WERSJA PRE-PRINT

Radosław Bomba
Grzegorz D. Stunża

Panorama praktyk prosumenckich wśród fanów i twórców gry komputerowej Wiedźmin. Przyczynek do netnografii

Świat Wiedźmina stworzony pierwotnie w opowiadaniach i rozbudowany w sadze książkowej Andrzeja Sapkowskiego jest szczególnym tekstem dla polskiej kultury popularnej. Przede wszystkim jest to tekst transmedialny, który funkcjonował jako książka, komiks, film, serial, gra fabularna i wreszcie gra komputerowa. W swoich analizach postanowiliśmy skupić się na grze komputerowej, pod kątem realizowanych działań prosumenckich. Wybór umotywowany był z jednej strony zasięgiem medium. Obie części *Wiedźmina* uzyskały niebywałą popularność w Polsce, ale stały się także rozpoznawalne za granicą. Zainteresowało nas, w jaki sposób polska firma działająca na płaszczyźnie globalnej inspiruje fanów do działań prosumenckich. Problem ten powiązany był z grantem badawczym *Prosumpcjonizm pop-przemysłów. Analiza polskich przedsiębiorstw z branży rozrywkowej*[1].

Projekt, którego pomysłodawcą i kierownikem był Piotr Siuda (w skład zespołu badawczego wchodzili również Radosław Bomba, Magdalena Kamińska, Grzegorz D. Stunża, Anna Szylar, Marek Troszyński i Tomasz Żaglewski), finansowany był w 2013 roku ze środków

[1] P. Siuda i in., *Prosumpcjonizm pop-przemysłów: Analiza polskich przedsiębiorstw z branży rozrywkowej*, Warszawa: Collegium Civitas Press 2013.

Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowgo w ramach programu „Obserwatorium kultury" i przy współpracy z Fundacją Wiedza Lokalna. Podczas prowadzenia badań zorientowanych głównie na działania twórców gry odkryliśmy niebywałą różnorodność wytworów fanowskich. Była to twórczość literacka, artystyczna, rzemieślnicza, filmowa i multimedialna. Postanowiliśmy bliżej przyjrzeć się tym wytworom, scharakteryzować je i zaproponować typologię tej twórczości. W tym celu wykorzystaliśmy metodę netnografii, czyli badań antropologicznych prowadzonych w internecie. Naszym terenem badawczym były oficjalny Fan Page *Wiedźmina* na portalu Facebook, forum internetowe gry, kanały na YouTube i inne sieciowe miejsca.

W ten sposób powstała antropologiczna panorama, która w kompleksowy sposób podejmuje problematykę prosumpcji związaną z grą komputerową *Wiedźmin*. W ramach badań przeanalizowaliśmy zachowania proprosumenckie firmy CD Projekt RED, twórcy gry *Wiedźmin*. Na tej problematyce skupia się pierwsza część prezentowanego tekstu, która opiera się na badaniach, które zrealizowaliśmy w ramach wspomnianego już grantu. Druga część prezentowanych materiałów dotyczy samych fanów. Jest to niejako spojrzenie oddolne z perspektywy osób bezpośrednio zaangażowanych w praktyki prosumenckie, jakie powstały wokół gry.

Netnografia

Badanie zostało przeprowadzone z wykorzystaniem metody netnograficznej. Odwołujemy się do terminu Roberta Kozinetsa, który określił tym mianem badania etnograficzne

prowadzone w specyficznych, zapośredniczonych medialnie warunkach. W dziele *Netnography. Doing Ethnographic Research Online* Kozinets napisał: „Ta książka jest przewodnikiem dla badaczy nowego pokolenia. Jej tematem jest netnografia – specjalna forma etnografii zaadaptowana do unikalnych mediatyzowanych komputerowo uwarunkowań dzisiejszych światów społecznych"[2]. Autor odwołał się wyraźnie do etnografii, zaznaczając, że unowocześniona metoda jest adaptacją do nowego typu relacji społecznych. Wykorzystanie metody etnograficznej w sieci to niezupełnie nowy i nieoderwany od tradycyjnych badań sposób prowadzenia dociekań. Należałoby raczej mówić o dostosowaniu się do wyzwań, jakie przed badaczami stawiają media, i wejściu na kolejny poziom badawczej elastyczności (częstszej przecież dla badań terenowych).

Nie wszyscy badacze przyjmują termin Kozinetsa jako najlepszy do opisu działań podejmowanych w środowisku medialnym. Według Michaela Angrosino „Bez wątpienia etnografia może być prowadzona on-line"[3]. Chociaż badacz nie widzi przeszkód co do realizowania badań etnograficznych w sieci, w dalszej części swojej książki napisał o etnografii wirtualnej. Rozróżnił ten sposób prowadzenia badań ze względu na konieczność rozważenia nowych wyzwań, między innymi etycznych, związanych choćby z podmiotowością osób uczestniczących w zapośredniczonej medialnie komunikacji: „Z uwagi na fakt, że badacze zajmujący się

[2] R. Kozinets, *Netnografia. Badania etnograficzne online*, przeł. M. Brzozowska-Brywczyńska, Warszawa: PWN 2012, s. 1.

[3] M. Angrosino, *Badania etnograficzne i obserwacyjne*, przeł. M. Brzozowska-Brywczyńska, Warszawa: PWN 2010, s. 168.

cyberprzestrzenią mają do czynienia z formacjami społecznymi, które mają zarówno charakter potencjalny, jak i faktycznie istnieją w czasie rzeczywistym (tzn. są stale »w budowie«), potrzebna staje się etyczna postawa zarazem »aktywna« i uczestnicząca, w przeciwieństwie do – w istocie – reaktywnej etyki właściwej wcześniejszym postaciom badań"[4].

Autorzy książki *Etnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*[5] odnieśli się do tworzenia nowych terminów dość chłodno, traktując badania w zapośredniczonych przestrzeniach podobnie jak Angrosino. Nie zdecydowali się oni jednak na wyróżnianie w ten sposób prowadzonych badań ze względu na potencjalne drobne różnice pomiędzy typowym a medialnym terenem dociekań czy wyzwania stawiane przed badaczami. Jednak jak sami przyznali, używają nowo tworzonych terminów, jednak bez specjalnego przywiązania: „Jak wielu akademików, okazjonalnie i w wyniku pewnej konwencji, używamy pojęć takich jak etnografia cyfrowa, wirtualna etnografia czy etnografia internetowa. Mimo to, uważamy że terminy te wprowadzają w błąd, ponieważ metodologia etnograficzna w sposób elegancki i płynny nadaje się do zastosowania w wirtualnych światach. Postrzegamy siebie jako etnografów prowadzących badania w światach wirtualnych, a nie jako wirtualnych etnografów. O ile specyficzność tych miejsc rzeczywiście rodzi zestaw konkretnych problemów, paradygmat badań etnograficznych nie musi przechodzić

[4] Tamże, s. 171.

[5] T. Boelstroff i in., *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*, Princeton: Princeton University Press 2012.

fundamentalnej zmiany czy zniekształcać się w swojej podróży do wirtualnych miejsc, dlatego że podejścia etnograficzne zawsze są modyfikowane w zależności od terenu badań oraz w trakcie trwania samych dociekań”[6].

My sami w naszych analizach odwołujemy się do terminu Kozinetsa nie ze względu na chęć zerwania z tradycją badawczą, ale w celu podkreślenia, że nowe przestrzenie badawcze wymagają nieco innego podejścia do badanego terenu. Choć elastyczność można potraktować jako cechę etnograficznych dociekań, zastosowane przez nas terminologiczne wyróżnienie (netnografia) ma podkreślić specyficzność warunków badawczych powstających w oparciu o wykorzystanie technologii medialnych.

Warto podkreślić, że w podjętej przez nas netnografii nie zdecydowaliśmy się na partycypacyjny charakter działań, czyli nie podjęliśmy interakcji z fanami. Należy zaznaczyć, że metodologowie rozpatrujący kwestie netnografii jako metody badawczej nie rozstrzygają, czy w takiej sytuacji badania nie mają już charakteru netnograficznego. W antropologii istnieje metoda obserwacji uczestniczącej – wykorzystywana z powodzeniem przez socjologów, pedagogów i przedstawicieli innych dyscyplin badań społecznych – mająca charakter jawny bądź ukryty. Dlatego też, przyjmując metodę ukrytej obserwacji uczestniczącej, nadal pozostaliśmy w kręgu badań etnograficznych. Poniższy artykuł, bazując na metodach netnografii, postawił sobie za cel naszkicowanie szerokiej panoramy działań prosumenckich, które rozwinęły się wokół gry komputerowej *Wiedźmin*. Rozważania rozpoczynamy od przedstawienia

[6] Tamże, s. 4.

szerokiej gamy praktyk prosumenckich inicjowanych przez twórców gry – firmę CD Projekt RED. Dopełnieniem tych analiz jest próba typologii praktyk prosumenckich podejmowanych przez fanów gry. Dodatkowo należy dodać, że w naszych analizach uczestnicy społeczności internetowych (fani) nie byli paradoksalnie najważniejsi. Chodziło nam bowiem o analizę działań prosumenckich podejmowanych przez producentów. Badaliśmy echa starań producentów, widoczne w wypowiedziach badanych. Fragmenty tekstu ukazały się wcześniej w raporcie *Prosumpcjonizm pop-przemysłów. Analiza polskich przedsiębiorstw z branży rozrywkowej*[7].

Wiedźmin

Firma CD Projekt RED, producent *Wiedźmina*, w dużym stopniu zachęca fanów do tworzenia oddolnych produkcji i promuje ich wytwory na swoich stronach lub specjalnie do tego stworzonych miejscach w sieci. W większości produkcje wielbicieli mają charakter multimedialny. Na stronach WWW, portalach społecznościowych i forach często pojawiają się konkursy na stworzenie teledysku lub fanowskiego trailera do gry. Jako przykład posłużyć może konkurs zorganizowany na forum Warownia Starego Morza (http://www.witchersite.pl/) przy współpracy z CD Projekt RED (odnośniki do wszystkich przywoływanych w tekście cytatów ze stron WWW wskazane są na końcu artykuły w części „Odnośniki do stron WWW"): „Przykład

[7] Zob. P. Siuda i in., dz. cyt.

tego, czego oczekujemy jest podany na samym początku informacji – zrobienie teledysku pod dowolną piosenkę, soundtrack, czy cokolwiek innego z linią melodyczną. Ale jest jedno zastrzeżenie. Praca ma mieć coś wspólnego z Wiedźminem. Radzimy użyć kawałków z cut-scenek, gameplayów, trailerów, etc. Nie jest to jednak ścisła zasada. Sam teledysk może mieć charakter humorystyczny lub poważny. Nagrody: miejsce pierwsze – *presspack* i figurka Geralta" [1].

Przywołany konkurs spotkał się ze stosunkowo dużym zainteresowaniem. W wątku znaleźć można ponad sześćdziesiąt postów. Niektóre z nich dotyczą samego konkursu lub mają formę pytań i próśb o pomoc dotyczącą stworzenia filmu (na przykład jakiego programu użyć do montażu lub gdzie znaleźć materiały). Warto zaznaczyć, że CD Projekt RED około roku po premierze *Wiedźmina 2* stworzył również rozbudowany edytor REDkit umożliwiający fanom tworzenie własnych modów (amatorskie modyfikacje gry, w jakiś sposób zmieniające rozgrywkę). Dodatkowo na specjalnej stronie, z której można było pobrać edytor, zamieszczano część fanowskich modów. Były one oceniane przez innych wielbicieli, a najlepsze specjalnie wyróżniane (można powiedzieć, że producenci promują i upowszechniają teksty fanowskie w postaci modów). Oto jak producenci zapowiadali (na głównej stronie gry) swój edytor: „Chwila, na którą wszyscy czekali wreszcie nadeszła! Z dumą ogłaszamy, że REDkit właśnie wszedł w fazę otwartej bety, a co się z tym wiąże, mogą się nim cieszyć wszyscy posiadacze gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów w wersji na komputery PC. Dostępny zupełnie za darmo na edytor, bazuje na narzędziach używanych do

produkcji wielokrotnie nagradzanej gry stworzonej przez CD Projekt RED, Wiedźmin 2: Zabójcy Królów. Edytor pozwoli wszystkim czekającym na Wiedźmina 3, wrócić do poprzedniej części serii i stworzyć swoje własne questy lub po prostu zagrać w nowe przygody już wykreowane przez moderów" [2].

Wychodząc naprzeciw potrzebom wielbicieli, producenci gry chętnie udostępniają zrzuty ekranu, tapety, fragmenty filmów i pozwalają miłośnikom tworzyć własne produkcje filmowe czy przewodniki. Za przykład takiego działania posłużyć może konkurs aktywizujący fanów, w którym zadaniem było dopisanie dialogów (komiksowych dymków) do udostępnionych zrzutów ekranu z gry (wygrywał najzabawniejszy dialog). Poza tym CD Projekt RED udostępnił wielbicielom do bezpłatnego pobrania muzykę z trailerów gry. Powstała również specjalna strona udostępniająca materiały z *Wiedźmina 2* (plakaty, muzykę itp.).

Dodatkowo twórcy gry rozesłali wybranym fanom tysiąc darmowych egzemplarzy „dwójki" z prośbą o recenzje. Najlepsze z nich wzięły udział w konkursie, w którym zwycięzcy mogli liczyć na nagrody oraz publikację swojej pracy w branżowych portalach: „Jakiś czas temu wysłaliśmy 1000 egzemplarzy gry Wiedźmin 2 na konsolę Xbox 360 do graczy, którzy postanowili zrecenzować naszą produkcję. Jeżeli otrzymaliście grę i stworzyliście jej recenzję udostępnijcie link do niej na naszym profilu na facebooku, w komentarzach poniżej lub napiszcie na review@thewitcher.com. A teraz czas na wielką niespodziankę! Adam Biessener z serwisu Game Informer wybierze najlepsze recenzje. Prace zwycięzców będą opublikowane na www.gameinformer.com, a ich

autorzy dostaną upominki od CD projekt RED. Także jeśli prowadzić bloga, kanał wideo lub dowolne miejsce gdzie możecie pokazać swoją recenzję podzielcie się z nami adresem. Nagrody już na Was czekają!" [3].

Na forum producentów (http://pl.thewitcher.com/forum/) często można natknąć się na materiały tworzone przez fanów na bazie treści gry. Potwierdza to tezę, że producenci na pierwszym miejscu stawiają dobre relacje z wielbicielami, a nie kwestię praw autorskich. W wątku forum zatytułowanym „Działalność fanowska" zamieszczone są materiały i projekty tworzone przez miłośników. Na oficjalnym wiedźmińskim fanpejdżu facebookowym znajduje się zakładka FanArt, gdzie zamieszczane są zdjęcia *cosplay* (kostiumy mające upodobnić wielbicieli do bohaterów), rysunki i ilustracje, a nawet projekty i zdjęcia tatuaży inspirowanych *Wiedźminem* (we wszystkich wyżej wymienionych przypadkach producent nie narzuca konkretnych rozwiązań, przymykając oko na wykorzystanie oficjalnych treści w produkcjach fanowskich). Przy tym wszystkim fani, dzieląc się swoimi tekstami, zachęcają innych do korzystania z nich: „Witam chciałbym przedstawić śmieszny zbiór scenek z odrinem. Filmik nie jest jakiś pro ani długi ale pośmiać zawsze się można" [4]. „Korzystając z okazji rzucę coś od siebie, nie jest to oczywiście ta sama półka co trailer wyżej wymieniony, ale jestem z niego całkiem – wyłączając zakończenie – zadowolony" [5]. „Rozpocząłem prace nad kompletnie nowym fan trailerem Wiedźmin 2: Edycja Rozszerzona. Posłużę się muzyką, której gwarantuję, że nigdy wcześniej nie słyszeliście. Pochodzi z kompletnie nowego, hybrydowego albumu. Postanowiłem też użyć moich własnych napisów, renderowanych w Adobe After Effects" [6].

Spośród licznych form współpracy z fanami rozwijanych przez CD Projekt RED naszą uwagę szczególnie zwróciła niekonwencjonalna forma promocji *Wiedźmina 2*. Firma ogłosiła konkurs zatytułowany „Twoja twarz w naszej grze". Zadaniem uczestników było przygotowanie jak najlepszego przebrania (*cosplay*) związanego ze światem *Wiedźmina*. W konkursie mogły wziąć również udział osoby, które nabyły grę na platformie Steam (system cyfrowej dystrybucji gier stworzony przez Valve Corporation). Zdjęcia kreacji były oceniane przez producentów, a nagrodą było wykorzystanie twarzy zwycięzcy w jednej z przyszłych gier studia CD Projekt RED: „Jak zapewne pamiętacie, we wrześniu odbył się konkurs zatytułowany Twoja twarz w naszej grze. Główną nagrodą było pojawienie się w jednej z przyszłych produkcji CD Projekt RED, a do konkursu można było przystąpić na dwa sposoby; przebierając się za ulubioną postać z naszych dotychczasowych gier lub kupując we wrześniu Wiedźmina 2 na platformie Steam. Do zgłoszenia należało też dołączyć krótkie wyjaśnienie, które przekonałoby nas do wybrania właśnie tej, a nie innej pracy. Korzystając z okazji, chcielibyśmy jeszcze raz podziękować wszystkim, którzy wzięli udział w konkursie Twoja twarz w naszej grze. Zarówno liczba jak i wysoki poziom nadesłanych zgłoszeń przerosły nasze oczekiwania. Tyle tytułem wstępu. Teraz nadszedł czas na danie główne, czyli przedstawienie zwycięzców konkursu Twoja twarz w naszej grze: Alexander jako Geralt" [7].

Inną ciekawą inicjatywą, zachęcającą fanów do działania, był projekt „Screenshot Thursday" polegający na tym,

że wielbiciele przygotowywali screenshoty (zatrzymane w trakcie rozgrywki fragmenty gry przedstawione w postaci plików graficznych) z gry, zamieszczali je na wiedźminowym fanpejdżu na Facebooku, a najciekawsze z nich były nagradzane wiedźmińskimi amuletami. CD Projekt RED organizuje różne konferencje, spotkania (na przykład z przedstawicielami firmy), występuje na targach i konwentach poświeconych grom). Imprezy tego typu są zazwyczaj otwarte dla fanów. Jeżeli jest inaczej, firma stara się im zapewnić przynajmniej kilka wejściówek. Informacje o imprezach pojawiają się wcześniej na Facebooku i oficjalnym forum: „Zapraszamy wszystkich do oglądania naszej letniej konferencji, która odbędzie się już 30 maja o godzinie 19:00. Przygotowaliśmy na ten dzień coś bardzo specjalnego, więc bądźcie z nami – naprawdę warto! Przedstawimy także garść istotnych informacji na temat naszych produktów oraz platformy cyfrowej dystrybucji, GOG.com. Konferencja będzie transmitowana na żywo na naszej stronie, jak również na wiedźmińskim fanpage'u na Facebooku" [8]. „Przypominamy: Nocna Premiera gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona (X360, PC) odbędzie się w poniedziałek, 16 kwietnia o godz. 20:00 w warszawskim Empik Megastore Junior przy ulicy Marszałkowskiej 116/122. W międzyczasie, chcąc umilić wszystkim oczekiwanie, wymyśliliśmy małe, weekendowe zadanie. Wpisujcie w komentarzach swoje pytania dotyczące Wiedźmina 2, a my wybierzemy najciekawsze, na które twórcy gry odpowiedzą podczas wieczornej imprezy. Gotowi? No to zaczynamy:)" [9]. Oficjalną stroną produktu jest The Witcher (http://pl.thewitcher.com). Serwis jest dwujęzyczny i atrakcyjny

wizualnie. W przeważającej mierze składa się z materiałów audiowizualnych (trailer najnowszej gry, screeny i różne grafiki). Na stronie znajdują się zakładki: „O grze", „News", „Media", „Forum". Dodatkowo zamieszczony jest newsletter oraz odnośniki do portali społecznościowych (Facebook, Twitter, YouTube). CD Projekt RED stworzył regularnie aktualizowany fanpejdż na Facebooku (http://www.facebook.com/thewitcher) i kanał na YouTube (http://www.youtube.com/user/WitcherGame), gdzie zamieszczane są trailery, screencasty, wywiady z twórcami. Co interesujące, na wspomnianym już oficjalnym forum gry zdarza się sytuacja powierzania aktywnym forumowiczom roli moderatorów, co pozwala im w większym stopniu wpływać na przebieg dyskusji i pojawiające się wątki i tematy. Zazwyczaj wpływ ów przybiera formę pouczeń, uwag, a nawet zamykania określonych dyskusji: „Serdecznie dziękuję za miłe powitanie, trolluję tu jako moderator od 3 lat, a Ty? Zamykam wątki, które chwilowo stanowiłyby nabijalnię spamu. W obu przypadkach zastrzegłam, że to jest na teraz. Jeśli masz jeszcze jakieś uwagi, to zapraszam na PW" [10]. „Primo – tematy ze spoilerami proszę umieszczać w dziale »fabuła«, żeby nie psuć innym użytkownikom przyjemności z grania. Secundo – tytuł powinien mówić więcej o zawartości, zaraz go zmienię. Tertio – do narzekań na błędy fabularne mamy już wątek, o tutaj: http://pl.thewitcher...i--niescislosci/. Tak więc zamykam" [11].

Producenci aktywnie monitorują opisywane forum, często zabierają głos i włączają się do dyskusji z fanami, na przykład proponują własne tematy. Warto podkreślić, że CD Projekt RED raczej nie cenzoruje tekstów i komentarzy

fanowskich. Zdarzają się krytyczne uwagi w stosunku do producentów gry, które nie są usuwane. Można powiedzieć, że cenzura ma charakter „miękki", to jest przybiera formę ogólnego zarządzania wątkami na forum: „Myślę, że moderatorzy powinni zbanować wszystkie konta Redów za to, że pozostają nieaktywne" [12]. „Co racja to racja… Czasami redzi po prostu nas olewają" [13]. „Jaka radość mnie ogarnęła, gdy usłyszałem, że Platige Image na czele z Tomkiem Bagińskim znów będzie współpracować przy robieniu Wiedźmina; choć teraz jedynie na xboxa. Pomyślałem, nareszcie przydały się nasze prośby, groźby i lamenty. Oto będziemy mogli delektować się wysokiej jakości filmikami takimi jakie widzieliśmy w W1 i ROTWW. Obejrzałem trailer W2 na Xboxa. No i szczena mi opadła, ale nie z wrażenia. To co zobaczyłem to nie mogło być Platige Image, to nie mógł być Bagiński, to coś gumowate nie mogło być wiedźminem. To jakaś pomyłka. Cholera, pomyślałem, a reklamy Biedronki, a *Animowana Historia Polski*, a pożałowania godny filmik reklamujący naszą prezydencję w UE, przecież to też Platige Image, to też Bagiński. Wziąłem kilka głębszych… oddechów. Pozytywów, szukaj pozytywów, pieprzonych minusów dodatnich albo plusów ujemnych, wszystko jedno. Muzyka, tak, muzyka jest super, momenty gdzie pojawiają się napisy na tle płomieni i latających odłamków skał, super" [14].

Interwencje producenta pojawiają się dopiero w sytuacjach poważnie zagrażających dobremu imieniu firmy i wizerunkowi produktu. Na forum znaleźliśmy wątek, gdzie grupa fanów przeprasza CD Projekt RED i kolegów za obrazoburczy profil założony na Facebooku. Pierwsza reakcja producentów była dość stanowcza, mówiło się bowiem

o wyciągnięciu poważnych konsekwencji wobec niesfornych wielbicieli, ale ostatecznie sytuacja została rozwiązana bez uszczerbku dla nich. W tym wypadku można posłużyć się kategorią negatywnej prosumpcji, którą określić można jako świadome niszczenie lub dyskredytowanie produktu stworzonego przez producenta. Należy jednak pamiętać, że opisane działanie niekoniecznie było wymierzone w produkt, którego fanami byli twórcy dyskredytującego profilu. Mogło być aktem komunikacyjnym, mającym na celu zmianę relacji pomiędzy administratorami forum a fanami.

Forum jest aktywnie obserwowane przez producentów gry. Przejawia się to w wątkach i tematach zakładanych przez przedstawicieli firmy, które mają formę pytań skierowanych do fanów, dotyczących na przykład mechaniki gry, postaci, w tym schematów ich rozwoju. Jest to swego rodzaju sądowanie opinii odbiorców produktu. „Dziś chcielibyśmy zadać kolejne pytanie, tym razem chcąc poznać Wasz typ jeśli chodzi o ulubionego, męskiego bohatera w Edycji Rozszerzonej gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów. Nie zapomnijcie uzasadnić swojego wyboru w komentarzach oraz oddać głosu w sondzie na naszym fanpage'u" [15]. „Jaka jest Wasza ulubiona ścieżka rozwoju talentów Geralta w Edycji Rozszerzonej gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów? Preferujecie szermierkę, alchemię, magię czy też może kombinację kilku drzewek? Nie zapomnijcie uzasadnić swojego wyboru w komentarzach poniżej. Jeżeli czujecie taką potrzebę, możecie również wrzucać screeny ze swoimi ścieżkami rozwoju talentów! Również tradycyjnie, na naszym facebooku uruchomiliśmy sondę, w której możecie oddawać głosy na Wasze typy" [16].

Warto zaznaczyć, że CD Projekt RED w różny sposób zachęcał w internecie do kupna opisanych już wydań specjalnych i edycji rozszerzonych gry: „Mamy dobre wiadomości dla wszystkich, którzy wciąż zastanawiają się nad kupnem Edycji Rozszerzonej gry Wiedźmin 2: Zabójcy Królów. Gaikai, serwis umożliwiający grę w wersje demonstracyjne najnowszych tytułów za pośrednictwem przeglądarki internetowej, właśnie dodał do swojej oferty darmowe demo Zabójców Królów. Nieważne czy jesteś zapalonym graczem konsolowym, czy zagorzałym PCtowcem, wszystko czego potrzebujesz aby wypróbować wersję demonstracyjną na swoim komputerze, laptopie lub tablecie to szybki Internet oraz darmowy plugin Javy. Czas zabawy w demie jest ograniczony do 30 minut ale za to możecie wypróbować różne tryby rozgrywki jak tutorial, arena czy też spróbować swoich sił zaczynając nową przygodę" [17]. „Wiedźmin 2 w zestawie z padem lub konsolą. Jeżeli jeszcze rozważasz zakup Xboxa 360 lub wymianę pada na nowy to teraz jest doskonały moment. Od 17 kwietnia w sieci sklepów Media Expert oraz w sklepie gram.pl można znaleźć oficjalne zestawy, przygotowane wspólnie przez CD Projekt i polski oddział firmy Microsoft" [18].

Oddolna twórczość fanów gry *Wiedźmin*. Próba typologii

Oprócz przedstawionych powyżej działań marketingowych inspirowanych przez producentów gry istnieje szereg twórczych inicjatyw oddolnych podejmowanych przez miłośników gry. Ekspresja twórcza fanów wykorzystuje różne

środki wyrazu: cyfrowe i multimedialne przeróbki gry i jej elementów, twórczość literacką, muzyczną, malarską i ilustratorską, rzeźby, elementy body artu (*cosplay*, tatuaże), rzemiosło artystyczne.

W celu przeanalizowania świata twórczości fanów skupiliśmy się na analizie jednego z działów oficjalnego forum gry zatytułowanego „Twórczość fanowska". Dział ten rozwijany jest od początku istnienia forum, dlatego też znaleźć tam można kreacje dotyczące zarówno pierwszej, jak i drugiej części gry. Bazując na zgromadzonych materiałach, poniżej przedstawiamy typologię wytwarzanych przez fanów wytworów. Analiza ta pozwoli ukazać bogaty wachlarz zróżnicowanych oddolnych działań i będących ich efektem paratekstów medialnych[8] (tekstów nawiązujących do tekstu oficjalnego) oraz ich poszczególnych rodzajów.

Literatura

Teksty literackie stanowią relatywnie liczną grupę wytworów fanowskich, które możemy spotkać na oficjalnym forum. Materiały tego typu tworzone były od momentu publikacji pierwszego wydania gry. Najczęściej przyjmują one formę opowiadań lub krótkich historii, scen osadzonych w świecie Wiedźmina. Zdarzają sie jednak teksty ulokowane w innych, często autorskich uniwersach fantasy. Czasami pojawiają się także utwory takie jak wiersze lub piosenki. Oto przykład piosenki fanowskiej autorstwa Włóczęgi:

[8] Zob. A. Gwóźdź, *Obok filmu, między mediami*, w: *Pogranicza audiowizualności: parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków: Universitas 2010, s. 36.

Z Północy nadejdzie mróz,
Gdy czarny wróg z Południa
Nadciągnie paląc wsie.
Gdy padła Cintra tak dumna z potęgi swej,
Na Północ padł wielki strach.
Biały Płomień pomnażał siły
Werbując elfickie psy.
Z drzew spadły ostatnie liście,
Teraz pokrywa je szadź.
Jezior skutych lodem nie napełnia już
Żadna z zamarzniętych rzek.
Pole bitwy kryje krwawy śnieg.
Jedynym jej znakiem – tysiąc rdzawych mieczy,
Pozostawionych przez przegranych
Z białym słońcem na czarnych proporcach.

Utwory tego typu są wklejane na forum w formie postów. W przypadku opowiadań często są to artykuły o objętości do kilku stron. Zazwyczaj pod informacją tego typu spontanicznie zawiązuje się dyskusja pomiędzy czytelnikami i autorem. Czasami ma to postać krytycznych uwag lub wskazówek. Często w takich dyskusjach uczestniczą osoby, które wcześniej same dzieliły się swoją twórczością literacką.

Obrazy

Odrębną grupą wytworów są projekty ilustracji, rysunków i innych form graficznych nawiązujacych do świata Wiedźmina i samej gry. W przeciwieństwie do tekstów pisanych

materiały tego typu najczęściej zamieszczane są na zewnętrznych serwisach, takich jak ImageShack czy DeviantArt, natomiast na forum publikowane są głównie tylko linki lub miniatury.

Prace podzielić można na tradycyjne ilustracje wykonane kredkami, ołówkiem i obrazy malowane. Tworzone są one w różnych technikach, ale zazwyczają mają charakter realistyczny. Wyjątkiem są obrazki komiksowe, humorystyczne lub karykatury. Wśród ilustracji stworzonych przez fanów zdarzają się nawiązania intertekstualne do innych tekstów popkulturowych. Przykładem może być post „Wiesiek 2 galeria south park", w którym autor zachęca do ogladania swoich prac inspirowanch grą *Wiedźmin 2* i popularną kreskówką *South Park*. Postacie znane z gry z Geraltem na czele są przedstawione w charakterystycznej dla serialu manierze, z wielką głową i małym, nieproporcjonalnym tułowiem, z którego wyrastają narysowane w uproszczony sposób kończyny [20]. Często fani zamieszczają fragmenty rysunków z prośbą o poradę lub komentarz, co sprzyja spontanicznemu powstawaniu dyskusji nad twórczościa danego autora [21].

Odrebną podgrupę tej kategorii stanowią wytwarzane przez fanów tapety, które udostępniane sa na forum do swobodnego pobierania. Tapety, w przeciwieństwie do tradycyjnie tworzonych obrazów i ilustracji, najczęściej nawiazują do samej gry *Wiedźmin*, a nie do szeroko pojętego świata *Wiedźmina*. W dużej mierze odpowiedzialna jest za to technika tworzenia tego typu wytworów, która opiera się na zrzutach ekranu albo fotomontażach i przeróbkach materiałów z gry z użyciem edytorów graficznych. Fani często tworzą karykatury tapet w formie uproszczonych,

prymitywnych rysunków, specjalnie wykonanych niestarannie, podsmiewając się w ten sposób z innych twórców tego typu materiałów [22].

Technika fotomontażu jest również wykorzystywana do tworzenia obrazów będących ironicznym komentarzem bieżących wydarzeń społecznych i politycznych. Najlepiej ilustrują to przeróbki plakatów wyborczych z 2007 roku osadzone w klimatach wiedźmińskich. Najczęściej fani doklejali popularne hasła wyborcze do screenów z gry. Na jednej z takich przeróbek widzimy Geralta stojącego naprzeciwko dwóch krasnoludów, a nagłówek głosi „21 października 2007. Podejmij decyzję! Kto bedzie rządzić Polską On czy Oni". Postać Wiedźmina jest tu czytelnym nawiązaniem do Donalda Tuska, a dwa krasnoludy do braci Kaczyńskich. Z kolei inny plakat zrobiony na podstawie zrzutu ekranu z gry z dopisanymi komiksowymi dymkami opatrzony został hasłem: „Geralt z Rivii – Jedyna szansa dla Polski" [23].

Oprócz tapet pojawiają się również inne obrazki o charakterze użytkowym. Zaliczyć tu można skóry do Gadu-Gadu wykonane przez jednego z fanów w oparciu o ilustracje znane z gry. Pobranie skóry pozwalało na zmianę standardowego wyglądu komunikatora internetowego przez dodanie tła do kontaktów z postacią Geralta lub przetworzonym obrazem wiedźminskiego medialionu.

Do tej grupy zaliczyć należy również userbary (nazywane także sygnaturkami). Są to paski grafiki w kształcie prostokąta o wysokości od kilku do kilkunastu pikseli i szerokości do kilkudziesięciu pikseli. Zazwyczaj mają charakter nieruchomej grafiki, ale zdarzają się w nich elementy animacji. Powstają one głównie z myślą o użytkownikach

forów internetowych, którzy mogą zamieszczać je przy swoich postach, w ten sposób odznaczając się graficzne od innych użytkowników i jednocześnie informując ich o swoich aktualnych zainteresowaniach. W przypadku sygnaturek stworzonych przez fanów gry natknąć się możemy na dużą różnorodność form. Od prostych userbarów z napisem „Wiedźmin" lub „The Witcher", sygnatury z sylwetką Geralta, medalionem wiedźmińskim, po bardziej złożone animowane gify, na przykład z mrugającymi oczami wilka w tle [24].

Ilustracjami i obrazami, które wykraczają poza fotomontaż i tradycyjne techniki, są projekty trójwymiarowe. Na forum znaleźć można wątek „/innos 3d artwork", w którym autor dzieli się swoimi wytworami. Są to zazwyczaj ilustracje trójwymiarowych obiektów, głów postaci z realistyczną teksturą skóry, albo hybrydycznych istot na wpół ludzkich, na wpół zwierzęcych. Projekty tego typu bazują na wątkach szeroko pojętego fantasy. Warto nadmienić, że autor tych prac prawdopodobnie bardziej starał się zwórcić uwagę twórców gry niż innych fanów, licząc być może na angaż do kolejnych projektów firmy. Sugeruje to zdanie otwierające wątek: „Witam wszystkich. Z tego co wynika z opisu działu to można tu zamieszczać wszystkie możliwe grafiki więc – zaprezentuje moje grafiki. Chciałbym poznać waszą opinię drodzy gracze no i twórcy Wieśka" [25].

Rzemiosło

Szereg wytworów stworzonych przez fanów gry *Wiedźmin* można okreslić jako rzemiosło artystyczne. Kategoria ta obejmuje z jednej strony obiekty plastyczne, takie jak na

przykład figurki i rzeźby, ale znaleźć tu można również repliki uzbrojenia i innych obiektów istniejących w wirtualnym świecie gry.

Podobnie jak w przypadku innych fanowskich kreacji nie da się wyodrebnić w tej grupie jednej dominującej techniki. Jednym z przykładów prostych technik są figurki wykonywane z modeliny [26]. W wątku na forum zatytułowanym „Modelinowy bestiariusz" MariaX zamieściła zdjecia całej serii figurek z wiedźmińskiego świata, przdstawiających różne potwory, Geralta i kilka innych postaci. Szybko wątek zaczął zapełniać się kolejnymi pracami innych fanów wykonanymi tą techniką. Pojawiły się następne fotografie figurek Jaskra, Trismerigold, Elfów. Twórcy często fotografowali figurki usytuowane na makietach lub zdjęciowych tłach symulujących bagna, lasy lub inne przestrzenie. Zdarzały się także zdjęcia przedstawiające figurki modelinowe w zaaranżowanych scenach walki. Pomimo prostej techniki większość prezentowanych projektów charakteryzowała się dobrym, estetycznym wykonaniem.

Kilka projektów, które można odnaleźć na forum, stanowiły wytwory ceramiczne zazwyczaj wykonane z gliny. Jednym z takich projektów była postać demona Sukuba w formie kilkudziesięciocentymetrowej glinianej figurki, wypalonej i pomalowanej. Autorka pracy zamieściła również zdjęcia dużo bardziej zaawansowanej glinianej rzeźby smoka [27]. Niektóre projekty tego typu przybierają postać figurek ogrodowych, przeznaczonych do zewnętrznej ekspozycji. Jako przykład można przywołać tu figurkę elfa Lorwetha. Jak opisuje swoją pracę autorka: „Od jakiegoś czasu nosiłam się z myślą zrobienia kilku postaci z Wiedźmina w glinie i w końcu

wzięłam się do roboty. Zaczęłam od Iorwetha. Niezupełnie wyszedł tak jak planowałam, ale jak na pierwszą próbę chyba nie jest źle. Figurka ma jakieś 35cm wysokości. Na razie jest na etapie surowej gliny tzn. suszy się, potem pójdzie do pieca do wypału, a następnie będę go szkliwić" [28].

Wśród projektów tej grupy możemy również znaleźć szereg przedsięwzięć, które opierają się na przetwarzaniu gotowych wytworów i przypisywaniu im cech świata wiedźmińskiego. Ta strategia przechwytywania i personalizowania doskonale widoczna jest w projekcie Lego Wiedźmin. Jeden z fanów, bazujac na zestawie klocków Lego, stworzył swój zestaw w klimatach wiedźmińskich, inscenizując za pomocą klocków i odpowiednio przetworzonych legowych ludzików kilka scen [29].

Znaczącą część wytworów, które przyporządkowaliśmy do kategorii „rzemiosło", stanowią również wykonane przez fanów przedmioty z gry. Jednym z ciekawszych projektów tego typu była replika gry w kościanego pokera. Kościany poker był swego rodzaju grą w grze. Geralt w tawernach i innych miejscach mógł zagrać w kościanego pokera i podreperować w ten sposób swój budżet. Gra przypominała swoim kształtem prostokątne okute pudełko, w którego środku znajdowała się otwarta przestrzeń w kształcie elipsy – do rzucania kości. Jeden z fanów bazujac na obrazach kościanego pokera zawartych w grze, dokładnie odtworzył wirtualny zestaw do tej gry i udokumentował swój projekt na blogu, ilustrując zdjęciami kolejne etapy realizacji repliki [30].

Bardzo często tworzenie różnego rodzaju replik przedmiotów z gry łączy się z działaniami *coseplay*, czyli praktyką przebierania się fanów za swoich ulubionych

bohaterów. W tym przypadku bardzo często pojawiają się repliki strojów, elementów garderoby i rynsztunku. Zakres tych działań ma różne natężenie. Może to być odwzorowanie ulubionego ekwipunku Geralta. Jeden z fanów na forum postanowił odwzorować rynsztunek wiedźmina z gry, zaczynając od drobnych elementów: „Witam wszystkich forumowiczów. Po ukończeniu Wiedźmina 2 na poziomie mrocznym postanowiłem, że wykonam replikę Rynsztunku Świętokradcy. Moim zdaniem jest to najlepiej wyglądający rynsztunek, pasujący do Wiedźmina. Wcześniej bawiłem się w wykonywanie replik broni z jRPG, tym razem chcę wykonać cały kostium. Aktualnie mam skończone Rękawice Świętokradcy, których zdjęcia umieściłem niżej. Czekam teraz na materiały potrzebne do wykonania stalowego miecza i oczywiście przypływ gotówki, ponieważ to droga zabawa. Ukończenie całego rynsztunku zajmie mi zapewne dużo czasu, dlatego postanowiłem zamieszczać w tym temacie każdorazowo nowo wykonane elementy" [31].

Często natrafimy również na kompletne stylizacje, w których fani upodobniają się do wybranych bohaterów. Jednym z takich projektów jest odtworzona przez fankę postać czarodziejki Triss Merigold. Stylizacja ta odwzorowywała garderobę czarodziejki, ale również elementy jej wygladu cielesnego, takie jak rude włosy [32].

Materiały audiowizualne

Jedną z największych grup wytworów fanowskich stanowią szeroko pojęte materiały audiowizualne, najczęściej zamieszczane na portalach typu YouTube i wklejane na

forum. Materiały tego rodzaju zaczęły być coraz częściej spotykane po wydaniu drugiej części gry. Prawdopodobnie wynika to z faktu szybkiego rozwoju relatywnie prostych narzędzi umożliwiających przechwytywanie ujęć z gry i tworzenie na ich bazie screencastów, czyli filmów tworzonych poprzez nagrywanie fragmentów gry i późniejsze ich przetwarzanie (dodawanie głosu, muzyki itp.). Na forum spontanicznie powstają również wątki, które pomagają początkującym graczom w stworzeniu swojego pierwszego wiedźmińskiego filmu. Często dyskusje te zaczynają się od prostego pytania o poradę. Jako przykład można przytoczyć fana Aszlo, który poszukiwał na forum programów pozwalających zgrywać fragmenty gry do postaci wideo: „Ktoś zna jakis sprawdzony program dzieki ktoremu można zgrać jakieś wybrane ujecia z wiedzmina? Pozdrawiam aszlo" [33]. Zazwyczaj po takim pytaniu pojawia się szereg odpowiedzi i propozycji. Czasami apele o pomoc dotyczą bardziej szczegółowych i zaawansowanych sposobów „filmowania" gry, jak na przykład apel Mata: „Witam mam pytanie czy jest program do wiedźmina, aby swobodnie ruszać kamerą to znaczy taki którym można nagrywać np krajobrazy albo ustawiać kamerę w dowolnym miejscu w grze?" [34].

Działania fanów w oparciu o pozyskane z gry materiały wideo najczęściej przyjmują kilka postaci. Najczęściej są to teledyski, *gameplay* (sfilmowane fragmenty rozgrywki), rzadziej krótkie formy fabularne. Teledyski przybierają najczęściej formę remiksu. Fani zgrywają kilka ciekawych ich zdaniem scen z gry albo z jej intra (wprowadzenia) lub animowane przerywniki (tzw. *cutscene*) i podkładają pod

nie muzykę ulubionego wykonawcy lub muzykę z ulubionego filmu. W ten sposób powstał projekt łączący muzykę z filmu *300* z animacjami z gry *Wiedźmin 2*. Autor projektu zamieścił swój film na YouTube, a na forum post, w którym zachęca do oglądania teledysku: „Heja, zobaczcie jak wyglądałaby cutscena z muzyką z 300stu" [35]. Czasami teledyski tego typu nie opierają sie na animacjach, a na nieruchomych screenshotach, które zmieniają sie po kilku sekundach.

Odrębną grupę stanowi *gameplay*. Fani wykorzystują tutaj fragmenty nagrań wideo z gry w dwóch celach: aby popisać się swoimi umiejętnościami i pochwalić się innym, jak sprawnie pokonują potwory lub kolejne etapy w grze, albo jako formę instrukcji lub ilustracji. Jednym z przykładów pierwszej grupy może być film *THE WITCHER Kościej HARD/steel sword*, w którym gracz pokazuje w trwającym ponad minutę filmiku, jak rozprawia się z Kościejem – jednym z trudniejszych do pokonania potworów w grze [36]. W drugim przypadku filmy często są bardzo obszerne i trwają nawet po kilkadziesiąt minut, pokazując w całości kolejne etapy rozgrywki [37].

W serwisie YouTube znajdziemy również fabularne animacje poklatkowe, które wykorzystują na przykład klocki Lego. Odpowiednio upozowane ludziki Lego są ustawiane w kolejnych sekwencjach naśladujących ruch, fotografowane, a nastepnie materiał ten składany jest klatka po klatce w animację. Twórcy filmu podkładają do tak przetworzonego materiału głos i muzykę, tworząc prostą animację. W filmach z wykorzystaniem klocków nie ma jednak bezpośrednich nawiązań do gry, częściej odtwarzają one

opowiadania Andrzeja Sapkowskiego, czego przykładem może być animacja *Wiedźmin lego Mniejsze zło* [38].

Należy zauważyć, że ambicje fanów filmowców wykraczają daleko poza produkcje amatorskie. Na forum zawiązała się bowiem grupa fanów, którzy rozczarowani polską produkcją filmową o wiedźminie postanowili zebrać pieniądze i nakręcić nową wersję przygód swojego ulubionego bohatera. Inicjatywę zapoczątkowali licealiści z Łodzi i nazwali ją „Projekt Wiedźmin". Film w przeciwieństwie do wczesniejszej produkcji miał opierać się na drugiej części gry, a nie bezpośrednio na prozie Sapkowskiego. Jak sami pisali na forum gry: „Otóż Film ma być z całą pewnością pełnometrażowy, nagrywany profesjonalnym sprzętem – nie komórką. Czas jego trwania przewidujemy na ok. 2 godziny. Co do fabuły. Ma być to ekranizacja drugiej części gry – Wiedźmin 2 Zabójcy Królów. Otrzymaliśmy wszelkie niezbędne prawa autorskie od CD Project oraz pozwolenie na wykorzystanie muzyki, fragmentów gry, przerywników, nazwy itp,itd. Podchodzimy do tematu jak najbardziej profesjonalnie. Absolutnie nie chcemy zawieść żadnego z fanów Geralta i obiecujemy, że możecie na nas liczyć />/> Nie mamy zamiaru zrobić niczego ‚na odwal się'. Wszystko dopinamy na ostatni guzik. Współpracujemy z ludźmi, którzy na pewno nie pozwolą, aby film wyszedł słaby, nudny, prosty, głupi itd.Myślę, że jak na razie to na tyle. Jeśli macie jakieś pytania, chcecie zagrać w naszym filmie, pomóc w jakiś sposób czy cokolwiek piszcie >/>" [39].

Inicjatywa niestety nie doszła do skutku, ale przez jakiś czas projekt rozwijał się pomyślnie, a jego twórcy pozyskali poważnych patronów medialnych: Radio Eska Łódź i „Gazetę Wyborczą".

Gra komputerowa *Wiedźmin* inspiruje fanów nie tylko tworzących filmy, ale również muzykę. W jednym z wątków forum powstała dyskusja wokół muzyki stworzonej i udostępnionej przez jednego z fanów: „Witam! Jestem początkującym kompozytorem muzyki filmowej i chciałbym przedstawić moją twórczość Zacząłem powoli się z tym rozkręcać od lutego 2012. Z chęcią usłyszę konstruktywną krytykę i komentarze" [40]. Twórczość ta spotkała się z pozytywnym przyjęciem innych fanów gry, co przejawia się między innymi w komentarzach typu: „Jeszcze troszkę popracuj nad umiejętnościami i mamy kompozytora nuty do W3" [40].

Utwory tego typu często są elementem wiekszych projektów. Mogą służyć jako muzyka do stworzonych przez fanów modyfikacji gry (tzw. modów). Potwierdza to post zamieszczony przez fana o pseudonimie Nik: „Witam, chciałbym przedstawić również moje wypociny. Są to demo wersje utworów do jakiejś gry RPG (i podobnych) wcześniej tworzyłem ją do pewnego Moda W1, ale ten projekt został zawieszony" [41].

Mapy

Kilka projektów fanowskich, na jakie natrafililiśmy na forum, pomimo stosunkowo niewielkiej liczby wytworów domaga się odrębnej kategorii. Zaliczyć tu można stworzone przez fanów mapy wiedźmińskiego świata. Projekty te, wykonane jako grafiki wysokiej rozdzielczości, skrupulatnie oddają granicę poszczególnych państw znanych z sagi Sapkowskiego, miasta, pasma górskie, rzeki i inne elementy geograficzne. Pojawiają się również stylizacje udpodabniające mapy do map średniowiecznych (np. gotycka czcionka, róża wiatrów

itp.) Największym projektem tego typu była tzw. Mapa Orteliusa stworzona przez grupę fanów okreslającą siebie jako Ortelius Team. Duży format i dbałość o szczegóły spotkały się z uznaniem fanów. Sam wątek na forum liczy ponad dwadzieścia pięć stron postów [42]. Inicjatywa zespołu zachęciła również innych fanów do podzielania się na forum swoimi projektami wiedźmińskich map [43].

Fanowskie konkursy

Zdarza się, że sami fani tworzą na forum własne konkursy, na przykład na wykonanie jakiegoś projektu. Zazwyczaj inicjatywę taką podejmuje grupa kilku osób. Dobrym przykładem jest konkurs zorganizowany przez Gildię ZZB, w którym nagrodą były punkty funkcjonujące na forum (tzw. oreny): „Co trzeba zrobić? Baner dla gildii ZZB. Wymagania: Maksymalna wielkość sygnaturki to 130 px wysokości, 500 px szerokości, a jej waga 300kb.Nagrody: Dla zwycięzcy 2 oreny na forum a dla reszty po 1 orenie Do kiedy? Do 9 lutego. Ankieta: Zostanie stworzona 9 lutego a zakończona 13 lutego [B] Zasady: Jest tylko jedna: wysyłamy na PM [I] Proszę o prace nie wyzywające i nie obrażające,te które będą obraźliwe natychmiast zgłoszę do adminów i moderatorów forum. Miłej zabawy życzę" [44].

Inicjatywy takie mają jednak charakter sporadyczny.

Podsumowanie

Przeprowadzone badanie pozwala na wniosek, że producenci *Wiedźmina* dość dobrze potrafią rozpoznawać potrzeby fanów związane z korzystaniem przez nich z wyprodukowanej

gry. Można powiedzieć, że wychodzą fanom naprzeciw, traktując ich nie tylko jako biernych odbiorców utworu, a właściwie całej serii utworów, ale także jako potencjalnych twórców, którzy mogą rozwijać swoją fanowską pasję, uczestnicząc o wiele bardziej aktywnie w uniwersum uwielbianej produkcji. Umożliwienie fanom podejmowania oddolnej twórczości, polegającej na dopowiadaniu historii, korzystaniu z treści gry lub wytworów udostępnianych społeczności fanowskiej, może być istotne nie tylko z rozrywkowego punktu widzenia. Twórcza aktywność ma charakter zabawy. Gdyby nie *Wiedźmin*, bardzo możliwe, że wiele osób podejmowałoby twórcze działania w innych obszarach. Kto wie, czy nie byłoby to tworzenie do szuflady, ale równie dobrze mogliby nie realizować się twórczo. Emocjonalne nastawienie do popkulturowej produkcji, zachęty od czasu do czasu ze strony producentów oraz istnienie fanowskiego środowiska to świetna mieszanka do dzielenia się własną twórczością z innymi, równie zaangażowanymi emocjonalnie w świat gry osobami. Przestrzeń dyskusji, tworzona w sieciowych miejscach przez fanów, może funkcjonować jako edukacyjna platforma. Niekoniecznie będąca kuźnią tekstów – czy to literackich, czy opartych na innych mediach – które mają potencjał do zdobycia wielu odbiorców.

Sieciowa enklawa miłośników *Wiedźmina* daje możliwość prowadzenia nowomedialnej dyskusji wykorzystującej cyfrowe przetwory. To szansa nie tylko na wyrażenie swoich emocji, pomysłów, ale również nawiązywanie społecznych interakcji. Oczywiście zapośredniczonych medialnie, ale pozwalających na konfrontowanie amatorskich koncepcji z szerszą, choć niekoniecznie wielką, publicznością. A to daje możliwość

rozwijania umiejętności medialnych, choćby ze względu na motywację do pokazania czegoś społeczności i zyskania uznania z jej strony, a także do tworzenia jak najlepszych, oryginalnych treści w celu podtrzymania i być może nawiązania nowych relacji, które również mogą mieć przyszłościowy, twórczy potencjał. Nie należy jednak traktować fanowskiej przestrzeni komunikacji zachodzącej w tworzonym przez miłośników miejscu jako skupionej na rozwoju i edukacyjnych aspektach. Nie oszukujmy się, podstawą jest rozrywka, co jednak świetnie wpisuje się w starą pedagogiczną koncepcję uczenia się przez zabawę. Rozwijanie kompetencji społecznych, medialnych, ale także uczestnictwa w kulturze za pośrednictwem popkulturowego produktu, a może raczej w nawiązaniu do niego, można traktować bardzo pozytywnie. Dlatego inicjowanie fanowskich aktywności, nawet jeśli traktowane jest przez producentów jako część marketingowych działań zmierzających do osiągnięcia większego zysku, przywiązania do produktu i rozwijania docelowej grupy odbiorców kolejnych produkcji, można traktować jako potencjalnie wartościowe dla domorosłych przetwórców świata opisywanego przez nas, popkulturowego tekstu. A *Wiedźmin* jako marka dla grupy utworów to pozytywny wyjątek na mapie polskich produkcji popkulturowych w zakresie wspierania działań prosumpcyjnych. Wyróżnia się zdecydowanie zaangażowaniem producentów w stymulowanie fanowskich produkcji, czego brakuje w przypadku wielu innych produktów dostępnych na polskim rynku. Może się to wiązać z konkretną strategią biznesową i podtrzymywaniem zaangażowania fanów w trakcie przerw pomiędzy pojawianiem się nowych produktów serii. Może to być również zachęta fanów do

jeszcze bliższego kontaktu z uwielbianą narracją i tym samym budowania jeszcze bardziej emocjonalnej relacji z produktem, ale również integracji samego środowiska amatorskich przetwórców popkulturowych, bo tak chyba z powodzeniem można określić fanów *Wiedźmina*.

Odnośniki do stron WWW:

[1] Konkurs na teledysk: http://www.witchersite.pl/component/content/article/345-konkurs-co-dwie-kategorie-to-nie-jedna.html
[2] Informacja o edytorze gry RedKit: http://en.thewitcher.com/forum/index.php?/topic/35046-news-redkit-wkracza-w-faze-otwartej-bety/
[3] Konkurs na recenzję: http://pl.thewitcher.com/forum/index.php?/topic/30154-news-zrecenzuj-nasza-gre-%E2%80%93-konkurs-z-serwisem-game-informer/
[4] Film fanowski: http://en.thewitcher.com/forum/index.php?/topic/35318-smieszny-filmik-z-odrinem/
[5] Trailer fanowski: http://pl.thewitcher.com/forum/index.php?/topic/28240-news-fanowski-trailer/
[6] Praca nad trailerem fanowskim: http://en.thewitcher.com/forum/index.php?/topic/28240-news-fanowski-trailer/page__st__20
[7] Konkurs „Twoja twarz w naszej grze": http://pl.thewitcher.com/forum/index.php?/topic/32926-news-przedstawiamy-zwyciezcow-konkursu-twoja-twarz-w-naszej-grze/
[8] Transmisje online z konferencji firmy: http://en.thewitcher.com/forum/index.php?/topic/31032-news-letnia-konferencja-cd-projekt-red-juz-30-maja-o-1900/
[9] Firma i fani: http://en.thewitcher.com/forum/index.php?/topic/28944-news-nocna-premiera-edycji-rozszerzonej-w-warszawie-co-chcielibyscie-wiedziec/

[10] [11] [12] [13] [14] Przykładowe wypowiedzi fanów moderatorów forum: http://pl.thewitcher.com/forum

[15] [16] Badanie opinii fanów: http://pl.thewitcher.com/forum/index.php?/topic/30571-news-mezczyzni-w-wiedzminie-2/

[17] [18] Zachęcanie do nabycia wydań specjalnych gry: http://pl.thewitcher.com/forum/index.php?/topic/30729-news-demo-edycji-rozszerzonej-na-gaikai-juz-dostepne/

[19] Piosenka: http://forums.cdprojektred.com/threads/20725-W%C5%82ooczykij-pisze-piosenki-(oraz-bazgroli)?highlight=piosenki

[20] Wiedźmin South Park: http://forums.cdprojektred.com/threads/20692-Wiesiek-2-galeria-south-park-!?highlight=south+park

[21] Dyskusje o twórczości: http://forums.cdprojektred.com/threads/28821-Rysunki-fantasy-i-r%C3%B3%C5%BCne-)?highlight=sk%C3%B3ry

[22] Żart z praktyki tworzenia tapet: http://forums.cdprojektred.com/threads/20785-MasPingon-tworzy?highlight=maspingon+tworzy

[23] Geralt Wybory: http://forums.cdprojektred.com/threads/20763-Geralt-kandydat-spoza-uk%C5%82adu-(wspomnienie-konkursu)?highlight=wybory; http://img17.imageshack.us/img17/9222/2miejsce.jpg; http://img401.imageshack.us/img401/471/geralt3.jpg

[24] Userbary, sygnaturki: http://forums.cdprojektred.com/threads/20793-Sygnaturki-userbary?highlight=sygnaturki

[25] Grafika 3D: http://forums.cdprojektred.com/threads/20792--Innos-3d-artwork?highlight=innos

[26] Modelinowy bestiariusz: http://forums.cdprojektred.com/threads/20764-Modelinowy-bestiariusz?highlight=figurki+modelina

[27] [28] Figurki z gliny: http://forums.cdprojektred.com/threads/20554-Smoczyca-glina?highlight=ceramika; http://forums.cdprojektred.com/threads/20646-ceramika-Iorweth-i-inni?highlight=ceramika

[29] Lego wiedźmin: http://www.saber-scorpion.com/lego/the_witcher.php

[30] Kościany poker: http://replimak.blogspot.com/2013/06/wiedzmin-kosciany-poker.html

[31] Cosplay: http://forums.cdprojektred.com/threads/20621-Cosplay-Rynsztunek-%C5%9Awi%C4%99tokradcy?highlight=cosplay

[32] Cosplay Triss Merigold: http://imgur.com/a/dHCtO

[33] [34] Filmy: http://forums.cdprojektred.com/threads/20798-Tworzenie-filmow?highlight=tworzenie-filmow; http://forums.cdprojektred.com/threads/20798-Tworzenie-filmow?highlight=tworzenie-filmow

[35] Wiedźmin 300: http://forums.cdprojektred.com/threads/20697-SPOILER-Prolog-cutscena-w-Samotni-muzyka-z-300?highlight=spoiler+prolog+cutscena

[36] *THE WITCHER Kościej HARD/steel sword*: http://www.youtube.com/watch?v=PQzDiqZicXQ&feature=youtu.be

[37] Wiedźmin gameplay: http://www.youtube.com/watch?v=kcRrxSQKH0k

[38] Film *Wiedźmin lego mniejsze zło*: http://www.youtube.com/watch?v=jU90uWvpkBk

[39] Projekt wiedźmin: http://forums.cdprojektred.com/threads/20533-Project-Wied%C5%BAmin-Fan-Film?highlight=grafika

[40] [41] Muzyka: http://forums.cdprojektred.com/threads/20601-Moja-muzyka-filmowa/page2?highlight=moja+muzyka; http://forums.cdprojektred.com/threads/20681-Moja-muzyka?highlight=moja+muzyka

[42] Mapa Orteliusa: http://forums.cdprojektred.com/threads/20536-Mapa-Orteliusa?highlight=mapa+%C5%9Bwiata; http://sendfile.pl/26869/view/mapa_orteliusa_new1.1.PNG

[43] Inne mapy: http://images4.wikia.nocookie.net/__cb20100624171102/witcher/images/8/80/Tw2_Map.jpg; http://pl.tinypic.com/view.php?pic=14dn7kp&s=3#.UwSGmfl5M1Y

[44] Konkurs: http://forums.cdprojektred.com/threads/20742--konkurs-!-na-baner-dla-gildi-ZZB-

Bibliografia

Angrosino M., *Badania etnograficzne i obserwacyjne*, przeł. M. Brzozowska-Brywczyńska, Warszawa: PWN 2010.

Boelstroff T. i in., *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*, Princeton: Princeton University Press 2012.

Gwóźdź A., *Obok filmu, między mediami*, w: *Pogranicza audiowizualności: parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków: Universitas 2010.

Kozinets R., *Netnografia. Badania etnograficzne online*, przeł. M. Brzozowska-Brywczyńska, Warszawa: PWN 2012.

Siuda P. i in., *Prosumpcjonizm pop-przemysłów: Analiza polskich przedsiębiorstw z branży rozrywkowej*, Warszawa: Collegium Civitas Press 2013.