

Dominika Przybyszewska

Społeczność graczy StarCrafta jako przykład społeczności wirtualnej

Miscellanea Anthropologica et Sociologica 16/2, 183-199

2015

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Dominika Przybyszewska¹

Społeczność graczy StarCrafta jako przykład społeczności wirtualnej

Wraz z rozwojem internetu powstaje coraz więcej społeczności wirtualnych, których członkowie pozostają ze sobą w bliskich, a nawet zażyłych relacjach. Wśród podstawowych cech społeczności wirtualnych wymienia się aprzestrenność, asynchroniczność, acielesność, astygmatyczność i anonimowość, a członkostwo w nich jest zazwyczaj zamierzone. Jedną z takich grup stanowi społeczność graczy, o której dzięki prężnie rozwijającemu się e-sportowi zaczyna się coraz więcej pisać i mówić. Posiada ona wszelkie cechy społeczności wirtualnej. Jej członkowie komunikują się między innymi za pomocą forów internetowych, komunikatorów i poczty elektronicznej. Łączą ich różnego rodzaju więzi, poczucie przynależności i solidarności, a także wspólna pasja, którą stanowi granie, zazwyczaj w konkretną grę sieciową. Tym, co wyróżnia ich spośród innych internautów, jest specyficzny slang. Rozmawiają oni między sobą również na tematy inne niż dotyczące gier, a także spotykają się w realnym świecie – co przeczy początkowo przypisanej im anonimowości. Eventy, zawody (w tym wszelkie turnieje, a nawet mistrzostwa świata) i zloty sprzyjają nawiązywaniu przez graczy jeszcze bliższych relacji, które trwają nawet po tym, jak skończą swoją przygodę z konkretną grą.

Słowa kluczowe: gracze, gry komputerowe, społeczność graczy, społeczność wirtualna

The community of StarCraft players as an example of a virtual community

Along with the development of the Internet, more and more virtual communities are being formed, whose members remain in close, and even intimate relations. Among the basic characteristics of virtual communities are its aspaciousness, asynchronicity, acorporeality, astigmaticity and anonymity. What is important, the membership in a virtual community is most often intentional. One of such groups is the community of gamers, which is, thanks to the dynamically developing e-sport, more and more frequently talked and written about. It has all the characteristics of a virtual community. Its members com-

¹ Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu; dominika.prybyszewska@amu.edu.pl.

municate with each other by means of Internet forums, communicators and e-mails. One can observe the existence of a certain kind of relationships, a sense of belongingness and solidarity. They share the same passion, which is to play, usually in a specific network game. What distinguishes them from other Internet users is their specific slang. They also converse on subjects other than games, and meet in the real world – which contradicts the anonymity initially assigned to them. Events, competitions (including all kinds of tournaments, and even world championships) and rallies are conducive to establishing even closer relationships between the gamers, which last even after their adventure with the specific game is over.

Key words: players, games, gaming community, virtual community

Internet to ogólnościatowa sieć komputerowa służąca między innymi zdobywaniu informacji, co w znacznej mierze ułatwiły wyszukiwarki internetowe. Jest on wykorzystywany w pracy, handlu oraz w celu zarządzania pieniędzmi – użytkownicy sieci mają możliwość korzystania za jej pomocą z kont bankowych, płacenia rachunków, uczestniczenia w aukcjach, a także poszukiwania pracy. Oferuje ona również różnorodne formy rozrywki – począwszy od gier po możliwość słuchania radia oraz oglądania programów telewizyjnych, filmów i przedstawień teatralnych. Internet ułatwia pozostanie w kontakcie zarówno z rodziną i przyjaciółmi, jak i współpracownikami, nawet przebywającymi w różnych częściach globu, między innymi poprzez pocztę elektroniczną oraz komunikatory internetowe, czaty i fora dyskusyjne. W ten sposób zapewnia on większą swobodę również osobom ograniczonym, na przykład w wyniku niepełnosprawności. Między poszczególnymi użytkownikami internetu tworzą się więzi, które skutkują powstaniem nowych form społecznych – społeczności wirtualnych (Betlej 2013). Oferują one wolność ograniczoną jedynie dostępem do sieci i przekraczają wszelkie bariery kulturowe, polityczne i narodowe (Doktorowicz 2004). Społeczności te tworzą sami internauci:

Internet tworzony czy współtworzony jest przez samych członków społeczności, czyli wszystkich, którzy z niego korzystają i częściowo także tych, którzy w obszarze jego oddziaływania żyją (Golka 2005: 257).

Celem niniejszego artykułu jest ukazanie społeczności graczy jako społeczności wirtualnej. Oprócz przeglądu literatury prezentuje on także wyniki badań własnych autorki, które miały zweryfikować występowanie cech wyróżnionych przez Denisa McQuila, Marka Smitha, Piotra Siudę oraz Magdalenę Szpunar w społeczności graczy StarCrafta skupionej wokół forum netwars.pl.

Charakterystyka społeczności graczy

Społeczność wirtualna to według Howarda Rheingolda (1993) zbiorowość wyłaniająca się, gdy publiczne dyskusje w internecie prowadzone są dostatecznie długo i z wystarczającym zaangażowaniem, by pomiędzy stronami nawiązały się osobiste relacje. Zasadne wydaje się zatem pytanie, czy społeczność graczy można uznać za społeczność wirtualną, skoro podstawą relacji pomiędzy jej członkami są nie dyskusje, a wspólne spędzanie czasu na graniu w daną grę. Odpowiedzieć na nie możemy twierdząco – podczas toczenia rozgrywek gracze prowadzą bowiem rozmaite rozmowy, również na tematy nie związane z grą. Często mają oni także inne zainteresowania, których poznanie umożliwia im nawiązanie bliższych relacji. Mimo to dyskusje pomiędzy graczami są wtórne w stosunku do samego grania.

Inną definicję społeczności wirtualnej zaproponował George Bugliarello, który określił ją jako „bezciesną” wspólnotę powstałą na gruncie wspólnych zainteresowań (Szpunar 2004). W tym sensie społeczność graczy można z całą pewnością zaliczyć w poczet społeczności wirtualnych, poszczególnych jej członków łączy bowiem jedna pasja – gry komputerowe – bardzo często zawężona do kilku tytułów, a w niektórych przypadkach nawet do jednego.

Lindlofi Schatzer natomiast uznaje społeczność wirtualną za „wspólnotę celowo ustanowioną przez osoby podzielające pewien zbiór podobnych zainteresowań, często obracających się wokół pewnych tekstów lub toposów pochodzących ze źródeł o charakterze innym niż CMC [komunikacja za pośrednictwem komputera, ang. *computer-mediated communication* – D.P.], jak na przykład opery mydlane i ich bohaterowie” (McQuail 2007: 162). Również w myśl tej definicji społeczność graczy stanowi rodzaj cyberspołeczności.

Popularność tego typu społeczności wiąże się z coraz większym dostępem do internetu oraz faktem, iż pozwalają one na zaspokojenie wielu potrzeb psychicznych. Jak pisze Krystyna Doktorowicz,

uczestnictwo w społeczności wirtualnej pozwala jej członkom na indywidualną organizację czasu, zmianę stylu życia i pracy, pozwala okiełznać psychologiczne problem, uwolnić potrzebę współuczestnictwa, wzmaga indywidualizm oraz potrzebę dzielenia się własnymi poglądami i kreowanymi wytworami sztuki (2004: 63).

Poddając analizie społeczności powstające w internecie należy odnieść się do ich cech wspólnych. McQuil (2007) wymienia wśród nich interakcję, wspólny cel, poczucie tożsamości i przynależności, normy i niepisane reguły (w tym sankcje takie jak wykluczenie i odrzucenie), własne obrzędy i rytuały, a także otwartość i dostępność; zauważa też, że społeczności online często tworzą się na gruncie wspólnych zainteresowań lub cech (np. orientacji seksualnej lub konkretnych doświadczeń, takich jak zmagania z chorobą, stratą itp.). Smith za istotne uznaje ich aprzestrzenność, asynchroniczność, acielesność, astygmatyczność i anonimowość (Szpunar 2004: 108; Betlej 2013: 503), podobne cechy – aprzestrzenność,

asynchroniczność, odterytorializowanie, astygmatyczność, anonimowość, intencjonalność oraz dobrowolność – wymienia także Siuda (2006). Według Szpunar (2004) natomiast społeczności wirtualne cechuje wspólnota zainteresowań, brak komunikacji twarzą w twarz, którą wyparła komunikacja wirtualna, brak geograficznych i czasowych barier, możliwość komunikacji jeden-do-wielu, bazowanie na słowie pisanym, bardzo szybki czas przepływu informacji, a często także lepsza sytuacja finansowa ich członków niż członków realnych społeczności.

Społeczności wirtualne powstają w odpowiedzi na potrzeby internautów, w tym potrzebę komunikacji, informacji, rozrywki i transakcji, a przynależność do nich jest zazwyczaj zamierzona. Członkowie społeczności wirtualnych, tak jak i rzeczywistych, prowadzą dyskusje, wymieniają poglądy, plotkują, grają w gry, znajdują i tracą przyjaciół, zakochują się, przeżywają rozczarowania – jedyną różnicą jest fizyczna bliskość ciał (Doktorowicz 2004: 60). Tworzą je przede wszystkim osoby należące do mniejszości społecznych, przebywające w znacznym od siebie oddaleniu, które łączą silne zainteresowania bądź interesy (Golka 2008: 163).

Ludzie traktują cyberprzestrzeń i zdobywane w niej doświadczenia jak prawdziwe (Barnes 1996). Należy zaznaczyć, że mimo iż użytkownicy internetu do pewnego stopnia mają możliwość kreowania własnych tożsamości, wnoszą w interakcje online także swoje cechy indywidualne, takie jak status społeczno-ekonomiczny, płeć, wiek, środowisko kulturowe czy związki offline (Szpunar 2004; Branicki 2009). Jak podaje Steve Jones, tożsamość większości osób w sieci zbieżna jest z rzeczywistą (Szpunar 2004). Odmiennego zdania jest jednak McQuil (2007), który twierdzi, że prawdziwe tożsamości użytkowników są często zafalszowywane lub zatajane, informacje dotyczące wieku i płci bywają ukrywane; co więcej, mogą oni posiadać więcej niż jedną tożsamość online. Na forach internetowych obecni są także tak zwani goście, nie będący członkami danej wspólnoty, odgrywający rolę podglądaczy, biernych widzów toczących się rozmów (Kmieciak 2011).

Grupy internetowe są bardzo zróżnicowane – tworzą swego rodzaju kontinuum, na którego jednym biegunie znajdują się zbiorowości, których członkowie znają się osobiście i dla których komunikacja online stanowi tylko dodatkowy – a niekiedy umacniający – środek łączności, na drugim zaś te, których członkowie utrzymują kontakt wyłącznie w świecie wirtualnym. Osoby należące do niektórych cyberspołeczności zajmujących bardzo istotne miejsce w internecie, mimo że nigdy nie spotkały się ze sobą w świecie realnym, czują się ze sobą bardzo związane. Sieć, a w szczególności fora internetowe i komunikatory, pozwala na tworzenie i utrwalanie się wspólnot (np. grup wsparcia lub zrzeszających użytkowników identyfikujących się z daną subkulturą) pomiędzy nieznajomymi, których coś ze sobą łączy (Golka 2008). Zauważa się również, że „istnieje wśród internautów dążenie do przedłużania relacji powstałych w sieci i bezpośredniego spotykania się w świecie realnym” (Przywara 2004: 248).

Badacze społeczności wirtualnych mają różne zdania o tworzących się tam więziach społecznych. Według niektórych mają one charakter niezobowiązujący, nie wiążą się z żadnymi istotnymi konsekwencjami i są ulotne. Neil Postman

uważa, że brak odpowiedzialności i wzajemnych zobowiązań sprawia, że o społecznościach wirtualnych nie należy mówić jako o wspólnotach (McQuail 2007; Kmiecik 2011; Leśniak-Moczuk 2013).

Susan Barnes (1996) zauważa natomiast, że nawet luźne relacje nawiązywane w internecie mogą stanowić podstawę do podejmowania wielu istotnych społecznie działań. Istnieją również grupy samopomocowe udzielające między innymi emocjonalnego wsparcia potrzebującym, pomiędzy członkami których tworzą się często silniejsze więzi (Bierówka 2007).

Według Joanny Bierówki (2007), większość osób uznaje relacje powstałe w sieci za średnio głębokie, a żadna z badanych przez nią osób nie nazwała ich głębokimi. Zauważa się jednak, że internauci zarówno w życiu rzeczywistym, jak i wirtualnym nawiązują relacje o różnym natężeniu, zależnie od wieku, predyspozycji psychicznych oraz stażu w cyberprzestrzeni.

Społeczności wirtualne powstają stopniowo. Początkowo użytkownicy internetu znajdują między sobą podobieństwa, potrzebują samookreślenia, poszukują osób, które dzielą z nimi zainteresowania, poglądy i opinie. Starają się zwrócić na siebie uwagę, a z czasem zdobywają zaufanie innych. Część z nich zawiera znajomości online i zaczyna poznawać się coraz lepiej. Rozłożona w czasie interakcja pozwala na nawiązanie trwałych więzi koleżeństwa.

Kwestię społeczności wirtualnych tak podsumowuje Marian Golka:

Łatwo więc dostrzec, iż związki wirtualne zawierają wiele paradoksów, gdzie ich wirtualność i realność, sztuczność i prawdziwość, szczerść i oszukiwanie, intymność, ale i publiczna dostępność, bliskość i dalekość, podobieństwo i obcość, ciągłość i nieciągłość, anonimowość i otwartość, zwięzłość i bogactwo przekazu, zdolność integracji, ale i do fragmentalizacji kontaktów wzajemnie się wzmacniają lub korygują, tworząc zupełnie nowy typ kontaktów międzyludzkich. Rodzi się więc pokusa ujęcia kompromisowego, które można nazwać „indywidualizmem sieciowym”, którego (a) relacje mają zarówno charakter lokalny, jak i globalny; (b) zarówno łatwo się tworzą, jak równie łatwo rozpadają; (c) struktura relacji bywa zarówno gęsta, jaki rzadka; (d) niektóre więzi są silne, inne zaś słabe (2008: 149).

Społeczność graczy w świetle literatury

E-gaming – jak i granie w gry komputerowe w ogóle – staje się coraz bardziej atrakcyjną i popularną formą spędzania czasu wolnego, a w niektórych przypadkach również działalnością zarobkową. Jak piszą Anna Andrzejewska i Józef Bednarek, „gry komputerowe są jednym z elementów przemian, jakie nastąpiły w sposobie spędzania wolnego czasu. Granie stanowi nowe zjawisko kulturowe i globalne” (2009: 129).

Stereotypowo graczy w gry komputerowe oraz wideo uznaje się za osoby młode – często w wieku gimnazjalnym – zazwyczaj płci męskiej, często uzależnione. Jednakże, jak wskazują badania Entertainment Software Association (ESA), ich

średni wiek to 31 lat; osoby poniżej 18 roku życia stanowią 29%, pomiędzy 18 a 35 rokiem życia – 32%, aż 39% to osoby powyżej 36 roku życia, a rozkład płci wśród użytkowników jest równomierny – mężczyźni stanowią 52% (ESA 2014).

W Polsce społeczność graczy badała Dominika Urbańska-Galanciak (2009). Ukazała ją ona jako jasno wyodrębnioną i posiadającą własną tożsamość, skupioną zarówno wokół portali internetowych poświęconych danym grom, jak i rozrywce elektronicznej w ogóle, często umożliwiającą kupno, sprzedaż i wymianę gier oraz sprzętu komputerowego. Użytkownicy for internetowych udzielają sobie wzajemnie pomocy głównie w rozgrywaniu gier oraz kwestiach technicznych, ale i w wielu aspektach życia codziennego; zakładają też tematy poświęcone godnym polecenia filmom oraz książkom.

Gracze spotykają się między innymi na zlotach oraz cyklicznych imprezach, na których mogą przeżyć prawdziwe przygody oparte na motywach występujących w grach (np. GOL Adventure). Według Urbańskiej-Galanciak (2009), ich społeczność cechuje charakter zadaniowy – jej celem jest przede wszystkim dostarczenie i wymiana informacji na temat cyberrozrywki, a także, w razie potrzeby, niesienie pomocy. Jest to grupa formalna, opierająca się na oficjalnym systemie kontroli i organizacji, jej granice są wyraźnie określone, cel sprecyzowany, a jej członków łączą ukształtowane więzi społeczne (zob. Urbańska-Galanciak 2009; Żejmo 2008). O relacjach między graczami decydują:

- wewnętrzny kodeks grupy,
- prawo starszeństwa,
- pełnione funkcje społeczne,
- pozytywne i negatywne sankcje społeczne,
- dostęp do określonych dóbr i informacji,
- charyzmatyczność oraz atrakcyjność interpersonalna (Urbańska-Galanciak 2009).

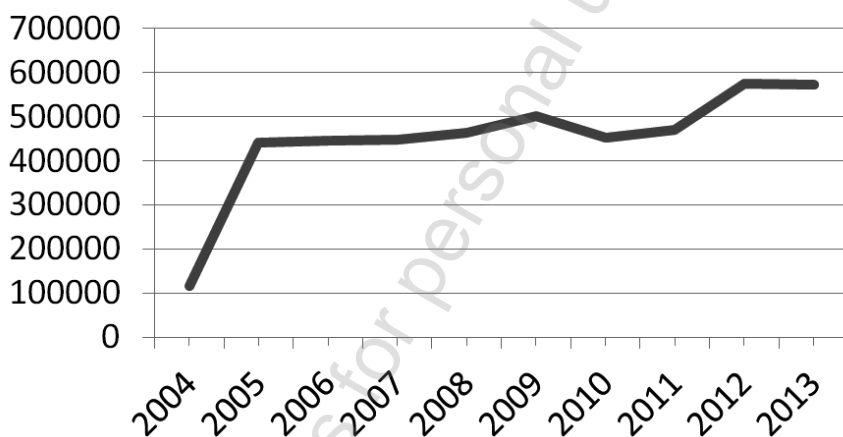
Istnienie hierarchii wewnętrznej oraz organizowanie spotkań w świecie rzeczywistym odróżniają społeczność graczy od innych grup wirtualnych (Doktorowicz 2004). Wyróżnione aspekty stały się punktem wyjścia do badań własnych.

Społeczność graczy w badaniach własnych

Badania własne autorki miały na celu zebranie informacji na temat społeczności graczy StarCrafta i StarCrafta II² skupionej wokół forum netwars.pl, w szczególności dotyczących występowania cech wyróżnionych w literaturze przedmiotu jako charakterystyczne dla społeczności wirtualnych. Metodą badawczą była analiza

² StarCraft to strategia czasu rzeczywistego wyprodukowana przez firmę Blizzard Entertainment w 1998 roku (jej kontynuacja, StarCraft II: Wings of Liberty, powstała w roku 2010). Była to najbardziej kasowa gra komputerowa tego roku. Jej akcja toczy się wokół walki o przetrwanie trzech ras: Ziemian, Protosów i Zergów. Oferuje ona wiele trybów rozrywki, w tym przeznaczony dla jednego oraz wielu (do ośmiu) graczy.

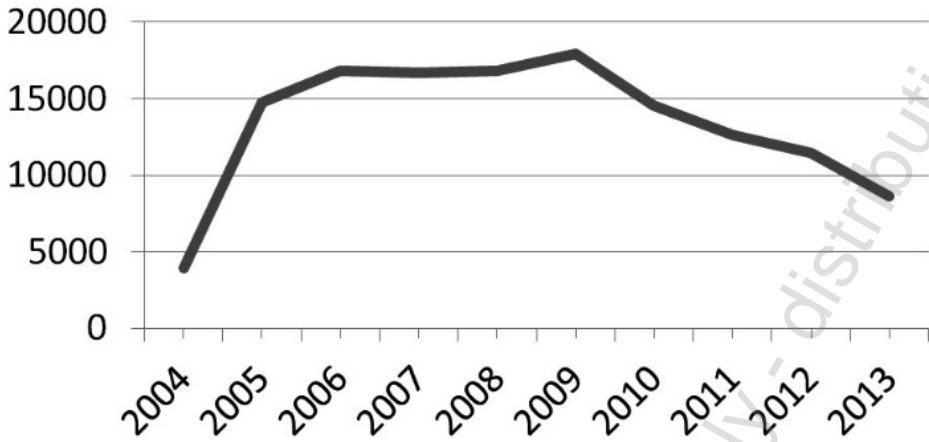
wpisów na forum internetowym oraz sondaż diagnostyczny, narzędziem badawczym – kwestionariusz ankiety składający się z dziesięciu pytań oraz metryczki, w której skład wchodziły cztery pytania dotyczące płci, wieku, wykształcenia oraz miejsca zamieszkania. Do przeprowadzenia analizy statystycznej wykorzystano program komputerowy IBM SPSS Statistics 21. Badane forum istnieje od 1998 roku i skupia 4 312 użytkowników, którzy w 2013 roku utworzyli 572 812 postów (zob. wykres 1), a od początku istnienia forum do grudnia 2013 roku – 4 491 014 (NWf 2013). Liczba założonych w 2013 roku tematów wynosiła 8 633, a w sumie jest ich 134 251 (wykres 2). Sama gra była do niedawna jedną z najpopularniejszych na świecie, a sukces, jaki odniosła w Korei Południowej, przyczynił się do rozwoju e-sportu. Dziś zawodowi gracze StarCrafta II zajmują trzecie miejsce pod względem zarobków wśród graczy – według danych z maja 2015 roku w tym roku w 2 302 turniejach pula nagród wyniosła 15 898 467,97 dolarów (ESE). Na notowania gry w dużym stopniu wpływają właśnie turnieje (np. StarCraft World Championship Series czy Intel Extreme Masters World Championship w Katowicach), a także kanały telewizji internetowej poświęcone rozgrywkom (np. Twitch.tv), zapisy gier udostępniane na serwisie YouTube oraz kursy związane ze strategią gry (zob. np. UoR).



Wykres 1. Rozkład postów

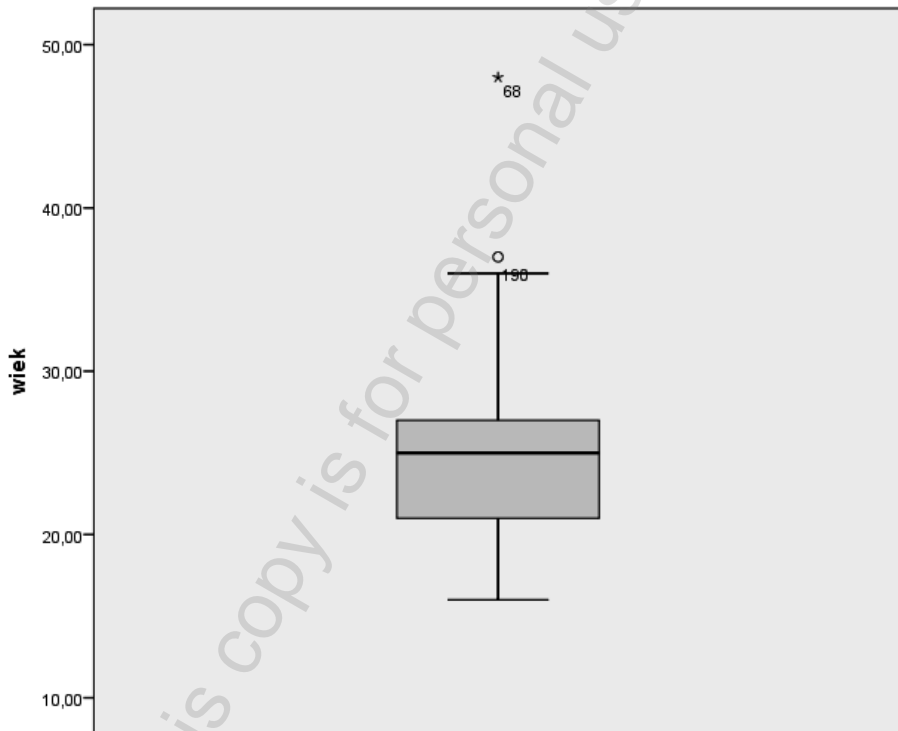
Źródło: Opracowanie własne na podstawie: (NWf 2013).

Grupa badawcza składała się z 198 osób, w tym 192 (97%) mężczyzn, pod względem płci była więc bardzo homogeniczna. Wysoki odsetek mężczyzn jest charakterystyczny dla graczy StarCrafta i StarCrafta II w Polsce. Średni wiek badanych wynosił 24,4 roku, najmłodszy respondent miał 16 lat, najstarszy 48. Szczegółowy rozkład wieku przedstawia wykres 3. 14,1% badanych mieszkało na wsi, 26,3% w mieście poniżej 100 tysięcy mieszkańców, 27,3% w mieście poniżej 500 tysięcy mieszkańców, a 32,3% w mieście powyżej 500 tysięcy mieszkańców.



Wykres 2. Rozkład nowych tematów w poszczególnych latach

Źródło: Opracowanie własne na podstawie: (NWF 2013).



Wykres 3. Rozkład wieku respondentów

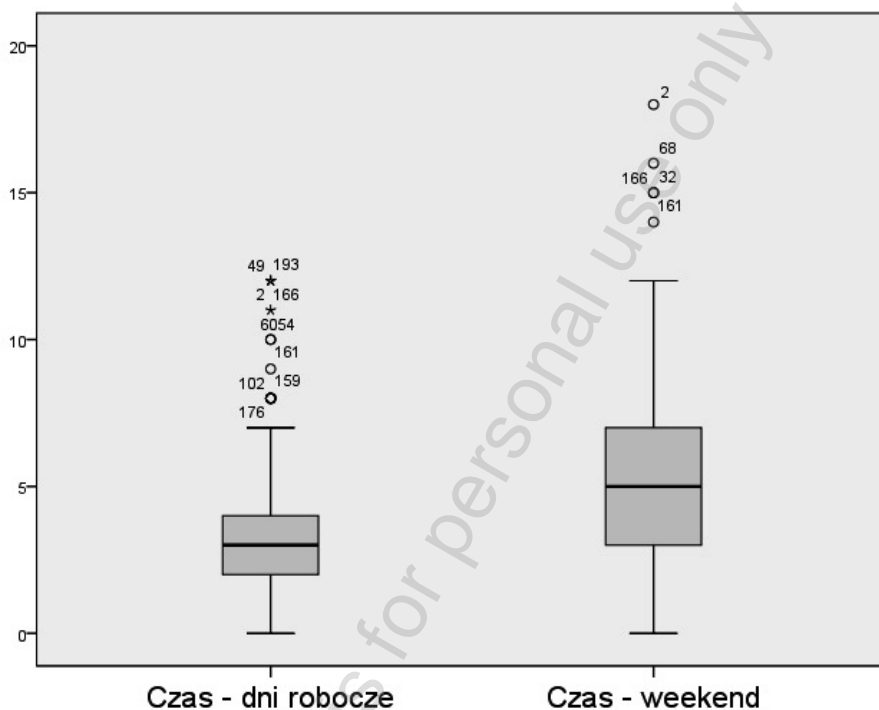
Źródło: Opracowanie własne na podstawie badań własnych.

Respondenci poświęcali na graniu różną ilość czasu (zob. tabela 1 i wykres 4). Współczynnik korelacji r Pearsona ($N = 198$; $r = 0,75$, $p < 0,001$) wskazuje na istnienie istotnego statystycznie związku między czasem spędzonym na graniu w gry komputerowe w dni robocze i weekendy (zob. tabela 2).

Tabela 1. Czas poświęcany na graniu w dni robocze i weekendy

	N	Minimum	Maksimum	M	SD
Dni robocze	198	0	12	3,25	2,33
Weekendy	198	0	18	5,63	3,16

Źródło: Opracowanie własne na podstawie badań własnych.



Wykres 4. Czas poświęcany na graniu w dni robocze i weekendy

Źródło: Opracowanie własne na podstawie badań własnych.

Tabela 2. Korelacja r Pearsona między czasem poświęcany na graniu w dni robocze i weekendy

	Czas poświęcany na graniu w weekend	p
Czas poświęcany na graniu w dni robocze	0,75	> 0,001

Źródło: Opracowanie własne na podstawie badań własnych.

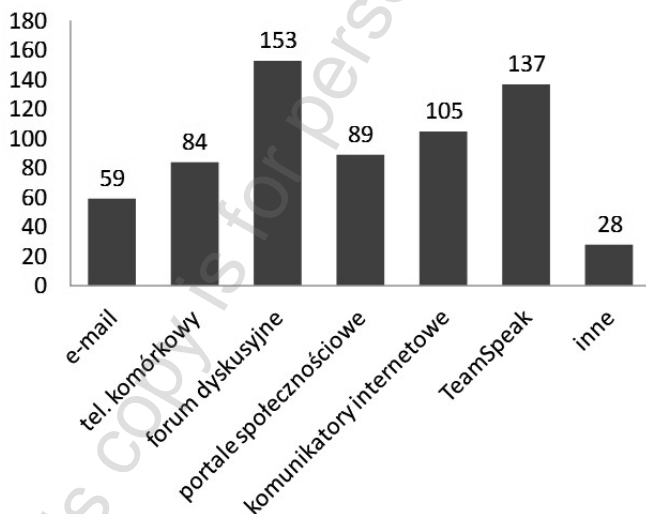
Aprzeżrenność społeczności graczy wynika z samej istoty forum internetowego, a dodatkowo potwierdzają ją wskazane przez respondentów miejsca zamieszkania oraz analiza postów – gracze poruszają bowiem wątki dotyczące mieszkania w Wielkiej Brytanii (głównie Londynie) oraz Norwegii:

Witam, Ktoś z NW przebywa aktualnie w Norwegii, był długi okres, lub ma tam kontakt? Jadę chyba niedługo i mam parę pytań, będę wdzięczny za maila, na którego będę mógł się odezwac (NWa).

Lece na tydzień i chce sie zapytac Londynczykow z NW co warto tam zobaczyc. Poza najbardziej znanymi zabytkami, bo je juz widzialem jak bylem dzieckiem i srednio chce mi sie szastac hajsem, zeby ogladac korony czy koleci w przebraniach ;d Chcialbym polazic po jakichs fajnych dzielnicach, parkach, pojsc na ciekawe markety, zjesc szame z roznych zakatkow swiata itd. Z muzeow czy galerii to interesuja mnie jedynie miejsca zwiazane z technika i sztuka nowoczesna (NWb).

Mam pytanie odnośnie cen hoteli w Londynie. Interesuje mnie lokum dla ośmiu osób na miesiąc czasu. 2x4 albo 4x2 Nie wiem, czy nie lepiej wynająć jakiegoś domku w takiej sytuacji. Co NW radzi? No i jakie są mniej więcej ceny takiego wynajęcia? (NWc)³.

Badani (N = 198) korzystają zarówno z form komunikacji asynchronicznej (forum), jak i wymagającej synchronicznego udziału nadawcy i odbiorcy (42,4% korzysta z telefonu komórkowego, a 69,2% z programu TeamSpeak; zob. wykres 5).



Wykres 5. Wykorzystywane kanały komunikacji

Źródło: Opracowanie własne na podstawie badań własnych.

³ We wszystkich wypowiedziach pozostawiono oryginalną pisownię.

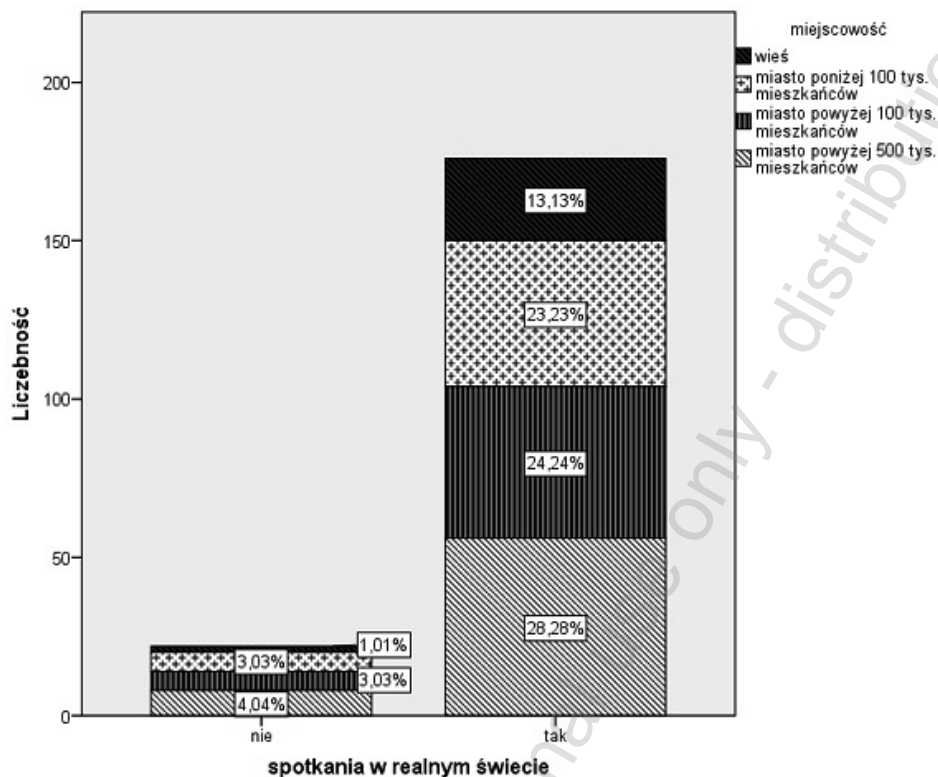
Użytkownicy internetu komunikują się głównie za pomocą wiadomości tekstowych (wskazuje to na ważną cechę społeczności wirtualnej, jaką jest acieleśność). Oprócz tego na forum wykorzystuje się także emotikony (złożenie znaków tekstowych wyrażające nastrój) oraz różne skróty (gl – ang. *good luck*, pl. powodzenia; lol – ang. *laughing out loud*, pl. śmiać się na głos; thx – ang. *thank you*, pl. dziękuję). Gracze, w szczególności podczas relacjonowania meczy, posługują się specyficznym językiem:

3set : [P] Classic vs [T] KeeN - Habitation Station
keen rax i ninja rax ze srodka
classic 2 stalker
keen buduje raxa w naturalu clasica
classic traci prawie stalkera gdy mija bunkier na kolejnych marinach
keen cc rax 2 gas
6:30 blink
scv ebay block po stalkerach ktore zniszczyly bunkier
kilka stalkerow szybko zabija Ebay (NWg 2014).

Ten krótki fragment zawiera wiele informacji: w kwadratowych nawiasach umieszczono pierwsze litery nazw ras wybranych przez graczy w tej rozgrywce (P – Protosi, T – Terranie), podano nicki graczy (Classic, KeeN), wymieniono nazwy konkretnych jednostek (stalker, mariny), budynków (rax, bunkier, gas) oraz rodzaju zagrania (ninja – zagranie niespodziewane, nietypowe).

Społeczności wirtualne cechują się anonimowością oraz astygmatycznością, wynikającą z oparcia komunikacji głównie na tekście, co minimalizuje wpływ rasy, płci, wyglądu fizycznego i poziomu sprawności, mający duże znaczenie w kontaktach w świecie realnym. Społeczność graczy różni się pod tym względem od innych grup w cyberprzestrzeni – co prawda jej członkowie są początkowo anonimowi, jednakże wraz ze wzrostem aktywności na forach i w branży e-sportu zaczynają być rozpoznawalni, a w rozgrywkach krajowych i międzynarodowych oprócz nicków podaje się do wiadomości również prawdziwie imiona i nazwiska graczy. Ich identyfikację umożliwiają także relacje z rozgrywek w formie fotorelacji lub streamingu⁴. Wśród turniejów przeprowadzanych w realnym świecie wymienić można odbywający się w katowickim Spodku finał Mistrzostw Świata w Grach Komputerowych Intel Extreme Masters (w dniach 18–20 stycznia 2013 roku zgromadził 45 tysięcy widzów, w dniach 14–16 marca 2014 roku ponad 73 tysiące; Serafin 2013; Kuszewski 2014) oraz Poznań Game Arena. Często organizowane są też zloty graczy. Podczas tych imprez spotykają się też ze sobą użytkownicy badanego forum; specjalnie na Intel Extreme Masters stworzyli dużą flagę z jego logiem, aby zmanifestować swoją obecność na widowni. 88,89% respondentów (N = 198) spotkało się w realnym świecie z innymi graczami (zob. wykres 6).

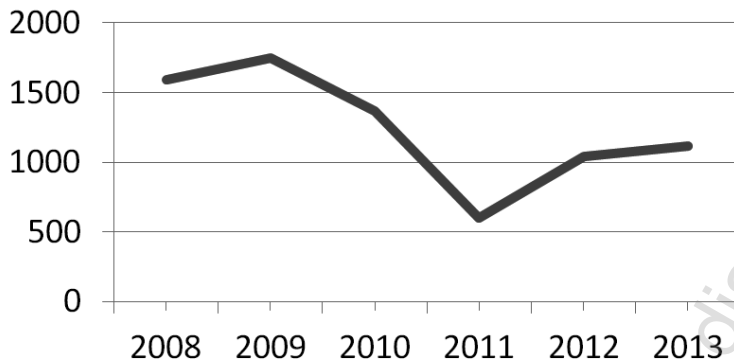
⁴ Streaming to technika dostarczania przez internet w formie ciągłego przekazu cyfrowych danych (dźwięku, obrazu lub innych) w czasie rzeczywistym.



Wykres 6. Spotkania graczy w świecie rzeczywistym z wyszczególnieniem miejsca zamieszkania

Źródło: Opracowanie własne na podstawie badań własnych.

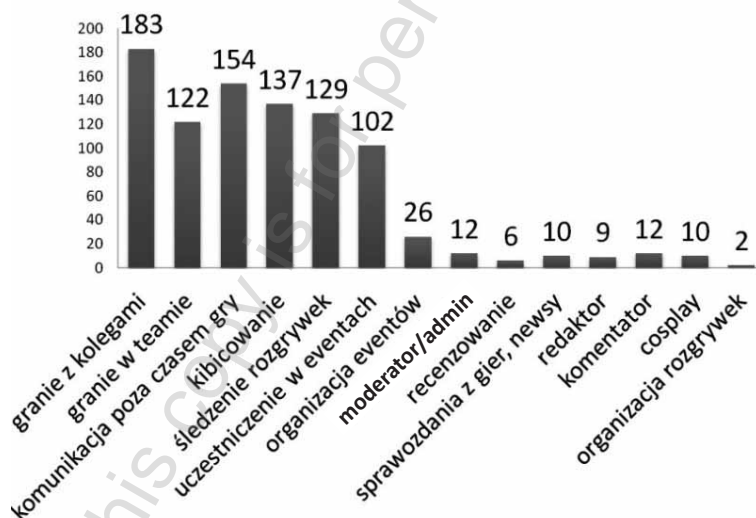
Badane forum mogą przeglądać osoby niezarejestrowane, aby pisać posty i zakładać nowe tematy konieczne jest jednak posiadanie konta, co pozwala jasno wyodrębnić granice społeczności. Za funkcjonowanie forum odpowiedzialnych jest trzech administratorów. Zamieszczane posty podlegają kontroli dwunastu aktywnych moderatorów (dane na dzień 5 maja 2014; od początku istnienia forum uprawnienia w tym zakresie posiadało czterdzieści pięć osób), do zadań których należy reagowanie na wypowiedzi nie na temat, obrażające innych użytkowników (w tym rasistowskie), prowokacje, zakładanie poruszonych już tematów, zamieszczanie tak zwanych łańcuszków oraz trolling. Dbają oni również o kulturę języka oraz zamykają tematy. Wszystkie zasady zostały jasno opisane w regulaminie forum. Wprowadzono również Kącik Kulturalnej Dyskusji – posty osób wypowiadających się w oznaczonych nim tematach podlegają surowszej ocenie, a sankcje za łamanie zasad są ostrzejsze (NWd 2011; NWe 2005). Karą za nieprzestrzeganie regulaminu jest ban (zablokowanie dostępu danego użytkownika do usługi internetowej, w tym wypadku forum), którego długość jest uzależniona od przewinienia. Ilość przypadków nałożenia banów w poszczególnych latach ukazuje wykres 7.



Wykres 7. Ilość sankcji w postaci banów nałożonych na użytkowników forum w poszczególnych latach

Źródło: Opracowanie własne na podstawie: (NWF 2013).

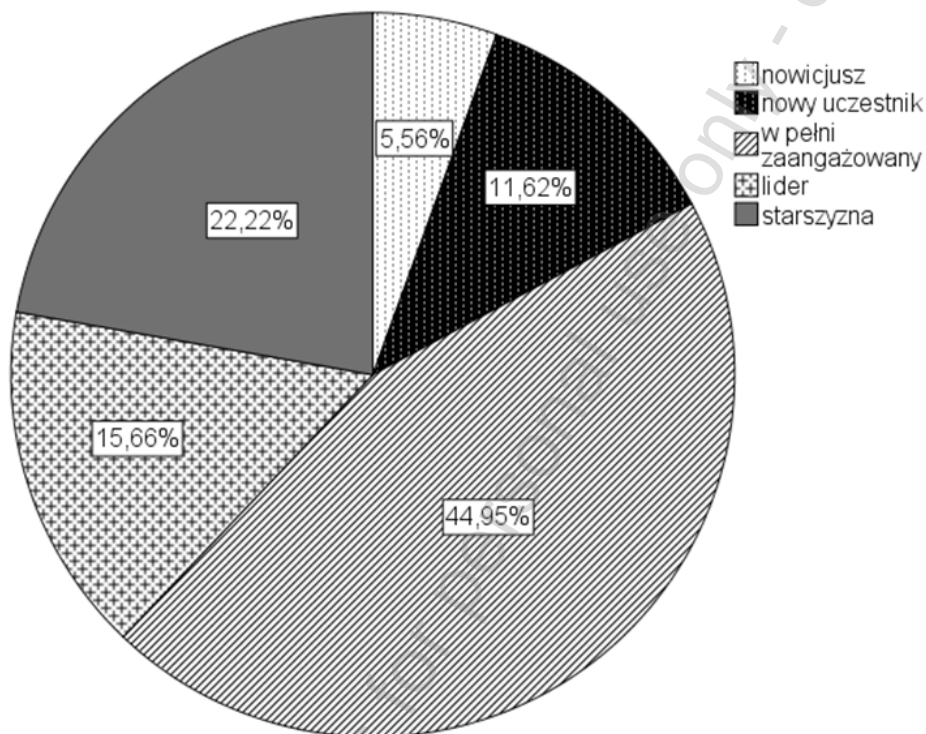
Badani użytkownicy angażują się w różne aktywności związane z e-sportem (zob. wykres 8): grają z kolegami oraz w teamach, kibicują innym, śledzą rozgrywki, organizują oraz uczestniczą w rozmaitych eventach. Niektórzy recenzują gry, piszą lub redagują wiadomości i sprawozdania z rozgrywek, organizują i komentują turnieje, a także przebijają się za postaci z gier (tzw. cosplay). Zorganizowali również kilka zbiórek pieniędzy w celach charytatywnych – chęć niesienia pomocy wykroczyła zatem znacznie poza udzielanie wsparcia technicznego, będącego głównym celem większości forów.



Wykres 8. Aktywność w społeczności graczy (N = 198)

Źródło: Opracowanie własne na podstawie badań własnych.

Każdy z respondentów potrafił określić swoją pozycję w hierarchii graczy (zob. wykres 9). Współczynnik korelacji rho Spearmana ($N = 198$, $r = 0,509$, $p < 0,001$) wskazuje na istnienie istotnego statystycznie związku między aktywnością w społeczności graczy a miejscem w hierarchii – wraz ze zwiększającą się aktywnością rośnie pozycja wśród innych graczy (tabela 3). Również taki związek istnieje między czasem spędzonym na graniu a miejscem w hierarchii – wraz ze zwiększającą się liczbą godzin (zarówno w dni powszednie jak i podczas trwania weekendu) przeznaczoną na grania rośnie pozycja w społeczności użytkowników netwars.pl (obliczono na podstawie korelacji rho Spearmana) (tabela 4).



Wykres 9. Deklarowana pozycja w hierarchii graczy

Źródło: Opracowanie własne na podstawie badań własnych.

Tabela 3. Korelacja rho Spearmana między aktywnością w społeczności graczy a miejscem w hierarchii

	Miejsce w hierarchii	p
Aktywność	0,509	> 0,001

Źródło: Opracowanie własne na podstawie badań własnych.

Tabela 4. Korelacja rho Spearmana między czasem poświęcanym na granie a miejscem w hierarchii

Czas poświęcany na granie	Miejsce w hierarchii	p
w dni robocze	0,251	> 0,001
w weekend	0,218	0,002

Źródło: Opracowanie własne na podstawie badań własnych.

Podsumowanie

W niniejszym artykule przeanalizowano zarówno literaturę, jak i wyniki badań własnych autorki nad społecznością graczy skupioną wokół forum netwars.pl jako specyficzną wspólnotą wirtualną. Charakteryzuje się ona między innymi przestrzennością (gracze mieszkają w różnych częściach Polski i Europy), a jej członkowie wykorzystują zarówno kanały komunikacji asynchronicznej, jak i synchronicznej oraz posługują się specyficznym językiem zrozumiałym tylko dla osób grających w daną grę. Początkowo zachowują anonimowość, z czasem zaczynają jednak odbywać spotkania w świecie rzeczywistym. Funkcjonowanie forum poddane jest kontroli, a za naruszanie ustalonych w regulaminie zasad nakładane są sankcje w postaci banów. Poruszane wątki wykraczają poza zagadnienia związane z e-sportem i grami. Każdy użytkownik potrafi określić swoje miejsce w hierarchii społeczności. Podejmują oni różnorodne aktywności związane z e-sportem: uczestniczą w rozgrywkach z kolegami i w teamach, kibicują innym, organizują i śledzą turnieje oraz inne eventy, pełnią funkcje moderatorów lub administratorów na forach i portalach, recenzują gry, piszą newsy, redagują artykuły na portalach i w czasopismach, komentują rozgrywki, przebijają się za bohaterów gier. Ważnym aspektem ich działalności jest również niesienie pomocy innym, tak poprzez udzielanie wsparcia technicznego, jak i angażowanie się w akcje charytatywne.

Społeczność forum netwars.pl jest specyficzna, o czym świadczy chociażby to, że istnieje już siedemnaście lat. Warto sprawdzić istnienie podobnych korelacji w przypadku innych społeczności graczy i tytułów. Otwartym pozostaje pytanie o przyszłość społeczności graczy skupiających się wokół forów internetowych, szczególnie w świetle rosnącej popularności mediów społecznościowych jako miejsc tak wymiany informacji, jak i zawiązywania się różnych grup. Czy fanpage na Facebooku, wideoblogi i nowe aplikacje są w stanie wyprzeć fora, czy dla graczy amatorów będą one nadal stanowiły podstawowy kanał komunikacji? Mimo że na serwisach społecznościowych takich jak Facebook, Tweeter, YouTube, Reddit czy VK istnieją strony poświęcone StarCraftowi II, forum netwars.pl prężnie funkcjonuje. Może to wynikać tak z innych funkcji forum, jak i z przywiązania jego użytkowników do własnego miejsca w sieci; co więcej, choć na Facebooku istnieją grupy graczy StarCrafta z wielu państw (Włoch, Francji, Peru, Tajlandii, Chile, Boliwii itp.), jak również grupa otwarta dla wszystkich fanów, nie ma tam

grupy skupiającej graczy z Polski. Biorąc pod uwagę, że dla entuzjastów nowych gier media społecznościowe stanowią jeden z podstawowych kanałów komunikacji, można przypuszczać, że ulegnie to zmianie.

Literatura

- Andrzejewska A., Bednarek J., 2009, *Człowiek w obliczu zagrożeń wirtualnego świata*, w: *Audiowizualność. Cyberprzestrzeń. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, L. Jakubowska-Malicka, A. Kobylarek, M. Prysznot-Ciesielska (red.), Wrocław: Atut Oficyna Wydawnicza.
- Barnes S.B., 1996, *Internet relationships: The bright and dark sides of cyber-friendship*, „Elektronikk” no. 1.
- Betlej A., 2013, *Wirtualizacja wspólnoty w społeczeństwie sieci – w poszukiwaniu kodu cybercywilizacji*, w: *Wirtualizacja. Problemy – wyzwania – skutki*, L.W. Zacher (red.), Warszawa: Poltext.
- Bierówka J.P., 2007, *Internet jako źródło postaw prospołecznych*, „Studia Socjologiczne” nr 3 (186).
- Branicki W., 2009, *Tożsamość a wirtualność*, Kraków: Zakład Wydawniczy NOMOS.
- Doktorowicz K., 2004, *Spółeczności wirtualne – cyberprzestrzeń w poszukiwaniu utraconych więzi*, w: *II Ogólnopolska Konferencja Naukowa pod honorowym patronatem jego magnificencji rektora AGH prof. zw. dr. hab. inż. Ryszarda Tadeusiewicza Społeczństwo informacyjne. Wizja czy rzeczywistość?*, L. Haber (red.), Kraków: Uczelniane Wydawnictwa Naukowo-Dydaktyczne AGH.
- ESA, 2014, *Essential facts about the computer and video game industry*, Entertainment Software Association, http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf [dostęp: 11.09.2015].
- ESE, *Top 50 Games Awarding Prize Money*, E-Sports Earnings, <http://www.esportsearnings.com/games> [dostęp: 01.05.2015].
- Golka M., 2005, *Czym jest społeczeństwo informacyjne?*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” nr 4, https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/bitstream/10593/5615/1/19_Marian_Golka_Czym%20jest%20spo%C5%82eczne%C5%84stwo%20informacyjne_253-265.pdf [dostęp: 11.09.2015].
- Golka M., 2008, *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Kmieciak S., 2011, *Cyberprzestrzeń – cyberobecność – cyberteatr*, „Przegląd kulturoznawczy” nr 1 (9).
- Kuszeński M., 2014, *Intel Extreme Masters 2014*, „CD-Action” nr 5 (229).
- Leśniak-Moczuk K., 2013, *Przemiany więzi społeczeństwa w kontekście postępu cywilizacyjnego*, w: *Wirtualizacja. Problemy – wyzwania – skutki*, L.W. Zacher (red.), Warszawa: Poltext.
- McQuail D., 2007, *Teoria komunikowania masowego*, tłum. M. Bucholc, A. Szulżycka, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- NWa, 2014, *NW w Norwegii*, <http://netwars.pl/temat/165593> [dostęp: 05.07.2014].
- NWb, 2013, *Londyn – co zobaczyć?*, <http://netwars.pl/forum/temat/160060> [dostęp: 05.07.2014].

- NWc, 2014, *Do ludzi mieszkających w Londynie*, <http://netwars.pl/temat/165620> [dostęp: 05.07.2014].
- NWd, 2011, *Lista moderatorów*, <http://netwars.pl/temat/133771> [dostęp: 05.07.2014].
- NWe, 2005, *Kącik kulturalnej dyskusji*, <http://netwars.pl/temat/30420> [dostęp: 05.07.2014].
- NWf, 2013, *Podsumowanie 2013 i garść statystyk*, <http://netwars.pl/forum/temat/163064> [dostęp: 05.07.2014].
- NWg, 2014, *[SPL] Round 3 – Week 2*, <http://netwars.pl/temat/164700> [dostęp: 05.07.2014].
- Przywara B., 2004, *Cyberspołeczności czy wirtualne zbiorowości?*, w: *II Ogólnopolska Konferencja Naukowa pod honorowym patronatem jego magnificencji rektora AGH prof. zw. dr. hab. inż. Ryszarda Tadeusiewicza Społeczeństwo informacyjne. Wizja czy rzeczywistość?*, L. Haber (red.), Kraków: Uczelniane Wydawnictwa Naukowo-Dydaktyczne AGH.
- Rheingold H., 1993, *The Virtual Community*, <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html> [dostęp: 05.07.2014].
- Serafin S., 2003, *Intel Extreme Masters Katowice – Polacy kochają ten sport*, <http://www.gram.pl/artukul/2013/01/23/intel-extreme-masters-katowice-polacy-kochaj-ten-sport.shtml> [dostęp: 05.07.2014].
- Siuda P., 2006, *Społeczności wirtualne. O wspólnotowości w społeczeństwie sieciowym*, w: *Oblicza Internetu, Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku*, M. Sokołowski (red.), Elbląg: Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej.
- Szpunar M., 2004, *Społeczności wirtualne jako nowy typ społeczności – eksplikacja socjologiczna*, „*Studia socjologiczne*” nr 2 (173).
- UoR, *Official Starcraft II Strategy*, University of Reddit, <http://ureddit.com/class/48233/official-starcraft-ii-strategy> [dostęp: 11.09.2015].
- Urbańska-Galanciak D., 2009, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Żejmo, A., 2008, *Wirtualne podróże osoby ludzkiej. Internet jako przestrzeń rozwoju człowieka*, w: *Homo Creator czy Homo Ludens? Twórcy – internauci – podróżnicy*, W. Muzyński, M. Sokołowski (red.), Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.