposobów. Po pierwsze osoby uczestniczące w LARP-ach bardzo często przebijają się, bowiem ubiór stanowi element ich roli. Często po zakończonej zabawie nie przebijają się z powrotem, lecz uczestniczą w dalszej części zlotu w pewnego rodzaju stanie zawieszenia: wizualnie nadal pełniąc rolę wyobrażonej postaci, natomiast poprzez zachowanie pełniąc rolę fana. Po drugie, przebierańcy mogą być członkami grup rekonstrukcyjnych uczestniczących w konwencji i w odbywających się w jego ramach pokazach. Po trzecie, fani mogą być zachęcani przez przyjętą konwencję zlotu. W takich sytuacjach dana estetyka może dominować w przestrzeni zjazdu. Po czwarte, osoby w kostiumach mogą brać udział w konkursie na strój, które czasami są organizowane na konwentach. Ta praktyka, zwana

cosplay⁶⁰, jest związana przede wszystkim z konwentami mangi i anime, choć czasami może być elementem konwentów fantastyki. Po piąte, traktując konwent jako rodzaj karnawału, można się przebrać zaspokajając w ten sposób potrzebę ekspresji. Jest to bowiem jedna z niewielu sytuacji, w których w ten sposób można podkreślić swój związek z fantastyką nie narażając się na krytykę otoczenia społecznego.

Kwestia konwencji wiąże się oczywiście z ogólnym określeniem estetyki i wywołaniem określonej atmosfery na terenie konwentu:

To na przykład właśnie może być albo jak jest motyw przewodni danego konwentu. Jeżeli będzie jakiś tam motyw przewodni, horror, to będą się przebierać za postaci z horrorów, jakiś bajkowy, to będą się przebierać za jakieś takie stwory typu nie wiem, z "Potwory i spółka", jak jest bajka, jakieś tam, niebieski miś taki, z tego, co kojarzę jest.

[Ernest, 17].

R. Collins zwracał uwagę na to, że partycypowanie w wydarzeniu masowym, w którym szczególnie nastrój udziela się znacznej liczbie osób wzmacnia poczucie przynależności do danej zbiorowości (Collins 2011: 76). Pisze on, że muzyki zdecydowanie lepiej słucha się w domu, jednak to uczestnictwo w koncertach pozwala poczuć się częścią wspólnoty. Rozgrywanie sesji RPG jest również wygodniejsze w domowym zaciszu, ale świadomość, że istnieje większa liczba fanów gier fabularnych pozwala poczuć się pewniej, zwłaszcza nastolatkom krytykowanym w szkole za praktykowanie swojego hobby.

Należy zwrócić uwagę na fakt, że przebrania odbiegają od ubioru respektowanego w przestrzeni publicznej, stąd jedynie na terenie konwentu można się w nich poruszać licząc na pozytywne reakcje, a przynajmniej akceptację, otoczenia:

No to jest normalne, to jest chodzi o to, że to jest normalne, nie? Idzie jakaś laska i ma uszy np. elfa przyklejone. No to wiesz, no na ulicy to by po prostu wszyscy na nią się gapili jak na jakąś wariatkę, a tu patrzysz no super, no laska se przypięła uszy elfa, okej [śmiech]. To jest takie dziwne, ale akceptowalne, nie? To jest takie, w tej krainie jest to okej. Przekroczyłeś magiczne wrota i nagle wszystko jest inaczej, nie? Nagle patrzysz szturmowcy się gonią, nie? Dlaczego? Bo mogą, nie? Ludzie się bardzo luźno czują na konwentach, czasami za bardzo aż.

[Edgar, 28].

⁶⁰ Cosplay, czyli przygotowanie i noszenie kostiumów bohaterów mangi i anime podczas konwentów stanowi element kultury *otaku*, czyli fanów japońskich komiksów i animacji.

W przypadku pojawienia się przebierańców poza obszarem konwentu, reakcje mogą być różne – od zaciekawienia po niechęć. Oznacza to, że obszar konwentu należy uznać za przestrzeń symbolicznie oddzieloną od świata życia codziennego i że uczestnicy używają innych kryteriów dla określania, co w tej przestrzeni jest właściwe, a co nie. Nie oznacza to, że wszyscy akceptują przebrania i ekspresyjne zachowania:

Y.. do dzisiaj.. ja mam kolegów y.. którzy, z których się nabijam. Mówię: „chodźcie, pojedziemy na konwent, y.. tylko sobie zrobimy stroje”. Oni grają w wiesz, „Dark Heresy”, są takimi starymi erpegowcami, to jest moje pokolenie, nasze pokolenie. Y.. i ja robie sobie z nich „podśmiechujki”, mówię: „zrobimy sobie kostiumy marine’ów, takie ze styropianu, pojedziemy na konwent, się przeberzemy” i oni wtedy się oburzają strasznie. Mówią, „ej przebierać się na konwenty to jest w ogóle pedałstwo i degeneracja jakaś”; abominacja i zło, nie. I to są w ogóle goście, którzy wiesz, tam nie zauważyli pewnych zmian, nie zauważyli pewnych procesów i dla nich to jest obciach, nie.

[Ekspert 6, 33]

Wewnętrzny podział w postawach względem przebierania ma związek z wiekiem uczestników, a także z ich głównym przedmiotem zainteresowania. Starsi fani są bardziej konserwatywni jeśli chodzi o tę kwestię. Można przypuszczać, że jest to związane z wzorami, które wykształcili w trakcie wieloletniej aktywności w fandomie. Zważywszy, że w latach 90-tych społeczność fanów od strony wyglądu i ekspresji nie różniła się tak bardzo od swoich nie-grających rówieśników, zachowanie młodszych kolegów nie są dla nich do końca zrozumiałe. Niektórzy z rozmówców zwracają uwagę, że to przede wszystkim fani mangi i anime przebierają się za postacie z ich ulubionych tekstów kultury. Wśród uczestników konwentów to przede wszystkim najmłodszy szczególnie cenią japońskie teksty kultury, stąd właśnie wśród nich znajduje się najwięcej przebierańców.

Popularność kostiumów może być też związana z coraz większą ich dostępnością na rynku:

[W] tej chwili na konwentach jest dużo więcej przebierania się w stroje, no bo.. po prostu stroje możesz kupić to to, to jest to. Dawniej strój żeby mieć, to trzeba było sobie zrobić.. wyłącznie trzeba było sobie zrobić samemu, a teraz można sobie zrobić nawet jak się ma.. wiesz można zrobić wciąż samemu, ale mając w Internecie dużo fajnych.. łatwo dostępnych środków, a dwa, no po prostu można właśnie całe star warsowe, całe star trekowe rzeczy no to sobie kupuje, zamawiam i mam gotowe..

[Ekspert 5, 35].

Atmosfera konwentu to jednak nie tylko estetyka, ale także wpływająca na emocje możliwość wchodzenia w interakcję z dziesiątkami podobnie myślących osób. Ma to szczególne znaczenie dla młodszych uczestników, u których wzmacniać może poczucie samoakceptacji i pomagać w nabieraniu pewności siebie. Pozytywne emocje udzielają się przede wszystkim osobom, które uczestniczą w nich pierwszy raz:

Franek: *[B]yłem na jednym konwencie.. żałuję, że tylko na jednym, ale.. byłem tak podekscytowany, że.. jakby to powiedzieć, niewiele z tego pamiętam.*

Badacz: *Podobało ci się?*

Franek: *Tak.. na tyle podobało, że.. nie spałem przez cały konwent, zawsze coś robiłem, chciałem coś robić.*

Badacz: *Co tam robiłeś?*

Franek: *Prelekcje, games room, LARPy... nie wiem, skończyło się to tym, że.. w sobotę o pierwszej rano mistrz gry, gdy zaczął się LARP, przy opisywaniu świata, pod sam koniec.. położyłem się na ławce.. i zasnąłem. Obudziłem się o drugiej i nie wiedziałem, co się dzieje, co się stało, nic.*

Wyróżnianie się konwentu na tle świata życia codziennego pozwalają stwierdzić, że konwent stanowi dla fanów rodzaj święta, chwilowej ucieczki od rzeczywistości i rzeczywistości, sami zwracają uwagę na ten wątek w swoich wypowiedziach:

Konwent to było dla mnie po prostu, że tak... trzy dni takiego całkowitego odcięcia od świata... prawda, takiego totalnego odpoczynku od wszystkiego.

[Albert, 26].

Trzy dni, albo i więcej kompletnego oderwania się od rzeczywistości. E.. to nic, że w poniedziałek trzeba iść, jest kolokwium, to nic, że rodzina, że jakieś problemy życiowe, nie życiowe, przez te trzy, cztery, pięć dni, jesteś w kompletnie innym miejscu, śpisz na podłodze, prawdopodobnie w brudzie; jesz zupki chińskie, pijesz piwo ze znajomymi, ale jesteś w innym świecie. W.. wokół ciebie jest masa czubków, którzy się interesują tym samym, zazwyczaj bardzo ciekawe osoby, bardzo ciekawe osobowości. Spotykasz znajomych, których nie widziałeś przez np. 3 miesiące od ostatniego konwentu, na którym razem byliście. Konkursy, nie konkursy. No nie wiem, no to jest jak wypad nad jezioro, nie? 5 dni po prostu z daleka od cywilizacji. No taka odskocznia trochę.

[Edgar, 28].

W organizacji konwentu i w zachowaniu jego uczestników widoczne są elementy, które Michaił Bachtin określał mianem karnawalizacji. Zawieszenie praw życia codziennego i estetyzacja, sytuująca rzeczywistość karnawału na pograniczu sztuki i życia (Bachtin 1975: 64) przejawiają się także w grach, zabawach, konkursach i przebraniach konwentowiczów. Tak, jak podczas karnawału, również na zlocie zachowania nieakceptowane w życiu codziennym stają się elementem konwencji. Pojawiające się w niektórych narracjach porównania konwentu do święta również skłaniają do przyjęcia koncepcji karnawału jako trafnej metafory analizowanego zjawiska.

Aktywność na obszarze konwentu nie jest oczywiście odgradzona od otoczenia społecznego. Uczestnicy mogą opuszczać teren zlotu, a osoby z zewnątrz mogą nań wkroczać (oczywiście po uzyskaniu odpowiedniego pozwolenia ze strony organizatorów). Przekraczanie umownej granicy obiektów konwentowych może powodować różne reakcje ze strony „normalsów”, zwłaszcza, gdy teren szkoły czy targów opuszczają osoby przebrane. Kwestia zachowań spowodowanych zetknięciem się z osobami odbiegających wyglądem od akceptowanego kanonu będzie jeszcze omawiana rozdziale siódmym.

Konwent, a właściwie większość działań związanych z fandomem gier fabularnych należy rozpatrywać także nie jako całkowite porzucenie hierarchii i struktury świata życia codziennego, lecz raczej zawieszenie go i stworzenie nowej hierarchii, opartej o działania skoncentrowane na głównym przedmiocie zainteresowań. Zauważalne jest w tym, po raz kolejny, podobieństwo do koncepcji Victora Turnera. Liminalność, którą cechują elementy wspólne ze specyfiką konwentu, odnosi się do sfery aktywności wyłączonej chwilowo z zależności będących elementem życia w społeczeństwie: hierarchii, statusu, struktury. Działania w sferze liminalnej to *model społeczeństwa pozbawionego struktury lub ze strukturą szczątkową i ze stosunkowo nieodróżnicowanym „comitatus”, wspólnotą, a nawet komunią równych jednostek, które wspólnie poddają się władzy starszyny rytualnej* (Turner 2010: 117). Zjawisko to brytyjski antropolog określa jako *communitas*, i odnosi przede wszystkim do środkowego etapu rytuałów przejścia, ale dostrzegał on tę zależność także w pielgrzymkach i kontrkulturze (Turner 2010: 129). Po raz kolejny jednak należy podkreślić, że w przypadku sesji gier fabularnych i konwentów jedyną, – oczywiście bardzo ważną – cechą wspólną, jednak nie wystarczającą do uznania w sposób uprawniony aktywności fanów za element koncepcji *communitas*, jest przebywanie w fazie liminalnej. Konwent jest procesem wyłączonym z życia codziennego. Partycypacja w tym wydarzeniu łączy się z zawieszeniem statusu fanów jako członków społeczeństwa i zrównanie

w prawach, jednak uczestnictwo w zjeździe nie powoduje żadnej zmiany jakościowej w strukturze (*societas*), po powrocie do życia codziennego. Stąd, bardziej uzasadnioną metaforą konwentu jest bachtinowska karnawalizacja.

Konwenty w świecie społecznym MMORPG mają dużo mniejsze znaczenie niż wśród entuzjastów tRPG. Tylko jedna z fanek gier sieciowych, z którymi autor miał styczność, uczestniczyła w konwencie, przy czym był to zlot fanów komiksów. Niektórzy zdają sobie sprawę z istnienia takich imprez, ale branie w nich udziału utożsamiają z przesadnym zaangażowaniem. Jest to bardzo interesujące spostrzeżenie, zważywszy na to, że w skali tygodnia fani gier sieciowych poświęcają dużo więcej czasu swojemu hobby niż miłośnicy tRPG. Ci pierwsi grają bowiem codziennie po kilka godzin, ci drudzy spotykają się raz – dwa razy w tygodniu.

Trudno właściwie mówić o konwentach adresowanych specjalnie do miłośników MMORPG. Elementy związane z nimi pojawiają się na zlotach szeroko pojmowanej fantastyki, nie stanowią one jednak głównego elementu tych imprez. W Polsce konwenty adresowane do fanów MMORPG nie są organizowane, zaś odbywający się w Stanach Zjednoczonych BlizzCon jest imprezą komercyjną, poświęconą produktom firmy Blizzard. Zauważalny jest w związku z tym podwójny kontrast między zjazdami organizowanymi dla fantastów i dla graczy MMORPG. Pierwsze są organizowane przez fanów, dla innych fanów i pomimo faktu, że na terenie konwentów prowadzi się także działalność komercyjną, ważniejszy wydaje się społeczny charakter tych wydarzeń. BlizzCon jest organizowany przez producenta gier dla swoich klientów. Społeczny charakter wydarzenia jest oczywiście istotny, ale wydaje się, że konwent jest przede wszystkim działaniem ze sfery public relations.

Druga różnica między konwentami może odnosić się do specyfiki wydarzeń organizowanych na Zachodzie, a przede wszystkim w Stanach Zjednoczonych, w porównaniu ze zlotami w Polsce. Należy bowiem zaznaczyć fakt, że również konwenty adresowane do fanów tRPG są w USA wydarzeniami komercyjnymi. Przykładowo, prawa do organizowanego od lat 70-tych XX wieku GenCon-u posiada obecnie kontrolowana przez koncern Hasbro firma Wizards of the Coast. Trudno więc powiedzieć, czy komercyjność BlizzConu jest związana ze specyfiką adresatów tego przedsięwzięcia, czy też odmiennym charakterem imprez fanowskich organizowanych w Stanach Zjednoczonych.

6.4. Fandom jako arena

Uwzględniając fakt, że świat społeczny fanów gier fabularnych nie jest monolitem, a raczej składa się on z dziesiątek subświatów, krzyżujących się kręgów społecznych, można założyć, że w fandomie kształtują się różne poglądy na temat gier fabularnych. Twierdzenie to można uzasadnić dodatkowo wskazując na procesy historyczne. Pojawiające się po sobie kolejne style grania nie powodowały, że wcześniejsze „zamierały”, należy raczej przyjąć, że funkcjonowały obok siebie.

W świecie społecznym RPG można wyodrębnić wiele obiektów granicznych. Wszystkie one są jednak związane z tym, wokół czego konstruuje się fandom, czyli grami fabularnymi. Areny tworzą się na różnych poziomach funkcjonowania. Dyskutują zarówno członkowie małych kręgów spotykający się na co dzień, jak też użytkownicy portali internetowych oddaleni od siebie setki kilometrów.

Wychodząc z perspektywy historycznej, jednym ze stale powracających sporów między graczami jest ten, który dotyczy tego, jaki styl grania jest uprawomocniony bardziej: oparty na narracji, czy też na częstszym użyciu kości (storytelling czy kości). Wydaje się być o tyle ważny, że wraca on wraz z pojawieniem się młodszych graczy w fandomie:

E4: *Nie no, ale ja z kolei jestem na taki etapie, że mnie to już nudzi, taki.. / Te flegmy wszystkie, cały czas to samo po prostu. Normalnie co jest lepsze: kostki, czy storytelling?*

E3: *Tak, kurde. To jest tak: temat był walcowany już na milionach forów, założył ktoś grupę na Facebooku i właśnie oczywiście tekst: „Co jest u was lepsze: Kostki, czy storytelling”?*

E4: *Mnie to męczy, bo ja się lubię teraz spotykać z tymi ludźmi, z którymi wcześniej to robiliśmy...*

E3: *Którzy już to omówili.*

Na podstawie powyższej wypowiedzi można stwierdzić, że czynnikiem sprzyjającym tworzeniu areny jest nie tylko styl grania, ale też wiek. Pewne tematy, które zostały uzgodnione albo porzucone przez starszych erpegowców okazują się być ważne dla ich młodszych kolegów, którzy podważają przyjęte wzory i chcą je zastąpić ich zdaniem bardziej właściwymi:

[J]est taki moment.. takiego, m.. – myślę, późne liceum, wczesne studia – takiego pyszczenia, takiego m.. przekonania, że y należy ruszyć z posad bryłę świata, ale nie wydaje mi się, żeby to było charakterystyczne akurat dla erpegowców. To jest..

właśnie, to jest „Oda do młodości”. Tylko, że erpegowcy to na swój sposób robią, że piszą poradniki, almanachy, upierają się, że starzy grają źle i patologicznie.. i ich tłamszą. Normalny spór romantyków z klasykami.

[Dobromir, 35].

Utożsamianie się z kręgiem osób preferujących dany styl może przejawiać się nie tylko na poziomie dyskursu – antagonizmu względem kręgów wyrażających odmienne przekonania i podzielenia wspólnoty z jednostkami myślącymi podobnie, ale także w zachowaniach i ubiorze. Niektóre kręgi erpegowców bardzo mocno symbolizują swoją odrębność. Dotyczy to przede wszystkim wspomnianych już miłośników „Świata Mroku” i „Dzikich Pól”. Mocne przywiązanie do danej estetyki i negowanie innej również może być czynnikiem wywołującym konflikty:

E3: *Fandom kontrastywny, nie? Mam to, co lubię, a to, czego nie lubię będę gnoił, nie? Jak było z PeŚM⁶¹-em, nie?*

E4: *No nie no, PeŚM było specyficzne.*

E3: *Było nabijanie na PeŚMa mocne. Bo jeździli po konwentach i krwawili z kącików ust.*

Fani „Wampira: Maskarady”, gry osadzonej w uniwersum „Świata mroku”, wyróżniali się na tle innych erpegowców wyglądem⁶². Swoimi przebraniami próbowali upodobnić się do postaci wampirów, w które wcielali się w grze. Na charakteryzację składały się najczęściej: czarny ubiór i biały makijaż. Niektórzy zaznaczali symbolicznie charakter swojej postaci barwiąc na czerwono usta. Miało to oznaczać, że pili wcześniej krew swoich „ofiar”. Ponieważ utożsamienie się tych osób było znaczne, nie wychodziły z roli take poza sesję, budziło to niechęć innych fanów. Te wzory postępowania wydawały się pozostałym erpegowcom przesadą, stąd środowisko PEŚM było wyśmiewane przez część graczy.

Dyskusję może wywołać nie tylko preferowanie danej estetyki ale sama różnica zdań co do cech danej konwencji, zasady czy stylu grania:

[M]ieliśmy te trwające naprawdę godzinami spory o to, co to w ogóle jest heroic i różne, naprawdę, zdarzały nam się, mieliśmy taki okres, gdzie spędzaliśmy naprawdę na forum i na żywo. Godziny! Absurdalnie dużo! Teraz jak patrzę zresztą, to było absurdalnie dużo czasu poświęcone tematowi "Co to jest heroic" i jak

⁶¹ Polskie Elizjum Świata Mroku, społeczność fanów gier fabularnych tej serii.

⁶² Należy zaznaczyć, że relacja dotyczy drugiej połowy lat 90-tych ubiegłego wieku, kiedy to, zgodnie z informacjami udzielonymi przez innego rozmówcę erpegowcy nie odróżniali się wyglądem od swoich „normalnych” rówieśników.

najlepiej uzyskać heroic i prawda... czy, czy można mieć prawdziwy heroic, jeśli gracze nie idą po kostki w błocie, a... a on właśnie, że heroic to prawda smoki. Ja coś, że heroic, to gracze muszą iść przez błoto i po prostu ginąć, ledwo to i dopiero na końcu może być heroic, jak oni przejdą przez to błoto całe. I mieliśmy bardzo dużo. Bardzo dużo sporów o naturę heroica.

[Albert, 26].

Arena może się wytworzyć na poziomie lokalnym i może być związana nie tylko z samym przedmiotem zainteresowania, ale też dotyczy kwestii organizacyjnych i społecznych. Różnice poglądów dotyczących funkcjonowania klubów czy stowarzyszeń mogą prowadzić do konfliktów i w rezultacie kończyć się podziałami kręgów. Różnica zdań stawała się następnie elementem wzorów wyodrębnionych w ten sposób zbiorowości i nowe osoby, które stawały się ich członkami były socjalizowane z uwzględnieniem tego elementu:

[U]czestniczyłem w jednej grupie i drugiej mam przyjaciół. I w jednej grupie i drugiej często słyszałem "Oj! Jesteście źli, jesteście... tamci są źli, dlaczego z nimi współpracujesz", coś takiego. Ja w ogóle nie wiedziałem jaka jest sytuacja jak przyszedłem [do klubu], to chyba było moje drugie spotkanie jak przyszedłem i promowałem [konwent], który miał być za miesiąc, to parę lat później się dowiedziałem, że parę osób chciało mi w pysk dać za to w [klubie]. Za to, że promuję konwent, który oni mają znienawidzony.

[Ekspert 1, 27].

W zbiorowościach fanów MMORPG również dochodzi do sporów organizacyjnych. Są one związane przede wszystkim z kwestią zarządzania gildiami i klanami. Występują dwie skrajności. Pierwsza z nich to członkostwo nominalne, nie pociągające za sobą żadnych obowiązków, drugie zaś opiera się na ustalaniu zakresu funkcji, które mają pełnić poszczególni członkowie oraz regulaminów porządkujących większość kwestii związanych z aktywnością gildii. Regulacje mogą być niepisаныmi normami dotyczącymi zachowania (jak np. kultura języka) lub spisany zestawem praw zamieszczonym do wglądu na forum gildii.

Rozbieżności co do regulaminów i nierespektowanie praw prowadziło często do kłótni a nawet rozpadów gildii. Było to nieraz

Na początku chciałem, żeby wszyscy w klanie zagrali tak zwaną postacią „spoilem”, żeby, żeby narobić sobie matów, żeby.. no żeby ten klan był bogaty, nie... od tego/ Później dopiero zacząć robić postacie te, które/ mainy tak zwane, którymi lubimy

grać, żeby one już były ubrane, wyposażone wtedy/ i moglibyśmy wtedy już działać, nie. Niestety to się posypało i kiedy pojechałem na wakacje – nie było mnie chyba miesiąc – tam pozostawiłem, oczywiście, moim zastępcom jakby y.. no.. władzę w klanie, tak to można nazwać, no ale po powrocie klan okazał się pusty, nie. Założyli własny klan, który/ powiedzieli, że po prostu.. mają inne spojrzenie na grę i odeszli.

[Armand, 33].

W powyższym przykładzie opisywana jest różnica zdań odnosząca się do różnych poglądów na organizację pracy gildii. Opierając się na narracjach można stwierdzić, że arenę tworzy opisywane w rozdziale piątym podejście do gry, z jednej strony nazywane graniem „na poważnie”, z drugiej zaś graniem „dla zabawy”. Rozmówca, lider gildii, reprezentujący pierwsze z wymienionych podejść, chciał oprzeć jej funkcjonowanie na długotrwałej strategii, wymagającej od pozostałych członków podporządkowania swoich własnych preferencji celom klanu, co im do końca nie odpowiadało, stąd ci ostatni odeszli, zakładając własną organizację.

W przypadku MMORPG cecha świata społecznego jako areny wyraża się w szczególnie mocny sposób. Jest to związane z faktem, że elementem gry jest konflikt. W zależności jednak od programu może się on toczyć pomiędzy poszczególnymi klanami („Lineage 2”) lub pomiędzy z góry ustalonymi frakcjami („World of Warcraft”). W pierwszym przypadku definiowanie danego kręgu jako wroga lub przyjaciela zależy od graczy, w drugim podział na Hordę i Sojusz stanowi element gry i jest wynikiem historii stworzonej przez deweloperów. Wybór strony konfliktu ogranicza możliwość selekcji postaci i z góry narzuca miejsce, w którym rozpoczyna się grę. Postać stworzona przez autora, była gnomem, co predestynowało ją do walce po stronie Sojuszu (frakcji nie można zmienić).

Wydaje się, że polski fandom już u swojego zarania miał formę areny, ale ta właściwość zmanifestowała się szczególnie, gdy aktywność przeniosła się do Internetu. Kręgi sympatyków pewnych znanych osób potrafiły odnosić się do siebie wrogo:

Ludzie którzy nie lubią nawet tej osoby – [pseudonim] i kogoś – i ludzie, którzy go uwielbiają i po prostu widać to, że w momencie, kiedy [pseudonim] jest w jednej części powiedzmy ze swoją świtą, to ci ludzie jak najdalej.. bo na sali aż się robi ferment, kiedy są dwie osoby, które są znane i się nie lubią.. a mają swoich popleczników oczywiście.

[Alfred, 26].

Na konwentach nieraz wywiązywały się burzliwe dyskusje, czasami nawet dochodziło do rękoczynów, ale według rozmówców anonimowość i poczucie bezpieczeństwa dawane przez komunikację zapośredniczoną powoduje porzucenie kryteriów właściwego zachowania stosowanych podczas spotkań w styczności bezpośredniej. Brak ograniczeń prowadzi do kłótni, obrażania, i prowokowania agresywnych dyskusji, (tzw. *flejmów*⁶³). Tego rodzaju areny mogą opierać się o różnice poglądów występujące również w dyskusjach toczonych *face to face*, ale mogą też dotyczyć innych kwestii.

Areny wytwarzają się również w obrębie portali internetowych, a także między nimi. Ich użytkownicy i administratorzy prowadzą między sobą nieraz bardzo zażarte dyskusje:

Ktoś tworzy dla „Poltergeista”, więc „Valkiria” jest automatycznie zła, ktoś/ A brałem w tym udział [śmiech]. Generalnie takie preferencje stron internetowych y.. – osoby, które są z jedną nie lubią drugiej – są bardzo śmieszne, ale niestety bardzo żywe to jest... ciągle. Temat rzeka to jest. Po prostu dorośli ludzie zachowują się w taki sposób, jakby nie byli za bardzo dorośli i kłócą się o to, która strona jest lepsza, kłócą się o to, która strona publikuje lepsze materiały, gdzie można wchodzić, gdzie nie wolno; gdzie są fajne recenzje, gdzie złe recenzje; gdzie są te autorytety właśnie.

[Anatol, 31].

Paradoksalnie, wiele osób ma konta na kilku portalach. Zarówno na tym, z którym się utożsamiają, jak i na krytykowanym.

Ostatnią kwestią, wokół której kształtuje się arena to obszar granicy między fandomem a ogółem fanów RPG. Czynnikiem powodującym powstanie tego problemu są odmienne strategie definiowania przynależności do niego, szczególnie autodefinicja i akceptacja uogólnionych innych. Nawiązując do przykładów podawanych na początku rozdziału można rozważyć sytuacje, w której osoba poczuwa się do bycia członkiem fandomu, zaś inni odmawiają jej tej własności oraz odwrotną, kiedy osoba jest traktowana jako fandomiarz, a sama się za niego nie uznaje. Specyficzna sytuacja zachodzi, gdy taka osoba jest faktycznie zaangażowana w działania społeczności fanów, ale sama ostentacyjnie odmawia uznania za członka fandomu, co jest wynikiem zniechęcenia do pewnych osób utożsamianych z „rdzeniem” całego kręgu erpegowców. To zniechęcenie powoduje wytworzenie się zjawiska, które można określić mianem „anty-fandomu” i odnosi się do sytuacji, gdy dana osoba krytykuje fandom, twierdzi, że nie czuje się jego

⁶³ Kłótnie między użytkownikami Internetu, połączone z obrzucaniem się obraźliwymi uwagami.

częścią, ale jednocześnie podtrzymuje wzory, które pozwalają bez większego problemu uznać ją za zaangażowanego członka społeczności fanów. Taki fan najczęściej w swojej wypowiedzi dystansował się do fandomu, identyfikując go z pewnym kręgiem najbardziej znanych osób, po jakimś czasie jednak przyznając, że społeczność fanów to wszystkie osoby, które wykazują aktywność i potwierdzając w ten sposób swoje miejsce w fandomie.

Wykazując wielość obiektów granicznych, stanowiących czynnik budzący dyskusję pomiędzy różnymi kręgami graczy, można przyjąć, że owe starcia różnych interpretacji centralnych elementów świata społecznego gier fabularnych, stanowią czynniki podtrzymywania kręgów społecznych graczy i porządkowania doświadczeń związanych z aktywnością wewnątrz fandomu. Dzięki nim uczestnik interakcji jest w stanie odróżnić poszczególne sub-universa świata społecznego gier fabularnych – w tym swoje – oraz połączyć z nimi określone osoby.

Szczególnie istotna jest możliwość wyboru i konstruowania akceptowalnych wzorów w procesie definiowania swojej roli w fandomie. Jeden z rozmówców, będący długoletnim i zaangażowanym fanem i jednocześnie harcerzem, wskazał istotną różnicę między sprawstwem a strukturą w obrębie tych dwóch światów społecznych:

Po pierwsze hierarchia i uniformizacja, a po drugie... to, że harcerstwo wpaja etos, a nie go kształtuje, prawda? To znaczy, że kiedy wchodzisz do fandomu, to tam istnieją pewnego rodzaju etosy, ale uczestniczysz – jak w każdym fandomie – w cały czas kreującym się na nowo, docierającym się razem z napływem nowej i odchodzeniem starej krwi systemem wartości. On mniej więcej pozostaje taki sam przez cały czas, ale cały czas jest jednocześnie wrażenie, że tam jest pewna twórcza dyskusja. Jak wygaśnie pytanie „turlać czy nie turlać”, to pojawi się pytanie „czy <<Dungeons & Dragons>> jest grą planszową, czy grą RPG”. Jak zniknie to pytanie, to pojawi się, czy należy grać w „indiasy” czy free-formowo starytellować. Czy się wczuwać, czy rzucać kostkami. No cały czas te same tematy.

[Dobromir, 35].

Wskazywana różnica wydaje się być jedną z najbardziej istotnych. Podkreśla ona bowiem fakt, że fandom jest wspólnotą osób ukierunkowaną na zabawę, podczas gdy harcerstwo – jak to podkreślał jeden z rozmówców-harcery – jest *systemem wychowania młodzieży*. Faktem jest, że skauci również się bawią, ale ich aktywność ludyczna jest elementem pracy ukierunkowanej na przyswojenie określonych cech. Obok zabawy są określone obowiązki, które należy wypełnić, aby piąć się po szczeblach hierarchii. Warto jednak podkreślić, że zasady, które wyznacza prawo harcerskie, nie są co prawda wzorami poddawany

dyskusji – w sensie, że przekonującymi argumentami da się je zastąpić – ale też nie są też postrzegane jako bezwzględne wyznaczniki czyjejś wartości jako harcerza:

[J]asne, jest tam prawo harcerskie – tak? – które w sposób wertykalny powinno wyznaczać drogę, no ale y... czy powiedz komuś, kto jest dobrym człowiekiem – w tym słowa znaczeniu dokładnie: pomaga, jest chętny, chce wszystko robić – ale ma słabości: pali papierosy, że jest złym harcerzem? Wiesz, nie powinno jedno wpływać na drugie. Dziesięć punktów prawa harcerskiego to jest ideał, do którego powinieneś dążyć. Tak, że no.. tylko wskazuje drogę.

[Harcerz 4, 30].

W tym miejscu pojawia się pytanie, czy poprzez odniesienie się do kwestii wychowania fandom faktycznie należy przeciwstawić harcerstwu. Wydaje się, że należy przyjąć, że zależy to od cech starszych członków fandomu, z którymi młodszy mają do czynienia. Analizując działania w obrębie klubu wskazywano, że przebiega w jego obrębie przekazywanie wzorów kulturowych. Jeśli więc będzie ono nastawione głównie na rozrywkę, to element wychowawczy będzie niewielki. Jeżeli zaś obok zabawy będzie następował proces przekazywania doświadczeń związanych z organizowaniem różnego rodzaju przedsięwzięć, przede wszystkim konwentów, to element wychowawczy może być istotny. Kwestia ta będzie szerzej omówiona w rozdziale siódmym.

6.5. Budowanie statusu

6.5.1. Zawieszenie statusu życia codziennego

Podczas obserwowania interakcji między członkami fandomu jedną z pierwszych rzucających się w oczy rzeczy są koleżeńskie relacje między osobami o dużej różnicy wieku. Przenosi się to na sposób zwracania się do siebie. Nawet rozmawiając ze znanym pisarzem kilkunastoletnia osoba może mówić mu po imieniu:

Tak, tak, bo to jest wiesz.. w fandomie zasadniczo do jednej osoby mówi się per „Pani”, mówi się tak właśnie do pani Jadwigi Zajdel. I to jest taka konwencja, która została. A.. a wiesz, y.. z wszystkimi pisarzami, jeżeli spotkasz ich na konwencie, to mówisz im na ty, nie? To jest stara fandomowa zasada. Wszyscy.. wszyscy jesteśmy tutaj, bo/ przyjechaliśmy, bo łączy nas hobby. Jesteśmy kolegami, koleżankami, a nie.. jesteśmy dla siebie paniami i panami. To gdzieś się zgubiło właśnie. Ja na przykład bardzo się wkurzam, jak mi tam mówi jakiś młody uczestnik „proszę pana”.

[Ekspert 6, 33].

Zdarzają się kłopotliwe sytuacje, gdy na konwencie spotykają się osoby, które w codziennej relacji przestrzegają konwencji narzucanej przez społeczeństwo, gdy istnieje między nimi różnica rang, jak na przykład w sytuacji nauczyciel-uczeń. W fandomie ta relacja zostaje zniesiona:

Jak myśmy robili [konwenty] i y.. moi uczniowie przychodzili. Oni byli wtedy w czwartej klasie podstawówki i oni na konwentach mówili mi „ty”. Ja mówiłam, że nie ma takiej opcji, jak „proszę pani” czy coś tylko „mówcie mi po imieniu” i działało.

[Ekspert 4, 31].

Co prawda w styczności bezpośredniej zwłaszcza ze strony młodszych mogą pojawić się pewne opory przed zwracaniem się do starszej osoby po imieniu, jednak w Internecie w wyniku anonimowości uczestników ten problem jest mniej istotny. Jak można się domyślić, w przypadku miłośników MMORPG ta zasada również obowiązuje.

Zawieszenie statusu powoduje sytuację, w której wszyscy członkowie fandomu (lub awatary w świecie wirtualnym) mają równy status. Jak się jednak okazuje, wykorzystując pewne określone strategie podejmują oni działania skutkujące podniesieniem ich statusu w ramach społeczności fanów. Trudno powiedzieć, na ile te działania są celowe, a na ile stanowią wartość dodaną aktywności sprawiającej przyjemność. Większość ich bowiem nie ma przełożenia na korzyści materialne. Jej wynikiem jest raczej szacunek pozostałych fanów. Status (lub jak napisałby F. Znaniecki ranga) danej osoby w fandomie traktowanym jako konglomerat kręgów społecznych jest pochodną jej wiedzy, zaangażowania oraz wielkości jej kręgu.

6.5.2. Wiedza

Aby móc skutecznie komunikować się z innymi członkami fandomu osoba musi posiadać pewną wiedzę, która pozwala jej w zrozumieniu uczestników interakcji. Musi wobec tego korzystać z podobnych zasobów wiedzy, jak inni fani. Istnieje pewne minimum treści, które należy opanować, aby zostać uznany za członka wspólnoty, zostało ono określone wcześniej jako minimum kompetencji kulturowych. Nie jest to więc sama w sobie wiedza teoretyczna, ale także umiejętność zastosowania jej w działaniu:

Wiesz co? To jest jakby – według mnie, tak? – pojawienie się na y.. na jednym konwencie.. w swoim mieście y.. gdzieś tam, granie.. wiesz, kiedy.. kiedy rozpoznajesz pewne.. pewne memy, pewne trendy, czy kojarzysz pewne postacie i zjawiska y.. to jest chyba gdzieś tam to minimum. Czyli jesteś na tym jednym

konwencie i generalnie wiesz, co się dzieje, nie? Masz, masz tam orientację w terenie.

[Ekspert 6, 33].

Wiedza ta dotyczyć może dotyczyć ważnych dla fanów tekstów kultury, struktury fandomu, ale także – w małym kręgu – zasad gry i informacji o świecie wyobrażonym.

To, że informacje są niezbędne aby uznać daną osobę za członka fandomu mogą dowodzić opisywane wcześniej naciski na jednego z młodych graczy, aby przyswoił konkretne teksty kultury, bo bez tego nie będzie mógł grać. Również na jednym z quizów zorganizowanym podczas konwentu prowadzący krytykował młodszych uczestników, że nie potrafią udzielić odpowiedzi na pytania dotyczące kilku filmów i książek, a według niego i jego kręgu stanowią one podstawowy kanon tekstów obowiązkowych dla wszystkich członków fandomu. Oznacza to, że znajomość tekstów jest elementem fandomowego bon tonu.

Sam fakt organizowania konkursów wiedzy: dotyczących określonej gry, filmu; muzycznych czy ogólnie pojmowanej popkultury oznacza, że wiedza jest ceniona i osoby, które wiedzą więcej od innych są za to nagradzane.

Opisywane wcześniej osoby, które służą pomocą w interpretacji zasad czy tworzeniu postaci (gracze doradcy, gracze pomocnicy) stoją wyżej w klubowej hierarchii niż zwykli gracze. Mistrzowie gry mają również wyższą rangę, bo wiedzą więcej na temat gry niż gracze. Podobnie funkcjonariuszy gildii (Guild Master, Oficer Rajdowy, Lider Klasowy) w MMORPG cechują wyższe kompetencje. To oni są osobami, które można zapytać o informacje dotyczące gry. Dzięki temu można ich uznać za znaczących innych, mających wpływ na socjalizację gracza do społeczności danej gry MMORPG.

Od osób, które chcą się w większym stopniu zaangażować w życie gildii, przede wszystkim uczestniczyć w raidach, jest wymagany pewien minimalny poziom kompetencji. Przede wszystkim należy znać swojego awatara, w sensie, potrafić efektywnie korzystać z jego zdolności. Drugim ważnym obszarem wiedzy jest znajomość taktyk, które wykorzystuje się podczas walki z najtrudniejszymi przeciwnikami. Przed wyrażeniem pozwolenia na uczestnictwo w tych przedsięwzięciach przywódcy wymagają od osoby przyswojenia informacji umieszczanych w Internecie. Jest to ciekawe spostrzeżenie, ponieważ poprzez to społeczność wirtualna staje się bardziej podobna do organizacji formalnej. Wiedza w fandomie TRPG nie jest bowiem zinstytucjonalizowana. Pewne treści mogą zostać powszechnie uznane za ważne, ale nikt nie zmusi osoby do przyswojenia ich, jeżeli ta określi je jako mało interesujące.

Dla porównania, w harcerstwie określone zasoby wiedzy, które należy przyswoić, są określane ogólnie i certyfikowane. Ich nabycie stanowi warunek osiągnięcia wyższego statusu – stopnia lub funkcji. W znanych autorowi środowiskach harcerskich dostąpienie prawa do złożenia przyrzeczenia i otrzymania krzyża harcerskiego było uwarunkowane tzw. biegiem, który był w zasadzie egzaminem z wiedzy nabywanej od momentu przystąpienia do ZHP, na którą składały się np. pierwsza pomoc, terenoznawstwo, historia ruchu skautowego, symbolika itd. Podobnie, warunkiem uzyskania stopnia było spełnienie określonych wymagań – zaliczenie tzw. próby na Młodzika, Wywiadowcę itd. Jednym z warunków możliwości pełnienia funkcji drużynowego było ukończenie kursu, czego potwierdzeniem był patent. Tak, więc ranga danej osoby była z jednej strony pochodną jej wiedzy, ale możliwość awansowania w strukturze była związana z certyfikowaniem kompetencji. Podwyższenie statusu możliwe było jedynie drogą formalną. Dopuszczenie do grupy rajdowej w „World of Warcraft” co prawda nie opierało się na dokumentach, lecz sprawdzanie praktycznym przeprowadzonym przez lidera klasowego, ale świadczyło o istnieniu hierarchizacji kompetencji.

6.5.3. Zaangażowanie

Aby zostać uznanym za członka fandomu, osoba musi wykonać wysiłek wykraczający poza granie i przyswajanie tekstów kultury. Musi zacząć angażować się w życie fandomu. Zaangażowanie jest trudne do zdefiniowania, zważywszy na wiele jego przejawów, ale można je analizować biorąc pod uwagę jego charakter ilościowy jak również jakościowy. Pierwszy można rozważać z perspektywy czasu poświęcanego na czynności związane z RPG, przykładowo, osoba, która spędza trzy godziny dziennie studiując podręczniki, następnie układając kampanię do „Warhammera” i prowadząc ją w trakcie spotkań, umieszczając treści na swoim blogu i odpowiadając na komentarze jest osobą bardziej zaangażowaną od osoby przychodzącej na te sesje i raz do roku jeżdżącej na konwent. Podobnie można porównywać dwie osoby, z których pierwsza umieszcza na forum dziesięć notek, zaś druga dwie. Różnic jakościowych można dopatrywać się w tym, jak wkład osoby jest oceniany. Może się bowiem okazać, że te dwie noty wniosły do dyskusji więcej niż dziesięć pierwszego uczestnika dyskusji. Tekstów na temat „Warhammera” napisano wiele, ale żadne nie były tak wpływowe jak te z serii „Jesienna Gawęda”.

Stopniowanie zaangażowania rozpoczyna się od przekroczenia podstawowego działania, jakim jest rozgrywka w małym kręgu. Minimalnym wysiłkiem – jak już było to wspomniane – jest uczestnictwo w konwencie, ale możliwości działania jest dużo więcej.

Matt Hills (2002: x) stwierdza, że ogólną specyfiką bycia fanem jest działalność albo praca kulturowa (*cultural work*), co ogólnie zgadza się z podzielanym przez autora niniejszej pracy przekonaniem, że u podstaw funkcjonowania kręgów społecznych leżą działania połączone z wykorzystaniem intersubiektywnie rozumianych symboli. Zaangażowanie można podzielić na wiele rodzajów aktywności, które daje się połączyć w dwie szerokie kategorie działalności: nastawione na treści i działania animatorskie.

a) działania związane z treściami;

Można do nich zaliczyć tworzenie, przekształcanie i interpretację treści. Tak naprawdę często granica między tymi rodzajami aktywności się zaciera. Tekst na blogu dotyczący proponowanych zmian w „Legendzie Pięciu Kręgów” może być interpretowany zarówno jako twórczość, przekształcenie innego tekstu, ale stanowi również pewną interpretację. Wszystkie z tych rodzajów aktywności mogą zostać docenione przez członków.

Jako tworzenie treści można uznać autorstwo podręczników, suplementów, powieści, opowiadań bez względu na to, czy autorami są profesjonaliści czy fani. Tak zwane fan-arty, czyli opowiadania i obrazy tworzone przez miłośników stanowią element ich kultury, jednak nie aż tak ważny jak twórczość związana z samymi grami.

W przypadku gier fabularnych tworzenie treści może pojawiać się – jak już to było opisywane – na wielu poziomach. Gry więc mogą być tworzone zarówno przez komercyjne wydawnictwa, jak i przez fanów. Twórczość to także pisanie własnych scenariuszy i kampanii.

Zaangażowanie to także przekształcanie treści, czyli opisywane wcześniej zmiany w mechanice i settingach. Ta aktywność jest najbliższa temu, co Henry Jenkins (1992) określał mianem tekstualnego kłusownictwa (*textual poaching*), które jego zdaniem charakteryzuje aktywność fanów, a opiera się na wybieraniu pewnych elementów tekstów stworzonych komercyjnie i konstruowania na ich podstawie własnych treści.

Nie każdy fan tworzy teksty, każdy zaś może je komentować i interpretować. Aktywność fandomu, jak było to opisywane, opiera się na dyskusji. Treści, które zostają opublikowane nie są przyjmowane bezrefleksyjnie. Wręcz przeciwnie, poddawane są analizom i recenzjom. Portale, fora, czasopisma, blogi, są obszarami, w których erpegowcy dzielą się swoimi opiniami na temat treści i wydarzeń związanych z fandomem.

Większość prelekcji konwentowych to również komentarze i interpretacje. Opierają się one bowiem najczęściej na pewnych dostępnych prelegentowi tekstach, które ten w jakiś sposób próbuje przybliżyć słuchaczom. Jego wypowiedź wywołuje następnie ich reakcje, które poprzez dyskusje mogą prowadzić do kolejnych przekształceń i interpretacji.

Za interpretację można także uznać prowadzenie sesji oraz odgrywanie postaci. Przemawia za tym fakt, że zestaw treści, które są podstawą performansu mistrza gry/gracza należy najpierw przenieść ze sfery tekstualnej w sferę działania.

W przypadku MMORPG działania związane z treściami związane są przede wszystkim z tworzeniem fan artów, czyli ilustracji związanych z grą, które są następnie zamieszczane w zakładce „Społeczność” (*Community*) na stronie internetowej gry. Wśród fanów można dostrzec różną biegłość i różne style tworzenia. Niektórzy fani popełniają zasadnicze błędy związane z kompozycją, perspektywą i anatomią obrazowanych postaci, inni zaś wykazują biegłość profesjonalną. Podobnie styl rysowania/malowania części miłośników można uznać za bajkowy, komiksowy, karykaturalny lub realistyczny. Na zamieszczaniu treści jednak udział społeczności fanów się nie kończy. Struktura strony internetowej „WoW” (eu.battle.net), daje również możliwość wypowiedzania się i komentowania zamieszczanych treści, stąd prezentacja swojej twórczości jest czynnikiem do tworzenia wirtualnej społeczności fanów.

Fani „WoW” dokonują stałej interpretacji treści zamieszczanych przez projektantów gry i innych graczy. Na forach, portalach Internetowych, na kanałach YouTube znajduje się wiele poradników poświęconych temu, jak można zmaksymalizować efektywność kierowania awatarem. Zamieszczane są także tzw. taktyki na bossów, czyli opisy działań, które powinna wdrażać grupa rajdowa, aby skutecznie poradzić sobie z najpotężniejszymi przeciwnikami. Oglądając i czytając takie treści gracze oszczędzają czas, który musieliby poświęcić na eksperymentowanie mające na celu opracowanie skutecznej taktyki. Na forach toczą się także dyskusje na temat świata gry i modyfikacji wprowadzanych przez deweloperów.

Ostatnim rodzajem treści tworzonych przez fanów MMORPG są pisane przez nich programy mające na celu pomoc w poruszaniu się po świecie gry i podnoszące efektywność awatara. Umożliwiają one np. taką konfigurację ikon interfejsu, by gracz był w stanie je szybciej naciskać, a szybsze rzucanie zaklęć przez maga zwiększa zadawane przez niego obrażenia. Innym rodzajem dodatku jest okno wyświetlające wysokość zadawanych przez członków grupy rajdowej obrażeń. Pozwala to ocenić oficerowi rajdowemu, kto z członków grupy działa skutecznie, a kto powinien popracować nad swoją efektywnością. Jeszcze inny program wyświetla podczas walki z bossami komunikaty ostrzegające gracza przed działaniami przeciwnika, co pozwala dostosować swoje działania do zmieniającej się sytuacji.

b) działania animatorskie;

Opierają się na tych wszystkich rodzajach aktywności, które mają na celu umożliwienie mniejszej lub większej ilości osób praktykowania przedmiotu ich zainteresowań. Do działań tych można zaliczyć propagowanie tekstów kultury zarówno wśród fanów jak i poza środowiskiem graczy. Jako osoby zaangażowane w ten sposób uznawani byli *przede wszystkim ludzie, którzy jakieś właśnie trendy zachodnie, nowe rzeczy pokazywali i mieli jakieś pomysły, które wcześniej nie były eksploatowane* [Anatol, 31]. Bez wątplenia za propagatora samego RPG w Polsce należałoby uznać Jacka Ciesielskiego, dzięki któremu wiele osób w ogóle się o tej zabawie dowiedziało.

W mniejszej skali propagowaniem gier fabularnych zajmowały się osoby, które odwiedzały szkoły i w porozumieniu z dyrekcją próbowały zainteresować nimi uczniów.

Innym rodzajem działań animatorskich jest tworzenie i podtrzymywanie funkcjonowania obszarów wymiany (portali, klubów, konwentów itd.), czyli ogólnie rzecz biorąc stwarzanie możliwości uczestnictwa w świecie społecznym RPG. Osoby, które można określić pełniącymi te role to członkowie i funkcyjni klubów, wydawcy, organizatorzy i koordynatorzy konwentów, redaktorzy czasopism, moderatorzy forów i portali tematycznych itd.

Więc, jestem osobą, która coś robi, a jakkolwiek nie jest najlepsza wizytówka, tak no.. Tak, lubię to robić, ponieważ już zbyt dużo wrzuciłem czasu w to y.. to stowarzyszenie. Za bardzo się zaangażowałem i za bardzo to lubię tak naprawdę, żeby odpuścić całkowicie. W tym momencie nawet rezygnując z funkcji prezesa dalej organizuję eventy bitewniakowe. Dalej właśnie zajmuję się tym, żeby jednak byli inni ludzie, angażują się w to, żeby/ Jeżeli będzie konwent – żeby robić jakieś bitewniaki. No i staram się nawiązywać kontakt z ośrodkami no, z jednym ośrodkiem.

[Alfred, 26].

Ze względu na zaangażowanie w działania animatorskie, tworzenie i interpretację treści, członków fandomu można podzielić na działaczy, pomocników i osoby bierne. Pierwsza kategoria to animatorzy sensu stricto – działacze, osoby, które inspirują większość działań. Wychodzą z inicjatywą organizacji konwentów i innych wydarzeń, oni także motorem powstawania i formalizacji klubów. Druga kategoria odnosi się do osób, które chętnie się angażują w różnego rodzaju działania, ale same nie wychodzą z inicjatywą. Trzecia zaś grupa to osoby, które chcą jedynie się bawić – rozegrać sesję, czy posłuchać konwentowej prelekcji. To zróżnicowanie u podstaw którego leży

zaangażowanie stanowi punkt wyjścia do stworzenia fandomowej hierarchii, o czym będzie mowa w dalszej części rozdziału.

W MMORPG działania animatorskie to przede wszystkim funkcje pełnione w ramach gildii, ale także w na wyższych poziomach aktywności, np. serwerach. Przykładowo, każdy ze światów ma zazwyczaj swój kanał komunikacji głosowej. Nie są one jednak tworzone i zarządzane przez Blizzard, lecz stanowią oddolne inicjatywy graczy. Tworzenie tych kanałów i kierowanie nimi jest wysoko oceniane.

6.5.4. Ocena działań

Wszelkie przejawy uczestnictwa w fandomie są porównywane ze sobą i poddawane ocenie. Ze względu na ilość ich rodzajów zestawienie pod względem rangi jest bardzo trudne. Porównań można dokonywać w ramach tej samej kategorii działań, zaś różne rodzaje zaangażowania, jak np. tworzenie gier i prowadzenie klubu, trudno ze sobą porównywać, a szacunek i prestiż można osiągnąć działając na różnych polach. Trudno także – jak było to wspomniane – wskazać precyzyjnie formę aktywności, której wynik zostanie odebrany przychylnie. Jedynym gwarantem osiągnięcia sukcesu jest zaangażowanie wykraczające poza minimum, za jakie uważane jest zwykle uczestnictwo w konwentach:

To tak, jak w każdej społeczności prawie, kiedy y.. działasz, masz coś do powiedzenia i... przestajesz być tylko konsumentem, a zaczynasz gdzieś tam generować treści.

Myślę, że wtedy, wtedy zaczyna rosnąć gdzieś tam istotność, nie?

[Ekspert 6, 33].

Dopiero więc działanie wnoszące coś interesującego z perspektywy innych erpegowców do ogółu wiedzy używanej przez fanów lub tworzenie możliwości wymiany tej wiedzy powoduje, że ranga osoby w społeczności zaczyna być traktowana jako wyższa od pozostałych członków.

Różne przejawy zaangażowania są ze sobą powiązane. Tworzenie treści wymaga skonstruowania przestrzeni wymiany, aby mogły one dotrzeć do szerszego kręgu osób, a następnie zostać poddane interpretacji. Fani RPG nie funkcjonują w ramach mainstreamowych mediów, stąd muszą stworzyć własne platformy wymiany treści. Osoba mająca ochotę dzielić się swoją wiedzą z innymi nie musi jednak ograniczać się do istniejących mediów fandomowych. Gdy twórca jest negatywnie oceniany w ramach danego obszaru, może stworzyć swój własny. Erpegowiec, którego treści lub interpretacje są krytykowane w ramach jednego z portali może założyć bloga, na którym będzie publikował teksty z pominięciem procesu recenzji. Pozwala to z jednej strony unikać

szukan ze strony redaktorów z różnych przyczyn negatywnie nastawionych do twórcy, z drugiej zaś – w przypadku gdy niska ocena np. tekstu jest potwierdzeniem jego marnej jakości – sprawia, że w Internecie pojawia się duża liczba nisko ocenianych produktów.

Biorąc pod uwagę fakt funkcjonowania dużej ilości tekstów, jak też kręgów przyjmujących różne perspektywy w ocenie treści należy stwierdzić, że bardzo trudno jest przewidzieć, który tekst, interpretacja czy rodzaj zaangażowania zostanie uznana za faktycznie ważną i dużo wnoszącą do światła społecznym RPG:

Tutaj działają mechanizmy popkultury. Nikt nie wie, co zostanie docenione i co przejdzie do szerszego, że tak powiem, do szerszej wiedzy, ogólnej, a co zaniknie. Są ludzie, którzy zrobili dziesiątki konwentów, a nikt o nich nie słyszał, a są ludzie, którzy zrobili jeden konwent i wszyscy o nich wiedzą. Są znani ogólnie w kręgach yfandomowych.

[Ekspert 3, 32]

Nie ma więc konkretnych wzorów, których naśladowanie pozwoliłoby na osiągnięcie sukcesu, na pewno jednak zaangażowanie i będące jego wynikiem nawarstwiające się doświadczenie zwiększają prawdopodobieństwo dobrej oceny np. konwentu.

Niektórzy rozmówcy wyrażali przekonanie, że to **tworzenie gier i organizacja konwentów** są rodzajami aktywności najwyżej cenionymi przez fanów, a przynajmniej najmniej kwestionowanymi. Można przypuszczać, że w pierwszym przypadku chodzi o materialny dowód swojego zaangażowania:

Jedynymi osobami, które są tak naprawdę bardziej wpływowe są twórcy, czyli ludzie, którzy faktycznie tworzą erpegi, piszą książki, bo oni mają coś, czym mogą się podeprzeć. Oni mogą faktycznie powiedzieć, że „tak, ja to zrobiłem”.

[Gienek, 19].

Wypowiedź wskazuje na to, że tak naprawdę bez pojawienia się gier fabularnych, nie byłoby możliwe wyodrębnienie sub-universum tworzącego się wokół nich. Wydawanie kolejnych powoduje powstawanie w ramach świata społecznego RPG kolejnych mniejszych lub większych sub-universów, kręgów społecznych. Autorzy i ich produkty są więc fundamentami świata społecznego gier fabularnych i ich znaczenie jest niepodważalne. Potwierdzić to może także fakt, że wielu graczy ma ambicje napisania i wydania własnego systemu RPG, udaje się to jednak nielicznym.

Znaczenie konwentów jako najważniejszych wydarzenia w życiu fandomu wpływa także na rangę organizatora w obrębie społeczności fanów. Sprawnie skonstruowana impreza jest następnie dobrze oceniana przez uczestników i media i powoduje, że

koordynatorzy zaczynają być z nią utożsamiani oraz rozpoznawalni przez fanów. Czasami ta zależność między konwentami a osobami je organizującymi jest tak duża, że gdy ci ostatni z różnych przyczyn muszą zakończyć swoją działalność animatora, nie chcą przekazać praw do wydarzenia innym:

[W]śród starszych osób, w moim wieku i ode mnie starszych, zdarza się, że ludzie, którzy już coś osiągnęli nie chcą oddać stanowisk. Boją się, że stracą to, potem zostaną zepchnięci na margines. Na przykład, była taka sytuacja w Krakowie. Wiele osób nie chciało oddać kwestii tworzenia konwentów i zamknęli konwent.

[Ekspert 1, 26].

Zadowolenie uczestników motywuje koordynatorów do organizacji kolejnych edycji konwentu, który staje się pewną marką. Dobrze oceniane imprezy zaczynają przyciągać w kolejnych latach coraz więcej osób, co może zmusić organizatorów do zmiany lokacji. Pierwsze edycje rzeszowskiego „R-kon-u” były organizowane w niewielkiej szkole podstawowej, ale z czasem jej przestrzeń okazała się zbyt mała, co zmusiło koordynatorów do szukania innej lokacji. Ostatecznie podpisali umowę z dyrekcją większej szkoły.

Zaangażowanie w **animowanie klubów i stowarzyszeń** jest jednym z rodzajów aktywności wysoko ocenianych zarówno przez członków tych zbiorowości jak też przez osoby spoza nich. Należy jednak rozdzielić kwestie pełnienia funkcji formalnej od samego zaangażowania, funkcja nie musi się bowiem automatycznie przekładać na większe zaangażowanie. Można oczywiście wskazać osoby, które będąc prezesami stowarzyszeń były jednocześnie bardzo zaangażowanymi animatorami społeczności ale również prezesów nominalnych – pełniących tę rolę, ale jednocześnie zaangażowanych tylko w niewielkim stopniu. Pełnienie funkcji prezesa czy skarbnika nie przekłada się więc automatycznie na wysoki prestiż danej osoby. Perspektywa prawna i fandomowa nie muszą się pokrywać. Z punktu widzenia prawa to prezes jest najważniejszą osobą w stowarzyszeniu, z perspektywy członków stowarzyszenia, może nią być nią natomiast członek klubu o najdłuższym stażu albo wyjątkowo zaangażowany w działanie fandomu⁶⁴.

Formalizacje są traktowane raczej jako przykra konieczność, jako coś niezbędnego dla funkcjonowania stowarzyszenia, ale jednocześnie wprowadzającego nieprzyjemne obciążenia. Z tego powodu przy wyborach na funkcje trudno było się dopatrzeć konkurencji:

⁶⁴ Przykładowo, to nie prezes stowarzyszenia był głównym koordynatorem organizowanego konwentu, ale inna osoba, nie pełniąca żadnej funkcji. Z perspektywy prawnej miała ona niższą rangę w ramach stowarzyszenia, ale z perspektywy fandomu była to osoba bez wątplenia bardziej rozpoznawalna niż prezes – znana i szanowana w ogólnopolskiej społeczności erpegowców.

E3: *Powiedzieć ci, jak wyglądał wybór zarządu?*

J: *No.*

E3: *„To co? [Pseudonim], będziesz szefem jeszcze przez rok? Kto za tym, żeby [Pseudonim] był znowu szefem?” Koniec wyborów.*

E4: *Żeby tylko nikt nie musiał, żeby tylko nikt nie musiał.*

E3: *Nikt nie chciał.*

Niemniej jednak wskazanie danej osoby jako kandydata dawało poczucie, że jej aktywność w ramach klubu jest doceniana:

Kiedy zostałem wybrany wiceprezesem, to akurat, było jedno z niewielu lat, kiedy była jakaś załóżmy konkurencja. Plan jest tak, że zarząd tak naprawdę jest wybrany na długo przed tymi wyborami. Nikt inny nie chce się zgłosić, więc to czysta formalność, ale ten rok, kiedy ja byłem wybrany wiceprezesem to.. [inny kolega] też chciał być wiceprezesem i fajnie się poczułem, że ci ludzie na tyle mnie lubią i ufają mi, że dają mi.. nawet czysto taką reprezentacyjną, ale jakąś funkcję chcą mi powierzyć.

[Joachim, 20].

Powierzenie funkcji danej osobie jest więc do pewnego stopnia oznaką zaufania do niej, czyli przekonania, że podoła ona odpowiedzialności związanej z rolą. Jako oznaka rangi stanowi raczej wartość dodaną do statusu osiągniętego poprzez swoje wcześniejsze zaangażowanie niż narzędzie budowania prestiżu.

Przekazywanie funkcji jest jednak też strategią uwalniania się od odpowiedzialności. Jak było to już wspomniane, wiele osób niechętnie podejmuje się działań wykraczających poza zwykłą wymianę treści i ewentualną pomoc. Skłonienie kogoś innego do przyjęcia odpowiedzialności za pewne działania uwalnia od konieczności większego zaangażowania. Może to być związane z brakiem potrzeby lub chęci wykraczania poza zabawę, ale też obawami przez tym, czy się sprostą wymaganiom funkcji. Ten pierwszy czynnik jest niezależny od wieku, drugi zaś częściej występuje w przypadku młodszych osób. Potrzeba zmotywowania ich do większego zaangażowania popychała starszych członków klubu do obsadzania stanowisk w stowarzyszeniu młodszyimi osobami niejako pod przymusem, tak, jak to było opisywane wcześniej, w podrozdziale poświęconym funkcjonowaniu klubu.

Pełnienie funkcji formalnej nie powoduje wprowadzenia formalnych relacji pomiędzy członkami klubu. Członkowie stowarzyszenia traktują się stale jako koledzy. Ponieważ jednym z wzorów zachowań składających się na koleżeńskie relacje w klubie

jest żartowanie, zaczyna ono dotyczyć także funkcji, powodując nieraz irytację osoby ją pełniącej:

[J]a już w ogóle będąc prezesem, w ogóle się nie podobało. Przepraszam, ale odzywki pokroju „[Alfred], ty zamów pizzę, bo jesteś prezesem” w momencie kiedy jest pięć osób tam w sali, które mogłyby to zrobić było dla mnie osobiście uwłaczające i nie cierpiałem tego.

[Alfred, 26].

Żartobliwe podejście nie oznacza jednak, że członkowie stowarzyszenia nie traktują poważnie swoich obowiązków, mają oni bowiem świadomość, że brak wywiązywania się z obowiązków nakładanych przez „Prawo o stowarzyszeniach”, zwłaszcza w odniesieniu do kwestii finansowych, może pociągnąć za sobą poważne konsekwencje. W teorii to prezes jest przywódcą, co powinno pociągać za sobą większą odpowiedzialność, jednak rozmówcy jednoznacznie wskazywali funkcję skarbnika jako najbardziej wymagającą. Osoby pełniące funkcje nie są jednak pozostawiane same sobie i mogą liczyć na pomoc starszych kolegów.

Osobami o wysokim statusie są także mistrzowie gry, choć w odniesieniu do tej kwestii pojawiają się już różnice przekonań. W małym kręgu graczy faktycznie to mistrz gry ma najwięcej możliwości wpływania na działania wszystkich uczestników, na nim spoczywa największa odpowiedzialność i to jego wkład pracy jest największy. Poprzez to jego ranga jest najwyższa. Biegłość z jaką każdy prowadzący radzi sobie z wszystkimi obowiązkami narzucanymi przez rolę jest cechą, którą można porównywać. Erpegowcy używając różnych punktów odniesienia potrafią wskazać, kto według nich jest dobrym, a kto marnym mistrzem gry. Informacje o tym przenikają następnie poza granice kręgu powodując, że grono wielbicieli danego arbitra zaczyna się rozrastać.

Ponieważ jest dużo prowadzących, dużo znanych prowadzących, dużo wpływowych prowadzących, którzy coś sobą wnoszą do tego hobby, więc y... chciałbyś tego wszystkiego spróbować. Chciałbyś zagrać z tym, chciałbyś zagrać z tamtym .

[Eustachy, 30].

Ranga tej roli jest podkreślana także poprzez fakt, że prowadzone są konkursy na najlepszego mistrza gry, które to stanowią ważne wydarzenie w życiu fandomu. Wprowadzenie takiej quasi-formalnej (w oparciu o precyzyjny regulamin) procedury umożliwiającej budowanie statusu podkreśla istotność mistrzów gry w fandomie. Zwycięstwo w Pucharze Mistrza Mistrzów przysparza sławy. Organizowane są także konkursy na najlepszy scenariusz (Quentin) lub bardziej szczegółowo na najlepszy

scenariusz do gry „Warhammer” (organizowany przez Polter), co oznacza, że nie tylko samo wykonanie, ale także pomysł na przygodę są oceniane.

Jakkolwiek pojawiają się sformułowania sugerujące, że fandom internetowy i funkcjonujący w świecie rzeczywistym stanowią dwa różne obszary aktywności, należy raczej przyjąć, że działania w ich obrębie przenikają się, bądź są względem siebie komplementarne. Osoby, które osiągnęły pewien status poprzez swoje działania jeszcze przed upowszechnieniem Internetu zaczęły wykorzystywać możliwości przezeń oferowane w swojej dalszej działalności. Co więcej, ich wczesne działania były ukierunkowane na konsolidację fandomu:

Wtedy też zacząłem robić coś tak jakby strony fandomu polskiego to było.. tam w .. czy powiedzmy jakiegokolwiek/ w tym czasie jeszcze nie było tak naprawdę portali internetowych, no to więc żeby zacząć w ogóle groma.. y.. gromadzić jakieś informacje o tym. Znaczą tak naprawdę to było gromadzenie, żeby była w jednym miejscu lista konwentów jakoś wywieszana w świecie, no to była strona robiona w notatniku generalnie [śmiech].

[Ekspert 5, 35].

Z perspektywy chronologicznej fandom internetowy może być więc przedłużeniem społeczności funkcjonującej w świecie rzeczywistym. Możliwości oferowane przez sieć globalną są wykorzystywane do kontaktu między środowiskami różnych regionów Polski (i świata) a także promocji własnej aktywności poza-internetowej.

Dla niektórych z kolei osób Internet był obszarem, w którym aktywność pozwoliła na uzyskanie pewnej rangi w fandomie, która następnie została przeniesiona do sfery świata rzeczywistego:

[S]ą też osoby, jak na przykład ja, które zaczęły zdobywać tam pewną pozycję poprzez Internet [pisanie tekstów na portalach – D.P.] i dopiero potem wyszły do ludzi.

[Ekspert 1, 26].

Osoby które działają zarówno w świecie realnym jak i wirtualnym są rozpoznawalne w obrębie obu środowisk. Istnieje jednak kategoria osób, które swoją działalność fandomową ograniczają do pisania tekstów na portalach internetowych, z różnych przyczyn nie angażując się w aktywności w świecie rzeczywistym. Rozpoznawalność tych jednostek jest ograniczona do wirtualnych obszarów wymiany, aczkolwiek ich wkład do dyskusji jest dyskutowany także podczas spotkań face-to-face.

Jeśli chodzi o porównywanie ze sobą aktywności w dwóch omawianych obszarach ze względu na ich istotność, to, jak było to już wspomniane w jednej z wypowiedzi Eksperta 5, rozmówcy z jednej strony stwierdzają, że każdy wkład do fandomu jest równie ważny, jednak wydaje się, że bardziej cenione są interakcje bezpośrednie.

6.5.5. Status w fandomie

Ranga osoby w obrębie fandomu jest uzależniona od dwóch kwestii. Po pierwsze, od omawianych wcześniej czynników wiedzy i zaangażowania. Po drugie zaś od wielkości jej kręgu społecznego.

Pełnienie jakiegokolwiek roli w obrębie fandomu jest niemożliwe bez wchodzenia w interakcję z innymi jego członkami. Dyskusja na temat interpretacji zasad, organizacja konwentu, startowanie w konkursie na mistrza gry nie jest możliwe bez posiadania swojego mniejszego lub większego kręgu społecznego. Budowanie statusu jest więc niemożliwe bez wnoszenia jakiegoś wkładu do całokształtu działań fanów RPG.

Angażując się w różne rodzaje aktywności osoba poznaje nowych ludzi. Z niektórymi łączy ją zaangażowanie w działania animatorskie, z niektórymi wspólnota zainteresowań, podzielenie fascynacji tymi samymi tekstami czy ich interpretacjami. Jeśli działalność osoby jest pozytywnie wartościowana, te kontakty są podtrzymywane przez dłuższy czas tworząc mniejszego lub większego rozmiaru krąg społeczny, którego ośrodkiem jest ta osoba.

Wielkość kręgu osób, które pozytywnie wartościują jej wkład określa w pewien sposób rangę jednostki w fandomie. Podkreślenie kwestii pozytywnego wartościowania jest o tyle ważne, że osoba może być nie lubiana za swoje cechy charakteru, ale jej wkładu się nie podważa:

[N]ie lubię go jako człowieka, ale szanuję go jako człowieka, który promuje to [publikację], prawda.

[Ekspert 1, 26].

Im więcej osób uznaje wkład danego członka fandomu, tym większa jest jego ranga w fandomie. Należy w tym miejscu jednak zaznaczyć, że rozpoznawalność osoby jest czymś innym od pozytywnego wartościowania. Jednostka może być bardzo zaangażowana w dyskusje na forach, ale jeśli jej postulaty nie znajdują większego odzewu, nie można mówić o pozytywnym wartościowaniu. Do tej kategorii można również zaliczyć tak zwanych trolli internetowych, których głównym celem jest wszczynanie kłótni. Emocje, które są związane z ich aktywnością sprawiają oczywiście, że takie osoby są

rozpoznawalne, ale trudno mówić w tym przypadku o pozytywnym wartościowaniu ich zaangażowania.

Osoby znane i szanowane przez członków fandomu określa się często mianem **fejmusów** (z ang. *famous* sławny) albo **fandomowych celebrytów**. Ich długoletnia najczęściej aktywność związana z tworzeniem, interpretacją treści i animowaniem społeczności budzi szacunek i przysparza im sławy. W literaturze poświęconej fandomowi amerykańskimi jednostkami o wysokim statusie nazywane są *big name fan* (Coppa 2006: 43). Ich prelekcje przyciągają większą liczbę osób niż osoby znanej np. wyłącznie w środowisku lokalnym. Często są zaczepiani przez uczestników konwentu, którzy chcą zamienić z nim kilka słów lub mieć z nimi zdjęcie.

Wokół fejmusów skupia się krąg **followerów** (z ang. osoba podążająca [za]) osób, dla których ci pierwsi są autorytetami. W praktyce konwentowej celebryta porusza się po obszarze imprezy otoczony przez grupkę towarzyszących mu followerów. Można także przyjąć, że followerzy są najbliższymi współpracownikami osoby znanej.

Trzecią kategorią osób w fandomowej hierarchii są **nollani** (z ang. *no-one*, nikt), określani przez jednego z rozmówców mianem „soli fandomu”, czyli rzesze fanów, którzy nie generują treści, ale raczej je konsumują. Przyjeżdżają na konwenty niekoniecznie w celu uczestniczenia w dyskusjach, ale aby dowiedzieć się o nowych trendach lub wziąć udział w LARPie. Oznaczać to może, że tak naprawdę wąska grupa fanów jest faktycznymi twórcami i bierze udział w procesie prosumpcji. Większość miłośników gier fabularnych uczestniczy w świecie społecznym gier fabularnych jako zwykli konsumenci. Pomimo większego obszaru twórczej wolności, w porównaniu z MMORPG, względnie niewielu entuzjastów tRPG z niego korzysta.

Opisywany podział hierarchiczny jest tak naprawdę żartem, który zaczął żyć własnym życiem:

[K]iedyś na imprezie wyszedł taki.. taki wiesz.. taki powiedzmy pom.. pomysł, no.. taki żarcik, że w fandomie są fejmusi, są followerzy i są nollani. To było.. to było bekowe⁶⁵ wśród ludzi, którzy naprawdę y mieli swoje życie, byli normalnymi osobami, które, powiedzmy, były bardzo zintegrowane z.. ze społeczeństwem, nie miały.. nie miały problemów komunikacyjnych ze społeczeństwem i y i wiesz, tak śmiejąc się „hihihi, hahahaha”, wymyślili to. Wiem dobrze, bo tak się często spotykałem z naszym społeczeństwem fandomowym, że ludzie to brali na poważnie, wręcz, że ludzie krytykowali to, biorąc to na poważnie, z tym, że „wow, to jest taki

⁶⁵ Żartobliwe.

fejmus, on się uważa za fejmusa, a już ma followersów, więc już jest fejmusem”, albo „to jest nołlan”.

[Bazyli, 32].

Pojęcia ostatecznie może nie tyle przyjęły się – bo przez wiele osób są krytykowane – co są rozpoznawane i stanowią z jednej strony przykład tego, że erpegowcy analizują swoje działania w kategoriach statusu, zaś z drugiej – dla badacza – cenne narzędzie analityczne.

Relację między fejmusami a pozostałymi członkami fandomu ilustruje poniższy cytat:

Fejmusem jestem, jeżeli.. ktoś mnie zna, a ja niekoniecznie go znam, [...]. Mnie z konwentów zna.. bardzo, bardzo dużo osób, znaczy nie, ja też znam dużo osób, natomiast mnie zna bardzo dużo osób.

[Ekspert 5, 35]

Można zauważyć duże podobieństwo do opisu kręgu społecznego twórców, zawarte w książce F. Znanickiego „Relacje społeczne i role społeczne”: *Autor nie jest w stanie identyfikować większości członków swojego kręgu, są bowiem dlań anonimowi, mimo to posiada do pewnego stopnia wpływ na ich postawy, oni zaś mają znaczący wpływ na jego życie* (Znanicki 2011: 309). W przypadku fandomu zasadność tego twierdzenia może być łączona nie tylko z fejmusami-autorami, ale także wpływowymi interpretatorami oraz animatorami społeczności fanów.

Akceptacja danej osoby, jako autorytetu może odbywać się na dwa sposoby. Pierwszy jest wynikiem akceptacji jej dokonań po uprzednim faktycznym ich doświadczeniu. Drugi zaś jest związany z obserwowaniem zachowań i postaw kręgu społecznego tej osoby i przyswajaniem pewnych wzorów:

Jeżeli ktoś nowy przychodzi i tak:

- „no wiesz, nie wiem, co tu się w ogóle dzieje”

- „nie wiesz? Słuchaj, to jest [Pseudonim]”

- „Jak to.. kto to jest [Pseudonim]?”

- „[Pseudonim] nie znasz!?”

- „O Boże! To jest [Pseudonim]!”

[Edgar, 28]

Taka praktyka socjalizacji do fandomu występuje na różnych poziomach aktywności. Nowy uczestnik kręgu graczy ma wpajane, że mistrz gry stanowi autorytet w kwestiach związanych z jego kampanią i że należy mu się podporządkować. Powyższy fragment

wywiadu dotyczył socjalizacji do klubu. Proces wdrażania wzorów podczas konwentu może wyglądać podobnie:

[P]rzyjeżdża [pseudonim], a.. parę osób z konwentu: „ja [pseudonim] przyjechał, super, [pseudonim] przyjechał”, nie i teraz ludzie, którzy nigdy wcześniej na oczy [pseudonim] nie widzieli „oho, OK., dobra, w porządku, to jest ktoś ważny, idziemy za nim” nie [Ekspert 4, 31]

Nie bez znaczenia jest fakt, kto dokonuje akceptacji statusu danej osoby. Większy wpływ mają na to jednostki cieszące się w danym momencie prestiżem niż rzesze nołłanów. Jeden z rozmówców opisał to żartobliwie w następujący sposób:

[F]ejmusem jest każdy, kogo rozpoznaje jako swojego kolegę przynajmniej trzech innych fejmusów. Fejmusem można zostać bez absolutnie żadnych osiągnięć, wystarczy jak się zostanie przyjętym do grona zamkniętego, prawda [Dobromir, 35].

Stwierdzenie to otwiera możliwość interpretacji statusu w kategorii faktycznego celebryty, czyli „osoby znanej z tego, że jest znana” (Boorstin 1992: 57) i wskazania trzeciego istotnego wyznacznika statusu, czyli kręgu społecznego danej osoby. W tym aspekcie dużą rolę odgrywa – używając klasycznego weberowskiego pojęcia – charyzma (Weber 1978: 212) danej osoby, czyli umiejętność skupiania wokół siebie i wpływania na osoby ze względu na wyjątkowe cechy swojego charakteru. Osoby potrafiące mówić o grach fabularnych w sposób ciekawy, żartobliwy, umiejętnie wykorzystując swoje uzdolnienia oratorskie potrafią zgromadzić liczne grono „followerów”.

6.5.6. Status w MMORPG

Zaangażowanie i wiedza w światach wirtualnych pozwala na wskazanie osób cenionych przez pozostałych graczy czy uznawanych za osoby ważne. Ich status może być zarówno odzwierciedlony poprzez uzyskanie określonych uprawnień sankcjonowanych przez program (symbole na interfejsie i dodatkowe opcje menu) lub wyłącznie symbolicznie, poprzez odpowiednie modyfikowanie zachowania w trakcie interakcje z tymi osobami. Mistrz Gildii ma pełnię przywilejów, zaś wyznaczeni oficerowie mogą uzyskać od niego również pewne przywileje, którymi mogą dysponować w odniesieniu do awatarów stojących niżej w hierarchii. O tym, jak dominujący wpływ ma program na organizację może świadczyć przykład z życia badanej gildii, kiedy to rezygnacja jednego z wcześniejszym przywódców z grania doprowadziła do utraty kontroli nad społecznością. Brak osoby, której awatar posiadał pełnię uprawnień choćby do przyjmowania i relegowania członków spowodował, że niemożliwe było zarządzanie gildią. Dopiero poprawka stworzona przez Blizzard wprowadziła możliwość odwołania nieaktywnego

Mistrza i przywrócenie kontroli. Jak można się domyślić, w realnej organizacji taka sytuacja byłaby do opanowania poprzez skonstruowanie odpowiednich procedur.

Można stwierdzić, że da się rozdzielić status awatara od statusu gracza. Dodatkowe uprawnienia odzwierciedlane poprzez interfejs są związane z awatarem, jednak to zaangażowanie osoby nim kierującej jest przyczynkiem do uzyskania przez nią określonej rangi w klanie. Pełnienie funkcji Mistrza Gildii – istotnej na poziomie programu – nie musi oznaczać, że ranga innego gracza, o dłuższym stażu nie będzie uznawana za wyższą. Przyznanie wysokiej rangi w grze nie musi pociągać za sobą wysokiego statusu danej osoby:

Znaczy ja zostałem bardzo z przypadku seniorem, tak? [...] ktoś do mnie napisał, czy mógłby dołączyć do gildii. No i ja napisałem do [jednego z seniorów], żeby go dodał czy.. coś w tym stylu, a on zamiast go dodać, po prostu mnie zawansował na seniora. Żeby sam mógł to zrobić. Co prawda zirytował tym czynem bardzo obecnego GMa. Awansował sobie seniora od tak sobie, bez żadnych konsultacji z nikim.

[Cyryl, 27]

Seniorzy to osoby o najdłuższym stażu w wirtualnej organizacji, osoby zaangażowane i szanowane przez pozostałych członków klanu czy gildii. Są oni oficerami posiadającymi określone uprawnienia i nieraz tworzą rodzaj rady, która podejmuje najważniejsze dla gildii zarządzenia. To spośród nich są wybierani Mistrzowie Gildii, oficerowie rajdowi czy bankowi. Generalnie WoW wprowadza pięć rang (initiate, member, veteran, officer, leader), które następnie można w zależności od potrzeb modyfikować.

Status jest także wyrażany liczbowo w zakładce interfejsu gry, która dostarcza informacji dotyczących gildii. Każde działanie awatara powoduje wzrost tego współczynnika. Podobnie, wiele osiągnięć (achievements), niekoniecznie ukierunkowanych na gildię, jest punktowanych. Odkrycie nowego fragmentu mapy, pokonanie potężnego przeciwnika, odnalezienie potężnego przedmiotu magicznego powoduje otrzymanie punktów osiągnięć. Porównywanie ich ilości między poszczególnymi awatarami pozwala określić, który z graczy jest bardziej zaangażowany w aktywność w ramach wirtualnego świata.

Status gracza (czy awatara) może wykraczać poza własną gildię. Jego ranga może być rozmaicie interpretowana w zależności od tego, czy awatar stanowi część składową kręgu osoby oceniającej, czy też nie:

Wiesz, że poświęcając tam czas, logujesz się, masz wysoki level, dobre statystyki, dobre itemki⁶⁶, jesteś kimś, tak? Wchodzisz na ten serwer i wiesz, że ten twój nick jak goście widzą, na przykład z klanu z którym prowadzisz wojnę, to uciekają na twój, wiesz, widok.

[Bertold, 24]

Z powyższej wypowiedzi wynika więc, że ranga ma odzwierciedlenie w rozpoznawalności awatara. Czasami jego nick jest na tyle znany, że rozpoczynając grę na innym serwerze, lub w innej grze gracz nazywa postać tak samo. Oczywiście w przypadku, gdy rozpoznawalność jest wynikiem współpracy z innymi graczami i zaangażowania (w pozytywnym sensie) w życie zaprzyjaźnionych klanów czy gildii, ranga może odpowiadać rozmiarom kręgu społecznego danej osoby.

Cytowany rozmówca wskazał na jeszcze jeden ważny wyznacznik statusu – **wyposażenie**. Im potężniejsza jest postać, tym większe szanse ma na zdobycie lub zakupienie potężnego ekwipunku, który dodatkowo zwiększa efektywność awatara. Zdobycie niektórych przedmiotów wymaga dużego zaangażowania, stąd zauważenie postaci ubranej z daną zbroją może być powodem zazdrości. Wydaje się jednak, że to nie wyposażenie, ale **umiejętności gracza** (w zasadzie można uznać, że jest to zręczność w naciskaniu odpowiednich klawiszy w odpowiednim momencie) budzą większy szacunek graczy:

[C]zasami potrafisz porównać. Spojrzysz sobie na DPS⁶⁷ i widzisz, że ktoś robi 120 tys. dps'u a drugi 50. No i później sprawdzasz jedną, drugą postać pod.. pod poziomem sprzętu, jaki na sobie noszą i okazuje się, że ten 120 ma gorszy sprzęt niż 50. No to samo przez się rozumie, że ten.. który ma gorszy sprzęt, a robi lepszy DPS, no jest naprawdę dobrym graczem, tak?

[Cyryl, 27]

Porównywanie obrażeń zadawanych przeciwnikom przez awatary może również dawać możliwość stworzenia pewnej hierarchii. Funkcjonują nawet serwisy internetowe, które prowadzą rankingi postaci pod względem zadawanych przez nie obrażeń. Hierarchizowane są także gildie. Działalność tych stron jest nieraz krytykowana, ponieważ zmieniła podejście wielu osób do grania:

Generalnie to, co uważam, że trochę źle się stało dla.. dla świata „WoWa” to jest że.. jest taka stronka, która się nazywa „WoWProgress”, która rejestruje y.. to, ilu

⁶⁶ Od ang. *item* – przedmiot; wyposażenie.

⁶⁷ *Damage-per-second*, numeryczny wyznacznik zadawanych obrażeń.

bossów ubileś na rajdach. (wszystko się.. mimo wszystko kręci wokół rajdów tutaj. Choćbyś nie wiem jak kombinował to prędzej czy później zauważysz, że wszystko i tak się kręci wokół rajdów. I teraz te gildie, które mają największy progres, najszybciej biją bossów, y.. to są te gildie topowe, gildie, które najwięcej znaczą w tym momencie. Tak.. więc.. im wyżej jesteś na „WoWProgress” tym lepsza jest twoja gildia. Tak to mniej więcej się rozchodzi.

[Ekspert 2, 35]

„World of Warcraft” jest grą rozbudowaną, daje możliwość podejmowania wielu działań, jednak najtrudniejszymi, wymagającymi największego wysiłku, a zarazem dającymi największe korzyści wydarzeniami są rajdy. Ich zaliczenie wymaga poświęcenia dużej ilości czasu ze strony wszystkich zaangażowanych graczy, stąd pokonanie wszystkich przeciwników zamieszkujących te lokacje samo w sobie przysparza szacunku innym graczom. Potwierdzeniem tego osiągnięcia jest wyszczególnienie na wspomnianej stronie, nieraz na stronach poszczególnych gildii a także w „dzienniku” postaci, która brała w tym udział. Innego rodzaju potwierdzeniem są przedmioty, które można odnaleźć jedynie w tych miejscach.

6.5.7. Nietrwałość i względność statusu

Przywołując raz jeszcze kwestię zawieszenia statusu życia codziennego należy wskazać na fakt, że przekonanie o istnieniu jakiegokolwiek hierarchii w fandomie jest poddawane przez miłośników RPG dyskusji. Istnieją osoby podważające zasadność dzielenia fanów pod względem ich wiedzy czy zasług:

Autorytet to jest według mnie osoba, która spośród elity jest jeszcze wyżej, prawda. To jest ktoś, kto, powiedzmy wśród specjalistów od archeologii odkrył jeszcze coś wyżej tego trochę, prawda, to wtedy ci archeolodzy mają prawo nazywać go autorytetem. W momencie, kiedy to jest/ a tak jak mówiłem wcześniej, tutaj nie ma takiego stopniowania, że ktoś ma lepszą, czy gorszą wyobraźnię, dlatego to jest trochę sztuczny podział według mnie.

[Alfred, 26]

Część rozmówców jednak jest przekonanych, że w fandomie istnieje hierarchia:

Kiedy mówiłem w latach dziewięćdziesiątych, o tym, że tak jest, to wszyscy mnie oskarżali o to, że wprowadzam sztuczne podziały w fandomie. Ale to nie są sztuczne podziały w fandomie, to jest obserwacja.

[Dobromir, 35]

Ranga w obrębie fandomu nie jest uzyskiwana raz na zawsze, jej podtrzymanie wymaga ciągłego zaangażowania: tworzenia, interpretacji treści oraz animowania społeczności:

No ale musisz dbać o to, bo fandom jest generalnie jak „Plotek”. Jak, wiesz, jak rynek celebrytów. Jeżeli nie będziesz pracował nad tym, to wiesz: dzisiaj jesteś, jutro cię nie ma. W ogóle: „kto?”. „kto?’, „kto?’. Odżyjesz w starych, wspominkowych, generalnie.

[Ekspert 4, 31]

Ranga osoby jest definiowana przez konkretnych członków kręgu. Jej działania powodują, że pozostali zaczynają traktować ją jako ważnego uczestnika wymiany treści. Jeśli jednak jej zaangażowanie przestaje być widoczne, a osoby, które ją rozpoznawały również przestają się angażować w życie fandomu, nie ma komu potwierdzać tej rangi. Powyższa wypowiedź wskazuje między innymi po raz kolejny na fakt, że w fandomie zachodzi rotacja. Dołączają do niego nowe osoby, a starsi uczestnicy wycofują się. Członkowie społeczności miłośników RPG, którzy poprzez swoje zaangażowanie w pewnym okresie czasu zaskarбили sobie uznanie tych drugich, mogą być zupełnie nieznani wśród młodszych. Tak zwane „odrywanie kuponów” od sławy w świecie społecznym RPG jest trudne do realizacji, zwłaszcza, jeśli w pewnym momencie nastąpi dłuższa przerwa w aktywności.

Nietrwałość statusu związana jest z dyskursywnym charakterem fandomu. W centrum uwagi pojawiają się coraz to nowe treści i coraz to nowe ich interpretacje. Popularność danej osoby odnosi się do umiejętności przekonania większej rzeszy fanów do treści sygnowanych własnym nazwiskiem (czy pseudonimem), a przede wszystkim do akceptacji przez innych fejmusów. Wraz z tym krąg społeczny interpretatora, twórcy, organizatora zaczyna rosnać. Po jakimś jednak czasie może pojawić się nowy interpretator, który w sposób bardziej przekonujący wyjaśni dane zagadnienie i to on może przejąć część uczestników kręgu innego działacza powiększając przez to własny.

Myślę, że ci, którzy wygrają w danym momencie dyskurs zostają fandomowymi celebrytami, a ci, którzy.. którzy znajdują się w tej.. w tej części dyskursu, która jest marginalizowana, zostają zmarginalizowani, zniechęcają się i odchodzą.

[Dobromir, 35].

Oczywiście, fakt, że osoba uzyskuje w danym momencie popularność nie oznacza, że jest ona traktowana jako autorytet przez wszystkich członków fandomu. W obrębie świata społecznego erpegowców wytwarzają się areny. Nieustannie ścierają się różne perspektywy, stąd status danej jednostki może być wysoki, niemniej jednak ograniczony

przez rozmaite czynniki. Owe sfery wpływające na wysokość rangi danej osoby odnoszą się po pierwsze do poziomu aktywności, po drugie zaś do jej rodzaju.

Pierwsze kryterium, które można określić jako **poziome wskaźniki statusu**, wydaje się być kwestią oczywistą. Jeśli osoba skupia się na działalności w mniejszej ilości kręgów, bądź w swoim zaangażowaniu nie wychodzi poza ramy geograficzne, ma mniejszą szansę osiągnięcia fandomowego prestiżu. Mistrz gry spotykający się wyłącznie ze stałym kręgiem graczy i wyłącznie czytający treści umieszczane na portalach nie jest rozpoznawalny przez osoby uczestniczące w ogólnopolskich konwentach, stąd jego status jest wysoki wyłącznie w obrębie tego kręgu. Podobnie, ranga osoby zaangażowanej w animowanie lokalnych społeczności erpegowców – i z obiektywnych lub subiektywnych przyczyn nie uczestniczących w życiu fandomu narodowego – może się ograniczać jedynie do członków tych społeczności. Intensywna działalność na polu ogólnopolskim niekoniecznie musi się przekładać na wysoki status w społecznościach lokalnych. W badanej społeczności dawało się wyczuć niechęć do niektórych fejmusów, wzmacnianą stwierdzeniami o byciu poza fandomem (pomimo dużego zaangażowania w animowanie klubu). Jest to poniekąd także związane z wartościowaniem danej działalności:

[J]a zawsze mówiłem, że fandom taki lokalny jest najważniejszy, że lokalna grupa graczy jest najważniejsza. Jeżeli wśród lokalnych graczy jestem uważany na przykład za osobę.. powiedzmy, która ma coś do powiedzenia, to ja czuję się z tym dobrze.

[Alfred, 26].

Pionowe wskaźniki statusu odnoszą się do tych rodzajów aktywności, za jakie osoba jest ceniona. Jednostka, która zasłynęła w fandomie jako dobry organizator swoją rangę osiągnęła inaczej niż ktoś, kto jest redaktorem portalu internetowego lub autor systemu RPG. Należy również zwrócić uwagę na fakt, że erpegowcy specjalizują się w pewnych dziedzinach fantastyki, stąd animator „Zewu Cthulhu” niekoniecznie będzie autorytetem dla fana „Dungeons & Dragons”.

Jestem przekonany, że na każdym konwencie jest ktoś, kto y.. nie wie, kim jest nawet główny gość honorowy, prawda? Tego konwentu czy.. czy w tym.. w tym.. w tym stylu, bo.. przez.. to wynika z tego, że jest tak dużo tych dużych specjalizacji no, że wiesz, że ten.. że.. że starwarsowiec⁶⁸ w ogóle nie będzie wiedział kim jest ten jakiś tam pisarz w ogóle, no bo on przyjechał tutaj się przebrać za.. za.. za Hana Solo⁶⁹.

[Ekspert 5, 35].

⁶⁸ Miłośnik „Gwiezdných Wojen”.

⁶⁹ Jeden z głównych bohaterów „Gwiezdných Wojen”, grany przez Harrisona Forda.

W przypadku pionowych wyznaczników statusu pojawiają się dyskusje dotyczące uprawomocnienia danych rodzajów zaangażowania jako środków budowania statusu. O ile w przypadku twórczości i organizacji konwentów nie pojawiały się kontrowersje, tak status osiągnięty poprzez konkursy jest dyskusyjny. Jest to związane między innymi z tym, że podważana jest sama zasadność organizowania tego typu wydarzeń:

Za każdym razem, kiedy ten konkurs startuje, w środowisku pojawiają się y... ludzie, którzy mówią, że ten konkurs jest beznadziejny, że on nic nie znaczy. Druga strona, że jest bardzo prestiżowy, no i pojawiają się te flejmy. Jest dużo zaangażowanych, to znaczy, że jednak mają te znaczenie.

[Anatol, 31].

Dyskredytowanie zasług danego fejmusa odbywa się przede wszystkim poprzez wskazywanie, że nie ma on dorobku, a jego popularność opiera się przede wszystkim na znajomościach i **lansowaniu** (pojawiało się też określenie „bycia showmanem”), czyli uczestnictwie w konwentach połączonym z pokazywaniem się w towarzystwie innych – uznanych – fejmusów i promowanie poprzez to swojej osoby. W tym wzorze zachowania widać analogię do „bywania”, które jest elementem bycia mainstreamowym celebrytą:

[W] fandomie ubiera sobie jakiś kostium, czy nawet nie ubiera kostiumu, a wie, że już kilka osób go zna i zaczyna strasznie po prostu kozakować. I tak naprawdę [niez.] taki o: „O, bo ja tutaj sobie grałem w sesję, ona była taka zajebista”.

[Bazyli, 32].

W innym miejscu (Porczyński 2013) autor wskazał, że różnicą pomiędzy pracą kulturową faktycznego fejmusa a celebryty jest to, że pierwsi faktycznie wnoszą coś do fandomu, drudzy zaś koncentrują się na popularności. Fejmusi są zaangażowani, celebryci – aktywni. W tym miejscu analizę należy dostosować do nowego aparatu pojęciowego i oprzeć na trójce: wiedza, zaangażowanie, krąg społeczny. Celebryta bez wątpienia posiada wiedzę konieczną do poruszania się w świecie społecznymi i wykraczającą poza minimum kompetencji kulturowych (w końcu musi w jakiś sposób komunikować się z innymi fejmusami). Swoją energię jednak – w przeciwieństwie do fejmusa, który pisze, organizuje konwenty itd. – ukierunkowuje na rozbudowę swojego kręgu społecznego.

Ostatnią kwestią związaną ze statusem w fandomie jest ta związana z nadużywaniem swojej pozycji do forsowania swojego punktu widzenia. Niektórzy fejmusi zdają się zapominać, że aktywność w fandomie jest rozrywką i nie pozwalają uczestniczyć w dyskusji wszystkim na równych prawach. Wykorzystują swój status lub przewagę wiekową do narzucania swoich poglądów:

[M]łodszy gracz, który są wyśmiewani właśnie przez starszych graczy y.. w ramach tego jak rośnie ten zwany ten fandom. W momencie kiedy zaistnieje osoba, która staje się pewnego rodzaju guru y.. lub osobą/ osobą po prostu, do której się idzie po rady, która coś wie, albo uznaje, że wie, no bo ludzie ją pytają, to taka osoba jest w stanie czasami zranić kogoś młodszego, zakładając, że on wie lepiej, a ty nie wiesz. Y.. fantastyka jest oparta na wyobraźni, więc tak naprawdę nie ma tutaj dobrych, czy złych rzeczy, każdy ma inną wyobraźnię, inaczej ona działa. A jest to raniące, kiedy wpływa od autorytetu starszego gracza,

[Alfred, 26].

Warto dodać, że w dyskursie fandomowym ten element może łączyć się z areną międzypokoleniową i w miejsce merytorycznej dyskusji wprowadzać próbę zdyskredytowania młodszej osoby właśnie ze względu na wiek.

W krytykowaniu takiego podejścia rozmówcy przyjmują perspektywę osoby ze świata zewnętrznego:

[N]a konwencie na przykład właśnie sztychli z tego, czy z tamtego, z moich kumpli, ja.. kurde.. wiesz o co chodzi, no czy ten człowiek ma prawo mówić do kogoś coś takiego przez to, że jest znawcą wymyślanego świata. To już nawet słuchajcie, zjedźmy na ziemię, po prostu.. wymyślanego świata, książkę jakąś przeczytał i od razu jest tym specem?

[Alfred, 26].

Erpegowcy potrafią się więc zdystansować do swojego hobby i wskazać moment, w którym zaczyna się wykorzystywać elementy zabawy do budowy statusu w sposób przesadny. O ile nie kwestionuje się prawa do prestiżu wynikającego z zaangażowania w świecie społecznym RPG, to wykorzystywanie tak uzyskanej rangi do dyskredytowania innych stanowi kwestię co najmniej ambiwalentną.

Podsumowując rozważania dotyczące statusu wśród graczy warto je zestawić z wyznacznikami statusu występującymi w ZHP. Wszelkie dokonania harcerza są certyfikowane. W zasadzie każde działanie dokonane w ramach organizacji może znaleźć odzwierciedlenie w postaci materialnego potwierdzenia. Uczestnictwo w biwakach, obozach, zostaje wpisane w książeczkę harcerską, podobnie jak sprawności i pełnione funkcje. Najważniejsze jednak wydają się być symbole stanowiące element munduru. Oczywiście sam mundur jest również wyznacznikiem przynależności. O statusie zaś świadczą opisane w regulaminach dodatki do uniformu, np. przymocowany do niego krzyż

harcerski, a zwłaszcza taki, który posiada połączoną lilijkę, krąg i wieniec⁷⁰, świadczą o dużym stażu w harcerstwie, a zwłaszcza o zaangażowaniu i umiejętnościach. Również pełniona funkcja odzwierciedlana jest przez noszony sznur. Do harcerza o wyższym statusie, osoba młodsza wiekiem i funkcją zwraca się per „druhu”, nie zaś po imieniu jak w fandomie. Wydaje się, że to nie sama aktywność, ale funkcja i stopień budzą szacunek, są bowiem potwierdzeniem dotychczasowych dokonań:

Jak jesteś w mundurze, to harcerze widzą emblematy, które masz, które świadczą o pozycji twojej, tak? Mówię tu o stopniach harcerskich, o stopniach instruktorskich. To pokazuje, kim jesteś, jak daleko zaszedłeś i że coś.. y.. coś sobą reprezentujesz, czy powinieneś reprezentować. Tak samo, jak patrzysz na sprawności, no to też y.. ludzie czują respekt przed niektórymi sprawnościami.

[Harcerz 4, 30].

6.6. Profesjonalizacja i profesjonalści w fandomie

Jako profesjonalizację należy rozumieć proces poprzez który rodzaje aktywności, które wykazywały cechy ludyczne, były wykonywane przez amatorów i nie były nastawione na zysk finansowy, przyjmują cechy działalności komercyjnej. Jak można było dotychczas zauważyć, większość opisywanych aktywności miłośników gier fabularnych ukierunkowanych było na rozrywkę. Ekspertki zwracają jednak uwagę, że fandom ulega w tej materii przeobrażeniom:

E4: *Znaczy, zachodzi pewna profesjonalizacja fandomu jako takiego, bo... tak mi się wydaje.*

E3: *Ludzie chcą robić/ zarabiać na tym, co kochają.*

E4: *Na przykład Puszon i jego przyjaciele, „Kuźnia Gier”, e.. „Polter” generalnie też dobrze sobie radzi.*

Powyższe stwierdzenie, jak i liczne obserwacje, zdają się podważać tezę Johna Fiske (1992: 34) o tym, że fani są negatywnie ustosunkowani do zarabiania na swoim hobby. W polskim fandomie RPG nie tylko jest to akceptowane, ale wydaje się stanowić obiekt aspiracji części fanów.

Biorąc pod uwagę fakt, że większość mistrzów gry miało ambicję stworzenia swojego własnego systemu, można przypuszczać, że mieli oni również ambicję jego wydania. Możliwość druku na życzenie obecnie to umożliwia, jednak trudno przypuszczać, żeby publikowanie w taki sposób przynosiło autorowi większy dochód.

⁷⁰ Oznaczający posiadanie najwyższego stopnia harcerskiego: Harcerza/Harcerki Rzeczypospolitej.

W dyskursie fandomowym bardzo często pojawia się wątek niedochodowości wydawania podręczników do RPG w Polsce. Niska sprzedaż i ciągła krytyka ze strony środowiska fanowskiego zniechęca wydawców do publikowania. Zmieniają częściowo profil działalności koncentrując się na grach planszowych i karcianych.

W przypadku polskiego fandomu gier fabularnych trudno jest mówić o istnieniu granicy pomiędzy wydawcami a fanami:

[J]eżeli chodzi o gry fabularne, to większość wydawców to są po prostu fani, którzy wydają.. albo wszyscy, bo.. bo obecnie no to nie.. nie ma. Znaczący, może wcześniej wydawnictwo „Mag” to było bardziej profesjonalne, ale teraz.. no wydawca jest fanem po prostu.

[Anatol, 31].

Twórcy gier fabularnych, wydawcy, redaktorzy, są członkami fandomu, fejmusami. Swoje znajomości i doświadczenie wykorzystali do rozwinięcia działalności komercyjnej, a ta działalność również powoduje budowanie statusu (w końcu autorstwo jest niepodważalnym jego wyznacznikiem). Pisanie i wydawanie stanowi dla nich raczej hobby i niewielki dodatek do podstawowej pracy na etacie. Spośród sześciorga uczestników badań, którzy mieli lub mają do czynienia z publikowaniem gier, tylko jeden utrzymuje się z tego w pełni. Pozostali pracują na etacie lub studiują, wolny czas poświęcając na pracę nad swoimi projektami związanymi z grami.

Po rozpoczęciu działalności profesjonalnej osoba nie zrywa kontaktu z fandomem. Przyjęcie roli twórcy nie oznacza, że jednostka przechodzi na pozycję nadawcy będącego kimś odrębnym od odbiorcy, jak to wygląda w przypadku tradycyjnego schematu funkcjonowania kultury masowej (Kłoskowska 2005: 99). Wręcz przeciwnie, relacje z fandomem są podtrzymywane, bowiem przekładają się na sprzedaż produktów i jednocześnie szybko otrzymywaną opinię o nich. Twórca musi „dbać” o swoich potencjalnych konsumentów:

Znaczący on musi, on dobrze wie, że ci ludzie, którzy są jego odbiorcami to są ludzie, którzy generalnie dają mu pieniądze, za które on kupuje sobie, prawda, chlebek, wódeczkę, czy co tam lubi, nie.

[Ekspert 4, 31].

Ta bliska relacja twórcy i odbiorcy przywodzi na myśl układy funkcjonujące w społecznościach tradycyjnych, gdzie lokalni rzemieślnicy będąc mieszkańcami wiosek czy miasteczek świadczyli jednocześnie na ich rzecz usługi (Jackowski 2007: 278–280; Piwocki 1980: 17).

Dotychczas była mowa o twórcach, którzy rozpoczęli swą karierę w społeczności fantastów i następnie zajęli się twórczością profesjonalną. Z fandomem mają jednak związek również autorzy – przede wszystkim pisarze – którzy osiągnęli sukces nie uczestnicząc w świecie społecznym RPG, ale z racji profilu swojej twórczości znajdują się w obszarze zainteresowań erpegowców. Są to niezwykle rzadkie przypadki wkraczania do fandomu dorosłych ludzi:

Myślę, że to jest tak, że w pewnym wieku człowiek [niez.] fandom i albo się wkrcęci, albo nie. Mało osób, jak sądzę, y.. dorosłych wchodzi do fandomu. Jeżeli dorosli wchodzi do fandomu, to jako fandomowi celebryci.

[Dobromir, 35].

W takich jednak przypadkach uwzględnia się dotychczasowy dorobek osoby i z miejsca osiąga ona wysoki status w społeczności graczy.

W większości wywiadów rozmówcy wypowiadając się na temat życiowych planów wskazywali na kwestie związane z „normalnym” życiem. Chcą się uczyć, pracować. Gry fabularne stanowią raczej aktywność związaną z czasem wolnym. Niektórzy jednak wskazywali na cele pośrednio powiązane z aktywnością w ramach fandomu:

Badacz: A później co chciałbyś zrobić? [Po zakończeniu studiów].

Gienek: Prawdopodobnie otworzyć własne studio developerskie.

Badacz: Chciałbyś się zajmować pracą nad grami, tak?

Gienek: Tak. To jest coś, co wiele osób mówi w młodości, kiedy to wydaje się, że jest fajne, ale faktycznie interesowałem się tym dłuższy czas i uważam, że byłbym w stanie to robić, a przy ilości pomysłów, które mam, może coś z tego wyjdzie.

No moim wymarzoną scenariuszem byłoby przypuszczalnie utrzymywać się z pisania. Przy czym to byłoby bardziej – o ile nie zostałbym, prawda, nowym Sapkowskim, moje książki byłyby czytane przez miliony, przetłumaczone na wszystkie języki, no to byłoby raczej – na zasadzie pisania, nie wiem, scenariuszy do gier komputerowych na przykład i tym podobnych rzeczy. Ogólnie, że mógłbym się utrzymywać faktycznie z robienia czegoś twórczego. To byłby mój wymarzony scenariusz, no aczkolwiek, nie jest to tak, że mam plan, prawda, to jest raczej... Jeśli się zdarzy, będzie miło, jeśli nie, to... [Albert, 26].

Pisanie, tłumaczenie, projektowanie gier komputerowych, to rodzaje działań, w których erpegowcy odnoszą sukcesy poza światem społecznym RPG. W rozmowach przytaczane były przykłady osób, które swego czasu działały w fandomie, a obecnie

wydają książki, pracują jako redaktorzy w czasopismach poświęconych grom (już w „Magii i Mieczu” można było liczyć na skromne wynagrodzenie za np. recenzję konwentu), tłumacze filmów i literatury i jako członkowie zespołów projektujących gry w dużych firmach polskich (CDProjekt RED) i zagranicznych (Ubisoft). Nie oznacza to oczywiście, że każdy fan RPG znajdzie zatrudnienie w sektorach związanych z rozrywką i popkulturą, ale zaangażowanie jeszcze jako forma hobby może to w pewien sposób ułatwić. Przystwojenie dużej ilości treści i udział w ich tworzeniu pozwala nabrać kompetencji potrzebnych w życiu zawodowym.

Zmiana w obrębie fandomu jest zauważalna podczas konwentów. Ze spotkań fanowskich organizowanych przez amatorów przeobrażają się – zwłaszcza te największe – w przedsięwzięcia komercyjne. Niedysiejszą promocję opartą o luźne więzi zastąpiły filmy reklamowe, drukowane plakaty i ulotki, a wskazuje się, że można podjąć kolejne kroki w stronę profesjonalizacji:

[W]ciąż wszystkie konwenty praktycznie robione są w Polsce y.. przez fanów dla fanów. Z.. małymi jakimiś tam wyjątkami y. to to to to jest ten. Co z resztą na przykład w mojej opinii jest błędem, ponieważ uważam, że taki „Pyrkon” powinien mieć w tej chwili jedną, dwie, trzy osoby, które po prostu się tym zawodowo zajmują i.. i.. i sądzę, że naprawdę fani by to przy.. pozostali by to spokojnie przelknęli, jestem.. jestem.. znaczy.. wydaje mi się, znając ludzi, jestem.. jestem przekonany a.. a.. takiemu „Pyrkonowi” właśnie przydałby się tam ktoś, przez cały rok ktoś za.. za.. [wulg.] nad tym konwentem.

[Ekspert 5, 35].

6.7. Poziome działania w świecie społecznym gier fabularnych

6.7.1. Gra jako tekst kultury i jako zestaw reguł

Przechodząc do analizy światów społecznych gier fabularnych należy wskazać, że nie funkcjonują one jako zbiorowości jednolite, lecz raczej jako rozmaite, mniejsze i większe kręgi społeczne przecinające się w wielu miejscach i na wielu poziomach. Rozmiary zbiorowości w jakich gracze uczestniczą różnią się od siebie. Należy więc zinterpretować te wszystkie zależności.

W zrozumieniu zasad funkcjonowania świata społecznego gier fabularnych ważne jest uznanie dwoistego charakteru gry. Jest ona, po pierwsze, pewnym zbiorem zasad i elementów organizujących rozgrywkę ale równocześnie pewnym tekstem kultury, artefaktem. Biorąc to pod uwagę można wyodrębnić dwie kategorie osób, dla których gra

ma pozytywne znaczenie. Są to **gracze** oraz **fani**. Jest to rozróżnienie podtrzymywane przez rozmówców. Pierwsza kategoria odnosi się do osób, które wcielają grę w życie, czyli odnosząc się w jakiś sposób do jej elementów, używają ich do regulowania swoich zachowań w określonym miejscu i przez pewien czas, czyli po prostu – grają. Fani zaś mogą grę znać i cenić jako tekst kultury. Zwłaszcza wśród bardziej zaangażowanych entuzjastów można zaobserwować czytelnicze podejście do podręczników gier fabularnych, przy czym, jak zaznaczył jeden z rozmówców: „*Opis świata Faerunu*” to nie jest pasjonujące.. czytadło [Joachim, 20]. Można więc posiadać podręcznik lub płytę DVD z danymi gry, jednak niekoniecznie w nią grać. Fani mogą dyskutować o grze, oceniać jej – ich zdaniem – mocne i słabe strony, ale w momencie, gdy rozmawiają o grze, nie są oni graczami. Można sobie wyobrazić sytuację, w której osoba kupuje podręcznik do „Dungeons & Dragons” – czyta go wielokrotnie, podziwia ilustracje, rozmawia na forach, ale nie ma z kim grać.

Wskazanie zależności między osobą i formą jaką grą dla niej przyjmuje w danym momencie (to znaczy, czy stanowi ona zespół zasad czy tekst kultury), jest niezbędne dla zrozumienia procesów konstruowania kręgów społecznych w świecie społecznym gier fabularnych. Można zauważyć, że rozmiar kręgów zależy między innymi właśnie od tego, czym jest w danym momencie gra dla jednostek.

Forma gry jako punkt odniesienia dla działań	Poziom działania
Zasady	Mikro
Tekst kultury	Mezzo
	Makro

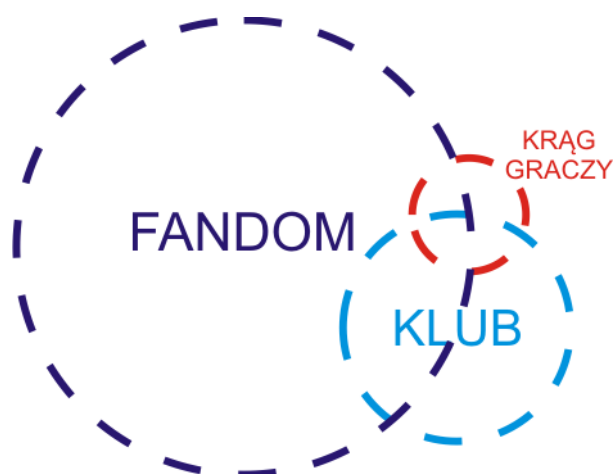
Rysunek 2. Możliwość wpływania na poszczególne elementy gry na określonych poziomach działania (TRPG).

Tam, gdzie jest mowa o poziomie **mikro**, autor ma na myśli małe – kilkuosobowe – kręgi. Podstawą wyodrębnienia takiego kręgu jest zbiór osób, które mają zamiar rozegrać – lub rozgrywają – sesję. Bez wątpienia, w takim przypadku mowa jest o graczach. Jednak może łączyć ich nie tylko sama chęć rozgrywki, ale także zainteresowanie grami fabularnymi jako tekstami kultury, przez co są także fanami. Spotkania, w których badacz miał okazję uczestniczyć polegały nie tylko na graniu, ale także na dyskusjach dotyczących RPG i ogólnie pojmowanej fantastyki.

Fani należący do klubu wchodzą także w interakcje z innymi jego członkami, nie tylko tymi, którzy z nimi w danym momencie grają. Oznacza to, że uczestniczą oni w kręgu o rozmiarach większych niż krąg graczy. Należąc do stowarzyszenia mają poprzez swoje działania realny wpływ na jego kształt i działania. Poprzez to można ich uznać za uczestników kręgu funkcjonującego na poziomie **mezzo**. Mogą oni rozmawiać z innymi członkami klubu o RPG, ale nie powoduje to, że będą stosować w tych interakcjach zasady gry. Jeśli zaś zdecydują się grać, to należy to rozpatrywać raczej jako konstruowanie nowego kręgu na poziomie mikro.

Podobnych zależności można się dopatrywać na najwyższym poziomie analizy. Fandom – czyli właśnie poziom **makro** – można uznać za rodzaj kręgu społecznego, w którym uczestniczy ogół fanów utrzymujących ze sobą relacje. Fani uważający się za członków fandomu niekoniecznie razem grają, występuje między nimi natomiast wymiana treści. Sytuacje, w których – przykładowo na konwencie – spotykają się osoby z różnych środowisk i rozgrywają sesję nie oznacza, że odbywa się ona na poziomie makro, tworzy się po prostu nowy mały krąg.

W tym miejscu należy zaznaczyć, że zależność mikro-mezzo-makro, nie oznacza, że każda osoba zainteresowana grami fabularnymi należy do jakiegoś klubu, a każdy członek klubu czy stowarzyszenia automatycznie uważa się za uczestnika fandomu. Niektórzy z rozmówców nigdy nie funkcjonowali w ramach organizacji skali mezzo, a jednocześnie są osobami znanymi i szanowanymi w fandomie. Biorąc te wszystkie kwestie pod uwagę można sobie wyobrazić następujące zależności:



Rysunek 3. Krzyżowanie się kręgów społecznych o różnej wielkości, kształtujących się na różnych poziomach działania.

W przypadku świata społecznego MMORPG można zaobserwować pewne analogie. Za poziom mikro i mały krąg można uznać zbiór graczy, którzy kierują w świecie gry postaciami wchodzącymi w skład drużyny (party). Ten element – współwystępowanie kręgu graczy i postaci – jest kwestią bardzo ważną i występującą zarówno w przypadku graczy RPG i MMORPG. Na poziomie mezzo w przypadku gier sieciowych tworzy się gildia, która zrzesza większy krąg graczy niż drużyna. Jednak jak w przypadku wcześniej opisywanej zależności, do drużyny nie muszą wchodzić wyłącznie członkowie gildii.

W przypadku graczy MMORPG trudno mówić o czymś takim jak ogólny fandom. Jednostki koncentrują się wokół konkretnych gier i na nie ukierunkowują swoją działalność, stąd należy stwierdzić, że występują raczej fandomy poszczególnych tytułów. Uzasadnienia należy doszukiwać się w konstrukcji tych gier, wymuszających one bowiem większe zaangażowanie niż papierowe RPG. Jest to spowodowane kompetytywnym charakterem tych gier skłaniającym do podejmowania wysiłków mających na celu dorównanie coraz potężniejszym awatarom kolegów i przeciwników. Miłośnicy gier sieciowych poświęcają obiektowi swojego hobby znacznie więcej czasu niż fani tRPG swojemu. MMORPG wymaga także ponoszenia większych wydatków. Miesięczna subskrypcja „World of Warcraft” skłania raczej do angażowania się w tę jedną grę, aby jak najlepiej wykorzystać zainwestowane pieniądze. W przypadku papierowej RPG można się angażować w kampanie kilku różnych systemów naraz (zważywszy, że spotkania są raz-dwa razy w tygodniu), dla przypadku MMORPG takie podejście kończy się powolnym – w porównaniu do innych – rozwojem postaci.

Fandom MMORPG to działania wychodzące poza samo granie. Według P. Siudy (2012) obejmuje ono aktywność związaną z tworzeniem fan artów, czyli ilustracji oraz opowiadań związanych ze swoimi ulubionymi grami. Strony internetowe poszczególnych gier, np. „World of Warcraft”, „Lineage 2”, mają odpowiednią zakładkę, która odsyła do podstron agregujących tego typu treści. Jako działania na poziomie makro można również uznać uczestnictwo w konwentach oraz aktywność w ramach portali internetowych, forów i blogów. W tym przypadku dominują przede wszystkim treści nastawione na pomoc użytkownikom. Gracze zamieszczają informacje dotyczące tego, w jaki sposób optymalnie rozwijać postacie, zamieszczają statystyki przeciwników, opisy strategii pomagających pokonać wyjątkowo potężnych przeciwników itp. Wydaje się również, że do sfery makro można zaliczyć tworzenie dodatków do gier, które pomagają w zarządzaniu postacią oraz pomagają w maksymalizacji efektywności. Są to działania związane z grą, ale nie

wykonywane bezpośrednio w ramach jej świata. Programy tego typu są umieszczane na stronach internetowych, z których można je pobrać i następnie zainstalować na komputerze w celu integracji z grą. Pewnej analogii dla tej aktywności można się dopatrywać w wypowiedzi jednego z rozmówców:

Fandom gier komputerowych, to ci, którzy będą próbowali mody⁷¹ robić do gier komputerowych.

[Ekspert 1, 27].

Jeśli miłośnicy MMORPG tworzą jakieś dodatki (bowiem modyfikacje kodu są nielegalne) można ich uznać za fandom.

Najważniejsze różnice w działaniach fanowskich występują na poziomie mezo. Wydaje się, że odpowiednikiem klubu czy społeczności lokalnej w przypadku MMORPG są gildie (klany) będące organizacjami zrzeszającymi postacie graczy w ramach świata gry. Gracze kierując swoimi awatarami współdziałają na rzecz tego typu społeczności. Jednocześnie jednak mogą spotykać się w świecie rzeczywistym. Rozmówcy należący do jednego z klanów „Lineage 2” zorganizowali np. zjazd. O grach MMORPG można rozmawiać w świecie rzeczywistym:

Wstawałem rano, jechaliśmy autobusem do [nazwa miejscowości na Podkarpaciu], bo wszyscy po drodze wsiadali, i wiesz, to.. rozmowa w autobusie, linia 4, [trasa] wyglądała tylko i wyłącznie na temat „Lineage'a” nie.

[Bertold, 24]

Mówiąc o poziomie mikro w przypadku gier sieciowych przywołuje się małe kręgi graczy konstytuujące drużyny (party). Są one zawiązywane dla celów wspólnego poruszania się w świecie gry, co przynosi określone korzyści. Poruszanie się kilku awatarów obok siebie nie jest uznawane przez program jako drużyna, dopóki gracze nie wybiorą określonej funkcji spośród dostępnych w obrębie interfejsu. Ponieważ konieczne jest tego typu potwierdzenie, można przyjąć, że drużyna stanowi krąg quasi-formalny.

Biorąc pod uwagę te wszystkie cechy można uporządkować poziomy działania pod względem tego, czy MMORPG stanowi dla danej aktywności zestaw reguł czy tekst kultury:

⁷¹ Modyfikacja gry komputerowej, tworzona najczęściej przez fanów. Może mieć na celu dodanie nowej zawartości lub całkowite przekształcenie programu.

Forma gry jako punkt odniesienia dla działań	Poziom działania
Tekst kultury Zestaw reguł	makro
	mezzo
	mikro

Rysunek 4. Możliwość wpływania na poszczególne elementy gry na określonych poziomach działania (MMORPG)

Jak widać, w przypadku MMORPG reguły stanowią punkt odniesienia dla wszystkich trzech poziomów: mikro, mezzo i makro, w przeciwieństwie do tRPG, gdzie strukturyzowały wyłącznie działania na poziomie mikro. Jest to związane z faktem, że gildia, która stanowi krąg tworzony na poziomie mezzo jest zakładana w świecie gry, gracz nie musi jednak funkcjonować wyłącznie w ramach gildii. Konstrukcja programu pozwala na to, by awatary osób pochodzących z dwóch różnych miejsc świata realnego mogły wchodzić ze sobą w interakcję w ramach jednego świata – serwera (*realm*).

Owe „światy” to nic innego jak odrębne serwery zawierające kopie tego samego świata gry. Są to równoległe uniwersa, identyczne pod względem wirtualnej topografii, różniące się pod pewnym względem zasad organizujących współzycie awatarów. Jeszcze przed stworzeniem postaci gracz ma możliwość wyboru „świata”, w którym będzie się poruszał. Wybór może zależeć od takich czynników jak ilość graczy na serwerze, długość istnienia serwera (na dłużej istniejących światach, znajduje się większa liczba doświadczonych graczy, co może zniechęcać nowych uczestników, tworzących mało potężne postacie, którzy będą się z tego powodu czuć gorzej).

Ważniejsze wydają się jednak być cechy serwerów porządkujące wzajemne relacje między awatarami oraz graczami. Odnoszą się one przede wszystkim do kwestii walki, komunikowania się oraz zachowań związanych z miejscem. Istnieją więc światy „normalne”, w których możliwość toczenia walk między postaciami jest ograniczona. Obszary geograficzne w ich ramach można przemierzać bez obawy, że zostanie się zaatakowanym przez jakiegoś innego awatara. Takie serwery są dedykowane osobom, które preferują eksplorację wirtualnego środowiska nad walkę z innymi graczami. Niemniej jednak toczenie walk między postaciami jest możliwe. Służą temu określone miejsca, oznaczone jako obszary pvp (*player-versus player*). Poza nimi awatar nie może zostać zaatakowany bez wyraźnej zgody kierującego nim gracza. Zgoda taka jest wyrażana poprzez włączenie odpowiedniej funkcji w interfejsie.

Są także światy „pvp”, w których postać jest bezpieczna jedynie w miastach kontrolowanych przez jego frakcję (Sojusz lub Horda). W pozostałych obszarach można

toczyć walki, stąd osoba, która decyduje się na granie na takim serwerze musi stale być świadoma, że jej awatar może zostać zaatakowany.

Ostatnim rodzajem serwerów WoW są światy RPG, które stanowią próbę przeniesienia stylu grania charakterystycznego dla tradycyjnej gry fabularnej w ramy świata wirtualnego. Rozgrywka na takich serwerach nie ogranicza się wyłącznie do kierowania awatarem. Perspektywa gracza i postaci ściśle się ze sobą łączy. Komunikacja między graczami (np. o ostatnio obejrzanym filmie), jest traktowana jako czynność niestosowna, bowiem na czas rozgrywki w obrębie serwera RPG świat realny powinien ulec zawieszeniu, zaś świat WoW powinien być traktowany jak ten prawdziwy. Wobec tego gracz nie powinien poruszać tematów związanych z życiem realnym, lecz odgrywać swoją postać i mówić (a właściwie pisać) jako ona.

Oprócz zasad związanych z komunikacją, światy RPG mają określone zasady związane z nazewnictwem oraz etykietę. O ile na serwerach normalnych oraz pvp gracz może nazwać postać w dowolny sposób (np. „Pijepiwo”), dopóki forma nie jest dla nikogo obraźliwa, to na serwerach RPG postaci powinny mieć faktyczne lub wymyślone imiona. Etykieta wprowadzona na serwerach RPG odróżnia zasady zachowania w ich obrębie od tych, które panują na innego rodzaju światach. Przykładowo, w obrębie tych drugich nie ma konkretnych zasad związanych z noszeniem strojów, podczas gdy na serwerach RPG po wejściu do miasta awatar powinien zdjąć zbroję i poruszać się w stroju „cywilnym”.

6.7.2. Czynniki kształtujące poziomy działania

Wyodrębnienie poziomów działania jest elementem ugruntowanym w opowieściach fanów, a używanym w porządkowaniu fenomenów łączonych ze światem społecznym gier fabularnych. Intensyfikacja przepływu informacji spowodowana rozwojem nowych mediów stawia pod znakiem zapytania zasadność wyodrębniania poszczególnych poziomów działania: makro, mezzo, mikro. Teoretycznie mieszkając w małej miejscowości Podkarpacia można mieć dostęp do tych samych treści, co osoba mieszkająca w Stanach Zjednoczonych. Jak się jednak okazuje, erpegowcy w porządkowaniu świata społecznego RPG używają czynników związanych z kategoriami przestrzennymi, geograficznymi, administracyjnymi.

Gracze odróżniają pewne działania, jako bezpośrednio związane z wyodrębnionymi kategoriami przestrzennymi i społecznymi, stąd mowa o fandomie polskim, którego częściami składowymi są fandomy lokalne, np. warszawski, krakowski, lubelski, rzeszowski. Pewne działania są adresowane przede wszystkim do osób związanych z tymi

środowiskami. Tak samo, jak określone działania nie wychodzą poza umowne granice fandomu polskiego. Nie oznacza to jednak, że fandom polski funkcjonuje w oderwaniu od innych fandomów narodowych, a przede wszystkim amerykańskiego. Fandom polski można rozpatrywać w oderwaniu od kontekstu globalnego, jednak faktem jest, że większość treści wykorzystywanych przez polskich erpegowców jest zaczerpnięta w oryginale lub jako tłumaczenie z produktów zagranicznych, żeby wymienić tylko „Dungeons & Dragons” i „Warhammer Fantasy Roleplay”. Oznacza to, że analizując różne procesy odbywające się w ramach fandomu narodowego należy przyjrzeć się, czy jego źródło znajduje się w Polsce, czy też stanowi kolejną fazę procesów zapoczątkowanych za granicą.

Piotr Siuda (2012: 10), odwołując się do koncepcji Immanuela Wallersteina, stwierdza, że popkulturowym rdzeniem oraz wzorcem aktywności fanowskich dla półperyferii, takich jak właśnie Polska oraz peryferii są Stany Zjednoczone. Ta zależność nie omija świata społecznego RPG. Fandom amerykański jawić się może jako pewien ideał, do którego jego polski odpowiednik mógłby aspirować, gdyby nie konflikty toczące się w jego ramach:

Amerykański fandom jest na pewno mniej ścisłą grupą, że tak powiem. Ludzie – mam wrażenie – że są bardziej otwarci. Ci, których spotkałem, nie mieli problemów z tym że ktoś lubi coś innego, interesuje się czymś innym. Tworzą po prostu jeden duży fandom i jako fani nawet różnych... galezi, że tak powiem... yy wspierają się nawzajem.

[Gienek, 19].

Nie jest jednak tak, że zależności pomiędzy fandomem polskim a ogólnie pojmowaną globalną społecznością fanów są jednokierunkowe w takim sensie, że treści i wzory czerpane są wyłącznie przez polskich miłośników od fanów zagranicznych. Owszem, zauważalna jest niesymetryczność owych relacji: to przede wszystkim treści zagraniczne przedostają się do Polski, ale nie oznacza to, że w Polsce nie powstają elementy kulturowe związane z RPG. Wręcz przeciwnie, wydawane są produkty nie tylko nie będące kalkami amerykańskich, silnie związane z polską kulturą – „Dzikie Pola” – ale również ich zasięg nie ogranicza się do polskiego sub-swiata RPG. Gry takie, jak „Wolsung”, „Nemezis” i „De Profundis” zostały przetłumaczone i wydane za granicą zdobywając pewną popularność. Zjawiska, których źródeł można się dopatrywać w Zachodzie są jednak bardzo ważne. O tym, że elementy związane z fandomem globalnym stanowią istotny punkt odniesienia dla polskich graczy świadczyć może

popularność nie tylko samych gier, ale także podręczników instruktażowych pisanych przez zagranicznych autorów. „Graj twardo” autorstwa Johna Wicka było wśród rozmówców standardową i inspirującą lekturą. Prelekcje tego działacza podczas konwentów odbywających się w Polsce również cieszyły się dużym zainteresowaniem:

[J]ak Wick przyjechał do Polski po raz pierwszy, to się przecież opędzić od ludzi nie mógł.

[Ekspert 4, 31].

Wyróżnieniem w obrębie globalnej społeczności fanów jest uczestnictwo polskich fanów w przedsięwzięciach organizowanych za granicą:

[J]est prestiż. Jakiś tam prestiż z tym związany, samo to, że mówię no, ja jestem tym sędzią ENnies⁷², to ludzie też inaczej na to... przynajmniej tak zauważyłem w rozmowach z internautami, inaczej patrzą, liczą się z moim zdaniem.

[Ekspert 1, 27]

Wpływ czynników globalnych na polski fandom, w krótkiej perspektywie czasowej jest prawie nieuchwytny. Można go natomiast zaobserwować analizując historię aktywności graczy z najdłuższym stażem. Oni sami zresztą są świadomi tego, że pewne trendy, które pojawiały się w społeczności graczy kształtowały ich podejście do gier fabularnych:

Znaczący są „peaki”⁷³ takie y... po pierwsze to, co „Magia i Miecz” ukształtowała. Na początku gry fabularne są super, gramy we wszystko, wszystko jest fajne. Później po tym, jak „Świat Mroku” zaczął się popularyzować, to „gramy narracyjnie, kostki są złe”, y.. „musimy się wczuwać, musimy jakąś sztukę tworzyć, a nie zwykłą sesję, a nie zwykłą przygodę” a później się to troszeczkę unormowało, bo pojawiły się już jakieś inne gry „Deadlandy”, „Gasnące Słońca” i inne takie systemy, które tak.. racjonalniej i normalniej podchodziły do tematu, no ale wtedy „Magia i Miecz” upadła i wszedł „Portal” z „Jesienną Gawędą”, czyli znowu się umartwiamy, znowu narracja, railroading i tego typu sprawy, a to wszystko zgasła trzecia edycja „Dedeków”, która pokazała, że powergaming jest po prostu najbardziej uzależniającym we wszystkim i tak.. teraz.. chyba jedyne co, to ten peak były indiasy.

[Anatol, 31].

⁷² The Gen Con EN World RPG Awards. Nagrody w różnych kategoriach związanych z grami fabularnymi. Rozdawane są co roku podczas opisywanego w rozdziale czwartym „GenConu”, odbywającego się w Lake Geneva w Stanach Zjednoczonych. Wybór osoby do grona recenzentów w ramach tego przedsięwzięcia może być uważane za prestiż.

⁷³ Szczyty, okresy wzmożonej popularności danego zjawiska.

Niektóre wzory – jak choćby styl grania wprowadzony wraz ze „Światem Mroku” – stanowią element szerszego zjawiska, które zachodziło również na Zachodzie, inne – jak „jesiennogawędowy” styl grania w „Warhammer Fantasy Roleplay” – przetwarzały elementy zachodnie i są charakterystyczne dla polskich fanów.

Pewnym potwierdzeniem tego, że teksty i wzory związane z RPG są specyficzne i odmiennie interpretowane w zależności od kraju, są przykłady spotkań i dyskusji wywiązujących się pomiędzy graczami z Polski oraz innych krajów.

[W] *Ameryce wybuchła awantura o rasizm w "Wolsungu". Wybuchła awantura o rasizm, ponieważ on jest pisany pod kątem epoki wiktoriańskiej i pod kątem kultury pulpowej, że, wiadomo, że wielcy źli no to są ze wschodu, prawda, no i [niez.] uznał, że to jest rasizm, że z Azji to są orki, że rasizmem jest, że gnomy są odpowiednikiem Żydów z tego okresu, zrobiło się parę stron dyskusji na RPG.net i dopiero autor wziął sprawy w swoje ręce, Artur Ganszyniec i opisał, przeprosił, ale kłótnia dalej jest, bo to dalej się ciągnie, o jakiś rasizm w "Wolsungu", a jest przecież mnóstwo gier. Na przykład my, Polacy moglibyśmy się poczuć urażeni grą "Twilight 2000". To jest gra wydana jeszcze w latach dziewięćdziesiątych, albo osiemdziesiątych, która mówi, zresztą kojarzysz, gra o tym, że wybuchła trzecia wojna światowa, że to, co zostało z Polski, te zgliszczą, to wszystko to cofnęło się do średniowiecza. No my Polacy moglibyśmy poczuć się obrażeni i moglibyśmy pozwać.*

[Ekspert 1, 27]

W powyższej wypowiedzi można zauważyć podkreślenie przynależności, którą w tym wypadku jest naród („my Polacy”). Z jednej więc strony występuje wspólnota zainteresowań, którą jest RPG, wyrażona w dyskursie, z drugiej zaś pojawia się arena kształtująca się wokół odmiennych wzorów skonstruowanych w Polsce i za granicą.

Różnice interpretowane w kategoriach narodowych są również odnoszone do samej rozgrywki i ponownie związane jest z kwestią przenoszenia do kontekstu gry kategorii używanych w świecie życia codziennego:

Inga: [P]owiedzenie czegoś negatywnego na elfa to jest rasizm.. w Finlandii.

Badacz: Tak?

Inga: Tak [śmiech] wszystkie żarty na ten temat odpadły. Co mnie totalnie zszokowało.. tak, więc y.. no gra była.. bardziej.. heroiczna, mniej mroczna i.. wydaje mi się, że e.. gracze traktowali siebie.. na całkowicie innej zasadzie. Jednak mamy na tyle dystansu, że to, co się dzieje w grze się dzieje w grze, więc w grze możemy sobie

robić wszystko, a oni chyba jednak tego nie mieli, bo moje haselka nie do końca były odbierane tak, jak powinny być [śmiech].

Zauważalne jest zwrócenie przez rozmówczynię uwagi na dwie różnice. Po pierwsze nieumiejętność zawieszenia sądów życia codziennego, którą – według Ingi – polscy gracze opanowali, fińscy zaś nie, po drugie różnica związana z estetyczną stroną rozrywki, która będzie omawiana później.

Analogicznie, można doszukać się pewnych zachowań i czynników, które są specyficzne dla fandomów lokalnych. W porządkowaniu swoich doświadczeń na poziomie mezo rozmówcy posługiwali się kategoriami województwa, regionu, miasta:

[N]awet grając w Rzeszowie, dołączasz do tego kolektywu, tego zbioru rzeszowskiego graczy, przez co rzeszowscy gracze są częścią zbioru ogólnego – polskiego – fandomu.

[Alfred, 26]

Nazewnictwo klubów i stowarzyszeń zawierające element związany z miastem, czy regionem, również wskazuje na istnienie pewnej więzi z obszarem na jakim funkcjonują. Przykładem może być nieistniejąca już Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki działająca na terenie Krakowa. Również łączenie pewnych wzorów grania z danym miastem wskazuje na łączenie kategorii przestrzennych, symbolicznych i interakcyjnych w porządkowaniu swojego działania w ramach świata społecznego RPG:

[Z]a moich czasów się mówiło o jakichś szkołach grania – krakowska szkoła grania – trudno powiedzieć, czym ona się wyróżnia, ale... jakby się uparł to by coś się dało zdefiniować.

[Eustachy, 30]

Kategoriami miejscowości w porządkowaniu swoich doświadczeń posługują się fani gier bitewnych:

[W] sumie często i Dębica, Przemyśl i Mielec grają u nas w Rzeszowie.

[Benedykt, 23]

Może to oznaczać, że kryteria administracyjne są używane przez członków szerzej pojmowanego fandomu, jako symboliczne wyznaczniki przynależności jednostek i zbiorowości.

Odwołując się do powyższych analiz należy zdefiniować poziomy działania w kategoriach przestrzennych, geograficznych i administracyjnych. Poziom makro może być identyfikowany z państwem jako obszarem funkcjonowania fandomu polskiego. Poziom mezo odnosi się do lokalnych społeczności graczy, a w szczególności do klubów

i stowarzyszeń, które stanowią rodzaj centrów organizujących działania tych zbiorowości. Poziom mikro odnosi się natomiast do kręgów graczy skupionych wokół jednego mistrza gry. Czyli kryterium wyróżnienia nie jest kryterium przestrzenne, ale raczej funkcjonalne. Kręgi takie mogą się tworzyć w ramach klubów, na konwentach lub nawet bez zaistnienia styczności face-to-face, w przestrzeni wirtualnej za pośrednictwem komunikacji głosowej.

Dariusz Wojakowski w swojej analizie zjawisk swojskości i obcości wykorzystał kategorię pola społecznego, która to stanowiła rozwinięcie koncepcji Victora Turnera (Wojakowski 2007: 52–53). Pierwszy z wymienionych badaczy zdefiniował je jako *całokształt interakcji, wartości, znaczeń i zasobów wspólnych aktorom uczestniczącym w określonym procesie społecznym*. Wprowadził on zróżnicowanie pól na globalne oraz szereg pól lokalnych: państwowo-narodowe, pogranicza wschodniego oraz oparte na społecznościach lokalnych. Istotnym elementem tak rozumianych pól jest ich *nakładanie się i przenikanie* (Tamże, 2007: 54), co podkreśla dynamiczny charakter występujących między nimi relacji.

Pole – a raczej jego zasoby symboliczne – można potraktować jako pewną ramę, punkty odniesienia dla interakcji odbywających się w jego obszarze i to w tym aspekcie odwołanie się do kategorii pola pozwala zrozumieć zależności między poszczególnymi poziomami działania. Pewne symbole utożsamiane z państwem, regionem, miastem, klubem stanowią elementy ukierunkowujące i porządkujące interakcje w obrębie świata społecznego gier fabularnych. Ze względu na zasięg oraz ilość osób zaangażowanych w owe interakcje można przyjąć, że poziom makro stanowi wyobrażoną przestrzeń większą od poziomów mezzo i mikro.

„Warhammer Fantasy Roleplay” jest zjawiskiem globalnym, będącym w obszarze zainteresowań również polskich graczy. Jego tłumaczenie stanowi element zasobów symbolicznych polskiego sub-universum gier fabularnych i element całokształtu interakcji podejmowanych na poziomie makro. „Jesienna gawęda” jako interpretacja sposobu grania w „WFRP” stanowi również element zasobów teoretycznie dostępnych polskim graczom.

Ze względu na specyfikę społeczności lokalnych – wypracowaniu własnych strategii grania, wykorzystywaniu suplementów (dostępności – lokalne sklepy mogą nie oferować pewnych podręczników) charakter interakcji na poziomie mezzo może się różnić od tych podejmowanych na poziomie makro. Modyfikacje zasad wprowadzane do „Warhammera” przez członków znanych autorowi klubów są tego najlepszym przykładem.

Ostatecznie, interakcje na poziomie mikro – dyskusje i rozgrywki toczone w małych kręgach – mogą uwzględniać treści wytworzone na dwóch opisywanych już

poziomach i wykorzystywać je literalnie bądź modyfikować i wprowadzać nowe treści. Bez wątplenia natomiast są pewne rodzaje wzorów, które są zarezerwowane wyłącznie dla tego poziomu, między innymi odgrywanie wyobrażonych postaci.

W przypadku fandomów MMORPG kwestia geograficznych, przestrzennych czynników ma dużo mniejsze znaczenie i nie jest tak oczywista jak w sytuacji tRPG. Jest to związane z tym, że większość aktywności z nimi związanych odbywa się w przestrzeni wirtualnej, a osoba ma taką samą szansę zetknięcia się z osobą z Wielkiej Brytanii czy z Korei, jak z innym Polakiem. Narodowość nie jest jednak bez znaczenia. Polscy gracze, czy to z powodu braku pewności co do swoich kompetencji językowych czy to z faktycznego braku znajomości języka angielskiego, mają tendencję do zrzeszania się w gildiach polskojęzycznych lub koncentrują się na pewnych serwerach⁷⁴. Uczestnictwo w grze wymaga przynajmniej podstawowej znajomości języka angielskiego (choć funkcjonują także serwery francusko-, niemiecko- i hiszpańskojęzyczne) a wielu graczy ma z tym problem. Niemniej jednak funkcjonują serwisy poświęcone różnym MMORPG prowadzone w języku polskim, więc być może tutaj należy się dopatrywać poziomu makro, teza ta może być jednakże nie do końca zgodna z rzeczywistością, ponieważ to anglojęzyczne strony internetowe wydają się być najbogatszym i najczęściej aktualizowanym źródłem informacji i że badacz odsyłany był przez członków gildii do tych właśnie serwisów.

Używając przytoczonej koncepcji pola można wyodrębnić jednak pewne poziomy działania związane z MMORPG i tak poziom makro to pole globalne – wszyscy fani WoW, oraz poszczególne światy. Zaliczenie tych drugich do sfery makro jest uzasadnione tym, że nie są one precyzyjnie od siebie oddzielone. Co prawda awatar funkcjonuje w ramach jednego świata, ale instancje takie jak lochy, pola walki oraz lokacje rajdowe stanowią pewien obszar międzywymiarowy. Poprzez wykorzystanie wyszukiwarki – systemu losowego kojarzenia drużyn (Dungeon finder, Raid finder) do drużyny włączani są gracze z różnych serwerów kojarzeni ze względu na podobieństwo poziomów doświadczenia i jakości wyposażenia. Teoretycznie więc światy są odrębnymi uniwersami, w praktyce zaś mogą się spotkać osoby z różnych serwerów, do których przynależność jest wyświetlana nad głowami awatarów.

W wyodrębnianiu poziomu mezzo również pomaga struktura gry. Wprowadzona instytucjonalizacja zbiorowości awatarów, które zrzeszają się w gildiach pozwala łatwo

⁷⁴ Jak było wspomniane w wcześniej w tym rozdziale, istnieje przekonanie, że serwer Burning Legion jest zdominowany przez polskich graczy.

wskazać, które z działań są nastawione na własne korzyści awatara, zaś które na gildię. Rozmówcy przytaczali przykład jednego z klanów (odpowiednika gildii) w „Lineage 2”, którego członkowie musieli odprowadzać daniny w wirtualnej walucie na rzecz organizacji, do której należeli. Zarabianie pieniędzy na swoje własne konto jest czymś zupełnie innym, jak odprowadzanie składek do kasy klanu. Dzięki możliwościom gry widać także, jakiego klanu dana postać jest członkiem. Nad postacią wyświetla się odpowiedni zapis, a często awatar nosi na piersiach tunikę z emblematem swojej grupy. Odpowiednie informacje znajdują się również na interfejsie użytkownika. W „World of Warcraft” po dołączeniu do gildii na dole ekranu zaczyna być wyświetlany herb organizacji.

Poziom mikro to mały krąg. W przypadku „World of Warcraft” występują ich dwa rodzaje: drużyny (*party*) oraz grupy rajdowe (*raid group*). Pierwsze mogą liczyć do pięciu członków, drugie do dwudziestu pięciu. Powoływane są głównie w celu eksploracji lochów lub lokacji rajdowych. Także w tym przypadku przynależność do nich opiera się an możliwościach oferowanych przez system: wybór odpowiednich ustawień w menu będącego elementem interfejsu gry. Przynależność do grupy odzwierciedla się w symbolach wyświetlających się na ekranie, a jej rezultatem jest także oddziaływanie na członków zdolności i zaklęć poszczególnych postaci, co nie byłoby uwzględniane przez program bez wcześniejszego wyboru opcji potwierdzającej przynależność do drużyny. Teoretycznie można stworzyć grupę bez zaznaczania tego w ustawieniach postaci, ale z perspektywy efektywności postaci, nie dawałoby to żadnych korzyści.

Stworzenie kręgu na danym poziomie nie oznacza, że automatycznie musi być elementem kręgu wyższego poziomu. Przykładowo, drużyna może się składać z członków gildii, ale równie dobrze z awatarów przypadkowo spotkanych lub skojarzonych za pośrednictwem wyszukiwarki.

6.7.3. Przepływ symboli między poziomami

Poszczególne poziomy działalności fanów są ze sobą powiązane. Zjawiska pojawiające się na jednym z nich po podjęciu określonych rodzajów aktywności mogą rozprzestrzenić się na pozostałe poziomy.

Pojawienie się w 1991 roku gry „Wampir: Maskarada” przeobraziło najpierw kulturę fanów RPG na zachodzie, a dopiero po jakimś czasie jej polski odpowiednik. Wydanie tłumaczenia w 1999 roku stało się nie tylko pewnym wydarzeniem dyskutowanym na poziomie makro polskiego fandomu, czyli na konwentach i w mediach fandomowych, ale dzięki przekazywaniu wzorów z kręgu do kręgu, z poziomu na poziom,

za pośrednictwem mediów i luźnych więzi przeniosły się na poziomy mezo – środowiska lokalne oraz do małych kręgów graczy. Gra stanowiła nie tylko tekst kultury – książkę, która pojawiła się w latach 90-tych, sugerując zmianę podejścia do gier fabularnych, ale także doprowadziła do powstania wyróżniających się na tle społeczności erpegowców kręgów określanych mianem „PEŚM-owców” (od Polskiego Elizjum Świata Mroku) lub „Wodziarzy” (od World of Darkness). W poszczególnych miastach Polski działają kręgi osób koncentrujących się wokół tego właśnie systemu. Oznacza to, że wzory rozpropagowane w mediach fandomowych (poziom makro), powodują przeobrażenia w środowiskach lokalnych (poziom mezo), a w ich ramach także kształtowanie małych kręgów i odgrywanie ról.

W podobny sposób kształtowane były wzory grania w „WFRP”. Był to niewątpliwie produkt brytyjski i przez kilka lat funkcjonowania polskiego tłumaczenia gracze konstruowali od podstaw własne – jednocześnie polskie oraz indywidualne – wzory grania. Na przełomie wieków pojawia się w mediach fandomowych („Magia i Miecz”, „Portal”) cykl „Jesienna gawęda”, a styl prowadzenia, który propagował przez wielu fanów został uznany za ikoniczny. W badanym klubie wzory te były akceptowane, stąd można się domyślić, że sesje były rozgrywane w takiej konwencji i nowych graczy również socjalizowano poprzez odnoszenie się do niej. Z jednym wyjątkiem, gdy inny mistrz gry stwierdził, że ma dość prowadzenia w taki sposób i chciałby wykorzystać steampunkowy potencjał „Warhammera”.

Porównując dwa powyższe przykłady należy podkreślić, że o ile styl grania rozpropagowany przez „Wampira” został zapoczątkowany na Zachodzie, to ten inspirowany „Jesienną Gawędą” jest zestawem wzorów charakterystycznym dla Polski, a ściślej, dla polskich graczy akceptujących taką formę grania w „Warhammera”.

Wzory i teksty kultury mogą być także tworzone w małych kręgach, a następnie rozpowszechniane w coraz szerszych, z wykorzystaniem luźnych więzi i klubów, czy to poprzez bezpośrednie odniesienie się do sfery makro – mediów fandomowych. Pierwszą sytuację można było obserwować w rozwoju kręgu fanów gry „Kryształy Czasu” (Kreczmar 2013). Jej autor – Artur Szyndler – z początku prowadził sam, korzystając z zasad zapisanych ręcznie w trzech zeszytach. Gdy grono zainteresowanych rosło, zaczęli się pojawiać kolejni prowadzący, a zeszyty kopiowano na kserokopiarce. Wzory były przekazywane między znajomymi poprzez kontakty bezpośrednie. W roku 1993 „Kryształy czasu” trafiły na łamy „Magii i Miecza” i za pośrednictwem tego czasopisma stały się znane w szerszych kręgach fandomowych.

Treści mogą być również tworzone na poziomie mezzo:

Mieliśmy ten projekt w klubie, że zrobiliśmy właśnie na zasadzie/ własny system.. mechanikę chyba od zera zbudowaliśmy, setting cały zbudowaliśmy. No to w zasadzie cały klub nad tym pracował.

[Joachim, 20].

Stworzona mechanika oraz setting przy odpowiednich staraniach mogłaby zostać rozpowszechniona za pośrednictwem mediów tak, aby zainteresowani fani z całej Polski mogli z nich korzystać. Bardziej prawdopodobne jest jednak wykorzystanie jej w małych kręgach tworzonych w ramach klubu.

Możliwe jest także rozpropagowanie treści skonstruowanych w małym kręgu z bezpośrednim wykorzystaniem mediów fandomowych:

No mieliśmy taką sesję y.. w „Legendę pięciu kręgów” i byłem właśnie ja, [i inni gracze] y.. któ.. no która trwała dwa razy po 10 godzin, a następnie była najdłuższym artykułem, no najdłuższą przygodą puszczoną w „MiM-ie” e.. miała tam, nie wiem z 50 stron w „MiM-ie”, była po prostu takim gigantycznym, z kawałkami pisanymi też przeze mnie.

[Ekspert 5, 35].

Warto nadmienić, że uczestnicy sesji są osobami znanymi i szanowanymi w fandomie, ze względu na ich zaangażowanie, ale też umiejętności pisarskie. W związku z tym pojawiać się może założenie, że możliwość publikowania jest powiązana ze jakością wkładu i statusem danej osoby.

Powyższe analizy miały za zadanie wykazać, że wymiana treści w polskim fandomie gier fabularnych niekoniecznie opiera się na prostych kanałach komunikacyjnych pomiędzy poziomami (np. makro – mezzo – mikro), lecz raczej na układach sieciowych (np. mikro – makro – mezzo – mikro), gdzie to fani są współtwórcami zarówno treści jak i kanałów informacyjnych. Treści mogą być konstruowane na każdym z poziomów i poprzez wykorzystanie obszarów wymiany i środków przekazu mogą dotrzeć teoretycznie do każdego fana. W praktyce jednak zależy to zarówno od starań autorów, jak również zasobów materialnych, wielkości kręgu społecznego nadawców oraz zainteresowania ze strony potencjalnych odbiorców.

Dla porównania, produkcja treści w przypadku MMORPG jest zdominowana przez korporacje. To głównie bogate firmy stać na produkcję i wprowadzenie na rynek gry sieciowej. Nad stworzeniem „World of Warcraft” pracował sztab programistów, grafików, muzyków itd. Co więcej, na każdym etapie funkcjonowania programu wprowadzane były

kolejne poprawki, modyfikacje, dodatki. Gra z 2004 roku różni się od tej, którą gra się obecnie. Świat i możliwości rozgrywki są stale wzbogacane. Gracze jednak nie mogą modyfikować zasad, tak jak jest to w przypadku papierowych RPG, jest to bowiem niezgodne z prawem. Mogą jedynie tworzyć suplementy, które pomagają w poruszaniu się po świecie gry oraz w interakcjach między awatarami⁷⁵.

Produkcja treści opiera się raczej na odkrywaniu kolejnych fragmentów świata gry i następnie umieszczaniu informacji o nich w sieci. Przykładowo, po udostępnieniu kolejnego suplementu: „Throne of Thunder”, zawierającego nową instancję rajdową, każda grupa na własną rękę musiała podejmować się pokonywania kolejnych przeszkód umieszczonych w nowej zawartości. Niedługo później jednak w sieci zaczęły się pojawiać pierwsze filmy, na których zarejestrowane było krok po kroku jak pokonać danego bossa. Treści wobec tego mogą być tworzone na poziomie mikro, ale do pozostałych graczy docierają poprzez poziom makro. Warto jednak zauważyć, że treści w przypadku MMORPG na poziomach niższych niż makro opierają się na komentowaniu tych, które tworzą korporacje. Jest to wobec tego zupełnie inna sytuacja niż systemy papierowych gier fabularnych faktycznie tworzone przez krąg pasjonatów i przy odrobinie szczęścia udostępniane z czasem szerokiemu gronu odbiorców. Tak więc, o ile w przypadku tRPG na każdym poziomie treści mogą być faktycznie tworzone, a do tego modyfikowane i komentowane, tak w przypadku MMORPG trudno właściwie mówić o tworzeniu treści, bowiem te powstają w firmach deweloperskich.

6.8. Podsumowanie

Fandom gier fabularnych posiada cechy wspólne z innymi fandomami tekstów kultury, jednak na ich tle wykazuje także właściwości unikatowe. Najważniejszą cechą wspólną różnych społeczności fanów jest występujące w ich obrębie zjawisko prosumpcji, czyli funkcjonowanie osób, które są nie tylko odbiorcami treści, ale także aktorami wytwarzającymi i przekształcającymi owe treści. Drugą ważną cechą jest zaangażowanie w aktywność społeczności fanów, która z kolei jest przejawem kultury uczestnictwa (Jenkins 2007: 9). Porównując jednak fandomy medialne, MMORPG i tRPG można zauważyć odmienne funkcjonowanie centralnych tekstów, które implikuje relacje między osobami zaangażowanymi w działalność fanowską. Jest to przede wszystkim związane ze statusem autora tekstu kultury. O ile w przypadku np. fandomu seriali telewizyjnych oraz MMORPG aktywność twórcy (czy raczej zespołu twórców) ma charakter jednoznacznie

⁷⁵ Przykładowo, program „DeadlyBossMode” ostrzega przed atakami potężnych przeciwników w trakcie walki z nimi toczącej się w obrębie instancji rajdowych.

komercyjny i można dokonać w miarę precyzyjnego odróżnienia kategorii twórców i odbiorców, tak w przypadku fandomu tRPG te role (nawet w przypadku zespołu tworzącego „Dungeons & Dragons”) nie są tak łatwo odróżnialne. Być może jest to specyfika polskiego fandomu gier fabularnych, ale, jak stwierdził jeden z rozmówców, w Polsce fani są również autorami podręczników i suplementów oraz wydawcami, stąd ich aktywność jak również aktywność wydawnictw „nie jest do końca profesjonalna”. Można przyjąć, że fandom RPG ma charakter demokratyczny, co nie znaczy, że wszyscy uczestnicy mają równy status.

W funkcjonowaniu fandomu wyraźnie odzwierciedla się wprowadzone w pierwszym rozdziale rozróżnienie między nowoplemieniem a bundem. Aby je wykazać, należy jeszcze raz przywołać metaformę mgławicy uczuciowej, wprowadzoną przez M. Maffesoliego. Owa koncepcja odnosi się do jednostek, które przyciągane są do siebie przez pewne zjawisko, którym w tym wypadku jest zainteresowanie grami fabularnymi. Analizując jednak wypowiedzi erpegowców można wyciągnąć wniosek, że takich mgławic jest więcej, pozostają one ze sobą w relacjach i przenikają się wzajemnie. Istnieją więc pewne skupiska jednostek, ale między tymi skupiskami występują także obszary w których, co prawda, funkcjonują jednostki przejawiające pewną wspólną cechę, pozostając jednak w rozproszeniu. Symbolizuje to niewielką siłę łączących je relacji.

Ogół fanów, zarówno tych skupionych w mgławicach, jak również pozostających w luźnych relacjach stanowi nowoplemię. Każdego z entuzjastów łączy zainteresowanie tym samym fenomenem. Nie każdy jednak fan podejmuje aktywność wykraczającą poza zwykłą konsumpcję tekstów kultury. Tam, gdzie zaczyna być podejmowana aktywność bardziej zaangażowana, wytwarzane są nowe więzi, pojawiają się kolejne czynniki socjotwórcze. Intensyfikacja działań nastawionych na wspólny przedmiot zainteresowań powoduje konstruowanie określonych relacji, ról i kręgów społecznych. W tych właśnie obszarach dopatrzeć się można funkcjonowania bundu. Setki „nołanów”, stanowiące „sól fandomu”, gracze spotykający się wyłącznie w małych kręgach, forumowi stalkerzy stanowią nowoplemię, podczas gdy osoby biorące udział w wymianie treści na poziomie mezzo i makro, oraz tworzące obszary wymiany można uznać za bundy.

Stałe odwoływanie się do koncepcji krzyżowania kręgów, jak również pojawianie się elementów wpasowujących się w teorię sieci społecznej skłania do postawienia pytania, czy użycie którejś z owych koncepcji może być bardziej uprawnione. Wydaje się, jednak, że nie należy ich traktować jako alternatywne sposoby opisu funkcjonowania fandomu, lecz raczej jako perspektywy komplementarne. Kręgi są konstruowane poprzez powiązanie

pewnych działań osób odgrywających swoje role społeczne. Owe działania, ukierunkowane na tworzenie i przekształcanie pewnych symboli, poprzez krzyżowanie kręgów tworzą kanały, poprzez które owe symbole przemieszczają się między poszczególnymi kręgami. Obszary, w których wymiana symboli intensyfikuje się, z perspektywy teorii sieci są więc węzłami. Łącząc zaś tę koncepcję z teorią nowoplemienności należy stwierdzić, że to w miejscach przecięć wielu kręgów, tworzących węzły sieciowe należy doszukiwać się bundów.

Na koniec należy dokonać porównania fandomów tRPG i „MMORPG”. Wydaje się, że o ile w pierwszym przypadku krzyżowanie się kręgów graczy występuje dość często i ilość tworzących się węzłów może być znaczna, ze względu na wiele elementów wspólnych różnych gier fabularnych, tak w drugim przypadku występuje raczej krzyżowanie kręgów miłośników danej gry. O ile status danego „fejmusa” może być związany z wieloma obszarami działalności i znajomością wielu systemów tRPG, tak w przypadku gracza MMORPG wysoki status stanowi raczej zaangażowanie w ramach jednej gry. Ciężko jest raczej grać kilkoma potężnymi awatarami w kilku grach naraz.

W odniesieniu do poziomu sprawstwa fanów, po raz kolejny należy, że miłośnicy tRPG mają dużo więcej obszarów działania w porównaniu do fanów MMORPG. Jest to związane przede wszystkim z relacjami między twórcami gier a ich konsumentami. Pomimo, że w obydwu przypadkach możliwe jest dyskutowanie na temat gier i proponowanie modyfikacji, to jedynie w przypadku tRPG owe propozycje mogą być wdrożone przez graczy. W „World of Warcraft” modyfikacje w kodzie gry są nielegalne.

7. WYODRĘBNIENIE ŚWIATA SPOŁECZNEGO GIER FABULARNYCH

7.1. Wprowadzenie

W niniejszym rozdziale podejmowany jest problem ustalenia miejsca świata społecznego gier fabularnych w szerszym kontekście, który obejmuje otoczenie społeczne oraz instytucjonalne. Autor dokonuje analizy społeczności miłośników RPG i MMORPG pod względem kategorii społeczno-demograficznych. Ma to na celu próbę odpowiedzi na pytanie, jakie cechy i tło społeczne zwiększają prawdopodobieństwo zostania fanem gier fabularnych. Drugim problemem podejmowanym w tym rozdziale jest wyodrębnienie strategii stosowanych przez graczy w procesie konstruowania granic swojego świata społecznego. Trzecią wreszcie poruszaną kwestią jest wskazanie relacji fanów w odniesieniu do poszczególnych sfer życia społecznego.

7.2. Liczebność

Precyzyjne określenie liczby osób grających w gry fabularne w Polsce jest – jeśli nie niemożliwe, to – bardzo trudne. Problem ten jest powodowany przez wiele czynników. Pierwszym z nich jest fakt, że do tej pory nie prowadzono spisów graczy. Jeśliby zaś by taki przeprowadzono, to mogą pojawić się pytania, czy należy brać pod uwagę osoby grające wyłącznie w papierowe RPG, czy też osoby uczestniczące w LARPach? Obydwa zjawiska są bezpośrednio ze sobą powiązane, jednak pojawiają się między nimi pewne różnice. Drugim problemem może być ograniczony zasięg tego typu przedsięwzięć, nie ma bowiem gwarancji, że wszelkie spisy mogą ograniczyć się wyłącznie do członków fandomu, a już na tym etapie należy podkreślić, że bycie erpegowcem jest pojęciem szerszym zakresowo od bycia członkiem fandomu RPG, nie każdy gracz bowiem odczuwa potrzebę udzielania się w kręgu erpegowców szerszym niż ten, w którym spotyka się na co dzień.

Grupa „Gry fabularne” utworzona na Facebooku liczy ponad 3600 fanów, można byłoby więc uznać to za dolny próg liczebności. Warto jednak nadmienić, że wiele osób pojęcie „gry fabularne” utożsamia z ich komputerową odmianą, nie można więc stwierdzić z całą pewnością, że wyłącznie fani tRPG dołączyli do tej grupy. Nie każdy użytkownik Facebooka także odczuwa potrzebę dołączania do wszystkich grup zgodnych z jego zainteresowaniami, nie każdy gracz posiada konto na Facebooku, a także – jak było to wspomniane – nie każdy erpegowiec ma ochotę na uczestnictwo w szerszych kręgach.

Pewnego obrazu sytuacji dostarczają informacje o liczebności uczestników rozmaitych konwentów. Przykładowo, Nawikon 2013 odwiedziło ponad 500 osób

(informacja ustna), zaś Pyrkon 2013 ponad 12 tys. fanów (informacja ustna). Te dane pozwalają stwierdzić zaledwie ile osób odwiedza poszczególne konwenty, a problemów przysparza fakt, że na konwenty jeżdżą nie tylko erpegowcy, ale też fani innych tekstów fantastyki. Poza tym, wielu erpegowców odwiedza więcej niż jeden konwent.

Liczbę użytkowników tRPG można także próbować określić, obliczając użytkowników portali poświęconych fantastyce, ale znowu należy zaznaczyć, że udzielają się na nich osoby, które są zainteresowane nie tylko grammi fabularnymi, ale także literaturą i filmami fantastycznymi. Drugim problemem w tym przypadku jest fakt, że dostarczyłoby to jedynie informacji o liczbie użytkowników portali. Poza tym – pomimo pewnego rodzaju „wojny”, która toczy się między serwisami – fani rejestrują się na kilku z nich. Samo proste zsumowanie użytkowników nie rozwiązałoby więc problemu określenia liczebności fanów.

Innym sposobem wskazania rozmiarów świata społecznego RPG mogłoby być odniesienie się do sprzedaży podręczników. Według ustnych informacji, około 2000 roku nakłady podręczników wynosiły od 1000 do 2000. Obecnie są one dużo mniejsze. Przykładowo rozszerzona edycja „The Shadow of Yesterday” wynosiła 150 książek. Podejmowano próby oszacowania liczby erpegowców na podstawie kupowanych podręczników, ale nie przyniosły one dobrych rezultatów:

Nie jesteśmy w stanie stwierdzić, nawet w takich ostrożnych szacunkach ile jest w Polsce erpegowców. Jakby wyniki sprzedaży y.. choćby trzeciej edycji Dedeków, y.. gdzieś tam skrossowane⁷⁶ z wynikami sprzedaży „Neuroshimy” i innych gier pozwalają sądzić, że jest między trzydzieści a siedemdziesiąt tysięcy graczy w Polsce.

[Ekspert 6, 33]

Rozbieżność szacunków jest ogromna. Z dalszej części wywiadu wynika, że i owe wyniki można zakwestionować. Składają się na to następujące czynniki:

a) jedna osoba może posiadać więcej niż jeden podręcznik; wielu erpegowców posiada biblioteczki pełne podręczników podstawowych i suplementów do wielu systemów; osoby zajmujące się recenzowaniem gier fabularnych otrzymują od wydawców tomy, które następnie stają się ich własnością; jeden z ekspertów zwracał także uwagę na występujące wśród fanów praktyki kolekcjonerskie, które są nieodłączną częścią aktywności fandomowej;

⁷⁶ Skrzyżowane.

- b) z jednego podręcznika może korzystać więcej niż jedna osoba; bardzo często jeden egzemplarz przypada na jeden krąg graczy; przykładowo nabywa go mistrz gry, a korzystają wszyscy uczestnicy;
- c) podręczniki (oraz inne gry, np. planszowe) są kupowane przez stowarzyszenia/kluby i służą wszystkim członkom; jest to praktyka typowa dla znanych badaczowi kręgów;
- d) oprócz podręczników podstawowych występują także suplementy; o ile pierwsze są niezbędne do gry, to drugie dostarczają materiału uzupełniającego, proste zsumowanie kupowanych podręczników nie da więc wymiernego rezultatu;
- e) nielegalne kopiowanie podręczników – niegdyś wykorzystywano do tego kserokopiarki, obecnie zaś możliwe jest kopiowanie wersji elektronicznych;
- f) bez wątpienia są osoby, które posiadają podręczniki przypadkowo, nie grają i być może nawet nie wiedzą, do czego owe książki służą;
- g) podręczniki kupuje się nie tylko w Polsce; nieprzetłumaczone gry można zakupić w jednej z elektronicznych księgarni (np. Amazon, BookDepository, DriveThruRPG); często jest to tańsze od sprowadzenia tych samych książek za pośrednictwem serwisów polskich;
- h) niektórzy gracze nie korzystają z podręczników oficjalnych preferując systemy autorskie;
- i) systemy oparte na otwartej licencji; niektórzy wydawcy udostępniają na swoich stronach źródłową mechanikę swoich gier (d20, FUDGE), co pozwala korzystać niezliczonej ilości graczy z tych materiałów powodując jednocześnie, że nie muszą oni kupować podręczników.

Szacowanie liczebności osób grających w MMORPG wydaje się być czynnością łatwiejszą do przeprowadzenia, jednak tylko pozornie. Wydawcy podają do wiadomości liczbę subskrybentów gier. W przypadku „World of Warcraft” w czwartym kwartale 2013 było ich 9,6 mln. (Mulhern 2013) jednak należy zaznaczyć, że liczby te dotyczą użytkowników na całym świecie. Polscy fani „World of Warcraft” teoretycznie są przypisani do serwerów europejskich (to znaczy, wydawca sugeruje, że powinni tworzyć swoje konta właśnie na tych serwerach), jednak nie wszyscy się do tego stosują. W związku z tym zaś, że za korzystanie z gry wymagane jest płacenie pewnej kwoty, uruchamiane są pirackie, tzw. „prywatne” serwery. To utrudnia określenie ilości polskich graczy. W gildii do której dołączył badacz znajdowali się Polacy mieszkający na stałe w Holandii czy Irlandii. Pojawia się więc kolejny problem: czy należy uwzględnić

użytkowników mieszkających w Polsce czy też Polaków bez względu na miejsce zamieszkania.

7.3. Cechy społeczno-demograficzne graczy

7.3.1. Wiek

Informacje zawarte w poprzednim rozdziale pozwalają stwierdzić, że społeczność amerykańskich erpegowców zaczęła się tworzyć niemal pokolenie wcześniej w porównaniu z polskimi graczami. Gary Gygax w momencie wydania „Dungeons & Dragons” miał 35 lat, zmarł w 2008 roku w wieku 70 lat, co może sugerować, że w drugiej dekadzie XXI wieku grami fabularnymi w USA zajmuje się już trzecie, a być może i czwarte pokolenie.

Obserwacje przeprowadzane na konwentach jak i wywiady pozwalają stwierdzić, że rozbieżność wiekowa polskich fanów jest znaczna, ale bez wątplenia górna granica, w porównaniu z fanami amerykańskimi, jest niższa. W świetle zebranych informacji należy założyć, że przeważająca ilość erpegowców to osoby w wieku od 14 do 40 lat. Nie oznacza to oczywiście, że nie ma osób młodszych i starszych. Na fakt, że osoby o niższym wieku grają w RPG wskazują wypowiedzi rozmówców a także publikowane gry adresowane właśnie dla młodszych dzieci („Faery’s Tale”, „Mouse Guard”). Jeden z uczestników badań pierwsze sesje rozgrywał w wieku sześciu, inny zaś ośmiu lat, jednak przyznają, że było to dalekie od tego, co obecnie uważają za RPG.

Najczęściej do pierwszego zetknięcia z hobby i rozpoczęcia kariery erpegowca dochodzi w wieku gimnazjalnym (lub w starszych klasach szkoły podstawowej w przypadku osób kończących jeszcze ośmioletnią podstawówkę) ewentualnie w szkole ponadgimnazjalnej. Różni się to od wieku inicjacji graczy MMORPG, wśród których są tacy, którzy zaczynają grać mając zarówno kilkanaście, jak i trzydzieści-kilka lat. Rozmówcy wspominali nawet o babciach i dziadkach grających z wnukami, co pozwoliłoby stwierdzić, że rozpiętość wiekowa fanów MMORPG jest znacznie szersza niż ta sama cecha miłośników tRPG.

Z przeprowadzonego na konwencie „PolCon” 2006 badania (Raport 2006) wynikało, że niemal połowa uczestników to osoby w wieku 20-30 lat. Wydaje się być to trafnym spostrzeżeniem, pomimo faktu, że „PolCon” to konwent ściągający fanów rozmaitych nurtów fantastyki, nie tylko erpegowców i pomijając drugą kwestię, raport bowiem analizuje uczestników konwentu, nie zaś wszystkich erpegowców czy fantastów. Niemal co czwarty (23%) uczestnik konwentu miał poniżej 19 lat, zaś 18% osób

odwiedzających „PolCon” był pomiędzy 31 a 40 rokiem życia. 44% uczestników „Pyrkonu” 2012 to osoby w przedziale wiekowym 20 do 44 lat. Te obserwacje wydają się więc pokrywać z własnymi spostrzeżeniami autora. Niewątpliwie trudno jest szukać graczy w wieku poniżej 6 lat – uczestnictwo w sesji gry fabularnej, wcielanie się w postać i opanowanie podstaw mechaniki wymaga posiadania możliwości abstrakcyjnego myślenia, których kilkulatki mogą być pozbawione – ale nie znaczy to, że pojedyncze osoby w tych granicach wieku nie są w stanie uczestniczyć w rozgrywce. Obserwując zaś społeczność z USA można przypuszczać, że górna granica wieku będzie się przesuwac w górę.

7.3.2. Wykształcenie i zawód

W przypadku wielu graczy trudno w zasadzie mówić o wykształceniu, są to bowiem – jak to wykazano powyżej – osoby uczęszczające do gimnazjów i liceów. Można więc przyjąć, że posiadają one wykształcenie podstawowe lub gimnazjalne, jest jednak uprawnionym stwierdzenie, że nie zamierzają na nim poprzestać. Licealiści informowali zazwyczaj, że zamierzają iść na studia. Co prawda nie wszyscy mieli sprecyzowany kierunek, który zamierzają studiować, ale znajdowała się w nich znaczna rozpiętość tematyczna, obejmująca medycynę, filologię angielską, informatykę a nawet studia wojskowe.

Kolejną liczną grupą są studenci i jest to grupa bardzo niejednorodna pod kątem wykształcenia. Uczestnicy studiuja zarówno na kierunkach humanistycznych, jak i technicznych czy związanych z rehabilitacją. Osoby, które się uczą stanowią liczną grupę erpegowców, co oczywiście jest związane z większą ilością czasu, którą dysponują, niemniej jednak w RPG grają również osoby pracujące. Pośród wszystkich rozmówców z tej grupy znajdowały się osoby z wykształceniem wyższym, przy czym dominowali gracze-humaniści, absolwenci historii i filologii, niemniej jednak wywiady były przeprowadzane z informatykami czy absolwentami zarządzania, a jeden z fanów gier bitewnych miał wykształcenie plastyczne.

Można przyjąć, że wśród erpegowców panuje pewnego rodzaju etos inteligencji. Trudno powiedzieć, na ile wysoki stopień wykształcenia jest związany z trendem ogólnokrajowym, a na ile ze specyfiką kręgów społecznych graczy, ale żaden z młodszych rozmówców nie deklarował, że poprzestanie na edukacji licealnej, zaś warto wspomnieć, że troje spośród osób, z którymi badacz rozmawiał jest na etapie studiów doktoranckich lub przygotowania dysertacji, zaś jedna posiada stopień naukowy doktora i nie jest

bynajmniej jedyną w tym gronie. Wiele osób znanych i szanowanych w fandomie jest nauczycielami akademickimi.

Z kwestią wykształcenia wiąże się bezpośrednio zawód, którym erpegowcy się zajmują aby zarobić na utrzymanie. Znaczna liczba osób, z którymi przeprowadzane były wywiady pracuje jako nauczyciele, lektorzy lub nauczyciele akademicy. Pracują bądź w szkołach językowych, bądź na uczelniach wyższych. Nie jest to jednak reguła. Wśród uczestników badań był również bankowiec, handlowiec, informatyk, pracownik IPN. Tylko trzech próbuje zarabiać na hobby – projektując i sprzedając gry. Można więc zauważyć, że gracze próbują się realizować przede wszystkim w zawodach związanych z pracą umysłową.

W przypadku osób grających w MMORPG zauważalna jest większa rozbieżność kategorii wykształcenia i zawodu. Znajdują się wśród nich nie tylko pracownicy umysłowi (nauczyciele, prawnik), ale także fizycyści, przy czym są to osoby z wykształceniem średnim lub wyższym, pracujące fizycznie – nie „w zawodzie” – za granicą. Graczami są zarówno uczniowie liceów, ale też studenci i osoby pracujące, jednak w tej ostatniej grupie znajdują się nie tylko osoby z wykształceniem wyższym, ale też średnim, które nie mają zamiaru kontynuować nauki. Warto zaznaczyć, że o ile w przypadku graczy TRPG trudno jest podtrzymać więzi oparte na wspólnym graniu w sytuacji, gdy część uczestników kręgu mieszka za granicą, tak w przypadku graczy „World of Warcraft” i „Lineage 2” jest to dużo łatwiejsze. Część członków badanych grup mieszka bowiem na stałe za granicą.

Można przypuszczać, że większość fanów MMORPG to również osoby w wieku gimnazjalnym, licealnym, studenci – osoby dysponujące większą ilością czasu wolnego. To założenie zdaje się potwierdzać fakt, że dwoje spośród rozmówców jest bezrobotnych, a spędzali stosunkowo dużo czasu w świecie gry.

7.3.3. Płeć

Przeważająca liczba fanów RPG to mężczyźni. W trakcie badań dziewczęta stosunkowo rzadko odwiedzały klub. Były zauważalne przede wszystkim w okresach poprzedzających większe inicjatywy: „Dni fantastyki”, LARP, konwenty, a także w trakcie tych wydarzeń. Te dysproporcje interpretowane są rozmaicie. Pierwszym i podstawowym wytłumaczeniem jest to, że dziewczęta czują się po prostu niepewnie w towarzystwie zdominowanym przez mężczyzn, stąd te, które zdecydują się wkroczyć do świata społecznego RPG reprezentują typ kobiet, które lepiej się czują w męskim otoczeniu i mają więcej kolegów niż koleżanek. Gracze twierdzą, że ogólnie pokutuje przekonanie, że fantastyka, a więc i RPG, to zajęcia męskie, mogą się więc wydawać dziewczętom mniej

atrakcyjne. Dziewczęta według nich wolą po prostu robić coś innego, co było łączone z aktywnością stereotypowo kobiecą – plotkowanie, fryzury, malowanie paznokci. Z kolei jedna z graczek twierdziła że to innego rodzaju zajęcia powodują, że dziewczęta nie mają czasu na gry fabularne:

[M]am moją teorię, która mówi o tym, że dziewczyny są z reguły bardziej zajęte i jak zwykle wszystko w moim przypadku sprowadza się do czasu, ale także, może nikt ich nie wprowadził? Zwykle, jeżeli mówi się o fantasy i epickich erpegach, to się wprowadza mężczyzn, bądź co bądź. Pomimo tego, że większość moich koleżanek i przyjaciółek czyta fantasy i jeżeli mają szansę zagrać w jakiś erpeg nigdy nie powiedzą „nie to nie jest dla mnie totalnie, nie podoba mi się to”. Po prostu się ich jakoś w to nie wprowadza.

[Hanka, 19]

Warto zauważyć w powyższej narracji, że rozmówczyni odrzuca kategorię niechęci, jako przyczynę mniejszej liczby graczek. Być może więc to nieśmiałość męskiej części lub zakładanie z góry odpowiedzi odmownej powodują, że mężczyźni nie proponują kobietom udziału w sesjach.

Innym wytłumaczeniem niewielkiej liczby graczek jest niechęć kobiet do konkurowania:

No to jest gra, jest rywalizacja. Mimo tego, że jest się/ drużyna współpracuje y.. to jest ten element rywalizacji, kiedy mistrz gry stawia wyzwania, gracze je pokonują. Mam wrażenie, że dziewczynom niespecjalnie zależy na tym, żeby te wyzwania pokonywać, żeby jakoś tam, nie wiem, w ten sposób.. nie realizować, aby po prostu spędzać czas. Podejrzewam, ciężko mi się wypowiadać, tam, co dziewczyny mają w głowach, ale podejrzewam, że to jest tego typu specyficzna forma.

[Anatol, 31]

Pojawia się także problem zachowania męskiej części fandomu. Pewne stereotypowe cechy, które zostaną opisane później, odnoszą się do wrodzonej nieśmiałości czy obaw przed kobietami i według niektórych graczy można je faktycznie zaobserwować. Brak umiejętności społecznych powoduje, że zachowanie erpegowców względem kobiet może budzić niechęć tych drugich. Chłopcy, zwłaszcza w wieku dojrzewania, zaczynają się zalecać do niewielkiej ilości dziewcząt w sposób budzący niechęć, co staje się powodem złośliwych żartów ze strony starszych. Można się domyślić, że dziewczyna będąca obiektem konkurów ze strony kilku takich osób może stracić poczucie komfortu związanego z uczestnictwem w kręgu społecznym graczy:

Inga: *Myszę, że ciężko jest być kobietą [w klubie] [śmiech].*

Badacz: *Czemu?*

[...]

Inga: *Nie no.. faktycznie jest dość mała grupka.. osób.. i jak widzą dziewczynę, która ma zainteresowania z grupy fantastyki, to jest „wow!” no i z tym „wow” bywa różnie.*

No pojawia się dziewczyna i nagle wszyscy [...] „cześć, może ci pomóc, tutaj pomożemy, słuchaj, patrz jakie tu są fajne kostki” i zaczyna się takie wiesz, nagadywanie i ona jest tak otaczana, ta dziewczyna, ona jest taka biedna, ma masę dziwnych ludzi wokół i.. i.. i tak to wygląda, nie? To nie można powiedzieć, że wszyscy też tak mieli, nie? Ale po prostu duża grupa. Bo nie dość, że dziewczyna, to jeszcze dziewczyna, która się interesuje czymś podobnym, to już w ogóle taka partia, że trzeba od razu uderzyć.

[Edgar. 28]

Proporcje płci w fandomie w perspektywie czasu podlegającą zmianom. Przedstawiciele starszego pokolenia erpegowców wspominając początki swojego uczestnictwa stwierdzają że w latach 90-tych ubiegłego wieku dziewcząt było dużo mniej niż obecnie. Jeden z ekspertów opisując w sposób ironiczny dawne konwenty stwierdza: *No wyglądało, jakbyś wziął bandę informatyków, bandę metali i wepchnął ich do szkoły i dorzucił jeszcze cztery dziewczyny* [Ekspert 6, 33]. Bez wątplenia trudno jest mówić o jakimkolwiek parytecie. Wzajemne proporcje obu płci są uzależnione od środowiska, z jakim ma się styczność. W badanym kręgu występowała znaczna przewaga mężczyzn (lista płatników składek z 2013 roku wskazywała na przewagę 9 do 1 na korzyść mężczyzn), ale informacje otrzymywane od rozmówców, jak i dane z obserwacji konwentów pozwalają stwierdzić, że dziewcząt w fandomie jest o wiele więcej. Być może nie jest to proporcja 1:1, ale różnica jest dużo mniejsza niż 15 czy 20 lat temu. Potwierdzać to mogą wyniki badania „Fantastyczni 2012: badanie czytelnictwa fantastyki”, które co prawda nie ograniczało się do miłośników RPG, ale wskazuje, że wśród uczestników tegoż wywiadu, rekrutujących się spośród osób biorących udział w konwencie „Pyrkon 2012” było 42% kobiet i 58% mężczyzn.

7.3.4. Religijność

Nie można stwierdzić, żeby wśród erpegowców występowały jednolite przekonania religijne. Ponad połowa rozmówców (13 osób) deklarowała, że religia nie odgrywa w ich

życiu dużej roli, a kilkoro określiło się wprost jako ateści. Religia określana jest jako coś, co dzieli. Grupa ludzi o średnim przywiązaniu do wiary, to osoby, które stwierdzały, że religia jest dla nich czynnikiem istotnym, ale podawały też pewne warunkowe cechy ich przynależności, na przykład podkreślały, że nie są zadowolone z tego, co się dzieje z Kościołem, albo że są praktykujący w sensie przestrzegania norm narzucanych przez wiarę, nie zaś wizyt w kościele. Tylko jedna osoba stwierdziła, że jest wierząca i „nie traktuje tego lekko”.

Odnosząc się do wymienionych kwestii można przyjąć, że wśród członków fandomu znaleźć można przede wszystkim osoby zsekularyzowane lub w niewielkim stopniu przywiązujące uwagę do religii. Ich stosunek do Kościoła katolickiego w postaci instytucji i duchownych stał się jeszcze bardziej krytyczny, kiedy aktywność środowisk kościelnych spowodowała odwołanie konwentów. Kwestia ta jednak zostanie omówiona w dalszej części pracy.

7.3.5. Konsumpcja kulturalna

Trudno jest jednoznacznie wskazać zestaw tekstów kultury, który łączyłby wszystkich fanów gier fabularnych. Niewątpliwie wszystkich łączy zainteresowanie fantastyką, bowiem, jak już wspomniano, RPG – czy to tradycyjne, czy komputerowe – zawierają elementy zaczerpnięte z mitologii, baśni i naukowych spekulacji dotyczących przyszłości. Zainteresowanie tą tematyką nie musi się jednak przekładać na inne rodzaje mediów. Są wśród graczy osoby, które preferują lekturę książek historycznych i popularnonaukowych lub stwierdzają, że „przedawkowali” fantastykę, a także niechętnie oglądają filmy fantastyczne, ponieważ uważają, że są one niskiej jakości. Przeważająca ilość fanów jednak ma kontakt z fantastyką poza tą związaną z grami fabularnymi.

Fani, bez względu na wiek, czytają książki. Jest to bez wątpienia czynnik wyróżniający ich na tle społeczeństwa, jak bowiem wskazują badania „Społeczny zasięg książki w Polsce w 2012 r.” (Chymkowski et al. 2012) ponad 60% Polaków nie czyta w ogóle. Co istotne, wyniki analiz zespołu R. Chymkowskiego sugerują również, że czytelnictwo jest uzależnione od wieku respondenta. Odsetek czytelników maleje wraz ze wzrostem deklarowanego wieku. Wśród nastolatków czyta aż 62%, podczas gdy wśród osób mających więcej niż 60 lat zaledwie 32%. Warto jednak zauważyć, że czytelnictwo nastolatków może opierać się głównie na lekturach szkolnych. Mogą to potwierdzać inne dane: częstotliwość czytelnictwa wzrasta wraz z wiekiem (8% nastolatków czyta codziennie, gdy wśród sześćdziesięciolatków takich osób jest 22%). Obserwacja i przeprowadzone wywiady pozwalają stwierdzić, że nastoletni fani fantastyki czytają zaś

poza lekturami szkolnymi też inne książki. Niektórzy z członków klubu przynosili do niego książki i gdy nie brali udziału w sesji oddawali się lekturze.

Czytelnictwo, jako istotny element budowania zainteresowania fantastyką i grami fabularnymi było wskazywane przez większość rozmówców:

[T]ak naprawdę chyba piąta klasa podstawówki, to było wielkie „wow”, czyli Tolkien. „Władca Pierścieni”, pierwsza książka, która sprawiła, że nie spałem do czwartej, piątej nad ranem, a następnego dnia miałem na siódmą oczywiście y.. wcześniej tak.. tak bardzo książek nie połykałem. Później zaczął się Tolkien, Sapkowski, trzy kropki wstawić wiele nazwisk.

[Edgar, 28]

Wśród autorów fantastyki, do lektury których przyznawali się gracze byli John R. R. Tolkien, Andrzej Sapkowski, Robert E. Howard czy Howard P. Lovecraft. Fani reagują na pojawiające się nowości wydawnicze, stąd często wymienianym autorem był popularny od kilku lat George R. R. Martin. Można zauważyć pewną zależność związaną z wiekiem. Młodszy fani wskazywali na książki lżejsze w odbiorze (Robert A. Salvatore, Andrzej Pilipiuk) i przede wszystkim fantastyczne, zaś starsi wskazywali również na inne gatunki literackie: czytają Williama Szekspira, George'a Orwella (choć w twórczości tych dwóch autorów bez wątpienia znajduje się wiele fantastyki), Fiodora Dostojewskiego czy Jamesa Joyce'a. Najstarsi spośród rozmówców, mający także najdłuższy staż w fandomie jako swoich ulubionych autorów wskazywali Jorge L. Borgesa, Josepha Conrada czy Witolda Gombrowicza. Należy jednak zaznaczyć, że osoby cechujące szeroki zakres zainteresowań czytelniczych to w większości absolwenci filologii polskiej, a dwoje spośród nich jest również pracownikami naukowo-dydaktycznymi uczelni wyższej, co w jakimś stopniu może implikować taką wybór lektur.

Ogólnie rzecz biorąc można stwierdzić, że erpegowcy nie zamykają się w wąskim obszarze zainteresowań czytelniczych, lecz sięgają także po literaturę będącą częścią głównego kanonu literatury pięknej. W tym miejscu warto również stwierdzić, że czytelnictwo graczy dotyczy również komiksów. Nie czytają ich wszyscy, w zasadzie tylko jedna osoba wskazywała je jako ważną część swojej aktywności, jednak w trakcie obserwacji dość często pojawiały się odniesienia do komiksów internetowych („Order of the stick”), a w wywiadach dwóch rozmówców wskazało na komiksy Franka Millera i Alana Moore'a jako dość istotny element ich czytelnictwa.

Gracze są także miłośnikami filmów i seriali. Większość z nich chodzi do kina, seriale i filmy jednak oglądają też w domu. Wśród wymienianych filmów pojawiają się

fantastyczne, jednak często z zaznaczeniem, że brakuje dobrego kina tego typu. Filmy fantastyczne nieraz ogląda się z konieczności – aby mieć o czym dyskutować w fandomie. Obok więc filmów fantastycznych, takich, jak trylogia „Władcy Pierścieni”, „Piraci z Karaibów”, „Gwiezdne Wojny” i serialu „Gra o Tron”, fani oglądają filmy Quentina Tarantino, Krzysztofa Kieślowskiego, Wojciecha Smarzowskiego, Akiry Kurosawy.

Można zauważyć dwie strategie w odniesieniu do konsumpcji filmów. Niektórzy oczekują od kinematografii czegoś więcej niż prostej rozrywki, stąd właśnie oglądanie filmów autorstwa – jak to stwierdziła jedna osoba – dobrych reżyserów, zaś inni chcą po prostu odpocząć od rzeczywistości, stąd wybór filmów „efekciarskich”. W tej drugiej grupie osób pojawia się pewna niechęć do kina podejmującego trudne problemy:

E3: *Filmy? Ogólnie staramy się być jakoś na bieżąco z kinem ogólno-fantastycznym e... ekranizacje książek, które lubimy. Które nam się gdzieś tam przesiały, dzisiaj „Gatsby” na przykład. Ogólnie to takie kino, które kiedyś może, albo już jest **kultowe... w kręgach erpegowców**. Coś takiego. No trochę klasyki, jak się.. no.. ma ochotę nadrobić.*

E4: *Powiem, bo [Ekspert 3] tutaj widzę, że snobuje. Dużo filmów akcji, w których niekoniecznie jest fabuła, nie. „Niezniszczalni” [niez.],*

E3: *Jason Statham...*

E4: *Jason Statham i jego filmy. My lubimy takie rzeczy generalnie. Wiesz no, my generalnie, jako dojrzały ludzie... po trzydziestce człowiek zaczyna mieć jakieś rozkminy egzystencjalne i tak dalej. Po co to tam jeszcze w kinie oglądać.*

Można zauważyć, że istnieje wyodrębniona kategoria filmów kultowych wśród erpegowców, są to produkcje, które należy znać, stanowiące **minimum kompetencji kulturowych** fanów. Ta kategoria rozciąga się ogólnie na teksty kultury i odnosi się do pewnego zasobu tekstów, które wypada znać, aby być uznanym za wartościowego członka fandomu.

Gracze nie posiadają także jednolitego gustu muzycznego. Spektrum ich zainteresowań pod tym względem jest bardzo szerokie od popu, przez hip-hop, reggae, rock, heavy metal po muzykę filmową i klasyczną. Wśród rozmówców pojawiały się osoby bez określonego gustu muzycznego, słuchające tego, co emitują stacje radiowe; skupiające się na jednym gatunku, często jest to ciężki rock; są też osoby, które wprost stwierdzają, że słuchają wielu – dalekich stylistycznie – gatunków muzycznych.

Zainteresowania muzyczne są do pewnego stopnia powiązane z wiekiem fanów i zmieniały się w ciągu ostatnich 20 lat. Starsi z uczestników badań przyznają, że w latach

90-tych erpegowców utożsamiano z „metalami” – członkami subkultury fanów heavy metalu:

[L]ata 90-te to albo byłeś erpegowcem i metalem, albo byłeś erpegowcem i jakimś takim normalsem. Zdaje się, wszyscy wtedy słuchaliśmy Iron Maiden, wszyscy wtedy słuchaliśmy Blind Guardian, wszyscy wtedy słuchaliśmy y.. nie wiem, może nawet Summoninga e.. a część z nas jeszcze słuchała do tego Deathu e.. i.. Sepulchury i takiego metalu, który nie byłby powiedzmy epicki, bitewny i z mieczami, nie? Bo jak byłeś erpegowcem i byłeś normalsem, to i tak musiałeś słuchać metalu tego z mieczami. I. tak to wyglądało.

[Ekspert 6, 33]

Fani ciężkiego rocka nadal są członkami fandomu. Obserwacje przeprowadzane na konwentach pozwoliły stwierdzić, że wielu spośród ich uczestników przynajmniej w sferze wizualnej podkreśla swoją przynależność do subkultur metali i gotów (członków subkultury gotyckiej). Związek rocka i gier fabularnych można interpretować z jednej strony tematyką tekstów wielu grup, w twórczości zespołów takich jak Manowar, Iron Maiden czy Blind Guardian znajduje się wiele nawiązań do fantastyki. Podkreślane jest to również przez oprawę graficzną okładek. W przypadku gotów ta fascynacja RPG może być związana przede wszystkim z estetyką gier z serii „Świat Mroku”. Tajemniczość, teatralność sesji, emocjonalność i „mroczność”, słowem: „gotyckość”, współgra z elementami subkultury gotów.

Fani dużą uwagę przywiązują do ścieżek dźwiękowych z filmów oraz gier komputerowych (soundtracków). Poza kwestią gustu, muzyka tego typu ma – przynajmniej dla erpegowców – znaczenie użytkowe. Soundtracki bowiem są często wykorzystywane jako element budowania nastroju podczas sesji. Zamiłowanie erpegowców do muzyki filmowej skomentowano anegdotą:

Ja myślę, że wiesz co, to jest ten, to jest ta... to epickie generalnie spojrzenie i przypominasz sobie opcję z sesji. Po tym rozpoznasz erpegowca, dajesz epicką muzykę i oni tak w większości [demonstruje pozę, która ma sugerować zadumę], w którym momencie sesji bym to wykorzystał [śmiech].

[Ekspert 4, 31]

Jeśli chodzi o inne gatunki muzyczne, to można zauważyć pewien związek słuchanej muzyki – czy raczej strategii jej odbioru – z wiekiem i wykształceniem graczy. Młodszych można nazwać „poszukującymi”, ponieważ przyznają się do tego, że ich gust w przebiegu względnie niedługiego czasu ulegał zmianie (np.: *Słuchałem metalu, teraz*

rapu i hip-hopu [Ernest, 17]). Starsi erpegowcy najczęściej wskazują na rock oraz muzykę filmową, ale także na poezję śpiewaną i muzykę klasyczną. Trudno określić, czy młodszy gracz także pójdą w tę stronę i zmienią gust muzyczny, czy też preferencje ukształtowane na etapie gimnazjum przenoszą się na późniejsze lata życia.

Zainteresowanie sztukami plastycznymi wśród erpegowców należy rozpatrywać na dwa sposoby. Nie są oni miłośnikami malarstwa lub rzeźby, które sytuuje się w ramach sztuki wyższej, co nie znaczy, że je negują. Interesują się oni przede wszystkim sztuką, którą można nazwać popularną. Mają z nią kontakt na co dzień – podręczniki, komiksy są pełne ilustracji, które graczom się podobają – jednak mało który potrafił wskazać artystów, których twórczość by cenił. Obserwując blogi, oraz dyskusje toczone przez fanów można jednak stwierdzić, że istnieje pewien kanon estetyczny, który jest uznawany przez polskich entuzjastów gier fabularnych. Jeden z rozmówców stwierdził, że gust estetyczny erpegowców opiera się na powszechnej akceptacji obrazów umieszczanych w podręcznikach jako atrakcyjnych:

[K]onwencja ta, którą się ilustruje podręczniki do gier fabularnych i w której się robi fan-arty do gier fabularnych jest konwencją strasznie pop. To jest taka łatwa sztuka dla mas. [...] Jeszcze musimy uwzględnić smak, jako kategorię. [...] ale jest smak erpegowy, prawda, któremu się bardziej podobają ilustracje kolorowe niż czarno-białe i który y.. operacjonalizuje/ To znaczy dobre ilustracje są te, które dobrze ilustrują, a ilustrują dobrze wtedy, kiedy stanowią pożywkę dla opisu, czyli mogę na tej ilustracji sprawdzić, jak wygląda zapinka, albo głowica od miecza. Zresztą jest kupa takich pseudo-technicznych obrazków w grach RPG, prawda? Natomiast takie, które operują na przykład technikami impresjonistycznymi, bo takie się jeszcze zdarzają czasami, nie są już tak m.... operacjonalizowalne, a co za tym idzie, są mniej akceptowalne przez smak erpegowy.

[Dobromir, 35].

Można więc zauważyć, że pomimo wielu praktyk czy deklaracji mających na celu podtrzymanie przekonania, że erpegowcy stanowią zbiorowość wyróżniającą się na tle społeczeństwa, elitarną w kwestiach estetyki cechuje ich gust popularny.

Do kontaktu ze sztuką przyznawali się gracze najstarsi i przede wszystkim poruszający się w kręgach akademickich, przy czym podkreślano, że ich upodobanie do sztuki kończy się mniej więcej na etapie impresjonizmu. Wśród artystów, których cenią wymieniali El Greca, Albrechta Durera, Hansa Holbeina. Przede wszystkim starsi także korzystają z oferty muzeów i – rzadziej – teatrów. Jeden z nich stwierdził:

[Z]wiedziłem, powiedzmy, większość ważniejszych muzeów w Europie.

[Ekspert 5, 35]

Nie uciekając się do podziału na kulturę wyższą i popularną można stwierdzić, że erpegowcy są osobami posiadającymi duże zasoby wiedzy i intensywnie korzystające z produkcji kulturowej, jednak przede wszystkim takiej, jaką można odbierać w domu. Na pewno – zwłaszcza wśród młodszych – jest to związane z środkami finansowymi, ale także do pewnego stopnia można zauważyć różnice między mieszkańcami Podkarpacia i Krakowa czy Lublina. Osoby spoza Podkarpacia wydają się korzystać z szerszego spektrum tekstów kultury, przy czym – obserwując fakt szerszych zainteresowań osób starszych z Rzeszowa – może to być pochodna ich wieku.

7.4. Świat społeczny gier fabularnych jako jeden ze światów społecznych fantastyki

7.4.1. RPG i fantastyka

Jak wspomniano wcześniej, większość graczy swój kontakt z fantastyką rozpoczynało od lektury książek, komiksów czy oglądania filmów o tematyce fantasy, horroru lub science-fiction, styczność z grami fabularnymi następowała w dalszej kolejności. Bardzo często „bycie erpegowcem” utożsamia się nie tylko z graniem, ale także z czytaniem i oglądaniem fantastyki.

Wzajemne relacje kręgów społecznych entuzjastów RPG i fantastyki można rozpatrywać z jednej strony jako zawieranie, z drugiej zaś jako krzyżowanie. Zawieranie odnosi się do faktu, że fandom gier fabularnych może być uznany jako sub-fandom fantastyki. Nie każdy miłośnik literatury fantastycznej musi jednak automatycznie fascynować się grami fabularnymi:

[M]am takiego dosyć dobrego znajomego, który się bardzo interesuje fantastyką i przeczytał, po prostu, ilość książek fantasy, którą przeczytał to, to, zawsze mózg eksploduje jak z nim gadam. Ale on po prostu nie gra. On zagrał dwie sesje i stwierdził, że to nie jest zabawa dla niego i on nie gra w erpegi.

[Albert, 26]

Zainteresowanie RPG w jakimś stopniu jednak wymaga zainteresowania fantastyką i posiadania pewnego minimum kompetencji kulturowych dla skutecznego funkcjonowania w świecie społecznym gier fabularnych. Fantastyka jest wobec tego pewnym elementem regulującym aktywność fanów w sferze społecznej. Fani podczas spotkań wielokrotnie rozmawiali na temat książek, filmów i seriali. Funkcjonowanie

w świecie społecznym RPG może również być punktem wyjścia do działalności nakierowanej na szerszy krąg entuzjastów fantastyki, jak to jest w przypadku niektórych pisarzy, którzy rozpoczynali swoją aktywność jako gracze, a obecnie publikują.

Fantastyka – po drugie – łączy się z RPG nie tylko w sferze społecznej, ale także na poziomie treści kulturowych. Teksty kultury stanowią źródło inspiracji dla gier i scenariuszy przygód tworzonych zarówno przez profesjonalistów jak i amatorów. Najlepszym przykładem mogą być gry fabularne „Zew Cthulhu” oraz „Wiedźmin”, które opierają się na treściach wytworzonych wcześniej przez pisarzy, odpowiednio H.P. Lovecrafta i A. Sapkowskiego. Pierwszą sesję rozegraną w badanym klubie prowadzący oparł o film „Czarna Śmierć”.

Za tezę o krzyżowaniu się kręgów społecznych fanów tRPG i fantastyki stoją natomiast argumenty w postaci istniejących nie-fantastycznych gier fabularnych. Wydana w 1997 r gra „Dzikie Pola” osadzona jest w realiach historycznych Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Także niezależna gra, „Anatomia Turinga”, opiera się na wydarzeniu historycznym: samobójczej śmierci tytułowego matematyka. Nie przesądza to oczywiście jednoznacznie o tym, że istnieją gracze, którzy w ogóle nie akceptują fantastyki, ale dzięki istnieniu gier tego rodzaju można założyć stwierdzenie, że taka grupa może istnieć.

7.4.2. RPG i inne rodzaje gier towarzyskich

Gry fabularne – jak było to opisane w rozdziale trzecim – historycznie wywodzą się z gier strategicznych i już w swoich początkach kręgi fanów obydwu rodzajów rozrywki się przecinały (Fine 1983). Nie inaczej jest w Polsce początku XXI wieku. Obydwie sfery mogą przenikać się na cztery sposoby:

a) jako teksty kultury czerpiące bezpośrednio z fantastyki;

Jakkolwiek by się nie różniły, obydwa rodzaje rozrywki rozwinęły się na fali zainteresowania fantastyką i są nią przeniknięte.

b) łączenie zamiłowania do obydwu typów gier przez jedną osobę;

Wśród rozmówców znajdowały się osoby, które zajmują się, bądź zajmowały obydwojma rodzajami rozrywki. Najczęściej gry bitewne były kolejnym etapem rozwoju aktywności fanowskiej po RPG. Gracze z różnych przyczyn rezygnowali z zaangażowania w gry fabularne i skupiali się na bitewnych. Są też osoby, które równie mocno utożsamiają się z obydwojma typami gier.

c) wspólne przedsięwzięcia;

Fani gier fabularnych i bitewnych bardzo często podejmują ze sobą współpracę w organizowaniu wspólnych przedsięwzięć, przede wszystkim konwentów. Również

powstające kluby – w tym badany – opierał się o współdziałanie kręgów społecznych obydwu typów rozrywki. Sprzyjało to przenoszeniu się i łączeniu zainteresowań. Joachim dołączył do klubu trafiając na rozgrywki „Warhammera”, po czym zintegrował się z erpegowcami. Gienek z kolei aktywność w klubie rozpoczął jako fan RPG, by po jakimś czasie zacząć się angażować w bitewniaki.

d) połączenie settingów gier fabularnych i bitewnych;

Produkty osadzone przykładowo w uniwersum „Warhammera” czy „Kronik mutantów” łączy wspólny świat, różni natomiast sposób grania. Osoby grające w „Warhammer Fantasy Battle” i „Warhammer Fantasy Roleplay” dysponują podobnym zasobem wiedzy, aby prowadzić rozmowę. Jak stwierdza Alfred, bitewniakowcy są skłonni spróbować sesji RPG, ale raczej w znanych sobie settingach.

W przypadku przenikania się fandomów gier fabularnych i karcianych (karcianek⁷⁷) występują podobne zależności jak w przypadku gier bitewnych. Karcianki takie jak „Magic: the Gathering” i „Doom Trooper” w swojej warstwie wizualnej i mechanicznej opierają się na fantastyce, co stanowi element wspólny dla wszystkich omawianych kręgów. W przypadku „Doom Troopera” również warstwa tekstualna – świat – stanowić może platformę porozumienia z miłośnikami gry fabularnej „Kroniki Mutantów” oraz gry bitewnej „Warzone”. W przypadku przedsięwzięć takich, jak konwenty, częstymi gośćmi i współorganizatorami byli miłośnicy gier karcianych. Byli oni do pewnego stopnia związani z badanym klubem, jak też niektórzy spośród uczestników badań przyznawali się do zajmowania się tym rodzajem rozrywki. Ernest dołączył do klubu ze względu na karcianki, by potem skupić się na grach fabularnych, zaś jeden z uczestników badań zaczął zbierać swoją talię do „Magic: the Gathering” będąc bardzo doświadczonym erpegowcem, zajmującym się tą rozrywką od kilkunastu lat.

7.4.3. RPG, manga i rekonstrukcje historyczne

Częstymi uczestnikami i współorganizatorami konwentów są również miłośnicy mangi i anime. Erpegowcy przyznają się do zainteresowania japońską produkcją kulturową, a Albert nawet należał przez pewien czas do klubu zrzeszającego fanów mangi i anime. Co więcej – grał z jego członkami w gry fabularne. Oznacza to, że i w tym środowisku pojawia się zainteresowanie grami fabularnymi. Fantastyka jest stałym elementem wielu japońskich tekstów kultury, a ich elementy są rozpoznawane przez członków kręgów społecznych RPG. Przykładowo: *Dymitr przyniósł swojego laptopa,*

⁷⁷ Kod *in vivo*.

który potrzebny był Albertowi do prowadzenia. Powiedział, że ma obrazek swojej postaci, poszukał jej na laptopie i pokazał Albertowi, który krzyknął: „nie będziesz grał Genialnym Żółciem!” [postać z anime „Dragon Ball” – D.P.] i zaprezentował Dymitrowi obrazek, na którym był umięśniony mężczyzna z siwą brodą: „Masz mnicha z <<Diablo>>” [Notatka terenowa]. Pewne elementy mangi i anime należą więc do zestawu minimum kompetencji kulturowych erpegowców i rozpoznawanie ich stanowi podstawę skutecznego komunikowania się w ich kręgach. Istnieją także mangowe gry RPG, a autor zauważył praktykę rysowania postaci do gier w stylu mangowym. Te rodzaje aktywności nie oznaczają oczywiście, że od erpegowców wymaga się szerokiej wiedzy na ten temat. Istnieje raczej zestaw tekstów mangowych, które „wypada” znać, lub są znane z powodu łatwego dostępu (emisje na popularnych kanałach telewizyjnych, takich jak Polsat czy TVN7).

Na początku był taki szok na konwentach fantastycznych, dlaczego zapraszamy „Japońców”, a jak się potem okazało, że każdy z nas ogląda "Dragon Balla" czy "Slayersów", każdy lubi to. Potem, co robić w nocy. Pogra się w LARPa, pogra się w RPG, ale tak naprawdę tylko anime leci całą noc, można pójść sobie pooglądać.

[Ekspert1, 27]

Kręgi społeczne erpegowców i rekonstruktorów historycznych również się przecinają. O ile trudno tutaj mówić o podstawie zainteresowania w postaci fantastyki (choć wspólne zainteresowanie fantastyką nie jest wykluczone), to bez wątplenia fanów rekonstrukcji i gier fabularnych łączy zainteresowanie historią oraz umiejętność wcielania się w „innego” – osoby zamieszkującej świat inny od świata życia codziennego. Rekonstrukcje w zasadzie można przyrównać do LARPów, których uczestnicy wcielają się fizycznie w postać, którą odgrywają. Różnicą jest jednak mniejszy nacisk na stronę teatralną; minimalizacja, lub zupełny brak warstwy fabularnej i dbałość o zgodność historyczną używanych przedmiotów i przebiegu niektórych działań.

Rekonstruktorzy są częstymi gośćmi konwentów. „Nawikon 2013” – być może dlatego, że koncentrował się na historii – zawierał w programie spotkania z kilkoma grupami rekonstrukcyjnymi, skupiających swoją aktywność na różnych epokach historycznych: II wojnie światowej, powstaniu styczniowym, średniowiecznej Europie oraz Japonii. Wcześniejsze edycje również zawierały takie punkty programu, ale może nie w takiej ilości.

Rozmówcy wspominają o kolegach, z którymi grali w RPG, a którzy potem skoncentrowali się na rekonstrukcjach historycznych. Albert przyznał się zaś do krótkiego

okresu zaangażowania w grupę zajmującą się rekonstrukcją kultury japońskiej. Mocny związek między rekonstrukcją a RPG wydaje się występować w przypadku fanów wspomianej poprzednio gry „Dzikie Pola”, której settingiem jest XVII-wieczna Rzeczpospolita. Może być to też związane z wyróżnianiem się tego kręgu na tle innych:

Ekspert 4: *[B]ardzo wybijającą grupą są „dzikopolowcy”.*

Ekspert 3: *Byli, już chyba mniej.*

Ekspert 4: *Nie no, chadzają w tych swoich wdziankach.*

Ekspert 3: *Dalej imprezują... w żupanach. Ale nie jest już to takie... wyraźne.*

7.4.4. RPG i gry wideo

W rozdziale trzecim opisane było pojawienie się komputerowej odmiany gier fabularnych. Fakt tworzenia ich przez miłośników tradycyjnego RPG wskazuje, że kręgi fanów gier komputerowych oraz gier fabularnych mogą się przecinać i jest tak istotnie. Przeważająca liczba rozmówców przyznawała się do tego, że często również gra w gry komputerowe. Na spotkaniach klubowych często dyskutowano o cRPG oraz MMORPG, a nieraz także grano w nie na przyniesionych laptopach. W badanej społeczności pewne tytuły komputerowych gier fabularnych, przede wszystkim „Baldur’s Gate”, funkcjonują jako składowa minimum kompetencji kulturowych. Pewne obrazy, zwroty, muzyka stanowią element wspólnych zasobów wiedzy erpegowców. Znajomość podstawowych zasad czy elementów kulturowych papierowych RPG może pomagać w rozumieniu ich komputerowej odmiany. W przypadku gier komputerowych opierających się na „Dungeons & Dragons” („Baldur’s Gate”, „Icewind Dale”, „Neverwinter Nights”) mechanika i warstwa tekstualna jest do pewnego stopnia wspólna i może stanowić pewien podstawowy zasób wiedzy dla obu kręgów. Alfred opowiadał o początkach swojego grania, kiedy to z braku podręczników używali instrukcji do „Baldur’s Gate”, w której były opisane najprostsze zasady „Advanced Dungeons & Dragons”. Erpegowcy czerpią jednak dużo więcej z gier komputerowych. Inga opowiadała o uczestnictwie w serii sesji tRPG opartych o uniwersum gry komputerowej „Mass Effect”. Potwierdza to tylko, że kręgi społeczne fanów obydwu rodzajów mediów przecinają się.

Wątki związane z grami komputerowymi pojawiają się na konwentach. Przykładowo na „Polconie 2012” zorganizowano blok poświęcony starym grom komputerowym. Obowiązkowym punktem programu jest także „Console room”, w którym uczestnicy konwentu mogą zmierzyć się ze sobą w jednej z gier wideo.

O ile wszyscy erpegowcy zdają sobie sprawę z istnienia komputerowej odmiany gier fabularnych i często w nie grają, to gracze komputerowi nie mają świadomości

istnienia czegoś takiego, jak papierowe RPG, w które można grać podczas wspólnych spotkań. Niektórzy gracze dopiero po dłuższym okresie grania w cRPG uzyskują możliwość uczestnictwa w sesjach tRPG. Fantastyka w grach komputerowych jest bardzo często spotykanym elementem, dającym nie tylko możliwość przeniesienia w świat symulujący rzeczywistość świata życia codziennego, ale także w światy bardzo różne od niego.

Koledzy w tej chwili odbierają to coraz bardziej pozytywnie, głównie ze względu na popularyzację gier komputerowych osadzonych w światach fantasy. Oni to po prostu widzą jako rozwinięcie gier komputerowych, co nie do końca jest prawdą, ale jako proste wytłumaczenie wystarczy.

[Gienek, 19]

Gracze komputerowi nie interpretują zjawiska tRPG jako czegoś pierwotnego w stosunku do wersji komputerowej lecz jako rozwinięcie idei cRPG. Nie znają genezy tego typu produktów. Niektórzy patrzą na rozgrywkę w grze papierowej przez pryzmat swoich doświadczeń z grą komputerową właśnie:

[P]ierwsze podejścia były pełne nonsensów typu: potwór padł martwy i wyskoczyły z niego przedmioty oraz kasa – wszyscy, również Mistrz Gry, sugerowaliśmy się wówczas grami komputerowymi i stosowaliśmy przesiąknięte z nich do naszej świadomości niektóre mechanizmy.

[KB-23-7]

Trudno powiedzieć, jak często granie w cRPG i MMORPG jest wynikiem zainteresowania papierową wersją i vice versa. Wydaje się raczej, że to zainteresowanie fantastyką i RPG jako takim stanowi czynnik bezpośrednio wpływający na zbliżenie miłośników oby typów rozrywki. Widać to w niektórych wywiadach. Dwoje spośród badanych członków gildii grało w przeszłości w tRPG, jednak stwierdzili, że zainteresowanie MMORPG pojawiło się nie jako wynik zainteresowania papierowym RPG, lecz raczej było rezultatem zainteresowania grami komputerowymi.

7.5. Krzyżowanie się kręgów społecznych

Miłośnicy fantastyki, używając jednego ze sformułowań M. Maffesolego (2008), funkcjonują w pewnego rodzaju **mglawicy uczuciowej**. Przyciąga ich do siebie wspólna fascynacja innością i umiejętność posługiwania się strukturami interpretacyjnymi stojącymi w sprzeczności do tych, których używają w życiu codziennym. Nie można co prawda powiedzieć, że zasady funkcjonowania wszystkich kręgów fantastów są ze sobą

zgodne, czy, że nie występują między nimi konflikty, jednak istnieje pewien obszar wspólny, w którym mogą funkcjonować i nawzajem się rozumieć:

[S]potkałem masę ludzi, którzy nie interesując się tego typu rzeczami, nie interesując się fantastyką są ludźmi bardzo wartościowymi, których okropnie cenię, bardzo cenię, ale no bądźmy szczerze mówiąc, no... to są ludzie, którzy nie wyszli trochę dalej, ponad tą normalność, którą spotykam u innych ludzi, ludzi, których ja znam, a których bardzo cenię. To są ludzie, którzy trochę inaczej myślą, trochę wybiegają poza ten standard. W czym się to przejawia? Przejawia się to w tym, że można porozmawiać o rzeczach, które/ można przebić się przez te bariery społecznego porządku i właśnie no.. pofantazjować dosłownie. Są ludzie, którzy to rozumieją, **bo też tam byli**. Też próbowali, udawali kogoś innego. Też po prostu.. I czy to są fani mangi i anime, czy to są fani y.. fantastyki czytanej, czy filmów, czy czegokolwiek, póki.. póki to nie są osoby, które to robią dla samego „fun factoru”, dla samego tego, żeby się pochwalić, że ja oglądam wszystkie odcinki „Naruto”, tylko faktycznie osoby, które wchodzi, już są o ten poziom/ no jakkolwiek bym tego nie chciał ubrać, że normalni ludzie to są dobrzy, tylko wychodzą oni jednak o jeden poziom przed nich, ponieważ **popatrzyli oni w inny świat** – czy to właśnie na ekranie, czy to w swoich wyobraźniach – **i wrócili z niego odmienieni**, ponieważ wierzą, może/ nie wierzą, że ten świat istnieje, ale wiedzą, że coś takiego mogłoby istnieć i co by wtedy było.

[Alfred, 26].

Bycie „tam”, „patrzenie w inny świat”, „przekraczanie”, to sformułowania odnoszące się do cechy wspólnej fantastów (i rekonstruktorów). Posiadanie jej sprawia, że pomimo pewnych różnic potrafią znaleźć wspólny obszar porozumienia. W literaturze cecha ta funkcjonuje jako **zawieszenie niewiary** (*suppress of disbelief*). Pojęcie to, wprowadzone przez Samuela Taylora Coleridge’a (1817: 145), odnosi się do umiejętności dobrowolnego zarzucenia reguł rządzącym światem życia codziennego i chwilowe „uwierzenie” w niemożliwe. Poeta odnosił to pojęcie do poezji romantycznej i wprowadzanych przez siebie elementów nadnaturalnych, można je więc bez problemu zastosować jako element konstytuujący recepcję literatury science fiction, fantasy i horroru, a przez to rozciągnąć na gry fabularne, komputerowe, karciane, bitewne, mangę a także do pewnego stopnia na rekonstrukcję historyczną. W najważniejszym dla niniejszej pracy przypadku chodzi o akceptację reguł rządzących światami wyobrażonymi fantastyki. Nie jest to więc faktyczna wiara w elfy, magię i kosmitów, lecz chwilowe posługiwanie się kryteriami pozwalającymi

na przywołanie ich do istnienia poprzez interakcje. Zauważalny jest w tym rys zaobserwowany przez Alfreda Schütza (2007) i opisany w eseju „O wielości rzeczywistości”. Socjolog ten dowodzi, że różne sfery doświadczeń ludzkich: świat życia codziennego, marzeń sennych, sztuki, rządzą się określonymi – nieraz sprzecznymi z rozsądkiem – regułami, stąd skuteczne funkcjonowanie w ich ramach wymaga przyjęcia odrębnych strategii zachowań i sięgania do innego rodzaju zasobów wiedzy. Koncepcję tę można niewątpliwie zastosować do zrozumienia światów społecznych fantastyki.

Krzyżowanie się kręgów społecznych fantastów zakłada istnienie obszarów, które są znane, zrozumiałe i akceptowalne wyłącznie dla uczestników danego kręgu. Przykładowo, wcielanie się w role wyobrażonych postaci, które cenią erpegowcy, jak było to wcześniej wspomniane, może nie odpowiadać miłośnikom fantastyki, z kolei kompletowanie uzbrojenia i fizyczne zaangażowanie w walkę, będące elementem rekonstrukcji historycznych może być krokiem za daleko w odniesieniu do wymagań fanów RPG, wolących skupiać się na werbalnym podtrzymywaniu świata wyobrazonego.

Można sobie wyobrazić zarówno erpegowca interesującego się literaturą fantasy, czytającego książki osadzone w świecie „Warhammera”, grającego w grę fabularną, bitewną i MMORPG osadzone w tym świecie, jak też fana nie lubiącego fantastyki, za to interesującego się historią XVII wieku, grającego w „Dzikie Pola” i zajmującego się rekonstrukcjami historycznymi. W tym drugim przypadku fantastyka nie jest elementem koniecznym, następuje jednak następuje zawieszenie niewiary.

Pozostaje jeszcze kwestia integracji pomiędzy poszczególnymi kręgami, czyli wielkości obszaru wspólnego. Można sobie wyobrazić dwie skrajne sytuacje. Pierwsza, gdy żadna osoba grająca w gry fabularne nie zna fana innej gałęzi fantastyki, druga zaś, gdy każdy fan w takim samym zakresie zajmuje się kilkoma rodzajami aktywności związanej ze światami wyobrażonymi. W pierwszym przypadku nie zachodzi krzyżowanie się kręgów, w drugim zaś kręgi dokładnie się pokrywają. Środowiska te raczej funkcjonują w bliskim kontakcie, przecinając się, można więc wskazać osoby, które zarówno interesują się wyłącznie jednym rodzajem aktywności i takie, które dzielą swój czas pomiędzy różne działania. W interesującym przypadku będzie to najczęściej zainteresowanie RPG i fantastyką, rzadziej zaś grami fabularnymi i np. rekonstrukcjami.

Istotną rolę w integracji środowisk fanowskich zajmują osoby, które jeden z ekspertów nazwał „węzłami”:

Im więcej jest takich ludzi, którzy zajmują się wieloma rzeczami, tym.. / oni są takimi węzłami w fandomie. Przez nich przechodzą.. / oni są punktami, które łączą, nie? Bo..

bo./ i zabrakło tego, i zabrakło gości, którzy jednocześnie graliby w bitewniaki i w erpegi. Oni się skupili tylko na bitewniakach, więc przestali potrzebować fandomu jako takiego, nie? Stworzyli sobie swoją scenę, wokół tej sceny są skupieni ludzie, którzy grają i im nic więcej nie jest potrzebne. A... goście, którzy, nie wiem, grają w „Warhammera” i jara ich „Doktor Who”, chcą mieć kontakt i z tymi warhammerowcami, i z tymi gośćmi od „Doktora Who”, prawda? Goście od „Doktora Who”, część z nich jest, nie wiem, jeszcze wkręcona w „Świat Mroku”, a część zajmuje się, nie wiem, cosplayem, nie? Część cosplayowców, to jeszcze oprócz tego fani „Fallouta”, nie? a część, inna część cosplayowców y.. nie wiem, kurcze, lubią y.. gry planszowe, o! I w ten sposób jakby, grupy się zazębiają, nie? Więc, więc tych węzłów im więcej jest, tym lepiej. A jeżeli przestają być te punkty węzłowe – to są osoby, grupy, które łączą fandomy – no to one faktycznie od siebie oddryfowują, nie?

[Ekspert 6, 33].

Używając tej metafory rozmówca zasugerował, że fandomy tworzą rodzaj sieci społecznych. Ludzie-węzły budują obszary wspólne kręgów, są to jednostki, które angażują się w wielu obszarach fantastyki, swój krąg społeczny rozszerzając o fanów pochodzących przykładowo z kręgów RPG, gier bitewnych dzięki czemu nie tylko umożliwiają kontakty między różnymi zbiorowościami, ale także mogą oddziaływać na wzmocnienie więzi między nimi. Istnieją osoby, które wręcz nie chcą deklarować się jako erpegowcy czy bitewniakowcy, bo dużo czasu poświęcają obydwu rodzajom rozrywki:

Badacz: [M]ożesz się nazywać bitewniakowcem, battle'owcem..?

Edgar: [niez.]

Badacz: Nie lubisz?

Edgar: *Nie, bo ja bardzo nie lubię, bo jak mam się określić bitewniakowcem, jeżeli ostatnio częściej gram w erpegi y.. a poza tym bardziej gram w gry komputerowe, a jeszcze bardziej czytam książki i oglądam filmy, nie? Ja nie lubię jakoś się szufladkować, no bez sensu. nie. po prostu nie.*

Brak tego typu osób powodować może oddalanie się i zamykanie kręgów. Izolację, lub co najwyżej współpracę przy np. organizacji konwentu. W tym drugim przypadku może to jednak się opierać na uczestnictwo w kręgu miłośników fantastyki lub w kręgu koleżeńskim.

Edgar nie chciał się zadeklarować jako wyłącznie erpegowiec, zaś ekspert wskazał, że w stosunku do lat 90-tych ubiegłego wieku nastąpiło pewne oddalenie kręgów

miłośników gier bitewnych i karcianych od szeroko pojmowanego fandomu. Jest to związane z tym, że ich aktywność opiera się na zasadach innych niż spotkania erpegowców, miłośników literatury fantastycznej czy rekonstrukcji. W przypadku „Warhammera 40000” rytm życia zbiorowości reguluje tzw. „liga”. W jej ramach organizuje się turnieje, w których biorą udział gracze ze swoimi armiami. Pewnego rodzaju izolacja bitewniakowców od reszty fandomu widoczna jest na konwentach, podczas których przebywają w osobnym, przydzielonym im pomieszczeniu, w którym rozstawiają makiety, armie i toczą bitwy lub prowadzą prezentacje poświęcone swoim grom. Ta specyfika praktyk entuzjastów gier bitewnych przywołuje jedną z cech sieci społecznej, na którą wskazywał M. Castells: dwa punkty (np. osoby) są sobie bliższe (częstsze, bardziej intensywne), jeżeli stanowią węzły w obrębie jednej sieci w porównaniu do sytuacji, gdyby należały do różnych sieci (Castells 2010: 501). Wycofywanie się z życia fandomowego osób, które interesują się różnymi dziedzinami fantastyki prowadzi do oddalania się sieci entuzjastów gier fabularnych, bitewnych i np. mangi. Jeśli dana osoba, używając terminologii F. Znanieckiego, nie uczestniczy w kręgach społecznych fanów różnych dziedzin fantastyki przepływ treści i wzorów kulturowych między nimi nie jest możliwy.

7.6. Konstruowanie granic świata społecznego gier fabularnych

7.6.1. Strategie konstruowania odrębności między miłośników fantastyki

Opisując świat społeczny fantastyki i wskazując na krzyżowanie się kręgów społecznych miłośników różnych jej odmian można zacząć się zastanawiać, czy w ogóle uprawnione jest oddzielanie poszczególnych sub-światów fanowskich. Do tej pory skupiano się na tym, co łączy fanów, posługując się nieraz przy tym określeniami używanymi w środowiskach fanowskich do określania zarówno siebie, jak i członków innych społeczności. Używanie zbiorczej nazwy dla opisu danej zbiorowości – co stanowi wynik przypisywania jej członkom istotnych cech wspólnych – jest elementem porządkowania i klasyfikowania rzeczywistości społecznej. Jak można było zauważyć, fankaści porządkują swój świat poprzez odnoszenie się do aktywności, wokół której koncentrują się poszczególne grupy, co w pewien sposób przypomina wyodrębnianie światów społecznych przez socjologów. Dodatkowo jednak erpegowcy stosują inne strategie porządkujące, które pozwalają im definiować odrębność swoją oraz innych kręgów społecznych. Tak, więc, poza utożsamianiem danej zbiorowości z jej podstawową kategorią centralną, można wyodrębnić strategie różnicowania odnoszące się do kręgów jako agregatów jednostek, oraz z różnicami w aktywności związanej bezpośrednio

z kategorią centralną. Do pierwszej kategorii należy etykietowanie, odrębność praktyk grupowych i odrębność wyglądu. Do drugiej: rozróżnianie praktyk związanych bezpośrednio z aktywnością centralną.

a) etykietowanie;

Łatwiej jest zdystansować się do grupy, której przypisuje się cechy negatywne. Jedną ze strategii jest posługiwanie się pewnymi schematami, czy etykietami (Becker 2009: 182), które „przylepia” się do innych grup dystansując się w ten sposób do pewnych ich zachowań. Przykładem może być przekonanie o nadużywaniu alkoholu przez rzeszowską społeczność fanów gry karcianej „Magic: the Gathering”.

b) odrębność praktyk grupowych;

Erpegowcy zwracają uwagę na dystansowanie się fanów gier bitewnych, którzy podczas konwentów przebywają głównie w przydzielonym sobie pomieszczeniu i tam koncentrują się na pojedynkach i prelekcjach związanych z ich hobby, podczas gdy pozostali przemieszczają się po całej szkole konwentowej od sali do sali, pomiędzy różnymi punktami programu.

Kwestia odrębności praktyk może przenosić się na kwestię potrzeb, których zaspokojenie jest niezbędne do odgrywania roli, czyli w koncepcji Znanieckiego (1997) uprawnień. Dobrym przykładem jest różnica potrzeb związana z wykorzystaniem przestrzeni. Battlowcy potrzebują dużo więcej miejsca niż erpegowcy, aby móc rozegrać partię swojej gry. Jest to związane z tym, że muszą rozstawić stoły i makiety, które są potrzebne do rozgrywki. Do rozegrania sesji RPG wystarczy może ciasne pomieszczenie, a wiele osób rozgrywało sesje nawet podczas przerw w gimnazjum.

Problem miejsca może rodzić dylematy i prowadzić do konfliktów:

Ekspert 4: *Robiliśmy battla na pierwszym [konwencie], ale też później nam się porozjeżdżało z battlem, dlatego, że w szkole nie było miejsca żeby robić i sale prelekcyjne i battla...*

Ekspert 3: *Coś trzeba było poświęcić.*

Ekspert 4: *No coś trzeba było poświęcić, myśmy zostali przy samej fantastyce.*

Inną ważną różnicą, na którą wskazują fani gier bitewnych i karcianych jest czas, który trzeba poświęcić na rozgrywkę. Gry fabularne są bardziej czasochłonne:

To bardziej wynikało to powodu braku czasu na to, żeby się spotkać na sześć godzin w weekend, bo tylko w weekend mogłem. Było dla mnie to za mało, więc tak

naprawdę wolalem poświęcić czas w ciągu tygodnia, kiedy miałem wolne na klejenie, malowanie, a w weekend zagranie właśnie jakiejś bitwy czy w ogóle pójść na turniej, em.. szczególnie, że na erpegi to różnie ludzie mieli czas, odpadali w ostatniej chwili, więc w końcu przestało mi się to podobać.

[Alfred, 26]

Ostatnią kwestią są różnice w nakładach finansowych, które trzeba ponosić na rzecz swojego hobby. Gry bitewne i karciane wymagają przeznaczenia znacznych sum na skompletowanie armii (zestawu figurek) lub talii kart, podczas gry do rozegrania sesji RPG wystarczy tylko grupka osób.

c) odrębność wyglądu;

Pewne style ubierania są łączone z fanami niektórych tekstów kultury. Jest to przede wszystkim związane z praktykami fandomu mangi i anime. Mangowcy wyróżniają się – przede wszystkim na konwentach – kolorowymi strojami, przez co są krytykowani przez starszych erpegowców, którzy przyzwyczaili się przez lata do partycypowania w imprezie w gronie osób ubranych w stroje nie różniące się od tych noszonych na co dzień.

d) różnice praktyk związanych z aktywnością centralną;

Jakkolwiek by się nie wydawało to oczywiste, symboliczne centra światów społecznych różnią się ze względu na praktyki. Wyraźnym przykładem może być porównanie aktywności fanów mangi i anime oraz erpegowców. Pierwsi na spotkaniach rozmawiają lub oglądają filmy, drudzy grają, choć spędzają także dużo czasu na dyskusjach. Gracze jednak wskazują także na różnice pomiędzy różnymi rodzajami gier. Erpegowcy opisując swoją aktywność stwierdzają, że opiera się ona na współpracy, podczas gdy spotkania miłośników gier karcianych i bitewnych to rywalizacja. Jest to aspekt, który z kolei dla bitewniakowców bardziej atrakcyjny:

Znaczą gry bitewne są bardziej e.. m.. można by rzecz kompetytywne, czyli no.. tak.. no.. mierzysz się z przeciwnikiem, a w RPGach się współpracuje, czy tam tworzy się tą opowieść, ale nie ma tego bezpośredniego współzawodnictwa z.. kimś i.. no może mi bardziej to odpowiada.

[Benedykt, 23]

W przypadku porównywania tradycyjnych gier fabularnych z komputerowymi zwraca się uwagę na większy wpływ czynnika ludzkiego na przebieg rozgrywki:

[W]iem na przykład, że dwie dziewczyny, które kiedyś pojawiły się na spotkaniu nie mogły zrozumieć tego, że dużo rzeczy w erpegach jest nielogiczne, że są niedopowiedzenia, które gracze mogą sobie sami uzupełnić. One po prostu chciałyby, no tak jak w grach komputerowych, wszystko, punkt po punkcie, co, dlaczego, gdzie i jak.

[Gienek, 19]

Uwzględniając powyższe argumenty, można stwierdzić, że pomimo posiadania pewnych cech wspólnych z innymi kręgami fantastów, erpegowcy są świadomi swojej odrębności i stosują różne strategie mające na celu tą odrębność podkreślić. Mając na uwadze tę kwestię należy się zastanowić, czy fani gier fabularnych są przekonani o jakichś cechach wyróżniających ich na tle społeczeństwa i czy podejmują jakieś działania mające to podkreślić.

7.6.2. Bycie erpegowcem

Aby zastanowić się nad kwestiami praktyk charakterystycznych dla miłośników gier fabularnych, warto najpierw dokonać analizy tego, jak odnoszenie się do symbolicznego centrum swojego świata społecznego – czyli RPG i MMORPG – pozwala ukonstytuować poczucie odrębności. Bez wątplenia praktyki i przekonania związane bezpośrednio z hobby stanowią czynniki różnicujące zarówno w ramach świata społecznego fantastyki, jak i wyodrębniające z otoczenia społecznego.

Podstawowe kryterium uznania danej jednostki jako przynależącej do świata społecznego gier fabularnych opiera się na kategorii **aktywności**. Dana osoba jest erpegowcem jeśli gra w gry fabularne:

Nie ma, nie ma czegoś takiego, że „jestem erpegowcem, bo jestem bardziej kreatywnym strategiem”, nie, absolutnie. „Gram w RPG”.

[Anatol, 31]

Drugi sposób definiowania jednostki jako erpegowca odwołuje się do kryteriów **normatywnych**:

Uważać granie w RPG – a częściej przynależność do fandomu erpegowego – za ważny składnik swojej tożsamości i lokować RPG wysoko w swoim systemie wartości, w tym sensie, że jestem w stanie na przykład dużo poświęcić dla RPG. Na przykład y.. wydawać pieniądze na podręczniki albo poświęcać czas na przygotowywanie sesji czy y.. produkcję fanowskiej działalności.

[Dobromir, 35]

Warto jednak zauważyć, że w wypowiedzi przekłada się czynniki związane z hierarchią wartości na elementy, które w jakiś sposób można porównywać a nawet policzyć (czas i pieniądze). Fan poświęca czas na robienie czegoś, stąd należy uznać, że mimo wszystko najważniejszym wskaźnikiem jest aktywność. Zwraca się jednak uwagę także na fakt, że erpegowcy poza graniem zajmują się także różnymi innymi rodzajami aktywności, podobnie jak na to, że podejście do RPG się różni w zależności od osoby. Trzecim ważnym czynnikiem jest więc **zaangażowanie**, które można rozróżnić ze względu na jego rodzaje, jak i czas poświęcany hobby.

Należy stwierdzić, że pod względem **rodzajów** zaangażowania te wskazywane jako związane z byciem erpegowcem były związane bezpośrednio z przygotowaniem sesji i graniem, jak również z byciem członkiem szerszego kręgu społecznego fanów fantastyki, do którego można zaliczyć czytanie, pisanie, oglądanie.

Kryteria **temporalne** – poświęcanie czasu na hobby, częstotliwość grania. Większa ilość czasu poświęcona na granie wpływa na większe utożsamianie się z hobby i z kręgiem erpegowców. Nie można jednak stwierdzić, że istnieje jakaś konkretna granica częstotliwości, która pozwalałaby stwierdzić, że dana osoba jeszcze nie może zostać uznana za erpegowca a inna spełnia to kryterium:

To jest tak, jak ktoś, prawda, zagrał jedną czy dwie sesje w swoim życiu, kiedyś tam dawno, to niekoniecznie jest erpegowcem, ale jeśli ktoś gra w miarę regularnie... Mówiąc "w miarę regularnie" nie mam na myśli że tam, co tydzień czy dwa, nawet raz do roku, ale regularnie i od czasu do czasu zdarza mu się przeczytać artykuł o tym, albo przejrzeć jakiś podręcznik, no to jest erpegowcem.

[Albert, 26]

Kryteria **wspólnotowe** – ważnym elementem gier fabularnych są ludzie, element spotkania, stąd definiując kwestię bycia erpegowcem uczestnicy umieszczali je często w kontekście społecznym. Widać to poniekąd w wypowiedzi Dobromira, który odwołuje się do fandomu. Inni gracze stwierdzali po prostu, że jest to aktywność, której podejmują się ze znajomymi. Można przez to zauważyć, że kryterium wspólnotowe odnosi się do wielu poziomów aktywności i dotyczy zarówno małych kręgów, w których się gra jak i dużych, obejmujących setki osób mieszkających w różnych regionach kraju.

7.6.3. Stereotypy

W kulturze popularnej funkcjonuje obraz graczy jako wyalienowanych nastolatków o twarzy pokrytej trądzikiem, w okularach o grubych szklach i braku umiejętności społecznych, nie mówiąc o chorobliwej wręcz nieśmiałości względem dziewcząt.

Najczęściej także są to osoby obsesyjnie pochłonięte swoją pasją, którą – oprócz gier – są często także komiksy, seriale, fizyka czy elektronika. Na taki rys można się natknąć w serialach takich jak „The X files”, „The Big Bang Theory” czy nawet w serialach animowanych – „Dexter’s Laboratory”. Dla określenia takich osobników używa się sformułowania geek lub nerd. Są one nieprzetłumaczalnymi⁷⁸ zapożyczeniami z języka angielskiego i jeszcze w latach 90-tych ubiegłego wieku – przynajmniej w polskiej prasie – nie funkcjonowały, chociaż według moich trzydziestokilkuletnich rozmówców, wydawane w latach 90-tych ubiegłego czasopismo „Top Secret” rozpowszechniło inny stereotyp – gracza-prymitywa – którą symbolizował „Kopalny”, postać z komiksu ukazującego się na łamach tego miesięcznika, mająca cechy wyglądu (i poniekąd zachowania) człowieka pierwotnego.

Użycie postaci nerdów opierało się na pewnej kliszy, dobrze widocznej w amerykańskich komediach tworzonych w latach 80-tych. Przykładem jest „Zemsta frajerów” (1984), w którym tytułowi frajerzy (nerdzi) – jakkolwiek będący jednostkami nadzwyczaj inteligentnymi – są osobnikami spychanymi na margines i szykanowani przez śmietankę towarzyską uczelni, na której się uczą. Owi wrogo nastawieni studenci to najczęściej członkowie drużyny futbolowej – młodzieńcy przystojni, sprawni fizycznie aczkolwiek mało bystrzy. Nerdzi koncentrują się na sprawach odległych od życia codziennego, czytają, grają, zajmują się rzeczami wymagającymi znacznej wiedzy. Ich przeciwnicy są hedonistami, swoją aktywność opierają o zabawę. Te elementy są stosowane również w innych produkcjach, pojawia się jednak pytanie, czy owe wyobrażenia są zaczerpnięte z rzeczywistości społecznej, czy też stanowią jedynie wytwory wyobraźni reżyserów. Bliższe przyjrzenie się społeczności graczy pozwala stwierdzić, że jest ona dużo bardziej złożona i – co prawda – znajdują się w jej granicach osoby pasujące do powyższego opisu, ale także są jednostki na pierwszy rzut oka daleko się różniące od stereotypowego nerda.

Świat społeczny RPG jest agregatem ludzi o rozmaitych cechach społeczno-demograficznych i niezwykle trudno jest wskazać taki zestaw kryteriów, które można z powodzeniem użyć jako wskaźniki przynależności do społeczności graczy. Pośród uczestników badań pojawiały się różne poglądy, począwszy od sformułowań pełnych sceptycyzmu względem takiego zabiegu po takie, w których pojawiało się przekonanie

⁷⁸ Określeniami polskimi posiadające dość bliskie znaczenie są wyrazy „spec” oraz „frajer”, niefortunnie użyty w tłumaczeniu tytułu filmu „Zemsta frajerów” („Revenge of the nerds”).

o możliwości jego przeprowadzenia. Nerd to tylko jeden z przykładowych typów osób, które można spotkać w społeczności graczy:

W tej chwili to już wychodzi z mody, używanie tego nerda jako człowieka z przetłuszczonymi włosami, w grubych okularach, najlepiej jeszcze w spodniach na szelkach, który nie wychodzi z domu bez mamy, nie umie sam nich zrobić. To jest stary stereotyp, pochodzący chyba ze Stanów Zjednoczonych. W Polsce tak naprawdę nie kojarzę, żeby to było aż tak widoczne. Chociaż tacy ludzie zawsze się zdarzali.

[Gienek, 19]

Odwołania do tych dwóch amerykańskich zapożyczeń pojawiają się jednak w dyskursie fanowskim, będąc rodzajem autoironii, pokazem umiejętności zdystansowania się do swojego popkulturowego obrazu.

Tak, ale myślę, że to jest taki wewnętrzny stereotyp, który my sobie stworzyliśmy na... w naszej społeczności. Ale gdyby ktoś spoza tej społeczności próbował nam to zarzucić to byłoby takie: „co!? co!?” i myślę, że to każda społeczność ma coś takiego, y... taki, prawda, stereotyp wewnętrzny, z którego żartujemy. Tak samo, prawda, to, że wszyscy fani fantastyki są „no-life’ami” i tylko siedzą dwadzieścia cztery godziny przy komputerze i grają w gry komputerowe, co też... jest prawdą odnośnie niektórych ludzi, nie wszystkich. No szczerze, po prostu jest taki stereotyp, który w pewnym momencie gdzieś tam w popkulturze powstał i myśmy go przyjęli trochę jako coś, z czego można sobie żartować, z czego my sobie żartujemy i z czego nie lubimy, jak inni sobie żartują. Aczkolwiek, no są te cechy, które występują prawie często, ale też nie są czymś, co występuje zawsze. Na przykład to, że fani fantastyki nie lubią sportu. No ja znam w samym klubie przynajmniej kilku, którzy regularnie uprawiają różne sporty i sobie skręcają kostkę raz na pół roku grając w piłkę nożną, co świadczy, że może jednak nie powinni, powinni zostać przy „LoL”-u, ale no... więc to jest taki stereotyp, który nie jest prawdą.

[Albert, 26]

Stereotyp jako rodzaj granicy społeczności, według Anthony’ego Cohena stanowi rodzaj maski prezentowanej przez wspólnotę światu zewnętrznemu, symboliczne uproszczenie. Faktyczny obraz granicy, który jest przedmiotem wewnątrzspołnotowej dyskusji jest dużo bardziej złożony symbolicznie (Cohen 1985: 74). Erpegowcy są świadomi stereotypowego postrzegania ich zbiorowości przez rówieśników, jednocześnie potrafią wskazać jednak konkretne przykłady na to, że ich społeczność jest daleko bardziej złożona.

Używanie stereotypów dla opisu własnej społeczności jest aktywnością, na którą pozwala się jedynie jej członkom. Gdyby stereotyp został użyty do opisu zbiorowości przez osobę z zewnątrz, działanie to mogłoby zostać zinterpretowane przez członków społeczności jako obraźliwe⁷⁹. Taki sposób posługiwania się stereotypami opiera się na mechanizmie jaźni odzwierciedlonej (Cooley 1983: 184), czyli wyobrażeniu o tym, jak jest się postrzeganym przez innych. W przypadku erpegowców zauważalne jest wykorzystanie wszelkich negatywnych stereotypów funkcjonujących w społecznym dyskursie, począwszy od filmowych wizerunków po oskarżenia o satanizm i ukazanie ich jako tego, co tak naprawdę ludzie z zewnątrz sądzą o RPG przy pełnej świadomości, że tak nie jest. W tego rodzaju żartach podtrzymuje się więc wizję aspołecznego nerda, osoby z zaburzeniami psychicznymi czy satanisty. Przykładowo, podczas pierwszych obserwacji w klubie, gdy autor uczestniczył w jednej z sesji do pomieszczenia wszedł jeden z członków klubu i widząc, że autor coś notuje w zeszycie (nie był to dziennik terenowy) zasugerował, że jako badacz musi w tym momencie diagnozować zachowania pozostałych jako jednostki chorobowe. Wątek zachowania erpegowców jako dewiacyjnego pojawił się w wypowiedzi jednego z ekspertów:

Potem, wiesz.. przeczytałem w tej biblii, nie, czyli w „Magii i Mieczu” [śmiech], przeczytałem, że y.. psychopaci zbierają się w grupy i jak się tak zbiorą, to idą i robią różne te rzeczy. Nazywają to „konwentami”, więc dowiedziałem się o tym, że gdzieś tam się zbierają w większej hordzie, nie? [Ekspert 6, 33].

W innej sytuacji, gdy podczas walnego zgromadzenia stowarzyszenia pojawił się problem promocji stowarzyszenia. Prezes zasugerował, że można byłoby udzielić wywiad jednemu z podkarpackich czasopism, jego jakość ocenił jednak bardzo nisko: *Straszny szmatławiec, ale gazeta*, na co inny z uczestników spotkania odparł: *A my to się nadajemy na pierwszą stronę „Newsweeka”* [Notatka terenowa]. Gracze potrafią więc z dystansem spojrzeć na swoją aktywność. Zachowanie to jest zauważalne nie tylko wśród polskich fanów. Merja Leppälähti (2004: 290) zaobserwował analogiczne wzory podczas badania kręgów graczy w Finlandii. Wytlumaczył to odnosząc się do tezy Sheldona Ungara (1994), że nie każdemu zależy na jak najlepszym zaprezentowaniu się, lecz raczej na tym, żeby ta prezentacja wyszła zabawnie.

⁷⁹ Przypomina to poniekąd użycie w kulturze Afroamerykanów słowa „nigger”. Określenie to, posiadające konotacje pejoratywne, jest tolerowane i używane w komunikacji między Afroamerykanami. Gdyby natomiast zostało użyte przez białego w odniesieniu do Afroamerykanina, utrzymałoby ono swoje negatywne znaczenie, a akt ten zostałby potraktowany jako obraza.

Warto zauważyć, że przypisując społeczeństwu takie a nie inne opinie erpegowcy sami posługują się stereotypami. Opierają się one na przekonaniu, że ludzie tak naprawdę nie wiedzą, czym gracze się zajmują (i jest w tym dużo prawdy). Wskazuje się w ten sposób poniekąd swoją wyższość nad „normalsami”, co odnosi się przede wszystkim do większej wiedzy erpegowców na tematy związane z fantastyką. Przykładowo, podczas tego samego spotkania Prezes stowarzyszenia kontynuując problem promocji zażartował, w jaki sposób odwołując się do wiedzy rzekomo posiadanej przez przeciętną osobę można wytłumaczyć, co to jest RPG: *To takie coś jak Tolkien. Nakręcił trzy fajne filmy i kręci czwarty. –ahaaa? – to my się czymś takim zajmujemy* [Notatka terenowa]. W tym zdaniu zawarte jest pewne uproszczenie i przeinaczenie faktów, które według wypowiadającej je osoby, z pewną dozą prawdopodobieństwa, mogłoby się przytrafić słabo zorientowanemu w popkulturze „normalsowi”.⁸⁰

Tego typu żarty i stereotypy wydają się być jednym z istotniejszych elementów porządkowania świata społecznego i swojej odrębności przez fanów papierowego RPG. Pojęcie nerda i geeka wrosło w fandom i jest powszechnie rozpoznawane. Nazwa popularnego blogu „Geekozaur”, czy podtytuł innego: „Blog poświęcony serialom, RPG, fantasy i nerdowskim rzeczom ogólnie”, wskazują, że wpisały się one trwale w zasoby językowe polskich erpegowców. Jest ono natomiast mniej rozpoznawane przez fanów MMORPG. Tylko jeden z rozmówców je rozpoznał, przy czym, była to osoba, która miała styczność zarówno z tRPG oraz fandomem komiksowym.

7.6.4. Etos intelektualisty

Pomimo faktu, że wyobrażenie nerda stanowi jedynie stereotyp, w zachowaniu erpegowców można dostrzec strategię konstruowania odrębności od niektórych grup społecznych opierające się na zarzucaniu im braku wiedzy. Łączy się z tym poczucie wyższości. Erpegowcy to osoby z liceum, mające zamiar studiować, studenci, albo osoby z wyższym wykształceniem. Lubią czytać i posiadają często znaczną – choć nieraz hermetyczną – wiedzę. Widać w tym poniekąd praktyki zaobserwowane przez B. Fatygę (1999) wśród niektórych polskich punków. Członkowie tej subkultury pochodzący z rodzin inteligenckich pomimo artykułowania buntu względem kultury dominującej „dziedziczą” po rodzicach pozycję klasową, idą na studia i wreszcie podejmują pracę niekoniecznie związaną z ideałami ruchu (tamże, 1999: 189). W obydwu społecznościach

⁸⁰ Dla uzyskania komicznego efektu owe fakty zostały celowo przejawskrawione przez Prezesa (to przecież Peter Jackson zekranizował powieść „Władca Pierścieni” Tolkiena, zmarłego w 1973 roku).

zauważalny jest również dystans do kulturowego mainstreamu, przede wszystkim do dyskotek, a także do grup brutalnych, ogolonych na łyso młodzieńców.

Erpegowcy określają się nieraz jako osoby posiadające bogatszą wyobraźnię i inteligencję wyższą od rówieśników:

[P]rzeważnie są to osoby inteligentne.. ha.. będzie [śmiech]/ nie, no bo faktycznie y co jak co, ale większość fanów RPG czyta książki, większość fanów RPG.. jednak jest wyedukowana i.. i.. no i jest różnica. Można poznać [śmiech] swojego. No i wiadomo, że są to osoby z wyjątkową wyobraźnią.

[Inga, 24].

Gracze w celu ukazania swojej wyższości, jako punktu odniesienia używają dwóch typów osób, które także w wiedzy potocznej funkcjonują jako synonimy niskiej inteligencji i prymitywizmu, ogolonych na łyso osiłków, chodzących w dresach, których nazywają dresiarzami lub kibolami oraz dziewcząt z jaskrawym makijażem (najczęściej blondynek):

E.. nie lubię.. hm.. osób y..z grupy dyskotekowej, czyli generalnie.. tak... blondynka z tipsami mnie przeraża.

[Inga, 24]

[F]andom jako taki składa się z ludzi [...] nieco inteligentniejszych niż.. niż rówieśnicy, czyli otoczenie, więc co za tym idzie, bardziej krytycznie nastawieni y i.. i.. chyba ciężiej jest zaistnieć y.. jakąś bezbrzeżną, heroiczną głupotą i cyckami niż wiesz, niż w środowisku y.. które czerpie wzorce z kultury disco.

[Ekspert 6, 33]

Jednym z wytłumaczeń faktu naśmiewania się i dystansowania do dresiarzy jest stwierdzenie, że przez ten fakt erpegowcy rekompensują sobie swoją niską sprawność fizyczną:

[M]yślę, że to jest też kwestia tego, że taki przeciętny dresik przeciętnego fana fantasy mógłby pobić bez trudu, więc miło się przynajmniej pocieszać tym, że oni są przynajmniej głupi, a my inteligentni.

[Albert, 26]

7.6.5. Wygląd zewnętrzny

Tradycyjne subkultury młodzieżowe często są rozpoznawane na podstawie ubioru. Pewne zestawy ubrań i akcesoriów są utożsamiane z danym typem grup nieformalnych (Filipiak 1999: 101), w przypadku miłośników gier fabularnych trudno doszukiwać się

jakiegokolwiek uniformizacji, niemniej jednak wśród niektórych osób można wyróżnić pewne wizualne wyznaczniki przynależności. Generalnie wśród erpegowców można wyróżnić dwa typy przekonań odnośnie tej kwestii. W pierwszym przypadku rozmówcy odmawiali możliwości rozpoznania fana RPG na podstawie wyglądu. W drugim zaś przyznawali, że istnieją pewne elementy, które pozwalają na stwierdzenie z pewnym prawdopodobieństwem, że dana jednostka jest erpegowcem.

Wielu osób grających w RPG, (być może nawet większości), nie dałoby się rozpoznać na ulicy. Opowiadano o zaskakujących nieraz sytuacjach, gdzie osoby, które na pierwszy rzut oka wyglądały jak stateczni obywatele okazywali się być fanami RPG i fantastyki. Ta kwestia jest bezpośrednio związana z opisywanym wcześniej konstruowaniu granic grupowych w oparciu o ironię i stereotypy. W tym przypadku zestawia się obraz przeciętnego, nie rzucającego się w oczy obywatela z ironiczną wizją gier fabularnych jako czegoś niewłaściwego.

W przypadku cech aparycji, które były określane jako mające związek z byciem erpegowcem, można wyróżnić dwa rodzaje relacji aktywność – wygląd. Pierwszą z nich można opisać jako pochodną grania w RPG i chęć zmanifestowania tego, drugą zaś jako pewnego rodzaju korelat – elementy symboliczne nie będące wynikiem fascynacji samą grą, aczkolwiek występujący dość często w społeczności fanów. Generalnie elementy składające się na wygląd, które można powiązać z uczestnictwem w społeczności RPG są następujące:

a) cechy fizyczne;

Erpegowcy noszą długie włosy i brody. Bez wątplenia nie jest to istotny element kulturowy, jak w przypadku hippisów, niemniej jednak często można było zaobserwować w klubie i na konwentach osoby spełniające jedno lub oba kryteria. Co więcej, zarost stał się elementem kolejnego stereotypu dotyczącego erpegowców powielanego w anegdotach. Jedną z proponowanych metod promocji stowarzyszenia było rozdawanie ulotek na ulicach miasta. Alfred instruował Gienka, jak powinien to robić: *jak widzicie gościa z brodą i w okularach dajecie mu ulotkę* [Dziennik terenowy]. Komentując kilka tygodni później problem konwentu odwołanego przez dyrektora szkoły, w której miał się odbyć, odwołano się ironicznie do kwestii wyglądu jednego z organizatorów. Według rozmówców *najdziwniejsze było to, że z dyrektorem rozmawiał Walenty, który wygląda całkiem normalnie „nie ma ani długich włosów, ani brody... [po krótkim zastanowieniu] – no tak, ale ma okulary”* [Dziennik terenowy].

Jakkolwiek absurdalne nie wydawałyby się dyskusje na temat zarostu, z różnych przyczyn ta cecha wyglądu jest popularna w społeczności erpegowców. Trudno interpretować jaki jest tego powód. Być może jest to po prostu moda lub może mieć związek z faktem, że wśród fanów gier fabularnych jest znaczna ilość miłośników różnych odmian muzyki metalowej, a to, wraz z długimi włosami stanowi popularny element wyglądu metalowców⁸¹.

b) ubiór;

Muzyka i zarost nie stanowią jedynych elementów zapożyczonych z image'u fanów heavy metalu. Znaczna grupa erpegowców może zostać zaliczona do tej subkultury i widać to także w stylu ubierania. Wybierają oni czarne stroje, koszulki i bluzy ulubionych zespołów oraz skórzane kurtki i płaszcze. Popularne są także ubiory militarne – bluzy bundeswehry i spodnie, tzw. „bojówki”, ciężkie buty – glany i brezentowe plecaki Wojska Polskiego, tzw. „kostki”. Te dwa ostatnie elementy są wspólne dla wielu kręgów młodzieżowych, często związanych z kontestacją. Widoczne są zarówno w społecznościach metalowców, gotów, skinheadów jak i punków. W przypadku erpegowców związku należy się najpewniej doszukiwać w przenikaniu ich kręgów z pierwszymi dwoma z wymienionych środowisk. Problem tego, czy przejmowanie pewnych symboli łączy się również z kontestacją, omówiony będzie w dalszej części rozdziału.

W powyższych przykładach widać, że nie są to rzeczy bezpośrednio związane z RPG, jednak występujące w społecznościach fanowskich dość często. Istnieją natomiast elementy ubioru, które można bezpośrednio powiązać z hobby. Należą do nich przede wszystkim koszulki, na które są naniesione obrazy pochodzące z gier, a także związane bezpośrednio z fandomem. Uczestnicy konwentów mogą na przykład zakupić na pamiątkę t-shirty z logo imprezy. Członkowie stowarzyszenia, w którym przeprowadzone były badania noszą nieraz koszulki z jego symbolem. Można to uznać za praktykę komunikowania przynależności zarówno wewnątrz fandomu – jako osobnej grupy – a także adresowanej do osób spoza ram społeczności erpegowców.

d) zachowanie;

Nie jest to związane z wyglądem, lecz raczej z emocjonalnym podejściem do obiektu swojej fascynacji: *często, kiedy mówią o swoim hobby, mówią o swojej pasji, słysząc ich*

⁸¹ Chociaż i w muzyce pop i hip-hop zdarzają się muzycy noszący pełny zarost (One Direction, Snoop Dogg).

na całą ulicę, więc to jest bezproblemowe do rozpoznania [Hanka]. Trudno powiedzieć, czy jest to związane z chęcią zaakcentowania swojego hobby, emocjami czy chęcią prowokowania. Faktem jest, że anegdoty związane z reakcjami ludzi na rozmowy o grach fabularnych są przytaczane dość często:

Raz, jak żeśmy jechali z Dymitrem i gadaliśmy o ten podręcznik do „dedeka”, o graniu złymi, "Księga..." Dymitr mi opowiadał o tych anty-paladynach i tak dalej, fotel przed nami siedziała jakaś staruszka i się przesiadła w pewnym momencie [śmiech].

[Albert, 26]

Kategorie wyglądu zewnętrznego nie były w ogóle poruszane przez fanów MMORPG, co oznaczać może, że wkomponowują się oni bardziej w społeczeństwo normalsów, choć z drugiej strony ich aktywność nie wymagająca wychodzenia z domu nie pozwoliła przeprowadzić podobnej obserwacji, jak w przypadku fanów tRPG.

7.7. Gracze i otoczenie społeczne

7.7.1. „Rozhermetyzowanie” świata społecznego RPG

Spółeczność graczy do pewnego stopnia wyróżnia się na tle otoczenia społecznego. Pojawia się jednak pytanie, czy funkcjonuje ona w izolacji od niego, czy raczej, do jakiego stopnia izoluje się od treści i interakcji w ramach kręgów poza światem społecznym RPG. Gry fabularne to hobby różniące się od innego rodzaju gier, a ich świat społeczny wyróżnia się z tła poprzez rozmaite praktyki uczestników. Sami gracze są przekonani, że ich kręgi mogą się wydawać hermetyczne dla ludzi z zewnątrz. Co istotne, hermetyczny język jest także specyfiką graczy MMORPG:

To jest raczej wiele słów zapożyczonych z języka angielskiego, które tak.. typowe są dla „gameingu” no i po prostu takie osoby tego nie rozumieją.

[Błażej, 19]

Według najstarszych rozmówców kręgi graczy w latach 90-tych ubiegłego wieku były hermetyczne i mało widoczne. Były bardzo oddalone od głównego nurtu zarówno kultury jak i życia społecznego. Były również dość jednolite pod względem cech kulturowych uczestniczących w nich jednostek:

Kiedyś ciężko było znaleźć kogoś, kto nie interesował się na przykład muzyką metalową, nie oglądałby science-fiction a grałby w gry fabularne.

[Ekspert 1]

Podobne narracje były zauważalne zarówno wśród rozmówców pochodzących z Podkarpacia, jak również z Małopolski i Kielecczyny. Niewielkie zróżnicowanie sugeruje ograniczone możliwości rekrutacji członków, które musiało być prowadzone przede wszystkim w kręgach znanych dotychczasowych uczestników społeczności erpegowców. Tezę może wzmocnić wskazanie, jak funkcjonowały sklepy hobbystyczne dostarczające niezbędnych akcesoriów. Przez długi czas podręczników, nie można było tak jak jak gier planszowych kupić w zwykłych sklepach z zabawkami czy księgarniach. Były one dostępne jedynie w sklepach hobbystycznych, których lokacje były nieraz ukryte i bez informacji ze strony uczestników kręgu trudno było się do nich dostać:

Albert: On był [sklep] na takim totalnym zadupiu, gdzie w zimie można było się zabić, bo schody były zamrożone.

Badacz: To chyba było tam gdzieś niedaleko torów?

A: To była i to tak... na tyłach takiego budynku. Tam w ogóle trudno było trafić.

B: Tylko dla wtajemniczonych?

A: Tak... [niez.] ulica Pokątna. I tam pamiętam, że kupiłem pierwsze kostki... i tam pewnie też kupiłem pierwszy podręcznik.

Na przełomie wieków w kulturze popularnej zaszły przeobrażenia, które sprawiły, że fantastyka zbliżyła się do mainstreamu. Niewątpliwie duża w tym zasługa ekranizacji „Władcy Pierścieni”, nowej trylogii „Gwiezdnych Wojen”, jak też serii gier komputerowych osadzonych w „Zapomnianych Krainach” – najpopularniejszym ze światów gry „Dungeons & Dragons” (mowa tu o serii „Baldur’s Gate” i „Icewind Dale”). Świadomość, że są one oparte na papierowym odpowiedniku mogła zainteresować nim dotychczasowych graczy komputerowych. Obraz fandomu drugiej dekady XXI-ego wieku jest inny od swojego odpowiednika z lat 90-tych XX-tego. Na konwentach można zaobserwować osoby, które nawet pod względem ubioru sugerują pochodzenie z różnych środowisk.

[K]iedyś zaskoczony byłem po którymś z kolei „R-konie”, kiedy podszedł do mnie na ulicy człowiek w dresie, to ja myślałem "o zaraz będzie w pysk, no nie, zaraz dostanę w mordę, albo komórkę będę musiał oddać", a on się pyta: "to wy robiliście "R-kon"- "no" – "szacun!", i poszedł a ja tak siedziałem taki, "co się dzieje".

[Ekspert 1, 27]

Szok rozmówcy był związany z tym, że osoby w dresach były utożsamiane z osobami agresywnymi, które atakują osoby o wyróżniającym się wyglądem. Przytaczane wcześniej w tym rozdziale informacje wskazywały na istniejącą w społeczności fanów obawę przez

tego rodzaju postaciami. Relacja eksperta wskazuje jednak przede wszystkim na fakt, że w kulturowym mainstreamie fantastyka stała się po prostu jednym z gatunków, stała się bardziej dostępna, przez co utraciła charakter zajęcia dla outsiderów:

[N]a przykład w tej chwili "Avengers", czyli film o super-bohaterach jest jednym z najlepiej zarabiających filmów na świecie i takie rzeczy, które kiedyś były takim typowo, właśnie, tą kulturą nerdowską stają się teraz mainstreamem. Choćby to widać na przykładzie tych wszystkich filmów o super-bohaterach, y... co też myślę trochę zmienia to... pojęcie. No przy czym teraz zacząłem mówić o Internecie i bardziej o takim ogólnym... pojęciu, tak w życiu codziennym, no... Nie wiem, myślę, że... Wiem, że na pewno kiedyś jeszcze tam prawda w liceum, czy gimnazjum miałem takie uczucie prawda y..., że ludzie, nie wiem, to mogły być moje uczucia osobiste, że ludzie, prawda na mnie się patrzyli tak trochę, że to coś dziwnego jest, ale teraz? już myślę, że się to zmieniło.

[Albert, 26]

W świetle powyższych wypowiedzi można stwierdzić, że świat społeczny RPG zatracił swoją niszowość i otworzył się na „normalsów”. O grach fabularnych można się dowiedzieć nie tylko z czasopism fanowskich lub od wtajemniczonych kolegów, ale także pośrednio, grając w gry wideo, osadzone w tych samych światach, co ich papierowe odpowiedniki. Gry fabularne w okresie największej popularności trzeciej edycji „Dungeons & Dragons” i drugiej edycji „Warhammer Fantasy Roleplay”, czyli w pierwszej dekadzie XXI wieku, były także eksponowane w sieci Empik, co zwiększało możliwość dostrzeżenia ich nawet przez osoby nie związane z fandomem.

Wydaje się, że w przypadku fandomu gier fabularnych można zaobserwować podobne zjawisko, które D. Muggleton wiązał z współczesnymi subkulturami. Ruchy niegdyś uznawane za kontestacyjne otworzyły się na osoby z zewnątrz, stając się tym samym rodzajem krótkotrwałej mody. W ich obrębie pojawiają się osoby, które akceptują jedynie część wzorów kulturowych, zestawiając je z innymi, często sprzecznymi. W przypadku subkultury punk wpływ na jej popularyzację miało bez wątpienia przedostanie się do głównych mediów muzyki punkrock, głównie takich wykonawców jak Offspring, Blink 182 czy Green Day, których twórczość określa się mianem pop punku⁸².

„Rozlanie się” fantastyki w obrębie kultury dominującej powoduje, że w zasadzie każdy polski nastolatek ma z nią styczność. W telewizji można obejrzeć seriale, takie jak

⁸² W Polsce zespołem punkowym, którego utwory były emitowane w głównych kanałach radiowych i telewizyjnych była „Pidżama Porno”.

„Gra o Tron”, anime zawierające wiele elementów fantastycznych („Dragon Ball”, „Naruto”), wiele spośród popularnych gier wideo także utrzymana jest w konwencji science fiction lub fantasy. Przyczynę przenikania nowych osób do fandomu można również dopatrywać się w popularności książek o Harrym Potterze. Na początku XXI wieku fantastyka stała się w Polsce obecna we wszystkich mediach, a zainteresowanie nią jest impulsem do poszukiwania podobnie myślących i czujących osób. Możliwość taką dają konwenty, stąd właśnie obecność na nich osób pozornie nie pasujących do grona „starych” erpegowców.

7.7.2. Swojskość-obcość

Te podstawowe, antropologiczne, kategorie pozwalające odróżnić jedną zbiorowość od drugiej stosowane są najczęściej w odniesieniu do kategorii etnicznych (Simmel 2006; Wojakowski 2007), niemniej jednak stałe odwoływanie się do metafor plemienności, określającego specyficzny charakter zbiorowości graczy, motywowało do zbadania, czy owe kategorie mają znaczenie w konstruowaniu odrębności przez erpegowców.

Jak się okazuje, użycie pojęć swojskości i obcości w niewielkim stopniu pokrywa się z granicami kręgu społecznego graczy. Uczestnicy badań w konstruowaniu swoich projektów interpretacyjnych swojskości opierali się głównie na kryteriach emocjonalnych. Jako „swoi” rozumiani byli przede wszystkim członkowie rodziny i przyjaciele. Podkreślano jednak często, że chodzi o najbliższą rodzinę, dystansowano się do dalszych krewnych. Warto jednak zwrócić uwagę na wypowiedź jednego z uczestników:

[R]odziny za bardzo nie mogę wybrać, więc jej nie zaliczę nigdzie, to jest po prostu rodzina.

[Franek, 17].

W tej wypowiedzi zauważalna jest z jednej strony niechęć do klasyfikowania rodziny jako „swoich”, przy jednoczesnej niemożliwości uznania jej za „obcych”. Rozmówca prawdopodobnie z powodu konfliktów zdystansował się. Warto dodać, że członków klubu uznał za „swoich”.

Gracze mogli być interpretowani jako „swoi”, jeśli łączyli się z kategorią przyjaciół czy znajomych. Zgadzało się to najczęściej w przypadku osób najczęściej spotykających się w klubie. Widując się z kimś co tydzień można zbudować dość mocną więź. Nie można natomiast powiedzieć, żeby kategoria erpegowców jako całości była traktowana jako swoi. Niektórzy z rozmówców podkreślali wręcz, że nie utożsamiają się z całością tej społeczności:

[N]ie każdy erpegowiec jest dla mnie swojakiem. Przeciwnie, większość to obcy ludzie.

[Dobromir, 35].

Posługując się kategoriami swojskości i obcości rozmówcy używali dwóch typów projektów interpretacyjnych wyróżnionych przez Dariusza Wojakowskiego (2007: 165), dychotomizującego i multiplikującego. Interpretując kwestie swojskości-obcości w kategoriach dychotomicznych gracze odwoływali się do trzech sposobów porządkowania świata: znany-nieznany, zrozumiały-niezrozumiały, akceptowalny-nieakceptowalny. O ile dwie pierwsze kategorie odnoszono do sytuacji, która może ulec zmianie (nieznanego można poznać, niezrozumiałego zrozumieć) to stosunek akceptowalny-nieakceptowalny był trwały. Gracze nie akceptują narzucania przekonań, przymusu i przemocy, stąd przy tej okazji jako osoby, do których odczuwano niechęć wymieniano dresiarzy. Do tego sposobu postrzegania świata można także przypisać porządkowanie na zasadzie dychotomii Zachód – Wschód. Warto jednak zaznaczyć, że omawiając „obcych” pochodzących ze Wschodu, interlokutorzy używali stopniowania:

[P]rzyjeżdża do nas Chińczyk, prawda, czy Wietnamski e.. i on jest trochę inny y.. bo... bo ma inną kulturę, nie, ale on ją przynosi, pokazuje i on się nią wymienia, tą kulturą. I on wzbogaca moją kulturę, naszą kulturę. Przyjmuje.. y.. przyjmuje kawalki naszej e.. na przykład zostaje tutaj i.. wiesz i... sobie radzi, jest koegzystencja, nie? No i obcy z zewnątrz, to jest na przykład y... to są muzułmanie, o, którzy wiesz, przychodzą i dają ci światło Mahometa, a jeśli nie, to odrąbią ci głowę.

[Ekspert 6, 33]

Erpegowcy nie odrzucają definitywnie osób wywodzących się z odmiennych kultur, cechuje ich raczej otwartość. Wyrażają zaniepokojenie innością i chęć przyswajania nowych treści. Proces ten jednak powinien przebiegać na zasadzie dyskursu i obustronnej wymiany. Wymagany jest wzajemny szacunek uczestników takiego procesu. Odnosząc się do tego można stwierdzić, że „obcość” z perspektywy miłośników gier fabularnych może przyjmować dwie postacie: obcości oswojonej oraz nieoswojonej. Ten drugi rodzaj utożsamiany jest z islamem:

Nic tak nie wyklucza, jak religia. A najbardziej wyklucza islam... Jest islam i reszta świata tak naprawdę.

[Ekspert 3, 32]

Islamowi odmawia się możliwości wejścia w dialog, warto przy tym zauważyć, że dystans do tej religii może się łączyć z deklarowaniem przez niektórych rozmówców ateizmu

(a przynajmniej nieprzywiązywaniu wagi do kwestii wiary), przez co można interpretować tę dychotomię nie tylko jako dystans na zasadzie zachód – wschód, ale także niewiara-wiara. Ponieważ erpegowcy dystansują się do zachowań nietolerancyjnych i osób narzucających swoje przekonania, wszystkie wymienione perspektywy łączą się w definiowaniu islamu jako czegoś obcego. Deklaracje niechęci do osób wyznania muzułmańskiego oparte były w niektórych przypadkach na własnych doświadczeniach rozmówców:

[M]iałam wątpliwą przyjemność pracowania po prostu z osobami, które były... i mi się z nimi ciężko pracowało jako kobiecie

[Ekspert 4, 31].

Trudno jednak określić czy, ewentualnie w jakim stopniu ten obraz ukształtowały media, warto bowiem zaznaczyć, że okres w których przeprowadzane były wywiady (marzec – sierpień 2013) charakteryzowało dużo doniesień medialnych dotyczących zamachów przeprowadzanych przez muzułmanów, np. napaść w Woolwich na byłego żołnierza brytyjskiego w maju 2013 r., stąd mogło to wpływać na przekonania rozmówców.

W przypadku projektów multiplikujących erpegowcy stosowali porównania wychodząc najczęściej od perspektywy mikro – rodziny, poprzez kategorie lokalne, a na narodowe na europejskich skończywszy:

Jeżeli weźmiemy szerzej i jakikolwiek element jest taki spójnościowo-włączający, na przykład język albo.. bycie w Europie, albo bycie człowiekiem może – ludzkość kontra obcy – i tak w zależności od skali i tego, co będzie łącznikiem tym włączającym, spajającym to da się tę kategorię rozszerzyć albo zwężyć. Jeżeli weźmiemy weźmiemy więzy krwi, no to dopóki y.. ktoś przynajmniej nie zostanie – czyli rodzinę – dopóki ktoś nie zostanie co najmniej powinowatym, no to jest jakoś na zewnątrz.

[Celina, 35]

Kategorii swojskości-obcości nie można uznać w przypadku graczy za istotną strategię konstruowania granic grupowych. Odnosząc się do tych kategorii trudno bowiem dostrzec związek z cechami charakteryzującymi erpegowców jako zbiorowość. Mówi ona za to wiele na temat samych fanów i ich relacji z otoczeniem społecznym. Erpegowcy odcinają się od osób, które nie akceptują ich odmienności, stąd podkreślanie niechęci do religii, a w szczególności islamu, identyfikowanego jako nietolerancyjny. Łączy się to poniekąd z dystansowaniem się od rówieśników, którzy krytykują erpegowców za ich

odrębność. Swojskość-obcość jest stopniowalna. Rozmówcy poszukują cech łączących ich z innymi osobami, przy czym to nie wspólnota zainteresowań stanowi podstawowy wyznacznik swojskości, lecz raczej kategorie pokrewieństwa, przynależności terytorialnej lub wreszcie kultury polskiej i dalej euro-amerykańskiej.

7.7.3. Gracze i ich rodziny

Zainteresowanie grami fabularnymi najczęściej nie było związane z wzorcami wyniesionymi z domu rodzinnego. Rozmówcy wywodzili się zarówno z rodzin, w których rodzice poświęcali uwagę fantastyce, jak i takich, w których nie wykazywano zainteresowania nawet szeroko pojmowaną literaturą. Specyfika i hermetyczność hobby wpływała na postawy członków rodziny. Można wyróżnić trzy rodzaje postaw względem gier fabularnych, które występowały wśród rodziców:

a) niechętna;

Nie jest to bynajmniej podejście skrajnie negatywne. Z narracji graczy wynikało, że rodziny traktowały gry fabularne jako coś niepoważnego i niepotrzebnego. Rozmówcy tłumaczyli to niezrozumieniem zagadnienia spowodowanym tym, że bez możliwości obserwowania sesji trudno pojąć czym właściwie jest RPG. Nieraz mogło to być spowodowane skrajnie nieumiejętnym opisywaniem aktywności:

Moi rodzice byli dość niechętni mojemu hobby, znaczy, nigdy mi nie zabraniali, ale, ale nigdy też nie ułatwiali mi, prawda, działać, nie? E.. i tak samo rodzice moich kolegów uważali to za, nie wiem, gdzieś tam stratę czasu i jakieś głupoty, e.. „ciągle te miecze rysujesz, krasnoludy” [śmiech].

[Ekspert 6, 33]

b) neutralna;

Kiedy rodzice traktują to jako zwykłą czynność, którą zajmują się ich dzieci i nie wyrażają żadnych pozytywnych, czy negatywnych opinii:

Znaczy, to nie jest rzecz, która, y.. którą łatwo wytłumaczyć, która jest łatwo zrozumiana. Y.. rodzicom.. o, teraz to już jest obojętne, to jest po prostu hobby, ale kiedy.. kiedy tam mieszkałem jeszcze z rodzicami, no to.. lepiej tak, niż pójść na wódkę, niż na wino, ale.. no to jakieś tam hobby, może trochę za bardzo zaangażowane.

[Anatol, 31].

c) pozytywna;

Nieraz rodzice uważają RPG za ciekawe hobby, trudno jednak odpowiedzieć, czy chodzi o samo granie, czy też o to, że dziecko ma okazję spotkać się z rówieśnikami:

Moja mama dość mocno je [hobby] wspiera i jak mówiłem, to ona dała mi informacje o klubie fantastyki.

[Czesiek, 22].

Rodzice traktowali gry fabularne jako hobby, coś, co ich dzieci robią w wolnym czasie. Krytyka pojawiała się, gdy rodzice uznawali, że ich latorośl poświęca zbyt wiele czasu RPG, które opiera się na siedzeniu, czytaniu, oglądaniu, przez co zaniedbuje zajęcia ruchowe. W przypadku graczy uczęszczających do gimnazjum i liceum ojcowie lub matki zwracali też uwagę na to, czy czas poświęcany na gry fabularne nie koliduje z nauką:

[J]ako, że obaj moi bracia w to grali to nie ma z tym żadnych problemów, jest to/ w ogóle byłem w szoku, kiedy usłyszałem, że mój tato podczytywał trochę fantastyki. Y... przeczytał pięcioksiąg Cadderly'ego Salvatore'a y i też sam czasami kupuje jakieś, może nie całkowicie fantastykę, ale coś, co podchodzi, z magią i czarami, więc.. więc też się tym interesuje. Raczej nie ma z tym problemu... O ile się uczę
[Bernard, 17].

Akceptacji hobby swoich dzieci pojawiała się w momencie, gdy członek rodziny zrozumiał istotę tej zabawy. Jak było podane w pierwszym przykładzie, negatywne reakcje rodziców mogły być spowodowane nieumiejętnym opisem hobby. Nieprzychylnie nastawienie mogło się jednak zmienić po obserwacji sesji:

Wiele osób jednak nadal, zwłaszcza rodziców, uważa, że to jest strata czasu, bo dzieci powinny tylko się uczyć, nie zwracając uwagi na to, że dziecko idzie na pole i na klatce paląc papierosy zamiast usiąść i móc się dobrze bawić. Ja sam miałem taką sytuację, że moja matka przez wiele lat zastanawiała się, co my robimy. Dopiero jak graliśmy u mnie w domu i jak zaprosiłem ją, żeby popatrzyła, co my robimy, jak w to gramy. Trafila na dość ciężkie momenty, bo akurat na bitwę, ale stwierdziła "a, przynajmniej dobrze się bawicie, więc najważniejsza dobra zabawa". Więc na tym to chyba polega, że ludzie muszą to poznać, żeby wiedzieć, o co chodzi, a tak naprawdę dla nich jest to tajemnicze.

[Ekspert 1, 27]

Nastawienie członków rodzin względem RPG jest wobec tego uzależnione od trzech rodzajów czynników: zainteresowań samych członków rodzin; czasu, jaki dziecko poświęca na hobby oraz wiedzy o tym rodzaju rozrywki. Im bardziej zainteresowania

rodziców pokrywają się z zainteresowaniami dzieci oraz im więcej ci pierwsi wiedzą na temat gier fabularnych, tym bardziej przychylnie patrzą na aktywność potomków. Z kolei im więcej czasu młodzież poświęca RPG, przez co zaniedbuje inne sfery aktywności, tym bardziej negatywnie rodzice są nastawieni⁸³.

7.7.4. Relacje z otoczeniem społecznym

Świat społeczny RPG nie funkcjonuje w próżni. Gracze, nawet ci najbardziej zaangażowani, nie żyją w izolacji. Są uczestnikami wielu kręgów społecznych: rodzinnych, koleżeńskich, zawodowych. Angażują się w kręgi rozrywki także poza fandomem. Charakter relacji fanów z otoczeniem jest bezpośrednio związany z tym, w jak bliskich stosunkach gracz był z daną osobą. Podobnie jak w przypadku rodziców, możliwość poznania RPG – przykładowo poprzez obserwowanie sesji, czy obecność na konwencji – według rozmówców wpływa na bardziej przychylny stosunek do tej aktywności. Pisząc o kręgach znajomych autor ma na myśli osoby nie zaangażowane w świat społeczny gier fabularnych, ale pozostające w bliskich relacjach z graczami, chodzi przede wszystkim o przyjaciół oraz kolegów z pracy i ze szkoły.

Graczy można podzielić pod względem tego, jak szerokie kręgi znajomych mają poza kręgami innych fanów i ile czasu im poświęcają. Zgodnie ze stereotypem występuje przekonanie, że nerdzi to jednostki aspołeczne, które wolą samotność lub wąskie kręgi podobnie myślących osób:

[Z]wykle są to osoby trochę zamknięte w sobie, które mają swój własny, zdefiniowany świat. Ee Często też no, może jest to trochę stereotypowe, trochę trudniej im nawiązać kontakty z rówieśnikami. Po prostu może nie lubią dużych grup.

[Hanka, 19].

Jak się jednak okazuje, wśród graczy można znaleźć zarówno samotników jak i osoby towarzyskie:

⁸³ Warto dodać, że w odniesieniu do gier bitewnych rodziny wykazują większą tolerancję:

[N]o to co.. no dobra, no coś tam modelarstwem się zajmuję, spoko. Później, o! wygrał jakiś turniej, to fajnie.. fajnie, że ma jakieś hobby, dobrze to robi. Gorzej było z sesjami [RPG]. Jeszcze tam kiedyś matka wpadła, świeczki wiadomo na stole, jakimś cichym głosem MG opowiada o jakichś kultach, nie kultach. Na początku było: „Boże drogi, co się tutaj działo, herezja w domu”. No, a.. a później ulga.. ulga się zrobiła, moja mama zrobiła się bardziej taka właśnie do przodu [Edgar, 28].

Moje życie byłoby straszne, gdyby RPG dyktowało mi, co mam robić. Natomiast mam całą masę znajomych którzy nie grają, nigdy nie grali i pewnie nigdy nie będą grali.. bo łączy nas coś innego.

[Dobromir, 35].

Posługując się dwoma kręgami: znajomych i graczy można dokonać porównania stopnia zaangażowania osoba w każdy z nich. Ponieważ z przyjętej perspektywy najbardziej istotna jest aktywność, autora interesowały przede wszystkim relacje utrzymywane poprzez działania. Kręgi dużych rozmiarów, w których wyznacznikiem jest tylko znajomość, bez aktywnego jej podtrzymywania⁸⁴ w działaniu wydają się być z perspektywy interakcjonistycznej mniej interesujące od nawet niewielkich kręgów, w przypadku których relacje można analizować w kategoriach aktywności ukierunkowanej na podtrzymanie relacji oraz w kategoriach temporalnych, czyli długości trwania owych relacji.

Przy analizie kręgów społecznych można wyobrazić sobie sytuację, w której kręgi znajomych i erpegowców się pokrywają. W tym przypadku krąg znajomych ogranicza się jedynie do graczy. W większości przypadków jednak kręgi te się krzyżują, czyli osoba utrzymuje relacje zarówno z erpegowcami jak i innymi osobami, różnica występuje zaś w wielkości obu kręgów.

Utrzymywanie kontaktów z osobami spoza kręgów graczy jest uzależnione od ilości wolnego czasu, a ten mają przede wszystkim młodszy gracze. Osoby uczęszczające do liceum deklarowały aktywność w kręgach poza fandomem. Angażowały się w harcerstwo, grupy teatralne, kuglarstwo, piłkę nożną czy po prostu zwykłe spotkania ze znajomymi. Kontakty te były tak samo, albo nawet bardziej ważne od relacji z innymi graczami. Nie znaczy to jednak, że i wśród trzydziestolatków nie ma osób towarzyskich. Najczęściej jednak brak czasu, który w dużym stopniu muszą poświęcić pracy i rodzinie, zmusza ich do zawężania swojego kręgu znajomych:

Znaczy w ogóle teraz się spotykam rzadko ze znajomymi. Jak wychodzę na piwo, to częściej z erpegowcami, ale to nie znaczy, że gadamy o RPG. Mało gadamy o RPG. O filmach, no myślę, że więcej o tym, co normalni ludzie, w sensie, właśnie niegrający.. co.. co mówią. O wszystkim, ale gdzieś się ten temat RPG [niez.] przewija. Ale.. z niegrającymi prawdopodobnie dlatego, że tego czasu nie ma po

⁸⁴ Analogii można się dopatrzeć w profilach facebookowych.

prostu. Jak mam.. możliwość wyjść raz w tygodniu po prostu, to lepiej z tymi, których lepiej znam, a lepiej znam tych swoich ziomków z krakowskich klubów, erpegowców.

[Anatol, 31]

W podtrzymywaniu relacji z innymi osobami erpegowcy szukają tematów, które będą wspólne dla obu stron. Ponieważ rzeczy, którymi się interesują nie są aż tak popularne, stąd trudniej jest im znaleźć bratnią duszę. Prowadzi to często do poczucia osamotnienia:

[C]o ich odróżnia od reszty? Bo są dziwni. Potrafi iść środkiem ulicy, na 3-go maja⁸⁵ na przykład i mówić jak się zabija trolla na przykład, a to jest takie, albo głośno dyskutować w przedziale o tym.. o tym, która książka „Wiedźmina” była najlepsza – który z tomów – no i też są chyba troszeczkę – oni – my może tacy oddaleni od.. od reszty nurtu społeczeństwa nie, bo wydaje mi się, że jest jakiś taki dystans. Nie wiem czy, ja się np. nie czułem jakoś tak strasznie komfortowo wśród swoich kolegów y.. w liceum, czy koleżanek. Wydawało mi się, że różnymi kierunkami jedziemy kompletnie. Inni ostro imprezowali, ja wolałem sobie np. nie wiem, pójść na koncert, przesiadzić koncert, niekoniecznie zalać się w trupa, albo posiedzieć sobie wieczorem, poczytać książkę niż gdzieś się szlajać ze znajomymi.

[Edgar, 28]

Wyobcowanie z otoczenia społecznego może prowadzić do sytuacji, w której osoba wykazuje duże zaangażowanie i umiejętności społeczne, gdy wchodzi w interakcję z innymi fanami, zaś nie wykształca tych zdolności, gdy musi komunikować się z osobami spoza kręgów graczy:

[M]i osobiście zawsze łatwiej się dogadywać z ludźmi, którzy siedzą w fantastyce, choćby z tego powodu, że zawsze jest jakiś punkt wyjścia do rozmowy. Zawsze jest coś od czego można zacząć rozmowę. Ostatnio nawet stwierdziliśmy – z jedną znajomą tak siedzieliśmy – i ona miała do kogoś tam sprawę i się zastanawiała, jak tu zacząć rozmowę, jak tu zagaić, prawda? I takie: "jak się zaczyna rozmowę z ludźmi, którzy się nie interesują w ogóle fantastyką". No bo wiem, że jak ktoś się interesuje fantastyką, to zawsze można zacząć od tego: "O patrz, siódmy epizod «Gwiezdnych wojen» robią". [niez.] jakiś początek rozmowy. A, na przykład, jak ja mam tak, że ktoś... wiem, że się w ogóle nie interesuje fantastyką, serialami, ani niczym innym, takie no, poprzestaje: "kiepska pogoda dzisiaj". Więc choćby już samo

⁸⁵ Rzeszowski deptak.

to, że jest jakiś tam punkt wyjścia do rozmowy sprawia, że się łatwiej dogadać
[Albert, 26].

W opinii erpegowców wśród ich znajomych można wyodrębnić trzy rodzaje postaw. Pozytywna opiera się o akceptację. Znajomi tolerują zajęcie erpegowca, traktują je jako hobby. Jest to sposób myślenia na zasadzie takiej, że gdy w wolnym czasie ktoś czyta książkę lub gra w piłkę, fan spotyka się z kolegami i gra w gry fabularne. Koledzy akceptują te działania, traktują je z sympatią, może nawet spróbują zagrać, ale z różnych przyczyn nie mają ochoty się tym zajmować w dłuższej perspektywie. Jest to postawa występująca zarówno w przypadku znajomych fanów tRPG jak i MMORPG.

A to w szkole, to były akurat takie czasy, że jak o tym gadałem, to ludzie chcieli, może nie wciągało ich, ale próbowali tam.. tam kilka razy zagramiśmy. Później się skończyło, ale nikt na to krzywo nie patrzył. Na studiach tak samo. Tylko, że to też. Nie proponowałem grania z ludźmi, którzy wiedziałem, że to ich nie zainteresuje.

[Anatol. 31]

Takie podejście ze strony gracza mogło czasami przyjmować postać skrajną, czyli dzielenie ludzi na tych, którzy by zagrami i tych, którzy przeciwnie.

W przypadku podejścia neutralnego znajomi nie wyrażają się negatywnie o hobby graczy, jednak brakuje im zrozumienia dla tego zajęcia. Akceptują je, ale nie do końca są w stanie interpretować, dlaczego ich koledzy się tym zajmują:

[M]iałam dziwną reakcję koleżanek w gimnazjum, bo one się zastanawiały, dlaczego.. ja.. spędzam.. tyle.. czasu.. w piątki u facetów y.. po zajęciach.

[Inga, 24]

Jak widać, brak zrozumienia może być związany ze stereotypami. W tym przypadku przekonaniem, że RPG jest zajęciem typowo męskim.

W środowisku szkolnym gracze jednak napotykać i na negatywne reakcje na ich aktywność:

*Często/ znaczy staram się.. jakby kolegować z ludźmi, którzy mniej więcej lubią to, co ja, no ale często zdarzają się tacy, którzy tego nie lubią, no i.. trzeba to przecierpieć, że jakoś to nie jest/ jest to wyśmiewane dosyć, że się gra w głowie jakby [...] i dalej:
No, znam parę osób, które nie wiem, regularnie, powiedzmy wyśmiewają się ze mnie i z mojego kumpla, kolegi, który po prostu/ za to, że sobie gramy i ogólnie społeczności, ze społeczności ludzi, którzy nie wiem, spędzają dużo czasu na grach komputerowych, RPG, albo czytają fantastykę no i to nie jest dosyć/ to nie jest fajne.*

[Bernard, 17]

Wyśmiewanie się z graczy jest tłumaczone nietolerancją i brakiem chęci zrozumienia idei RPG i często te negatywne reakcje są tłumaczone poprzez odnoszenie się do stereotypowej dychotomii nerd – osiłek. Rozmówcy twierdzą, że osoby, które się z nich wyśmiewają są zainteresowane głównie sportem i taki rodzaj pasji jest uważany przez nich za normalny. Erpegowcy starają się przejść nad takimi zaczepkami do porządku dziennego, ale przyznają, że jest to dla nich przykre.

Funkcjonując w szerzej pojmowanym otoczeniu społecznym gracze również doświadczają różnych reakcji na swoją aktywność i te także są związane z wyróżnianiem się na tle „normalnego” społeczeństwa. Dopóki praktyki erpegowców są niewidoczne, problem wydaje się nie występować. Jednak w sytuacjach, gdy ich działania przedostają się do przestrzeni publicznej i zaczynają być zauważalne, reakcje osób które mają z nimi styczność są różne.

Możliwości zaobserwowania samych sesji gier fabularnych są raczej znikome. Na pierwszy rzut oka zresztą nie wyróżniają się niczym specyficznym, ot grupka młodych osób siedzi wokół stołu i o czymś rozmawia mając przed sobą zapisane kartki. W trakcie jednej z sesji w szkole językowej przydarzyła się sytuacja, w której do sali, w której toczyła się sesja wszedł starszy mężczyzna i był święcie przekonany, że obecne osoby uczą się języka angielskiego.

Postrzeżenie może zmienić użycie akcesoriów:

Byliśmy tam w kolejnym jakimś klubie osiedlowym, czy jak to nazwać. I wyrzucili nas z tego.. jako satanistów, ponieważ była sesja RPG przy.. przy.. przy świecach. Y.. i.. i to ten, jakieś babcie coś tam, prawda.

[Ekspert 5, 35].

RPG staje się bardziej widoczne przede wszystkim jako jeden z kręgów społecznych fantastyki. Odnosi się to przede wszystkim do sytuacji, w których uczestnicy kręgów erpegowców i kręgów krzyżujących się z nimi wizualizują swoją aktywność poprzez ubiór i bardziej ekspesyjne zachowania niż podczas zwykłej sesji. Widoczne jest to przede wszystkim podczas konwentów i LARP-ów. Nie jest to bynajmniej związane z aktywnością ograniczającą się do fizycznych i symbolicznych granic miejsca, w którym odbywa się konwent:

[E]rpegowcy, zdarza się, że potrafią szokować. Lubią sobie w czasie LARPa czy konwentu wyjść ubrani w strojach LARP-owych, przejść się przez całe miasto tylko po to, żeby każdy zobaczył, że "o, idą". Tak było, jak robiliśmy konwenty i była

biesiada sarmacka. Mimo, że autobus był podstawiony, to wszyscy musieli iść na piechotę przez całe miasto. W strojach sarmackich chcieli się pokazać.

[Ekspert 1, 27].

Było to działanie bardziej nastawione na zaakcentowanie swojej obecności – a być może faktycznie szokowanie i obserwowanie reakcji otoczenia – niż działanie promocyjne. Fani są bowiem sceptycznie nastawieni wobec możliwości zaktywizowania osób z zewnątrz. Przykładowo, członkowie klubu podczas planowania LARPa, który miał się odbyć w podziemiach rzeszowskich, rozpatrywali uczynienie go „otwartym”, czyli umożliwienia zaangażowania osobom, które znajdują się w pobliżu wydarzenia. Po przedyskutowaniu tej kwestii wyszli jednak z założenia, że nikt i tak się nie włączy. Wynika to z tego, że fani chcieliby przerwać izolację i być przynajmniej tolerowani. Jednak reakcje otoczenia są różne:

Bywały osoby, że chciały robić sobie zdjęcia. No wiadomo, to historyczne stroje, natomiast zazwyczaj jakoś dziwnie ubrani, z jakichś LARP-ów, w strojach, czy zbrojach z papieru. Są takie, że ludzie chcą robić zdjęcia, to jest chyba taka też popkultura internetowa, że ludzie chcą pokazać „zobaczcie, co zobaczyłem, o wokół mnie coś się dzieje”, a z drugiej strony, zwłaszcza od starszych to było taki wzrok i takie patrzenie: „kim ty jesteś, człowieku? co ty tu robisz człowieku?”, albo „dlaczego nie ubierasz się normalnie, jak wszyscy, dlaczego nie dostosujesz się do społeczeństwa, przecież musisz się dostosować do społeczeństwa”.

[Ekspert 1, 27]

Dostępność telefonów komórkowych i rozwój mediów społecznościowych wydaje się otwierać ludzi na doświadczenie innego, czegoś wykraczającego poza codzienne zdarzenia. Może to być związane również ze wspomnianym faktem coraz większej popularności fantastyki. Niektórzy starają się zrozumieć, o co chodzi tym nietypowo wyglądającym osobom i w trakcie rozmowy okazuje się, że interesują się podobnymi rzeczami.

Fani przytaczają również negatywne reakcje ze strony otoczenia. Ich wyróżnianie się na tle normalsów nie przekonuje wielu grup, do których należą osoby starsze i związane ze środowiskami katolickimi. Tak jak w Stanach Zjednoczonych gry fabularne są atakowane przez fundamentalne środowiska protestanckie, tak w Polsce niechęć pochodzi ze strony katolicyzmu. Na Podkarpaciu w przeciągu kilku ostatnich lat co najmniej trzy konwenty zostały odwołane w wyniku nacisków ze środowisk katolickich. W 2012 roku dyrektor gimnazjum, w którym zorganizowany miał być konwent mangowy „Reunicon”

wypowiedział umowę organizatorom. Trochę wcześniej na stronach rzeszowskiej katedry ukazał się artykuł szkalujący japońskie komiksy i filmy animowane (Grzywacz 2012). W podkarpackim dzienniku „Super Nowości” (Bes 2012: 4) ukazał się również tekst stawiający te elementy kultury w negatywnym świetle. Organizatorzy próbowali uratować konwent angażując media ogólnopolskie – w ramach programu „Interwencja” (2012) powstał reportaż. Próbowano też przenieść organizację imprezy do innej szkoły, było jednak za późno.

W Internecie oraz podczas spotkań klubowych komentowano tę kwestię. Pomimo, że sprawa nie dotyczyła bezpośrednio erpegowców, podczas spotkań widoczne było rozgoryczenie. Było to spowodowane między innymi tym, że część członków stowarzyszenia była zaangażowana w organizację imprezy. Środowiska fanów kultury japońskiej i RPG do pewnego stopnia się izolują, jednak w tej sytuacji nastąpiła integracja. Jak wskazywano wcześniej, gracze czasami się dystansują do mangowców, jednak w tej sytuacji okazywano im współczucie i negatywnie wyrażano się o środowiskach, których naciski doprowadziły do odwołania konwentu. Podczas jednego ze spotkań sprawa była na bieżąco komentowana przez każdą z przychodzących osób. Gracze wyśmiewali się z całej sytuacji wykorzystując do tego swoją umiejętność autoironii. Wykpiwali brak wiedzy autorów artykułów (w których faktycznie były błędy merytoryczne) i przywoływali podobne sytuacje z historii – np. pogląd o przekazie ukrytym w piosence Led Zeppelin odtwarzanej od tyłu [Notatka terenowa]. Prawdopodobnie na fali krytyki konwentu organizatorów zmuszono także do odwołania kolejnego konwentu – „Nawikon” 2012.

Niechęć do aktywności fanów przyjmuje nieraz postać agresji:

[J]akaś dziewczyna interesująca się mangą i anime miała krzyż na szyi, a była ubrana na czarno. Nie odwrócony, normalny krzyż. Więc awantura wielka się zrobiła, bo jakaś starsza pani zrobiła, mało tego, stała przed szkołą i wyzywała ludzi wychodzących.

[Ekspert 1, 27].

W oskarżeniach padających pod adresem erpegowców stale pojawiającym się wątkiem jest zrównanie ich hobby z satanizmem czy okultyzmem. Dla laika pewne tematy poruszane przez erpegowców w rozmowach albo stanowiące element ich świata społecznego mogą faktycznie wydawać się kontrowersyjne. Przykładowo, jednym z krytykowanych punktów programu któregoś z dawniejszych rzeszowskich konwentów była prelekcja poświęcona demonologii słowiańskiej. Poza tym, przeglądając zawartość podręczników do RPG można się natknąć na elementy kontrowersyjne: magię, demony

czy symbolikę okultystyczną. Erpegowcy są przekonani, że ataki są spowodowane tym, że osoby z zewnątrz są przekonane, że gracze wierzą w fikcyjne elementy ich hobby. Generalnie zarzuty są wyśmiewane przez fanów i sytuowane w szerszym kontekście ataków na fantastykę:

Do tej pory się często słyszy o tym, prawda, że "Harry Potter" jest sługą Szatana i takie.

[Albert, 26].

Inną kwestią jest to, że zarzuty, jakkolwiek wypływające z pozycji autorytetu, często są pozbawione podbudowy merytorycznej:

[P]amiętam swego czasu, u mnie w parafii, jeszcze X lat temu, jak na kazaniu ksiądz zaczął o "Harrym Potterze" opowiadać i się jeszcze zapędził na "Władcę Pierścieni", miałem ochotę wstać i powiedzieć, że Tolkien akurat był katolikiem, głęboko wierzącym. Nie jestem pewien czy katolikiem czy anglikaninem, chrześcijaninem głęboko wierzącym. Y... Nie mniej no to też rozumiem to, że Kościół może z tym mieć problem, no bo jednak "Harry Potter" to jest "witchcraft" czyste. Aczkolwiek, z drugiej strony [niez.] się dziwię, że mają problem z tym, a nie mają problemu tam z Królową Śnieżką, która też jest... ma, ma magię w sobie. Czy choćby z mitem arturiańskim, który jest na wskroś chrześcijański i ma czarodzieja Merlina w sobie, to mnie zawsze zastanawiało.

[Albert, 26]

Zarzuty o satanizm tłumaczy się także jako pochodną ataków na heavy metal. Jak było to opisywane wcześniej, kręgi fanów heavy metalu i RPG się przecinają, co sprawia, że oskarżenia tradycyjnie wysuwane względem metalowców przenoszą się na graczy:

Dużo osób grających w erpegi, to.. długowłosi, brodaci mężczyźni, którzy chodzą w koszulkach meta.. ee z metalowymi tymi i wystarczyło spotkanie trzech takich pijanych na przykład jegomościów wracających z koncertu, ale skojarzenie wizualne od razu jest, że to są ci sami, którzy grają i oczywiście ci sami, którzy palą kościoły, ci sami, którzy zabijają zwierzęta; ci sami, którzy/ zrzucanie całego tego.

[Alfred, 26]

Należy dodać, że negatywne reakcje pojawiają się nie tylko ze strony osób starszych i ze strony środowisk katolickich, ale również ze strony grup, które były przez graczy wskazywane jako niebezpieczne, czyli ogolonych na łyso osiłeków w dresach:

[P]ierwszy „Fantastykon” y.. w podstawówce na Baranówce został zamknięty po pierwszym dniu, bo przyszli kibole i wybili szyby.

[Ekspert 3, 32]

Bez wątpienia trudno doszukiwać się w tym akcie jakiejś ideologii, był to wybryk chuligański mający na celu raczej wyrażenie niechęci względem osób zachowujących się w sposób odmienny. Wskazuje to jednak, że stereotypy do których erpegowcy odwołują się w celu definiowania granic swojego świata są do pewnego stopnia zakorzenione w konkretnych wydarzeniach.

Fani MMORPG nie spotykają się z bezpośrednią wrogością. Jest to zrozumiałe ze względu na fakt, że nie organizują imprez tego typu jak konwenty i nie wyruszają na miasto w przebraniach. Ich aktywność zamyka się w granicach pokoju, w którym siedzą przy komputerze, grając. Oprócz krytyki, która może ich spotkać ze strony kolegów, czy też może być zamieszczona w Internecie nic więcej nie mogłoby się wydarzyć. Dość trudno bowiem wyobrazić sobie zamknięcie serwerów „World of Warcraft” w wyniku nacisków kurii.

Pewnego wytłumaczenia niechęci ze strony osób starszych względem erpegowców dają wypowiedzi harcerzy. Ich relacje z otoczeniem społecznym są diametralnie inne. To wśród osób starszych właśnie cieszą się lepszymi względami, zaś przez młodsze są wyśmiewane. Osoby starsze znają tę organizację, być może nawet same były jej członkami. Harcerstwo kojarzy im się z wartościami pozytywnymi: wychowaniem, zasadami, patriotyzmem, stąd jest zrozumiała i akceptowalna. RPG jest czymś innym, nowym, niezrozumiałym. Tak niechęć jest nieraz tłumaczona – jest to lęk przed nieznanym – głębsze zapoznanie się z tematem według erpegowców powinno znieść barierę niechęci. Problemem jest jednak przekonanie osób negatywnie nastawionych do tej rozrywki. Harcerze są z kolei wyśmiewani przez rówieśników, jako osoby, które zamiast się bawić angażują się w coś przestarzałego, niemodnego. Jeśli uznać aktywność harcerzy za coś z perspektywy krytyków dziwnego, to do pewnego stopnia może to korelować z krytyką erpegowców ze strony osób starszych. Hedonistycznie nastawiona młodzież dyskotekowa odrzuca harcerstwo, ponieważ zajmuje się ono działalnością wychowawczą, wprowadza hierarchię i strukturę, propaguje postawy patriotyczne, czyli powiela wzory kulturowe sprzeczne z hierarchią wartości „dresiarzy” i „blondynek z tipsami”. Z drugiej strony, ta sama młodzież odrzuca również inną aktywność, jaką są gry fabularne, pomimo, że stanowią one formę zabawy. Pojawia się w związku z tym pytanie, jakimi kryteriami kieruje się młodzież mainstreamowa, odrzucając te dwie formy aktywności. Ponieważ nie prowadzono badań wśród środowisk wskazywanych jako nastawione negatywnie do miłośników gier fabularnych i harcerzy można jedynie wysuwać przypuszczenia,

ewentualnie odwoływać się do interpretacji tego zjawiska czynionych przez graczy i harcerzy, według których to – z jednej strony – intelektualny charakter i specyficzna forma zabawy środowiska erpegowców, zaś z drugiej – uniformizacja i wychowawczy charakter harcerstwa mogą zniechęcać młodzież mainstreamową. Gry fabularne wymagają odpowiedniej wiedzy i opisywanej umiejętności „zawieszenia niewiary”. Opierając się na interpretacjach rozmówców można stwierdzić, że działania harcerzy i erpegowców są po prostu dla młodzieży mainstreamowej **dziwne**. Te rodzaje aktywności nie są bowiem promowane w mainstreamowych mediach, stąd stają się czymś niezrozumiałym, nieznanym, nietypowym.

Warto dodać, że o ile harcerze mogą być tolerowani przez starszą część społeczeństwa, to erpegowcy znajdują się w nieco gorszym położeniu, ponieważ specyfika ich aktywności, stereotypy z nią związane, jak również ludyczny (nie zaś stricte-wychowawczy charakter), odbierają argumenty w dyskusjach z otoczeniem społecznym, które z kolei mogą wykorzystywać harcerze.

Obydwa rodzaje kręgów – harcerskie i erpegowców – nie stoją jednak względem siebie w opozycji. Jak było wspomniane, część uczestników badań bądź ma za sobą doświadczenia w harcerstwie, bądź od pewnego czasu należy do jednej z drużyn. W trakcie konwentu „Nawikon 2013” można było zauważyć, że jedną z uczestniczących grup byli harcerze z Harcerskiego Klubu Fantastyki. Członkowie ZHP, z którymi przeprowadzono wywiady przyznają się też do czytania fantastyki. Pozornie więc oddalone od siebie zbiorowości mają pewne cechy wspólne. Należy przyjąć, że różne rodzaje potrzeb są spełniane przez różne z tych kręgów. Bez wątplenia podstawową jest poczucie przynależności, ale są także inne. RPG daje możliwość eskapizmu w świat wyobrażony, harcerstwo zaś jest traktowane jako dające możliwość ruchu (wycieczki, obozy wędrowne) a także innego rodzaju eskapizmu – od cywilizacji, co jest związane z biwakami i obozami.

7.7.5. Aspekt socjalizacyjny społeczności fanów

Przytaczane poprzednio przykłady, jak i odnoszenie się do stereotypu nerda, pozwalają stwierdzić, że erpegowcy postrzegali się przed przystąpieniem do kręgów społecznych graczy jako osoby zagubione i do pewnego stopnia wyalienowane z grona swoich rówieśników. Rozmówcy byli przekonani, że uczestnictwo w świecie społecznym RPG pozwoliło im się otworzyć, nabyć pewności siebie i rozwinąć swoje umiejętności społeczne. Wskazują oni, że zarówno branie udziału w grach, jak i utrzymywanie relacji z innymi członkami społeczności wpłynęło pozytywnie na ich zachowania w kontaktach w życiu codziennym:

[J]eżeli wszyscy.. wszyscy są, zachowują się w ten sposób, ty jesteś.. y.. zachowujesz się troszkę inaczej, no to.. to też wtedy zaczynasz tracić y.. chyba pewność siebie, nie? Czujesz się po prostu zdystansowany do wszystkiego i wszystkich. Y.. przychodziły dzieciaki, które były kompletnie takie: „Boże ja żyję, przepraszam, że żyję” do nas.. do nas do klubu no i strasznie się później zmieniali, nie? W końcu mieli to otoczenie, które im pasowało, w końcu ta pewność siebie się pojawiała. Nie mówię, że byliśmy jakąś terapią czy coś, ale.. ale.

[Edgar, 28]

Rozmówca podkreśla poczucie obcości, odczuwane przez młodych ludzi interesujących się grami fabularnymi w życiu codziennym. Niewielka popularność tego rodzaju rozrywki sprawia, że trudno jest im odnaleźć osoby podzielające tę pasję i czują się przytłoczeni przez rówieśników zajmujących się bardziej „normalnymi” rodzajami aktywności lub nie posiadających żadnych sprecyzowanych zainteresowań. Jeśli większość znajomych w szkole i w najbliższym otoczeniu skupia się na oglądaniu komedii w stylu „American Pie”, sporcie i dyskotekach, a mniej mainstreamowe teksty kultury neguje, osoba o odmiennych zapatrywaniach może odczuwać brak oparcia i dystansować się do rówieśników. Odkrycie, że inni ludzie także zajmują się RPG może pozwolić nabrać pewności siebie.

Istnieje kilka elementów, które według długoletnich fanów mają pozytywny wpływ na młodszych. Jest przez nich uważana jako znakomita możliwość spędzania wolnego czasu, alternatywa dla podwórkowych gangów i czynnik zachęcający do poszerzania swojej wiedzy:

Jest pewien zespół takich kluczowych dla rodzica y.. przesłanek. Po pierwsze, wiesz, gdzie jest twoje dziecko; wiesz, że nie siedzi gdzieś, nie wiem, na y... gdzie nie powinno; y.. nie wali prostego wina, albo nie ćpa, prawda, nie wiem, nie pali marychy, nie wciąga amfetaminy, albo nie wali butaprenu y.. Wiesz, że twoje dziecko w ciągu tego roku przeczytało pięć książek y.. czyli o pięć więcej niż połowa jego rówieśników z klasy y.. i.. Potem tłumaczę, że dzięki temu, że dzieci grają y.. zaczynają sięgać po źródła, zaczynają interesować się historią, zaczynają się interesować innymi kulturami. Zaczynają.. więcej czytać. Tłumaczy się też, jakby społeczną kwestię tego, że.. prawda.. Jasiu przez/ normalnie przy śniadaniu nie powie ani słowa, dopiero jak zaczynamy grać, to Jasiu zaczyna mówić, gdy jego postać coś mówi. No i... wiesz. Ja miałem/ na tych obozach pracowałem z kumplem, y.. [...], który pracował z dziećmi patologicznymi, nie? I on używał erpegów do tego,

żeby te dzieciaki gdzieś tam wyrwać z tego otępienia, w którym się znajdowały i.. i to działa, nie? Zresztą, drama, nie, jest uznaną przez psychologów metodą terapeutyczną.

[Ekspert 6, 32]

Rozmówcy wielokrotnie wspominali, że chęć jak najlepszego prowadzenia sesji, czy uczestnictwa w niej motywowały ich do sięgania po dodatkową literaturę. Nie wszystkie podręczniki do RPG są tłumaczone na język polski. W klubie używano co najmniej dwóch podręczników źródłowych w języku angielskim („Pathfinder”, „Legenda Pięciu Kręgów”) co wymagało dość zaawansowanej jego znajomości. Zmuszało to też nieraz do korzystania ze słowników, co sprzyjało zwiększaniu zakresu słownictwa:

[J]eżeli pragnę coś zrobić, to muszę zajrzeć do podręcznika, czyli.. przypomnieć sobie angielski, jeżeli.. akuratnie nie znam tych słów, to słownik.

[Franek, 17]

Niektórzy gracze, którzy obecnie studiują filologię angielską przyznają, że uczestnictwo w kręgach fantastów pozwoliło im doskonalić swoje zdolności językowe. Również w dyskursie naukowym pojawiają się głosy o możliwości zastosowania elementów RPG w procesie dydaktycznym (Szeja 2004: 196–207; Mochocki 2006).

Kręgi społeczne fanów dają możliwość przebywania z osobami starszymi, posiadającymi większą wiedzę, a jednocześnie podchodzącymi do osób młodszych na zasadach partnerskich. Dyskusje prowadzone przed czy podczas sesji poprzez styl stanowią nieraz dla młodszych źródło informacji bardziej atrakcyjne niż szkoła:

[W]iększość członków jest starszych ode mnie, to często od nich się dowiaduję, na przykład właśnie student historii jest jeden, który jakieś ciekawostki historyczne rzuca, gdzie normalnie się o czymś takim nie dowiaduje i jakieś konkretne właśnie tematy, na przykład w sensie, jakieś takie ciekawostki na temat Grecji, gdzie w szkole mnie o Grecji nic nie ciekawi zupełnie, to on samym jednym, czy dwoma zdaniem mnie zaciekał, bo to jednak rzecz, nie tyle, co codzienna, co taka warta uwagi, a nie nudne rzeczy, jak to się w szkole uczy.

[Ernest, 17]

Odpowiednie podejście do młodszych fanów może mieć bardzo pozytywny wpływ na ich poczucie pewności siebie i motywację. Uczestnictwo w fandomie daje młodzieży możliwości odkrycia w sobie i rozwinięcia umiejętności przydatnych w życiu codziennym i zawodowym. Nie tyczy się to jednak wyłącznie styczności bezpośredniej. Czasopisma elektroniczne i portale zamieszczają teksty fanów, które muszą spełniać określone kryteria

jakości i poprawności. Mają one grono recenzentów, które decyduje, czy opowiadanie, scenariusz albo recenzja przyjmuje formę nadającą się do publikacji. Funkcjonowanie w takich ramach może sprawić, że osobie łatwiej później będzie przychodzić pisanie tekstów zaliczeniowych na studiach. Aktywność w kręgach erpegowców to też konieczność przyzwyczajania się do występów publicznych. Nie tylko podczas grania, ale także prelekcje podczas konwentów:

Dla mnie, y... wystąpienia właśnie na konwentach to były jedne z pierwszych razy, kiedy ja faktycznie jakieś takie wystąpienia publiczne miałem i z całą pewnością mi to pomogło. No teraz, jak [niez.] pierwszy raz miałem prelekcję na konwencie, to mnie tak stres zżerał, miałem, miałem dosłownie atak paniki przed tym, tym, miałem takie [głośno i szybko oddycha]. Teraz to, to, ja już konwent? Dobra, zrobię jakąś prelekcję, jakiś konkurs. Dla mnie jest już coś normalnego i myślę, że to się też przekłada na przykład jak jeszcze na studiach, prawda, jak do szkoły, prawda, miałem praktyki, musiałem przed klasą całą wystąpić i z całą pewnością było dla mnie łatwiejsze, bo już miałem tą wprawę.

[Albert, 26]

Aktywne uczestnictwo w sesjach może rozwijać umiejętność płynnego mówienia, wysławiania się i improwizowania. W kręgach, w których zwraca się uwagę na narracyjną stronę RPG wpływ na grę zależy właśnie od odgrywania postaci, w jakie wcielają się uczestnicy. Rozmówcy byli przekonani, że dzięki takiemu podejściu wykształcili zdolności, które przydały im się w sytuacjach poza grą:

[W]pływa na to, jak się y.. wypowiada.. no choćby na takich rozmowach kwalifikacyjnych. Jeśli chodzi o to, jak.. ja próbowałem dostać swoją pierwszą pracę, no to moim zdaniem to dużo mi dało. Tak, że y.. bez zająkiwania się wypowiadałem się, jak ktoś mnie próbował zaskoczyć pytaniem potrafiłem odpowiedzieć, albo odbić piłeczkę.

[Anatol, 31]

Ta zdolność przydatna jest także w mniej formalnych sytuacjach, na przykład w kółku teatralnym:

Miałem problemy z zapamiętywaniem tekstu, podczas, gdy inni ludzie mieli, wiesz, tekst łatwo, ale ciężko było grać. Ja się czułem naturalnie, jakby, wiesz, gram swoją postać, kogoś, kim nie jestem, właśnie po erpegach, po larpach, tym wszystkim. Dla mnie to było/ mogło to trochę.. [niez.] kolejną sesję storytellingową, w której ja.. mam do odegrania postać.

[Joachim, 20]

Jak można zauważyć, przeważają pozytywne opinie zarówno na temat korzyści z uczestnictwa w samym świecie społecznym RPG jak i z grania. Młodsze osoby są jednoznacznie przekonane o korzyściach. Wśród starszych osób pojawia się jednak refleksja nad tym, czy wskazywany rozwój związany jest z grami fabularnymi, czy też jest naturalnym następstwem nabierania doświadczenia życiowego. Stawiają oni hipotezę, że być może byłoby w stanie rozwinąć swoje umiejętności społeczne nawet bez uczestnictwa w społeczności erpegowców⁸⁶.

Na zakończenie należy dodać, że również miłośnicy MMORPG próbują dopatrywać się w swojej aktywności ludycznej korzyści dla życia codziennego:

No ja uważam, że gildia nie tylko bawi, ale również uczy, no pozwala nam wyrobić pewne zachowania takie jak współpraca, kultura czy komunikowanie się ze społecznością. No i te właśnie cechy pozwolą nam lub ułatwią funkcjonowanie w życiu.

[Błażej, 19]

Jak można się domyślić, dużo zależy od środowiska graczy, w jakim się przebywa. Gildia, w której przeprowadzane były obserwacje, kładła naciska na poprawność językową, wzajemny szacunek i wszystkim uczestnikom dawała szansę uczestnictwa w ważnych wydarzeniach. W innych zaś, jak to będzie nieraz wspomniane, wulgaryzmy są na porządku dziennym, zaś pełne uczestnictwa może uzyskać wąskie grono znajomych.

7.8. Gracze i otoczenie instytucjonalne

7.8.1. Przekonania polityczne i uczestnictwo w życiu publicznym

Wśród graczy można znaleźć osoby w popierające różne opcje polityczne, jak również wykazujące różny poziom zainteresowania polityką. Świat społeczny RPG i MMORPG integruje osoby nie tylko w różnym wieku i o różnym wykształceniu ale także różnych poglądach politycznych. Dobrze ilustruje to poniższa wypowiedź:

Mamy to społeczeństwo indywidualne, każdy chce swój indywidualizm zarysować, więc widziałem i sytuację, że siedzieli obok siebie i erpegowiec, ludzie, którzy grali kiedyś w RPG, a należą obecnie do organizacji typu NOP, czy ONR, obok siedział

⁸⁶ Niektórzy ze starszych graczy zauważali, że te cechy kręgów społecznych erpegowców, które niektórym pozwoliły się rozwinąć, dla innych mogą okazać się jedynie czynnikiem pogłębiającym ich izolację: *Tak powszechnie się uważa, że RPG rozwija, otwiera, człowiek się uczy współpracować, pewności siebie, ale.. bzdura. Erpegowcy, jeśli mają być, jeśli mają się otworzyć, to bez RPG też się otworzą, a jak mają pozostać zamknięci, no to, to raczej sprzyja temu, żeby ktoś pozostał gdzieś takim odludkiem.* [Anatol, 31]

[kolega], *jak gdyby komunista z przekonania i siedziałem ja, który nienawidzi obu grup. Ale się wszyscy zgraliśmy, znamy ze sobą, więc nie było problemu.*

[Ekspert 1, 27].

Wspólne hobby łączy więc osoby mające diametralnie różne poglądy. Utrzymują one ze sobą pozytywne relacje dopóki dyskusja nie zejdzie na tematy ich dzielące, czyli politykę właśnie. Ten problem występuje bez względu na to, czy jest to krąg fanów tRPG czy MMORPG:

[W] *gildii nie pisze się tylko o grze, np. jakieś tematy polityczne czy te sprawy, za.. wynika kłótnia i nie raz jest wiadomo co.*

[Błażej, 19].

Pomimo więc pozornego wycofania ze świata życia codziennego gracze wykazują mniejsze lub większe zainteresowanie polityką. To zainteresowanie jest związane przede wszystkim z wiekiem. Najmłodsi uczestnicy badań stwierdzali, że ten problem ich póki co nie zajmuje. ale nie wykluczali, że mogą zacząć zbierać informacje na temat polskiej sceny politycznej bliżej wyborów, bo mają ochotę wziąć udział w głosowaniu. Starsi najczęściej głosują w wyborach i traktują tę kwestię bardzo poważnie, bo nie mogąc uczestniczyć w wyborach w swoim miejscu zamieszkania zaopatrywali się w zaświadczenie pozwalające im na głosowanie w innym lokalu. W zasadzie tylko jedna osoba stwierdziła, że nie interesuje się polityką i nie głosuje: *Raczej mnie to przeraża* [Dalia, 28]. Jest to podejście skrajnie niechętnie do kwestii związanych z polityką i uczestnictwem w życiu publicznym. W rzeczywistości, większość osób oddziela kwestie związane z państwem, narodem, patriotyzmem od sceny politycznej:

[N] *ie wiem, czy można mnie nazwać patriotą, bo cóż, jeżeli właśnie takie klimaty Niemiec, związane z Niemcami właśnie, czy Rosją, to denerwują mnie bardzo, na przykład i... ale samo, sam w sobie stan gospodarki, polityczny, też mnie bardzo denerwuje i generalnie, jeżeli można powiedzieć, nie wiem czy można powiedzieć, że kocham ten naród, wydaje mi się, że można tak powiedzieć, taką miłość do ojczyzny, to kocham go za jego historię, za waleczność i za to jakim był, a nie to jakim jest.*

[Ernest, 17].

Najważniejszymi kręgami, z jakimi gracze się identyfikowali są ich kręgi rodzinne, a następnie koleżeńskie. Nikt nie stawiał szerszych kategorii (naród, region, miasto itd.) przed tymi najbliższymi kręgami. Wiele kwestii związanych z funkcjonowaniem państwa polskiego czy gospodarki wskazywane było jako przykre. Nie jest to bynajmniej wzór ograniczony wyłącznie do graczy, również harcerze dystansują się do polityki i kwestii

z nią utożsamianych. Często strategią opisywania swoich przekonań było zaznaczenie, że dana osoba dystansuje się do państwa rozumianego jako instytucje, zaś utożsamia się z narodem jako pewnym tworem historycznym i zespołem idei.

Pomimo krytyki państwa, uczestnicy nie mieli problemu z identyfikowaniem siebie jako Polki/Polacy. Pojawiały się jednak osoby, dla których ważniejsze były inne kategorie. Generalnie, pod względem identyfikacji narodowej badanych można podzielić na:

a) osoby deklarujące związek przede wszystkim z Polską;

Zdecydowanie największa grupa spośród uczestników. Podsumowuje ją stwierdzenie:
Nigdy nie miałam problemu z identyfikacją siebie jako Polki.

[Ekspert 4, 31]

b) lokalistów;

Osoby nie negujące samej kategorii polskości, ale identyfikujące się przede wszystkim z kategoriami miasta czy regionu:

Oczywiście jakby w kategoriach narodu, bycie... m.. y../ z jednej strony to bycie Polką oczywiście jest dla mnie ważne, to jest pewne zanurzenie w kulturze, w języku. Natomiast y... koncepcja narodu nie jest dla mnie taka/ ani taka oczywista i taka spójna, ale na przykład przynależność do Krakowa i to, że mieszkam w tym mieście to jest dla mnie ważne. Takie właśnie stałe punkty. To, gdzie lubię chodzić, to z kim się spotykam, to tak.

[Celina, 35]

c) Europejczyków/kosmopolitów;

Może to trochę dziwnie zabrzmie, ale jakoś nie utożsamiam się z nacją Polaków. Jestem taką osobą, która jest nie wiem, no.. Jestem obywatelem świata. Kiedyś tak o sobie powiedziałem. Nie czuję się przynależny do żadnej nacji.

[Ekspert 2, 35]

W tym przypadku chodzi o osoby stwierdzające, że struktury ponadnarodowe – europejskie, światowe – są dla nich o wiele bardziej atrakcyjne niż polskość. Nie w każdym przypadku oznacza to, że polskość jest negowana, chodzi raczej o to, że inne struktury są łączone z wartościami, które dla danej osoby są bliższe. Tę tezę może wzmocnić pojawiające się w dwóch wypowiedziach stwierdzenie, że utożsamianie się

z polskością nie musi oznaczać, że akceptuje się wszystkich Polaków. Sugerować to może, że chodzi raczej o Polaków z którymi rozmówcy łączą się poprzez wspólnotę zainteresowań, którą z kolei można rozszerzyć na Europejczyków, Amerykanów, Azjatów itd.

Ważnym spostrzeżeniem może okazać się to, że osoby młodsze w większym stopniu deklarowały swoje przywiązanie do polskości. Osoby starsze, z którymi badacz miał okazję rozmawiać, „wyemancypowały się” – jak to stwierdził jeden z rozmówców – z tożsamości narodowej. Wpływać na to mogły też cechy związane z miejscem zamieszkania i zawodem. Osoby mieszkające na stałe poza granicami kraju i w większych niż Rzeszów miastach (Kraków, Lublin) czuły mniejszą więź z polskością, podobnie jak nauczyciele akademicy. Można to interpretować w ten sposób, że migracje, jak i praca na uczelniach wyższych sprzyja nawiązywaniu kontaktów z przedstawicielami innych nacji, co pozwala nabrać dystansu do własnego tła społecznego i skupić się nie na tym, co w ich rozumieniu odróżnia Polaków od przedstawicieli innych narodów, lecz na tym, co łączy.

W trakcie dyskusji o kwestii związków z kręgami społecznymi pojawił się także problem patriotyzmu. Graczy – bez względu czy tRPG, czy MMORPG – można nazwać patriotami „pozytywistycznymi”, czy jak to ujął jeden z rozmówców – nowoczesnymi. Osoby, które można uznać za reprezentujące ten typ są przekonane, że ich patriotyzm polega na tym, że nie wyjechały z kraju, płacą podatki w Polsce, a przez swoją pracę mają swój wkład w polskie PKB. Uczestniczą także w sprawach ważnych dla ich społeczności i uczestniczą w wyborach. Najczęściej powtarzającym się elementem było jednak uczestnictwo w wyborach i duża waga przykładana do kwestii pracy:

Wykonywać swoją pracę najlepiej jak potrafię? Tak? Ja się staram, żeby – no nie wiem – polska młodzież umiała w przyszłości dodawać, liczyć i staram im się to wpoić i żeby, no, nie byli tylko tępym motłochem, który da się za ryj prowadzić, tylko, żeby starali się sami myśleć.

[Cyryl, 27].

Inny typ patriotyzmu, którego elementy można znaleźć w niektórych wypowiedziach graczy, a który pojawia się głównie w wypowiedziach harcerzy, to patriotyzm „symboliczny”. Osoby reprezentujące ten typ podkreślają przede wszystkim uczestnictwo w uroczystościach patriotycznych: rocznicach upamiętniających ważne wydarzenia historyczne, marszach, organizacjach patriotycznych utożsamianie się z narodem i jego historią i przekazywanie tych wzorów. Harcerze łączą te kwestie

z funkcjonowaniem w ramach organizacji. Mówiąc o patriotyzmie posługują się przykładami takimi, jak: *Broniłbym swojej ojczyzny* [Harcerz 4, 30].

Jak było wspomniane, większość graczy deklaruje uczestnictwo w wyborach, lub przynajmniej taki zamiar w momencie uzyskania pełnoletniości. Pośród nich można jednak wyróżnić osoby, które angażują się w życie publiczne w znacznie większym stopniu. Kilku podkarpackich graczy deklarowało uczestnictwo w protestach przeciwko ACTA, które odbywały się między innymi w Rzeszowie. Jedna osoba przez pewien czas angażowała się w Kampanię Przeciw Homofobii. Jeden z graczy także jest członkiem partii politycznej.

7.8.2. Erpegowcy i instytucje formalne

Trudno mówić o funkcjonowaniu społeczności fanów gier masowych w przestrzeni publicznej. Oczywiście zdarza im się spotykać w świecie rzeczywistym, ale w świetle zebranych danych trudno mówić o przekształcaniu tego rodzaju relacji w kręgi bardziej sformalizowane. Fani MMORPG będący równocześnie miłośnikami fantastyki i gier towarzyskich uczęszczają na konwenty, a także je współorganizują, trudno jednak doszukać się związku tej aktywności z ich zamiłowaniem do gier masowych, stanowi to raczej wynik pasjonowania się ogólnie pojętą fantastyką. W celu praktykowania swojego hobby potrzebują oni komputera wraz z dostępem do Internetu, te narzędzia również są podstawą konstruowania kręgów społecznych.

Fani tRPG i gier bitewnych mogą ograniczać się również do gry za pośrednictwem Internetu, jednak jest to doświadczenie inne niż spotkania w świecie rzeczywistym traktowane raczej jako ostateczność – gdy odległość geograficzna, brak miejsca lub inne czynniki nie pozwalają na rozegranie sesji w jednym miejscu. W większości przypadków, to właśnie brak miejsca jest podstawowym czynnikiem motywującym graczy do formalizacji kręgów.

Rozegranie sesji wymaga miejsca, a w sytuacji, gdy żaden z uczestników kręgu nie dysponuje własnym pokojem lub inną przestrzenią, którą można byłoby wykorzystać, mają oni do wyboru albo zrezygnować z grania albo zdecydować się na zawarcie układu z jedną z instytucji dysponującą pomieszczeniami. Są to domy kultury, szkoły lub instytucje, których profil działalności skupia się na kwestiach związanych z wychowaniem i profilaktyką społeczną. Przykładowo w Rzeszowie było to stowarzyszenie „Altum”, zaś w Stalowej Woli klub RPG funkcjonował w pomieszczeniach „Monaru”. Taka potrzeba jest pierwszym impulsem prowadzącym do wyodrębnienia się jako krąg społeczny oraz do scedowania pewnych uprawnień i obowiązków na niektórych spośród uczestników kręgu. Ktoś bowiem musi reprezentować graczy w kontaktach z przedstawicielami instytucji.

Na takim etapie trudno w zasadzie mówić o formalności. Kluby – bo takie miano najczęściej przyjmują zbiorowości graczy integrujące się w ramach instytucji formalnych – nie posiadają statutu, sprecyzowanej struktury organizacyjnej, nie mówiąc o osobowości prawnej. Posiadają najczęściej nazwę, która określa w jakiś sposób ich odrębność oraz funkcjonariuszy, o których także trudno mówić w kategoriach formalnych. Jest to najczęściej „osoba odbierająca klucze” i „osoba zbierająca składki”. W badanym klubie dość wcześnie wytworzyła się także funkcja nieformalnego lidera.

Funkcyjni to bardzo często jedyne osoby, które mają do czynienia z przedstawicielami instytucji. „Klucznik” ma za zadanie odebrać od jej przedstawiciela klucze do pomieszczenia, zaś po skończonym spotkaniu ma upewnić się, czy wszystkie drzwi i okna są zamknięte, sprawdzić, czy w pomieszczeniach panuje porządek, zabezpieczyć je i na koniec oddać klucze. Nieraz także przekazywano klucze przedstawicielom innych grup działających w domu kultury. Klucznikiem zostaje najczęściej osoba, która ma najdogodniejszy dostęp do miejsca, w którym odbiera i oddaje klucze, albo dysponuje czasem w momencie, kiedy te klucze może odebrać. Skarbnik występował tylko w tych klubach, które miały jakieś zobowiązania finansowe względem instytucji, z której pomieszczeń korzystały. Przykładowo, członkowie klubu stalowowolskiego co miesiąc przekazywali kierownicze „Monaru” symboliczną sumę za zużytą energię elektryczną. Klub rzeszowski z kolei nie musiał ponosić opłat.

Korzystanie z pomieszczeń wymaga przestrzegania zasad określonych przez instytucję. Opierają się one głównie na podstawowych zasadach współżycia społecznego: nie należy niszczyć cudzego – instytucjonalnego – mienia i dbać o nie. Do tych zasad należało między innymi przestrzeganie zakazu spożywania alkoholu. Było to nie tylko związane z miejscem, w którym się spotykali, ale także z niepełnoletniością wielu spośród członków klubu. Nieprzestrzeganie tego przez niektórych fanów gier karcianych, którzy nie należeli do klubu, jednak korzystali z możliwości spotkań w domu kultury spowodowało kiedyś nieprzyjemną reakcję, opierającą się na przekonaniu, że to powszechne zachowanie wśród członków klubu. Wydarzenie to zostało napiętnowane przez klubowiczów, jako godzące w opinię o całości. Rzeszowscy fani mieli dodatkowo obowiązek dbania o bezpieczeństwo domu kultury, w którym się spotykali. Było to związane z kradzieżami popełnianymi przez osoby z zewnątrz, które się zdarzały w przeszłości.

Rozrastanie się kręgu zmusza do wprowadzenia bardziej sformalizowanej struktury i wyodrębnieniu nowych wyspecjalizowanych ról wraz z ich obowiązkami. Klub jeszcze

przed uzyskaniem osobowości prawnej musiał wprowadzić regulamin. Było to spowodowane różnym zachowaniem członków, często odbiegającym od przyjętych norm współżycia społecznego:

[N]ajwięcej problemów sprawiają osoby, które przychodzą po to, żeby robić tak zwaną oborę. Były też takie osoby i te osoby szybko zostały usuwane. Były też osoby, które przychodziły dla rozrywki, a wychodziły, gdy wychodziło, że robili oborę. Było parę takich osób, które przechodziło okres dojrzewania, wiesz jak to jest. Do [klubu] zaczęły przychodzić dziewczyny i kończyło się to często takim: koniec sesji, wszyscy wokół dziewczyn, jej i aaaa, ślina. Powstało parę takich określeń jak "efekt ślimaka" w [klubie]. Takie osoby zostały szybko, nie wiem, jak to powiedzieć, nie tyle usunięte siłą, co zostało im zasugerowane, żeby sobie poszły.

[Ekspert 1, 27].

Badana społeczność zawiązała utworzona przez fanów gier bitewnych – nie mieli oni miejsca do grania i przechowywania swoich makiet oraz blatów. Uzyskali oni możliwość korzystania z pomieszczenia w jednym z domów kultury, a wraz z rozrastaniem się zbiorowości mogli korzystać z kolejnych. Po jakimś czasie postanowili rozszerzyć się także o fanów innych rodzajów fantastyki. To doprowadziło do wyodrębnienia dwóch sekcji – gildii – gier bitewnych i RPG, na czele których stawały osoby cieszące się największym autorytetem wśród członków. Były to funkcje nieformalne, jednak związane z pewną odpowiedzialnością.

Dotychczas opisywana działalność w ramach struktur instytucjonalnych opierała się na zbiorowościach nieformalnych. Kręgi, kluby, wprowadzały pewne regulacje i quasi-formalne role. Jednak z perspektywy administracyjno-prawnej nie mogły one podejmować wiążących umów. Ta słaba strona ujawniała się przede wszystkim w momencie, gdy dany krąg osób postanawiał organizować konwent. Aby móc przygotować tego typu imprezę konieczne jest podpisanie umowy z instytucją, która udostępnia miejsce, w którym wydarzenie ma się odbyć. Może ją podpisać osoba publiczna lub prawna. Pierwsza z możliwości jest wskazywana jako możliwa w przypadku klubu, ale rodząca wiele problemów, dlatego stałym elementem w przypadku polskich klubów fantastyki chcących organizować konwenty jest zawiązanie stowarzyszenia:

Stowarzyszenie pozwoliło nam robić [konwenty], tak na prawdę, te takie prawdziwe [konwenty] z prawdziwą ilością uczestników, sponsoringiem. Jak kontaktowali się z kim.. jak myśmy się z kimś kontaktowali, to już nie było „jesteśmy taką luźną grupą [nazwa]”, nie. „Dzień dobry, [nazwa stowarzyszenia], działamy tyle i tyle czasu,

dostaliśmy dofinansowanie”. Już jest inna rozmowa, jesteś poważną osobą do rozmowy, nie? ym.. jesteśmy potencjalnym partnerem.

[Edgar, 28].

Uzyskanie osobowości prawnej sprawia więc nie tylko, że dana zbiorowość uzyskuje możliwość podejmowania szerszego zakresu działań w porównaniu z okresem sprzed jej uzyskania, ale także zaczyna być traktowana poważniej przez instytucje funkcjonujące w otoczeniu społecznym.

Założenie stowarzyszenia daje możliwość nie tylko organizowania konwentów, ale także gromadzenia funduszy, które później można wykorzystać do celów organizacyjnych. Fundusze pochodzą ze składek członkowskich oraz dotacji uzyskanej z Urzędu Marszałkowskiego z projektu „Mecenat Kultury”. Pieniądze zostały wykorzystane do organizacji konwentu, ale część przeznaczono na zakup gier dla stowarzyszenia. Jedną z często właśnie pojawiających się kwestii postrzeganych jako wynik założenia stowarzyszenia był zbiór gier, które można było zakupić dzięki uzyskanemu dofinansowaniu. Stowarzyszenie oprócz możliwości korzystania z pomieszczeń domu kultury ma wydzielone miejsce na szafy, które służą do przechowywania rzeczonych gier. Są to podręczniki i gry planszowe – każda oznaczona pieczęcią stowarzyszenia – z których mogą korzystać członkowie klubu i goście. Są one także wykorzystywane podczas konwentów oraz „Dni fantastyki”. Pieniądze są również wydawane na funkcjonowanie serwera, na którym funkcjonuje forum klubowe.

Możliwość uzyskiwania dotacji nie jest kwestią błahą. W funkcjonowaniu dwóch podkarpackich stowarzyszeń miłośników fantastyki pojawiały się problemy związane z finansowaniem konwentów. W przypadku jednej z imprez organizatorzy wyliczyli jej budżet w ten sposób, by go nie przekroczyć, przez co nie mogli zapewnić zaproszonym gościom komfortu w postaci noclegu w hotelu. Jeden z nich spał w szkole konwentowej, jednak nie uznał tego za ujmę. W przypadku innego konwentu jeden z organizatorów sprzedał swój zestaw figurek w celu zdobycia funduszy. Widać w tym z jednej strony poświęcenie, z drugiej zaś motywację dla formalizowania swojej działalności przez fantastów. Osoby zajmujące się przeszłości organizowaniem konwentów mówią o tym, że możliwość uzyskiwania dotacji z Unii Europejskiej czy ze Skarbu Państwa sprawia, że aktualnie funkcjonujące stowarzyszenia mają dużo większe możliwości niż te, które funkcjonowały na przełomie wieków.

Kwestie finansowe nie są również bez znaczenia w innym aspekcie. Kluby czy stowarzyszenia funkcjonujące w Rzeszowie, Zamościu czy Lublinie nie muszą płacić za

korzystanie z pomieszczeń, podczas gdy w Krakowie obciążenia finansowe utrudniają bardzo funkcjonowanie stowarzyszeń lub organizację konwentów:

[C]hoćby takie trywialne rzeczy, jak szukanie, czy znalezienie miejsca na spotkania. W Krakowie to graniczy z cudem. Y.. lokal od miasta y.. no na to nie ma najmniejszych szans, a wynajęcie czegoś takiego y.. jak.. jak KSF, tfu, jak, przepraszam ŚKF⁸⁷ dysponuje. ŚKF ma swoją siedzibę y.. gdzieś tam, w takim.. niby mieszkaniu y.. na jednym z Katowickich osiedli. Wiesz, to są wielkie Katowice i oni za to płacą 400 złotych miesięcznie. Jak byśmy coś takiego chcieli mieć w Krakowie, to musielibyśmy zapłacić 1400 złotych, nie?

[Ekspert 6, 32]

Dużo więc też zależy od otoczenia społecznego i instytucjonalnego, w jakim funkcjonuje dana społeczność graczy. Możliwość organizacji konwentu czy znalezienie miejsca na spotkania jest uzależnione od życzliwości i poglądów osób zarządzających instytucją, z którą stowarzyszenie czy klub chce współpracować. Na przeszkodzie mogą stanąć na przykład poglądy religijne. Jedna z rozmówczyń przytoczyła próbę organizacji konwentu w szkole, do której uczęszczała i próbę przekonania dyrektora do udostępnienia dla tego celu sal:

[S]twierdziły, że skoro on jest historykiem, to oni mu dadzą do... e... do czytania no.. „Dzikie Pola”, zupełnie zapominając, że jest tam jakaś ilustracja jakiegoś biskupa z rogami czy coś tam, zupełnie generalnie... generalnie prawie że lała się krew, oczywiście koniec tematu fantastyki. Ja jakoś tam nie miałam, ale spotykałam generalnie pana [dyrektora] lat później „X” i on cały czas „O, jak się masz, grasz cały czas w te szatańskie gry”? Ja: „gram dalej, panie profesorze”. Tak właśnie było.

[Ekspert 4, 31].

W cytowanym fragmencie zauważalne są dwa problemy. Pierwszy jest związany z wielokrotnie przytaczaną kwestią utożsamiania gier fabularnych z satanizmem. W warstwie ikonograficznej podręczników do gier fabularnych istotnie znajduje się wiele elementów kontrowersyjnych, co bez głębszego zainteresowania osoby je oglądającej może wzbudzić negatywne uczucia względem tej aktywności. Według relacji to nie sam rodzaj działania, ale właśnie przedstawienie ikoniczne nastawiło dyrektora przeciwko pomysłowi zorganizowania konwentu.

⁸⁷ Śląski Klub Fantastyki.

Z drugiej strony widoczny jest inny problem, związany bezpośrednio z ludycznym charakterem gier fabularnych. Odnosi się to do przekonania wyrażanego przez innego rozmówcę, że wielu nauczycieli wychodzi z założenia, że młodzież powinna spędzać czas wyłącznie na nauce. W powyższej narracji można zauważyć, że erpegowcy próbowali przekonać dyrektora przedstawiając taki rodzaj gry fabularnej, który trafiłby do jego gustu, a z drugiej strony pozwalający uczniom wynieść jakieś korzyści edukacyjne z angażowania się w tę rozrywkę. Łączy się to z wcześniej omawianym problemem oceny harcerstwa i gier fabularnych przez ludzi dorosłych. Harcerstwo pełni rolę wychowawczą, fandom taką rolę może pełnić, jednak trudno tę funkcję wyartykułować.

Jednak nie tylko sami przedstawiciele instytucji mają wpływ na funkcjonowanie stowarzyszeń fantastów. Dużo zależy od samych władz miejscowości, w których dana zbiorowość funkcjonuje. Gracze z Podkarpacia zazdroszczą tym z Rostocza:

Tak jak rozmawiałem z ludźmi z [Rostocza], stwierdzili, że gdyby nie mieli pomocy od miasta, musieliby się też zrzesać, ale że mają pomoc od szkół, od miasta, to nie mają z tym problemów.

[Ekspert 1, 27]

Nie można jednak powiedzieć, że rzeszowskiej społeczności nie udaje się współpracować z instytucjami zależnymi od urzędu miasta. W 2012 roku zorganizowano LARP w „Podziemiach Rzeszowskich”, który zakończył się sukcesem, i z obydwu stron padały pozytywne komentarze na temat współpracy i samego wydarzenia. Jak było wcześniej wspomniane, organizatorzy spodziewali się raczej niechęci ze strony osób postronnych.

Wzorcowym przykładem współpracy fantastów z samorządem jest Wioska Fantasy w Kuńkowcach pod Przemyślem. Stowarzyszeniu udało się uzyskać od samorządu kawałek terenu, na którym wybudowało drewniany gród, a w zamian organizują dla mieszkańców (i nie tylko) różnego rodzaju imprezy związane z fantastyką.

Formalizacja nie jest jednakowo odbierana przez wszystkich członków klubu. wymienione były cechy zmiany sposobu funkcjonowania zbiorowości, niektórzy jednak postrzegają je jako rzecz niepotrzebną i przeszkadzającą w uczestnictwie. Jest to związane z zaangażowaniem osoby w działalność kręgu. Dla osób, które przede wszystkim cenią klub za możliwość spotkania się ze znajomymi i grania składki były traktowane jako rzecz konieczna aczkolwiek uciążliwa. Niektórym także przeszkadzały elementy związane z przenikaniem elementów formalnych do relacji między członkami:

[B]ył taki moment, że było strasznie fajnie i wszyscy chodziliśmy regularnie do – wtedy jeszcze – „Reaktora”, czyli do knajpy, po klubie i tam sobie siedzieliśmy dość

długo gawędząc o wszystkim i wtedy był taki pełen „social”, że tak powiem, a potem/ znaczy się na pewno zaczęło być inaczej [w klubie], jak się zrobiło to całe stowarzyszenie, tak się trochę zrobiło pseudo-politycznie i troszkę dziwnie.

[Inga, 23].

7.8.3. Wychowawcza rola stowarzyszeń

Wkraczając do świata społecznego gier fabularnych młodzież nastawia się przede wszystkim na zabawę. Rozmówcy nie deklarowali, że chcą się edukować w zakresie funkcjonowania stowarzyszeń ani zdobywać doświadczenia potrzebne im w późniejszej pracy. Decydując się jednak na uczęszczanie na spotkania stawali się także członkami organizacji, zobowiązywali się płacić składki i przynajmniej raz w roku uczestniczyć w walnym zebraniu stowarzyszenia. Dla większości z nich była to pierwsza styczność z aktywnością tego typu.

Formalizacja klubu była procesem, który nie do końca wszystkim graczom odpowiadał. Nie był on jednak uznawany za jednoznacznie negatywny. Większość uczestników badań należących do klubu wskazywała także pozytywne aspekty funkcjonowania w ramach stowarzyszenia. Nie są one związane z samą zabawą, lecz sytuowane w obszarach działania wykraczających poza fandom. Aktywność w ramach stowarzyszenia była interpretowana przede wszystkim poprzez odniesienie jej do analogicznych czynności wykonywanych w życiu codziennym. Działania te były postrzegane przede wszystkim jako coś, co doraźnie lub w przyszłości może przynieść osobie korzyści.

Pierwszym zetknięciem badacza z formalną sferą stowarzyszenia było spotkanie graczy niedługo po zakończeniu organizowanego przez stowarzyszenie konwentu. Gienek przyniósł wydrukowane zaświadczenia o udziale w grupie organizującej to wydarzenie. Na pytanie, w jakim celu jest im to potrzebne, badacz uzyskał odpowiedź Bernarda, że w jego szkole takie zaangażowanie jest traktowane jako praca społeczna i daje możliwość uzyskania lepszej oceny z zachowania. Jak więc się okazało, na uczestnictwo w fandomie można patrzeć na wiele sposobów.

Załatwianie spraw w urzędach, kontakt z dyrektorami szkół i przedstawicielami samorządów przy okazji wykonywania funkcji związanych ze stowarzyszeniem, lub organizowaniem konwentów, to dla wielu młodych ludzi pierwsza styczność z tego typu zadaniami. Rozmowy prowadzą najczęściej starsi, bardziej doświadczeni członkowie, młodszy brani są do towarzystwa, ale też po to, żeby mieli okazję uczyć się, jak wykonuje się daną rolę, gdyż funkcyjni nie są dani raz na zawsze i pewnego dnia ktoś będzie musiał

ich zastąpić. Jest to związane ze specyfiką środowiska: występuje rotacja związana z tym, że wiele osób kończąc liceum idzie na studia do innych miast albo wykonując obowiązki zawodowe nie jest w stanie prowadzić stowarzyszenia. To zjawisko powoduje, że po kilku latach młodszy muszą zastąpić starszych na stanowiskach związanych z zarządem. Podczas jednego z walnych zebrań poruszona została sprawa ewentualnego następstwa aktualnego zarządu stowarzyszenia. Prezes powiedział, że: *za jakiś czas będzie musiała nastąpić wymiana i dodał, że raczej nie powinno się wierzyć, że „pojawi się nagle jakaś gwiazda”, która poprowadzi klub. „Powinniście raczej wziąć pod uwagę to, że to ktoś z was zostanie członkami zarządu”.* Jeremi dodał, że *funkcja w stowarzyszeniu jest bardzo dobrym punktem w CV. Alfred następnie stwierdził, że **nie są to jednak funkcje symboliczne, zwłaszcza w przypadku skarbnika, bo „Urząd Skarbowy czepić się może wszystkiego”*** [Notatka terenowa].

Cała dyskusja odbywała się w tonie żartobliwym, używano języka potocznego, jednak w sytuacji, gdy należało podkreślić istotność danego faktu, było to robione. Widoczne jest to zwłaszcza w odniesieniu do wspomnianej informacji o pełnieniu funkcji skarbnika. W przekonaniu rozmówców, jest to tak naprawdę najbardziej wymagająca rola, której pełnienie zmusza do zdobycia wiedzy daleko wybiegającej poza tę, której potrzebuje przeciętny gracz. Po kolejnym walnym zebraniu funkcje rzeczywiście zostały przekazane młodszemu członkowi. Okres poprzedzający sukcesję opierał się na intensywnym przekazywaniu doświadczeń następcom:

Mam wrażenie, że [poprzedni skarbnik] wybrał sobie mnie na jakiegoś rodzaju następcę. Chciał, żebym koordynował poprzedni [konwent], a przynajmniej, przyszedł i pomagał, bo chciał, żebym przejął to po nim i z jakiegoś powodu mam wrażenie, że wytypował mnie na tego skarbnika.

[Czesiek, 20]

Nowy skarbnik był zakłopotany nową funkcją, jednak w razie problemów pozostawał w kontakcie ze swoim poprzednikiem.

Uczestnictwo w stowarzyszeniu jest postrzegane jako możliwość, której nie otrzymują inni młodzi ludzie. Paradoksalnie więc, osoby, które są traktowane przez osoby z otoczenia społecznego, jako zajmujące się czynnościami eskapistycznymi mogą nabyć doświadczenia w kwestiach jak najbardziej związanych z życiem codziennym:

Pierwsze pytanie: ile osób zajmuje się konwentem? Przygotowuje konwent? Powiedzmy, że koło setki, trochę mniej koło setki. Ile dzieciaków w wieku szesnastu lat zajmuje się sponsoringiem? No. A my dajemy taką szansę prawda, nie? Jako

stowarzyszenie. Ktoś do nas przychodzi, mówi „chciałbym coś zrobić”. Spoko pierwszy rok jesteś gdzieś tam, w jakiejś obsłudze. Drugi rok, jeżeli się sprawdzisz, zajmujesz się jakimś blokiem. Trzeci rok, działasz, dzwonisz po.. po sponsorach, zdobywasz pierwsze doświadczenie. To jest coś, czego nie da się wycenić, a.. a.. a ludzie są też ślepi. „Zajmij się czymś poważnym, ucz się”, ale to jest właśnie nauka. Po pierwsze organizacja pracy zespołu, po drugie pierwsza praca społeczna, bo społeczna, wolontariat, no ale to są rzeczy, które piszesz w CV. To jest ta dodatkowa, dodatkowy jeden punkcik mały, który ty masz, a druga osoba, która przyszła na rozmowę o pracę, nie ma.

[Edgar, 28]

Opis konwentów dokonany w rozdziale szóstym miał na celu między innymi ukazanie, jak duże są to przedsięwzięcia i na jak wielu polach wymagają pracy. Poszukiwanie miejsca, w którym impreza ma się odbyć, kontakt ze sponsorami, kwestie finansowe czy nawet tak prozaiczne sprawy, jak kontrolowanie na bieżąco stanu toalet wymaga nieustannego wysiłku ze strony organizatorów. Co prawda to najstarsi i najbardziej doświadczeni zajmują się najtrudniejszymi kwestiami, ale młodszy im asystują, mając okazję uczyć się organizacji na bieżąco.

Stowarzyszenia i kluby fantastyki oczywiście trudno nazwać organizacjami wychowawczymi. Bez wątpienia mogą mieć one pozytywny wpływ na proces socjalizacji wtórnej i rozwój młodszych uczestników. Podstawą są działania ukierunkowane na fantastykę i gry fabularne, socjalizacja i wychowanie stanowi wartość dodaną – jest wynikiem przebywania z bardziej doświadczonymi osobami. Młodzi ludzie nie wkraczają do kręgu po to, by się uczyć organizacji konwentów, nie są także do tego zmuszani. Tylko od ich dobrej woli zależy, czy zaangażują się w tego typu aktywność.

W praktykach związanych z funkcjonowaniem stowarzyszenia i organizowaniem konwentów można zauważyć dwa rodzaje postaw, które niekoniernie są świadome. Postawa społecznika odnosi się do przyjemności czerpanej z przebywania z ludźmi i tworzenia. Co ważne, nie jest ona do końca przez fanów uświadamiana:

[T]o, że jestem społecznikiem, to mi uświadomił mi taki dziennikarz z „Dziennika Polskiego”, który tam właśnie w „Dzienniku Polskim” ukazała się moja sylwetka jako organizatora konwentu i on użył słowa: „spolecznik”. No rzeczywiście, no jestem, no robiliśmy coś, poświęcając kupę wolnego czasu, żeby ogólnie było fajnie, tak, że organizator konwentów jest społecznikiem,

[Ekspert 5, 35].

Wydaje się, że większość erpegowców angażujących się w działalność społeczną wykazuje takie właśnie podejście. Dobre recenzje konwentu w mediach fandomowych i podziękowania ze strony uczestników stanowią często jedyną nagrodę za wielomiesięczną pracę.

Istnieje także postawa pragmatyczna, czyli nastawienie na uzyskanie pewnych korzyści (oczywiście poza samą przyjemnością). Można do nich zaliczyć korzyści materialne – zakup nowych podręczników do biblioteczki stowarzyszenia – oraz możliwość uzyskania lepszych ocen, czy też pozycji w życiorysie.

7.9. Podsumowanie

Kręgi miłośników gier fabularnych konstytuują zaledwie jeden ze światów społecznych fantastyki. Fandom RPG nie stanowi zbiorowości odizolowanej od otoczenia społecznego, lecz przenika się z różnymi uniwersami tworzonymi przez entuzjastów tekstów kultury fantastycznej. Oznacza to, że tworzy wraz z nimi rozbudowaną sieć fanowską, w obrębie której tworzą się węzły - obszary wymiany - podtrzymujące przekazywanie symboli łączonych ze zbiorowościami fanów wielu tekstów kultury. Świadomość tego może utrudniać precyzyjne wskazanie erpegowców i działań związanych z fandomem gier fabularnych, jednak, jak się okazuje, miłośnicy RPG wytworzyli pewne strategie pozwalające im z jednej strony na podtrzymanie poczucia wspólnoty z innymi społecznościami fanów ale także podkreśleniu swojej indywidualności, zarówno na tle innych fandomów jak również na tle ogólnie pojmowanego otoczenia społecznego.

Cechą uważaną za wspólną dla miłośników tRPG oraz fanów innych tekstów kultury fantastycznej jest umiejętność zawieszenia niewiary. Jeśli nawet dana osoba nie zna, nie lubi RPG, to jeśli interesuje się fantastyką, modelarstwem lub rekonstrukcjami historycznymi istnieje szansa, że znajdzie wspólną platformę porozumienia z erpegowcami, w przeciwieństwie do osób silnie przywiązanych do świata życia codziennego, skupiających się na „tu i teraz”.

Erpegowcy nie stanowią jednolitej zbiorowości pod względem społeczno-demograficznym. Faktem jest, że w większości przypadków poziom edukacji odgrywa ważną rolę, jednak trudno jest wskazać, które kierunki studiów dominują wśród fanów tRPG i MMORPG. Pomimo wykazania pewnych strategii podtrzymywania odrębności należy stwierdzić, że to przede wszystkim wspólny przedmiot zainteresowań konstytuuje graczy jako zbiorowość. To nie działania nastawione na odróżnienie się na tle otoczenia społecznego, lecz konkretne praktyki i symbole (w tym estetykę) uznawane za wspólne czynią fanów wspólnotą.

W rozdziale piątym wykazano, że proces stawania się graczem stanowi przykład socjalizacji wtórnej. W rozdziale szóstym zaś wskazano, że pewne praktyki mogą mieć charakter wychowawczy. Jak się okazuje, pomimo istotnego udziału praktyk eskapistycznych aktywność fanów może mieć również wiele elementów wspólnych z funkcjonowaniem formalnych organizacji sfery publicznej. Tworzenie klubów, stowarzyszeń, organizowanie konwentów, wymagają realizacji praktyk analogicznych do tych, które są podejmowane przez np. harcerstwo lub stowarzyszenia naukowe (wbrew pozorom, istnieje wiele cech wspólnych konwentu i konferencji naukowych).

Wracając do koncepcji nowoplemienia i bundu należy stwierdzić, że w obszarach aktywności skoncentrowanych głównie na rozrywce trudno doszukać się silnego elementu wychowawczego jak również organizacyjnego. Nowoplemiona wydają się być właśnie takimi konglomeratami luźno powiązanych ze sobą osób, koncentrujących się na wspólnym hobby. Tam zaś, gdzie intensyfikują się działania fandomu, gdzie tworzą się obszary wymiany, można się doszukiwać bundów i to właśnie w tych obszarach można zaobserwować do pewnego stopnia uporządkowany proces socjalizacji fanów, a także wychowania. Można więc na koniec postawić hipotezę, że klub lub stowarzyszenie fanów gier fabularnych prowadzone przez odpowiednio przygotowaną osobę, wychowawcę, może pełnić ważną rolę nie tylko w organizowaniu czasu wolnego młodzieży, lecz również w kształtowaniu postaw prospołecznych i socjalizowaniu nie tylko do społeczności fanów, lecz także do szerzej pojmowanego społeczeństwa.

ZAKOŃCZENIE

Świat społeczny fanów gier fabularnych to zjawisko złożone, dzielące się na wiele subświatów, kręgów społecznych, spośród których każdy jest podtrzymywany przez wykorzystanie odmiennych wzorów. Wystarczy spojrzeć na wielość gier dostępnych na rynku aby móc zaryzykować tezę, że ich liczba stanowi dolną granicę zbioru owych potencjalnych sub światów. Biorąc pod uwagę fakt, że treści komercyjne są również przetwarzane a także konstruowane od podstaw przez samych fanów, można stwierdzić, że ilość przecinających się kręgów społecznych jest znaczna i jednocześnie trudna do oszacowania. Metafora mgławicy zastosowana przez M. Maffesoliego dla zobrazowania specyfiki nowoplemion jest więc uzasadniona. Owa mgławica nie jest jednak zwykłym skupiskiem punktów, jednostek ludzkich, spajanych poprzez współdzielone emocje. Z pozornego bezładu cechującego funkcjonowanie nowoplemion, tymczasowych więzi i wspólnot emocjonalnych kształtowanych ad hoc, w celu przyjemnego spędzenia czasu, wyłaniają się jednak wyraźne, bardziej uporządkowane skupiska bundów. Pomędzy tysiącami polskich miłośników fantastyki, mangi, gier bitewnych i fabularnych, którzy doraźnie spotykają się, dyskutując i grając, nie angażując się ponad to, można dostrzec kręgi bardziej zintegrowane, wykazujące inicjatywę, animujące realne i wirtualne społeczności fanów. Bundy to kluby, stowarzyszenia, portale internetowe. Stanowią one inicjatywy oddolne, fanowskie, w przeciwieństwie do ustrukturyzowanych, sformalizowanych organizacji wychowawczych. To właśnie bundy nadają rytm całemu fandomowi. Chciałoby się rzec: wszystkim polskim erpegowcom, jednak, jak było wspomniane istnieją także kręgi, które nie są zainteresowane tym, co się dzieje poza ich małą zbiorowością.

Porzucając na chwilę sferę metafory można stwierdzić, że fandom stanowi sieć społeczną, w której węzłami są obszary wymiany, czyli właśnie rzeczony kluby i stowarzyszenia. Sieć nie stanowi jednak sztywnej struktury, jest ona podtrzymywana przez działania ludzkie, które nie tylko kształtują owe węzły, ale także połączenia między nimi. Wokół węzłów tworzą się kręgi społeczne, które krzyżując się między sobą poprzez wielokrotne członkostwo fanów przekazują między sobą treści.

Stwierdzenie, że wszyscy fani angażują się w życie swoich wspólnot byłoby przejawem myślenia życzeniowego. Niestety, jedynie część erpegowców przejawia chęć do zajmowania się czymś poza graniem i konsumpcją treści produkowanych przez innych. Oznacza to, że fandomu nie można całkowicie oddzielić od sfery rynkowej. Przynajmniej jednak w Polsce produkty kupowane przez fanów są wytwarzane przez innych fanów.

Można więc poniekąd stwierdzić, że jest to układ samowystarczalny. Widoczny jest kontrast z MMORPG, gdzie aktywność fanów ogranicza się w zasadzie do konsumpcji, komentowania i powielania treści tworzonych komercyjnie.

Społeczność fanów tradycyjnych i komputerowych gier fabularnych zrzesza różne osoby, stąd w obrębie tworzonych przez nich kręgów można dostrzec zachowania zarówno pozytywne jak i negatywne, jednocześnie nie można powiedzieć, żeby fandom, czy szerzej pojęta zbiorowość graczy mogła być uznana za przekrój społeczeństwa. Mimo wszystko jest to społeczność dość elitarna, w sensie wiedzy, ponieważ wykształcenie trudno we współczesnej Polsce uznać za wyznacznik elitarności. Są to osoby najczęściej dobrze wykształcone, jednak ich wiedza, często hermetyczna, wyróżnia ich od reszty społeczeństwa.

Różnice między fanami tRPG i MMORPG można również rozpatrywać odwołując się do kategorii elitarności, przy czym to znowu fani tradycyjnych gier fabularnych powinni zostać uznani za społeczność elitarną. Jest to związane z kwestią wysiłku, który należy włożyć aby zostać członkiem wspólnoty. W przypadku tRPG akceptacja danej osoby jako współfana jest uzależniona od spełnienia przez niego określonych kryteriów: osiągnięcia minimum kompetencji kulturowych i wykazania określonego zaangażowania. W przypadku MMORPG kryterium symbolicznym jest zainstalowanie gry i immersja w świat wirtualny. Można więc stwierdzić, że z jednej strony występuje elitarność, z drugiej zaś komercja. W idealnej sytuacji miłośnik tRPG może uzyskać wysoki status nie wydając żadnych środków na zakup podręczników i akcesoriów, jedynie je komentując, ewentualnie tworząc własny, w drugim przypadku zaangażowanie jest silnie uzależnione od czynnika materialnego. Gracz nie osiągnie bowiem wysokiego statusu bez zakupu abonamentu⁸⁸.

Różnice między obydwoma rodzajami rozrywki można również zauważyć w odniesieniu do praktyk związanych z zaangażowaniem graczy. W przypadku obu rodzajów gier występują elementy komercyjne. Zarówno zakup podręcznika do tRPG jak również abonamentu MMORPG wiąże się z pewnym wydatkiem. Różnice w korzystaniu z nich są natomiast znaczne. Podręcznik to narzędzie, bez odpowiednich umiejętności i zespołu osób, które się zaangażują w sesję, rozgrywka nie będzie możliwa. Podręcznik ten może być jednak wykorzystany nieskończoną ilość razy, za każdym dostarczając nowych doświadczeń. Zakup narzędzi i wykorzystanie ich do stworzenia czegoś nowego

⁸⁸ W darmowej wersji „WoW” gracz nie ma dostępu do wszystkich lokacji i może rozwinąć postać jedynie do 20 poziomu, podczas gdy posiadacz pełnej wersji i dodatku „Mists of Pandaria” do 85.

przypomina pracę w warsztacie, choć biorąc pod uwagę fakt nie powtarzalności, lecz tworzenia za każdym razem czegoś od podstaw nasuwa analogię z warsztatem nie rzemieślnika, lecz artysty.

Doświadczenie MMORPG jest zupełnie inne. Przypomina, jak już było wspomniane, wesołe miasteczko. Gracz płacąc za możliwość korzystania z rozrywki dostarczanej przez świat wirtualny odkrywa nowe miejsca, wraca do tych już poznanych i kolekcjonuje nowe przedmioty. Ponieważ ów park rozrywki jest stale rozbudowywany, gracz może wpłacić nową sumę, aby uzyskać nowe możliwości zabawy. Różnice praktyk między graczem tRPG a graczem MMORPG są różnicami między aktywnością twórcy (obojętnie czy rzemieślnika czy artysty) a klienta supermarketu lub parku rozrywki. Oczywiście nie neguje to wszystkich praktyk komercyjnych i kolekcjonerskich występujących w świecie społecznym tRPG, ale z drugiej strony nie przekreśla to elementu twórczego

Plemienny charakter społeczności entuzjastów gier fabularnych jest podkreślany przez estetykę, która okazuje się być bardzo istotnym elementem integrującym i wyróżniającym społeczność z tła społecznego. W przypadku erpegowców estetyka może stanowić nie tylko wizualny symbol przynależności, ale także substrat interakcji. W kręgu graczy liczy się bowiem nie tylko sam fakt wykonywania danej czynności, ale także to, jak się ją wykonuje. Estetyka jest jednak nie tylko wartością dodaną do działań graczy, ale może je także ukierunkowywać. Konwencja podczas sesji może być dla graczy tak samo ważna jak normy poprawnego zachowania w miejscach publicznych.

Badacz podejmując się obserwacji danego zjawiska społecznego często poddawany jest próbom ze strony zarówno uczestników swoich badań, swojego naukowego „sumienia”, które jest kształtowane przez paradygmat, któremu hołduje wraz z przyjmowaną metodologią oraz ze strony szeroko pojmowanego otoczenia społecznego. Każda z tych sfer kieruje się swoimi, często odmiennymi, racjami i próbuje w różny sposób kształtować proces zbierania i analizy materiałów. Umiarkowana sympatia, którą autor darzył informatorów zderzała się więc nieraz z ich negatywnymi z punktu widzenia norm społecznych zachowaniami, co wystawiało rzetelność naukową na próbę. Niechęć, którą darzą się niektórzy członkowie poszczególnych kręgów również stawiała autora w skomplikowanej sytuacji. Jeśli bowiem różne osoby oskarżają się nawzajem o pewne zachowania, każdy chyba może zadać sobie pytanie, kto z nich ma rację? Podobną konsternację wywołał kryzys spowodowany odwołaniem dwóch konwentów współorganizowanych przez badaną społeczność. Z jednej strony rozgoryczenie fanów

było całkiem uzasadnione, z drugiej jednak ostra krytyka z którą występowali wobec urzędników, tak państwowych, jak i kościelnych mogła przysporzyć erpegowcom dodatkowych problemów. Dla badacza takie sytuacje są oczywiście źródłem interesujących danych, wystawiają jednak na próbę zarówno jego metodę jak również dwojako rozumiane sumienie: jako badacza i jako członka społeczeństwa.

Gry fabularne i MMORPG mogą być z jednej strony uznane za formę eskapizmu. Przejawia się on na wielu poziomach aktywności: w grze, poprzez przyjmowanie roli wyobrażonej postaci; podczas konwentów, uczestnicząc w działaniach o charakterze liminalnych, ale także angażując się w sam fandom, gdzie status można budować bez odnoszenia się do kategorii społeczno-demograficznych istotnych w życiu codziennym.

Eskapizmowi sprzyja fakt, że wielu erpegowców ma problemy z poruszaniem się i nawiązywaniu pozytywnych relacji w środowisku rówieśniczym. Sukces w świecie wyobrażonym można odnieść szybko, co skłania nieraz do zaangażowania kosztem właściwego życia. Takie podejście jest jednak piętnowane przez fanów, którzy są w stanie zachować zdrowe proporcje między różnymi wymiarami aktywności. Z zebranego materiału empirycznego krystalizuje się inny obraz fandomu. W jego obrębie dokonuje się bowiem podwójna socjalizacja. Podwójna, bo obok naturalnego procesu socjalizacji do fandomu niektórzy spośród fanów nabywają także umiejętności konieczne w „normalnym” życiu. Potwierdza to równocześnie koncepcję A. Cohena, że pozornie jednolita zbiorowość od wewnątrz okazuje się bardzo złożona.

Podsumowując korzyści, jakie oferuje młodym ludziom zaangażowanie w fandomie należy stwierdzić, że są one dwojakiego rodzaju. Społeczność graczy, czy to realna czy wirtualna, pozwala zrealizować potrzebę przynależności. Narracje opisujące radość graczy, spowodowaną pierwszym uczestnictwem w konwencie i którzy poznali inne osoby grające w gry fabularne zdają się to potwierdzać. Styczność z osobami starszymi pozwala na rozwijanie swojej wiedzy i przyjmowanie wzorów zachowania (nie zawsze pozytywnych). Ważniejsze jednak z perspektywy potencjalnego zastosowania są informacje świadczące o nabywaniu przez fanów umiejętności potrzebnych później w wielu sferach życia społecznego i zawodowego. Gracze uczą się organizować imprezy masowe, pozyskiwać sponsorów, zajmować się działaniami public relations, zapewniać zaplecze logistyczne i sprawne funkcjonowanie oraz rozliczać je od strony finansowej. Miłośnicy gier fabularnych dla umożliwienia realizacji swoich potrzeb organizują się także w kluby i stowarzyszenia, a pełnienie w ich ramach funkcji niewiele się różni od ról w obrębie analogicznych organizacji pożytku publicznego. Zauważalny jest w tym wątek

poruszony także przez B. Fatygę (1999: 188, 193, 208) w odniesieniu do kultury punków. Niektórzy spośród nich także bowiem wykorzystywali doświadczenie wyniesione z ruchu alternatywnego w działalności zbliżonej do mainstreamu, ale także budowali swoje własne kanały dystrybucji i wydawnictwa.

Analiza procesów socjalizacji w fandomie pozwala stwierdzić, że społeczność fanów pod wieloma względami przypomina też mniej lub bardziej tradycyjne zbiorowości i organizacje społeczne. Fandom to społeczność wyspecjalizowana i proces socjalizacji przebiega w relacji do owej specjalizacji. W przeciwieństwie jednak do innych zbiorowości i organizacji, takich jak Kościół, szkoła lub harcerstwo, nie przywiązuje się w nim uwagi do cech społeczno-demograficznych członków poddawanych socjalizacji. Wiek, klasa społeczna lub wykształcenie nie stanowi więc czynnika istotnie wpływającego na przebieg tego procesu. Z tego względu fandom można uznać za społeczność w wysokim stopniu demokratyczną.

Stefan Nowak (1979: 160) w swoim artykule zwrócił uwagę, że społeczeństwo polskie dekady Edwarda Gierka cechuje obszar **próżni socjologicznej**. Socjolog ten stwierdzał, że gdyby stworzyć „socjogram” *oparty na ludzkich poczuciach grupowej więzi i identyfikacji, to tak pojęta społeczna struktura naszego kraju jawiłaby się jako „federacja” grup pierwotnych, rodzin i grup opartych na przyjaźni, zjednoczonych w narodowej wspólnocie z bardzo słabymi innymi typami więzi pomiędzy tymi dwoma poziomami*. Odnosił się w ten sposób do faktu, że Polacy deklarowali jako najważniejsze kategorie rodziny i przyjaciół, a następnie narodu nie utożsamianego jednak z kategorią państwa. Można wysunąć tezę, że cały obszar badań mezosocjologii był poza listą potencjalnych grup odniesienia.

Jak się okazuje, Polska od tamtego okresu, kończącego się umowną cezurą roku 1989, przeszła przemiany nie tylko ekonomiczne ale także społeczne. Na podstawie przeprowadzonych badań można bowiem wysunąć tezę, że wśród erpegowców pojawia się czynnik grupotwórczy, którym jest wspólne hobby. Wypowiedzi fanów pozwalają stwierdzić, że gry fabularne stanowią czynnik pro-społeczny nie tylko w sensie zajęcia integrującego, ale także motywującego do animowania lokalnych społeczności ale także podejmowania działań wykraczających poza granice klubów i stowarzyszeń. Nie jest to jednak dosłowne zaprzeczenie koncepcji „próżni socjologicznej”, bowiem S. Nowak (1979: 161) wskazywał, że to układy instytucjonalne są słabymi czynnikami grupotwórczymi. W przypadku fandomu zauważyć można, że podejmowane inicjatywy

mają oddolny charakter. Zapoczątkowane są przez kręgi pasjonatów, którzy z przyczyn prawnych szukają dopiero oparcia w strukturach formalnych.

Badanie dostarczyło wielu zaskakujących informacji, z których najbardziej interesująca dotyczyła elementów wychowawczych zachodzących w fandomie. Dla autora, jako socjologa, źródłem satysfakcji jest stała adekwatność koncepcji kręgu społecznego, która okazała się nadal umożliwiać interpretację aktywności społecznej, pomimo, że została skonstruowana w okresie, w którym zjawiska, do których analizy została zastosowana jeszcze nie istniały. Warto się jednak zastanowić, jakie implikacje dla innych nauk społecznych mogą mieć wyniki badania. Mowa jest w tym miejscu przede wszystkim o pedagogice. Warto bowiem byłoby poddać kolejnym badaniom wychowawcze aspekty fandomu, tym razem jednak mając na uwadze możliwość zastosowania wniosków takiego badania w praktyce. Wnioski z takiej obserwacji mogłyby także poprawić sytuację erpegowców w relacji do instytucji formalnych i nastawić ich przedstawicieli bardziej przychylnie do inicjatyw oddolnych podejmowanych przez młodzież erpegową.

FOTOGRAFIE



Zdjęcie 1: Komplet kości używanych w sesjach gier fabularnych. (zdjęcie własne).



Zdjęcie 2: "World of Warcraft", Sedgewick, awatar badacza, który pomagał eksplorować obszar badawczy.



Zdjęcie 3: Sesja w warunkach klubowych (zdjęcie własne).



Zdjęcie 4: Sesja w warunkach konwentowych (zdjęcie własne).



Zdjęcie 5: Uczestnicy konwentów fantastyki stanowią barwną mieszankę przebierańców, fanów militariów, członków subkultur oraz „normalsów” (zdjęcie własne).



Zdjęcie 6: Konwent jako wydarzenie komercyjne, widoczne stoiska handlowe (zdjęcie własne).



Zdjęcie 7: Stolik akredytacyjny, przy którym można zakupić symboliczne potwierdzenie uczestnictwa w konwencie, plakietkę (zdjęcie własne).



Zdjęcie 8: Fandom integruje osoby w różnym wieku (zdjęcie własne).



Zdjęcie 11: ...z nowoczesną formą (kalambury po posiłku, zdjęcie własne).



Zdjęcie 12: "World of Warcraft" miejscami daje poczucie prowadzenia badań etnograficznych w faktycznych społecznościach tradycyjnych (wioska trolli).



Zdjęcie 13: Konstrukcja świata daje możliwość funkcjonowania w "prawdziwych" lokacjach geograficznych (przelot Sedgewicka nad Stormwind, stolicą Sojuszu).



Zdjęcie 14: Pomimo pozornie niebezpiecznej sytuacji, w której awatary stoją bardzo blisko przeciwnika, gracze mają dowolną ilość czasu na naradzenie się i przygotowanie planu działania. W takich sytuacjach podważona zostaje konstrukcja „World of Warcraft” jako prawdziwego świata, uwidacznia się zaś jego struktura „wesolego miasteczka”.



Zdjęcie 15: Duża liczba okienek w porównaniu z wcześniejszym zdjęciem może być traktowana jako wizualny wyznacznik doświadczenia. Bardziej doświadczeni gracze instalują dodatki wspomagające ich podczas np. walk z bossami znajdującymi się w instancjach rajdowych. Gracze początkujący nie wiedzą o tych programach. Rajdy wymagają współdziałania wielu osób w celu pokonania potężnego przeciwnika (bossa). „World of Warcraft” daje więc możliwość stoczenia epickich bitew...



Zdjęcie 16: ... ale także pozwala na oddanie się bardziej trywialnym zadaniom, na przykład sadzeniu rzepy.

ANEKS 1: SCENARIUSZ WYWIADU

Jednostka jako członek społeczności. Definiowanie granic społeczności.

1. Może zaczniemy od tego, od jak dawna interesujesz się fantastyką/RPG/MMORPG/grami bitewnymi/karcianymi?

Jak to się stało, że zacząłeś się interesować? czy natknąłeś się na coś związanego z fantastyką, co Cię zaintrygowało, czy też ktoś Ci to podsunął, opowiedział? czy najpierw było zainteresowanie, a potem zacząłeś szukać ludzi, którzy je podzielają, czy może w grupach/w Twojej rodzinie zainteresowanie fantastyką zawsze istniało? czy najpierw było zainteresowanie fantastyką a potem grami, czy na odwrót?

2. Od jak dawna należysz do klubu/gildii?

Jak stałeś się jego/jej członkiem? Czy szukałeś takiej grupy? Jak się o niej dowiedziałeś, Czy znałeś wcześniej jej członków? Dla współtworzących: skąd wziął się pomysł stworzenia klubu/gildii?

3. Czy bybyś w stanie opisać historię swojej aktywności jako fan? Czy zauważyłeś jakieś istotne zmiany w społeczności fanów/graczy w tym czasie?

Czy to środowisko się w jakiś sposób zmienia? Jak ludzie odnosili się do Ciebie na początku, a jak odnoszą teraz?

4. Co właściwie składa się na tę aktywność (granie, bycie fanem)?

Czy opiera się ona wyłącznie na graniu, czy to są też inne rzeczy? czy też czytasz książki, komiksy, fora, kupujesz jakieś akcesoria, jeździsz na konwenty, prowadzisz bloga, piszesz artykuły, tworzysz przygody itd.). A czy grasz w inne gry? bitewne, karciane, komputerowe? Dla graczy MMORPG: czy znasz tradycyjne gry fabularne?

5. Jak możesz nazwać swoje zajęcie. Czy jest to zainteresowanie, forma spędzania wolnego czasu, hobby, czy może sposób życia? Jakie miejsce w Twoim życiu zajmuje?

Jak dużo czasu poświęcasz swoim zainteresowaniom: graniu, czytaniu, pisaniu np.

6. Jak myślisz, dlaczego ludzie się tym zajmują (graniem, fantastyką)?

A Ty, dlaczego się tym zajmujesz? Czy można zauważyć jakieś różnice, kiedy ktoś angażuje się w taką aktywność? Możesz podać przykłady? Co najbardziej lubisz w tym, co robisz (granie, spotkania z ludźmi, wymiana poglądów?).

7. Co myślą inni ludzie o Twoim hobby?

Nie chodzi mi tylko o To, co myślą o Tobie, ale ogólnie o fanach. (co myślą najbliżsi, koledzy, przedstawiciele instytucji, podaj przykłady, jeśli są negatywne, to jak myślisz dlaczego?). Kto to jest nerd?

8. Jak myślisz, czy jest coś wyjątkowego w graczach, co odróżnia ich od innych ludzi, nie zajmujących się grami?

Byłbyś w stanie rozpoznać gracza w szkole, na ulicy?

9. Czy istnieje ktoś taki jak zwykły, szary człowiek? Jakie zachowania są typowe. Co Ci się podoba, a co nie podoba w takim zwyczajnym życiu? Co Cię denerwuje? A czego właściwie w ludziach nie lubisz? Jakich grup, typów ludzi nie lubisz i dlaczego? Czy wymienione cechy negatywne pojawiają się także w środowisku fanów?

10. Czy warto zainteresować innych ludzi tym rodzajem aktywności (graniem), czy lepiej skupić się na istniejącej już grupie?

Jeśli warto, to czy jest zauważalne zainteresowanie ludzi lub instytucji z zewnątrz? Jeśli tak to jakich? Czy instytucje są otwarte na tego typu inicjatywy? Jeśli tak, to jakie instytucje tak, a jakie nie. Czy można podać konkretne przykłady? Jakie czynniki pomagają w tej działalności, a jakie przeszkadzają?

11. Czy masz kolegów poza graczami? Jak często się z nimi spotykasz, czy częściej niż z graczami/fanami, czy rzadziej.

12. Czy masz jakieś inne zainteresowania. Nie związane z fantastyką/graniem.

Czy należysz do jakiejś organizacji? Masz jakieś hobby? Zajmujesz się czymś profesjonalnie? Jak dużo czasu Ci zajmują takie działania. Czy są dla Ciebie mniej/bardziej wartościowe niż fantastyka?

13. Jakie masz plany na przyszłość (nauka, praca), może podaj wymarzony scenariusz.

14. Czy są jakieś negatywne rzeczy związane z zaangażowaniem w granie/fantastykę?
Jak myślisz Ty, a jak myślą inni, np. rodzina? Czy możesz podać jakieś przykłady?

15. Czy uważasz, że jakieś umiejętności, które nabyłeś jako gracz, uczestnik zbiorowości, przydadzą Ci się w „poważnym” życiu?

Ramy kategoryzujące wewnątrz zbiorowości

16. Czy można w jakiś sposób podzielić ludzi ze względu na to, w jaki sposób angażują się w RPG? (Czy jest punkt w jakim można określić, że ktoś jest pozornie zaangażowany, czy istnieje jakaś przesada?). Czy jesteś w stanie wskazać takie osoby, grupy, które przesadzają? Dlaczego myślisz, że przesadzają? Możesz podać przykłady?
A Ty, jak bardzo jesteś związany ze swoimi zainteresowaniami?

17. Z kim najczęściej grasz/kontaktujesz się ze względu na te zainteresowania.

Nie chodzi mi w tym miejscu o nazwiska, tylko o ogólną informację. Czy są to osoby znajome, z grupy, z Internetu? Jesteś związany z jakimiś konkretnymi grupami? Możesz je wymienić? W jaki sposób komunikujesz się z nimi? Czy takie kontakty opierają się na dyskusji o grach, czy też o innych rzeczach. Jaki rodzaj kontaktu wolisz?

18. W jakich okolicznościach grasz najczęściej? (dom, klub, konwent).

19. Czy zauważyłeś jakieś różnice w tym, jak się odnoszą, rozmawiają ze sobą gracze/fani w różnych sytuacjach?

Jak odnoszą się do siebie, określają się ludzie z grupy, klubu/gildii, ludzie na konwentach, forach? Co jest tego powodem?

20. Czy między grupami w fandomie/w „World of Warcraft” istnieją jakieś różnice?
Na czym one polegają, możesz podać przykłady? Czy zajęcia wpływają na te różnice? Sposób, rodzaj aktywności, ludzie? Czy grupy zajmujące się RPG różnią się od np. battlowców?

Jednostka na poziomie mikro

21. Jak mógłbyś zdefiniować RPG/Gry bitewne/MMORPG.

Jakie są dla Ciebie ważne. Jakie lubisz najbardziej i dlaczego. A w jakie grasz i od czego to zależy.

22. Czy istnieje jakaś nazwa, którą gracze się określają/są określani przez innych?

23. Czy możesz się nazwać RPG-owcem/Battlowcem/WoW-owcem?

Co to właściwie znaczy być kimś takim?

24. Co wpływa na to, kto wchodzi w skład grupy, która ma rozegrać sesję/eksplorować instancję w „WoW”?

Czy jest to zależne od gry, sytuacji, innych członków, czy jest ktoś kto ma na to największy wpływ?

25. Co wpływa na to, jak się gra?

Mechanika, nastrój, świat gry, konwencja, ludzie, miejsce? Czy jest to obojętne w co grasz, z kim grasz, kim grasz? Co sprawia, że gra się dobrze? A co, że gra źle? Co lubisz u graczy, a czego nie? Jakie zachowania są dozwolone, jakie właściwe, a jakie niewłaściwe? jako gracz i jako postać?

26. Czym różni się granie w różne gry („WoW” od „Lineage”; „D&D” od „Wampira”, „Zew Cthulhu”) RPG od MMORPG, Bitewniaków, Karcianek? LARP. Grałeś w inne? Czy można grać w „Zew Cthulhu” zagrać używając mechaniki „D&D”?

27. Czy zauważyłeś jakieś różnice pomiędzy grupami, w których miałeś okazję grać?

Jakie to różnice, czy są istotne?

28. Czy można być dobrym lub złym graczem?

Co na to wpływa? (czy chodzi o znajomość zasad, czy o odgrywanie, a może o wczucie się w rolę)?

29. Czy opinie innych wpływają na Ciebie jako fana/gracza?

A może jakieś lektury, filmy? Są jakieś dla Ciebie ważne? Wpływają na Twoje kontakty z innymi? Na Twoje granie?

Jednostka na poziomie mezzo

Skoro należysz do klubu/gildii:

30. Czy są jakieś tego pozytywy?

Masz jakieś porównanie z grupami spoza tej? A czy są jakieś negatywne cechy?

31. Co sprawia, że czujesz się członkiem tej grupy?

32. Jaka jest Twoja rola w społeczności.

Czy masz w związku z tym jakieś obowiązki? Czy czujesz się z tego powodu lepiej/gorzej. Uważasz się za mniej/bardziej ważnego. Czy to jest Twoje odczucie, czy ludzie dają Ci w jakiś sposób to odczuć.

33. A są jakieś wyznaczone role? Co takie osoby mogą robić?

Jak inni członkowie odnoszą się do takich osób?

34. Czy mógłbyś scharakteryzować tę grupę? (wiek ludzi, płeć, kontakty, działania).

Dlaczego jest mało dziewcząt

35. W jakim celu pojawiaasz się najczęściej na spotkaniach/logujesz się do gry?

Zdarza Ci się wpaść po prostu, żeby się spotkać?

Jednostka na poziomie makro

36. Czy Twoje kontakty oparte na zainteresowaniu ograniczają się do klubu/wąskiego grona znajomych, czy kontaktujesz się z innymi ludźmi?

Jeśli tak, to najczęściej w jaki sposób? Należysz do jakiejś wspólnoty/społeczności?

37. Czy jako członek Klubu/Gildii akcentujesz to w kontaktach z innymi graczami?

Czy to w jakiś sposób wpływa na relacje?

38. Czy jest Ci znane słowo „fandom”? Kiedy je słyszysz? Co oznacza? (lub jak myślisz, co znaczy)?

39. Czy mógłbyś scharakteryzować ogół fanów? Czy jest to w jakiś sposób możliwe?

Jest to jednolita zbiorowość, czy też jest w jakiś sposób podzielona na różne grupy? Jak je można podzielić? Jak się kontaktują?

40. Czy fani to "jedna wielka rodzina", czy też istnieją jakieś podziały?

Czy istnieją jakieś animozje, czy też inny fan jest osobą, z którą znajdzie się wspólny temat?

41. Czy są jakieś ważne wydarzenia, akcje, które są w jakiś sposób ważne dla społeczności lokalnej czy ogólnopolskiej?

Pytanie o konwenty, czy są ważne, dlaczego, co się robi na konwentach. Co takiego jest w konwentach, co różni je od spotkań w klubie?

42. Czy jesteś w stanie opisać osobę, którą teraz jesteś?

Czy różnisz się w jakiś sposób od tego kim byłeś zanim zaangażowałeś się w tę aktywność? Jako fan/gracz/funkcjonariusz?

Estetyka

43. Czym kierujesz się w wyborze gry/książki/komiksu?

Wierność (marce, serii), fabuła, ilustracje? Czy oprawa graficzna jest istotna? Czy wygląd/wyobrażenie ma jakiś wpływ na Twoje postrzeganie postaci?

44. Jakie elementy najbardziej Ci się podobają? Które preferujesz?

Treść, oprawa graficzna, nastrój?

45. Czy wśród Twoich znajomych są osoby, które coś piszą, rysują?

Jak nazwałbyś tę aktywność? czy jest to twórczość? czy takie osoby różnią się od np. zawodowych pisarzy, malarzy?

46. Co ma wpływ na grę, na atmosferę w klubie, na konwencie, LARPie, podczas rajdu?

Czy są jakieś różnice między tymi wydarzeniami? Czy w każdej z tych sytuacji odczuwasz to samo, czy może coś innego?

Metryczka:

-wiek,

-wykształcenie,

-zawód,

-płeć,

-m-ce zamieszkania.

47. Co to znaczy "swój" a co "obcy"?

Czy swój, to członek rodziny, narodu, grupy, kolega? Co dana osoba musi zrobić, żeby przestać być dla Ciebie obcym.

48. Co uważasz za istotne w swoim życiu?

Grupy: rodzina, grupa kolegów, znajomi fani, klub? Naród, państwo (w czym przejawia się ta istotność, jak to uzasadniasz? interesujesz się polityką, uczestniczysz w inicjatywach obywatelskich, bierzesz udział w wyborach?) Religia? Wykształcenie, rozwój, praca? Zabawa?

49. Czy mógłbyś jeszcze powiedzieć, jakie książki, filmy, muzykę, sztukę cenisz?

Czy mógłbyś je wymienić? Czy są jacyś autorzy, filmy "nie fantastyczne", które są dla Ciebie istotne? Czy chodzisz do kina, do teatru, muzeum (z własnej/kolegów inicjatywy, nie np. wraz z wycieczką szkolną).

50. Jak myślisz, czym byś się zajmował, gdybyś nie zaczął grać? - KOŃCOWE

ANEKS 2: SCENARIUSZ WYWIADU Z EKSPERTAMI

Zwracam się do Ciebie z prośbą o wzięcie udziału w badaniach socjologicznych dotyczących społeczności fanów fantastyki, RPG, MMORPG. Zwracam się do Ciebie jako eksperta, osoby która posiada dużą wiedzę na temat środowiska fanów fantastyki/RPG/MMORPG, współtworzącej je i mającej wpływ na jego kształtowanie. Badanie będzie miało charakter rozmowy, mającej na celu wskazanie przemian oraz pewnych trwałych elementów w społeczności fanów, a przede wszystkim zrozumienie jego specyfiki.

1. Może zaczniemy od tego, od jak dawna interesujesz się fantastyką/RPG/MMORPG/grami bitewnymi/karcianymi?

Jak to się stało, że zacząłeś się interesować? Czy najpierw było zainteresowanie grami, a potem zacząłeś szukać ludzi, którzy je podzielają, czy może w grupach/w Twojej rodzinie zainteresowanie fantastyką zawsze istniało? Czy najpierw było zainteresowanie fantastyką a potem grami, czy na odwrót?

2. Co właściwie składa się na uczestnictwo w społeczności fanów/w WoW?

Czy są różne sfery aktywności? Czy któraś jest ważniejsza od innych? Czy jest coś więcej, co może być wspólne dla fanów, czy tylko granie ich integruje? Jakie to mogą być rzeczy? Czy czytasz książki, komiksy, fora, kupujesz jakieś akcesoria, jeździsz na konwenty, prowadzisz bloga, piszesz artykuły, tworzysz przygody itd.).

3. Czy to uczestnictwo w społeczności jest cały czas, od wielu lat takie samo, czy może zauważyłeś jakieś istotne zmiany w społeczności fanów/graczy?

Czy byłbyś w stanie opisać historię swojej aktywności jako fan? Czy to środowisko się w jakiś sposób zmienia? Kto, lub co, ma wpływ na zmiany? Czy są jakieś zasady zachowania? komunikowania się ze sobą? rzeczy dozwolone/niedozwolone, etyczne/nieetyczne? możesz podać przykłady? Czy jest możliwe określenie liczby graczy i fanów w Polsce? jeśli tak, to w jaki sposób?

4. Czy istnieje jakaś ogólna nazwa ogółu graczy/fanów? A co to jest fandom (czy słyszałeś taką nazwę?).

5. Czy możesz opowiedzieć coś o historii WoW/Fandomu? Czy znasz jakieś ważne informacje dotyczące historii? Jakież istotne postacie, wydarzenia?

6. Czy fandom jest hermetyczny, czy też członkowie fandomu, poszczególne grupy robią coś, by zainteresować ludzi z zewnątrz sobą, swoimi zainteresowaniami?

Możesz podać przykłady? -czy Twoja miejscowość się różni pod tym względem?

7. Jak ludzie ogólnie odnoszą się do fantastyki/RPG/MMORPG?

-przychylnie czy negatywnie;

-czy jakieś konkretne grupy przyjmują określony stosunek?

-czy ten stosunek się w jakiś sposób zmienia? występują jakieś konkretne zdarzenia?

-czy można zaobserwować jakieś przykłady życzliwości, pomocy w działaniach fanów?

-czy instytucje, organizacje są w jakiś sposób pomocne?

-możesz podać przykłady?

Aktywność na poziomie makro

8. W społeczności fanów WoW/RPG/Fantastyki, funkcjonuje wiele osób. Zauważalne jest to, że zrzeszają się w różne grupy.

-Czy jesteś w stanie powiedzieć jak przebiega taki proces?

-Dlaczego fani się zrzeszają?

-Czy mają z tego jakieś korzyści?

-Czy są osoby, które nie należą do żadnej grupy (gildii, klubu)? Czy jesteś w stanie określić, jak jest ich dużo w porównaniu do osób będących w grupach?

-Czy regułą jest przynależność do grupy, czy luźne kontakty?

-Jak myślisz, dlaczego nie decydują się na przynależność? A może nikt nie chce wchodzić z nimi w trwalsze relacje?

9. Biorąc pod uwagę fakt, że jest tak wiele grup, (tak wiele zainteresowań), czy można mówić o

- jednym fandomie/grupie fanów MMORPG, czy też o wielu fandomach: fantastyki, mangi, RPG? Czy jest sens mówić o poszczególnych serwerach/grupach/gildiach, czy wystarczy mówić ogólnie o graczach WoW?

-czy można mówić o fandomie rzeszowskim/podkarpackim/małopolskim itp.

10. Czy graczy/fanów można jakoś podzielić?

-wiekowo, pod względem wykształcenia, pracy?

-pochodzenia narodowego?

-czy są to różnice istotne?

-może w stylu grania?

-może są jakieś różnice między osobami skupiającymi się na poszczególnych sposobach zaangażowania/grania?

-między zaangażowaniem w grupę, a po prostu graniem?

11. Czy członkowie próbują się w jakiś sposób wyróżniać, czy też jest dążenie do podobieństwa?

-jakieś konkretne style ubierania? elementy stroju, zachowania, które się pojawiają częściej?

-w czym się to przejawia? w sferze wizualnej, czy też w sposobie działania?

12. Czy istnieje jakiś podział ról w zbiorowości graczy/fandomie? Czy też role/funkcje występują raczej w gildii/klubie?

-Czy istnieją jakieś ważne osoby, mające istotny wpływ na to, jak gildie/kluby, funkcjonują, czy to, co gracze/członkowie klubów mogą robić?

-czy istnieją osoby uważane za jakiś wzór? budzące szacunek? sławne? popularne?

-w czym to się przejawia? na czym to polega?

-jak się zdobywa szacunek w fandomie? czy pewne działania bardziej temu sprzyjają?

-czy pisarz i twórca to też członek fandomu?

13. Czy fani będący członkami jakiejś grupy działają wyłącznie w jej ramach, czy istnieją jakieś kontakty pomiędzy poszczególnymi grupami. Jeśli tak, na czym polegają? Jak są nawiązywane takie kontakty?

-jakie działania wykraczające poza gildię/klub są podejmowane?

-jakie wydarzenia są ważne? podaj przykłady.

-w jaki sposób ludzie komunikują się ze sobą? czy sami tworzą kanały, czy też są jakieś stałe kanały komunikacyjne (portale, fora), czy jakieś z nich są w jakiś sposób bardziej istotne? czy zawsze komunikowano się w ten sposób, czy się to zmienia?

14. Czy grupy/członkowie poszczególnych grup różnią się od innych. Czy jest coś specyficznego? -wiek, strategia, narodowość? Czy można je jakoś podzielić? Pod jakim względem się różnią. Czy w ogóle nie ma sensu? Czy w ogóle można je porównywać? jak można je porównywać? jaki ma to cel?

15. Jak wyglądają stosunki pomiędzy grupami (gildiami/klubami)? Czy zauważalna jest przyjaźń? wrogość? obojętność? współpraca? w czym się to przejawia?

Aktywność na poziomie mezzo

16. Czy jesteś członkiem jakiejś grupy, utrzymujesz kontakty z jakąś grupą (lub od jak dawna należysz do klubu/gildii)?

-jak stałeś się członkiem? Czy szukałeś takiej grupy, jeśli tak, to jak się o niej dowiedziałeś, czy znałeś kogoś wcześniej? Dla współtworzących: skąd wziął się pomysł stworzenia? Jakie są główne motywacje wiodące do stworzenia gildii/klubu?

17. A czy jesteś w stanie coś powiedzieć o historii klubu/gildii? (środowiska, w którym się obracasz?)

-skąd wziął się pomysł, co było wcześniej, jakieś inne grupy? co się z nimi stało?

18. Jak wygląda struktura grupy: gildii/klubu?

-czy są osoby mniej lub bardziej ważne? jeśli tak, to na czym polega ich większa/mniejsza istotność dla funkcjonowania grupy?

-czy są jakieś specjalnie role/stanowiska/funkcje? na czym polegają?

-czy są jakieś specjalne, ustalone zasady/relacje między osobami pełniącymi szczególne role? polegają? możesz podać przykłady?

-czy są jakieś ustalone relacje między tymi osobami a zwykłymi członkami grup? na czym one polegają? możesz podać przykłady? są one bardziej formalne, czy koleżeńskie?

- jakie są zasady wstępowania do takiej grupy?

-czy struktura/funkcje w jakiś sposób się zmieniają, czy też od początku istnienia grupy są one niezmiennie? co wpływa na stałość/zmianę?

19. Jak można podzielić aktywność w ramach grupy/gildii/klubu? Czy można ją w ogóle podzielić?

-czy jakieś rodzaje tego zaangażowania są bardziej istotne?

-czy są jakieś wydarzenia, inicjatywy istotne dla grupy? możesz je wymienić? opowiedzieć o nich?

Metryczka:

-wiek,

-wykształcenie,

-zawód,

-płeć,

-m-ce zamieszkania.

51. Co to znaczy "swój" a co "obcy"?

Czy swój, to członek rodziny, narodu, grupy, kolega? Co dana osoba musi zrobić, żeby przestać być dla Ciebie obcym.

52. Co uważasz za istotne w swoim życiu?

Grupy: rodzina, grupa kolegów, znajomi fani, klub? Naród, państwo (w czym przejawia się ta istotność, jak to uzasadniasz? interesujesz się polityką, uczestniczysz w inicjatywach obywatelskich, bierzesz udział w wyborach?) Religia? Wykształcenie, rozwój, praca? Zabawa?

53. Czy mógłbyś jeszcze powiedzieć, jakie książki, filmy, muzykę, sztukę cenisz?

Czy mógłbyś je wymienić? Czy są jacyś autorzy, filmy "nie fantastyczne", które są dla Ciebie istotne? Czy chodzisz do kina, do teatru, muzeum (z własnej/kolegów inicjatywy, nie np. wraz z wycieczką szkolną).

54. Jak myślisz, czym byś się zajmował, gdybyś nie zaczął grać? - KOŃCOWE

LITERATURA

- Aarseth, E., 2010. *Badanie zabawy: metody analizy gier*; w: M. Filiciak (red.). *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa: Academica, 13–36.
- Aarseth, E., 1997. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E., 2004. Genre trouble: narrativism and the art of simulation; w: *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Ahl, D.L., 2008. *Mainframe games and simulations*; w: *The video games explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. Westport, Connecticut, 31–34.
- Angrosino, M., 2010. *Badania etnograficzne i obserwacyjne*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Anon, 2007. *Daggerfall; behind the scenes*. http://web.archive.org/web/20070509175133/http://www.elderscrolls.com/tenth_anniv/tenth_anniv-daggerfall.htm.
- Anon, Wizard | Lineage II - Goddess of Destruction. <http://www.lineage2.com/en/game-classes/wizard.php> [Access(red.) February 5, 2014].
- Appelcline, S., 2011. *Designers and dragons; a history of the roleplaying game industry*, Mongoose.
- Archer, P., 2004. *Introduction*; w: *30 years of adventure; a celebration of Dungeons & Dragons*. Renton: Wizards of the Coast.
- Arneson, D., 2004. *Dave Arneson's Blackmoor*, Zeitgeist Games.
- Arneson, D., 1980. *The first fantasy campaign*, Decatur, Illinois: Judges Guild.
- Arneson, D., Gygax, E.G., 1974a. *Dungeons & Dragons; men and magic*, Lake Geneva: Tactical Studies Rules.
- Arneson, D., Gygax, E.G., 1974b. *Dungeons & Dragons; the underworld and wilderness adventures*, Lake Geneva: Tactical Studies Rules.
- Awards, I.R., Indie RPG Awards. <http://www.rpg-awards.com/faq.shtml#1a> [3.12.2013].
- Babbie, E., 2004. *Badania społeczne w praktyce*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Babiński, G., 1997. *Etapy procesu badawczego*; w: M. Niezgoda, M. Malikowski, (red.). *Badania empiryczne w socjologii; wybór tekstów*. Tyczyn: Wyższa Szkoła Społeczno Gospodarcza, 300–313.

- Bachtin, M., 1975. *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Barthes, R., 1999. *Śmierć autora*. "Teksty Drugie", (1/2).
- Barton, M., 2008. *Dungeons and desktops; the history of computer role-playing games*, Wellesley, Massachusetts: A. K. Peters Ltd.
- Baszanger, I., Dodier, N., 2004. *Etnography: relating the part to the whole*; w: D. Silverman, (red.). *Qualitative research; theory, method and practice*. London, Thousand Oaks, New Delhi, 9–34.
- Bauman, Z., 2000. *Ponowoczesność jako źródło cierpień*, Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Bauman, Z., 1996. *Socjologia*, Warszawa: Zysk i S-ka.
- Bauman, Z., 1990. *Socjologia*, Poznań: Zysk i S-ka.
- Bauman, Z., 1995. *Wieloznaczność nowoczesna, nowoczesność wieloznaczna*, Warszawa: Wydaw. Naukowe PWN.
- Becker, H.S., 2008. *Art worlds: 25 anniversary edition*, University of California Press.
- Becker, H.S., 2009. *Outsiderzy: studia z socjologii dewiacji*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Berger, P., Luckmann, T., 1983. *Spoleczne tworzenie rzeczywistości*, Warszawa: PIW.
- Bes, 2012. *Erotyczne i homoseksualne przedstawienia pchają się do szkół*. "Super Nowości".
- Blau, P.M., Schwartz, J.E., 1984. *Crosscutting social circles*, Orlando: Academic Press.
- Blumer, H., 2007; w: *terakcjonizm symboliczny: perspektywa i metoda*, Kraków: Nomos.
- Bomba, R., 2010. *Na przecieciu teorii, na skrzyżowaniu mediów: badanie gier komputerowych jako nowa subdyscyplina kulturoznawstwa*; w: A. Gwóźdź, (red.). *Granice kultury*. Wydawnictwo Śląskie.
- Boorstin, D.J., 1992. *The image: a guide to pseudo-events in America*, Nowy Jork: Vintage Books.
- Boudreau, K., 2008. *Online role playing games*; w: M. J. P. Wolf (red.). *The video game explosion: a history from Pong to PlayStation and Beyond*. Westport: Greenwood Press.
- Bourdieu, P., 1984. *Distinction: a social critique of the judgment of taste*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

- Bowman, S.L., 2010. *The functions of role-playing games; how participants create community, solve problems and explore identity*, Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Brake, M., 1985. *Comparative youth culture: the sociology of youth cultures and youth subcultures in America, Britain and Canada*, Nowy Jork, Londyn: Routledge.
- Brignall III, T., 2008. Guild life in the World of Warcraft: online gaming tribalism; w: S. Smith, T. Adams, (red.). *Electronic tribes: the virtual worlds of geeks, gamers, shamans, and scammers*. Austin: University of Texas Press, 110–123.
- Byczkowska, D., 2012. *Ciało w tańcu; analiza socjologiczna*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Caillois, R., 1973. Ludzie a gry i zabawy; w: *Żywioł i ład*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 297–467.
- Capra, F., 1988. *The turning point: science, society and the rising culture*, Toronto, New York: Bentam Books.
- Cardwell, P.J., 1994. *The Attacks on Role-Playing Games*. *Skeptical Inquirer*, 18(2), 157–168.
- Castells, M., 2010. *The rise of the network society*, Chichester: Wiley-Blackwell.
- Certeau, M. de, 1984. *The practice of everyday life*, Berkeley: University of California Press.
- Charmaz, K., 2009. *Teoria ugruntowana; praktyczny przewodnik po analizie jakościowej*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Chymkowski, R., Koryś, I., Dawidowicz-Chymkowska, O., 2012. *Społeczny zasięg książki w Polsce w 2012 r.*
- Ciesielski, J., 1988. *Fantasolo, ale nie solo*. "Razem", (7).
- Ciesielski, J., 1987. *Gra fantazji*. *Razem*, (5).
- Clarke, A.E., 1991. *Social worlds/arenas theory as organizational theory*; w: D. R. Maines, (red.). *Social organization and social process: essays in honor of Anselm Strauss*. New York: Aldine de Gruyter, 119–158.
- Clifford, J., 2000. *Kłopoty z kulturą: dwudziestowieczna etnografia, literatura i sztuka*, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Clifford, J., 1990. *Notes on (field)notes*; w: R. Sanjek, (red.). *Fieldnotes; the makings on anthropology*. Ithaca, London: Cornell University Press, 41–70.
- Clifford, J., 2006. *Praktyki przestrzenne: badania terenowe, podróże i praktyki dyscyplinujące w antropologii*; w: M. Kempny, E. Nowicka, (red.). *Badanie kultury*;

elementy teorii antropologicznej. Kontynuacje. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 139–179.

- Cohen, A.P., 1985. *The symbolic construction of community*, London: Routledge.
- Coleridge, S.T., 1817. *Biographia literaria: or biographical sketches of my life and opinions*, Londyn.
- Collins, R., 2011. *Łańcuchy rytuałów interakcyjnych*, Kraków: Nomos.
- Cooley, C.H., 1983. *Human nature and the social order*, New Brunswick: Transaction Books.
- Coppa, 2006. *A brief history of media fandom; w: Fan fiction and fan communities in the age of the Internet.* Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Corbin, J., Strauss, A., 2008. *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*,
- Cover, J.G., 2010. *The creation of narrative in tabletop role-playing games*, Jefferson, North Carolina: McFarland.
- Cramer, M.A., 2010. *Medieval Fantasy as Performance: The Society for Creative Anachronism and the Current Middle Ages*, Lanham: Rowman & Littlefield.
- Davidov, V.M., Andersen, B., 2008. *Mimetic kinship: theorizing online "tribalism."* w: *Electronic tribes: the virtual worlds of geeks, gamers, shamans, and scammers.* Austin: University of Texas Press.
- Degenne, A., Forsé, M., 1999; *Introducing social networks*, London: SAGE.
- Dijk, J. van, 2010. *Spoleczne aspekty nowych mediów*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Dixon, S., 2009. *Sociology*; w: M. J. P. Wolf, B. Perron (red.). *The video game theory reader 2.* Nowy Jork, Londyn: Routledge.
- Donovan, T., 2010. *Replay; the history of video games*, Yellow Ant Media.
- Durkheim, E., 1994. *The division of labour in society*, Londyn: Macmillan.
- Eco, U., 2008. *Dzielo otwarte*, Warszawa: Wydawnictwo WAB.
- Ellen, R.F., 1995. *Ethnographic research; a guide to general conduct* R. F. Ellen, (red.), London: Academic Press.
- Emerson, R.M., Fretz, R.I., Shaw, L.L., 1995. *Writing ethnographic fieldnotes*, Chicago, London: The University of Chicago Press.

- Eskelinen, M., 2004. *Towards computer game studies*; w: *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 36–44.
- Fatyga, B., 2005. *Dzicy z naszej ulicy: antropologia kultury młodzieżowej*, Warszawa: Wydawnictwo ISNS UW.
- Fatyga, B., 1999. *Młodzież: "nosiciele zarazy" czy forpocza nowej kultury?* w: J. Mucha, (red.). *Kultura dominująca jako kultura obca*. Warszawa: Oficyna Naukowa, 178–212.
- Fatyga, B., 1996. *Współcześni dzicy w kontekście kulturowym*; w: M. Buchowski, (red.). *Oblicza zmiany. Etnologia a współczesne transformacje społeczno kulturowe*. Międzychód: ECO.
- Filiciak, M., 2006. *Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Filipiak, M., 1999. *Od subkultury do kultury alternatywnej*, Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Fine, G.A., 1983. *Shared fantasy; role-playing games as social worlds*, Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Fine, G.A., Kleinman, S., 1979. *Rethinking subculture: an interactionist analysis*. "American Journal of Sociology", 85(1), 1–20.
- Fiske, J., 1992. *Cultural economy of the fandom*; w: L. A. Lewis (red.). *The adoring audience: fan culture and popular media*. Londyn: Routledge.
- Flick, U., 2011. *Jakość w badaniach jakościowych*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Frasca, G., 2010. *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*; w: M. Filiciak (red.). *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa: Academica.
- Frasca, G., *Ludology meets narratology*. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [16.04.2014].
- Frasca, G., 2003. *Simulation versus narrative: introduction to ludology*; w: M. J. P. Wolf, B. Perron (red.). *The video game theory reader*. Nowy Jork, Londyn: Routledge.
- Fried, M., 1996. *On the concepts of "tribe" and "tribal society."* "Transactions of the New York Academy of Sciences", 28(4), 527–540.
- Garfinkel, H., 2007. *Studia z etnometodologii*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Geertz, C., 2005a. *Interpretacja kultur; wybrane eseje*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Geertz, C., 2005b. *Wiedza lokalna*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- Gelder, K., 2007. *Subcultures: cultural histories and social practice*, Londyn, Nowy Jork: Routledge.
- Genep, A. van, 2006. *Obrzędy przejścia: systematyczne studium ceremonii*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Giddens, A., 1998. *Socjologia; związane, lecz krytyczne wprowadzenie*, Poznań: Zysk i S-ka.
- Giddens, A., 1984. *The constitution of society: outline of the theory of structuration*, Cambridge: Polity Press.
- Glaser, B.G., Strauss, A.L., 2009. *Odkrywanie teorii ugruntowanej; strategie badania jakościowego*, Kraków: Nomos.
- Goblinworks, Goblinworks. <https://goblinworks.com/faq/>.
- Goffman, E., 2010a. *Analiza ramowa; esej z organizacji doświadczenia*, Kraków: Nomos.
- Goffman, E., 2000. *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Goffman, E., 1972. *Encounters: two studies in the sociology of interaction*, Harmondsworth: Penguin University Books.
- Goffman, E., 2010b. *Spotkania: dwa studia z socjologii interakcji*, Kraków: Nomos.
- Golka, M., 2008. *Socjologia kultury*, Warszawa: Scholar.
- Grzywacz, B., 2012. *Manga, Anime, Pokemony*. <http://www.katedra.rzeszow.pl/index.php/warto-przeczytac/120-mangaanimepokemony> [30.01.2012].
- Gupta, A., Ferguson, J., 1997. *Discipline and practice: "the field" as site, method, and location in anthropology*; w: A. Gupta, J. Ferguson, (red.). *Anthropological locations; boundaries and grounds of a field science*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1–46.
- Hall, S., Jefferson, T., 2004. *Resistance through rituals*, Routledge.
- Halliwell, R. et al., 1994. *Warhammer Fantasy Roleplay*, Mag.
- Hebdige, D., 1979. *Subculture: the meaning of style*, Nowy Jork, Londyn: Routledge.
- Hensley, S., 2003. *Savage worlds*, Gilbert: Pinnacle.
- Hesmondhalgh, D., 2007. *Recent concepts in youth cultural studies: critical reflections from the sociology of music*; w: P. Hodkinson, W. Deicke (red.), *Youth cultures: scenes, subcultures and tribes*. Londyn, Nowy Jork: Routledge.
- Hetherington, K., 1994. *The contemporary significance of Schmalenbach's concept of the bund*. "Sociological Review", (42), 1–25.

- Hilgers, P. von, 2000. *Eine Anleitung zur Anleitung. Das taktische Kriegsspiel 1812-1824*. "Board Games Studies", (3), 59–77.
- Hilgers, P. von, 2012. *War Games: A History of War on Paper*, MIT Press.
- Hills, M., 2002. *Fan Cultures*, London: Routledge.
- Huizinga, J., 1985. *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*, Warszawa: Czytelnik.
- Ingarden, R., 2005. *Wybór pism estetycznych*, Kraków: Universitas.
- Interwencja, 2012. *Zakazane komiksy*. http://www.interwencja.polsat.pl/Interwencja__Oficjalna_Strona_Internetowa_Programu_INTERWENCJA,5781/Archiwum,5794/Archiwum__News,5800/Zakazane_Komiksy,1287289/index.html [21.01.2014].
- Jackowski, A., 2007. *Polska sztuka ludowa*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Jawłowska, A., 1975. *Drogi kontrkultury*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Jenkins, H., 2007. *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Jenkins, H., 1992. *Textual Poachers*, Londyn: Routledge.
- Juul, J., 2010. *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna growości*; w: M. Filiciak, (red.). *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa: Academica, 37–62.
- Kacperczyk, A., 2007. *Społeczne światy i areny a problem zmiany organizacyjnej*; w: K. T. Konecki, P. Chomczyński (red.). *Zarządzanie organizacjami: organizacja jako proces*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 43–53.
- Kadushin, C., 1968. *Power influence and social circles: a new methodology for studying opinion makers*. "American Sociological Review", (33), 685–699.
- Kadushin, C., 1966. *The friends and supporters of psychotherapy: on social circles in urban life*. "American Sociological Review", (31), 786–802.
- Kant, I., 1986. *Krytyka władzy sądenia*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Kantor, R., 2011. *Społeczeństwo konsumpcji zabawy: przypadek polski*; w: R. Kantor, T. Paleczny, M. Banaszkiewicz (red.). *Wąż w raju: zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 31–56.
- Kapralska, Ł., 2004. *Wirtualne zbiorowości: między światem realnym i wirtualnym*; w: L. Haber, (red.). *Społeczeństwo informacyjne: wizja czy rzeczywistość?* Kraków: Uczelniane Wydawnictwa Naukowo-Dydaktyczne AGH, 231–238.
- Karnaukh, A., 2012. *Tożsamość narodowa po komunizmie w wieloetnicznych zbiorowościach na Zaporozżu*, Rzeszów: Niepublikowana praca doktorska.

- Kauffmann, J.-C., 2010. *Wywiad rozumiejący*, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Key-Gawhr, 2010. inspiracje: A/D&D - zmiany poglądów. <http://bialylew.blogspot.com/2010/10/ad-zmiany-pogladow.html> [2.11. 2013].
- Kluszczyński, R., 2010. *Sztuka interaktywna: od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kłoskowska, A., 2005. *Kultura masowa: krytyka i obrona*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Kłoskowska, A., 1981. *Socjologia kultury*, Warszawa: Państwowe wydawnictwo naukowe.
- Kolbowska, K., 2010. *Capoeira w Polsce: wędrowanie wątków kulturowych*, Warszawa: Wydawnictwo Trio.
- Konecki, K.T., 2012a. *Czy ciało jest świątynią duszy? Współczesna praktyka jogi jako fenomen psychospołeczny* Difin, Warszawa.
- Konecki, K.T., 2000. *Studia z metodologii badań jakościowych; teoria ugruntowana*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Konecki, K.T., 2010. *W stronę socjologii jakościowej: badanie kultur, subkultur i światów społecznych*; w: J. Leoński, M. Fiternicka-Gorzko (red.). *Kultury, subkultury i światy społeczne w badaniach jakościowych*. Szczecin: Volumina.pl, 17–37.
- Konecki, K.T., 2012b. *Wizualna teoria ugruntowana. Podstawowe zasady i procedury*. "Przegląd Socjologii Jakościowej", VIII(1), 12–45.
- Kozinets, R. V., 2010. *Netnography; doing ethnographic research online*, Los Angeles, London, New Delhi: SAGE.
- Kreczmar, T., 2013. *Kryształy Czasu: nieznaną historią pierwszej polskiej gry RPG [cz. 1]* «Gadzetomania.pl. <http://gadzetomania.pl/2013/02/15/krysztal-y-czasu-nieznan-a-historia-pierwszej-polskiej-gry-rpg-cz-1> [4.12.2013].
- Langer, J., 2008. *The familiar and the foreign: playing (post)colonialism in World of Warcraft*; w: *Digital culture, play, and identity: a World of Warcraft reader*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 87–108.
- Leithart, P., Grant, G., 1988. *A christian response to Dungeons and Dragons; the catechism of the New Age*, Fort Worth, Texas: Dominion Press.
- Leppälahti, M., 2004. *About the community of role-players*; w: M. Montola, J. Stenros (red.), *Beyond Role and Play: tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki: Ropecon ry, 289–296.
- Longuidice, B., Barton, M., 2009. *Vintage games; an insider look at the history of Grand Theft Auto, Super Mario, and the most influential games of all time*, Boston: Focal Press.

- Mackay, D., 2001. *The fantasy role-playing game: a new performing art*, Jefferson, North Carolina: McFarland.
- Maffesoli, M., 2008. *Czas plemion: schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Malinowski, B., 1981. *Dzieła 3*, Warszawa: Państwowe wydawnictwo naukowe.
- Marcuse, H., 2006. *One-dimensional man*, Londyn: Routledge.
- Marszałik, M. et al., 2001. *Wiedźmin: gra wyobraźni według Andrzeja Sapkowskiego*, Warszawa: Wydawnictwo MAG.
- Matyka, M., 2012. *Wybrane aspekty komunikacyjne funkcjonowania podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych – między autorem tekstu a nadawcą wirtualnym*. "Homo Ludens", (1/4).
- McLuhan, M., 2001. *Wybór tekstów*, Poznań: Zysk i S-ka.
- McLuhan, M., 2004. *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka*, Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne.
- McMahan, A., 2003. *Immersion, engagement, and presence: a method for analyzing 3-D video games*; w: M. J. P. Wolf, B. Perron, (red.). *The video game theory reader*. Nowy Jork: Routledge, 67–86.
- Mead, G.H., 1972. *Mind, self and society: from the standpoint of a social behaviorist*, Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Merton, R.K., 1968. *On Theoretical Sociology*, Nowy Jork: The Free Press.
- Mochocka, A., 2004. *Mierzalny wynik gry (w kontekście analizy książek-gier)*. "Homo Ludens", (2), 107–120.
- Mochocki, M., 2006. *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym*. "Homo Ludens", 1(2009), 177–189.
- Muggleton, D., 2004. *Wewnątrz subkultury: ponowoczesne znaczenie stylu*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Mulhern, P., 2013. *WoW Subscriptions Drop Below 10 Million. Again*. <http://lorehound.com/news/wow-subscriptions-drop-below-10-million-again/> [12.01. 2014].
- Murray, J., 2004. *From game-story to cyberdrama*; w: *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Nowak, S., 2010. *Metodologia badań społecznych*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Nowak, S., 1979. *System wartości społeczeństwa polskiego*. "Studia Socjologiczne", 4(75).

- Ossowski, S., 1966. *U podstaw estetyki*; w: *Dzieła*. Warszawa: Państwowe wydawnictwo naukowe.
- Padgett, J.F., Powell, W.W., 2012. *The emergence of organizations and markets*, Princeton: Princeton University Press.
- Palczyński, T., 1997. *Kontestacja: formy buntu we współczesnym społeczeństwie*, Kraków: Nomos.
- Pearce, C., Artemisia, 2009. *Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Pęczak, M., 1992. *Mały słownik subkultur młodzieżowych*, Warszawa: Semper.
- Piwocki, K., 1980. *Dziwny świat współczesnych prymitywów*, Warszawa: WAIiF.
- Pondsmith, M., 1994. *Cyberpunk 2020. Edycja polska*, Warszawa: Copernicus Corporation.
- Porczyński, D., 2013. *Fejmusi, followerzy i joko-celebryci: względność sławy w polskim fandomie gier fabularnych*; w: W. K. Pessel, S. Zagórski (red.), *Plaga celebrytów*. Łomża: Oficyna Wydawnicza "Stopka," 136–155.
- Pulsipher, L., 1977. D&D campaigns. *White Dwarf*, (1).
- Quaranta, D., 2010. *Estetyka gry: jak gry wideo zmieniają sztukę współczesną*; w: M. Filiciak, (red.). *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa: Academica.
- Rehak, B., 2008. *The rise of the home computer*; w: *The video games explosion; a history from PONG to Playstation and beyond*. Westport: Greenwood Press, 75–80.
- Rein•Hagen, 1998. *Wampir: maskarada*, Warszawa: ISA.
- Reynolds, S. K., 2003. *Breakdown of RPG Players*. [http://www.seankreynolds.com/rp-
gfiles/gaming/BreakdownOfRPGPlayers.html](http://www.seankreynolds.com/rp-
gfiles/gaming/BreakdownOfRPGPlayers.html) [20.02.2014].
- Rheingold, H., 1993. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Rybicki, P., 1972. *Społeczeństwo miejskie*, Warszawa: Państwowe wydawnictwo naukowe.
- Salen, K., Zimmerman, E., 2004. *Rules of play; game design fundamentals*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Schick, L., 1991. *Heroic worlds; a history and guide to role-playing games*, New York: Prometheus Books.
- Schramm, M., 2006. *Blizzard threatens players who plan "Gnome March" for Warriors*. <http://wow.joystiq.com/2006/12/05/blizzard-threatens-ban-to-players-who-plan-gnome-march-for-war/> [17.07.2014].

- Schütz, A., 2007. *O wielości światów*, Kraków: Nomos.
- Schütz, A., 1967. *The phenomenology of the social world*, Evanston: Northwestern University Press.
- Shibutani, T., 1955. *Reference groups as perspectives*. "American Journal of Sociology", 60(6), 562–569.
- Simmel, G., 1980. *Filozofia mody*; w: S. Magała, (red.). *Simmel*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Simmel, G., 1964. *Fundamental problems of sociology (Individual and society)*; w: K. Wolff, (red.). *The sociology of Georg Simmel*. Glencoe, Illinois: The Free Press.
- Simmel, G., 2006. *Obcy*, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Simmel, G., 2009. *Sociology: inquiries into the construction of social forms*, Leiden, Boston: Brill.
- Siuda, P., 2012. *Kultury prosumpcji: o niemożliwości powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa: Aspra.
- Smith, S., Adams, T., 2008. *A tribe by any other name*; w: S. Smith, T. Adams (red.), *Electronic tribes: the virtual worlds of geeks, gamers, shamans, and scammers*. Austin: University of Texas Press.
- Strauss, A., 1978. *A social world perspective*. "Studies in Symbolic Interaction", 1, 119–128.
- Strauss, A., Corbin, J.M., 1998. *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*, SAGE.
- Sułkowski, B., 1984. *Zabawa: studium socjologiczne*, Warszawa: Państwowe wydawnictwo naukowe.
- Surdyk, A., 2009. *Status naukowy ludologii: przyczynek do dyskusji*. "Homo Ludens", (1), 223–245.
- Szeja, J.Z., 2004. *Gry fabularne; nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków: Rabid.
- Szeja, J.Z., 2011. *Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania*. "Homo Ludens", (3), 215 – 235.
- Szlendak, T., 1998. *Technomania: cyberplemie w zwierciadle socjologii*, Toruń: Graffiti BC.
- Sztompka, P., 2010. *Socjologia*, Kraków: Znak.
- Tönnies, F., 2001. *Community and civil society*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Toruń, D.J., 1984. *Pierwsze wejście w "role playing games."* "Fantastyka", (10).

- Tresca, M.J., 2011. *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, McFarland.
- Truskolaska, J., 2007. *Osoba i zabawa: elementy filozofii i pedagogiki zabawy*, Lublin: Wydawnictwo KUL.
- Turner, J., 2008. *Struktura teorii socjologicznej*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Turner, V., 2005. *Gry społeczne, pola i metafory*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Turner, V., 2010. *Proces rytualny*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Ungar, S., 1994. *Self-mockery: an alternative way of self-presentation*. "Symbolic Interaction", 7(1), 121–133.
- Urbańska-Galanciak, D., 2009. *Homo players: strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Urry, J., 2008. *Sieci społeczne, podróże i rozmowy*; w: P. Sztompka, M. Bogunia-Borowska (red.), *Socjologia codzienności*. Kraków: Znak, 259–287.
- Victor, J.S., 1993. *Satanic Panic: The Creation of a Contemporary Legend*, Open Court Publishing.
- Weber, M., 1978. *Economy and society: an outline of interpretive sociology*, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Weinzierl, R., Muggleton, D., 2003. *What is "post-subcultural studies" anyway?* w: D. Muggleton, R. Weinzierl, (red.). *The Post-subcultures Reader*. Oxford, Nowy Jork: Berg.
- Wertenstein-Żuławski, J., 1990. *To tylko rock'n'roll!*, Warszawa: Zarząd Główny Związku Polskich Autorów i Kompozytorów ZAKR.
- White, H., 2011. *Tożsamość i kontrola: jak wyłaniają się formacje społeczne*, Kraków: Nomos.
- Wojakowski, D., 2007. *Swojskość i obcość w zmieniającej się Polsce*, Warszawa: Wydawnictwo IFiS PAN.
- Wolf, M.J.P., 2008. *The future of video games*; w: M. J. P. Wolf, (red.). *The video game explosion: a history from PONG to PlayStation and beyond*. Westport: Greenwood press.
- Wujcik, E., 1991. *Amber; diceless roleplay*, Detroit: Phage Press.
- Zimmerman, E., 2009. *Gaming literacy: game design as a model for literacy in the twenty-first century*; w: B. Perron, M. J. P. Wolf (red.), *The video game theory reader 2*. Nowy Jork, Londyn: Routledge, 23–32.

- Zimmerman, E., 2004. *Narrative, interactivity, play, and games: four naughty concepts in need of discipline*; w: N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (red.), *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, Massachusetts.
- Znanięcki, F., 1986. *Grupy społeczne jako wytwory uczestniczących w nich jednostek*. w: J. Szacki, (red.). *Znanięcki*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Znanięcki, F., 2001. *Ludzie terazniejsi a cywilizacja przyszłości*, Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Znanięcki, F., 2009. *Metoda socjologii*, Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Znanięcki, F., 2011. *Relacje społeczne i role społeczne*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Znanięcki, F., 1997. *Społeczna rola studenta uniwersytetu*, Wydawnictwo Nakom.
- Znanięcki, F., 1984. *Społeczne role uczonych*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Znanięcki, F., 1988. *Wstęp do socjologii*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.