

Badacz z fanem w jednym domu O potrzebie kontaktów z fandomem w badaniach nad narracyjnymi grami fabularnymi

Stanisław Krawczyk

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

W psychologii zwraca się uwagę na wiele problemów związanych z emocjonalnym stosunkiem badacza do badanych zagadnień. Dostrzeżenie takich zjawisk, jak efekt oczekiwania interpersonalnych¹, skłoniło metodologów do sformułowania pewnych postulatów względem kształtu badań, których przedmiotem są zachowania i właściwości ludzi. Dla przykładu przytoczę część tych zaleceń: „Badacz, znając treść problemów i hipotez badawczych, nie może sam prowadzić badania empirycznego. [...] Badacz nie powinien [...] sam prowadzić wywiadu, rozmowy klinicznej czy stosować testów projekcyjnych” (Brzeziński, Zakrzewska, 2008, s. 298. Idzie tu o to, aby osoba przeprowadzająca badanie była kimś innym niż osoba, która je zaplanowała).

Świadomość metodologiczna, której owoc stanowią tego rodzaju rekomendacje, bez wątpienia pomaga badaczom uniknąć wielu zgubnych w skutkach błędów. Równocześnie jednak wydaje się ona opierać na założeniu, że silne zaangażowanie badającego jest zjawiskiem w najlepszym razie neutralnym, jeśli nie w ogóle niepożądanym. W poniższym tekście proponuję całkiem inną perspektywę, wskazując zalety osobistego zainteresowania badacza przedmiotem badań – nie tylko w psychologii, ale też w innych dyscyplinach społecznych i humanistycznych². Koncentruję się przy tym na zjawisku fandomu³, a dokładniej: polskiego fandomu narracyjnych gier fabularnych.

¹ Polega on na nieuświadomianym kształtowaniu sytuacji badawczej w celu potwierdzenia założonych hipotez.

² Nie oznacza to oczywiście negocjowania zagrożeń, które wiążą się z takim podejściem badawczym. Kwestia ta jednak była już omawiana (por. np. Brzeziński, Zakrzewska, 2008, s. 295-300; Kowalski, 2004), a próba syntetycznego przedstawienia zarówno mocnych, jak i słabych stron badań „zaangażowanych” wymagałaby znacznie szerszej zakrojonej publikacji.

³ Rozumianego tutaj na dwa sposoby: jako pojedyncza społeczność fanów lub jako zbiór wszystkich takich społeczności.

Jednym z najważniejszych badaczy środowisk fanowskich jest współcześnie profesor Henry Jenkins z Massachusetts Institute of Technology. W manifestie *The Culture That Sticks to the Skin. Towards a New Paradigm in Cultural Studies* (Jenkins, McPherson, Shattuc, 2003) zaproponował on zmianę perspektywy badawczej na „[...] paradygmat zrodzony z silnych emocjonalnych związków z popkulturą (Jenkins określa siebie mianem „naukowca fana”), [...] stawiający przed sobą nie tylko cele badawcze, ale i popularyzatorskie (Filiciak, 2007, s. XV). Niniejszemu artykułowi przyświeca takie właśnie spojrzenie na badania nad kulturą, w szczególności kulturą popularną i przynależnymi do niej w znacznej mierze narracyjnymi gramami fabularnymi⁴. Chciałbym, aby posłużył on przede wszystkim następującym celom, których wspólny sens tkwi w szansie wzbogacenia polskiej refleksji akademickiej nad miłośnikami RPG⁵:

1. Przekonaniu rodzimych badaczy *role-playing games*, że warto wprowadzać do naszego dyskursu naukowego odpowiednio wypracowane pojęcia „fan” i „kultura popularna”, a także problematyzować sens samego terminu „kultura”.
2. Podkreśleniu znaczenia, jakie mają kontakty z fandomem dla badań nad NGF, a przez to zachęceniu akademików, żeby korzystali z takich kontaktów w swoich badaniach⁶.
3. Legitymizacji doświadczenia fanowskiego jako źródła ważnej kompetencji badawczej.

Mając na uwadze te trzy zamierzenia, rozpoczynam od kilku uwag na temat pojęć „kultura” i „kultura popularna”, wskazując jedną z możliwości ich wykorzystywania w sposób przydatny dla badań nad fanami. Następnie przedstawiam pokrótce historyczny rozwój fandomów i charakteryzuję samo zjawisko fanizmu, prezentując także jego przykładową, wstępną charakterystykę, wykorzystującą wprowadzone wcześniej kategorie teoretyczne. Narysowałem ogólne tło, na którym rozpatrywać można społeczności fanowskie, opisuję wybrane aspekty polskiego fandomu RPG, skupiając się na zagadnieniach szczególnie istotnych dla badań nad gramami fabularnymi. W zakończeniu podsumowuję zawarte w tekście rozważania, zbieram wynikające z nich sugestie dla praktyki badawczej, a także zastanawiam się nad dalszymi możliwościami działań – nie tylko *stricte* akademickich.

⁴ Artykuł dotyczy jedynie narracyjnych gier fabularnych (*table-top role-playing games*), nie komputerowych (cRPG) i nie teatralnych (LARP-ów). Ponieważ w takim kontekście nie trzeba zachowywać pełnej ścisłości, z powodów stylistycznych piszę niejednokrotnie po prostu o „grach fabularnych”, inaczej „RPG” lub „NGF”.

Ponadto dla uproszczenia określam RPG za pomocą słów „gra” i „zabawa”, nie zajmując się ani ewentualnym różnieniem tych dwu pojęć, ani też ustalaniem, w jakim stopniu i w jakich okolicznościach odnoszą się one do rozmaitych form *role-playing games*. Dokładne rozstrzygnięcia w tej dziedzinie także nie są tutaj konieczne.

⁵ Koncentruję się tutaj na zagadnieniach związanych z działalnością *stricte* badawczą, pomijam natomiast aspekt popularyzatorski, który wskazują autorzy przywołanego manifestu (powrócę do niego dopiero w zakończeniu).

⁶ W polskiej literaturze na temat gier, nie tylko fabularnych, czerpanie inspiracji z kontaktów z fanami nie jest podejściem niespotykanym (zob. np. prace Mirosława Filiciaka, Michała Mochockiego, Jerzego Szei, Dominiki Urbańskiej-Galanciak). W obecnym artykule pragnę jednak w sposób bardziej bezpośredni ugruntować tę praktykę badawczą.

Pojęcie kultury i termin „kultura popularna”

Czym jest kultura? W obecnym tekście używam tego pojęcia, czerpiąc z refleksji przedstawicieli szkoły studiów kulturowych (Baldwin i in., 2007⁷; Storey, 2003a, 2003b) oraz antropologów współczesności i codzienności (Kuligowski, 2007; Sulima, 2000). Tak rozumiana kultura to przede wszystkim sposób, w jaki ludzie żyją, oraz znaczenia, które nadają światu. Jej zakres jest szeroki: obejmuje nie tylko wyróżnione obszary życia, takie jak sztuka, ale też całą różnorodność życia codziennego. Rozumienie to przyjmujemy niekiedy także potocznie, mówiąc np. o szoku kulturowym albo poznawaniu obcej kultury; ono też leży u podłoża terminu „kultura fanowska”.

Ujęcie to jest zdecydowanie odmienne od innego (chyba głębiej zakorzenionego) poglądu zwyczajowego, w myśl którego kultura to „[...] całość kształt materialnego i duchowego dorobku ludzkości gromadzony, utrwalany i wzbogacany w ciągu jej dziejów, przekazywany z pokolenia na pokolenie” (Nowy leksykon PWN, 1998, s. 888). Zwolennicy omawianego tu pojmowania kultury kwestionują też założenie, że o naszej tożsamości decydują wytwory materialne; znacznie ważniejszą rolę odgrywa to, co z nimi czynimy. Oto przykład wzięty od krytyków uproszczonego rozumienia globalizacji (sprowadzającego ją do zastępowania jednych wytworów materialnych drugimi):

Telewizja, jako medium bardzo ekspansywne, inwazyjne, zdaje się nie pozostawiać miejsca na praktyki indygenizacji [reinterpretacji w nowej kulturze – S.K.]. O tym, że jest inaczej, przekonują Thomas Liebes i Erick Katz. Sięgają przy tym po ryzykowny, zdawałoby się, przykład, a mianowicie serial „Dallas” [...] emitowany w latach 80. XX wieku w ponad 100 krajach, uważany za widomy symbol podboju świata przez amerykańską produkcję telewizyjną. W macierzystych Stanach Zjednoczonych oglądano ten film jako obraz dobrobytu, wokół którego powstała kultura amerykańska. Ta strategia odbioru nie była wszelako jedyna: Rosjanie widzieli w „Dallas” głównie godnych potępienia polityków i ich zakulisowe interesy, w państwach arabskich natomiast zwracano uwagę przede wszystkim na przejawy degeneracji moralności zachodniej oraz zagrożenie jej wpływem (a w Polsce „Dallas” stanowiła kolejne potwierdzenie słodkości *american dream*). [...] nie wszystkich widzów frapowała najbardziej narracja mówiąca o tym, jak stać się bogatym, co miało być jej sednem; w różnych miejscach globu i w odmiennych społeczeństwach reinterpretacji (indygenizacji) poddawano zgoła inne wątki tego obrazu telewizyjnego (Kuligowski, 2007, s. 14-15).

Można powiedzieć, że kultura składa się z trzech typów składników: wszelkich wytworów⁸ materialnych i niematerialnych, znaczeń psychicznych i społecznych, a także jednostkowych lub zbiorowych praktyk (działań). Obejmuje nie tylko samochód, ale też zazdrość

⁷ Angielski tytuł tej książki, *Introducing Cultural Studies*, został przetłumaczony na nasz język jako „Wstęp do kulturoznawstwa”. Jest to jednak poważny błąd, ponieważ wyraz „kulturoznawstwo” ma w polszczyźnie inne znaczenie niż *cultural studies* w języku angielskim (por. Zeidler-Janiszewska, 2010, s. 22-23).

⁸ Podkreślam: nie dorobku, lecz wytworów. Określenie „dorobek kulturowy” (które wielu z nas pewnie pamięta jeszcze ze szkoły średniej) sugerowałoby pewien stopień trwałości, rozpowszechnienia i społecznej akceptacji. Tymczasem dla ludzi ważne są również te produkty ich działań, z którymi nikt inny się nie zetknął – jak choćby wiersze pisane do szuflady – oraz te, które nie zostały utrwalone (np. wspomnienia z rozmowy o obejrzanym filmie).

żywioną względem posiadacza lepszego auta i zwyczaj codziennego dojeżdżania do pracy; zarówno powieść Goethego o samobójcy, jak też głębokie poruszenie jej czytelników oraz naśladowanie czynu Wertera przez dziesiątki młodych ludzi; tak samą symfonię, jak i wcześniejszy plan jej stworzenia oraz późniejsze wykonanie. W każdym z tych wypadków to nie same wytwory stanowią o istocie sprawy, tylko to, jak i do czego są wykorzystywane – i na poziomie indywidualnym, i zbiorowym. Ujęcie to ma zalety praktyczne: w dalszej części tekstu pomoże do pewnego stopnia uporządkować refleksję nad polskimi fanami RPG.

Czym jest zaś kultura popularna? Jak pisze Krzysztof Dmitruk (2006b, s. 290), stanowi ona zjawisko niejednorodne i historycznie zmienne, a także różnorodnie pojmowane na przestrzeni dziejów⁹. Polski badacz proponuje rozpatrywanie kultury popularnej przy udziale jednego fundamentalnego kryterium: popularności, z którą związane jest zapewnianie „możliwie szerokiej komunikacji społecznej poprzez znoszenie wszelkich barier – społecznych, ekonomicznych, technologicznych i semiotycznych. Kultura popularna jest więc przeznaczona dla wszystkich i dla każdego” (Dmitruk, 2006b, s. 290-291)¹⁰. Jednak z drugiej strony ten sam autor dystansuje się od koncepcji „wspólnego mianownika”¹¹ i zauważa, iż w obrębie kultury popularnej spotykają się różnorodne grupy ludzi (tamże).

O tym, że omawiana dziedzina kultury nie jest jednolita, pisze również Marek Krajewski (2005). On wszelako za centralny wyznacznik kultury popularnej uznaje przyjemność, rozumianą w sposób dość charakterystyczny: jako emocja wypływająca tylko z takich znaczeń bądź praktyk, nad którymi zachowujemy kontrolę i od których umiemy się w razie potrzeby zdystansować, a więc które są przedmiotem naszego własnego wyboru (warunków tych nie spełnia np. ekstaza narkomana). W euroamerykańskim obszarze kulturowym znaczenie takiej przyjemności wyraźnie wzrasta w najrozmaitszych dziedzinach życia, przez co można wręcz mówić o „popularyzacji rzeczywistości”. Poznański socjolog określa też inne wyznaczniki kultury popularnej: wielość znaczeń, podwójną relację nieprofesjonalnych użyt-

⁹ John Storey (2003a) w tytule jednej ze swoich książek mówi o „wynajdowaniu [*inventing*] kultury popularnej”, podkreślając, że termin ten – wraz z takimi pojęciami pokrewnymi, jak „kultura ludowa” i „kultura masowa” – jest konstrukcją odpowiadającą na zapotrzebowania ideologiczne rozmaitych formacji intelektualnych. Dla przykładu przyjrzyjmy się wypowiedzi Dmitruka (2006a, s. 289) o tym, jak powiązano pojęcie kultury masowej z krytycznymi koncepcjami masy i społeczeństwa masowego: „Stopniowo konstrukt «społeczeństwa masowego» i jego «masowej kultury» ujawniał dwuznaczne motywacje ideologiczne (np. niechęć do ruchów emancypacyjnych i demokratyzacji życia)”.

¹⁰ Według mnie można tu mówić o znoszeniu barier ekonomicznych i technologicznych (bardzo dobrze pokazuje to internet), ale niekoniecznie społecznych. Niektóre wytwory są wyraźnie ukierunkowane na pewną grupę odbiorców i to głównie ich uwagę starają się wtedy przyciągnąć producenci, trzeba też pamiętać o różnego rodzaju ograniczeniach wiekowych – np. *Dragon Age* jest wyraźnie grą dla dorosłych. Z pewnością też nie zawsze można mówić o dążeniu do jednakowej dostępności semiotycznej. Jak zauważa Jenkins, bracia Wachowscy podczas tworzenia kontynuacji filmu *Matrix* celowo tak zaprojektowali kinematograficzną opowieść, aby nie była ona w pełni zrozumiała, gdy widz nie miał wcześniej kontaktu z innymi wytworami tej samej marki (np. grą *Enter the Matrix*). Mimo to jednak drugą i trzecią część filmowego cyklu wyświetlano w kinach, udostępniając ją także mniej zaangażowanym widzom. W *Kulturze konwergencji* znajdziemy wiele innych przykładów tego rodzaju działań producenckich, choć oczywiście w przemyśle rozrywkowym nie tworzą one w tej chwili głównego nurtu (Jenkins, 2007).

¹¹ Zakłada ona, że współczesna sytuacja medialna wymusza formułowanie komunikatów wymagających minimalnego wysiłku i zdolności intelektualnych, a przez to dostępnych jak największej liczbie odbiorców (Van den Haag, 1970).

kowników kultury z potentatami medialnymi (z jednej strony podleganie kontroli rynkowej, z drugiej działania zmierzające do niezależności), rozpoznawalność medialną, wyrażanie podobieństw i różnic umożliwiające kreowanie tożsamości za pośrednictwem użytkowanych dóbr (Krajewski, 2009).

W niniejszej pracy nie próbuję sformułować własnej definicji kultury popularnej. Niemniej jednak powyższe rozważania prezentują kilka spraw, o których warto pamiętać w badaniu gier fabularnych jako zjawiska, aby nie pominąć ich istotnych właściwości. Wydaje się bowiem rzeczą niewątpliwą i powszechnie przyjmowaną (tak przez badaczy, jak i samych grających), że RPG w znacznym stopniu do kultury popularnej należą – nawet jeżeli wykazanie tego na podstawie precyzyjnej definicji nie jest rzeczą łatwą. Skoro zaś interesująca nas dziedzina kultury długo była niesłusznie traktowana jako uboższa krewna tzw. kultury elitarnej, wysokiej czy wysokoartystycznej (zob. Shusterman, 1998; Dmitruk, 2006b, s. 290), to kłopoty z wynalezieniem takiego instrumentarium, które pozwoli na odkrycie i nieuprzedzoną ocenę jej autonomicznych właściwości, wydają się w pełni zrozumiałe; nie powinny nas one zniechęcać do posiłkowania się refleksją na temat kultury popularnej, gdy badamy społeczności fanów. Niebawem zasugeruję pewne możliwości użycia omówionych kategorii do namysłu nad fandomami (w tym nad fandomem gier fabularnych), najpierw jednak wypada te ostatnie pokrótce opisać.

Historia i terażniejszość społeczności fanowskich¹²

Pionierami ruchu fanowskiego byli wielbiciel literackich pism fantastycznych z lat 30. ubiegłego wieku, ale za pierwszy pełnoprawny fandom (z własnymi fanzinami – magazynami fanowskimi, fanfikami/*fanfiction* – fanowską fikcją literacką, konwentami – spotkaniami fanów) uznaje się zwykle miłośników serialu *Star Trek*, emitowanego w USA od roku 1966. Kolejne społeczności fanowskie zawiązywały się wokół produkcji kinowych i telewizyjnych w latach 70. i 80., a od końca lat 80. twórczość fanowska coraz częściej przybierała postać *crossoverów*: utworów łączących treści więcej niż jednej marki kulturowej. Potem fandomy zaczęły wykorzystywać możliwości internetu: fora dyskusyjne, grupy usenetowe, archiwa *fanfiction* czy listy mailingowe. Dalszy rozwój światowej sieci w dużym stopniu usunął bariery czasowe i przestrzenne w kontaktach międzyludzkich, co niezmiernie ułatwiło zarówno komunikację wewnątrz społeczności fanowskich, jak i między poszczególnymi fandomami. Dzisiaj bycie fanem wielu zjawisk naraz jest łatwiejsze niż kiedykolwiek; również twórczość fanowska stała się znacznie bardziej widoczna i zaawansowana niż wcześniej. Nie mamy co

¹² Poniższą ogólną charakterystykę fandomów opieram na tekstach Piotra Siudy (2008a, 2008b, 2009a, 2009b, dwa teksty niepublikowane), jednego z nielicznych polskich badaczy tego zagadnienia; prowadziłem także prywatną korespondencję z autorem w celu uściślenia niektórych kwestii (w tym miejscu składam za tę możliwość podziękowania, wyrażając również wdzięczność za udostępnienie materiałów dotąd niepublikowanych). Czytelnikowi zainteresowanemu namysłem nad kulturą fanowską można też polecić inne dostępne w kraju źródła: Baldwin i in., 2007, s. 406-413; Jenkins, 2007; Storey, 2003b, s. 116-123.

prawda danych statystycznych, które pozwoliłyby nam stwierdzić, czy fani stali się liczniejsi, ale z pewnością dzięki światowej sieci są o wiele lepiej widoczni, stanowiąc „niezwykle ważną grupę jej użytkowników i ważny element globalnej społeczności internautów” (Siuda, 2009b)¹³.

W ostatnich dwu dekadach fandomy stały się przedmiotem zainteresowania wielu socjologów, medioznawców i kulturoznawców. Fanami nazywani są zwykle ci użytkownicy popularnych mediów, gatunków czy marek, którzy zdecydowanie silniej angażują się w kontakt z takimi wytworami, niż ma to miejsce w wypadku zwykłego, codziennego odbioru. Brakuje jednakże zgody co do głównych wyznaczników zjawiska, jego definicji czy typologii, przez co kategoria fana nie jest stabilna. Podaje się rozmaite właściwości, czasami traktowane jako różne stopnie zaangażowania: wielokrotny kontakt z produktem, zaawansowaną wiedzę i kompetencję w sprawach z nim związanych, wspólnotowość (zarówno w przestrzeni tradycyjnej, np. członkostwo w klubach, jak i wirtualnej, np. dyskusje na forach), produktywność¹⁴.

Przy charakteryzowaniu fanów zwraca się uwagę na to, że tworzą oni własne poddziedziny kultury, posługując się specyficznymi językami czy też wytwarzając odrębne zestawy norm i wartości. Podkreślana bywa także pewna hierarchizacja fandomów, w których miejsce danej osoby w sieci społecznej zależy od stopnia jej zaangażowania oraz tego, jak długo jest ona fanem. *Last but not least*, istotnym zagadnieniem są relacje fanów z wytwórcami komercyjnymi; trzy typy tych związków do pewnego stopnia przekładają się na dominującą tematykę trzech kolejnych etapów badań nad społecznościami fanowskimi. Po pierwsze zatem, fani bardzo intensywnie konsumują wybrane dobra kulturowe, przez co z pewnego punktu widzenia można by ich nazywać fanatycznymi konsumentami. Po drugie jednak, istnieje też wiele przejawów fanowskiego sprzeciwu względem dominacji potentatów medialnych (np. wtedy, gdy odwołanie do praw autorskich służyć ma zakazowi tworzenia fanfików). Po trzecie wreszcie, fani mogą współpracować z profesjonalnymi producentami, na co ci ostatni są coraz bardziej otwarci; zjawisko fanizmu nabiera przez to rosnącego znaczenia ekonomicznego.

Powróćmy teraz do kwestii pokrewieństwa kultury fanowskiej z popularną. Jak stwierdza Piotr Siuda w niepublikowanym dotąd tekście *Od dewiacji do głównego nurtu*, fani są „znaczącą częścią odbiorców kultury popularnej oraz pod wieloma względami reprezentują wszystkich jej konsumentów” (por. także Storey, 2003b, s. 116-123). Mimo iż istnieje obfita literatura poświęcona samym fanom¹⁵, owocne wydaje się rozpatrywanie ich aktywności również z punktu widzenia badań nad kulturą popularną, mających wyraźnie bogatszą tradycję, a także lepiej znanych w naszym kraju. Nie ma tu wprawdzie czasu na dokładniejszą analizę, lecz można się pokusić o skrótowe pokazanie użyteczności kategorii teoretycznych przedstawionych w poprzedniej części tekstu.

¹³ Aczkolwiek, rzecz jasna, nie wszyscy fani realizują swoje zaangażowanie w internecie. Będzie jeszcze o tym mowa.

¹⁴ Czasem jest ona nazywana produktywnością tekstualną, tak jak u Johna Fiskego w klasycznym tekście z 1992 roku *The Cultural Economy of Fandom*. Termin ten oznacza powoływanie do istnienia własnych utworów powiązanych z danym zjawiskiem kultury popularnej: opowiadań, filmów, teledysków, rysunków, piosenek, strojów etc.

¹⁵ Wiele wskazówek bibliograficznych odnaleźć można na blogu Siudy: <www.popularny.blogspot.com>.

Wspominałem o tym, że w ujęciu Krzysztofa Dmitruka współczesna kultura popularna stanowi przestrzeń niezmiernie różnorodną, w której koncepcja wspólnego mianownika przestaje się sprawdzać. W fandomach to przedkładanie jednych wytworów kulturowych ponad inne jest widoczne bardzo wyraźnie, co skądinąd może stanowić kolejny poważny argument przeciw nadużywaniu nieco już leciwej idei Ernesta van den Haaga. Niewątpliwa wydaje się też kluczowa rola przyjemności w aktywnościach fanów – świadczy o tym częstość ich dobrowolnych kontaktów z przedmiotem zaangażowania. O podwójnej relacji fanów z wielkimi producentami była już mowa, natomiast nie przeznaczałem jeszcze miejsca na zagadnienia związane z medialnym aspektem fandomów. Jedną z właściwości utworów kultury popularnej jest ich rozpoznawalność medialna; również przedmioty fanowskiego zainteresowania z reguły są dobrze reprezentowane w mediach, a sposób ich ukazywania ma duże znaczenie dla samych fanów. Ostatnim z wymienianych tu aspektów kultury popularnej jest wyrażanie podobieństw i różnic, które służą kształtowaniu tożsamości – dobrym jego przykładem są fanowskie dyskusje¹⁶.

Gdyby każdą z wymienionych kategorii opisu kultury popularnej i fanowskiej traktować osobno, większość z nich pewnie nie byłaby nieoczywista. Jednak razem wydają się tworzyć wartościowy zestaw pojęć, a nie jest to przecież ani propozycja wyczerpująca, ani ostateczna. W poniższej refleksji na temat polskiego fandomu RPG nie będę już powracał do tych kategorii – odniosę się wyłącznie do trzech wyróżnionych warstw kultury, tj. wytworów, znaczeń i działań (wyjątkiem jest omawiana przez Krajewskiego kwestia wieloznaczności, która zostanie poruszona przy opisie warstwy drugiej). Pominiecie to wynika wszelako wyłącznie z ograniczeń objęściowych; zachęcam czytelnika do zastosowania wzmiankowanych pojęć we własnym namyśle nad zjawiskami fanowskimi.

Polscy fani RPG

Zadaniem tej części artykułu nie jest systematyczna charakterystyka¹⁷, lecz uwypuklenie kilku zagadnień, które obrazują znaczenie kontaktów z fanami dla badań nad *role-playing games*¹⁸; trzeba przy tym pamiętać, że nie dla każdego badacza wszystkie omawiane kwestie

¹⁶ Ciekawą kwestią zdaje się to, w jakim stopniu kultura popularna i kultura fanowska spełniają funkcję tożsamościotwórczą w różnych sferach tożsamościowych. Można np. postawić hipotezę, że dotyczy ona w większym stopniu relacji społecznych i sposobów spędzania czasu wolnego niż poglądów politycznych, spraw religijnych czy też ról zawodowych. Sygnalizuję tutaj ten problem, aby zwrócić uwagę na to, iż akcentowana w rozmaitych pracach tożsamościotwórcza rola kultury popularnej (więc i fanowskiej) może być w jakiejś mierze ograniczona. Z drugiej strony niekoniecznie jest też tak, aby tożsamość współczesnego człowieka musiała zawierać w sobie wszystkie sfery wyróżniane przed laty. Nie ma tu wszakże miejsca na dokładniejsze rozważenie tego interesującego problemu.

¹⁷ Byłaby ona zresztą bardzo trudna do przeprowadzenia ze względu na brak uporządkowanej wiedzy o rodzimych fandomach w ogóle (por. Siuda, 2010).

¹⁸ Mowa tu o badaniach nie tylko socjologicznych, antropologicznych, kulturoznawczych czy medioznawczych, ale również psychologicznych i literaturoznawczych, a więc takich, które obecnie wydają się przeważać w polskiej litera-

będą równie istotne¹⁹. Opisuując polskie środowisko fanów RPG, sięgam niekiedy po przykłady gier anglojęzycznych, ponieważ Polacy coraz częściej z nich korzystają²⁰; niemniej jednak zajmują się wyłącznie rodzimymi, a nie zagranicznymi miłośnikami *role-playing games*.

Na początku warto wskazać ogromną liczbę i zróżnicowanie systemów, uniwersów czy mechanik, którymi posługują się miłośnicy RPG²¹. Oprócz dużych produktów komercyjnych trzeba tu uwzględnić mniej znane gry: zarówno te powstałe z myślą o publikacji²², jak i tzw. autorskie, tworzone bez intencji rozpowszechniania²³. Różnorodność ta jest istotna np. dla literaturoznawców i językoznawców analizujących różne typy tekstów w grach fabularnych, dla teoretyków komunikacji bądź psychologów społecznych zainteresowanych zasadami porozumiewania się uczestników podczas sesji²⁴, wreszcie dla badaczy pragnących opracowywać definicje, typologie czy klasyfikacje²⁵.

Wielość ta jest również jednym z czynników, które przekładają się na bogactwo związanych z NGF znaczeń i praktyk kulturowych. Badacz zainteresowany ich analizą może zadać dwa pytania: po pierwsze, skąd wiemy, że RPG rzeczywiście traktuje się różnie, a ściślej: że odmienności nie są jedynie powierzchowne²⁶? Po drugie, nawet jeśli czasami zdarzają się istotne różnice, to może zdecydowana większość grających i tak podchodzi do gier fabularnych bardzo podobnie, a poważniejsze odmienności są wyłączną domeną garstki

turze przedmiotu (por. bibliografię tekstów akademickich na temat RPG, dostępną pod adresem: <http://tinylink.pl/bibliografia_rpg>).

¹⁹ Na przykład strukturalistyczny literaturoznawca zainteresowany tekstami scenariuszy nie musi koniecznie brać pod uwagę tego, co o nich sądzi czytelnicy.

²⁰ Por. liczbę produktów w zakładce „Gry RPG po angielsku” w sklepie wysyłkowym Rebel: <<http://rebel.pl/>>.

²¹ Nie wspominając o wielu innych materiałach, które mają wpływ na grę, takich jak utwory muzyczne, nierzadko dodatkowo omawiane ze względu na ich przydatność na sesji (zob. np. wątek na jednym z forów: <<http://forum.polter.pl/zaginiona-muzyka-vt50833.html?sid=a8981c88f81ac615051c4663c069c6ca>>), różnego rodzaju akcesoria mechaniczne czy dodatkowe rekwizyty (mapki, figurki, kostki etc.) i wiele innych.

W tej części tekstu zakładam, że czytelnik jest obeznany z samym zjawiskiem gier fabularnych i podstawowymi terminami, takimi jak . W innym wypadku przydatne byłoby sięgnięcie po teksty wprowadzające w zagadnienie (np. Segit, 2002; Szeja, 2002).

²² Zob. np. listę systemów, w których prowadzono rozgrywki na konwentach w ramach inicjatywy Orient Express: <<http://alchemagenta.blogspot.com/2010/04/orient-express-how-to.html>>.

²³ Por. poświęcone im forum: <<http://autorskie.wieza.org/>>.

²⁴ Jednych i drugich bez wątpienia ciekawi gra *Polaris: Chivalric Tragedy at Utmost North*, zrywająca z typową strukturą komunikacji w RPG: <http://swingpad.com/dustyboots/wordpress/index.php?page_id=243>.

²⁵ Zob. np. dyskusję na blogu Alchemagenta: <<http://alchemagenta.blogspot.com/2010/03/mechanika-bla.html>>, którego autor w czwartym od końca komentarzu opisuje cztery przykładowe możliwości sklasyfikowania tzw. gier *indie* (od ang. *independent* „niezależne”), publikowanych mniej więcej od 2002 roku poza głównym obiegiem wydawniczym. Co znamienne, nie przypominam sobie, abym w jakimkolwiek tekście akademickim o RPG napotkał samo słowo *indie*, nie mówiąc już o refleksji na temat tej grupy gier (często, choć nie zawsze, zaliczanych do NGF, a na pewno bardzo mocno z nimi związanych).

²⁶ Sami gracze zauważają czasami, że np. do systemu *Vampire: The Masquerade* Marka Rein-Hagena wielu grających przenosi sposób grania skoncentrowany na walce fizycznej, a także na rozwijaniu umiejętności i mocy z nią związanych. Tymczasem sam system, będący grą o wampirach, kładzie nacisk raczej na psychologiczne aspekty odgrywania postaci.

eksperymentatorów? Na pierwsze pytanie odpowiedzieć można łatwo, odwołując się chociażby do typologii sporządzanych i stosowanych przez samych miłośników NGF²⁷. Pytanie drugie jest trudniejsze i nie ma na nie oczywistej odpowiedzi, co wynika w dużym stopniu z braku danych; jednostkowe, anegdotyczne spostrzeżenia niewiele tutaj wyjaśniają. Na podstawie obserwacji tych fanów gier fabularnych, których działania są najlepiej widoczne (np. ze względu na pisanie blogów, komentowanie rozmaitych tekstów internetowych, czynny udział w konwentach etc.), nie można wyciągać wiążących wniosków na temat wszystkich grających²⁸; zróżnicowanie dostrzegalne w niektórych częściach internetu nie oznacza więc jeszcze, że analogicznie grają i dyskutują wszyscy polscy uczestnicy RPG. Co więcej, fani-internauci nie stanowią całości fandomu – istnieją przecież osoby, które spotykają się co tydzień w klubach fantastyki, ale rzadko korzystają z sieci w celu kontaktowania się z innymi miłośnikami *role-playing games*. Dlatego nie należy uogólniać zawartego tu opisu polskich fanów NGF na całe środowisko polskich graczy i MG, ale raczej traktować go jako wskazanie zagadnień, które badacz zjawiska powinien mieć na uwadze, m.in. ze względu na to, że społeczna waga wielu z nich z biegiem czasu prawdopodobnie będzie rosła – wraz ze zwiększającym się znaczeniem samej kultury fanowskiej.

Powróćmy jednak do znaczeń nadawanych NGF oraz do związanych z *role-playing games* zachowań. Rozpoczynając od tych drugich: dla przykładu, miłośnik Świata Mroku może zaczytywać się w podręczniku podstawowym do tej gry²⁹, gromadzić kolejne książki i nieoficjalne materiały, podczas oglądania serialu *Supernatural*³⁰ zbierać pomysły na scenariusze, pojechać na konwent, wygłosić na nim prelekcję, wziąć udział w warsztatach tworzenia nastroju grozy na sesji, opublikować na blogu wpis poświęcony bestiom, które można spotkać w interesującym go uniwersum, uczestniczyć w dyskusji internetowej na temat teorii spiskowych, napisać artykuł o wampirach, przygotować muzykę do gry, stworzyć postać, w którą się wcieli podczas zabawy, opracować scenariusz, zatrudnić się jako tłumacz, korektor czy redaktor polskiego wydania systemu, stworzyć własną grę inspirowaną realiami

²⁷ Ciekawy, rodzimy przykład takiego podziału (za podstawowe kryterium przyjmujący preferencje grających co do sposobu komunikacji na sesji) znajdziemy w tzw. Systemie Q10: <<http://www.q10.rpg.pl/theory03.html>>. Bywa on przywoływany i wykorzystywany do dzisiaj, co dokumentują m.in. film i dyskusja dostępne na blogu Khaki Play Game: <<http://khakiplaygame.blogspot.com/2010/05/warsztaty-dla-graczy-rpg.html>>. Wiadomości o typologiach anglojęzycznych znaleźć można np. w Wikipedii: <http://en.wikipedia.org/wiki/The_Big_Model>. Znajomość tych kwestii może być bardzo użyteczna dla kogoś, kto bada świadomość teoretyczną grających.

²⁸ Stanowi to skądinąd poważny problem np. dla psychologów i socjologów, którzy nie powinni w zbyt zdecydowany sposób uogólniać swoich wniosków badawczych, jeżeli w samych badaniach brali udział wyłącznie fani (których wszak o wiele łatwiej odnaleźć i nakłonić do uczestnictwa). Zresztą i znalezienie takiej grupy osób, którą można by uznać za względnie reprezentatywną „tylko” dla wszystkich aktywnych fanów, nie jest wcale proste – o ile wiem, nikt jeszcze tego nie próbował.

²⁹ Odnotujmy przy tym, że np. podręcznik do systemu *Changeling: The Lost* w wielu miejscach (m.in. przy okazji opisu uniwersum) przypomina tekst literacki, co w połączeniu z pomysłowością materiału zachęca nie tylko do traktowania go jako materiału użytkowego na potrzeby sesji, ale i do lektury nastawionej na doświadczenie estetyczne czy też do własnej interpretacji fragmentów zastanawiających i niejednoznacznych.

³⁰ W polskiej wersji językowej: *Nie z tego świata*. Od jesieni roku 2010 emitowany jest już szósty sezon tego serialu, cenionego przez sympatyków Świata Mroku jako źródło licznych inspiracji.

Świata Mroku, wprowadzać w te realia nowych graczy, wreszcie – rzecz jasna – rozegrać sesję bądź LARP, czy to w roli gracza, czy prowadzącego. Każde z tych i innych działań będzie zaś mieć rozmaite znaczenia dla różnych osób (czasami nawet dla jednej i tej samej osoby, zależnie od okoliczności), wpisując się w dodatku w indywidualny kontekst ich życia: na przykład wyjazd na konwent może przynieść długo wyczekiwane spotkanie z innymi fanami, tworzenie artykułu – szansę poprawienia warsztatu pisarskiego, zaś udział w dyskusji – okazję do kłótni z nieulubianym adwersarzem. Co więcej, źródłem zróżnicowania znaczeń nie są tylko praktyki, ale także same wytwory; łatwo to zaobserwować, np. śledząc dyskusje między zwolennikami różnych systemów.

Wskażę jeszcze kilka kwestii. Po pierwsze, część miłośników RPG nadaje dość nietypowe znaczenia także tym wytworom i praktykom, które dla wielu ludzi nie mają z grammi fabularnymi nic wspólnego (bywa tak choćby podczas oglądania filmów pod kątem tego, co można z nich zapożyczyć na potrzeby sesji); jeszcze bardziej rozszerza to zestaw możliwości, dzięki którym zaangażowany uczestnik gier fabularnych może kształtować swoją tożsamość. Po drugie, można użyć wymienionych wcześniej wyznaczników kultury popularnej oraz przynależności do fandomu w celu sporządzenia charakterystyki fanów, ilustrując ją aktualnymi informacjami³¹; jest to ciekawe zagadnienie dla psychologa czy socjologa. Szczególnym przedmiotem zainteresowania może być medialne funkcjonowanie fanów: ich relacje z producentami komercyjnymi, zbiorowe rozwiązywanie problemów na forach dyskusyjnych³², tropienie śladów ulubionej marki w różnorodnych mediach (por. Jenkins, 2007). Po trzecie, aktywność fanów dostarcza ciekawych przykładów³³ edukacyjnego wykorzystania NGF lub form zbliżonych, co może być przydatną wiadomością dla pedagogów.

Po czwarte wreszcie, *role-playing games* mogą okazać się ważną szansą na kształtowanie aktywnego uczestnictwa w kulturze, zarówno samoczynne, jak i kierowane np. przez nauczycieli (zob. Szeja, 2004, s. 172). O ile literatura, film czy komiks z założenia dopuszczają odbiór bez kreowania własnych wytworów, o tyle gry fabularne w samej swojej strukturze zdecydowanie zachęcają do tego rodzaju produktywności – wyjąwszy może graczy-milczków, którzy prawie w ogóle nie odzywają się podczas sesji. Jednak czy to wystarcza, aby mówić o RPG jako zabawie, która bardziej niż inne sprzyja tak rozumianej enkulturacji? Trudno odpowiedzieć już w tej chwili, natomiast badania nad sposobem uczestnictwa grających w kulturze (w szczególności tych, których można zasadnie nazwać fanami) oraz refleksje nad możliwościami wpływania na ten aspekt NGF wydają się bardzo pożądane.

³¹ Co w praktyce znaczy, że np. przy badaniu tożsamości fanów NGF dobrze jest prześledzić sposób korzystania z takich tworów społecznościowych, jak Twitter, Facebook, blogospółnoty i agregatory blogowe. Dobrą tego ilustracją jest zawarty w bieżącym numerze pisma artykuł Tomasza Smejliśa.

³² Na przykład wydanie w 2009 roku dwu ważnych polskich systemów, Wolsunga i Klanarchii, poprzedzone zostało skomplikowanym procesem testowania, dotyczącym w szczególności zasad gry (mechaniki). Brali w nim udział rodzimi fani obydwu gier.

³³ Jednym z nich są zajęcia świetlicowe dla dzieci i młodzieży (zob. posty Planetourista i Anka na forum serwisu Poltergeist: <<http://forum.polter.pl/-vp1042276>>), innym – szkoła duńska wykorzystująca odgrywanie ról jako podstawową metodę edukacyjną, prowadzona od 2006 roku przez fanów RPG z ponad dwudziestoletnim stażem (<http://www.osterskov.dk/index.php?option=com_content&task=view&id=75&Itemid=77>; Hyltoft, 2008).

Zakończenie – fandomy bliskie ciała

Cóż z tego wszystkiego wynika dla badacza *role-playing games*? Na początek powróćmy do pojęć, którymi dotąd w rodzimych pracach dotyczących RPG nie zajmowano się zbyt często: „fan”, „kultura”, „kultura popularna”. Jak starałem się pokazać, sprobematyzowanie tych terminów oraz wprowadzenie ich do obiegu naukowego może wpłynąć na nasz sposób myślenia o grach fabularnych, a także przynosi wiele obiecujących możliwości badań. Jest to również okazja do włączenia się w pewien nurt namysłu nad współczesną kulturą, zwłaszcza kulturą popularną – niewątpliwie coraz ważniejszą, nie tylko w świecie Zachodu (gry różnego rodzaju mają duże znaczenie społeczne np. w Korei Południowej i Japonii). Ale owocny będzie również namysł nad innymi sposobami umiejscowienia NGF na kulturowej mapie. Warto zatem w badaniach nad grami fabularnymi inspirować się pracami badaczy, którzy pisali – niekoniecznie w kontekście *role-playing games* – o kulturze fanowskiej, kulturze konwergencji, a nawet po prostu kulturze współczesnej. Nie idzie tutaj o modę intelektualną, lecz o poszukiwanie nowego języka – tak bardzo przecież potrzebnego, gdy mówić chcemy o nieznanym wcześniej zjawiskach kulturowych.

Co więcej, badacz niezainteresowany fandomem nie będzie zdawał sobie sprawy z wielu wytworów, znaczeń i praktyk kulturowych, które są w danym okresie istotne dla uczestników RPG. Oznacza to spore prawdopodobieństwo, że sądy wypowiedziane na temat zjawiska nie będą przystawały do rzeczywistości; badacz czysto akademicki straci również okazję do obserwowania tych spośród miłośników gier fabularnych, którzy w niemałym stopniu wytyczać mogą przyszłe szlaki ich rozwoju. Ponadto osoba taka w ogóle nie dostrzeże pewnych szans badawczych, które mogłyby się przed nią otworzyć, gdyby lepiej ogarniała złożoność *role-playing games*. Przykłady takich szans wskazywałem wyżej.

Wskazane jest zatem, aby badacz NGF miał dobrą orientację w sprawach związanych z fandomem. W jaki sposób można to osiągnąć? Bez wątpienia bardzo pomocne jest wcześniejsze i/albo terażniejsze doświadczenie udziału w narracyjnych grach fabularnych, którym dysponuje wielu badaczy. Ważną rolę odgrywa także przeglądanie różnych materiałów fanowskich, zwłaszcza w internecie: witryn wydawnictw, portali, artykułów, newsów, notek blogowych, rozmów na forach, filmów umieszczanych m.in. w serwisach YouTube i Vimeo, profili na Facebooku, mikropisów Twittera... Na szczęście orientację w tym gąszczu informacyjnym ułatwiają rozmaite technologie i specjalnie zaprojektowane miejsca w sieci, np. agregatory blogowe i witryny z wieściami: Bagno, Blogi RPG, Planeta RPG, Gry Fabularne i inne. Można także wejść w bezpośrednią interakcję z miłośnikami *role-playing games*, czy to przez zadawanie pytań o poszczególne problemy (zwalnia to przynajmniej częściowo z własnych dokładnych poszukiwań, a fani w takich sytuacjach często okazują się chętni do pomocy), czy poprzez obserwację uczestniczącą³⁴.

Oczywiście, najbogatsze informacje można uzyskać (oraz najłatwiej weryfikować otrzymane dane), kiedy samemu jest się fanem. To właśnie zapowiadana we wstępie legity-

³⁴ Ponownie odwołam się tu do cennego artykułu Tomasza Smejliśa opublikowanego w tym tomie.

mizacja doświadczenia fanowskiego jako istotnej kompetencji badawczej – zresztą oprócz bezpośredniego zdobywania wiedzy ułatwia ono również utrzymywanie dobrych kontaktów z członkami fandomu, dzięki czemu prościej jest np. znaleźć chętnych do udziału w badaniach psychologicznych. Sam tego doświadczyłem, przygotowując pracę magisterską. Warto też mieć na uwadze to, iż fani nieraz potrafią dostrzec takie słabości idei akademickich albo też takie sposoby ujęcia danego problemu, które umykają samym badaczom – konfrontacja odmiennych perspektyw bywa pod tym względem bardzo pożyteczna.

Kontakty z fandomem są więc bardzo przydatne dla środowiska akademickiego. Być może wchodzimy wręcz w taki okres, w którym rozdzielne traktowanie fanów i badaczy zjawisk fanowskich przestaje obowiązywać (por. opis określenia *aca-fan*: <<http://fanlore.org/wiki/Aca-Fan>>). W tym kontekście można jeszcze zwrócić uwagę, że rozpatrywanie NGF jako zjawiska kultury popularnej zawiera w sobie pewną dwuznaczność – z jednej strony otwiera pewne ścieżki i dlatego jest godne polecenia, ale z drugiej, paradoksalnie, może utrudniać dostrzeżenie niektórych aspektów problemu. Mam tu na myśli przede wszystkim to, że wokół RPG powstała pewna subkultura akademicka, rządząca się przecież odmiennymi prawidłowościami niż fenomeny kultury popularnej. Subkultura ta, której uczestnikiem będzie zapewne niejeden z czytelników tego tekstu, ma swoje własne wytwory, znaczenia i praktyki, które niejednokrotnie wchodzą w interakcję ze zjawiskami popularnymi czy anowskimi.

Warto zatem ujmować gry fabularne jako zjawisko, które nie tylko w znacznym stopniu przynależy do kultury popularnej – i tu przydadzą się m.in. kategorie teoretyczne wzmiankowane w niniejszym tekście – ale również poza nią wykracza. Ruch ten jednakże odbywa się nie tyle ku tzw. sztuce wysokiej, jak niegdyś proponowali niektórzy gracze, ile raczej w stronę kultury akademickiej (może też innych odmian kultury – stworzenie tego rodzaju mapy to problem na osobne badania). Dzięki takiemu całościowemu rozumieniu *role-playing games* być może łatwiej będzie nam mówić o coraz liczniejszych związkach między podejściem fanowskim a innymi sposobami traktowania narracyjnych gier fabularnych; relacje takie są chyba najbardziej widoczne w krajach nordyckich, ale do pewnego stopnia można je zaobserwować również i w Polsce.

Do tej pory mowa była o *stricte* badawczym punkcie widzenia, lecz istnieją także inne perspektywy, które może przyjąć osoba zainteresowana fanowskim aspektem NGF. Jak się wydaje, ten rodzaj zaangażowania stwarza obszerną przestrzeń dla edukacji (zarówno w samokształceniu i edukacji nieformalnej, jak i w obszarze działalności instytucjonalnej), a także popularyzacji nauki (Krawczyk, w druku). Ponadto społeczności fanowskie kryją w sobie znaczny potencjał³⁵, który wynika z dobrowolnego współuczestnictwa dużej liczby ludzi o bardzo zróżnicowanych kompetencjach; może on zostać wykorzystany do tworzenia, opiniowania i realizowania rozmaitych projektów angażujących zarówno badaczy, jak też osoby spoza środowiska akademickiego.

³⁵ Por. omówienie wysuniętej przez Pierre'a Lévy'ego idei zbiorowej inteligencji w: Jenkins, 2007.

Chyba każde ze szczegółowych zagadnień zasygnalizowanych w tekście mogłoby zostać rozwinięte; wszelako na koniec pragnąłbym poruszyć jeszcze jedną kwestię ogólną. Znowu przytoczę fragment tekstu Siudy *Od dewiacji do głównego nurtu*, którego niewielką część cytowałem już wcześniej, a który odnieść można m.in. do gier wszelkiego typu:

Dziś uznaje się ważną rolę, jaką odgrywają fani w społecznych, kulturowych i ekonomicznych przekształceniach naszych czasów. Zupełnie inaczej patrzy się zatem na celowość badań. Fani nie są tylko [...] autotelicznym ich obiektem, którego istotność zawarta jest sama w sobie. Ponieważ są znaczącą częścią odbiorców kultury popularnej oraz pod wieloma względami reprezentują wszystkich jej konsumentów, poprzez naukowe odkrywanie fanów chce się poznać prawa rządzące współczesną popkulturą oraz współczesnym, codziennym życiem ludzi. Z tego też względu fani jak nigdy dotąd zasługują na naukowe zgłębianie oraz analizowanie za pomocą szkielka i oka.

Pozostajmy z tą myślą: że badania nad fanami – w tym także nad miłośnikami narracyjnych gier fabularnych – mogą nas doprowadzić dalej, niż się wydaje.

Literatura

- Baldwin, E., Longhurst, B., Mccracken, S., Ogborn, M., Smith, G. (2007). *Wstęp do kulturoznawstwa*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Brzeziński, J., Zakrzewska, M. (2008). Metodologia. Podstawy metodologiczne i statystyczne prowadzenia badań naukowych w psychologii. W: J. Strelau, D. Doliński (red.), *Psychologia. Podręcznik akademicki* (tom 1, s. 175-301). Gdańsk: GWP.
- Dmitruk, K. (2006a). Kultura masowa. Hasło przedmiotowe w: T. Żabski (red.), *Słownik literatury popularnej* (s. 288-290). Wrocław: Wydawnictwo UW.
- Dmitruk, K. (2006b). Kultura popularna. Hasło przedmiotowe w: T. Żabski (red.), *Słownik literatury popularnej* (s. 290-293). Wrocław: Wydawnictwo UW.
- Hyltoft, M. (2008). The Role-Players' School: Østerskov Efterskole. W: M. Montola, J. Stenros (red.), *Playground Worlds* (s. 12-25). Ropecon RY: Solmukohta. Online: <<http://www.ropecon.fi/pw/>>.
- Filiciak, M. (2007). Przedmowa. Kultura bliska ciała. W: H. Jenkins, *Kultura konwergencji* (s. XIII-XVII). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* (tłum. M. Bernatowicz i M. Filiciak). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Jenkins, H., McPherson, T., Shattuc, J. (2003). *The Culture That Sticks to the Skin. Towards a New Paradigm in Cultural Studies*. W: H. Jenkins, T. McPherson, J. Shattuc (red.), *Hop on Pop. The Politics and Pleasures of Popular Culture* (s. 3-26). Durham, North Carolina: Duke University Press.
- Kowalski, P. (2004). *Popkultura i humaniści. Daleki od kompletności remanent spraw, poglądów i mistyfikacji*. Kraków: Wydawnictwo UJ.
- Krajewski, M. (2005). *Kultury kultury popularnej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Krajewski, M. (2009). *Socjologia kultury popularnej*. Wykład dla studentów socjologii, semestr letni roku akademickiego 2008/2009. Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.
- Krawczyk, S. (w druku). Popularizing the academia in fandoms. The example of the fans of narrative role-playing games. W: B. Bokus (red.), *The Humanities Today*. Warszawa: Wydawnictwo MATRIX.
- Kuligowski, W. (2007). *Antropologia współczesności. Wiele światów, jedno miejsce*. Kraków: Universitas.

- Nowy leksykon PWN* (1998). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Segit, M. (2002). *Co to jest RPG? Wprowadzenie dla początkujących*. Online: <<http://rpg.polter.pl/Co-to-jest-RPG-c298>>.
- Shusterman, R. (1998). Forma i funk – sztuka popularna jako wyzwanie estetyczne (tłum. E. Ignaczak). W: R. Shusterman, *Estetyka pragmatyczna. Żywe piękno i refleksja nad sztuką* (s. 213-258). Wrocław: Wydawnictwo UWr.
- Siuda, P. (2008a). Fani jako specyficzna subkultura konsumpcji. Pomiędzy fanatyczną konsumpcją a oporem przeciwko konsumeryzmowi. W: W. Muszyński (red.), „Czas ukoi nas?”. *Jakość życia i czas wolny we współczesnym społeczeństwie* (s. 60-71). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Siuda, P. (2008b). Polski antyfan. Patrząc na fanizm, nie zapomnijmy o antyfanizmie. *Kultura Popularna*, 3, 33-40.
- Siuda, P. (2009a). Historia fandomu – od prehistorii do postmodernizmu (część 1). [Wpis blogowy]. Online: <<http://popularny.blogspot.com/2009/03/historia-fandomu-od-prehistorii-do.html>>.
- Siuda, P. (2009b). Historia fandomu – od prehistorii do postmodernizmu (część 2). [Wpis blogowy]. Online: <http://popularny.blogspot.com/2009/03/historia-fandomu-od-prehistorii-do_31.html>.
- Siuda, P. (2010). Researching Polish Fandom. [Wpis blogowy]. Online: <<http://popularny.blogspot.com/2010/02/researching-polish-fandom.html>>.
- Siuda, P. (tekst niepublikowany). Od dewiacji do głównego nurtu – ewolucja akademickiego spojrzenia na fanów.
- Siuda, P. (tekst niepublikowany). Pielgrzymki fanów – podróże w przestrzeni czy podróże symboliczne?
- Storey, J. (2003a). *Inventing Popular Culture. From Folklore to Globalization*. Malden: Wiley-Blackwell.
- Storey, J. (2003b). *Studia kulturowe i badania kultury popularnej. Teorie i metody* (tłum. Janusz Barański). Kraków: Wydawnictwo UJ.
- Sulima, R. (2000). *Antropologia codzienności*. Kraków: Wydawnictwo UJ.
- Szeja, J. (2002). *Co to jest RPG?* Online: <http://www.teksty.gildia.pl/jerzy_szeja/cotojestrpg>.
- Szeja, J. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.
- Van den Haag, E. (1970). Kultura popularna (tłum. E. Życieńska). W: *Super-Ameryka. Szkice o kulturze i obyczajach* (wybór W. Górnicki, J. Kossak), tom 1. Warszawa: PIW.
- Zeidler-Janiszewska, A. (2010). Granice współczesności granicami „-znawstwa”? Kilka uwag o miejscach skrzyżowania badań kulturoznawczych z badaniami historyków. W: W. Burszta, M. Januskiewicz (red.), *Kulturo-znawstwo. Dyscyplina bez dyscypliny?* (s. 22-34). Warszawa: Wydawnictwo SWPS „Academica”.

Data dostępu do źródeł internetowych: 22 maja 2010.

mgr Stanisław Krawczyk – psycholog, student Międzykierunkowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych (kierunek główny: filologia polska), Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, krawczykstanislaw@gmail.com

* * *

Badacz z fanem w jednym domu. O potrzebie kontaktów z fandomem w badaniach nad narracyjnymi grami fabularnymi

Streszczenie

Artykuł jest skierowany do rodzimych badaczy narracyjnych gier fabularnych i stanowi zachętę do wykorzystywania w pracy badawczej pewnych pojęć teoretycznych, które wydają się zaniedbane w polskim dyskursie akademickim na temat RPG. Najważniejsze z proponowanych kategorii to: kultura, kultura popularna, fani i społeczności fanowskie. Tekst zawiera również argumentację na rzecz tezy, iż bardzo wartościową kompetencją badacza *role-playing games* jest utrzymywanie kontaktów z fandomem.

Researcher and fan in one home. On the need for contact with the fandom in narrative role-playing games research

Summary

The article is directed at the Polish researchers of narrative role-playing games; its aim is to encourage them to apply in their work certain theoretical concepts which seem to have been largely neglected in our academic discourse concerning RPGs. The most important categories suggested are: culture, popular culture, fans and fan communities. The paper also includes arguments in support of the claim that maintaining contacts with the fandom is a very valuable competence of a role-playing games researcher.