

W kręgu blogosfery RPG

Tomasz Smejlis

Dolnośląska Szkoła Wyższa, Wrocław

Společności w internecie

W ciągu kilku ostatnich lat pytanie „Czy można mówić o społecznościach w internecie?” przestało być kwestią ontologii, stając się chwytem retorycznym. Choć w rozumieniu tradycyjnym społecznością określa się zbiorowość osób, których łączy fizyczne miejsce przebywania (zamieszkania), to przecież prace Anandy Mitry, Howarda Rheingolda, Manuela Castellsa czy pośrednio tezy stawiane przez Raya Oldenburga pozwalają ostatecznie rozszerzyć zakres semantyczny pojęcia i objąć nim także zbiorowości powstałe w środowisku sieciowym. Jak zauważył Castells, początkowo kształtującym się nowym wzorcom interakcji społecznych towarzyszyły skrajne interpretacje. Z jednej strony w powstawaniu społeczności wirtualnych widziano kolejny etap procesu odrywania się życia towarzyskiego od miejsca w „prawdziwej” przestrzeni. Z drugiej dostrzegano w tym zjawisku zanikanie realnych związków międzyludzkich na rzecz anonimowych i powierzchownych kontaktów prowadzących do alienacji (Castells, 2003, s. 135). „Tym samym internet zaczęto oskarżać o to, że kusi ludzi, by w coraz większej mierze oddawali się fantazjom w sieci, uciekali od prawdziwego życia i obracali się w kulturze coraz bardziej zdominowanej przez rzeczywistość wirtualną” (tamże). Również Rheingold dostrzegwał, iż wiele osób widzi zagrożenie w nowo kształtujących się społecznościach, jednocześnie stwierdzał, że cyberprzestrzeń stała się przestrzenią konceptualną, w której słowa i ludzkie relacje, dane, zasoby i siła są manifestowane pojęciowo przez ludzi wykorzystujących technologię komunikacji zapośredniczonej przez komputer (*CMC – computer-mediated communication*) (Rheingold, 1992). „Robimy wszystko, co zwykle robią ludzie, kiedy spotykają się ze sobą, ale czynimy to za sprawą słów na ekranie

komputerowym, pozostawiając za sobą balast ciała. Miliony z nas zbudowały już społeczności, gdzie nasze tożsamości mieszają się i wchodzą w elektroniczną interakcję bez względu na miejsce i lokalny czas. Sposób, w jaki niektórzy z nas żyją teraz, może być zapowiedzią tego, jak będzie żyła większość ludzkości przed upływem kolejnych dekad¹ (tamże¹). Postrzeganie problemu internetowych społeczności w sposób niemalże apokaliptyczny było charakterystyczne dla okresu, kiedy brakowało jeszcze wiarygodnych badań nad procesem formowania się zbiorowości w środowisku sieciowym.

Fenomen portali społecznościowych gromadzących setki tysięcy użytkowników, wymieniających poglądy, prezentujących swoje osiągnięcia, nierzadko odsłaniających swoje życie prywatne, wyraźnie zmusza badacza do zmiany pytania przytoczonego we wstępie artykułu. Przedmiotem omówienia staje się nie tyle fakt istnienia społeczności internetowych, co sposób ich funkcjonowania.

Jak kształtowała się tożsamość graczy RPG w Polsce?

Grający tworzą swego rodzaju społeczność i łączy ich nie tylko jedna przestrzeń materialna², wspólny język; scala ich ponadto hobby, a nierzadko fascynacja wybranymi dziedzinami szeroko rozumianej kultury popularnej. Typowa grupa graczy liczy sobie od czterech do siedmiu członków, włączając w to osobę Mistrza Gry. Mimo tej kameralności miłośnicy gier fabularnych tworzą stosunkowo zwartą i wyróżniającą się grupę, czego dowodem może być szereg stereotypów, jakie powstały w kulturze popularnej na temat graczy RPG³. Początkowo na gruncie polskim czynnikiem organizującym społeczność miłośników gier fabularnych były czasopisma, począwszy od *Magii i Miecza*, poprzez *Portal*, aż po *Gwiezdnego Pirata*. Niemalą rolę odgrywały (i nadal odgrywają) konwenty, za których sprawą przeciętny gracz mógł spotkać się twórcami gier lub redaktorami pism im poświęconych. Jednakże zła sytuacja rynkowa polskiej prasy oraz upadek wszystkich tytułów poświęconych *role playing games* zdawały się sugerować, iż czas mocno skonsolidowanego środowiska graczy przeminął. Tymczasem rolę tradycyjnych mediów, a także w pewnym stopniu konwentów, przejął internet – zwłaszcza portale i fora internetowe.

Pierwsze fanowskie strony internetowe poświęcone grom fabularnym powstały w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych, odgrywając obok takich czasopism jak *Magia i Miecz* czy *Portal* rolę socjotwórczą. Były one stosunkowo ubogie od strony wizualnej, na co wpływały głównie dwa czynniki: w większości przypadków niewielki stopień znajomości języka

¹ Cytaty z nietłumaczonych wcześniej źródeł anglojęzycznych zostały podane w przekładzie własnym.

² O ile mówimy o graczach RPG w klasycznym rozumieniu, a nie o coraz częstszych przypadkach rozgrywania sesji przez internetowe łącze audio bądź video.

³ Stereotypowy gracz RPG nierzadko utożsamiany jest z dziwakiem, nieudacznikiem (ang. *nerd*), który ma niewielkie kompetencje społeczne i izoluje się od osób niegrających. Ów obraz gracza RPG został ukazany m.in. w filmie *Gamers* (reż. Ch. Folino, USA 2006).

HTML oraz dominacja łączy internetowych o małej przepustowości. Problemem była także mała popularność wspomnianych stron, co zmuszało potencjalnego użytkownika do eksplorowania sieci w poszukiwaniu interesujących go treści. Ta swoista decentralizacja stała się prawdopodobnie główną przyczyną zastąpienia stron fanowskich przez półprofesjonalne wortale w rodzaju Poltergeista czy Valkirii.

Pierwszy ze wspomnianych portali powstał w 2000 roku, w okresie postępującej stagnacji prasy hobbystycznej. Ostatni numer *Magii i Miecza* ukazał się w 2002 roku, *Portalu* rok później. *Gwiezdny Pirat* był wydawany (dość nieregularnie) w wersji papierowej do 2006 roku. Kolejny numer, dwudziesty z kolei, został opublikowany już w wersji elektronicznej w kwietniu 2007 roku. Znamienne były słowa redaktora naczelnego, Ignacego Trzewiczka: „Stało się. Dopadł nas XXI wiek, pożarła nas sieć. Stało się to, czego spodziewaliśmy się już od dawna, jeszcze w czasach, kiedy z Michałem Oraczem tworzyliśmy magazyn Portal. Wokół rosły serwisy internetowe, powstała Valkiria, Poltergeist, potem kolejne. Cały czas czuliśmy presję tego, że w internecie jest więcej materiału, że jest darmowy, że jest natychmiast. Mijały lata, zwolennicy papierowych pism powoli wykruszali się i przechodzili do przeglądania serwisów i stron internetowych. XXI wiek zaistniał wśród miłośników gier” (Trzewiczek, 2007). Cezurę wyznaczoną w dość dramatyczny sposób przez Trzewiczka tak naprawdę należałoby postawić kilka lat wcześniej. Nieregularnie ukazujący się *Gwiezdny Pirat* w żaden sposób nie mógł konkurować z prężnie działającymi, często aktualizowanymi portalami internetowymi, które oferowały darmowy materiał, a od strony informacyjnej górowały nad tradycyjnym medium szybkością reakcji, wspomnianą „natychmiastowością”. Jednocześnie czas tworzonych indywidualnie stron WWW skończył się. Swoista centralizacja sprawiła, że zaledwie kilka wortali przejęło rolę socjotwórczą, organizującą środowisko fanów RPG. Zdecydował o tym zwykły pragmatyzm, miast przeszukiwać sieć, potencjalny użytkownik mógł błyskawicznie uzyskać interesujące go informacje w jednym z portali internetowych. Ponadto zaimplementowane w wortalu forum dyskusyjne, zarządzane i moderowane przez obsługę portalu, umożliwiało swobodną wymianę poglądów i opinii. Dyskusje na temat RPG, ale również *science fiction*, *fantasy* czy w ogóle kultury popularnej służyły umacnianiu więzi pomiędzy użytkownikami. Typowa dla nowego medium poliologiczność⁴ sprzyjała wymianie doświadczeń oraz spajaniu środowiska, natomiast wspólne hobby stawało się płaszczyzną zakotwiczenia kontaktu.

Interaktywność i inne cechy nowego środowiska trafiły szczególnie do młodych graczy, oferując im to, czego oczekuje typowy przedstawiciel Pokolenia Next – możliwość wyboru, kreowania własnej tożsamości oraz jej modyfikowania, podkreślania w rozmaity sposób.

⁴Rozumiana jako symultaniczne prowadzenie rozmowy z wieloma użytkownikami na jednym lub wielu różnych kanałach komunikacyjnych, ale także jako konwersacja z pojedynczym użytkownikiem, o ile tylko różne wątki dyskusji prowadzone są równoległe w tym samym czasie.

Blogi podbijają wirtualny świat

Blog przestał być zaledwie jedną z form wypowiedzi istniejących w środowisku internetowym, stając się fenomenem komunikacyjnym. Pierwsze prototypy sieciowych dzienników pojawiły się w 1994 (*Justin's Links from the Underground* Justinna Halla) i 1996 roku (strona Davida Winer) (Allan, 2008, s. 53), a tymczasem już w marcu 2003 roku terminy *weblog*, *weblogger* oraz *weblogging* zostały dodane do Oxford English Dictionary. W ciągu zaledwie kilku lat w obrębie blogów wykształciły się rozmaite odmiany, które świadczą o różnorodności zjawiska, utrudniając zarazem zdefiniowanie go.

Jeszcze w 2001 roku David Winer określał blog jako sieciowy pamiętnik prowadzony przez osobę prywatną tudzież grupę takich osób, wyraźnie zaznaczając, iż nie może on być prowadzony przez firmę czy jakąkolwiek inną instytucję (Bańczarowska, 2006, s. 664). Natomiast wedle ostrożnych rachunków w 2007 roku około 5 procent dużych korporacji transnarodowych prowadziło własny blog (Wolf, 2007, s. 3). Nie jest to może duży odsetek, jednakże nawet ta niewielka liczba neguje założenia Winer sprzed zaledwie kilku lat.

O wiele łatwiej obecnie stwierdzić, czym w takim razie blog nie jest, niż ustalić jego pełną i zamkniętą definicję. Z całą pewnością i wbrew stereotypom nie jest pamiętnikiem prowadzonym w sieci (za: Cywińska-Milonas, 2002, s. 95). Choć z pewnością część z blogów spełnia założenia typowego pamiętnika, to sprowadzenie omawianego zjawiska internetowego do tak określonego wspólnego mianownika jest jednym z wciąż pokutujących stereotypów. Nie dziwi więc to, iż nadal można się spotkać z opinią, że mamy do czynienia wedle Andrew Orłowskiego z „prywatnymi dziennikami i pamiętnikami eksponującymi to, co raczej powinno być trzymane w szufladzie” (cyt. za: Wyld, 2007, s. 50) lub „paradą prywatnych grzeszków autora” (Johnson, 2005). Częściowo nawet można się zgodzić ze stwierdzeniem jednego z publicystów „Wired”, iż blogi są ucieleśnieniem Prawa Sturgeona, wedle którego „90 procent wszystkiego to bzdury” (za: Manjoo, 2002). Ten popkulturowy pastisz Zasady Pareto prawdopodobnie i tak jest zbyt łaskawy dla blogów, których liczba w kwietniu 2007 roku przekroczyła 60 milionów (zob. Wyld, 2007, s. 6).

Czy w takim razie, mając w pamięci słowa Sturgeona, które wydają się szczególnie celne w odniesieniu do blogów, można stwierdzić, że sieciowe dzienniki mogą mieć jakąkolwiek rolę opiniotwórczą? Obecnie, w 2009 roku, w dobie niezwyklej popularności *milblogów*, w czasie, kiedy blog o modzie trzynastoletniej Tavi Gevinson bije rekordy popularności, a jego autorka jest zapraszana na pokazy czołowych projektantów, odpowiedź na to pytanie wydaje się oczywista. Pierwszych przejawów przemian można się doszukiwać w roku 2002, kiedy dwa wydarzenia skupiły uwagę opinii publicznej. Pierwszym z nich był przyjacielski zakład pomiędzy między jednym z pierwszych blogerów, twórcą UserLand Software i autorem blogu Scripting News Dave'em Winerem a prezesem *New York Times* Digital Martinem Nisenholtzem. Ów zakład miał rozstrzygnąć, które z mediów – *New York Times* czy blogi – będą mieć większy autorytet w 2007 roku. Do ustalenia zwycięzcy wykorzystano wyszukiwarke Google, która pięć lat później jednoznacznie wskazała zwycięstwo nowego

medium (Rose, 2008). Sugestia co do rozstrzygnięcia pojawiła się już w 2002 roku w *Wired*: „Choć blogi nie zawsze spełniają tradycyjne standardy rzetelności i obiektywności, to i tak w swym najlepszym wydaniu cechują się autentycznością i natychmiastowością, których wielkim mediom zdecydowanie brakuje” (Allan, 2008, s. 84).

Drugie z wydarzeń jednoznacznie wykazało, że w środowisku sieciowym kształtuje się nowy model dziennikarstwa amatorskiego, które z czasem będzie zdobywać coraz większy wpływ na rzeczywistość. 5 grudnia 2002 roku podczas przyjęcia z okazji setnych urodzin senatora Stroma Thurmonda z Południowej Karoliny, niegdyś zwolennika segregacjonizmu i przeciwnika działań na rzecz praw obywatelskich, Trent Lott, przywódca republikańskiej większości w senacie stwierdził: „Gdy Strom Thurmond kandydował na prezydenta, zagłosowaliśmy na niego. [...] Gdyby reszta kraju poszła w nasze ślady, nie mielibyśmy tych wszystkich problemów rasowych, które dotyczyły nas przez wiele lat” (tamże, s. 86). Wypowiedź o niewątpliwie rasistowskim zabarwieniu nie została nagłośniona przez żadną z głównych stacji telewizyjnych czy opiniotwórczą prasę. Natomiast znalazła się ona początkowo na blogu stacji ABC, by zostać rozpowszechnioną przez innych blogerów. 20 grudnia, ponad dwa tygodnie po feralnej wypowiedzi, Trent Lott zrezygnował z piastowanego stanowiska.

Była to prawdopodobnie pierwsza manifestacja siły blogów, z całą pewnością nie ostatnia.

Odmiany blogów

Pojawiło się już kilka propozycji badawczych kategoryzujących i dzielących blogi na odmiany. Wśród nich szczególnie dwie wydają się ciekawe. Cywińska-Milonas (2002) podzieliła blogi ze względu na proces komunikacyjny na trzy podstawowe rodzaje: blog-monolog, blog-dialog i blogowspólnotę (s. 99-101).

Pierwszy z typów jest najprostszą formą blogowania, w którym autor nie decyduje się na przyjęcie roli odbiorcy. Przekaz jest jednostronny, bloger nie odpowiada na umieszczone pod jego postami komentarze.

W drugim przypadku, w zasadzie najczęściej spotykanym w internecie, autor wchodzi w interakcję ze swoimi czytelnikami. Odpowiada na komentarze, które niejednokrotnie przybierają formę rozbudowanych artykułów. Choć komunikacja jest dwustronna, to mimo wszystko pozostaje asymetryczna pod względem ilości informacji przekazywanych przez autora blogu i jego czytelników.

Blogowspólnota stanowi najbardziej rozbudowaną pod względem komunikacyjnym formę blogowania. Zakłada ona zatarcie granicy pomiędzy nadawcą a odbiorcą. Autor blogu bardzo często przyjmuje rolę administratora i moderatora, osoby wprowadzającej do dyskusji.

Yasuyuki Kawaura rozpatrywał blogi na dwu płaszczyznach: świadomości autora blogu oraz emocji, opinii i postaw przekazywanych przez blogera. To pozwoliło wyodrębnić cztery odmiany internetowych dzienników:

- notki (*memoirs*) – zapisy wydarzeń osobistych autora;

- opowiadania (*journals*) – zapisy wydarzeń świadome istnienia czytelników;
- pamiętniki (*narrowly defined diaries*) – zapis prezentowanych emocji, opinii i postaw;
- otwarte pamiętniki (*open diaries*) – zapis prezentowanych emocji, opinii i postaw, świadomy istnienia czytelników⁵.

Choć klasyfikacja Kawaury odnosi się w głównej mierze do blogów pamiętnikarskich, to poszczególne typy można odnaleźć także w tych dziennikach internetowych, które nie przypominają klasycznych pamiętników, m.in. hobbystycznych, traktujących o grach fabularnych.

Blog jako Trzecie Miejsce

Ray Oldenburg, amerykański socjolog miasta, w 1989 roku przedstawił w książce *The Great Good Place* teorię tzw. Trzeciego Miejsca. Oto wedle Oldenburga człowiek funkcjonuje w miejscu, gdzie mieszka (dom), tam, gdzie pracuje (szkoła, zakład pracy etc.), jednakże dopiero w trzecim miejscu potrafi nawiązać relacje społeczne, na które nie miały wpływu hierarchia społeczna czy związki rodzinne. To w Trzecim Miejscu człowiek może w nieskrępowany sposób kreować oraz prezentować własną tożsamość. Toczy się to głównie poprzez rozmowę, toteż typowymi Trzecimi Miejscami wedle Oldenburga są wspólnoty religijne, kluby sportowe i stowarzyszenia. Z czasem dołączyły do nich kawiarnie, centra handlowe, kina oraz dyskoteki. W chwili obecnej internet przejął cechy Trzeciego Miejsca. Społeczności sieciowe są czynne przez całą dobę, umożliwiając pełną autoprezentację, wyrażanie własnej osobowości.

Blogi są doskonałym przykładem trafności powyższej teorii, umożliwiają bowiem komunikację w dowolnym czasie. Ilustruje to metafora, jaką posłużyła się Anna Szczepan-Wojnarska (2005), próbując oddać specyfikę komunikacji: „Pierwszą widzianą po otwarciu blogu stroną można porównać do powierzchni wody, a kolejne wpisy do rzucanych w nią kamieni – tworzących chwilowe kręgi w postaci komentarzy” (s. 70). W tej sytuacji przenikanie się blogów, pojawiające się dialogi pomiędzy blogerami etc. można by przyrównać do fal wywołanych przez wrzucane kamienie. Przenikanie się kręgów wodnych stałoby się symbolem rodzącej się blogosfery, kipiącej od dyskusji, opinii, ale także kłótni. Nieprzypadkowo blog uważany jest za kolejny kanał komunikacyjny otwarty w internecie. Dla odbiorców blogu hobbystycznego, a taki charakter mają blogi poświęcone tematyce RPG, dziennik sieciowy niejednokrotnie staje się forum, na którym miłośnicy RPG prowadzą dyskusje.

Wspominając o cechach blogów, nie można pominąć aspektu, który być może jest jedną z dystynktywnych cech odróżniających omawiane medium od innych sposobów komunikacji w internecie – sylwiczności. Jest to szczególnie widoczne w blogach hobbystycznych, które niekiedy daleko odeszły od wzorca pamiętnika, przypominając od strony technicznej serwisy

⁵ Autor przyjął translację Marty Bańczarowskiej (2006, s. 665).

informacyjne⁶. Wielość treści, form, bogactwo informacji (bez gradacji ich istotności), czyli *varietas* będąca cechą *silva rerum*, być może stanowią o jednej z głównych zalet blogu jako medium, które ma szansę zastąpić wortale RPG lub przynajmniej z nimi konkurować. Blog na pierwszy rzut oka może sprawiać wrażenie chaotycznego zlepkę rozmaitych informacji, jednakże najczęściej można dostrzec ideę przyświecającą jego autorowi.

W większości przypadków blogi, bardziej niż portale i wortale internetowe, wpisują się w teorię Waltera Onga mówiącą o możliwości odrodzenia umysłowych struktur kultury oralnej. Koncepcja „wtórnej oralności” zakłada osiągnięcie „pełni przeżyć człowieka odnajdującego swą tożsamość jako część wszechogarniającej i organicznej wspólnoty” (Suszczyński, 2005, s. 530) przekraczającej granice pierwotnej kultury oralnej. W przypadku blogu przejście do kultury wtórnej oralności dostrzec można już na poziomie języka, który najczęściej zbliża się do języka codziennego, owego „żywego” słowa. Nie to jest jednak najbardziej znaczące, lecz stan świadomości wywoływany przez kulturę oralną, a zmieniający przy tym sposób doświadczania świata.

Polska blogosfera RPG

Źródeł rozwoju polskiej blogosfery RPG można upatrywać w kilku czynnikach. Przede wszystkim prowadzenie blogu przestało być wyzwaniem od strony technicznej. Udostępnienie łatwo konfigurowalnego oprogramowania oraz stworzenie platform blogowych w rodzaju Wordpress.com czy Blogspot.com dało do rąk użytkowników narzędzia, które mają duże możliwości, a zarazem są łatwe do opanowania. Rodzime platformy (m.in. Onet.pl) umożliwiają prowadzenie dziennika niemal każdemu, co może prowadzić do fenomenów takich jak otrzymanie tytułu Blogu Roku 2008 przez internetowy pamiętnik autorstwa czterastoletniej Patrycji⁷.

Także amerykańska blogosfera RPG wywarła niebagatelny wpływ na polskich użytkowników internetu. Bloggerzy z USA, wśród których znajdują się nie tylko anonimowi gracze, ale także wydawcy oraz twórcy gier, udowodnili, że blog może stać się skutecznym sposobem na promocję własnego produktu czy sposobu gry. Jednocześnie powiązanie wszystkich blogów w bibliotekach blogowych oraz przez indywidualnych użytkowników w czytnikach kanałów (news aggregator) uczyniło jedną z głównych wad blogów, decentralizację i rozsianie informacji w sieci, dużo mniej dotkliwą. Największa z anglojęzycznych bibliotek – RPG Bloggers⁸ – skupia niemal 250 blogów. Każdego dnia zostaje opublikowanych kilkadziesiąt (wedle osobistych obserwacji autora co najmniej 20) wpisów, których autorzy nierzadko odwołują się do publikacji innych blogerów, tworząc w ten sposób swoistą sieć komunikacyjną

⁶ Za przykład może posłużyć blog *Gry Fabularne* Borejki.

⁷ <<http://mojtata.blog.onet.pl>>.

⁸ <<http://www.rpgbloggers.com>>.

charakterystyczną dla społeczności internetowych. Jak zauważył Dan Hunter z University of Pennsylvania: „prowadzenie blogów to nie chwilowa moda... To wzrost popularności amatorskich treści, które zastępują scentralizowaną, kontrolowaną treść zredagowaną przez zawodowców” (Knowledge@Wharton, 2005); widać to na przykładzie amerykańskiej blogosfery RPG.

Na gruncie polskim biblioteki blogowe, zarówno profesjonalne (m.in. *Blogbox*⁹, *Blogfrog*¹⁰) jak i amatorskie (*Planeta blogów*¹¹, *Blogi RPG*¹²) powstały stosunkowo niedawno¹³. W chwili obecnej (grudzień 2009 roku) *Blogi RPG* gromadzą przeszło 60 internetowych dzienników, z których ponad połowa jest regularnie aktualizowana. Podobnie jak w przypadku anglojęzycznej blogosfery, coraz częściej można dostrzec wzajemne zależności pomiędzy poszczególnymi autorami lub dyskusje prowadzone za pomocą przeplatających się cytacji i komentarzy.

Przykładem takiego polilogu może być akcja „Karnawał Blogowy RPG” zainicjowana przez Borejkę na łamach blogu Gry Fabularne: „Otóż postanowiłem spróbować przenieść na polski grunt ciekawą inicjatywę jaką jest Carnival Blog RPG Festival. Mój plan jest niewielki: ot, ci blogerzy którzy zechcą i piszą o grach fabularnych uczestniczą w evencie, który ma jeden cel: raz w miesiącu każdy z nich pisze jeden wpis, pod jednym wspólnym uniwersalnym tematem” (Borejko, 2009). Inicjatywa ta wpłynęła na większą integrację środowiska miłośników RPG w internecie, wywołując dyskusje na tematy założone przez kolejnych opiekunów Karnawału. Dotychczas w ciągu pół roku trwania opublikowano 143 wpisy, z których wiele było pełnoprawnymi artykułami¹⁴. Dyskutowano m.in. o śmierci w grach fabularnych, roli konwencji, przyszłości RPG czy też najważniejszych regułach.

Wymiana doświadczeń w środowisku wirtualnym sprzyja wzajemnym inspiracjom, czego dowodem jest nie tylko wyżej przedstawiona inicjatywa, lecz i współpraca między blogerami podczas projektowania gier, scenariuszy czy kart postaci¹⁵. To ucieleśnienie ekstrapolacji Dana Gilmora przedstawionej w cyklu artykułów o tematyce technicznej pisanych dla San Jose Mercury News, gdy wspominał o popularnej stronie Slashdot.com upodobnionej do blogu: „Tak czy inaczej na pewno zmusza to do refleksji nad nieuchronną ewolucją dziennikarstwa w obliczu coraz bardziej widocznego prymatu internetu. Tradycyjne środki przekazu funkcjonują na zasadzie wykładu: powiemy ci, co jest ważne z naszego punktu

⁹ <<http://www.blogbox.com.pl/>>.

¹⁰ <<http://blogfrog.pl>>.

¹¹ <<http://planeta.wieza.org>> .

¹² <<http://blogirpg.blogspot.com>>.

¹³ Dwa ostatnie w pierwszej połowie 2009 roku.

¹⁴ Choć porównanie wpisu blogowego do artykułu może się wydawać kontrowersyjne, to w wielu przypadkach ich autorzy publikują swoje dawne prace (nierzadko opublikowane w prasie branżowej) lub twórczość na poziomie tychże.

¹⁵ Tu można przywołać dyskusje wokół zapowiedzianej przez Piotra „Ramela” Korysia polskiej edycji *Savage Worlds Explorer's Edition* (<<http://gramelowo.blogspot.com>>), publikacji autorskich systemów *Trójca* oraz *Ścieżka*, projekty kart postaci Jagmina zamieszczone na blogu *Tekronicum*.

widzenia. Przyszłe dziennikarstwo internetowe zawierać będzie element rozmowy” (cyt. za: Allan, 2008, s. 58).

Oczywiście nie sposób uznać blogu za idealną wypadkową forum, serwisu informacyjnego czy wreszcie wortalu. Oprócz wielu możliwości oferowanych przez dzienniki internetowe należy także wskazać ich ograniczenia, z których część wynika z problemów komunikacyjnych charakterystycznych dla nowego medium, jakim jest internet. Zaliczyć do nich należy niedoskonałość znaków (głównie emotikon), które zastępują kody komunikacji niewerbalnej (prozodyczny, kinezyczny, proksemiczny itd.), co niejednokrotnie może prowadzić do nieporozumień zarówno na płaszczyźnie merytorycznej, jak i emocjonalnej, jak w dyskusji wynikłej po opublikowaniu przez Paladyna na łamach *Zwoju ze Skelos* recenzji *Klanarchii*:

Seji: Paladyn, czy Ty aby nie jesteś pracownikiem Copernicusa, jeśli dobrze pamiętam? Wybacz, ale jeśli wciąż nim jesteś, to nieco obniża to dla mnie wiarygodność powyższego tekstu. Oczywiście gra może być (i zapewne jest) tak dobra, jak piszesz, ale usłyszeć od osoby skojarzonej z wydawcą dla mnie ma niefajny wydźwięk. Jeśli już nie pracujesz dla Copernicusa, to przepraszam, że się czepiam. Skasuj ten komentarz.

Seji: [...] Paladyn, mam nadzieję, że nie odbierasz tego jako ataku na Twoją osobę.

Paladyn: Pracownikiem nie jestem, raczej freelancerem, który tłumaczy dla Copernicusa. Co do samej recenzji, to jedno nie miało z drugim wspólnego, byłem jak najbardziej obiektywny (mam nadzieję, że to się da wychwycić w tekście).

Paladyn: Nie dopisałem, a chciałem: nie obraziłem się, broń mnie Panie Boże. Nie odebrałem Twojej wypowiedzi jako ataku, a pewną wątpliwość, mam nadzieję, że ją rozwiązałem.

Seji: Ufff. Dzięki :)

(Paladyn, 5 października 2009).

Powyższa dyskusja ukazuje z jednej strony wady komunikacji zapośredniczonej przez komputer, a z innej możliwość uporania się z nimi. Niemożność odczytania kodów niewerbalnych sprawia, że obaj rozmówcy starają się bardzo jasno i klarownie przedstawić swoje poglądy, zarazem zachowując poszanowanie dla interlokutora. Powyższa dyskusja przeprowadzona jest z zachowaniem podstawowej zasady retoryki, toteż można dostrzec wyraźną zachowawczość i ostrożność uczestników. Tymczasem wiele podobnych rozmów toczy się w zupełnie innym kierunku, nierzadko w wyniku nieporozumienia kończąc się kłótnią, co często wiąże się z kolejną cechą komunikacji CMC – zdominowaniem dyskusji przez argumenty erystyczne. Niestety dotyczy to nie tylko forów internetowych, ale także środowiska blogowego. Pozorna anonimowość oraz ograniczona komunikacja na poziomie emocjonalnym (m.in. brak widocznej reakcji emocjonalnej u osoby, z którą się komunikuje) obniżają koszt społeczny chwytów erystycznych – nieetycznych, lecz skutecznych i łatwych w użyciu.

Zwolennicy tradycyjnych mediów widzą także inną wadę blogów – brak wewnętrznej korekty i moderacji. Dzięki temu blogi potrafią szybciej informować, jednakże nierzadko odbywa się to kosztem rzetelności przekazywanych treści. Blogerzy nie są przy tym obiek-

tywni, co również może rzutować na jakość umieszczanych we wpisach informacji. Zarzut ten można częściowo obalić, obserwując, w jaki sposób kształtuje się społeczność sieciowa graczy RPG. Proste zasady przetrwania najsilniejszych decydują o popularności wybranych blogów a znikomym odbiorze innych. Jeśli autor nie posługuje się poprawną polszczyzną, a jego wpisy cechują się nierzetelnością, skrajnym brakiem obiektywizmu lub po prostu miałością, blog traci dynamikę. Ma niewielką liczbę unikatowych użytkowników, a co za tym idzie małą liczbę odsłon. I odwrotnie, blog często aktualizowany, rzetelnie informujący lub przekazujący treści w ciekawy, niebanalny sposób, szybko staje się znany i gromadzi coraz więcej czytelników¹⁶.

Blogi stają się katalizatorem przemian, za sprawą których Tofflerowska idea prosumenta zaczyna się spełniać na naszych oczach. Zaczyna się zacierać opozycja między nadawcą (content creator) a odbiorcą (content reader)¹⁷ (Wyld, 2007, s. 51-52), gdy autor wpisów jednocześnie jest odbiorcą komentarzy swoich czytelników, które niejednokrotnie mogą przekroczyć rozmiarami sam wpis. Uczestnicy takiej komunikacji włączają się w nieprzerwalny strumień informacyjny, równocześnie generując i odbierając dane. Na przykładzie tego, w jaki sposób to czynią, funkcjonując w wirtualnej społeczności miłośników gier fabularnych, można ustalić (z dużymi uproszczeniami) profil ich blogów. W dużej mierze ma on związek z celem, jaki prawdopodobnie postawił sobie autor blogu. Wedle uproszczonego zestawienia blog może mieć charakter:

- informacyjny – czyli skupiać się na dostarczaniu rzetelnych i możliwie pełnych informacji dotyczących gier fabularnych, przykładem mogą być tutaj blogi: *Per mortis ad gloria* Raziela, wspomniany wcześniej *Gry fabularne* oraz *Czarna Biblioteka WH40K* Paladyna;
- analityczny – w tym przypadku większość tekstów blogu jest analizą danego zjawiska dotyczącego gier fabularnych, wpisy najczęściej są artykułami; ten profil można odnaleźć w *Inspiracjach* Albina i Ojca Kanonika poświęconych *retrogamingowi*, *Drodze do rewolucji* Darkena oraz *3K10* Enca;
- narracyjny – te blogi najczęściej skupiają się na opisie prowadzonych scenariuszy i kampanii lub materiałach opisujących świat projektowanych systemów i *settingów*, dominują na nich raporty z sesji, często tak zredagowane, by przypominały literaturę. Do takich blogów można zaliczyć *Ścieżkę* Nimsarna, *Blog nie tylko o RPG* Roberta oraz *Raporty z sesji* Krakonmana.

Szybkość działania blogów i ich różnorodność mogą sprawić, iż dzienniki sieciowe zaczną skutecznie konkurować z wyspecjalizowanymi serwisami i wortalami. Widać to zwłaszcza, gdy obserwuje się dynamikę informacyjną. Bardzo często wieści, które są publikowane na blogach, pojawiają się na łamach serwisów z kilkudniowym opóźnieniem.

¹⁶ Wpis może zostać „wyłowiony” i umieszczony przez innego użytkownika na Bagnie (<<http://bagno.wieza.org>>), czyli serwisie stworzonym w celu zebrania rozrzuconych po sieci informacji związanych z szeroko pojętą kulturą popularną, co może się przełożyć na zwiększenie odsłon blogu.

¹⁷ Opozycja ta jest charakterystyczna dla powstałych wcześniej mediów masowych: telewizji i radia.

Czy w równym stopniu blogi mają szanse budować tożsamość graczy RPG? W tym przypadku sprawa wydaje się dużo bardziej skomplikowana. O ile serwis, gromadząc setki użytkowników, mógł wypracować wspólny model odbioru gier fabularnych, to różnorodność oraz wielość blogów to utrudnia.

Za Castellsem można przyjąć, iż tożsamość w odniesieniu do aktorów społecznych jest procesem „konstruowania sensu na podstawie pewnego atrybutu kulturowego lub powiązanego zbioru atrybutów kulturowych, któremu/którym przyznaje się pierwszeństwo przed innymi źródłami sensu” (Castells, 2008, s. 22). Tożsamość jednak różni się od tego, co tradycyjnie w socjologii nazywa się rolą. Role definiowane są przez normy, struktury społeczne, nierzadko hierarchie. To, czy i z jaką siłą wpływają na ludzkie zachowanie, zależy od pozycji w sieci układów i relacji społecznych. Natomiast tożsamości są źródłami sensu dla samych aktorów, powstając przez proces indywiduacji. Tym samym role organizują funkcje, a tożsamości organizują sens, który wedle Castellsa jest symboliczną identyfikacją celów działania aktora społecznego (tamże, s. 22-23).

Blogger najczęściej otrzymuje pewną rolę, np. miłośnika gier indie RPG, retrogracza (retrogramera), wydawcy systemu RPG czy projektanta gry, jednakże prawdopodobnie nie wyznaczają one jego tożsamości, nie wpływają też raczej na tożsamość odbiorców jego komunikatów. Co prawda znaków wskazujących na budującą się tożsamość blogerów RPG można by doszukiwać się np. w konflikcie pomiędzy tzw. niezależnymi blogerami, traktującymi się jako jedna ze stron, a redaktorami i czytelnikami Poltergeista. Ślady tego konfliktu można odnaleźć w dyskusjach na wortalu, wybranych wpisach i komentarzach na różnych blogach. Wydaje się jednak, iż jest to nie tyle dowód na kształtującą się tożsamość, co kolejny przykład na zjawisko charakterystyczne dla kultury oralnej (co można rozszerzyć na środowisko internetu, gdzie dominuje Ongowska wtórna oralność), o którym pisał Mircea Eliade w *Sacrum, micie i historii* (Eliade, 1974, s. 53). Mowa o koncepcji człowieka archaicznego, dla którego przestrzeń jest niejednorodna. Poza granicą zamieszkiwanego terenu rozpościera się obszar zakazany, wrogi człowiekowi. O ile miejsce, które bogowie oddali jako siedzibę człowiekowi archaicznemu, symbolizuje porządek, to teren poza nim odzwierciedla chaos. Dlatego człowiek archaiczny skłonny jest do uniwersalnego przeciwstawiania swojego świata obcemu. Ważne jest opozycyjne zestawienie: „my” i „oni”. Granica między porządkiem i chaosem jest wyraźna i poznana, nie ma rozmycia, nie ma niejasności (Suszczyński, 2005, s. 525-526). Analogicznie zjawisko opisane przez Eliadego można odnieść do środowiska sieciowego, gdzie znajduje swoją postać w częstych konfliktach między przedstawicielami dwu różnych grup, w tym przypadku twórcami i czytelnikami Poltergeista a twórcami blogów. Chociaż można się zastanawiać, czy analogia między człowiekiem archaicznym a obecnym użytkownikiem internetu nie idzie zbyt daleko, warto zwrócić uwagę na jedno podstawowe podobieństwo. Obaj dzielą świat (rzeczywisty czy wirtualny) na poznany i niezany, pozytywne cechy przyznając z natury temu pierwszemu.

Tytułem podsumowania można stwierdzić, iż kształtująca się i wciąż rozwijająca blogosfera może przejąć część zadań i realizować je skuteczniej od serwisów, portali i wortalii,

głównie ze względu na szybkość reakcji, co nie oznacza, że czas tych drugich przeminął. Z pewnością wciąż spełniają one ważną rolę socjotwórczą i nadal wpływają na kształtowanie się tożsamości gracza RPG. Trudno natomiast rzec, co przyniosą kolejne lata. Blogi RPG są jedynie mikroskopijnym wycinkiem zjawiska, które ogarnęło cały świat, wywierając niebagatelny wpływ na politykę, gospodarkę czy kulturę. Nowości w rodzaju mikroblogów z pewnością spotęgują siłę oddziaływania blogerów.

Literatura

- Albino, Ojciec Kanonik (2009). *Blog Inspiracje*. Online: <<http://bialylew.blogspot.com>>.
- Allan, S. (2008). *Newsy w sieci. Internet i dziennikarstwo* (tłum. A. Sadza). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Bańczarowska, M. (2006). Blogi – współczesne pamiętniki. W: I. Kamińska-Szmał, T. Piekot, M. Zaśko-Zielińska (red.), *Oblicza komunikacji 1. Perspektywy badań nad tekstem, dyskursem i komunikacją* (s. 663-673). Kraków: Krakowskie Towarzystwo Popularyzowania Wiedzy o Komunikacji Językowej Tertium.
- Borejko (9 czerwca 2009). *Karnawał Blogowy RPG # 1: Przyszłość gier fabularnych*. Online: <<http://gryfabularne.blogspot.com/2009/06/karnawa-blogowy-rpg-1-przyszosc-gier.html>>. Data dostępu: 27 grudnia 2009.
- Castells, M. (2003). *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem* (tłum. T. Hornowski). Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- Castells, M. (2008). *Sila tożsamości* (tłum. S. Szymański) Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Cywińska-Milonas, M. (2002). Blogi (ujęcie psychologiczne). W: P. Marecki (red.), *Liternet. Literatura i internet* (s. 95-109). Kraków: Rabid.
- Darken. (2009). *Blog Droga do Rewolucji*. Online: <<http://rpg.quickpress.pl>>.
- Eliade, M. (1974). *Sacrum, mit i historia* (tłum. A. Tatarkiewicz). Warszawa.
- Enc (2009). *Blog 3K10*. Online: <<http://3k10.wordpress.com>>.
- Jagmin (2009). *Blog Tekronicum*. Online: <<http://tekronicum.blogspot.com>>.
- Johnson, B. (24 lutego 2005). Posting for profit: As weblogs soar in number and influence, their business potential lands many in the money. *Guardian*.
- Knowledge@Wharton (5 kwietnia 2005). *The future of blogging*. Online: <http://news.com.com/The%20future%20of%20blogging/2030-1069_3-5654288.html>. Data dostępu: 27 grudnia 2009.
- Krakonman (2009). *Raporty z sesji*. Online: <<http://krakonman.blogspot.com>>.
- Manjoo, F. (18 lutego 2002). *Blah, blah, blah and Blog*. Online: <<http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2002/02/50443>>. Data dostępu: 16 października 2009.
- Nimsarn (2009). *Blog Ścieżka*. Online: <<http://sciezkanimsarnaa.blogspot.com>>.
- Oficjalna strona gry fabularnej "Trójca"* (2009). Online: <<http://trojcarpg.pl>>.
- Ong, W.M. (1992). *Oralność i piśmiennosc: slowo poddane technologii* (tłum. J. Japola). Lublin: Redakcja Wydawnictwa Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Paladyn (2009). *Blog Czarna Biblioteka WH40K*. Online: <<http://czarnabiblioteka40k.blogspot.com>>.
- Paladyn (5 października 2009). *Klanarchia – spojrzenie chłodnym okiem*. Online: <<http://scrollsofskelos.blogspot.com/2009/10/klanarchia-spojrzenie-chodnymokiem>>. Data dostępu: 27 grudnia 2009.
- Raziel (2009). *Blog Per Mortis ad Gloria*. <Online: <http://permortisadgloria.wordpress.com>>.
- Rheingold, H. (czerwiec 1992). *A Slice of Life in my Virtual Community*. Online: <http://w2.eff.org/Net_culture/Net_info/EFF_Net_Guide/EEGTTI_HTML/eeg_260.html>. Data dostępu: 14 października 2009.
- Robert (2009). *Blog nie tylko o RPG*. Online: <<http://boby-log.blogspot.com>>.

- Rose, A. (1 lutego 2008). *The Long Now Blog*. Online: <<http://blog.longnow.org/2008/02/01/decision-blogs-vs-new-york-times>>. Data dostępu: 16 października 2009.
- Suszczyński, Z. (2005). Hipertekst a „galaktyka Gutenberga”. W: M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku* (s. 521-536). Kraków: Oficyna Naukowa.
- Szczepan-Wojnarska, A. (2005). Sylwiczny i intymistyczny charakter blogów. W A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko (red.), *Język @ multimedia* (s. 68-80). Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP we Wrocławiu.
- Trzewiczek, I. (2007). Wstępniak. *Gwiazdny Pirat*, 20, 2.
- Wolf, M. v. (marzec 2007). *The business value of blogging*. LEWIS Global Public Relations. Online: <http://www.lewis360.com/downloads/Business_value_of_blogging.pdf>.
- Wyld, D.C. (2007). *The Blogging Revolution: Government in the Age of Web 2.0*. Online: <<http://www.businessofgovernment.org/pdfs/WyldReportBlog.pdf>>.

dr Tomasz Smejlis – literaturoznawca i medioznawca, Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej, Dolnośląska Szkoła Wyższa, Wrocław, schlaufox@gmail.com

* * *

W kręgu blogosfery RPG

Streszczenie

Kiedy w drugiej połowie lat 90. WWW trafiła pod polskie dachy, gry fabularne miały już sporą rzeszę miłośników. Nowe medium stało się doskonałym sposobem na publikowanie materiałów dotyczących RPG. Początkowo rolę popularyzującą odgrywały autorskie witryny internetowe tworzone przez zapaleńców lub niewielkie kluby miłośników gier fabularnych. Z czasem funkcję tę przejęły mniej lub bardziej profesjonalnie prowadzone wortale tematyczne, jednocześnie budując swoistą tożsamość graczy RPG w naszym kraju.

Czy w chwili obecnej jesteśmy świadkami kolejnej przemiany? Blogi z wolna przestają kojarzyć się z ekslibionistycznym zapisem intymnych przeżyć, odgrywając rolę opinio- i socjotwórczą. Także na niwie RPG można zarejestrować wzrastającą popularność blogów tematycznych, które realizują te same cele co wspomniane wyżej wortale. Blogostrony w rodzaju Blogspota czy Wordpressa sprawiają, iż stworzenie blogu jest proste dla każdego użytkownika sieci.

Czy w takim razie rodząca się blogosfera ma szansę w skuteczniejszy sposób wpływać na konstytuowanie się tożsamości polskich graczy RPG, jak to ma miejsce na Zachodzie? Czy może przy tym zastąpić portale tematyczne?

RPG blogosphere circles

Summary

When in the late 1990s the WWW entered Polish homes, role-playing games had already gathered many followers. The new medium became a perfect way to publish RPG materials. At first the popularizing function belonged to small RPG fan-clubs or author-run, enthusiast-made Internet websites. In time, this role was taken over by more or less professional thematic vortals, which also constructed a certain kind of identity of role-playing gamers in our country. Are we witnessing a new transformation today? The blogs are slowly ceasing to be associated with exhibitionist recordings of intimate experiences, and they are assuming an

opinion-formative and socio-creative role. In the area of RPG, one may also observe the growing popularity of thematic blogs which realize the same goals as the aforementioned vortals. Thanks to blog websites, like Blogspot or Wordpress, making one's own blog has become easy for every user of the Internet.

In these circumstances, does the burgeoning blogosphere have a chance to exert a more effective influence on the constituting of Polish RPG players' identities, as is the case in the West? Can it replace thematic portals?