

Dominik Porczyński

Realne i wirtualne kręgi społeczne. Socjologiczna analiza użytkowników gier fabularnych.

Streszczenie

Praca miała trzy cele. Pierwszy z nich, deskryptywny, zakładał etnograficzny opis funkcjonowania społeczności miłośników tradycyjnych gier fabularnych (RPG) oraz masowych, wieloosobowych, sieciowych gier fabularnych (MMORPG). Drugim celem było zrozumienie, w jaki sposób uczestnicy światów społecznych gier fabularnych porządkują swoje działania w ich ramach, trzecim zaś zrozumienie, jak fani konstruują granice swojego świata społecznego i jak sfery hobby i życia codziennego oddziałują na siebie.

Perspektywa teoretyczna pracy usytuowana jest w ramach socjologii rozumiejącej. Do interpretacji funkcjonowania społeczności fanowskich autor wykorzystał koncepcje kręgu społecznego Floriana Znanieckiego, teorię światów społecznych oraz teorię nowoplemienności i bundu. Ponieważ jednak sednem działań fanów są gry, należało sięgnąć również po koncepcje funkcjonujące w ramach *game studies*, stąd wykorzystanie trzech ram wyodrębnionych przez Erica Zimmermana: zasad, kultury i rozgrywki.

Badanie miało charakter etnografii. Podstawę metodologiczną stanowił antropologiczny opis gęsty i wnioskowane kliniczne oraz socjologiczna teoria ugruntowana. Informacje o funkcjonowaniu społeczności graczy zostały zebrane w trakcie rocznej obserwacji w jednym z podkarpackich klubów fantastyki i uzupełnione o dane zgromadzone podczas konwentów. Obserwacje w społeczności fanów MMORPG zostały przeprowadzone z wykorzystaniem postulatów tzw. netnografii. Kolejnym etapem badań było przeprowadzenie 40 wywiadów pogłębionych. Dane zostały uzupełnione o materiały wizualne oraz teksty wytwarzane przez fanów.

Porównanie funkcjonowania społeczności fanów obydwu odmian gier fabularnych pozwoliła na stwierdzenie, że różnią się możliwym poziomem sprawstwa. W przypadku tradycyjnych gier fabularnych każdy element może zostać ustalony w drodze dyskusji, podczas gdy rozgrywka w MMORPG jest sztywno podporządkowana strukturze gry konstruowanej przez projektantów.

Ogół fanów można analizować jako nowoplemię, kręgi społeczne ale również sieć społeczną, które to perspektywy teoretyczne mogą się z powodzeniem dopełniać. W funkcjonowaniu społeczności fanowskich można wyodrębnić obszary mniejszej i większej

intensyfikacji aktywności. Te drugie to przede wszystkim kluby, stowarzyszenia i portale internetowe, stanowiące rodzaj punktów węzłowych, obszary wymiany, w obrębie których występuje produkcja, wymiana i konsumpcja tekstów kultury. Owe obszary stanowią bundy, centra animujące działalność całej społeczności. Twórcy i odbiorcy pozostają w bliskiej relacji, często pełniąc obie funkcje, stąd układ występujący w fandomie jest zbliżony do tego, występującego w społecznościach tradycyjnych.

Fandom stanowi nie tylko obszar zabawy, ale także socjalizacji wtórnej. Funkcjonowanie w jego ramach wymaga nieraz wejścia w relacje z organizacjami formalnymi, zaś wiele inicjatyw, pomimo ludycznego charakteru przyjmuje formy zbliżone do aktywności w „poważnym” życiu. Miłośnicy gier fabularnych tworząc kluby, stowarzyszenia, organizując konwenty nabywają umiejętności potrzebnych w życiu codziennym. Najważniejszą więc konkluzją jest to, że pozorny eskapizm łączony z grami fabularnymi, dzięki kompetentnym animatorom społeczności można przekształcić w faktyczny czynnik socjalizacyjny i wychowawczy.