

Ku netnografii społeczności online. Wspólnoty skupione wokół gier multiplayer jako miejsca konstruowania relacji społecznych, na przykładzie forum.toribash.com

Słowem wstępu

Przedstawiony poniżej artykuł powstał na podstawie pracy licencjackiej, którą obroniłem w czerwcu 2016 roku. Jest to jej skrócona, przerezegowana wersja, opatrzona dodatkowymi komentarzami i refleksjami. Pragnę zaznaczyć, iż opisywane tu zjawiska odpowiadają stanowi rzeczy na pierwszą połowę 2016 roku. Założenia podczas podejmowania wysiłku badawczego były następujące: po pierwsze, że gry multiplayer i ich społeczności konstruują silne relacje społeczne, które w odpowiednich dla nich kontekstach są nieodróżnialne od tych zawiązywanych twarzą w twarz. Po drugie, że jednostki wchodzące w takie relacje dążą do ich dewirtualizacji, częściowego ich przeniesienia poza Sieć. W końcu, że na poziomie szczegółu, tj. forum.toribash.com, badaną grupę można opisać jako społeczność budowniczych w rozumieniu Roberta Kozinetsa.

Ku interaktywności

Przełom wieków, rok 2001 dla wielu mógł się wydawać zwiastunem końca. Ten koniec świata, jak i wiele innych, przeżyliśmy – dla pewnych osób ta data była jednak końcem – końcem sterowanego logiką społeczeństwa przemysłowego modelu korzystania z Internetu w sposób bierny, pęknięciem bańki *dotcomów*, doprowadzając do ogromnych strat czy bankructwa wielu branżowych gigantów. Z popiołów *dotcomów* wyłonił się model Web 2.0¹, oparty na

¹ Termin ten został użyty po raz pierwszy przez Darcy DiNucci w 1999 r., w jej artykule *Fragmented Future*. Prawdziwą popularność zyskał kilka lat później, dzięki wykorzystaniu go jako tytułu branżowej konferencji „Web 2.0 Conference”, zorganizowanej w 2004 r. przez O'Reilly Media i MediaLive International.

interaktywności, umożliwiające użytkownikom stanie się również nadawcami treści, twórcami przekazów. Jako jego cechy szczególne możemy wymienić: traktowanie Sieci jako platformy, serwisu, a nie produktu; oddanie mocy sprawczej w ręce użytkowników, wykorzystywanie ich inteligencji zbiorowej do określania trendów, sugerowania poprawek czy moderowania treści; ciągle udoskonalanie istniejących projektów, aplikacji; model lekkich aplikacji, nieobciążających łączy i zasobów komputera oraz multiplatformowość, dostęp do tego samego programu czy serwisu z poziomu wielu urządzeń².

Web 2.0³ stało się pewną zmianą kulturową, kategoria 2.0 wyszła poza Internet i znajduje wykorzystanie w nadawaniu wymienionego zestawu cech (lub ich części, z interaktywnością na czele) innym zjawiskom, jej metaforyczność przyjęła się zaskakująco dobrze, słyszymy więc o nauce 2.0, społeczeństwie 2.0 itp. Kazimierz Krzysztofek, pisząc o Web 2.0 jako o zmianie kulturowej, wskazuje na cykle zmiany, przez które przechodziła nasza cywilizacja, zamieniając jedne instytucje na inne, rekonfigurując zależności między nimi. Modele oparte na determinizmie technologicznym, oddziaływaniu techniki na człowieka, bez relacji zwrotnej, wyczerpują się w zetknięciu z tendencją do „przeniesienia idei wolnego oprogramowania i otwartego kodu na całą kulturę”⁴. Monopol na wiedzę, informacje i kulturę, dotychczas będący w rękach korporacji czy kierujący się prawami rynku, upada, a Internet staje się społeczno-ekonomiczno-kulturową alternatywą dla jednostek, które wchodzi ze sobą w setki interakcji na sekundę, kolektywnie tworząc wiedzę dostępną dla ogółu społeczeństwa⁵.

Interaktywność stanowi podstawę nowych mediów i kultury uczestnictwa. Manuel Castells pisze że „w systemie nowych mediów przekaz jest prze-

² T. O'Reilly, *What is Web 2.0 Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, „O'Reilly Media”, 30.09.2005, <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1> [dostęp 20.03.2018].

³ Możemy się również obecnie spotkać z terminem Web 3.0. Odnosi się on przeważnie do sieci semantycznych, *semantic web*, które mają umożliwiać również programom, maszynom rozumienie i rozpoznawanie treści, łączenie ich w ramach odpowiedniego kontekstu. Cechą Web 3.0 jest również dążenie do decentralizacji Sieci, odejście od prymatów pojedynczych korporacji, ogólnego systemu kontroli (czego przykładem mogą być kryptowaluty, oparte o model *blockchain*).

⁴ K. Krzysztofek, *Internet uspołeczniony. Web 2.0 jako zmiana kulturowa*, [w:] *Nowe media i komunikowanie wizualne*, red. P. Francuz, S. Jędrzejewski, Lublin 2010, s. 43–46.

⁵ *Ibidem*, s. 48, 53–55.

każnikiem” (*message is the medium*), to, co jest przekazywane, zostaje dostosowane do zakładanej grupy docelowej na wszystkich możliwych poziomach – języka, organizacji pracy, stylu produkcji itp.⁶ Podczas gdy publika ulega segmentacji, media się dywersyfikują, aby sprostać nowym potrzebom. Fundamentalną różnicę między nowym-cyfrowym, a starym-analogowym modelem mediów stanowi jednak możliwość wyboru, stworzenia dla siebie własnej mozaiki przekazu, gdyż „nie mieszkamy w globalnej wiosce, lecz w dostosowanych dla poszczególnych klientów chatkach, produkowanych globalnie i lokalnie dystrybuowanych”. Zasadna więc jest koncepcja indywidualizmu sieciowego, przedstawiona przez Castellsa w ramach jego szerszej teorii społeczeństwa sieci. Stwierdza on, iż jednostka tką własną sieć spersonalizowanych relacji i więzów społecznych w taki sposób, aby odpowiadała ona jej zainteresowaniom i systemowi wartości, dawała możliwość autoekspresji i spełniania się⁸. Najłatwiej zaobserwować działanie tego zjawiska na przykładzie gier komputerowych i społeczności on-line, przestrzeni nieograniczonych barierami fizycznymi, lecz nie jest ono dla nich ekskluzywne. Dewirtualizowanie znajomości zawieranych w Sieci jest obecnie zjawiskiem dość powszechnym – za przykład może posłużyć renesans portali i aplikacji randkowych, takich jak Tinder czy Badoo. Ich dostępność przez smartfony powoduje możliwość błyskawicznego wyszukania potencjalnej randki w każdej sytuacji, która, dzięki odpowiednim filtrom, może zostać dostosowana do naszych preferencji (muzycznych, literackich, filmowych, hobby itp.). Łyżką dziegciu w interaktywnej beczce miodu jest realizacja jej limitów – celem korporacji, firm, czy pojedynczych osób w neoliberalnej rzeczywistości często jest zysk, a więc wybory czy interakcje, jakimi jesteśmy kuszeni, bywają w praktyce mocno ograniczone lub tylko pozorne. Konkursy SMS, głosowania na „zwycięzców” danego show, wysyłanie pozdrowień czy życzeń, które później pojawiają się na ekranie (za minimum dwa złote plus VAT), stanowią raczej „egzemplifikacje uczestnictwa dla reszty zgromadzonej widowni” niż przejaw prawdziwego uczestnictwa czy zaangażowania⁹.

⁶ M. Castells, *Spółeczeństwo sieci*, tł. M. Fronia, Warszawa 2008, s. 346.

⁷ *Ibidem*, s. 348.

⁸ M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, tł. T. Hornowski, Poznań 2003, s. 150–151.

⁹ B. Dziadzia, *Dylematy tzw. kultury uczestnictwa*, „Media i Społeczeństwo” 2012, nr 2, s. 109.

Problematyka społeczności on-line

Dla osoby urodzonej na początku lat 90., społeczności on-line oraz Internet były częścią rzeczywistości od wczesnych lat dziecięcych. Stanowiło to jeden z podstawowych bodźców w rozwoju moich współczesnych zainteresowań badawczych. Z tego też względu, społeczności formujące się w przestrzeniach wirtualnych, są dla mnie równie realne, jak spotkania kół zainteresowań czy innych związków towarzyskich. Dla porządku jednak należy podać pewne teoretyczne podstawy tego, co przez pojęcie społeczności on-line czy społeczności wirtualnych rozumie się w naukach społecznych.

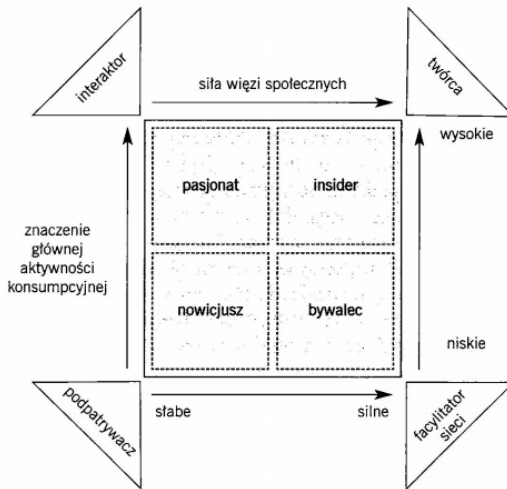
Robert Kozinets, za którego interpretacją obstać, analizując je, odwołuje się do definicji społeczności wirtualnych Howarda Rheingolda, która mówi, iż są to „skupiska społeczne, które formują się w przestrzeni wirtualnej, kiedy wystarczająco duża liczba osób prowadzi dyskusje na tyle długo i z dostateczną ilością ludzkich uczuć, by mogły wytworzyć się między nimi osobiste relacje”¹⁰. Badacz sięga również po analizy Lee Komito, który zwracał uwagę na to, iż społeczności nie mają sztywnych form, a stanowią jedynie szeroką bazę pewnych możliwości, które dzięki zmieniającym się warunkom zewnętrznym są każdorazowo negocjowanie przez jednostki je wykorzystujące, co jest niezmiennie bez względu na sposób, w jaki dochodzi do komunikacji i interakcji (pośrednio, za pomocą urządzeń elektronicznych, Internetu czy bezpośrednio, twarzą w twarz), ostatecznie konstatując, że używanie pojęcia społeczności (*community*) w kontekście Internetu wydaje się trafne, jeżeli odbieramy je szeroko, jako odsyłające do „grupy ludzi, których łączy interakcja społeczna, społeczne więzi oraz wspólna formuła interakcyjna, miejsce bądź przestrzeń”¹¹. Nie sposób się również z Kozinetssem nie zgodzić, gdy wskazuje na to, iż samo to pojęcie sugeruje pewną trwałość lub powtarzalność kontaktów, która prowadzi do powstawania uczucia bliskości między użytkownikami, co stanowi równocześnie część kryteriów, na podstawie których można mniej lub bardziej dokładnie określić, czy dana jednostka jest lub nie jest członkiem danej społeczności. Pozostałe kryteria to definiowanie się przez osobę jako członka grupy, posiadanie wiedzy na temat rytuałów i zasad

¹⁰ H. Rheingold, *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading 1993, s. 3, za: R. Kozinets, *Netnografia. Badania etnograficzne online*, tł. M. Brzozowska-Brywczyńska, Warszawa 2012, s. 22.

¹¹ L. Komito, *The Net as a Foraging Society. Flexible Communities*, „Information Society” 1998, nr 2, s. 105, za: R. Kozinets, *op. cit.*, s. 24.

wewnątrz niej panujących, poczucie obowiązku względem grupy i, oczywiście, uczestnictwo w aktywnościach ją charakteryzujących¹².

Autor podaje również typy uczestnictwa i typologie społeczności wirtualnych, które tutaj przytoczę, i na których oparta jest jedna z tez pracy – należy jednak mieć na uwadze, iż w praktyce podział grup na takie kategorie nie jest nigdy tak dokładny czy prosty, lepszym pomysłem jest jego traktowanie jako pewnego płynnego kontinuum. Podstawowe cztery wewnętrzne i kolejne cztery zewnętrzne typy uczestnictwa prezentuje rysunek nr 1:



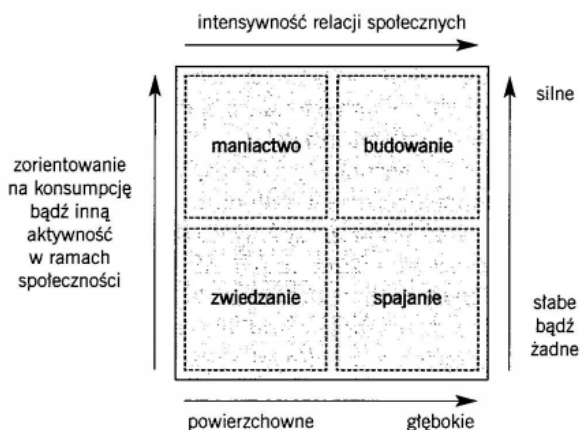
Rys. 1¹³

Przedstawiony rysunek oparty jest na dwóch czynnikach – relacjach między użytkownikami oraz identyfikacji i wiedzy wpływającej na główną, definiującą daną grupę aktywność. Zaczynając od wewnętrznego kręgu, będziemy więc mieli *nowicjusza*, który dopiero zaczyna wykazywać pewne zainteresowanie daną aktywnością, nie ma rozwiniętych kontaktów ze społecznością; *bywalca*, nawiązującego i posiadającego kontakty, lecz niewykazującego wielkiego zainteresowania samą działalnością społeczności; *pasjonata*, który stanowi przeciwieństwo poprzedniego typu, żywo zainteresowanego daną aktywnością konsumpcyjną i posiadającego wiedzę na jej temat, bez rozwijania

¹² R. Kozinets, *op. cit.*, s. 25.

¹³ *Ibidem*, s. 57.

trwalszych więzi społecznych; oraz *insidera*, osobnika, który zdecydowanie identyfikuje się jako członek grupy, ma silne więzi społeczne i żywo angażuje się w działalność zbiorowości. Każdy z tych typów można niejako rozwinąć, wychodząc poza kontekst jednej społeczności, poza ów wewnętrzny krąg. Mamy wtedy do czynienia z następującymi typami: *podpatrywacz*, aktywny obserwator, który w pewnym momencie może zdecydować się na dołączenie do grupy i zostanie nowicjuszem; *facylitator* sieci, szukający i pragnący nawiązywać kontakty z członkami danej społeczności, wywodzący się z innej grupy, w pewien sposób związanej z tą, do której aspiruje; *interaktora*, przybywającego ze względu na swoje zainteresowanie daną aktywnością konsumpcyjną, które rozwija również w innych miejscach; oraz *twórcę*, budowniczego społeczności, tworzącego własne grupy na bazie społeczności bazowej. Oczywiście, granice między danymi typami są płynne i, wraz ze wzrostem kompetencji czy zaangażowania jednostki, dochodzi do zmiany jej statusu. Współgra to z typami społeczeństw i ich wariantami działania, przedstawionymi na kolejnym rysunku:



Rys. 2¹⁴

Spółeczności zwiedzające będą więc cechowały się względnie małym zaangażowaniem swoich użytkowników, przy braku silniejszych relacji, spełniając raczej relaksacyjne niż jakiegokolwiek inne potrzeby. W ten sposób można

¹⁴ *Ibidem*, s. 59.

określić fora, czaty czy serwisy poświęcone dyskusjom nad pewnymi programami telewizyjnymi czy podającymi newsy o grach komputerowych. *Społeczności spajające* mają za zadanie zaspokojenie potrzeby przynależności, bez ściślej określonego *modus operandi*. Zaliczyć do nich można wszelkiego rodzaju serwisy społecznościowe czy fora o tematyce społecznej. *Społecznością maniaków* nazwiemy grupę, gdzie prymat wiedzie dostęp do informacji, porad, technik związanych z daną aktywnością (przykładowo, podforum o grze Dark Souls w serwisie reddit), zaś te, łączące to z silnym poczuciem wspólnoty, *społecznościami budowniczych*. O tych ostatnich Kozinets pisze, iż większość z nich wyrasta z „forów, stron poświęconych konkretnym zagadnieniom i światów wirtualnych” oraz „grup skupionych wokół otwartego oprogramowania, we wszystkich możliwych postaciach”¹⁵. Jak wspominałem, analizowane na dalszych stronach forum, w założeniu jest właśnie społecznością budowniczych.

Czym jest Toribash – wstępna charakterystyka gry i forum

Toribash to turowa, oparta na fizyce *ragdoll* (szmacianej lalki) gra 3D, obserwowana z perspektywy trzeciej osoby, której tematem przewodnim są sztuki walki. Gra została wydana 2 marca 2006 r. na komputery z system windows i linux, a cztery lata później również na konsole Wii. Jej twórcą jest Szwed, Hampus Söderström, jeden z założycieli Nabi Studios, małego dewelopera gier niezależnych. W 2014 r. twórca gry nawiązał współpracę z platformą cyfrowej dystrybucji gier Steam, doprowadzając do jej wydania tamże 20 maja owego roku. Grę pozyskać można za darmo poprzez Steam lub stronę dewelopera, a wszelkie koszty funkcjonowania serwerów i rozwoju projektu pokrywane są przez rozwinięty system mikropłatności.

Gra pozwala na rozgrywkę w trybie zarówno dla jednego gracza (gdzie można poćwiczyć wykonywanie różnych ruchów z nieruchomą kukłą), jak i dla wielu graczy (na serwerach publicznych, tworzonych przez administratorów, oraz prywatnych, tworzonych przez samych użytkowników; część serwerów jest ponadto ograniczona posiadaniem w danym momencie *beltem* (pasem), które zdobywa się poprzez rozgrywanie kolejnych gier), którzy mają możliwość zmierzenia się w walce jeden na jednego, wybierając specyfikę i zasady walki z ogromnej puli różnorodnych opcji i modów – od bardziej klasycznych stylów jak aikido czy judo, walki na miecze, czy modyfikacji które

¹⁵ *Ibidem*, s. 60.

zmieniają rozgrywkę z walki na wyścigi samochodami. Gracze walczą, zmieniając położenie *jointów* (stawów) kontrolujących ruch ich postaci, wybierając jeden z czterech możliwych trybów ich ustawienia: *relax* (luźny), *hold* (wstrzymany), *contracted* (zgięty) oraz *extended* (wprostowany), co, wraz z liczbą dwudziestu stawów, daje ponad miliard unikatowych, możliwych do wykonania podczas każdej tury ruchów. Do tego dochodzi możliwość przytrzymywania przeciwnika za pomocą dłoni. Wystarczająco silne ciosy dają możliwość pozbawienia przeciwnika części ciała, co dodaje rozgrywce widowiskowości. Potyczkę wygrywa gracz, który zdobędzie więcej punktów po upływie danej ilości tur lub zdyskwalifikuje przeciwnika poprzez wyrzucenie go poza *dojo* (ring) lub spełni inny warunek natychmiastowej wygranej (np. przytrzymania przeciwnika dotykającego maty przez odpowiednio długi czas). W momencie trwania pojedynku inni gracze czekają na swoją turę w kolejce, komentując zmagania walczących osób za pomocą dostępnego w grze czatu tekstowego lub głosowego. Ponadto, gracze mają możliwość partycypowania w grach rankingowych, podwyższając swoje miejsce w resetowanych sezonowo rankingach, a także w turniejach ze specjalnymi nagrodami, zarówno automatycznymi, jak i organizowanymi przez administrację.

Rozpatrując grę w kontekście teorii i kategorii Roberta Cailloisa, należy ona zdecydowanie do metakategorii *ludus*, a więc ustrukturyzowanego działania z zasadami, łącząc w sobie elementy *agon* (gier opartych na współzawodnictwie zabawie) i *mimicry* (gier opartych na odtwarzaniu, naśladowaniu pewnych zjawisk i kreacji rzeczywistości)¹⁶. Uwidocznia się to zarówno w trybie dla jednego gracza, poprzez pobijanie rekordów i wypełnianie zadań postawionych im przez innych graczy, jak i, co oczywiste, w pojedynkach on-line jeden na jeden. Cechy naśladowania czy gry aktorskiej przejawiają się w inicjatywach dążenia do realizmu, poprzez odwzorowywanie rzeczywistych ruchów sportowców zajmujących się np. parkourem, akrobatyką czy sztukami walki, do czego tworzy się odpowiednie mody, łączące się w całe zespoły i środowiska (np. makiety miast, parków, dachów budynków, torów przeszkód, ringów sztuk walki itp.). Za pomocą zewnętrznych programów do edycji wideo użytkownicy wytwarzają również filmiki oparte na powtórkach z gry, opowiadające krótkie historie¹⁷.

¹⁶ R. Caillois, *Gry i ludzie*, tł. M. Żurowska, A. Tatarkiewicz, Warszawa 1997, s. 33–35.

¹⁷ Dla przykładu, historię wojownika, który wyzywa na pojedynek odwieczne zło https://youtu.be/IOIYweWU1_M (data dostępu: 4.03.2018), czy grupy towarzyszy trenujących, aby pomścić zabitego przyjaciela <https://www.youtube.com/watch?v=KN-j0zpMGq8> (data dostępu: 4.03.2018)

Toribash spełnia również sześć warunków przedstawionych w definicji gry Jaspiera Juula¹⁸. Jest to niewątpliwie gra oparta na jasno określonych zasadach, której wyniki są zmienne i policzalne (każdy mecz może zakończyć się dla gracza zwycięstwem, przegraną lub, w przypadku osiągnięcia takiej samej liczby punktów, remisem), a każdy wynik ma przypisaną inną wartość (wygrana poprawia statystyki zwycięstw, może przynosić również profity w postaci kredytów lub przedmiotów; porażka obniża statystyki i może prowadzić do utraty kredytów bądź przedmiotów; remis skutkuje powtórzeniem pojedynku). Gracze, bez najmniejszej wątpliwości, angażują się w grę i zależy im na wygranej (nie raz i nie dwa spotkałem się z wybuchami skrajnych emocji, od radości po złość i wyzwiska po wygranym/przegrany pojedynku), a pewne, negocjowane konsekwencje dotyczące świata rzeczywistego są immanentną częścią gry (np. aby podnieść stawki pewnych meczy czy turniejów, gracze względnie często umawiają się na dodanie do puli nagród prawdziwych pieniędzy). Stan rzeczywisty odpowiada więc naukowej definicji.

Kilka miesięcy po pierwotnym wydaniu gry powstało forum skupiające miłośników ragdollowej rozgrywki. Przez ponad 10 lat swojego istnienia, przeszło ono wiele zmian graficznego interfejsu, wprowadzono ogrom udogodnień dla użytkowników. Łączna liczba zarejestrowanych kont wynosi blisko 5,5 mln i stale rośnie¹⁹. Przez ten czas jego użytkownicy stworzyli ponad pół miliona tematów i napisali ponad 8 mln postów. Średnia liczba osób przebywających na forum w każdym momencie waha się od 150 do 300, liczba graczy grających on-line utrzymuje się na poziomie około 230. Należy z przykrością stwierdzić, że jest to jednak spory spadek względem sytuacji sprzed dwu lat, momentu prowadzenia pierwotnych badań – wtedy forum często notowało ruch na poziomie 400 osób, a liczba graczy online sięgała 500. Nabi Studios na swojej stronie domowej podaje liczbę aktywnych graczy i forumowiczów na około 12 tys., nie są to jednak dane, którym można zawierzyć – od dawna nie były aktualizowane, a gra zanotowała widoczny spadek popularności.

¹⁸ J. Juul, *The Game, the Player, the World. Looking for a Heart of Gameness*, [w:] *Level Up. Digital Games Research Conference Proceedings*, red. M. Copier, J. Raessens, Utrecht 2003, s. 30–45, <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld> (Dostęp 15.02.2018)

¹⁹ Nie jest to jednak liczba indywidualnych użytkowników – część z nich posiada po kilka kont wykorzystywanych do różnych celów, m.in. zakładania organizacji czy klanów, lub po to, by unikać banów i kar nakładanych przez adminów za łamanie zasad obowiązujących w grze/na forum, część zaś to boty, rejestrujące się na forum w celu postowania reklam, z którymi administracja walczy.

Głównym językiem użytkowym gry oraz forum jest język angielski, chociaż, ze względu na liczne grupy narodowe, istnieją obszary, gdzie można porozumiewać się w innych językach (np. narodowe organizacje lub klany). Największa taka grupa, Rosjanie, mają również swoją własną wersję językową całego serwisu. Obecnie forum podzielone jest na siedem części: **Staff**, ukryty dział, dedykowany dla administracji serwisu; **Toribash**, zawierające subfora takie jak *Backstage* (gdzie dyskutuje się nad projektami społeczności i specjalnymi *eventami*), *News* (wiadomości na temat gry i forum), *Entertainment and Media* (programy, podcasty dotyczące gry), *Replays* (powtórki pojedynków pomiędzy graczami lub powtórki z trybu gry dla pojedynczego gracza), *Mods* (mody, nowe formy rozgrywki, skrypty), *Events* (*eventy* i turnieje organizowane przez graczy oraz administrację), *Art* (obrazki, filmiki, i inne formy twórczości dotyczące gry i nie tylko), *Suggestions & Ideas* (pomysły i sugestie jak poprawić forum lub usprawnić rozgrywkę); **Help**, dotyczące szeroko pojętej pomocy użytkownikom, zawierające subfora jak *Beginner Sanctuary* (miejsce dla nowych graczy), *Technical Support* (dotyczące technicznych problemów z grą bądź forum), *Reports* (wszelkie zgłoszenia dotyczące oszustw czy kłótni pomiędzy użytkownikami), *FAQ* (odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania) oraz *Tutorials* (poradniki); **Market**, z podziałem na *Art/Textures* (służącym do sprzedawania tekstur, tj. specjalnych skórek dla postaci oraz innych form grafik) or *Items* (do sprzedawania przedmiotów); **Clans**, z podziałem na *Organizations* (skupiającym tematyczne organizacje) oraz *Clan Discussion* (miejsce na fora klanów zakładanych przez użytkowników); **General**, dotyczące zainteresowań użytkowników z subforami jak *Discussion*, *Off-Topic* i *Rapid Threads* (do zadawania szybkich pytań dla osób oczekujących błyskawicznych odpowiedzi na proste pytania); **Elork**, zawierający subfora dla specjalnych użytkowników, jak *VIP* (miejsca dla osób z wykupionym dostępem VIP), *ToriLegends* (miejsce dla osób ze statusem legendy). Ponadto, na górze forum, widocznych jest dziewięć zakładek: *Forum* (pozwalające przenieść na główną stronę forum), *Shop* (oficjalny sklep gry), *Market* (automatyczny rynek zbytu dla przedmiotów w posiadaniu użytkowników w stylu domu aukcyjnego, odmienny od wymienionej wyżej części forum o tej samej nazwie), *Clans* (ranking i strony domowe poszczególnych klanów), *Mods* (lista modów dostępnych w grze), *Replays* (wyszukiwarka powtórek dodawanych przez graczy), *Scripts* (wyszukiwarka skryptów do usprawniania rozgrywki), *IRC* (lista różnych kanałów do czatowania), *Discord* (odnośnika do serwera *Toribash* w serwisie *Discord*) oraz */join room* (linia komend pozwalająca na wejście do gry, na wybrany serwer, bezpośrednio z poziomu forum).

Ciekawie przedstawia się kwestia administrowania i zarządzania stroną. Otóż, oprócz samego twórcy gry i kilku osób pozostających na etatach, ze względu na ich wkład pracy w ulepszanie zarówno forum, jak i samej gry, cała reszta administracji strony rekrutuje się spośród członków forum. Odpowiednio zmotywowana jednostka może, po pewnym czasie i wykazaniu się odpowiednimi umiejętnościami w organizacji pracy i zarządzaniu pewną ilością osób, osiągnąć pozycję *Community managera* (menadżera społeczności), zapewniając sobie wpływ na to, w jakim kierunku podąży cała społeczność, a także mając nierzadko decydujący głos w sprawie tego, jakie udoskonalenia zostaną wprowadzone do samej gry. Cała administracja, pomijając już wymienioną pozycję, dzieli się kolejno na: *Administratorów*, kierujących pracą pozostałych grup; *Super Moderatorów*, odpowiedzialnych za moderację całości forum; *Event Squad*, grupę odpowiedzialną za organizowanie różnorodnych eventów oraz turniejów; *Help Squad*, osoby zajmujące się pomaganiem nowym użytkownikom; *Market Squad*, grupę moderującą rynek przedmiotów i handel zachodzący pomiędzy graczami; *Clan Management*, osoby zajmujące się problematyką klanów i decydujące o nadawaniu im statusu oficjalności, oraz *Clan Squad*, ciało doradcze dla *Clan Managementu*. Grupy te nie otrzymują wynagrodzenia za swoją pracę, całość można określić mianem wolontariatu, jednak aktywni moderatorzy mogą liczyć na pewne nagrody w postaci występujących w grze przedmiotów. Ponadto, jako część administracji posiadają pewne udogodnienia, narzędzia pozwalające im łatwiej wykonywać przewidziane dla nich zadania (jak np. wystawianie ostrzeżeń, usuwanie postów czy banowanie użytkowników), mają możliwość dowolnego personalizowania wyglądu swoich forumowych profili, więcej miejsca na sygnatury czy darmowy dostęp do subforum *VIP*. Działanie w charakterze członka jednej z wymienionych grup wymaga sporej ilości wolnego czasu, dobrej znajomości języka angielskiego i umiejętności pracy w zespole²⁰, co prowadzi do ostrej selekcji kandydatów. Jedynie kilka z dziesiątek zgłoszeń wysyłanych miesięcznie jest rozpatrywanych pozytywnie (członkowie grup decydują w demokratycznym głosowaniu, czy dana osoba powinna dostać szansę, czy też nie), a kandydaci którzy zostaną zaakceptowani muszą przetrwać okres próbny. Można stwierdzić, że do pewnego stopnia, forum **moderuje się samo przez siebie**. Tworzy to interesujące zależności i zażyłości pomiędzy użytkownikami oraz konflikt na linii uwielbianej przez

²⁰ Z własnego doświadczenia, byłego członka Event Squadu i Market Squadu, stwierdzam, iż moderowanie forum i rozwiązywanie konfliktów pomiędzy graczami czy tworzenie turniejów dla nich przeznaczonych potrafi zająć kilka godzin dziennie.

antropologów dychotomii My – Oni, gdzie granica pomiędzy tymi obozami jest płynna.

Spółeczność graczy z perspektywy 10 lat obserwacji i uczestnictwa

O Toribashu po raz pierwszy dowiedziałem się we wrześniu 2008 r. z artykułu w magazynie „CD-Action”. Swoje główne konto zarejestrowałem 15 września tamtego roku, i od tamtej pory pozostaję, w zależności od okresu, mniej lub bardziej aktywnym członkiem społeczności, która wytworzyła się wokół gry i związanego z nią forum. Czyni mnie to członkiem grupy najstarszych graczy, a fakt, iż przez ponad trzy lata (maj 2012–maj 2013, czerwiec 2014–wrzesień 2016) miałem możliwość wchodzenia w interakcje z innymi użytkownikami jako członek administracji, zdecydowanie poszerzył perspektywę, z jakiej patrzę na opisywaną grupę.

Zaczynając od podstawowych informacji, należy stwierdzić, że to środowisko graczy jest zdecydowanie oparte na mężczyznach. Nie mam dokładnych danych (administracja nie wymaga określenia swojej płci czy wieku podczas rejestracji – wystarczy nick i adres e-mail do jego potwierdzenia), lecz wystarczy powiedzieć, że w ciągu 10 lat użytkowania forum, spotkałem się z nie więcej niż 10 osobami podającymi się za kobiety, szacowałbym więc, że ich liczba, nawet jeżeli większa ich część nie przyznaje się do swojej płci, nie przekracza 1% ogółu użytkowników. Z obserwacji i przeprowadzanych rozmów wynika, że większość graczy to osoby nastoletnie, pomiędzy 12 a 16 rokiem życia – i ta grupa cechuje się największą dynamiką. Nowi gracze przychodzą i odchodzą, wielorakość opcji, modów i skomplikowanie całej rozgrywki powoduje, że przy grze zostają jedynie najwytrwalsi. Ci zaś, co oczywiste, dorastają, dojrzewają – część odchodzi ze względu na nowe obowiązki, zmiany w życiu osobistym, pozostali jednak stanowią główną siłę napędową całej społeczności – dojrzała życiowo i bogaci w *toribashowe* doświadczenia gracze, pomiędzy 18 a 30 rokiem życia, poświęcają swój czas i energię, aby edukować swoich młodszych towarzyszy, rywalizować w turniejach, mistrzostwach, łamiąc rekordy, szukając nowych modeli rozgrywki. Jest więc to prosty podział na nowicjuszy i jednostki doświadczone, zaangażowane (*insiderów*, jeżeli chcemy posługiwać się kategoriami Kozinetsa), który do pewnego stopnia pokrywa się z ogólnym podziałem wiekowym. Specyfika statystyczno-demograficzna grupy jest oczywiście bardziej skom-

plikowana, nie prowadziłem jednak badań w tym zakresie, więc nie będę mnożył bezpodstawnych dywagacji. Wspomnę jeszcze jedynie, iż najmłodszy gracz, z jakim się spotkałem, miał siedem lat, a najstarszy nieznacznie przekroczył 50. Od strony narodowo-etnicznej, dużymi grupami graczy, których obecność da się zauważyć (zakładają klany i organizacje, skupiające jedynie daną nację, organizują narodowe eventy, tworzą narodowe serwery, czaty itp.) są Rosjanie, Amerykanie, Brazylijczycy, Francuzi czy Niemcy. Polacy stanowili pewną trzymającą się razem, dystynktywną grupę w latach 2008–2012, obecnie liczba aktywnych rodaków bardzo spadła – będzie to mniej niż 20 osób (grupa *Polish Players*, istniejąca od 2008 r., skupiała blisko 200 osób, ostatni post, który tam napisano, pochodzi z sierpnia 2016 r.; do dzisiaj istnieje oficjalna polska organizacja *#Polska*, założona w 2014 r., posiadająca ok. 80 członków – wiadomości pojawiają się tam jednak sporadycznie, jedynie kilka w miesiącu).

Pierwszą przestrzenią spotkań graczy jest sama gra, a dokładniej serwery do gry wspólnej. Po przejściu krótkiego samouczka, który wita nas po pierwszym włączeniu gry, *Toribash* sam proponuje nam dołączenie do serwera dla początkujących graczy. Atmosferę tam panującą można opisać jako mieszanię dezorientacji i ekscytacji – każdy mecz to nowa przygoda, odkrywanie nowych trybów czy ruchów. Komentowanie obserwowanych potyczek innych osób oraz swoich własnych, to dobry początek, pierwszy krok w nawiązywaniu relacji. Oczywiście, nie wszystkie reakcje, szczególnie te związane z porażkami, są pokojowe. Pojawiają się wyzwiska i inne działania polegające na uprzykrzaniu życia współgraczom, jak spamowanie różnorodnych treści po to, aby uniemożliwić dyskusję. Prowadzi to do pierwszych interwencji administratorów, którzy, starając się załagodzić powstające konflikty, wchodzi w stosunki władzy z nowymi graczami. Pokazują im oni prawidłowe wzory zachowań, wysyłają linki do regulaminów czy zbiorów zasad. Zdobywając doświadczenie, kolejne *belty* i związany z tym prestiż, gracze zaczynają się angażować w bardziej zaawansowane formy współpracy – wspomniane już klany czy organizacje, rywalizacje poprzez uczestniczenie w turniejach lub pojedynkowanie się o posiadane przedmioty czy pieniądze. Chęć wygranej i chęć zysku czasami prowadzi do prób oszustwa czy ucieczki po przegranym pojedynku, co może skutkować czasowym zawieszeniem możliwości korzystania z danego konta i utratą posiadanych przedmiotów, jeżeli administracja stwierdzi, iż dany gracz w jakiś sposób (np. ustawił mod, który dawał mu zdecydowaną przewagę w pojedynku) złamał zasady *fair play*. Takie zachowania stają się źródłem zdecydowanych antypatii, a gracze często

oszukujący, okrywający się złą sławą, trafiają na czarną listę (*zero tolerance list*), co skutkuje tym, iż każde wykroczenie popełnione przez takiego gracza kończy się automatycznym, permanentnym zawieszeniem konta, którego w tym momencie używa. Miejscem zdrowej rywalizacji są turnieje organizowane i nadzorowane przez członków *Event Squad*, co zapewnia względnie miłą atmosferę i dyskusje na odpowiednim poziomie.

Opis forum, ze względu na jego rozbudowaną strukturę, jest problematyczny – dokładne omówienie wszystkich możliwych form relacji i zachowań użytkowników zajęłoby wiele stron, a efektem tego byłoby zapewne znużenie czytelnika – przytoczę więc te, które wydają mi się najciekawsze. Jedną z jego najaktywniejszych części jest dział *Market* – zdobywania nowych przedmiotów i tekstur, za pomocą których gracze ozdabiają swoje postacie (co wiąże się z prestiżem i wzrostem statusu – aby uzyskać dostęp do pewnych przedmiotów, należy zdobyć odpowiedni pas) stanowi jedną z głównych aktywności. *Toribash*, posiadając własną wewnętrzną walutę, *toricredits*, działa w tym względzie według zwyczajowych zasad logiki rynkowej, mogąc przynosić wymierne zyski i straty. Grupa graczy-kupców, określana jako *marketeers*, spędza swój czas w ramach społeczności, handlując, szukając okazji do nabycia przedmiotów po okazyjnych cenach, by potem sprzedać je drożej lub za pieniądze (najczęściej dolary) poza samą grą. Zyski osiągane w taki sposób oczywiście nie zastąpią pracy na etacie, ale mogą stanowić dodatkowy zastrzyk gotówki²¹. Administracja pełni tutaj rolę nadzorczą – kontroluje, czy przedmioty wystawiane na sprzedaż nie były kradzione lub pozyskane od innych graczy poprzez oszustwa, wprowadza zasady, które mają uczynić wewnętrzny rynek gry bardziej sprawiedliwym²², a handel bezpieczniejszym. Zaleca się, aby wszystkie transakcje były przeprowadzane przez forum, jako że daje to możliwość sprawdzenia postów i wiadomości wymienianych przez graczy, co pozwala na szybką reakcję w przypadku podejrzenia oszustwa. *Scammerów* (oszustów) oczywiście nie brakuje, szukają oni cały czas moż-

²¹ Sam nigdy nie skupiałem się tylko i wyłącznie na handlu, ale zdarzało mi się kupować i sprzedawać przedmioty za prawdziwe pieniądze. Podliczając bilans zysków i strat, myślę, że wyszedłem na tym lekko na plus – swój zysk szacowałbym na jakieś 100 USD. Wartość przedmiotów, które do tej pory posiadam, określiłbym na kolejne 60–70 USD.

²² Przykładowo, boty do handlowania, tworzone przez pewnych dobrze zaznajomionych z programowaniem graczy, które miały za zadanie wyszukiwać przedmioty wystawiane na sprzedaż (czy też aukcje) po najniższych cenach, dając im ogromną przewagę nad użytkownikami handlującymi w tradycyjny sposób, zostały relatywnie szybko zakazane, a ich używanie grozi obecnie permanentnym zawieszeniem konta

liwości wykorzystywania nieścisłości w zasadach i dziur w protokołach bezpieczeństwa, w celu uzyskania wymiernych korzyści²³, ich interakcje z administracją przypominają wyścig zbrojeń – na każdą nową zasadę czy protokół odpowiada się nowym sposobem naciągania.

Jak nietrudno zgadnąć, najbardziej aktywnym miejscem forum.toribash.com jest jego część poświęcona klanom i organizacjom. Organizacje możemy podzielić na trzy typy: narodowe (jak *#Polska*, *Indonizer* czy *Official French Organization*), hobbystyczne (*Anime United*, *Gamer's Inc*) oraz specjalistyczne, skupiające graczy zainteresowanych pewnym stylem rozgrywki lub modem (*RK-MMA Organization*, *The Aikido Team*, *Official Replay Makers Organization*). Organizacje, które zdobędą odpowiednią liczbę członków (10) i wykażą się aktywnym działaniem przez okres nie krótszy niż miesiąc, mogą złożyć podanie o uzyskanie oficjalności, co wiąże się z otrzymaniem własnego subforum. Dołączenie do większości z nich wymaga jedynie zainteresowania się danym tematem (lub bycie obywatelem odpowiedniego państwa), są jednak takie, w których zasady rekrutacji są trudniejsze. Dobry przykładem jest *ORMO*. Aby do niego się dostać, należy przedstawić *replaye* z trybu gry dla pojedynczego gracza o odpowiedniej jakości i stylu dystyngowanym dla naszej osoby, co jest oceniane przez specjalną komisję owej organizacji. Członkowie *ORMO* udzielają sobie technicznych rad, jak lepiej, bardziej efektownie i bardziej efektywnie wykonywać pewne sztuczki, triki, a także rywalizują między sobą poprzez porównywanie swoich ruchów. Najlepsi z nich zajmują się biciem rekordów w 42 możliwych kategoriach umieszczanych w *Book of Records* (książce rekordów). Każdy może podjąć się próby pobicia wybranego przez siebie rekordu, jednak fakt, iż aż 38 z nich należy w tym momencie do członków *ORMO*, świadczy o tym, że naprawdę skupiają oni najlepszych z najlepszych.

Najaktywniejsze są jednak klany, które funkcjonują nierzadko niemal jak rodziny, szczególnie że najstarsze z nich istnieją już około dekady. Każdy

²³ W grze istnieje kilka systemów do przesyłania środków, od prostych, bezpośrednich transferów, przez bardziej skomplikowane rozwiązania, np. *duel mode*, wykorzystywany w czasie pojedynkowania się – aby rozpocząć pojedynek, należy wpłacić odpowiednią kwotę na poczet serwera. Gracz, który wygra, otrzymuje swój wkład oraz wkład przeciwnika, czy *decap/dm mode*. Gracz, który pozbawi przeciwnika głowy lub innej, określonej części ciała i wygra, otrzymuje nagrodę w postaci środków, które inni gracze wpłacili na serwer. Jako że w tych przypadkach pieniądze przechodzą przez serwer właśnie, dodaje to kolejnego odbiorcę w logach, co przy odpowiedniej ilości transakcji i pewnym sprycie, pozwala przysyłać środki w sposób do pewnego stopnia ukryty, pozwalając na „pranie brudnych pieniędzy”.

może założyć klan, ale również w tym wypadku należy zdobyć odpowiednią liczbę członków (10) i przetrwać minimum pięć tygodni, aby móc ubiegać się o oficjalny status. Oficjalne klany dostają własne subforum, a także tag w kwadratowych nawiasach, specjalny przedrostek przed nazwami graczy, który pomaga w identyfikacji członków danego klanu i wzbudza respekt u przeciwników (np. [re]Powas). Nieoficjalne klany również mają możliwość noszenia tagów, jednakże w nawiasach okrągłych (np. (Im)Wizard). Klany powstają na trzy sposoby – zakładają je grupy osób, które poznały się poprzez grę, na zasadzie koleżeństwa; zakładają je osoby cieszące się pewnym prestiżem, w określonym celu (np. żeby wygrać duży *event*, zdobyć pierwsze miejsce w rankingu itp.); poprzez schizmę w już istniejącym klanie lub poprzez połączenie dwóch klanów. Oprócz otrzymanej przestrzeni na forum, poprzez którą członkowie danego klanu kontaktują się ze sobą i wchodzą w interakcje (dla przykładu, forum mojego klanu posiada tematy do ogólnej dyskusji, muzyki, filmów, rekrutacji nowych członków, wojen z innymi klanami oraz innych *eventów* czy szeroko pojętej twórczości jego członków), większość grup zakłada również dodatkowy kanał bezpośredniej komunikacji, np. pokój na serwerze *IRC* lub *Discord*. Ponadto popularne jest tworzenie historii swoich klanów, szczególnie tych nowych, aby nadać im mitycznego charakteru, wyróżnić się spośród setek innych. Są to często epickie, kilkustronicowe narracje, z pretensjami do literackiego sznytu („Księżyc skapie się we krwi, słońce utraci swój blask. Ziemia utonie pod wodami mórz, zaś wspaniałe gwiazdy spadną ze swoich niebieskich świątyń. Pożoga i dym podniosą się, sięgając niebios” – początek historii klanu *Laws of Entropy*), niekiedy rozbudowywane wraz z nabieraniem przez klan większego prestiżu. Część graczy uważa tworzenie takich historii za dość infantylne, są one jednak niezwykle popularne wśród młodszych użytkowników, dając im poczucie przynależności do większej całości. *Toribash* nie posiada żadnej fabuły, fabularyzowane opowieści klanowe to więc jedna ze strategii, z jaką wystąpili gracze, aby nadać grze pewnego dystynktywnego charakteru.

Strategie te nie kończą się na tych opowieściach. Przez ponad 10 lat istnienia gry i forum, użytkownicy sami wytworzyli pewną historię świata *Toribasha*. Inicjatorem ruchu ku jej stworzeniu był użytkownik 8OJAN, który zaczął tworzyć bogato ilustrowane nowele graficzne, zawierające po kilkadziesiąt paneli. Spotkały się one z ciepłym przyjęciem, zarówno ze strony administracji, jak i graczy, którzy zaangażowali się w proces twórczy, zaspokajając artystę pomysłami na rozwinięcie narracji czy nowych przeciwników dla bohaterów stworzonych na podobieństwo co bardziej znanych graczy

i nowe lokacje. Elementy tego świata, a także pomysł na fabularyzowanie historii splotły się mocno ze strukturą społeczności graczy, były później wykorzystywane jako tło fabularne dla wielu *eventów* organizowanych przez *Event Squad* – dla przykładu, w marcu 2016 r. odbył się cykl związany z tematyką mafii, gdzie działania graczy i pojedynki, jakie toczyli, warunkowały kierunek rozwoju fabuły.

Na koniec warto jeszcze zatrzymać się przy problematyce administracji i zasad. Jak już wspomniałem, większość jej członków rekrutuje się spośród użytkowników forum. Administracja ma ukryte subfora, gdzie dyskutuje na tematy związane z moderowaniem, zmianą zasad, rozpatruje poszczególne sprawy, zgłaszane do niej przez normalnych użytkowników czy planuje wprowadzanie udogodnień. Kontakt pomiędzy moderatorami a zwykłymi graczami nie jest być może utrudniony, ale istnieje pewna bariera, tym bardziej widoczna, im mniej czasu dany moderator spędza, grając, a im więcej zajmując się rozwiązywaniem raportów (dlatego też „najbliżej” zwykłych użytkowników są członkowie *Event Squad*, cieszący się najlepszą opinią). Władza i prestiż, jaki wiąże się otrzymaniem pozycji jednego z moderatorów, czasami powodują, że moderatorzy, stają się aroganccy, co wiąże się z błyskawicznym zbieraniem przez nich grup antyfanów. Mechanizm działa też w drugą stronę, sprawiedliwi i mili członkowie administracji stają się obiektem małych kultów, pojawiają się specjalne fankluby skupiające sympatyków danej osoby. Ewentualne konflikty na linii administracja – gracze tworzą się też poprzez odmienne podejście do panujących na forum zasad. Infrakcje i kary wymierzane przez moderatorów często poddawane są pod dyskusje. Większość z nich inicjowana jest przez użytkowników, którzy nie znają zasad lub myślą się w ich interpretacji. Nie oznacza to, że administracja nie popełnia błędów. Jeżeli błąd uda się wykazać, kara zostaje zlikwidowana, a moderator może liczyć się z konsekwencjami (np. usunięciem ze stanowiska, jeżeli udowodniono mu przekroczenie uprawnień czy świadome działanie na szkodę gracza). Sprawy przeciwko administracji prowadzone są w dziale *Complaints about Staff* i są dostępne do wglądu dla każdego użytkownika – kontrola następuje więc z obu stron, a forum można opisać jako względnie transparentne. Z perspektywy osoby działającej swojego czasu w „grupie trzymającej władzę”, mogę stwierdzić, iż dużo spraw to proste nieporozumienia związane z brakiem wystarczającej znajomości języka angielskiego przez osoby łamiące zasady. Administracja stara się, aby każda większa grupa narodowa posiadała jakiegoś moderatora, lub przynajmniej przedstawiciela z nią współpracującego. Poradniki dla nowych moderatorów

zawierają informacje, aby przekładać rozmowy i ostrzeżenia nad wymierzanie bezpośrednich kar.

Opisy różnych sytuacji, elementów forum czy pewnych konwencji jakie tam panują mógłbym mnożyć, nie sądzę jednak żeby było to potrzebne. Przytoczone powyżej przykłady ukazują społeczność gry *Toribash* jako grupę aktywną, współdziałającą i rywalizującą ze sobą na wielu płaszczyznach. Sposoby rozwiązywania konfliktów na forum są relatywnie transparentne, administracja działa poprawnie i stara się raczej edukować niż karać. Czy więc takie aktywne środowisko wytwarza silne więzi między graczami? Czy można określić to forum jako społeczność budowniczych w rozumieniu Kozinetsa? Na te pytania odpowiedzi miały dać przeprowadzone wywiady.

Toribash z perspektywy graczy i Toribash jako społeczność

W ramach badań przeprowadziłem osiem pogłębionych wywiadów etnograficznych. Ze względu na międzynarodowy charakter gry, rozmowy „twarzą w twarz” nie były możliwe, zdecydowałem się więc na ich najbliższy zamiennik – rozmowy poprzez komunikator audiowizualny *Skype*. Doboru respondentów dokonałem metodą losową z puli około 30 osób, które wyraziły chęć rozmowy o grze i społeczności. Z racji na sposób rekrutacji kandydatów, poprzez temat na forum w dziale *Discussion*, należy zwrócić uwagę na fakt, iż zgłosiły się osoby chętne do rozmowy, otwarte, aktywne i raczej pozytywnie nastawione do całej społeczności, co oczywiście warunkowało ich wypowiedzi. Grupa moich rozmówców okazała się relatywnie spójna – sami mężczyźni, w wieku od 18 do 24 lat, studiujący lub uczący się na poziomie szkoły średniej, z rozwiniętych gospodarczo państw (USA, Niemcy, Australia, Nowa Zelandia, Polska), związani z grą nie krócej niż pięć lat. Cytaty pochodzące od respondentów oznaczane są literami od A do H²⁴.

Historie pierwszego spotkania z Toribashem nie odbiegały od standardowych schematów, mamy więc osoby, które trafiły do świata gry z polecenia^{ACE}, tych których skusiły reklamy i recenzje^{BH}, czy też jednostki, które aktywnie poszukiwały gier o podobnej charakterystyce^{FH}. Pierwsze wrażenia związane z samą grą wpisują się w dwie kategorie – od zachwytów i zainteresowania („To było to, czego szukałem”^H „Płynność ruchów postaci w potwórkach wyglądała obłędnie”^D), poprzez wskazywanie na duży początkowy

²⁴ A – AbusedPanda, B – Bixxy, C – Corman, D – Dicky, E – Etank, F – Farfen, G – Gawwrh, H – Hisk.

stopień trudności rozgrywki („Przez pierwszy tydzień nie potrafiłem nawet stać prosto”^F „Musisz pograć z miesiąc, by w ogóle złapać, o co chodzi”^E), jedynie AbusedPanda stwierdził, że gra wydawała mu się po prostu głupia, i nie zaangażowałbym się w nią, gdyby nie nalegania kuzyna. Respondenci zwracali uwagę na fakt, iż w tamtym okresie istnienie forum nie było specjalnie nagłaśnianie. Grę można było pobrać z różnych stron lub otrzymać plik instalacyjny od znajomych, co powodowało, że pierwszy kontakt z forum następował dopiero kilka tygodni czy miesięcy później, najczęściej w momencie, gdy gracze zainteresowali się bardziej niecodziennymi przedmiotami i sposobami na ich zdobycie (podstawowe elementy kustomizacji postaci są dostępne poprzez wbudowany w grę sklep). Prawie wszyscy rozmówcy zgodnie stwierdzali, że czas ich największej aktywności jako graczy już minął – wcześniej spędzali w grze nawet do kilkunastu godzin dziennie, w momencie rozmów grali jednak mniej lub wcale^{CF}, co jednak nie przekładało się na znaczne obniżenie ich aktywności na forum – ta, w pewnych przypadkach^{CD} nawet wzrosła. Z tej zgodności wyłamał się Abusedpanda, który opisywał tamten okres jako swój najbardziej aktywny.

Dużym zróżnicowaniem charakteryzowało się umiejscowienie zainteresowań respondentów w kontekście forum, każdy z nich upodobał sobie inną jego część, chociaż ze wspólnym mianownikiem w postaci klanów. Dla przykładu, Abusedpanda postował głównie w tematach związanych z handlem, sprzedając i kupując przedmioty, poszukując okazji do zysku; Bixxy trzymał się części poświęconej klanom, uczestnicząc w życiu klanowym kilku grup jednocześnie; Corman poświęcał swój czas na dyskusje w subforum *Discussion*; Dicky, jako członek *Event Squad*, przyglądał się pojawiającym się na forum *eventom* i emocjom, jakie budziły u innych graczy. Do organizacji należało siedmiu na ośmiu respondentów (bez użytkownika Gawwrh). Farfen, najmocniej związany ze swoją organizacją, wypowiadał się o niej z dużym entuzjazmem:

ORMO jest jak moja rodzina, jeżeli mogę tak powiedzieć. Kocham ORMO, to ciągle moje ulubione miejsce, nawet jeżeli aktywność całej grupy zdecydowanie spada. Wszystkie inne organizacje wymagają jedynie żebyś lubił to, czym się zajmują, a tutaj musisz być faktycznie dobry. Jeżeli się dostaniesz, jesteś elitą.

Gracz wspominał również o eksperckiej wiedzy członków tej organizacji, stwierdzając, że razem poszukują oni nowych sposobów, w jaki mogą uczynić

swoje zagrania jeszcze lepszymi, a także organizują *eventy* dla zwykłych użytkowników. Pozostali traktowali organizację jako dodatkową przestrzeń do dyskusji na temat swojego hobby (jak Corman dzielący się wrażeniami o oglądanych anime na łamach *Anime United*) lub jako miejsce, które pozwoli im stać się lepszymi graczami poprzez walki z bardziej zaawansowanymi w danym modzie przeciwnikami (taką rolę pełniło *The Aikido Team* w przypadku Dicky'ego).

Eventy organizowane dla graczy przez administrację były opisywane jako ciekawie i absorbujące, chociaż Corman i Farfen stwierdzili, iż od dłuższego czasu nie zwracali na nie uwagi, a Etank, poprzez swoje dawne doświadczenia z czasów, gdy był członkiem *Event Squad*, mówił o powtarzalności i braku większych innowacji na przestrzeni lat. Dicky również zwrócił uwagę na fakt, iż ciągle organizowanie turniejów bywa wyczerpujące, co prowadzi do okresowych spadków jakości, do czasu aż *Event Squad* nie przyjmie w swoje szeregi kilku nowych graczy, o świeżym spojrzeniu – taki cykl powtarza się co kilka miesięcy. Pozostając przy tematyce związanej z administracją, opinie respondentów o stylu, w jakim forum i gra są zarządzane, były podzielone na dwa obozy, osób zadowolonych (5) i niezadowolonych (3). Najbardziej bezkrytyczny był Abusedpanda, który twierdził, że nie widzi różnicy między osobami z pewną mocą a tymi bez niej, wszystkich miał bowiem traktować po koleżeńsku, i nie zauważył, aby inni moderatorzy postępowali inaczej. Po drugiej stronie barykady znajdował się Etank, według którego grupy osób u szczytów władzy bardziej martwią się tym, aby ową władzę utrzymać, niż żeby rozwijać i aktywizować społeczność. Wspominał również o nepotyzmie, który miał tam panować. Respondenci zgadzali się jednak, że model rekrutowania moderatorów spośród użytkowników sprawdza się względnie dobrze i wyróżnia grę na tle innych produkcji („W innych grach jedyny kontakt z administracją masz wtedy, gdy piszesz na kogoś skargę”^H), „Jeżeli masz odrobinę szczęścia, to bez większego problemu możesz porozmawiać z każdym członkiem administracji a nawet twórcą gry, co jest raczej niespotykane”^C). Na pytanie o to, jakich zmian oczekują, respondenci wskazywali głównie na sprawy natury technicznej – wprowadzenie stabilniejszych serwerów, nowych trybów gry, poprawę systemu rankingowego czy wznowienie akcji promowania gry na różnych branżowych portalach, jako że od dawna nie było bardziej zmasowanej kampanii promocyjnej. Etank przewrotnie stwierdził, że oprócz usprawnień technicznych najlepszą rzeczą, jaka mogłaby spotkać *Toribash*, byłaby wymiana większości moderatorów.

Gracze z ochotą wspominali pierwsze spotkania z innymi osobami online, pojawiały się opowieści o zaproszeniach do klanów czy zawiązywaniu pierwszych koleżeńskich relacji. Etank z pewną nostalgią stwierdził, że dawniej klany miały status powiększonych rodzin, zgranych paczek znajomych, obecnie zaś młodszy gracze częściej kierują się prestiżem danego klanu i jego członków, niż ich charakterem. Osoby, z którymi rozmawiałem, raczej trzymały się jednego klanu (weterani, jak Farfen i Etank, należą do swoich od siedmiu lat), lub jeżeli już go zmieniały, było to spowodowane rozpadem całej struktury. Abusedpanda i Corman zmieniali klany kilkukrotnie, tłumacząc się szukaniem odpowiedniego miejsca i osób. Jedynym respondentem niebędącym członkiem żadnego klanu był Gawwrh, który zdecydował się nie szukać nowego „domu” po tym, jak jego znajomi przestali grać. Należy zwrócić tutaj uwagę na fakt, że kategorie takie jak znajomi, koledzy, przyjaciele, rodzina były swobodnie stosowane przez respondentów.

Interesująco przedstawiała się historia opowiedziana przez Dicky’ego, który w ciągu kilku pierwszych dni swojej przygody z grą poznał się z Duncanem. Jak się okazało, mieszkali względnie niedaleko. Z racji wspólnego hobby – szermierki – spędzali dużo czasu razem, rozmawiając, szybko też doprowadzili do dewirtualizacji znajomości i spotykali się w rzeczywistości. Mimo że Duncan przestał grać i odwiedzać forum, wciąż utrzymują kontakt, rozmawiając ze sobą niemal każdego dnia. Podobnymi historiami mogli pochwalić się również Etank i Farfen. Pierwszy poznał cztery osoby, z którymi utrzymuje stały kontakt, wspólnie jeżdżą na festiwale czy spotykają się podczas Sylwestra. Drugi, po kilku spotkaniach z poznanym poprzez forum Thomasem, zamieszkał z nim podczas studiów. Inni respondenci również posiadali osoby poznane przez forum/grę, które uważają za przyjaciół czy bliskich znajomych. Jedynie Abusedpanda oraz Gawwrh nie spotkali się z nikim „twarzą w twarz”, ale nie przerażała ich taka możliwość, byli gotowi na ten krok, jeżeli tylko pojawiłaby się taka okazja.

Z uwagi na kompetytywny charakter gry wytwarzają się również między graczami formy rywalizacji. Oczywiście jest, że użytkownicy chcą piąć się w rankingach i zdobywać nowe *belty*, ale chodzi też o coś więcej – wzajemny szacunek i uznanie dla umiejętności, szczególnie między osobami, które często się pojedynkują. Dicky zwracał uwagę na takich graczy, jak Loop czy Arth, którzy byli dla niego wyznacznikiem najwyższej biegłości, jaką można osiągnąć, specjalizując się w modzie taekkyon („Mierzymy się za sobą od jakiś 6 lat, są to zarówno moi kumple, jak i rywale”). Każda wygrana z takim rywalem dawała mu dodatkową satysfakcję, przegrana wzbudzała chęć

rewanżu. Dicky chciałby, aby administracja wprowadziła możliwość sprawdzenia ilości wygranych/przegranych walk z danym przeciwnikiem, aby móc obserwować swoje postępy²⁵. Podobne odczucia miał Farfen w kwestii bicia rekordów – „nie chodzi tylko o to, jaki rekord bijesz, ale też czyj rekord bijesz”. Wspominał on o osobach toczących korespondencyjne pojedynki na rekordy od początku swojej przygody z grą – pobijają oni wyniki swoich oponentów o ułamki sekund bądź kilka punktów i czekają na odpowiedź, w międzyczasie pracując nad jeszcze lepszym wynikiem, co przypomina niekończący się wyścig zbrojeń.

Nie wszystkie relacje są jednak pozytywne, konfliktów nie da się unikać. Większość respondentów unikała bądź ignorowała osoby, z którymi nie potrafili znaleźć wspólnego języka. Corman opowiadał o swoich zatargach z administracją, która kilkakrotnie zawieszała jego konto za niestosowne czy prześmiewcze wypowiedzi, według niego niesłusznie. Dicky był wyraźnie poirytowany osobami z „czarnej listy, które uprzykrzają życie innym użytkownikom, a szczególnie moderatorom („Gdyby nie goście tacy jak Tbbashboi czy cjslick, mielibyśmy dwa razy mniej pracy”). Każde oszustwo musi być dokładnie zbadane, co – chcąc nie chcąc – zmusza ludzi takich jak Dicky do częstych rozmów z patologicznymi kłamcami szukającymi sposobów na wyślizgnięcie się z takiego czy innego oskarżenia. Z perspektywy członka *Market Squad* Abusedpanda narzekał na użytkowników, którzy nie potrafią wykazać się odpowiednią cierpliwością i spokojnie poczekać na odpowiedź na zadane pytanie, powtarzając je raz za razem, zasypując go bezużytecznymi wiadomościami. Pojawiają się również gracze, którzy swoim zachowaniem i sposobem bycia skupiają na sobie ogólną niechęć całej społeczności, czego przykłady podawał Etank. Takim *userem* miał być Deakmaniac, znany z tworzenia alternatywnych kont, każdego z inną „osobowością”, i promowaniu się za ich pomocą. Robił to w sposób na tyle nieudolny, że administracja szybko owe konta namierzała i usuwała. Inny, Vladcasl, stał się najbardziej znienawidzonym użytkownikiem po tym, jak udało mu się uzyskać dostęp do głównego serwera przechowującego pliki gry i forum, i wykasować wszystkie dane z ostatnich trzech miesięcy, co przełożyło się straty przedmiotów, kredytów i miejsc w rankingach dla dużej ilości graczy^E.

Respondenci swobodnie posługiwali się terminem „społeczność”, uważając taką kategoryzację osób skupionych wokół gry i forum za uzasadnioną. Gawwrh mówił o tym w następujący sposób:

²⁵ Obecnie istnieje możliwość sprawdzenia swojego globalnego rankingu, rankingu w poszczególnym modzie i procentowej ilości wygranych.

Zdecydowanie jest to społeczność. Mamy grupę ludzi dzielących wspólne zainteresowanie, zajmujących to samo miejsce. Możesz porozmawiać z każdym, działać z każdym. Jest otwarta, przyjazna, nie skupia się tylko i wyłącznie na *Toribashu*, mamy Gaming chat, Off-topic itp.

Farfen wskazywał na duży poziom zdywersyfikowania wspólnoty, stwierdzając, że jest to społeczność składająca się z wielu mniejszych grup („Są miejsca na forum, których nigdy nie odwiedzam, a które są głównym punktem zainteresowania innych użytkowników”), zaś Bixxy na istnienie dwóch jej stron – poważnej, przejawiającej się przy dyskusjach na tematy światopoglądowe, dzieleniu się doświadczeniami i sugestiami jak ulepszyć grę czy forum, oraz częściowo niedojrzałej, za względu na sam charakter gry, gdzie możliwe jest „rozwalanie przeciwników na kawałki, co podoba się dzieciakom”^B. Z pewną dozą krytyki do kwestii społeczności podchodził Dicky, stwierdzając że „raczej spełniamy definicje, mamy forum, grę, miejsca do spotkań, rozmów, interakcji”, ale nastąpić miał pewien rozłam w momencie premiery *Toribasha* na platformie *Steam*. Ma ona własne miejsce poświęcone odpowiednim grom i część użytkowników, szczególnie tych nowych, nigdy nie dociera na główne, natywne forum gry. Według niego, przez brak wystarczającej ilości nowej krwi stopniowo utracone zostanie poczucie prawdziwej wspólnotowości. Najbardziej krytyczną opinię wyraził Etank, mówiąc, że owszem, pewna społeczność jeszcze istnieje, ale nie już to to, co kiedyś – brakuje użytkowników, którzy angażowaliby się w pewne społeczne projekty, takie jak forumowe radio, czy promowali grę większą ilością tematycznych *eventów*. A więc jest to, według niego, społeczność powoli umierająca. W ogólnym rozrachunku czterech z pozostałych respondentów postulowało postępujący rozwój społeczności, trzech zaś pewną formę stagnacji.

Przeprowadzając wywiady, pytałem również o rolę, jaką odegrał *Toribash* w życiu moich rozmówców. Większość odpowiadała, iż jest to społeczność, z którą związali się bardzo mocno („Nigdy nie byłem członkiem żadnej wspólnoty, w którą byłbym tak bardzo zaangażowany, tak by mi się podobała”^F; „Przy innych nie zostawałem na dłużej, nie było tego specjalnego czegoś”^G; „Większość swoich obecnych przyjaciół poznałem właśnie przez to forum”^G), rozpatrując ją na równi bądź jako ważniejszą niż grupy w rzeczywistości. Równie silne związki z innymi społecznościami posiadali jednak Corman, Etank i Dicky – dwóch pierwszych poprzez Sieć (kolejno forum osób zajmujących się modyfikacjami do *World of Warcraft* i forum *tibia.org*), trzeci zaś ze środowiskiem osób uprawiających szermierkę. W percepcji

moich rozmówców, *Toribash* stał się pewną socjalną przestrzenią, gdzie kontakty i relacje, w jakie wchodzi z innymi użytkownikami, przeważają nad elementami rozgrywki, więcej radości sprawiały im codziennie rozmowy z zapoznanymi tutaj osobami, niż samo granie, chociaż cały czas pozostawało ono relewantne („Bez gry nie byłoby nas tutaj”^B).

Ostatnie zagadnienia dotyczyły kwestii kreowanie relacji poprzez Internet i ich siły. Przeważały odpowiedzi o tym, iż zawieranie przyjaźni czy innych związków jest łatwiejsze, ponieważ możemy zastanowić się kilkukrotnie nad tym, co chcemy napisać. Pewna doza anonimowości pozwala rozmawiać z każdym bez zbędnego onieśmienia – bariery nie stanowi płeć, wiek, wykształcenie, zawód i, co najważniejsze, odległość. O braku ważnego, fizycznego aspektu codziennych spotkań i interakcji wspominali *Abusedpanda* oraz *Corman*, dla innych nie stanowiło to jednak większego problemu, szczególnie, że przeważnie zdewirtualizowali oni już część swoich znajomości i planowali kolejne spotkania (np. *Dicky* zbierał pieniądze i szukał sposobności aby wyjechać do Europy, w celu spotkania blisko 10 członków swojego klanu). Nie odczuwali oni również, aby relacje zawieranie przez Sieć były w zauważalny sposób słabsze, od tych rozpoczynających się od spotkań „twarzą w twarz”.

Słowem podsumowania

Przykłady działań użytkowników, takie jak tworzenie klanów z własnymi historiami, mitami, tworzenie się grup wielbicieli pewnych moderatorów, historie o przyjaźniach, formach rywalizacji, sympatiach i antypatiach itp., połączone z brakiem warunkowania owych działań jako gorszych niż te, odbywające się poza przestrzenią forum, poza Siecią, przekonują, iż w kontekście badanej gry relacje, w jakie wchodził użytkownicy, można określić jako silne, trwałe. Przebywanie w tym samym miejscu, przestrzeni po kilka godzin dziennie, przez kilka lat, dzielenie się osobistymi doświadczeniami, tworzy poziomy skomplikowania struktur nieróżniące się od tego, co można spotkać w tzw. realu. Relacje te wychodzą poza Sieć, są dewirtualizowane – granice pomiędzy tym, co wirtualne a realne przestają mieć większe znaczenie. W obliczu zebranych materiałów i własnych obserwacji chciałbym postulować więc istnienie w Sieci miejsc czy przestrzeni, które wytwarzają relacje społeczne nie mniej skomplikowane czy zażyłe od tych, których doświadczamy w tzw. rzeczywistości. Tak jak w sytuacjach codziennych, część

z tych relacji może okazać się mniej lub bardziej nastawiona na wspólnotowość, bliżej lub dalej ze sobą związana, skupiona na konkretnym celu lub spontaniczna. Kreatywność jednostek, ich potrzeby i cele nie zmieniają się diametralnie, jeżeli tylko postawimy przed nimi ekran komputera. Zmienia się jedynie sposób ich wyrażania.

Kwestia tego, czy społeczność *Toribasha* można nazwać społecznością budowniczych, nie powinna budzić większych wątpliwości. Wyrasta ona z konkretnego zagadnienia, gry i poświęconej jej forum, gdzie informacje, techniki i porady na temat owej aktywności stanowią ważny element jej funkcjonowania, a całość połączona jest we wspólnotę poprzez bliskie kontakty między jej użytkownikami, inicjowane zarówno przez nich samych, jak i twórców gry. Gracze *Toribasha* budują wnie tylko przyjaźnie czy formy rywalizacji, ale też wewnętrzne, odpowiednie sobie mitologie, ekonomie, style upiększania swoich postaci czy profili. Ogrom sposobów, w jakich użytkownik może wyrażać siebie, z których jedynie część została opisana, oraz wysoki poziom aktywności całej wspólnoty uzasadniają opisywanie jej jako społeczności budowniczych. Z perspektywy dwóch lat widać pewne rysy na tym obrazie, aktywność części użytkowników spadła, administracja jednak nie poddaje się i szuka nowych sposobów na aktywizację społeczności (jednym z nich ma być nowa wersja gry, *Toribash Next*, będąca obecnie w produkcji).

Należy stwierdzić, iż przedstawione zagadnienia nie wyczerpują problematyki tematu oraz że sama społeczność gry mogłaby zostać sproblematyzowana na dziesiątki sposobów. Niniejszy artykuł jest zaledwie dość gęstym opisem jednej społeczności, pokazującym pewne tropy. Liczę, iż brak dokładniej analizy wątków wzbudzi w czytelniku ochotę na próbę zmierzenia się z któryms z nich we własnym zakresie. Kwestie moderacji można badać w ramach foucaultowskiej wiedzy/władzy, kwestię mitów pojawiających się w kontekście wyimaginowanego świata gry czy klanów rozłożyć na czynniki pierwsze i opisać w konwencji strukturalizmu Levi-Straussa czy mitologii Barthesa. Badania w kontekście netnografii, ludologii czy szeroko pojętej humanistyki cyfrowej, to ciągle względnie nowa problematyka, otwarta dla każdego, kto zechce się w nią zagłębić. Należy zdać sobie sprawę, że nie mamy już do czynienia z rewolucją informatyczną lat 90. czy sytuacją porewolucyjną, ale rzeczywistością dnia codziennego, w której jest miejsce na analizy i rozważania dla każdej z dziedzin nauki, szczególnie zaś tych, w których centrum stoi człowiek. Nie było jeszcze antropologów, gdy wymierały i odchodziły w zapomnienie pewne społeczeństwa pierwotne. Dzisiaj, wyposażeni w odpowiednią metodologię i nauczani doświadczeniem ojców założycieli

dyscypliny, stoimy przed szansą zbadania nowych typów wspólnot i społeczności, tworzących się na naszych oczach.

Summary

Towards the netnography of online communities.

Communities existing around multiplayer games

as places that create social relations, on an example of forum.toribash.com

The paper presents findings from research regarding online communities and how those influence social relations. Author starts with a short introduction to the world driven by the principle of interactivity, reviewing literature regarding that concept. What follows is ethnographic description of researched community, from both author's perspective as its member and perspective of his respondents. Author concludes that community of Toribash is a „community of builders” in the meaning of Robert Kozinets, that online communities can create and sustain social relations as strong as those present in the real world, and that people involved in those communities tend to strive for the devirtualization of those relations, or at the very last, are not opposed to that idea.