

DOI: <https://doi.org/10.61825/rl.2024.v502.01>**Beata Trzop***

Uniwersytet Zielonogórski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4791-817X>e-mail: b.trzop@is.uz.zgora.pl

GRA RPG (ROLE-PLAYING GAME¹) JAKO PRAKTYKA KULTURALNA. REFLEKSJE SOCJOLOGICZNE

THE RPG GAME AS A CULTURAL PRACTICE: SOCIOLOGICAL REFLECTIONS

Keywords: retromania, retrotopia, play, RPGs, cultural practice.

This article attempts to analyze participation in role-playing games (RPGs) as a distinctive cultural practice, drawing on Zygmunt Bauman's concept of retrotopia, Simon Reynolds' notion of retromania, and Johan Huizinga's classical theory of play. The empirical foundation of the study is based on data collected during an experiment conducted at the Krzywaniec correctional facility by Michał Bańka, a professional RPG master. Inmates were invited to participate in the game, with the first RPG session taking place on March 23, 2024. This article aims to showcase RPGs as a form of cultural practice that can be implemented even in highly restricted and isolated conditions. The project addresses several research questions, including: to what extent can this activity be considered a form of play from a sociological perspective, and what connections can be found between the

***Beata Trzop** – doktor habilitowany nauk społecznych w dyscyplinie socjologia, profesor uczelni; zainteresowania badawcze koncentrują się wokół problematyki stylów życia, społeczno-kulturowych konsekwencji starzenia się społeczeństw, współczesnej młodzieży oraz problematyki z zakresu gender studies.

¹RPG to akronim pochodzący od angielskiego określenia role-playing game (dosłownie „gra w odgrywanie ról”) i oznacza aktywność polegającą na wcielaniu się uczestników w fikcyjne postacie. Dokładniejsza charakterystyka pojawi się w dalszej części artykułu.

chosen game narratives and the broader trend of nostalgia present in the humanities?

GRA RPG JAKO PRAKTYKA KULTURALNA. REFLEKSJE SOCJOLOGICZNE

Słowa kluczowe: retromania, retrotopia, zabawa, gry RPG, praktyka kulturalna.

W artykule podjęto próbę analizy działania w ramach gry RPG jako swoistej praktyki kulturalnej. Autorka próbując poszukiwać inspiracji teoretycznych odwołuje się do koncepcji retrotopii Zygmunta Baumana, retromanii Simona Reynoldsa, oraz klasycznego ujęcia gry jako zabawy w odniesieniu do koncepcji zabawy Johana Hiuzinga. Tło empiryczne stanowią dane zebrane w trakcie eksperymentu przeprowadzonego w zakładzie karnym Krzywaniec przez Michała Bańkę – zawodowego mistrza gier RPG. Do udziału w grze zaproszono osadzonych, pierwszą sesję gry RPG rozegrano 23.03.2024 roku. Celem artykułu jest ukazanie gier RPG jako praktyki kulturalnej, dostępnej także w mocno ograniczonych izolowanych warunkach. W analizowanym projekcie badawczym postawiono między innymi następujące pytania: na ile owo działanie nosi znamiona socjologicznie pojętej zabawy, jakie, w kontekście wyboru konkretnej fabuły gry można znaleźć odniesienia do obecnej w humanistyce nostalgii za przeszłością?

Wprowadzenie

Zainteresowanie socjologów tego typu aktywnością może mieć szerokie implikacje teoretyczne: możemy ujmować samo uczestnictwo w grze (w różnej roli) jako praktykę kulturalną wpisującą się w czas wolny. Możemy także przyjrzeć się grze jako jednej z dziedzin kultury symbolicznej – jako zabawie (w ujęciu socjologicznym). W niniejszym artykule, analizując przypadek ciekawego eksperymentu, odwołuję się także do dwóch koncepcji: koncepcji retrotopii Zygmunta Baumana (2018) oraz retromanii Simona Reynoldsa (2018).

Terminem naczelnym jest pojęcie praktyki kulturalnej. Uczestnicy gier RPG – zarówno w roli widza, jak i gracza realizują owe czynności w ramach czasu wolnego, zaś sam termin praktyki kulturalnej rozszerza klasyczną koncepcję uczestnictwa w kulturze. Jak wskazuje Barbara Fatyga „badacze zajmujący się współcześnie analizowaniem kultury, a więc tym, jak jest ona tworzona, doświadczana, przeobrażana i transformowana przez

jednostki, kwestionują sensowność posługiwania się terminem uczestnictwo w kulturze” (Fatyga 2014, s. 11). Wg cytowanej autorki kryzys samego pojęcia wynika z tego, iż określenie to odnosi się do nieaktualnych, niejasnych podziałów kultury (np. na wysoką, niską, popularną), nielogicznych klasyfikacji udziału w niej (aktywny i bierny udział w kulturze). Fatyga (2015) definiuje praktyki kulturalne jako „uporządkowane ludzkie zachowania, tworzące całości o charakterze autotelicznym lub instrumentalnym. Wewnętrznie i zewnętrznie porządkują je wzorce kulturowe, które nadają zachowaniom wartości i znaczenia”.

Operacjonalizacja samego pojęcia odnosi się również do typologii. Fatyga proponuje podzielić je na dwie kategorie: praktyki indywidualne i zbiorowe. Autorka wskazuje również, iż „Zachowania, składające się na praktyki kulturalne posiadają wartość i znaczenie oraz mniej lub bardziej wyraźne granice (początek i koniec – w wypadku praktyk złożonych: również w obrębie danego cyklu, fazy czy etapu)” (<https://ozkultura.pl/wpis/153/5>). Realizacja określonych praktyk kulturalnych zdeterminowana jest kilkoma ograniczeniami: uwarunkowaniami terytorialnymi, społecznymi, ekonomicznymi, politycznymi, zdrowotnymi czy psychologicznymi. Autorka wskazuje także na czynniki związane z socjalizacją do pewnych praktyk np. dzięki edukacji kulturalnej i zabiegom animacyjnym w grupach i instytucjach społecznych, do których należą jednostki.

Analizując ową praktykę kulturalną, którą jest udział w grze RPG odwołam się do eksperymentu przeprowadzonego w zakładzie karnym Krzywianiec przez Michała Bańkę². Do udziału w grze zaproszono osadzonych. Pierwszą sesję gry RPG rozegrano 23.03.2024. Do eksperymentu zaproszono także socjologów, co stało się podstawą realizacji badania, którego wybrane wyniki zaprezentowane zostaną w dalszej części artykułu³.

Celem artykułu jest ukazanie gier RPG jako praktyki kulturalnej, dostępnej także w mocno ograniczonych izolowanych warunkach. Jako socjologowie zadaliśmy sobie pytanie, jak bardzo ten typ gier nosi znamiona socjologicznie pojętej zabawy oraz jakie, w kontekście wyboru konkretnej fabuły gry można znaleźć odniesienia do obecnej w humanistyce nostalgii za przeszłością?

²Michał Bańka – autor największego i najpopularniejszego w Polsce kanału filmowego o grach fabularnych (kanał YouTube@BaniakBaniaka); informacje o analizowanej sesji gry w ZK Krzywianiec można znaleźć na <https://www.sw.gov.pl/jednostka/zaklad-karny-w-krzywancu>

³Badanie przeprowadzone w 2024 roku w Zakładzie Karnym w Krzywiancu przez pracowników Instytutu Socjologii UZ – dr Justynę Nyckowiak, dr Tomasza Kołodzieja (Pracownia analityki społecznej i esportu), we współpracy z dr hab. Beatą Trzop, prof. UZ (Pracownia badań nad młodzieżą).

Retrotopia i retromania: inspiracje socjologiczne

Koncepcja retrotopii Baumana to swoista intelektualna podróż po klasycznych koncepcjach – odwołania do metafory Anioła Historii Waltera Benjamina (Benjamin 1996), do utopijnej wizji Thomas More’a (More 2001) i do Lewiatana Thomasa Hobbesa (Hobbes 2023). W efekcie w eseju Bauman proponuje „powrót do Hobbesa” (w tytule rozdziału pojawiający się ze znakiem zapytania), „powrót do plemion”, „powrót do nierówności” oraz „powrót do łona”. W zestawieniu owych dużych koncepcji rodzi się idea retrotopii poprzez krytykę globalizacji, nierówności, konsumpcjonizmu. Retrotopia jest czymś do złudzenia przypominającym nostalgię, zaś nostalgia powstaje z utopijnego często postrzegania rzeczywistości i wiecznego poczucia, że jest gdzieś coś, co jest lepsze i przyjemniejsze niż to, co jest teraz i tutaj (Bauman 2018). Świat drugiej dekady XXI stulecia jest wg Baumana antyutopijny, pełen niewiary, że przyszłość może przynieść postęp, polepszyć zbiorowy i indywidualny byt. To świat przepełniony nostalgią za czasami, które z dzisiejszej perspektywy jawią się jako pożądane, rzekomo sprawdzone, choć niepozbawione przemocy i okrucieństwa. Przeszłość jest idealizowana i traktowana wybiórczo, jako „nasza” przeszłość. Dominuje niewiara w przyszłość. Retrotopijne tendencje rozlewają się w niemal wszystkich obszarach życia jednostkowego i zbiorowego (por. Burszta 2017). I jak pisze Burszta „retrotopijne poszukiwania można dalej rozgałęziać, ta koncepcja jest na tyle inspirująca, że już pojawiają się rozszerzone definicje retrotopii, obejmujące także praktyki artystyczne i estetyczne. Czy nie w takim świetle należałoby postrzegać retromanię w muzyce popularnej, opisaną kilka lat temu przez Simona Reynoldsa? Dzisiaj to już także widoczna tendencja w kinie, powieści współczesnej i innych dziedzinach popkultury. Czy retrotopia stanie się jedną z ważnych metafor pierwszych dekad XXI wieku? (Burszta 2017, s. 27).

Podążając tym tropem, warto zatem koncepcję retromanii przybliżyć. Simon Reynolds, tworząc ideę, konstrukt – retromanii, przede wszystkim jako dziennikarz muzyczny, charakteryzując muzykę pierwszej dekady XXI wieku, zwrócił uwagę, że popkultura została zdominowana przez niekończące się powroty do przeszłości. Sam wyraz retro, jak pisze Simon Reynolds „ma bardzo konkretne znaczenie – odnosi się do świadomego fetyszyzowania minionej epoki. Reynolds, nie postrzega retromanii jako koncepcji czy też teorii, lecz „raczej jako (poprzez muzykę, stroje, oraz stylistykę wnętrza i przedmiotów), a realizowanego dzięki twórczemu wykorzystaniu pastiszu i cytatu. [...]. Retromania przygląda się całości tego, jak współczesny pop używa i nadużywa dziedzictwa własnej przeszłości (Reynolds 2018, s. 12). Ale jak wskazuje dziennikarz w wywiadzie udzielonym w 2013 roku,

Postrzegam retromanię nie jako koncepcję czy też teorię, lecz raczej jako otwarty, sugestywny termin opisujący wiele zjawisk związanych z retro, vintage, nostalgią, odrodzeniami poprzednich stylów i nurtów (revivalism), estetyką kuratorską, kulturą rozpamiętywania, kolekcjonerstwem, wznowieniami [...]. Wspomniane zjawiska są ze sobą powiązane i nakładają się na siebie, lecz mają również swoje własne, odrębne znaczenia i specyficzne właściwości; losy każdego z nich można prześledzić, sięgając wstecz (w niektórych przypadkach o kilkadziesiąt lat, w innych dalej). Jednak wyjątkowość współwystępowania tych zjawisk, tworzących kulturalną atmosferę pierwszej dekady XXI wieku, wydaje się zasługiwać na miano retromanii (Marzec 2013, s. 41).

Retromania tak pojęta, jest wszechobecna w popkulturze – powroty do minionych dekad w najnowszej kulturze popularnej wiążą się między innymi ze zjawiskiem kulturowego remiksu, charakterystycznego dla utworów postmodernistycznych. Zatem obecne w przestrzeni kulturowej remaki, sequele, prequele, crossovery, covery, revivale świadczą o nieustannie dokonującym się recyklingu treści symbolicznych. Owe powroty do przeszłości, zestawione w postmodernistyczny sposób widoczne będą także w poddanej analizie w dalszej części artykułu grze RPG.

Gry RPG (narracyjne gry fabularne) – istota praktyki

W niniejszym opracowaniu posłużę się definicją Olgi Smoleńskiej:

Gra fabularna to gra, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających, rzadko więc odbywają się w terenie, częściej przy stoliku. Jej celem na ogół jest rozegranie gry według zaplanowanego scenariusza i osiągnięcie umownie określonych lub indywidualnych celów, przy zachowaniu wybranego zestawu reguł, zwanego mechaniką gry. Decydujące znaczenie ma Mistrz Gry (Smoleńska 2009).

Gra jako praktyka kulturowa towarzyszy ludzkości od zarania dziejów. Powstanie pierwszej gry planszowej datuje na okres ok. 6000 lat p.n.e. Sama forma tych praktyk zmieniała się na przestrzeni czasu i przekształcała się wraz z rozwojem cywilizacji. Jak wskazuje Maciej Fiałkowski „Sam gatunek RPG, powstał stosunkowo niedawno, w latach 70. XX w. Prekursorem gatunku było

„Dungeons & Dragons” – gra zaprojektowana przez Gary’ego Gygaxa i Dave’a Arnesona, która została opublikowana w 1974 roku. Świat gry oparty jest o epokę średniowiecza, mechanizmy walki, a jego głównym założeniem jest oddziaływanie na wyobraźnię gracza. Gra ta stanowiła narodziny nowego nurtu rozwoju narracyjnych gier fabularnych [...] (Fiałkowski 2020, s. 53).

William Hawkes-Robinson, wskazując na szeroki potencjał gier, podkreśla pozytywny wpływ gier RPG m.in. na cechy: społeczne, intelektualne, kreatywne (Fijałkowski 2020). Autor wymienia szereg umiejętności społecznych, które uczą te gry. To między innymi rozwój umiejętności kooperacji, przywództwa, empatii, niekonwencjonalnego myślenia, taktycznego myślenia, improwizacji, aktorstwa czy zdolności manualnych (Fijałkowski 2020, s. 55-56).

Sesja gry RPG w ZK Krzywaniec – gra RPG na podstawie „Tajemnicy pętli”⁴

Graczami były osoby osadzone, w większości z długoletnimi wyrokami oraz multirecydywiści (osoby, które co najmniej trzy razy zostały skazane za umyślne przestępstwo, jednocześnie w naszym przypadku są to osoby mające kilkukrotne epizody związane z osadzeniem w zakładzie karnym).

Udział osadzonych w grze był całkowicie dobrowolny. Każdy z graczy miał doświadczenie w występowaniu przed publicznością: grali w przedstawieniach teatralnych, występowali w chórze i brali udział w innych aktywnościach na terenie zakładu.

Świat gry: zarys fabuły

- Stworzona na potrzeby działania w ZK Krzywaniec akcja gry rozgrywa się w Polsce w latach 90. a gracze wcielają się w postaci dzieci (między 12-15 lat).
- Pomimo tego, że gra rozgrywa się w latach 90. ubiegłego wieku (wraz z elementami rzeczywistości z tego okresu) świat, w którym dzieje się akcja, pełen jest robotów, latających pojazdów i technologii.
- Zarys fabuły: nieopodal miasta zamieszkiwanego przez bohaterów znajduje się elektrownia – Pętla, wewnątrz której znajduje się mechanizm napędzający te nowe technologie. Wokół elektrowni i w samej elektrowni dzieją się dziwne rzeczy i właśnie to jest osią akcji. Bohaterowie jako zgrana paczka próbują wyjaśnić tę tajemnicę.
- W grze zachowania agresywne i przemocowe ograniczone są do minimum, bohaterowie nie mogą umrzeć, choć mogą odnosić urazy (np. skręcona kostka, siniaki) – był to jeden z kluczowych elementów branych pod uwagę przy wyborze świata gry.

⁴ *Tajemnice pętli* to gra fabularna przedstawiająca alternatywną wizję lat 80. XX wieku, gdzie na każdym kroku można spotkać latające statki i niesamowite roboty, a tajne rządowe eksperymenty oraz zagadkowe zjawiska burzą spokój codzienności. Grę nagrodzono w 2017 roku prestiżowymi złotymi ENnie Awards w pięciu kategoriach: najlepsza gra, najlepszy świat, najlepsza oprawa graficzna, najlepszy tekst, produkt roku. Wydawca Black Mont Games.

- Postaci, w które wcielają się gracze, są zróżnicowane ze względu na wiek, płeć, charakter oraz specyficzne umiejętności.
- Podczas gry Mistrz Gry prowadzi historię, opowiadając, gdzie są gracze, co się wokół nich dzieje, jakie są przedmioty, wcielając się w inne postaci w grze, wywołując akcje, na które gracze muszą reagować i podejmować pewne decyzje.
- Gracze podejmując decyzję, co w danej sytuacji robią, rzucają kostkami i wynik decyduje o tym, czy ich akcja się powiedzie, czy nie. Umiejętności graczy mają tę wartość, że w określonych sytuacjach mogą dodać im dodatkowy rzut kostką, co zwiększa szanse na sukces akcji.

Czas realizacji gry: 23.03.2024 rok.

Autoetnografia jako metoda badawcza

Badania wśród graczy i widzów sesji gry RPG rozgrywanej się w ZK Krzywianiec prowadzono metodą autoetnografii. Autoetnografia to podejście badawcze, które wywodzi się z tradycyjnej metody etnograficznej. W tradycyjnej etnografii korzysta się z technik obserwacji uczestniczącej i wywiadu pogłębionego, które wykorzystuje się do konstrukcji opisu etnograficznego (*ethnographic narratives*), włączając w to osobiste historie (*personal stories*) jednostek. Autoetnografia lokowana jest często na pograniczu etnografii oraz autobiografii (Kubinowski 2010, s. 195), a w swojej istocie jest jednak metodą hybrydową – dzieli pewne elementy z gatunkami etnograficznymi oraz metodą biograficzną, jednocześnie jednak stanowi odmianę gatunku pisarskiego lub performansu wyraźnie przekraczającą ramy konkretnych dyscyplin. Autoetnografia służy generalizacji, porównywaniu przypadków i poszukiwaniu ogólnych prawidłowości rządzących opisanymi wydarzeniami, lecz także pełni funkcje ewokatywne – służy zapoznaniu z pewną historią, ale też wywołaniu określonych uczuć, refleksji w czytelnikach. Jest to metoda zbierania materiałów badawczych, polegająca na sporządzeniu opisu pewnego doświadczenia społecznego, które było udziałem indywidualnych jednostek. Podstawą empiryczną w badaniu produktem jest tu etnograficzny opis, nierzadko przybierający formę dziennika, pamiętnika czy innych wytworów pisemnych o zbliżonym charakterze. Autoetnografię można określić jako taki sposób prowadzenia badań jakościowych, który zakłada istnienie silnego związku pomiędzy tym, co osobiste i jednostkowe, a tym, co kulturowe, społeczne i polityczne (Ellis 2004).

W polskiej nauce autoetnografia jest dość rzadko stosowana (por. Szaban, Trzop 2020). Przyczyn takiego stanu rzeczy można wskazać wiele. Wynikać to może z jednej strony z nowatorstwa samej metody, jak również stąd,

że jest to trudny i bardzo angażujący rodzaj metodologii prowadzenia badań jakościowych. Jednocześnie autoetnografia stanowi gatunek badania wciąż rozwijający się i podlegający intensywnym przemianom. Zainteresowanie autoetnografią ma związek ze wzrostem znaczenia metod jakościowych w badaniach społecznych (Konecki 2000; Silverman 2007; Szaban, Trzop 2020) oraz potrzeby osobistego odniesienia informacji uzyskanych od jednostkowych uczestników życia zbiorowego. W tym podejściu uprzywilejowuje się perspektywę badanego, akcentując konieczność ukazywania jego sprawczości. Istotą badania jest ukazanie roli określonych przeżyć w życiu badanego. Waga indywidualnych doświadczeń powoduje, że w autoetnografii wykorzystuje się osobiste narracje (*personal narratives*). Wykorzystanie tej metody badawczej, w specyficznych izolowanych warunkach życia wydało się i merytorycznie i organizacyjnie najtrafniejszym wyborem metodologicznym.

Mając możliwość uczestnictwa w tym wydarzeniu badacze i badaczki skoncentrowali się na kilku pytaniach badawczych. W niniejszym artykule analizowane będą dwa zagadnienia:

1. Jak obserwatorzy gry interpretują to, czego są świadkami z perspektywy gry jako działania ludycznego, z uwzględnieniem czysto autotelicznych potrzeb i elementów zabawy jako działania społecznego?
2. Jak interpretują ukazaną rzeczywistość lat 90. ubiegłego wieku? Jakie mają doświadczenia i wspomnienia z tym czasem, ikoniczne postaci, wydarzenia? Czy zarysowany obraz lat 90. jest wg ich pamięci adekwatny, gdyby to oni konstruowali tę rzeczywistość, jakby wyglądała?

Opierając się na powyższych pytaniach skonstruowano narzędzie – scenariusz (jako podstawa pisania dzienniczka przez osadzonych). Uczestnicy (gracze i widzowie – osobne scenariusze) przez miesiąc od wydarzenia mieli czas na refleksje i wypełnienie dzienniczków.

Ustalenia empiryczne

Gra RPG jako zabawa

Próbując określić ten rodzaj działania człowieka, można za J. Huzingą (2022) wskazać kilka cech zabawy:

1. Zabawa to działanie dobrowolne – w analizowanym działaniu sam dobór do badania opisany w procedurze Bańki wskazuje na dobrowolność udziału graczy i widzów.
2. Zabawa to działanie ułożone poza rutyną i codziennością. Ta cecha będzie identyfikowana na podstawie wypowiedzi badanych.

3. Zabawa to działanie autoteliczne. Jest to cecha nadrzędna, nieuświadamiana przez uczestników.
4. Zabawa odbywa się w określonych ramach czasowych i w analizowanym przypadku to działanie odbywające się w Sali ZK Krzywaniec dniu 23 marca 2024 roku.
5. Zabawa odbywa się wg pewnych reguł. Analizowane wydarzenie odbywa się wg jasno określonych reguł, które w danym przypadku zostały graczom wyjaśnione przez Mistrza Gry. W odniesieniu do widzów, jak wynika z wypowiedzi graczy i widzów, te reguły (poza tymi wynikającymi z sytuacji więziennej) były nie do końca jasne.

W analizowanych wypowiedziach graczy i widzów⁵ można było odnaleźć dwie cechy gry RPG jako zabawy. Najbardziej wyraźną i eksponowaną była cecha: *ulokowanie działania poza rutyną i codziennością*. Poniższe fragmenty z pisemnych wypowiedzi uczestników wydarzenia wskazują na jej występowanie:

Udział w grze oderwał mnie całkowicie od rzeczywistości i miejsca, w którym obecnie się znajduję (gracz 1).

Ta gra pochłonęła mnie w całości, moja wyobraźnia przeniosła mnie w świat tej gry. Ja tam po prostu byłam (gracz 2).

Oglądanie świata wykreowanego w grze pozwoiliło mi oderwać się od rzeczywistości. Obserwowanie tego spektaklu na chwile pozwoliło zapomnieć o codzienności w jakiej przebywam (widz 1).

Oglądanie świata wykreowanego w grze w stu procentach pozwoliło mi zapomnieć o rzeczywistości i pozwoliło przenieść się do tego świata. Sesja ta bardzo pobudziła moją wyobraźnię, poczułam się jak byłabym tam razem z bohaterami „Tajemnicy pętli” (widz 2).

Oglądanie sesji gry całkowicie oderwało mnie od rzeczywistości. Zapomniałam o tym gdzie jestem, całkowicie pochłonęła mnie fabuła. Miałam wrażenie, że faktycznie przenoszę się w miejsca o którym opowiada prowadzący i uczestnicy (widz 4).

[...] ogólnie przez całą akcję czułam się jakbym przebywała w opisywanym przez mistrza gry miejscu. Po zakończeniu bardzo długo wracałam do realnego świata... [...] (widz 5).

W chwili obecnej moją rzeczywistością jest życie w więzieniu, a oglądanie spektaklu oderwało mnie od tej rzeczywistości w 100% (widz 6).

Kolejna weryfikowana w wypowiedziach badanych cecha zabawy widoczna w analizowanej praktyce kulturalnej odnosi się do *znajomości reguł*.

⁵Cytowane fragmenty wypowiedzi pochodzą z dzienniczków wypełnianych przez osadzonych – graczy i widzów, pisownia pozostaje oryginalna.

Każdy z graczy podporządkował się regułom i zasadom gry. Każdy wczół się w swoją rolę (gracz 1).

Wyda mi się, że uczestnicy przestrzegali zasady i reguły „Tajemnicy pętli” aczkolwiek zdarzyło się, że w pewnym momencie gracze wybiegali poza scenariusz co zostało skutecznie naprostowane przez narratora (widz 1).

Reguły są jasne, przejrzyste i sprawiedliwe. Biorąc udział w zabawie nie miałabym żadnych problemów, aby ich przestrzegać (widz 5).

Nie wiem czego oczekuje się odemnie ale na pewno świetnie mi się oglądało (widz 6).

Gra RPG jako zabawa: wnioski z badania

W warunkach izolacji społecznej, gdzie konsumpcja szeroko rozumiana jest ograniczona, możemy powrócić do traktowania zabawy jako elementarnej aktywności ludycznej, tu nadal jest praktykowana zgodnie z ponadczasowym modelem zabawy kulturotwórczej („świętecznej”), którego podstawą jest autoteliczna potrzeba bawienia się, a nie determinizm ekonomiczny lub ideologiczny.

1. Mimo, iż cecha autoteliczności jest istotna, to gra i zabawa daje możliwość zaprezentowania swoich rzeczywistych talentów. W warunkach izolacji społecznej, w ograniczonych warunkach działania ujawnianie swych talentów i np. kompetencji i wiedzy poprzez grę daje możliwość kompensacji i przeżycia zastępczego, które wg Huizingi, daje zabawa, pozwala także wyjść ze swoich nieujawnionych pozycji życiowych;
2. Gra RPG jako widowisko spełnia także elementarne cechy zabawy (oderwanie się od rzeczywistości, odmienny czas i miejsce). Wydaje się, iż wykreowanie fabuły gry w oparciu o opozycję realia – wyobraźnia stanowi jej fundamentalną cechę jako działania ulokowanego w ramach działalności ludycznej;
3. Opozycja zabawa a czas pracy i obowiązków nie sprawdzi się w wypadku sytuacji skazanych (chyba że uczestnicy osadzeni wykonują jakieś prace podczas pobytu w ZK). W takiej sytuacji trzeba zatem dobrze zdefiniować sytuację rzeczywistą, uczestników zabawy;
4. W wypadku widowiska inne reguły obowiązują graczy (ich znajomość jest potwierdzona i konieczna), inne zaś widownię (tu reguły raczej są domniemane).

Retrotopia i nostalgia za latami 90. – rzeczywistość gry

Odwołując się do koncepcji Baumana (2018, s. 15), gdzie retrotopia jest czymś do złudzenia przypominającym nostalgię, zaś nostalgia powstaje

z utopijnego często postrzegania rzeczywistości i wiecznego poczucia, że jest gdzieś coś, co jest lepsze i przyjemniejsze niż to, co jest teraz i tutaj, można wskazać, iż nostalgia jest jednym z głównych elementów sukcesu gry. Nie bez znaczenia jest tu *odwołanie do dzieciństwa* w zetknięciu z sytuacją bycia osobą dorosłą, skazaną i odbywającą karę z ZK.

W cytowanych poniżej fragmentach wypowiedzi uczestników wydarzenia odnaleźć można elementy nostalgii i tęsknoty za dzieciństwem:

Byłam wtedy dzieckiem, wakacje spędzałam u babci na wsi, budowaliśmy szalasy razem z kuzynostwem. [...] Na pewno więcej czasu spędzało się na dworze ze znajomymi na różnych zabawach niż teraz. [...] Moje dzieciństwo kojarzy mi się z latami 90. [...] (gracz 1).

Porównując lata 90. a obecne dostrzegam ogromne zmiany w zabawach. W tamtym czasie dzieci bawiły się na trzepakach, grali w gumę, podchody. Nie było komórek, młodzież była bardziej zintegrowana. Dzieci miały więcej pomysłów na to jak spędzić czas. [...] (widz 1).

Wspomnienia z lat 90. mam bardzo dobre, byłam dzieckiem, grałam w różne gry przed blokiem, miałam swoją paczkę z którą bawiłam się w różne podchody, rozwiązywałam różne zagadki (widz 2).

Bardzo miło wspominam tamte czasy: bez troskie spotkania z przyjaciółmi, próby zespołu muzycznego, później występy. [...] Pamiętam, że były to czasy wielkich zmian. Można powiedzieć, że nowoczesność wkraczała do nas wielkimi krokami. [...] Kiedyś liczyły się różne wartości, szacunek, zaufanie, współczucie, pomoc drugiemu człowiekowi. W tek chwili liczy się (takie mam wrażenie) tylko pieniądź i pogoń za nim (widz 4).

Urodziłam się w latach 90. więc moje wspomnienia to dzieciństwo, gra w gumę, w klasy, skakanie po trzepakach. [...] moim światem wieku 5-6 lat był dom, podwórko obok domu. [...] Kiedy słyszę lata 90. to myślę o dzieciństwie, o bez troskim myśleniu. O tym, że największym problemem było wrócić do domu na czas bez posiadania zegarka (widz 5).

Umieszczenie akcji gry, na prośbę graczy ulokowane w latach 90. ubiegłego wieku wskazuje już na to, iż czas dzieciństwa i odwołania do niego budują sytuację nostalgii i na ogół miłych wspomnień zarówno wśród graczy, jak i widzów.

Retromania: gra jako produkt popkulturowy z atrybutami z epoki, umieszczona w przeszłości

Kolejnym tropem może być koncepcja retromanii S. Rynoldsa (2018). Retromania, „przygląda się całości tego, jak współczesny pop używa i nadużywa dziedzictwa własnej przeszłości”. Termin „retro” łączy się ściśle z nostalgią za wiekiem szczęśliwej i bezproblemowej niewinności. Zabiegi odwoływania się do przeszłości, zwłaszcza tej sprzed rewolucji cyfrowej są dla przedstawicieli konkretnego pokolenia prostą drogą do budowania świata nostalgii (pod

warunkiem że jej doświadczyli). Jak pisze autor, najnowsza kultura popularna „przepisuje” historię, tworząc swoisty bank wspomnień kulturowych pokolenia dorastającego w epoce analogowej. Zatem współczesna kultura popularna jest *zakochana w przeszłości*, co widać w poniższych wypowiedziach:

Ulokowanie czasu akcji gry było bardzo dobrym wyborem mogliśmy powrócić do czasów dzieciństwa i całkowicie oderwać się od rzeczywistości (gracz 1).

Ulokowanie gry w latach 90. Było bardzo dobrym pomysłem. Uważam ta, gdyż w tamtych czasach dzieci często wybierały się na przygody w plenerze (widz 1).

Kolejna cytowana wypowiedź to zestaw artefaktów i wytworów popkultury lat 90.:

Kiedy myślę lata 90. wspominam jak jako dziecko piłam oranżadę pod sklepem w butelce szklanej na wymianę, grałam w gumę, chłopa, palanta, kupowałam gumę z tatuażem donald lub turbo [...] spałam pod blokiem w swoim namiocie [...] grałam w Mario przechodząc różne poziomy, oglądałam serial Esmeralda, Zbuntowany Anioł oraz Big brother, dzwoniłam z budki telefonicznej, miałam nokię 3310 (widz 2).

Myślę, że ulokowanie czasu akcji gry w latach 90. XX wieku było dobrym wyborem. Dla mnie na pewno było łatwo się przenieść w tamte czasy jako dziecko [...] (widz 5).

Retrotopia i retromania a gry RPG: wnioski z badania

1. Dobranie czasu fabuły do kohorty wiekowej grupy daje większą szansę na odwołanie się do dobrych wspomnień i zrozumienie kontekstu społeczno – kulturowego, większe zaangażowanie emocjonalne graczy i widzów. Zazwyczaj umiejscowienie fabuły w czasach pokrywających się z latami dzieciństwa i młodości grupy docelowej przywołuje pozytywne emocje i wspomnienia (nawet w tak specyficznej grupie jak osadzeni-badani);
2. Istotna dla powodzenia gry jest dbałość o szczegóły z odwołaniem do aspektu kultury materialnej i symbolicznej epoki, język dostosowany do epoki i grupy wiekowej odbiorców (adekwatne do fazy życia, w której się znajdowali w kontekście czasu akcji fabuły) – wszystkie elementy wiernie odtworzone mogą wzmacniać elementy nostalgii i dobrych wspomnień zarówno u graczy, jak i obserwatorów;
3. Tak pojmowany zabieg retromanii ma sens wówczas gdy dotyczy przedstawicieli pokoleń, dla których owe doświadczenia są wspomnieniem, a nie tylko fikcją.

Zakończenie

Gdy RPG, wpisujące się w szeroko pojęte działania z zakresu czasu wolnego, ulokowane w przedstawianym artykule z perspektywy praktyki kulturalnej stają się ciekawym polem eksploracji badawczej w różnych dyscyplinach, w tym także w socjologii. Konkretny, analizowany w artykule przykład działania odsyła nas socjologów do koncepcji Baumana i Reynoldsa, oraz do klasycznego ujęcia gry jako działania w ramach koncepcji zabawy. Można zatem poszukiwać odniesień zarówno do współczesnych teorii, jak i próbować zmierzyć się z tą problematyką w odniesieniu do klasycznych koncepcji obecnych w socjologii kultury.

Analizowane w artykule podejścia nie wyczerpują oczywiście refleksji socjologicznej w tym zakresie: to także, chociażby teoria dramaturgiczna Goffmana czy koncepcje ról społecznych zaczerpnięte z różnych paradygmatów mogą być źródłem ciekawych analiz. Poczynione analizy są jedynie namiastką tego, czego socjologowie mogą poszukiwać we współczesnych formach ekspresji kulturalnej.

Literatura | References

- BAUMAN Z. (2018), *Retrotopia. Jak rządzi nami przeszłość* Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- BENJAMIN W. (1996), *Anioł historii: eseje, szkice, fragmenty*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań.
- BURSZTA W. J. (2017), *Płynność i retrotopia*, [w:] *Przyszłość kultury: od diagnozy do prognozy*, red. A. Kisielewska, A. Kisielewski, M. Kostaszuk-Romanowska, Białystok, s. 15-28, https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/10817/1/W_J_Burszta_Plynnosc_i_retrotopia.pdf [data dostępu: 15.07.2024].
- ELLIS C. (2004), *The Ethnographic I: A Methodological Novel About Autoethnography*, AltaMira Press, Walnut Creek.
- FATYGA B. (2014), *Rekonstrukcja sensu kategorii uczestnictwo w kulturze*, [w:] *Praktyki kulturalne Polaków*, red. R. Drozdowski, B. Fatyga, M. Filiciak, M. Krajewski, T. Szlendak, Toruń 2014, s. 9-12, [https://www.nck.pl/upload/attachments/308153/praktyki-kulturalne-polakow-publikacja%20\(1\).pdf](https://www.nck.pl/upload/attachments/308153/praktyki-kulturalne-polakow-publikacja%20(1).pdf) [data dostępu: 22.07.2024].
- FATYGA B. (2015), *Praktyki kulturalne*, [w:] *Obserwatorium Żywej Kultury – Sieć badawcza, Słownik*, <https://ozkultura.pl/wpis/153/5> [data dostępu: 20.07.2024].

- FIAŁKOWSKI M. (2020), Wykorzystanie gier narracyjno-fabularnych w formie psychoterapii, „Alcumena Pismo Interdyscyplinarne Interdisciplinary Journal”, 3(3), s. 51-61, DOI: 10.34813/psc.3.2020.4.
- HOBBS T. (2023), Lewiatan, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa.
- HUIZINGA J. (2022), Homo ludens. Esej o zabawie jako elemencie kultury, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa.
- KONECKI K. T. (2000), Studia z metodologii badań jakościowych. Teoria ugruntowana, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- KUBINOWSKI D. (2010), Jakościowe badania pedagogiczne. Filozofia. Metodyka. Ewaluacja, Wydawnictwo UMCS, Lublin.
- MARZEC M. (2013), Retromania – wywiad z Simonem Reynoldsem, „CzasKultury” 2, s. 40-49, https://czaskultury.pl/wp-content/uploads/2021/03/40_49_Retromania_Wywiad_Czas_Kultury_2013.pdf [data dostępu: 25.07.2024].
- MORE T. (2001), Utopia, 2012, Wydawnictwo: De Agostini, Warszawa.
- REYNOLDS S. (2018), Retromania. Jak popkultura żywi się własną przeszłością, Wydawnictwo Kosmos Kosmos, Warszawa.
- SILVERMAN D. (2007), Interpretacja danych jakościowych. Metody analizy rozmowy, tekstu i interakcji, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- SMOLEŃSKA O. (2009). Najnowsze trendy w turystyce eventowej. Gry fabularne i wydarzenia związane z fantastyką i technologią XXI wieku; „Turystyka Kulturowa”, vol. 8, s. 31-39, <http://turystykakulturowa.org/ojs/index.php/tk/article/view/389> [data dostępu 26.07.2024].
- SZABAN D., TRZOP B. (2020), Lubuszenie w czasach zarazy. Pandemia koronawirusa w społeczeństwie globalnego ryzyka, Elipsa Dom Wydawniczy, Warszawa.