

WERSJA PRE-PRINT

Dominik Porczyński

**Prosumpcja w polskim
fandomie gier fabularnych**



Wprowadzenie

Fandom to pojęcie używane w naukowym dyskursie dla określenia społeczności fanów różnych tekstów kultury popularnej. Nie jest ono jednak wytworem badaczy, ale stanowi kod *in vivo*, zaczerpnięty z języka osób tworzących te zbiorowości; nazwę, której sami fani używają dla opisanja swojej społeczności. Autor zetknął się z tym pojęciem podczas badania społeczności miłośników gier fabularnych i początkowo stanowiło ono rodzaj dysonansu poznawczego, ponieważ działania obserwowanych grup przywodziły na myśl raczej coś, co w literaturze funkcjonuje pod pojęciem nowoplemienności. Analiza tekstów podejmujących problematykę, a także same badania pozwoliły jednak stwierdzić, że wzory kulturowe, które można określić jako elementy fandomu, przypominają albo są tożsame z aktywnością nowoplemienną.

Tekst podejmuje problem presumpcji, wychodząc właśnie z perspektywy neo-trybalizmu. Aby jednak scharakteryzować przyjęte założenia, ukazane są najpierw praktyki, które skłaniają do traktowania pojęć fandomu i nowoplemienia jako synonimów. Autor zaznacza jednak, że owa tożsamość występuje jego zdaniem w przypadku społeczności

fanów RPG, a ewentualne rozszerzenie zakresu stosowności koncepcji wymaga dalszych badań.

Praktyki plemienne

Koncepcja nowoplemienia została wprowadzona do socjologii pod koniec lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku przez Michela Maffesoliego¹ na określenie efemerycznych zbiorowości spajanych przez wspólną pasję. Socjolog ten dowodził, że w społeczeństwach późnonowoczesnych organizacje formalne tracą na znaczeniu, ustępując miejsca temporalnym, nieformalnym kolektywom luźno ze sobą powiązanych jednostek. Kryterium przynależności stanowi pewien zestaw symboli, które są podzielane przez członków plemienia i stanowią pewien znak rozpoznawczy. Symbolami tymi może być ubiór, muzyka, filmy, gry, sport, taniec itd. Podstawą funkcjonowania nowoplemion jest bliskość emocjonalna, nie zaś racjonalna. Wspólnie podzielana pasja zbliża ludzi do siebie. Idea ta jest zakorzeniona bezpośrednio w koncepcjach społeczności tradycyjnych², gdzie właśnie bliskość i „wola naturalna” jest podstawą funkcjonowania. Nie oznacza to, że nowoplemienność jest literalnym przeniesieniem związków wywiedzionych z przednowoczesnych organizacji społeczno-politycznych. Pojęcie plemienia należy traktować raczej jako rodzaj

¹ Zob. M. Maffesoli, *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, przeł. M. Bucholc, Warszawa: PWN 2008.

² Zob. F. Tönnies, *Community and Civil Society*, Cambridge: Cambridge University Press 2001, s. 22–24; É. Durkheim, *The Division of Labor in Society*, London: Macmillan 1994, s. 31–63.

metafory naukowej³, która pomaga uporządkować elementy teorii, lecz jednocześnie pewne wskaźniki zawartości pojęciowej bierze w nawias. Stwierdzenie, że nowoplemię odwzorowuje społeczności tradycyjne, jest uproszczeniem, biorąc pod uwagę wielość formalnych i zrytualizowanych wzorów kulturowych składających się na aktywność tych w ramach tych drugich⁴. Na korzyść użycia omawianego pojęcia wskazuje fakt, że nawet we współczesnej antropologii kulturowej nie ma zgodności, czym plemię jest, a czym nie i ostatecznie za podstawowe kryterium przynależności jednostki do niego uznaje się autodeklarację⁵, co wkomponowuje się w szeroki kontekst współczesnych teorii kulturowych, akcentujących właśnie ten aspekt członkostwa grupowego⁶.

Ważną rolę w nowoplemionach odgrywa estetyka. Jak to ujmował Maffesoli⁷, stanowią one wspólnoty estetyczne. Estetyka może się przejawiać w różny sposób, może to być funkcja zachowań⁸, ale również symboli, wokół których integrują się aktorzy lub ich wytwory. Członkowie współczesnych plemion korzystają z produktów komercyjnych, ale również wytwarzają swoje, nawiązujące do nich, lub

³ Zob. V. Turner, *Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działanie w społeczeństwie*, przeł. W. Usakiewicz, Kraków: Wydawnictwo UJ 2005, s. 17.

⁴ Zob. Z. Bauman, *Wieloznaczność nowoczesna, nowoczesność wieloznaczna*, przeł. J. Bauman, Warszawa: PWN 1995, s. 284.

⁵ Zob. M. Fried, *On the Concepts of 'Tribe' and 'Tribal Society'*, „Transactions of the New York Academy of Sciences” 1966, nr 28 (4), s. 369.

⁶ Zob. D. Muggleton, *Wewnątrz subkultury. Ponowoczesne znaczenie stylu*, przeł. A. Sadza, Kraków: Wydawnictwo UJ 2005.

⁷ Zob. M. Maffesoli, dz. cyt.

⁸ Zob. K. Kolbowska, *Capoeira w Polsce. Wędrowanie wątków kulturowych*, Warszawa: Trio 2010, s. 105.

je przetwarzają do swoich potrzeb. Analogiczne zjawisko było widoczne w kontrkulturze. Hippisi propagowali powrót do natury, tworzyli „plemienne” wspólnoty, a ubrania dekorowali lub wykonywali samodzielnie. Nie bez znaczenia były też braterskie stosunki pomiędzy muzykami rockowymi a widownią. Ci pierwsi byli traktowani jako swoi, jako osoby wywodzące się z własnego grona⁹.

Bliskość nadawcy i odbiorcy jest charakterystyczna dla społeczności tradycyjnych. Estetyka (ubiór, zdobnicstwo) była elementem podkreślającym przynależność do danej społeczności¹⁰. Nie istniało precyzyjne rozróżnienie na artystę i jego klientów, większość z tych rzeczy wytwarzano w domach. To zbliżenie jest również dystynktywną cechą zjawiska, które jest zwane prosumpcją¹¹, *produsage*¹² czy kulturą uczestnictwa¹³. Jak dowodzą badacze¹⁴, taka zależność jest wyznacznikiem aktywności w ramach fandomów, co wskazuje na pierwszą cechę wspólną z nowoplemieniem. Przynależność do fandomu oraz współczesnego plemienia nie jest kwestia formalną ani przymusową, opiera się o wspólnotę zainteresowań, co w przypadku tego pierwszego zawężyć się może o pewne teksty kultury i zbiór związanych z nimi praktyk. Idąc dalej, śladem

⁹ Zob. D. Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art*, Jefferson: McFarland & Company 2001, s. 7.

¹⁰ Zob. K. Piwocki, *Dziwny świat współczesnych prymitywów*, Warszawa: WAIiF 1980, s. 17; Jackowski, 2007, s. 278–280.

¹¹ Zob. A. Toffler, *The Third Wave*, New York: Bantam Books 1980, s. 266.

¹² Zob. A. Bruns, *Produsage. A Working Definition*, [online:] <http://produsage.org/node/9> [dostęp 13.08.2013].

¹³ Zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, Warszawa: WAIiP 2007, s. 9.

¹⁴ Zob. H. Jenkins, *Textual Poachers*, London: Routledge 1992, s. 46

charakterystyki nowoplemion opisanej przez Mariana Golkę¹⁵, nie są to wspólnoty lokalne czy sąsiedzkie, zaprzeczają też tradycyjnemu rozumieniu gangu lub subkultury¹⁶; nie spotykają się na co dzień, choć mają wypracowane jakieś wzory kulturowe dotyczące takich spotkań (konwenty, kluby, puby). Członkami obu formacji można być bez względu na wiek, wykształcenie czy zawód. Spotyka się fanów mających trzynaście, trzydzieści, a nawet pięćdziesiąt lat. Faktem jest też, że duży wpływ na rozwój tego typu zbiorowości miało pojawienie się nowych form komunikacji, takich jak telefonia komórkowa i internet – często nie są one jedynie narzędziem ułatwiającym kontakt.

Istotą fandomów jest działanie oparte o symbole związane z kulturą popularną: filmy, komiksy, książki, gry itd. Członkowie czerpią z produkcji kulturowej, a ich dalsze działania oparte są o znaczenia wytworzone w jej ramach. Specyficzne przejawy twórczości są nieraz mocno powiązane z kulturami i bez zrozumienia kontekstu, w jakim powstają, mogą być poza nim zupełnie niezrozumiałe¹⁷. Fani podtrzymują te znaczenia. Produkcja kulturowa daje fanom impuls do dalszych inicjatyw, napędza ich twórczą działalność, pomimo że ma ona często wartość jedynie w obrębie ich społeczności.

Podstawowym celem jest ukazanie procesów prosumpcji w polskim fandomie gier fabularnych, wskazanie obszarów, w jakich działania te się odbywają, czynników

¹⁵ Zob. M. Golka, *Socjologia kultury*, Warszawa: Scholar 2008, s. 200.

¹⁶ Zob. D. Hebdige, *Subculture. The Meaning of Style*, London: Routledge 1979.

¹⁷ Zob. C. Geertz, *Wiedza lokalna. Dalsze eseje z zakresu antropologii interpretatywnej*, przeł. D. Wolska, Kraków: Wydawnictwo UJ 2005, s. 124.

na nie wpływających oraz zrozumienie ich specyfiki, bowiem fandom gier fabularnych (*role-playing games* – RPG) na tle fandomów „medialnych” wykazuje cechy unikatowe. Profil członków do pewnego stopnia pokrywa się z fanami fantastyki, ale nie wszyscy gracze traktują ją jako główny obszar zainteresowań. Czytanie, oglądanie, dyskusowanie, granie, zabawa – te wszystkie procesy opierają się o aktywność czasu wolnego, rozrywkę, szeroko pojmowaną sferę ludyczną. Można więc przyjąć, że istnieje wiele elementów wspólnych, ale miłośnicy gier fabularnych nie tylko dzielą się wrażeniami na temat seriali, ale też grają. Autor zakłada, że specyfika RPG otwiera nowe obszary badań nad prosumpcją, co niniejszy tekst ma na celu wykazać.

Zarys badań nad prosumpcją w fandomie RPG

Metodologia

Opisy praktyk, których analiza jest przedmiotem niniejszego tekstu, są wynikiem obserwacji prowadzonych przez autora w latach 2010–2013. Podstawowym źródłem materiałów były badania jednego z podkarpackich klubów fantastyki. Autor prowadził obserwację, uczestnicząc w życiu społeczności, stosując podejście „obserwatora jako uczestnika”¹⁸, na które składało się uczestnictwo w spotkaniach odbywających się w jednym z miejskich domów kultury

¹⁸ M. Angrosino, *Badania etnograficzne i obserwacyjne*, przeł. M. Brzozowska-Brywczyńska, Warszawa: PWN 2010, s. 107.

oraz aktywna partycypacja w sesjach gier fabularnych. Drugim etapem badań było przeprowadzenie serii wywiadów swobodnych ze standaryzowaną listą poszukiwanych informacji¹⁹. W tej fazie przeprowadzono 19 rozmów: 10 z członkami społeczności, 5 z graczami z innych środowisk oraz 4 z ekspertami – osobami znanymi i zaangażowanymi w aktywność fandomową, projektantami gier i wydawcami. Perspektywą badawczą przyjętą w niniejszych dociekaniach była metodologia teorii ugruntowanej²⁰, co implikowało zastosowanie techniki próbkowania teoretycznego, czego przejawem są nie tylko różne grupy rozmówców, ale również przeprowadzenie obserwacji podczas konwentu PolCon 2012 oraz korzystanie z dodatkowych źródeł danych: podręczników gier fabularnych oraz materiałów pochodzących z Internetu. W drugim wypadku podstawowym materiałem porównawczym było przedsięwzięcie „Karnawał blogowy RPG”, w które zaangażowanych jest kilkadziesiąt erpegowców prowadzących blogi.

Podstawowym założeniem było uznanie świata społecznego graczy jako istniejącego w działaniach podtrzymujących go jednostek. Za świat społeczny uznaje się obszar działań ludzkich skoncentrowanych na tworzeniu i podtrzymanie pewnych symboli²¹. Podstawą analizy są zachowania w ramach świata społecznego gier fabularnych oraz wyniki tych działań: szeroko pojmowane

¹⁹ Zob. K. Konecki, *Studia z metodologii badań jakościowych. Teoria ugruntowana*, Warszawa: PWN 2000, s. 169.

²⁰ Zob. K. Charmaz, *Teoria ugruntowana. Praktyczny przewodnik po analizie jakościowej*, przeł. B. Komorowska, Warszawa: PWN 2010.

²¹ Zob. H. Becker, *Art Worlds*, Berkeley: University of California Press 2008, s. 34.

symbole. Perspektywa badawcza jest wobec tego zakorzeniona w teorii interakcjonizmu symbolicznego²², ale podobną perspektywę można znaleźć również w tekście Matta Hillsa²³ (był „wykrzyczany”, „wykonujący pracę kulturalną”). Z perspektywy niniejszego tekstu centralnym elementem, który jest punktem odniesienia do owych interakcji, są gry fabularne, stąd badaczka interesowała aktywność pozostająca z nimi w związku.

Elementy gry fabularnej

Skatalogowanie różnych przejawów działań erpegowców może okazać się dużym wyzwaniem ze względu na rozmycie pojęcia gry fabularnej. W tym więc miejscu należy wprowadzić pierwsze rozróżnienie na grę jako symbol – punkt odniesienia (tekst kultury, stanowiący element integrujący pewne zbiorowości) oraz na rozgrywkę, czyli wdrażanie w sferę aktywności zasad i elementów świata wyobrazonego. W każdym z tych przypadków pojawiają się różne obszary, w obrębie których mogą być realizowane działania prosumpcyjne.

W centrum uwagi będą „papierowe”, towarzyskie (*pen-and-paper, tabletop*) gry fabularne, które można zdefiniować jako gry, które „pozwalają pewnej liczbie graczy przyjmować role wyobrażonych postaci i działać z pewnym stopniem swobody w wyobrażonym środowisku”²⁴.

²² Zob. H. Blumer, *Interakcjonizm symboliczny: perspektywa i metoda*, przeł. G. Woroniecka, Kraków: Nomos 2008.

²³ Zob. M. Hills, *Fan Cultures*, London: Routledge 2002, s. 4.

²⁴ G. A. Fine, *Shared Fantasy. Role-playing Games as Social Worlds*, Chicago: The University of Chicago Press 1983, s. 6.

W tej definicji przykłada się uwagę do działania, stąd stanowi ona raczej odniesienie do samej rozgrywki. Standardowymi elementami gry fabularnej są uczestnicy (aktorzy społeczni), zasady (mechanika) oraz setting (świat gry). Sesja RPG to rodzaj spotkania, a ściślej interakcja zogniskowana²⁵, w którą zaangażowani są uczestnicy, spośród których jeden przyjmuje rolę mistrza gry – prowadzącego rozgrywkę. Mistrz gry (MG) czerpiąc inspirację z różnych tekstów kultury (które omówione będą w dalszej części tekstu), przygotowuje ramy sesji, które są punktem wyjścia działań wyobrazonych postaci, w które wcielają się gracze. Najczęściej odbywa to się w ten sposób, że MG opisuje pewną sytuację, w której znajdują się bohaterowie graczy (BG), gracze opisują, jak ich postacie reagują na tę sytuację i jakie działania podejmują, a prowadzący opisuje efekty ich działań.

Wskazówek do tego, jakie działania mogą być podejmowane i jak należy je interpretować, w dużej mierze dostarczają zasady gry. Najczęściej ich lista jest zgromadzona w podręczniku, który zawiera instrukcje dotyczące tworzenia postaci, wykorzystywania ich umiejętności oraz interpretowania wyników rzutów kośćmi. Te ostatnie odpowiadają za czynnik losowy i używane są do rozstrzygnięcia sytuacji, w których bezstronność MG mogłaby być poddana w wątpliwość. Kości są istotnym elementem gier fabularnych, przy czym zakres ich stosowalności jest zależny od rodzaju gry oraz zwyczajów danego kręgu graczy. *Pathfinder* zakłada duży ich udział w rozgrywce, zaś specyfika

²⁵ Zob. E. Goffman, *Spotkania. Dwa studia z socjologii interakcji*, przeł. P. Tomanek, Kraków: Nomos 2010, s. 5.

pewnych gier, jak np. *Wampira: Maskarady*, skłania graczy raczej do skupienia się na narracji i teatralnej stronie RPG.

Setting to zestaw elementów, odnośników, które wykorzystywane są do projektowania sytuacji, w których bohaterowie się znajdują, a także do planowania samych działań. Można przyjąć, że setting to świat gry, ale jego opis w podręczniku różnić się może od wyobrażenia, które mają na jego temat sami gracze, stąd lepiej jest założyć, że podręcznik dostarcza raczej pomysłów niż jest rzeczywistym przedstawieniem fantastycznego świata. Settingi mogą być rozmaite. *Pathfinder* to przykład średniowiecznego fantasy, czyli świata, w którym poziom rozwoju cywilizacyjnego odpowiada mniej więcej średniowiecznej Europie, wzbogaconego jednak dużą ilością magii i fantastycznych istot, jak elfy, krasnoludy czy smoki. *Star Wars d20* cechuje setting przeniesiony z uniwersum *Gwiezdnych Wojen*, czyli odległa przyszłość wraz z odpowiednio zaawansowaną technologią. *Wampir: Maskarada* osadzony jest w teraźniejszości, jednak zakłada istnienie stworzeń takich jak wampiry czy wilkołaki. Specyfika settingu w pewnym stopniu ukie-runkowuje zachowania i wybory postaci. To, co jest możliwe w świecie przyszłości, nie będzie bowiem możliwe w średniowieczu.

Wymienione elementy gry: uczestnicy, zasady i setting w pewnym stopniu korespondują z trzema schematami budowy gier proponowanymi przez Katie Salen i Erica Zimmermana²⁶, którymi są kultura, gra i rozgrywka (*game, culture, play*). Według tych badaczy gry można projektować i interpretować,

²⁶ Zob. K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge: MIT Press 2004, s. 5–6.

używając wspomnianych elementów. Kultura stanowi najszerszy schemat, odnosi się do kontekstu, w którym gra jest tworzona i rozgrywana; gra z kolei to struktura formalna gry oparta na regułach logiki i matematyki; rozgrywka zaś, to sam akt grania – wdrożenie w życie zasad, interakcja ze światem gry oraz pozostałymi graczami. Aby zidentyfikować obszary prosumpcji w grach fabularnych, należy zdefiniować najpierw relacje między obydwoma modelami, a następnie między poszczególnymi ich elementami.

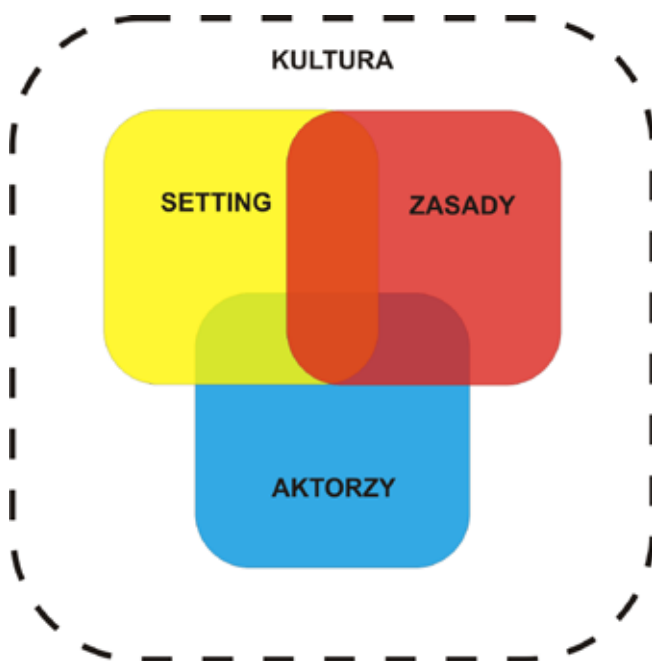
- Setting a kultura – drugie z wymienionych pojęć jest szersze, bowiem uwzględnia różne teksty kultury, które stanowią inspirację przy projektowaniu gry; setting jest tworzony w oparciu o pomysły projektantów, jednak bardzo często można wskazać, co dany pomysł zainspirowało, często źródła są podawane bezpośrednio. Nietrudno zauważyć na przykład wpływy twórczości Johna R.R. Tolkiena na wiele dostępnych na rynku tytułów RPG. Inspiracji dostarczają mitologie, powieści czy inne gry.

- Zasady a gra – te pojęcia stanowią synonim, odnoszą się do podstawowych czynników regulujących zachowanie graczy. Najbardziej podstawowe ujęcie postaci to zestaw liczb zapisanych na kartce, obrazujących jej cechy. Liczby te w połączeniu z czynnikiem losowym – wynikiem rzutu kośćmi – pozwalają określić, czy czynność wykonywana przez bohatera zakończyła się sukcesem; wynik ten może następnie być poddany interpretacji prowadzącego i wzbogacony o literacki opis czynności; „masz skradania 13, wyrzuciłeś na kostce 10, czyli udało ci się przejść niepostrzeżenie” i „wstrzymując oddech i kryjąc się w cieniu, udało Ci się przejść za plecami strażników” odnosić się może do

tego samego zdarzenia w świecie gry, jednak pierwszy opis odnosi się do warstwy zasad, zaś drugi do warstwy kultury.

- Uczestnicy a rozgrywka – obszar rozgrywki to sesja (interakcja zogniskowana), w której biorą udział gracze i mistrz gry. Ich aktywność jest regulowana przez odniesienia do tekstów kultury (przede wszystkim settingu) oraz zasad; rozgrywka nie może więc istnieć bez uczestników. Wymienione elementy można zestawić w ramach poniższego modelu (Rysunek 1):

Rysunek 1. Wzajemne zależności składników gry fabularnej



Źródło: Opracowanie własne.

Pojęcie kultury w powyższym nie jest rozumiane wyłącznie jako zestaw pewnych symboli, ale uwzględnia również aktywność używających ich ludzi, stąd dla większej przejrzystości nie wprowadzano dodatkowego podziału na sfery społeczną i tekstów kultury. Teksty kultury stanowią podstawę do stworzenia settingu, ale również zasad. Aktywność aktorów społecznych, która jest w pewien sposób ustrukturyzowana poprzez odniesienia do settingu i zasad, składa się na rozgrywkę. W tym wypadku wymienione elementy są składowymi interakcji. Jeśli jednak potraktować je jako symbole, wokół których integrują się pewne grupy, staną się elementami kultury czy też świata społecznego RPG. Obszarami prosumpcji są te miejsca, w których dochodzi do przenikania sfer.

Obszary prosumpcji w grach fabularnych

Prosumpcja jako wbudowany mechanizm – sesja

Gra fabularna w przeciwieństwie do książki czy filmu nie jest dziełem zamkniętym, można raczej przyjąć, że stanowi zestaw narzędzi, których odpowiednie użycie skutkuje wytworzeniem zjawiska estetycznego. Powyższe stwierdzenie nie oznacza, że autor przyjmuje tezę o tak zwanym biernym odbiorcy za fakt. Chodzi raczej o to, że teksty kultury, które są podstawą wyodrębnienia innych (nieerpegowych) fandomów, mają relatywnie mniej ingardenowskich miejsc nie-dookreślonych²⁷. Można zaryzykować tezę, że gra fabularna

²⁷ Zob. R. Ingarden, *Wybór pism estetycznych*, Kraków: Universitas 2005, s. 8-14.

w swojej istocie zakłada zachowania prosumenckie. W blo-sferze RPG można zaobserwować liczne potwierdzenia tej tezy. Katalog zachowań prosumenckich rozpoczyna rozegranie sesji RPG, a kończy tworzenie własnych systemów: „Mówi się, że każdy Mistrz Gry ma w szufladzie system autorski. Dla jednego będzie to kalka *Warhammera*, *Neuroshima* z »poprawioną« mechaniką albo d20 ze stworzonym podczas kampanii światem, dla drugiego liczący setki stron podręcznik, powstały w pocie czoła podczas wielu lat intensywnej gry. Jeszcze inny bez wahania wskaże jako autorskie systemy, które ukazały się drukiem – fakt wydania nie cofnie czasu, nie wpłynie na to, jak gra powstawała, w jaki sposób ją testowano ani z myślą o kim autor tworzył tego erpega. Ile osób, tyle definicji systemu autorskiego” (Enc, KB RPG #35).

Na podstawie wykresu można stwierdzić, że głównymi obszarami, w których mogą zachodzić działania mające na celu wytwarzanie/przetwarzanie elementów kulturowych, to obszary wspólne: settingu i aktorów, zasad i aktorów, settingu i zasad; połączenie zaś tych trzech sfer składa się na sesję. Przenikanie się zarysowanych pól odnosi się do faktu, że zależność między nimi nie jest jednostronna. Nie tylko zasady czy setting warunkują zachowanie aktorów, ale również aktorzy mają wpływ na zasady i setting. Nie jest to przenoszenie symboli w sferę aktywności, ale również aktywne przetwarzanie tych symboli.

Henry Jenkins²⁸ opisywał różne przejawy działalności fanów, polegające między innymi na dobieraniu elementów tekstów kultury i tworzeniu na ich podstawie własnych wytworów. W przypadku RPG wydawcy w zasadzie

²⁸ Zob. H. Jenkins, *Textual...*, dz. cyt., s. 165–180.

pomijają fazę pierwszą i dostarczają gotowy zestaw elementów, które gracze mogą wykorzystać zgodnie ze swoimi upodobaniami. Najważniejsze spośród tych elementów to oczywiście setting i zasady, na podstawie których mistrz gry przygotowuje sesję, a gracze tworzą i odgrywają swoje postacie. Rozegranie sesji jest istotą gry fabularnej. Co prawda zdarzają się osoby, które kupują, czytają, kolekcjonują podręczniki RPG, ale nie jest to sednem tej rozrywki. Rozmówcy są zgodni, że aby uznać kogoś za erpegowca, musi on grać. Ta aktywność, nie zaś posiadanie podręczników czy innych elementów kulturowych decyduje o przynależności do świata społecznego RPG.

Wynikiem interakcji mistrza gry i graczy jest sesja – rozgrywka. Zdefiniowanie jej statusu może sprawiać problemy. W literaturze podejmowane są próby określenia sesji mianem opowieści²⁹, co stanowi echo dyskusji na temat narracji w grach³⁰. W niniejszym artykule nie neguje się istnienia opisów czy elementów narracji w grach fabularnych, jednak uznając je za rodzaj interakcji. Sesja może być kanwą do powstania narracji (np. relacje z rozgrywki

²⁹ Zob. J. Z. Szeja, *Gry fabularne: nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków: Rabid 2004.

³⁰ Zob. J. Murray, *From Game-story to Cyberdrama*, w: *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge: The MIT Press 2004; G. Aarseth, *Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation*, w: *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge: The MIT Press 2004; M. Eskelinen, *Towards Computer Game Studies*, w: *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge: The MIT Press 2004; G. Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa: Academica 2010.

w formie opowiadania, zamieszczane na blogach), jednak samej sesji bliżej jest do metafory performansu. Sesja nie jest odegraniem gotowego scenariusza (co się zdarza, ale przez graczy uznawane jest za patologię RPG), lecz improwizacją rozwijaną w reakcji na zmieniające się realia. Dopiero z perspektywy czasu można stwierdzić, że poprzez swoje działania gracze stworzyli pewną narrację.

Pośród samych graczy nie ma jednoznacznej opinii co do idei rozgrywki. Niektórzy spośród nich skłaniają się do opisywania jej jako pewnego rodzaju opowieści, inni jednak cały czas podkreślają jej „growość”, a także społeczny charakter (spotkanie towarzyskie): „Znam ludzi, którzy nie do końca się ze mną zgodzą, bo oni bardzo, na przykład lubią liczyć i turlać kostkami i dla nich to RPG jest bardziej grą. Dla mnie RPG jest bardziej opowiadaniem historii i ogólnie aktywnością społeczną, gdzie można sobie usiąść z kolegami, coś zrobić, opowiedzieć jakąś historię” (Albert).

Rozbieżności w definiowaniu są związane ze stylami grania (i prowadzenia), ale również z rodzajem gier. Można wyodrębnić dwa kontinua, w ramach których w pewien sposób da się zamknąć różne style grania. Pierwsze z nich to railroading vs. sandbox, które odnosi się do stopnia swobody, jaki mają gracze w rozgrywce kierowanej przez mistrza gry. Railroading odnosi się do stylu, w którym BG są przeprowadzani od sceny do sceny i mogą podejmować jedynie takie działania, jakie MG wziął pod uwagę w swoim scenariuszu, sandbox zaś skupia się na decyzjach graczy. Prowadzący przygotowuje zarys świata i pewne ważne lokacje. To, w którą stronę pójdzie rozgrywka, zależy wyłącznie od pomysłów graczy. Drugie kontinuum to narracja vs.

kości. Można przyjąć, że ten podział odnosi się do stopnia zawartości czynnika losowego w grze. Z jednej strony jest on zminimalizowany, a akcja gry posuwa się do przodu poprzez opisy i odgrywanie ról, z drugiej zaś rozgrywka opiera się głównie o mechanikę, a większość sytuacji rozwiązywana jest poprzez rzuty kośćmi. Istniejące na rynku systemy nie są względem tych podziałów neutralne. Ich mechanika oraz założenia harmonizują z danym stylem. Przykładowo, *Wampir: Maskarada* wspiera railroading i narrację, zaś mechanika *Dungeons & Dragons* lepiej współgra z sandboxem i częstym rzucaniem kośćmi (dlatego nieraz fanów tego systemu nazywa się „turlaczami”).

Obszar pomiędzy zasadami i settingiem symbolizuje wzajemny wpływ tych czynników. Na rynku są dostępne mechaniki uniwersalne (np. „GURPS”, „FATE”, „Savage Worlds”), które można zaadaptować do dowolnego settingu i w teorii rozegrać sesję. W praktyce specyfika świata wyobrażonego wymusza nieraz zmianę zasad. Chodzi o „przetłumaczalność” logiki zasad na logikę elementów wyobrażonego uniwersum:

„DP: Czyli jest możliwe zagranie na przykład w *7th Sea* na mechanice *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.

DP: Ale czy to ma sens?

G: 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”.

Standardowym przykładem przywoływanym przez rozmówców jest casus gier *Warhammer* i *Dungeons & Dragons* (czy raczej mechaniki d20, na której ta gra się opiera). Erpegowcy są zdania, że mechanikę można przenieść, ale jest to bezpodstawne, ponieważ ideą grania w pierwszą z wymienionych gier jest ciągła obawa o życie. Bohaterowie są niewiele potężniejsi od przeciętnego człowieka i postępując nierozważnie – giną. W przypadku *D&D* gracze wcielają się w herosów dysponujących dużo potężniejszą mocą, po dłuższym czasie grania mogących stawić w pojedynkę czoła całym armiom. Mechanika obu gier wspiera więc inny styl grania i przenoszenie jej między nimi godziłaby w ich specyfikę. W teorii więc można rozdzielić mechanikę i setting, w praktyce jest to nieraz trudne i bezzasadne.

W trakcie obserwacji gracze opowiadali o kampanii prowadzonej na podstawie książki (i serialu) *Gra o Tron*. Ponieważ na rynku nie było dostępnej gry fabularnej osadzonej w świecie George’a R. R. Martina, Albert przygotował setting na podstawie dostępnych materiałów, a mechanikę zapożyczył z jednej z gier dostępnych na rynku. Ta niestety po jakimś czasie przestała się sprawdzać w ramach stylu gry, który MG zakładał, stąd spróbował on

zaimplementować inne zasady. Te również przestały mu odpowiadać i zaproponował zapożyczenie ich z jeszcze innego systemu.

Aktorzy a zasady

Wydawałoby się, że idealna sytuacja pojawia się wtedy, gdy wyobrażenie świata gry odzwierciedlane w książkowych opisach jest idealnie przenoszone w sferę działania, a wszystkie zasady są stosowane dosłownie. Szachy mają ściśle zdefiniowany zestaw reguł, które regulują możliwości wykonywania przez graczy ruchów. Ścisłe przestrzeganie zasad zdarza się i w RPG, jest to jednak rzadkość. Według Fine'a³¹ spotyka się to wyłącznie na konwentach, co ma zapobiegać kontrowersjom związanym z różnymi interpretacjami zasad, a także koniecznością wdrażania nowych graczy w modyfikacje. Doświadczenia autora jednak tego nie potwierdzają. Również podczas sesji konwentowych mistrzowie wprowadzają pewne przekształcenia. Kręgi graczy wprowadzają „house rules”, które są modyfikacjami mechanik gier. Mogą to być minimalne zmiany procesu tworzenia postaci albo dalej idące przekształcenia systemów umiejętności czy rozstrzygania efektów działań bohaterów: „Był taki czas, kiedy stosowałem każdą regułę z podręcznika, bojąc się odejść od nich na milimetr, nawet gdy dostrzegałem ich idiotyzm. Wahadło odchyliło się w drugą stronę i w pewnym momencie odrzuciłem wszystkie zasady na rzecz storytellingu, narracji i klimatu.

³¹ Zob. G. A. Fine, dz. cyt., s. 24.

Potem ustatkowałem się i jak to zwykle bywa, poszedłem śródkową drogą, balansując między dwiema skrajnościami. Prowadząc, staram się stosować pewne zasady, ale nie trzymam się ich kurczowo, jednak jest kilka, których przestrzegam. Z tym, że nie wszystkie są opisane w podręcznikach” (Paladyn, KB RPG #5).

Większość elementów gry fabularnej może zostać poddana modyfikacjom, czemu zresztą sprzyjają sami wydawcy. W społeczności fanów RPG funkcjonuje tak zwana złota zasada, która mówi, że każdą zasadę w RPG można zmienić lub usunąć, jeśli psuje przyjemność czerpaną z rozgrywki, a informacje o tym podtrzymują również twórcy³². Wiele z tych reguł modyfikowanych jest doraźnie, pod wpływem chwili, w wyniku dyskusji rodzącej się wobec nieprzystawalności danego elementu formalnego do samej rozgrywki. Można stwierdzić, że w tym przypadku występuje prosumpcja *ad hoc*, którą zdefiniować można jako wytwarzanie/przetwarzanie elementów kulturowych dotychczas istniejących pod wpływem chwili. W tworzeniu zasad *ad hoc* przoduje mistrz gry, ale potrzeba zmian może również wyjść ze strony graczy. Konieczność wprowadzenia nowego rozwiązania mechanicznego może pojawiać się, gdy system nie uwzględnia jakiegoś aspektu świata gry albo działania bohaterów trudno zinterpretować przy użyciu dostępnych zasad. Przykładowo w *Pathfinderze* bohater chcący nakłonić mieszkańców świata wyobrazonego do wykonania jego poleceń rzuca kością dwudziestościenną

³² Zob. Marszałik i in., 2001, s. 60.

i dodaje do wyniku rzutu wartość umiejętności „dyplomacja”. Im wyższa suma, tym lepiej sobie radzi. Podczas jednej z sesji jeden z bohaterów miał za zadanie poderwać tłum mieszkańców wyspy do walki. Mistrz gry doszedł do wniosku, że sam rzut na „dyplomację” to za mało, i powiedział, że w wyniku uwzględni również poprzednie dokonania drużyny, jak i jakość tekstu przemówienia, jeśli takie zostaną przygotowane i wygłoszone przez gracza.

Obszar manipulacji zasadami może zawierać przetworzenia gotowych zasad, implementację części zasad z innego systemu, wykorzystanie mechaniki innej gry albo tworzenie nowych mechanik. Najbardziej podstawowe zmiany można zauważyć w sytuacji rozpoczęcia nowych kampanii. *Warhammer* zakłada rzucanie dwoma kośćmi dziesięciocienneymi po kolei na każdą z podstawowych statystyk, a także losowanie profesji postaci. Uczestnicy uznawali, że tak duży stopień randomizacji może zniweczyć założenia gracza co do swojego bohatera. Przykładowo ktoś chciał grać wojownikiem, a wyniki rzutu na umiejętności „walki wręcz” i „siły” były niskie – wtedy mistrz gry pozwala na przyporządkowanie wyników zgodnie z uznaniem. Podobnie rzecz się miała z profesjami. Gracz wylosował np. szczurołapa, a chciał grać najemnikiem. W większości sesji gry *Warhammer*, w których autor miał okazję uczestniczyć, MG pozwalał wybierać graczom profesję wedle uznania, aby kruczowe trzymanie się zasad nie psuło przyjemności z zabawy. Tworzenie postaci w *Pathfinderze* z kolei zakłada możliwość wyboru postaci, mistrz gry może jednak zawęzić dostępność niektórych, a nawet przygotować postacie tak, aby współgrały z jego pomysłami na fabułę. Przykładowo

Albert planując kampanię, przywiązywał dużą rolę do strony fabularnej, dlatego najpierw rozpisał życiorysy bohaterów i wkomponował ich w ramy przygotowywanego świata, a potem dał graczom możliwość wyboru jednej spośród tak przygotowanych postaci.

Opisywane modyfikacje wyróżnia niewielki poziom ingerencji w samą mechanikę. Można jednak wyróżnić dalej idące przekształcenia, dotyczące nie tylko tworzenia postaci, ale również pewnych istotnych cech systemu. W badanej grupie dokonano implementacji zasad ze spokrewnionej skądinąd z *Warhammerem* gry *Dark Heresy*, przenosząc część możliwych do wyboru umiejętności oraz zmieniając zasady związane z mechanizmem poczytalności postaci. W obydwu grach bohaterowie narażeni na traumatyczne przeżycia (spowodowane na przykład groźnymi ranami lub zetknięciem z demonem) mogą powoli pograżać się w obłądnie, przy czym zasady zarządzające tym elementem w obu grach są inne. Rozwiązanie tego problemu zaproponowane w drugim z systemów wydawało się graczom korzystniejsze, stąd zaimplementowano je do pierwszego. Niewielkie modyfikacje to jednak nie wszystko. Jak opisywano wcześniej, sferę zasad można z różnym powodzeniem oddzielić od sfery settingu. Może to nastąpić w przypadku, gdy standardowa mechanika danego systemu według graczy nie spełnia swojej roli. W jednej z obserwowanych grup mistrz gry niezadowolony z funkcjonalności zasad systemu *Wiedźmin* pozostawił same realia, ale swoją kampanię oparł o mechanikę *Klanarchii*.

Największą możliwą operacją, jaką aktor może wykonać na zasadach, jest stworzenie własnej mechaniki od

podstaw. Taki wytwór może zakończyć się na fazie pisania i nigdy nie być nawet przetestowany, czasami jego stosowanie może ograniczać się do wąskiego grona znajomych, a czasami w wyniku zabiegów autorów i procesu wydawniczego może zostać upubliczniony szerokiemu gronu graczy. Niektóre spośród gier dostępnych na rynku przeszły cały ten proces. Nawet najstarsza gra fabularna, czyli *Dungeons & Dragons*, została zapoczątkowana jako modyfikacja gier bitewnych i wynik pracy amatorów³³. W okresie obserwacji autor był świadkiem powstawania i testowania nowej mechaniki, nad którą pracowało kilku spośród członków badanej społeczności. Projektowanie odbywało się podczas spotkań twarzą w twarz, ale pewne informacje były wymieniane oraz komentowane również za pośrednictwem forum stowarzyszenia.

Aktorzy a setting

Gracze tworząc swoje postacie, dążą do tego, aby podczas sesji stać się elementem świata wyobrażonego. Charakter settingu określa, kim można grać, i do pewnego stopnia określa możliwe zachowania. Systemy oparte na pulpowej fantastyce, takie jak *D&D*, nie narzucają dozwolonego repertuaru zachowań, choć gracze wiedzą, że przy interakcji ich postaci z na przykład księciem należy wykazać się dobrymi manierami. Jednak w takich systemach pojawiają się role, które mogą być ściśle podporządkowane odpowiednim wzorom kulturowym. Najlepszym przykładem może

³³ Zob. L. Schick, *Heroic Worlds: a History and Guide to Role-Playing Games*, New York: Prometheus Books 1991, s. 15–20.

być paladyn, który stanowi archetyp szlachetnego rycerza wywodzący się między innymi z mitów arturiańskich. Paladyn ma być odważny, honorowy i uczciwy. Wzorców dostarcza nie tylko opis w podręczniku, ale również literatura (Rycerze Okrągłego Stołu, Roland, Don Kichot) oraz historia (Zawisza Czarny). Bernard w jednej z kampanii wcielał się właśnie w paladyna. W większości przypadków starał się przestrzegać wyznaczonych reguł, ale czasami zachowywał się niezgodnie z wyobrażonym etosem. W takich sytuacjach pozostali gracze mniej lub bardziej złośliwie przypominali mu, że jego działania są niegodne paladyna.

O ile cechy rycerza są dość łatwe do zdefiniowania i interpretacji, to inne elementy symboliczne występujące w RPG są podatne na różnorodne interpretacje, co w przypadku zetknięcia się osób przyzwyczajonych do różnych stylów grania może prowadzić do nieporozumień. Różnorodność interpretacji nie jest niczym nowym – badacze literatury³⁴ zwracają uwagę na to, że dzieło literackie również może być odczytywane i rozumiane na wiele sposobów. W tych jednak przypadkach interpretacje powstają na poziomie wyobrażeń, podczas gdy w przypadku RPG są możliwe do zaobserwowania, zarówno w wersji performatywnej (sesja), jak i jako produkty: settingi, opowiadania, scenariusze przygód.

Sfera zależności wydawców i graczy stanowi obszar dość złożony. Produkcja gier i suplementów, która teoretycznie powinna pobudzać aktywność ze strony graczy, na dobrą sprawę może ją też ograniczać. Publikacje

³⁴ Zob. np. R. Barthes, *Śmierć autora*, „Teksty Drugie” 1999, nr 1/2, s. 247–251.

wspierające działalność graczy można uporządkować następująco (od najbardziej ogólnych do najbardziej szczegółowych): zasady, suplementy zasad (dodatkowe klasy postaci, czary itp.), settingi, opisy wybranych elementów świata wyobrazonego, scenariusze przygód. O ile same zbiory zasad motywują mistrza również do tworzenia własnego settingu (akcja gry musi się przecież toczyć w jakimś świecie), to wykorzystanie kolejnych suplementów zaczyna zawężać możliwości wyboru: „Pamiętam jak po raz pierwszy otworzyłem drugoedycyjny box do *Forgotten Realms*. Gdy zacząłem czytać *Grand Tour of the Realms* i rozłożyłem mapy, to złapałem się za głowę. Gdzie, do wszystkich diabłów, mam umieścić swoją kampanię? Dalelands – zbyt szczegółowe, Cormyr i Sembia – nie ten klimat, Western Heartlands – brak sensownych miast, okolice Westgate – wszystko psuje obecność Nocnych Masek, a północ morza Fallen Stars – Zhentarimu. Wszystkie potencjalnie ciekawe miejsca zostały rozpisane przez autorów” (Key-gawhr).

Settingi mogą więc z jednej strony pomagać w przygotowywaniu kampanii, z drugiej zaś mogą zawężać możliwości. Wykorzystanie bardziej szczegółowych przewodników po światach wyobrażonych ogranicza je dodatkowo. Używając gotowych scenariuszy przygód w najgorszym razie sprowadza się rolę prowadzącego do odczytywania opisów poszczególnych lokacji z kartki i pytania graczy, co ich bohaterowie robią w danej sytuacji. Każdy jednak z tych wytworów daje możliwości wytwarzania znaczeń. Wychodząc od poziomu, na którym produkcja jest najbardziej ograniczona, czyli od gotowego scenariusza, efektem działań jest niepowtarzalna sesja. Niepowtarzalna, bo nawet jeśli

będzie poprowadzona przez tego samego mistrza gry, z wykorzystaniem tych samych materiałów, to działania graczy i czynnik losowy (różne wyniki rzutów kostką) doprowadzą z perspektywy czasu do stworzenia różnych narracji. Nic nie stoi również na przeszkodzie, aby wykorzystać jedynie fragmenty scenariusza, a te, które w jakiś sposób nie odpowiadają prowadzącemu, przetworzyć. Mistrz gry opierając się na settingu, może przygotować własny scenariusz przygody (jeśli oczywiście nie prowadzi jej w stylu sandboxa). Taki scenariusz może mieć formę luźnych zapisków dotyczących miejsc, w których BG się znajdują, oraz postaci, które spotkają. Mogą być też o wiele bardziej szczegółowe i zawierać wszystkie aspekty, które w jakiś sposób będą dotyczyć postaci. Scenariusze są bardziej dokładnie opracowane, jeśli autor przewiduje w jakiś sposób ich upublicznienie. W latach dziewięćdziesiątych były one publikowane w czasopiśmie („Magia i Miecz”), natomiast wraz z rozwojem internetu i upadkiem prasy erpegowej stały się dostępne również za pośrednictwem portali i blogów. Twórcy scenariuszy mogą również wziąć udział w konkursie na najlepszy scenariusz, takim jak Quentin.

Podobnie jak w przypadku scenariusza setting daje wiele możliwości na jego modyfikowanie. Sam scenariusz czy kampania jest już w pewnym sensie modyfikacją zawartości dostarczonej przez producenta. Na mapie Imperium z gry *Warhammer* są zaznaczone jedynie najważniejsze elementy krajobrazu i największe miasta, co daje duże możliwości wprowadzania własnych danych. Jeden z mistrzów gry, u których autor miał okazję grać, wprowadził akcję sesji do wymyślonej przez siebie miejscowości

Durhof, osadzonej na terenie prowincji Ostermark. Kolejne posunięcia bohaterów prowadziły do wprowadzania zmian w mapie (i historii) regionu. Podobnie jednak jak w przypadku fanfiction wprowadzających modyfikacje do uniwersów stworzonych w ramach wydawnictw komercyjnych³⁵, tak w przypadku wpływania przez setki drużyn na losy Imperium ich poczynania nie są uwzględnione ani przez inne drużyny, ani przez wydawców. Sami gracze także nie muszą uwzględniać modyfikacji. Po zakończeniu kampanii mogą rozpocząć nową, opierając się na stanie Imperium sprzed poprzedniej.

Modyfikacje wprowadzone do settingu nie muszą się ograniczać do działań przeprowadzanych przez działania BG w trakcie kampanii. Albert przygotowując ciąg swoich sesji, opierał się na settingu Inner Sea, będącym rozszerzeniem systemu *Pathfinder*. O ile jednak podstawą była nadal zmodyfikowana mechanika d20, to w samym settingu wprowadził daleko idące zmiany. W zasadzie pozostał jedynie nazwy państw i narodów oraz panteon bóstw wyznawanych przez mieszkańców wyobrażonych krain. Wprowadził nowy podział geograficzny i historię świata, nowe państwa i siły polityczne. W ten sposób stworzył w zasadzie nowy setting, bazując na pewnych elementach starego.

Najszerszy zakres działań umożliwia utworzenie settingu od podstaw. Tworząca go osoba nie jest wtedy krępowana ograniczeniami systemu, na jakim bazuje. Stworzenie wyobrażonego świata daje także dużą nad nim kontrolę.

³⁵ Zob. H. Jenkins, *Textual...*, dz. cyt., s. 165–180.

Jeśli prowadzący jest również autorem settingu i wprowadza weń graczy, rozbieżność w interpretowaniu elementów świata przez niego i graczy ma mniejszą szansę zaistnienia w porównaniu z przypadkami grania na podstawie settingów dostępnych na rynku. Uczestnicy nie mają podstaw do kwestionowania niezgodności koncepcji mistrza gry z podręcznikiem, bo jako takiego może go nie być.

Podobnie jak w przypadku mechanik wiele settingów dostępnych na rynku również powstawało jako systemy autorskie. Przykładowo Greyhawk, będący światem pierwszych przygód *D&D*, był tworzony przez Gary'ego Gygaxa podczas jego własnych kampanii³⁶. Rzadko który świat wyobrażony ma jednak możliwość przedostać się do szerszego obiegu. Często znajomość takich realiów nie wychodzi poza wąski krąg znajomych. Tworzenie własnych światów wydaje się jednak zajmować istotną rolę w hierarchii aktywności erpegowców i jest to uniwersalna cecha, charakteryzująca nie tylko polskich graczy³⁷. Dyskutanci „Karnawału Blogowego RPG” chętnie przyznają się do tworzenia w przeszłości i obecnie settingów, przy czym często nie poprzestawali na jednym pomysle. W badanym środowisku Gienek opierając się na mechanice *FantasyCraft*, stworzył swój setting od podstaw. To, jak ważną rolę odgrywa fabrykowanie nowych światów RPG, może obrazować fakt wydawania podręczników mających wspomóc ten proces (vide *Światotworzenie* Andrzeja „Enca” Stója). Tylko

³⁶ Zob. Sh. Appelcline, *Designers & Dragons: a History of the Role-Playing Game Industry*, Swindon: Mongoose Publishing 2011, s. 7.

³⁷ Zob. J. G. Cover, *The Creation of Narrative in Role-Playing Games*, Jefferson: McFarland & Company 2010.

nieliczne mają jednak szansę na publikację, a tym bardziej tłumaczenie na obce języki i przeniknięcie na rynki zagraniczne. Autor jest w stanie przytoczyć kilkanaście settingów autorskich, z którymi miał do czynienia, ale niektóre nie wyszły poza etap kilku sesji. Opublikowanie settingu i upowszechnienie za granicą, tak jak w przypadku *Nemesis* i *Wolsunga* (jest to właściwie cały system, setting i mechanika) jest prawdziwą rzadkością.

Poziomy prosumpcji

Dotychczasowa analiza pokazuje, że poszczególne przejawy prosumpcji w fandomie gier fabularnych odnoszą się do określonych kręgów fanów. Najbardziej podstawowym przejawem aktywności producenta-użytkownika jest sesja, która nie wykracza poza krąg graczy. Oparcie się na komunikacji twarzą w twarz nie sprzyja upowszechnianiu sesji rozumianej w tym wypadku jako performans poza grono osób zaangażowanych. Oczywiście przebieg sesji może być i nieraz *post factum* jest układany w narrację i upowszechniany za pośrednictwem blogów czy opowiadany w dyskusji podczas konwentów, jednak taki rodzaj twórczości nie jest wysoko ceniony przez samych fanów: „[...] wie, że już kilka osób go zna i zaczyna strasznie po prostu kozakować. I tak naprawdę [niezroz.] taki o: *O, bo ja tutaj sobie grałem w sesję, ona była taka zajebista*” (Bazyli). Należy również dodać, że samo granie nie jest warunkiem wystarczającym do uznania za członka fandomu. Musi również występować wymiana informacji: uczestnictwo w konwentach lub publikowanie treści w internecie.

W trakcie sesji tworzone są znaczenia, które często nie są zrozumiałe dla nikogo poza samymi uczestnikami. Niektóre sytuacje są źródłem żartów, a przywoływane w szerszym gronie wzbudzają pozytywną (bądź negatywną) reakcję jedynie w osobach, które były bezpośrednio zaangażowane w dane zdarzenia. Również modyfikacje zasad, settingów, tworzenie własnych scenariuszy i światów wyobrażonych może nie wykraczać poza krąg osób uczestniczących w kampanii prowadzonej przez jednego mistrza gry.

Media pozwalają na dzielenie się swoimi pomysłami i dotarcie z nimi do szerszego grona odbiorców. W ostatniej dekadzie XX wieku i w pierwszej XXI wieku istotną rolę w upowszechnianiu twórczości polskich erpegowców odgrywały czasopisma, przede wszystkim „Magia i Miecz”, a później także „Portal”. Wraz z rozwojem internetu czasopisma w formie papierowej straciły na znaczeniu, erpegowcy otrzymali za to narzędzie, dzięki któremu mogli dotrzeć ze swoimi wytworami do o wiele szerszego grona odbiorców. Na blogach i portalach internetowych znajduje się znaczna ilość scenariuszy, modyfikacji zasad, ale także „tradycyjnych” fanfików i fan artów: opowiadań osadzonych w realiach danej gry oraz ilustracji.

Erpegowcy dzielą się również swoimi przemyśleniami dotyczącymi poziomu „meta”, czyli konstrukcji samych gier, technik odgrywania i prowadzenia: „Mówiąc pokrótce: modyfikuję zasady wszelkich gier, które prowadzę. Cały czas. Powód jest prosty – żadna mechanika nie jest w stu%ach dostosowana do wymogów chwili. W zasadzie wystarczy mi, żeby była plastyczna, elastyczna i wytrzymała

na maksymalne przeciążenia :) Czasem wręcz im prościej, tym lepiej (vide antyczny już silnik z *RuneQuesta*, używany z powodzeniem do dziś w *Zewie Cthulhu* – im więcej dziur i niedopowiedzeń, tym łatwiej zapchać je swoimi wymysłami” (Omlet, KB RPG #9). Podobna wymiana myśli występuje podczas konwentów. Przykładowo PolCon 2012 obejmował panele poświęcone grom fabularnym, z prelekcjami: *Storytelling a kostki, O nieprzewidywalności gracza i łamaniu klimatu, Jak nagradzać graczy w trakcie sesji* itd. Można więc zauważyć, że fandom RPG funkcjonuje równocześnie w świecie rzeczywistym i w przestrzeni wirtualnej.

Z przestrzenią oddziaływania wydaje się korelować profesjonalizacja działań niektórych fanów. Dzisiejsi wydawcy, tłumacze, projektanci gier, a także pisarze fantastyki rozpoczęli w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku jako zwykli gracze, następnie angażując się w aktywność fandomową – organizacje konwentów (należy się w tym miejscu zgodzić z Piotrem Siudą³⁸, że tego typu działania są również przejawem prosumpcji) i publikując w czasopiśmie. Niektórzy z nich, używając teorii Pierre’a Bourdieu³⁹, zgromadzony w ten sposób kapitał społeczny i kulturowy zaczęli przekształcać w ekonomiczny. Taki typ osoby można uznać za idealny przykład „człowieka zabawy” opisywanego przez Floriana Znanieckiego⁴⁰. Profesjonalizacja daje możliwość

³⁸ Zob. P. Siuda, *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa: ASPRA-JR 2012, s. 75.

³⁹ Zob. P. Bourdieu, *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste*, Massachusetts: Harvard University Press 1984, s. 303.

⁴⁰ Zob. F. Znaniecki, *Ludzie terazniejsi a cywilizacja przyszłości*, Warszawa: PWN 2001, s. 225.

przeniknięcia poza ramy polskiego fandomu RPG. Jest to związane również z tym, że nawet wysoka aktywność i publikowanie nie jest gwarancją popularności: „[...] 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 fandomowych” (Ekspert 3).

Znajomość twórczości amatorskiej danej osoby może ograniczać się do własnej grupy, środowiska lokalnego, a nawet polskiego fandomu RPG, ale mało prawdopodobne będzie jej przeniknięcie poza fandom, do polskiego mainstreamu kulturowego czy do zagranicznych fandomów. Osoba znana i szanowana przez erpegowców poza ich światem społecznym może znaczyć niewiele. Jeden z ekspertów określał osobę znaną w fandomie mianem „joktocelebryty” (od przedrostka jokto-, równego 10^{-24}): „[...] to jest największe, co cię może spotkać w fandomie, bo jeśli w tym fandomie jest pięć tysięcy ludzi, a taki jest, powiedzmy tak zwany fandom wędrowny w Polsce, czyli ilość osób, które jeżdżą na przynajmniej jeden konwent zamiejscowy, to jest koło pięciu, ośmiu tysięcy ludzi [...]. Tak, więc.. możesz zostać wielkim celebrytą i być właśnie.. sławny na całą wieś” (Ekspert 6).

Twórczość fanów gier fabularnych ma niewielką szansę przebicia się poza granice fandomu, ponieważ ich twory trudno rozpatrywać w oderwaniu od kontekstu. Są bezpośrednio związane z grami i bez powiązania z konkretną aktywnością scenariusze, settingi, zasady czy całe systemy autorskie – w przeciwieństwie do fanfików – nie znajdują żadnego zastosowania. Te elementy kulturowe

są potrzebne do grania, a jak było wcześniej wspomniane, nawet wśród fanów tradycja kolekcjonowania podręczników i suplementów jest dość rzadka. Owszem, bez wykorzystania w działaniu (podczas gry) są oceniane – zarówno w sposób nie- jak i zinstytucjonalizowany (za pośrednictwem portali) – ale zawsze recenzuje osoba związana ze środowiskiem. Laik (osoba nie mająca pojęcia o RPG) nie będzie w stanie dokonać recenzji.

W przeciwieństwie do fandomu medialnego erpegowcy mają więcej możliwości zarabiania na swoim hobby. John Fiske dowodził, że kapitał kulturowy fana jest w zasadzie nieprzekształcalny na kapitał ekonomiczny, pojawia się wręcz obawa przed zarabianiem pieniędzy w fandomie, jedynym wyjątkiem są fani-artycyści, którzy sprzedają swoje prace na konwentach⁴¹. W fandomie RPG przejście z pozycji odbiorcy na pozycję twórcy nie powoduje obiekcji, a może być raczej źródłem prestiżu. Wydanie swojego systemu jako produktu profesjonalnego nie jest źródłem ostracyzmu, chyba że jest to produkt niskiej – według innych erpegowców – jakości. Należy w tym miejscu zaznaczyć, że podział na producentów i odbiorców nie jest do końca słuszny. Autor podręcznika czy wydawca (przynajmniej w Polsce) wraz z rozpoczęciem profesjonalnej działalności nie przestaje być członkiem fandomu, cały czas jest za takiego uważany. Jego twórczość jest adresowana przede wszystkim do innych erpegowców i bliska więź jest cały czas podtrzymywana. Nawet zachodnie wydawnictwa

⁴¹ Zob. J. Fiske, *The Cultural Economy of Fandom*, w: *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*, red. L. A. Lewis, London: Routledge 1992, s. 34.

dają w pewien sposób wyraz uzależnienia od fanów. Beta-testy nowo wprowadzanych systemów i feedback ze strony zaangażowanych w nie graczy może być tego wyrazem (to, czy sugestie graczy zostaną uwzględnione, to już inna kwestia).

Profesjonalizacja produkcji daje możliwość zwiększenia pola oddziaływania, nie tylko poprzez dotarcie do większej ilości graczy w Polsce, ale także poza granice kraju. Istnieje wiele rodzimych systemów, które cieszą się sporą popularnością wśród polskich graczy, ale niekoniecznie są znane poza granicami kraju; należą do nich np. *Kryształy Czasu*, *Neuroshima*, *Monastyr* czy *Dzikie Pola*. Niektórym polskim produktom udaje się jednak przebić na rynki zagraniczne, przykładami takich, które zostały przetłumaczone i opublikowane za granicą, są *De Profundis*, *Wolsung*, *Klanarchia* i *Nemesis*. Można jednak przypuścić, że nie zdobędą takiej popularności, jak systemy amerykańskie, takie jak *Dungeons & Dragons* czy *Wampir: Maskarada*.

Na koniec warto dodać, że pomimo trudności z przebięciem się z produkcją kulturową skoncentrowaną na samym RPG poza fandom, erpegowcy nie izolują się od kulturowego mainstreamu. Gry nie powstają w próżni, lecz bazują na tekstach kultury, które nie są adresowane wyłącznie do miłośników gier fabularnych. Tworząc swoje produkty, gracze czerpią z szeroko pojętej kultury (patrz Rysunek 1): fantastyki, horroru, westernu, tekstów historycznych, mitologicznych, archeologicznych itd. W scenariuszach gier fabularnych nietrudno dopatrzeć się fascynacji niedawno obejrzanym filmem czy przeczytaną książką. W jednej

z prowadzonych przez Alberta sesji gracze bardzo szybko dopatrzyli się wątku zaczerpniętego z filmu *Czarna śmierć*. Osoby związane z RPG nie kryją swoich inspiracji tekstami „nierpegowymi” bez względu na to, czy ich wytwory są adresowane do kręgu przyjaciół, do nieokreślonego grona czytelników bloga czy też do potencjalnych graczy na całym świecie. Profesjonalność wytworu nie ma tutaj nic do rzeczy.

Jak dowodzi Daniel Mackay⁴², gdyby nie rozkwit popularności gier fabularnych, nie nastąpiłby rozwój pewnych dziedzin kultury popularnej. Filmy takie jak *Conan Barbarzyńca* czy *Gwiezdne Wojny* nie pojawiłyby się, gdyby nie rozwój zainteresowania fantastyką na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych ubiegłego wieku. Przenikanie do filmów i seriali (*The X Files*, *Dexter's Laboratory*, *The Big Bang Theory*, *Włatcy Móch*) wizerunków graczy i odwołania do gier fabularnych również może być uznane za rodzaj zwrotnego wpływu RPG na kulturę.

Podsumowanie

W tekście ukazana została perspektywa badań nad fandomem zakorzeniona w teorii nowoplemienności. Spowodowane jest to przekonaniem autora, że na aktywność w społecznościach fanowskich składają się wzory kulturowe odpowiadające elementom tych teorii. Działania erpegowców koncentrują się wokół gier, które można traktować w sposób dwojaki. Po pierwsze jako teksty kultury,

⁴² Zob. D. Mackay, dz. cyt., s. 20–22.

które stanowią element integrujący ich zbiorowości; w takim aspekcie fandom RPG może być traktowany podobnie jak fandomy medialne. Gra fabularna to jednak nie tylko podręcznik i dyskusje na temat jego zawartości, ale także zestaw narzędzi do tworzenia innego rodzaju zjawiska społecznego czy estetycznego. Tworzenie sesji i jej rozgrywanie jest wskaźnikiem tego, że prosumpcja jest zakodowana w samej idei RPG.

Przeprowadzona analiza wskazuje na obszary, w których zachodzą działania prosumpcyjne. Na ich specyfikę wpływają trzy sfery: kultury, zasad i aktorów społecznych, które składają się na grę, jednak nie są one wyizolowane z szerszego kontekstu kulturowego, lecz wzajemnie z nim na siebie oddziałują. Elementy gry mogą być wykorzystywane do tworzenia pewnego rodzaju performansu, ale mogą też jako artefakty podlegać przetwarzaniu i być punktem wyjścia do konstruowania nowych symboli. Może to być konstrukcja w skali mikro (w małych kręgach, niekoniecznie związanych z fandomem), ale poprzez użycie sieci komunikacyjnych (społecznych i elektronicznych) może angażować większą liczbę osób.

Porównując fandom RPG z fandomami medialnymi, warto wziąć pod uwagę trzy kwestie. Po pierwsze gra fabularna umożliwia inny rodzaj prosumpcji. Po drugie zainteresowanie grą nie wykracza poza fandom. Ludzie niedeklarujący się jako członkowie fandomu czytają zaś książki i oglądają seriale. Po trzecie erpegowcom nie przeszkadza zarabianie na przedmiocie swojego uwielbienia. Profesjonalizacja jest raczej obiektem prestiżu, nie zaś potępienia.

Bibliografia

- Aarseth E., *Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation*, w: *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge: The MIT Press 2004, s. 45-55.
- Angrosino M., *Badania etnograficzne i obserwacyjne*, przeł. M. Brzozowska-Brywczyńska, Warszawa: PWN 2010.
- Appelcline Sh., *Designers & Dragons: a History of the Role-Playing Game Industry*, Swindon: Mongoose Publishing 2011.
- Barthes R., *Śmierć autora*, „Teksty Drugie” 1999, nr 1/2, s. 247-257.
- Bauman Z., *Wieloznaczność nowoczesna, nowoczesność wieloznaczna*, przeł. J. Bauman, Warszawa: PWN 1995.
- Becker H., *Art Worlds*, Berkeley: University of California Press 2008.
- Blumer H., *Interakcjonizm symboliczny: perspektywa i metoda*, przeł. G. Woroniecka, Kraków: Nomos 2008.
- Bourdieu P., *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste*, Massachusetts: Harvard University Press 1984.
- Bruns A., *Prodsage. A Working Definition*, [online:] <http://prodsage.org/node/9> [dostęp 13.08.2013].
- Charmaz K., *Teoria ugruntowana. Praktyczny przewodnik po analizie jakościowej*, przeł. B. Komorowska, Warszawa: PWN 2009.
- Cover J. G., *The Creation of Narrative in Role-Playing Games*, Jefferson: McFarland & Company 2010.
- Durkheim É., *The Division of Labor in Society*, London: Macmillan 1994.
- Eco U., *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, przeł. L. Eustachiewicz, Warszawa: W.A.B. 2008.
- Eskelinen M., *Towards Computer Game Studies*, w: *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge: The MIT Press 2004, s. 35-44.

- Fine G. A., *Shared Fantasy. Role-playing Games as Social Worlds*, Chicago: The University of Chicago Press 1983.
- Fiske J., *The Cultural Economy of Fandom*, w: *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*, red. L. A. Lewis, London: Routledge 1992, s. 30-49.
- Frasca G., *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa: Academica 2010, s. 78-89.
- Fried M., *On the Concepts of 'Tribe' and 'Tribal Society'*, „Transactions of the New York Academy of Sciences” 1966, nr 28 (4), s. 527-540.
- Geertz C., *Wiedza lokalna. Dalsze eseje z zakresu antropologii interpretatywnej*, przeł. D. Wolska, Kraków: Wydawnictwo UJ 2005.
- Goffman E., *Spotkania. Dwa studia z socjologii interakcji*, przeł. P. Tomanek, Kraków: Nomos 2010.
- Golka M., *Socjologia kultury*, Warszawa: Scholar 2008.
- Hebdige D., *Subculture. The Meaning of Style*, London: Routledge 1979.
- Hills M., *Fan Cultures*, London: Routledge 2002.
- Ingarden R., *Wybór pism estetycznych*, Kraków: Universitas 2005.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, Warszawa: WAIp 2007.
- Jenkins H., *Textual Poachers*, London: Routledge 1992.
- Kolbowska K., *Capoeira w Polsce. Wędrowanie wątków kulturowych*, Warszawa: Trio 2010.
- Konecki K., *Studia z metodologii badań jakościowych. Teoria ugruntowana*, Warszawa: PWN 2000.
- Mackay D., *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art*, Jefferson: McFarland & Company 2001.
- Maffesoli M., *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, przeł. M. Bucholc, Warszawa: PWN 2008.

- Mugleton D., *Wewnątrz subkultury. Ponowoczesne znaczenie stylu*, przeł. A. Sadza, Kraków: Wydawnictwo UJ 2005.
- Murray J., *From Game-story to Cyberdrama*, w: *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge: The MIT Press 2004, s. 2-11.
- Piwocki K., *Dziwny świat współczesnych prymitywów*, Warszawa: WAI F 1980.
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge: MIT Press 2004.
- Schick L., *Heroic Worlds: a History and Guide to Role-Playing Games*, New York: Prometheus Books 1991.
- Siuda P., *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa: ASPRA-JR 2012.
- Szeja J. Z., *Gry fabularne: nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków: Rabid 2004.
- Toffler A., *The Third Wave*, New York: Bantam Books 1980.
- Tönnies F., *Community and Civil Society*, Cambridge: Cambridge University Press 2001.
- Turner V., *Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działanie w społeczeństwie*, przeł. W. Usakiewicz, Kraków: Wydawnictwo UJ 2005.
- Znanięcki F., *Ludzie terazniejsi a cywilizacja przyszłości*, Warszawa: PWN 2001.