

Uniknął sensacyjnego tonu, który dominuje w artykułach prasowych relacjonujących wydarzenia z gier sieciowych, skupiających się na jednym wybranym aspekcie *Second Life*⁹. Przedstawił w sposób zrozumiały, czym są gra oraz uczestnictwo w wirtualnej kulturze. Dzięki temu nawet osoby, które miały niewiele wspólnego z taką formą spędzania wolnego czasu, bez problemu odnajdą się w tym skomplikowanym świecie.

⁹ Np. doniesienia o dziecięcej pornografii: K. Connolly, *Germany investigates Second Life child pornography*, „The Guardian”, 8 maja 2007, <http://www.theguardian.com/technology/2007/may/08/secondlife.web20> lub o metodach zarobkowania: *Online Extra: Virtual Land, Real Money*, „Bloomberg Businessweek Magazine”, 30 kwietnia 2006, <http://www.businessweek.com/stories/2006-04-30/online-extra-virtual-land-real-money>, dostęp: 20.01.2015.

Mateusz Kominiarczuk

Uniwersytet Warszawski

Nieznany klasyk?

Recenzja: Gary Alan Fine, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, The University of Chicago Press, Chicago-London 2002, wydanie drugie, ss. 298.

Choć w humanistyce nie jest niczym dziwnym odwoływanie się do klasyków zagadnienia, to jednak nieczęsto powstają akademickie „recenzje po latach”. Teksty uznane za niewarte uwagi szybko popadają w zapomnienie, a opracowania wciąż cenione i wznawiane kilkadziesiąt lat od pierwotnej publikacji nie wymagają przypomnienia. Dlatego więc recenzować *Shared Fantasy* Gary’ego Alana Fine’a¹, niepodważalny fundament światowych badań nad grami fabularnymi (*tabletop roleplaying games*, TRPG albo za Fine’em — *fantasy role-play gaming*, FRP), ostatnio wznowiony przed kilkunastu laty? Odpowiedź jest oczywista: gdyż w Polsce ta klasyczna pozycja pozostaje nie tyle zapomniana, ile raczej zupełnie nieznana.

Nie warto pisać „recenzji po latach”, przynajmniej jeżeli przez „recenzję” rozumiemy „ocenę”; toteż nie zamierzam oceniać pracy Fine’a — pierwszego wydanego w formie książkowej akademickiego studium TRPGs. Nie chcę też szczegółowo przybliżyć treści jego książki — etnografii subkultury graczy opracowanej w duchu interakcjonizmu symbolicznego „drugiej chicagowskiej szkoły socjologii”. Podobnie też nie będę się rozpisywał nad historyczną wartością półtorarocznej obserwacji uczestniczącej, którą Fine prowadził w przełomowym dla TRPGs momencie — tuż przed profesjonalizacją rynku i niebывалым wzrostem popularności tej odmiany gier na przełomie lat 70. i 80. XX wieku. Moim celem nie jest również komentowanie niezwykle udanego zastosowania jako narzędzia badania gier i graczy Goffmanowskiej analizy ramowej ani powiązanej z nią autorskiej koncepcji *en-grossment*². O tym pisali już inni³. Zamiast tego skupię się na niespodziewanej rozbieżności

¹ G.A. Fine, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago-London 2002.

² Prototypu immersji, będącej jednym z podstawowych pojęć we współczesnych badaniach nad larpami, TRPGs i grami komputerowymi.

³ Por. B. Ellis, *Review of „Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds” by Gary Alan Fine*, „The Journal of American Folklore” 98, 1985, nr 389, s. 337–339; J.J. MacAloon, *Human Interaction and Ludic Form*. „Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds” by

między polską a światową recepcją *Shared Fantasy*, wynikającej zapewne z dotychczasowego braku przekładu. Podczas gdy poza Polską pozycja ta pozostaje fundamentem badań nad grami, w naszym kraju w zasadzie nie bywa cytowana.

Poza już przytoczonymi opiniami *Shared Fantasy* jest także polecane jako jedno z najlepszych dostępnych socjologicznych studiów poświęconych TRPGs i subkulturze ich wielbicieli przez Katie Salen i Erica Zimmermana, autorów podręcznika *Rules of Play*⁴. Także Paul Mason, podsumowujący historię anglojęzycznych badań nad grami fabularnymi, wskazuje na przełomowe znaczenie pracy Fine'a⁵. W swoich książkach z pionierskiej rozprawy obszernie korzystali zarówno Daniel Mackay (autor książki o performatywnym wymiarze *fantasy RPGs*⁶), jak i Michael J. Tresca piszący o historii i powiązaniach ewolucyjnych różnych odmian gier⁷ oraz Jennifer G. Cover rozważająca powstawanie opowieści w TRPGs⁸. *Shared Fantasy* pozostaje też inspiracją licznych artykułów o poszczególnych formach RPGs (od gier towarzyskich aż po MMO), by wymienić tylko publikacje Markusa Montoli⁹, Jonasa Linderotha¹⁰ oraz Dennisa Waskula i Matta Lusta¹¹. Nawet opracowania niezwiązane ściśle z grami fabularnymi podają książkę Fine'a jako z jednej strony ważne źródło historyczne¹², z drugiej — inspirację teoretyczną¹³. W izolacji od źródła trudno o właściwe odczytanie tych i innych nowych opracowań.

Zgoła odmiennie mają się sprawy w Polsce. Spośród wszystkich dotychczas wydanych w kraju prac naukowych poświęconych grom fabularnym *Shared Fantasy* wspominają zaledwie dwie publikacje książkowe. Jedną z nich to *Gry fabularne — nowe zjawisko*

Gary Alan Fine; „*Mountain Experience: The Psychology and Sociology of Adventure*” by Richard G. Mitchell with Gerald Suttles, „*Contemporary Sociology*” 13, nr 2, s. 151–154.

⁴ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play — Game Design Fundamentals*, Cambridge (Massachusetts)-London (UK) 2004.

⁵ L. Mason, *In Search of the Self. A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory*, [w:] *Beyond Role and Play, Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, red. M. Montola, J. Stenros, Helsinki 2004, s. 8.

⁶ D. Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, Jefferson (N.C.) 2001.

⁷ M.J. Tresca, *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, Jefferson (N.C.) 2010.

⁸ J.G. Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, Jefferson (N.C.) 2010.

⁹ M. Montola, *The Invisible Rules of Role-Playing. The Social Framework of Role-Playing Process*, „*International Journal of Role-Playing*” 2009, nr 1, red. A. Drachen *et al.*, http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/montola_the_invisible_rules_of_role_playing.pdf, dostęp: 15.01.2015.

¹⁰ J. Linderoth, *The Effort of Being in a Fictional World*, „*Symbolic Interaction*” 35, 2012, nr 4, red. R. Dingwal *et al.*, s. 474–492.

¹¹ D. Waskul, M. Lust, *Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing*, „*Symbolic Interaction*” 27, 2004, nr 3, red. R. Dingwal *et al.*, s. 333–356.

¹² Podważając tym samym sensowność podnoszonego niekiedy zarzutu „starzenia się” etnografii; por. J.G. Cover, *op. cit.*, s. 6. Mimo zresztą pozorów symbolicznego odcięcia się od *Shared Fantasy* autorka wychodzi od analiz Fine'a, by opisać ramy narracyjne rozgrywki (s. 88–89) i subkulturę graczy (s. 149–150), a ponadto zadłuża się u Mackaya, również kontynuującego myśl poprzednika.

¹³ Por. G. King, T. Krzywinska, *Tomb Raiders and Space Invaders Videogame Forms and Contexts*, London, UK 2006, s. 219, 222.

kultury współczesnej Jerzego Zygmunta Szei¹⁴, pierwsze monograficzne opracowanie zagadnienia w Polsce. W tym kontekście wydawałoby się naturalne, że praca Fine'a znajdzie się w bibliografii. Musimy jednak pamiętać, że gdy powstawała rozprawa Szei (obroniona w 2003 i wydana w 2004 roku), *Shared Fantasy* dopiero co została wznowiona przez amerykańskiego wydawcę, o czym polski autor mógł dowiedzieć się w ostatniej chwili. Zapewne właśnie z tego względu książka Fine'a nie bywa przez Szeję cytowana w tekście głównym, w bibliografii zaś figuruje nie jako monografia, lecz zaskakująco — jako „artykuł opublikowany w Internecie” (bez daty dostępu; obecnie strona nieaktywna)¹⁵.

W większym stopniu z pracy amerykańskiego socjologa korzysta Agata Zarzycka, autorka wydanej w Toruniu anglojęzycznej książki *Socialized Fiction*¹⁶. W jej pracy nazwisko Fine'a przywoływane jest dwukrotnie (trzykrotnie, jeśli liczyć informację bibliograficzną), za każdym razem w szeregu z innymi badaczami gier jako „jeden z autorów”. Tyle samo razy wzmiankowani są między innymi wspomniany już Daniel Mackay oraz Jakub Z. Lichański (raz omyłkowo jako Jan). Podobnie często pojawiają się w tekście pisarze i filozofowie, z których zaczerpnięto rozmaite motta — tak jest w wypadku Anne Rice, Neila Gaimana i Arystotelesa. Dla porównania — nazwisko Jerzego Szei wspomniane jest dwudziestotrzykrotnie; Dobrosławy Grzybkowskiej-Lewickiej — dziewiętnastokrotnie. Nietrudno z tego wysnuć wnioski, że skądinąd wiekowa już, w dodatku pisana z innej perspektywy badawczej, *Shared Fantasy* musiała okazać się dla Zarzyckiej dalece mniej użyteczna niż nowsze prace polskich autorów¹⁷.

Jak widać, książki Szei i Zarzyckiej wspominają Fine'a i jego dzieło jedynie na marginesie. Inaczej ma się rzecz z nowszym artykułem Dominika Porczyńskiego¹⁸, w którym *Shared Fantasy* nie tylko pojawia się w bibliografii, lecz jest także dwukrotnie cytowana — najpierw jako przykład zastosowania kategorii „świata społecznego” w odniesieniu do zbiorowości graczy, a następnie także źródło obszernej definicji TRPGs¹⁹. Tekst Porczyńskiego stanowi jednak wyjątek²⁰. Znacznie dłużej trzeba by wymieniać polskojęzyczne opracowania, w których nazwisko G.A. Fine'a nie pada na-

¹⁴ J.Z. Szeja, *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.

¹⁵ Prawdopodobnie Szeja miał na myśli tzw. blurb wydawniczy — opracowany przez wydawcę krótki opis zawartości książki połączony z wyjątkami z recenzji. Można się o tym przekonać, sprawdzając archiwalny zapis strony. Zob. J.Z. Szeja, *op. cit.*, s. 227, por. <<http://web.archive.org/web/20030501041046/http://www.press.uchicago.edu/cgi-bin/hfs.cgi/00/679.crl>>, dostęp: 21.06.2013.

¹⁶ A. Zarzycka, *Socialized Fiction: Role-Playing Games as a Multidimensional Space of Interaction between Literary Theory and Practice*, Toruń 2009.

¹⁷ Ze względu na tematykę końcowego rozdziału publikacji Zarzyckiej (*The para-performative function of role-playing games and their way to the “mythic discourse”*) bardziej niż nieobecność odwołań do *Shared Fantasy* zastanawia podobny brak odniesień do wspomnianej wcześniej książki Mackaya.

¹⁸ D. Porczyński, *Fejmusi, followerzy i jokto-celebryci. Względność sławy w polskim fandomie gier fabularnych*, [w:] *Plaga celebrytów*, red. W. Karol Pessel, S. Zagórski, Łomża 2013, s. 137–158.

¹⁹ *Ibidem*, s. 138–139.

²⁰ Zwraca uwagę, że oprócz *Shared Fantasy* Porczyński przywołuje także nowsze anglojęzyczne opracowania zagadnienia, szczególnie już wskazywane książki Mackaya i Cover; w artykule brak natomiast odniesień do polskich prac o TRPGs — bez wyraźnej szkody dla tekstu.

wet raz. *Shared Fantasy* nie jest wymieniane w bibliografii hasła „Gra fabularna” ani w *Słowniku literatury popularnej* z 2006 roku²¹, ani w późniejszym o kilka lat *Słowniku rodzajów i gatunków literackich*²². To samo dotyczy artykułów publikowanych w numerach tematycznych czasopism naukowych (jak „Homo Ludens”, „Kultura i Historia” czy „Literatura i Kultura Popularna”) oraz innych polskich publikacji poświęconych TRPGs i zjawiskom pokrewnym. Z pewnością nie we wszystkich tekstach odwołanie do książki Fine’a byłoby konieczne, lecz potraktowane wspólnie dają obraz wyraźnej luki w recepcji tej pracy.

Książka Gary’ego Alana Fine’a była jedną z pierwszych prób naukowego zmierzenia się z problematyką TRPGs. O ile nie wyczerpała w żadnym razie zagadnienia, pozostaje ciekawa jako bardzo wczesne ujęcie specyfiki i historii *roleplaying games* towarzyszące właściwemu tematowi rozprawy: interakcjonistycznej analizie subkultury, powstawania systemów mikrokułturowych, ich związków ze strukturą grupy i wreszcie — procesów kreowania znaczenia. Historyczność opracowania, zastosowanie obserwacji uczestniczącej i liczne wywiady nadają ponadto *Shared Fantasy* walor materiału źródłowego — ze względu na perspektywę etnograficzną (nie fanowską lub branżową) zupełnie unikatowego, bo nieskażonego nostalgią, doraźną chęcią zysku ani przekłamaniami pamięci. Jakkolwiek słuszne są przestrogi przed bezrefleksyjnym powielaniem diagnoz sformułowanych w innym czasie i kontekście kulturowym²³, nie sposób podważyć fundamentalnego znaczenia i niesłabnącej użyteczności tej pozycji dla szerokiej dziedziny *game studies*. Tym bardziej niezrozumiała pozostaje znikoma polska recepcja, którą tłumaczyć może jedynie dotychczasowy brak polskiego przekładu *Shared Fantasy* — niedopatrzenia, które koniecznie musi zostać naprawione.

²¹ K. Górka, *Gry fabularne (Role-Playing Games — RPG)*, [hasło w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 196–197.

²² M. Bauer, *Gra fabularna*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 53, 2010, z. 1–2 (105–106), przedruk w: *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. G. Gazda, Warszawa 2012.

²³ Por. J.G. Cover, *op. cit.*

Natalia Dmitruk

Uniwersytet Wrocławski

Fenomen japońskiej animacji

Recenzja: Marta Okniańska, *Anime — w poszukiwaniu istoty fenomenu*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011, ss. 240.

Na polskim rynku wydawniczym pojawia się coraz więcej książek poświęconych Japonii, jej tradycji i kulturze. Jedną z nich jest praca Marty Okniańskiej *Anime — w poszukiwaniu istoty fenomenu*, która przybliży czytelnikom filmy animowane Kraju Kwitnącej Wiśni. Głównym celem autorki była próba omówienia istoty fenomenu anime oraz udowodnienie, że forma rysunkowa nie zawsze oznacza, iż produkcja skierowana jest wyłącznie do odbiorcy dziecięcego.