WYDZIAŁ SOCJOLOGII I PEDAGOGIKI
SZKOŁA GŁÓWNA GOSPODARSTWA WIEJSKIEGO W WARSZAWIE

Społeczne światy graczy w przestrzeniach internetowych

Realizacja badań i opracowanie raportu:
Maksym Józefowicz,
Jan Binienda,
Bartosz Adamkiewicz,
Konrad Dziąba,
Jan Zając,
Adrian Gacek

Raport przygotowany w ramach zaliczenia zajęć na kierunku Socjologia z przedmiotu:
Projekt badawczy,
pod kierunkiem dr hab. Emilii Paprzyckiej, prof. SGGW

Warszawa 2026

Spis treści

Wprowadzenie 4
1. Definicje pojęć i analiza rozpoznawcza zjawiska 6
1.1 Ontologia medium i podmiotowość gracza 6
1.1.1 Gry komputerowe – definicja zjawiska w perspektywie ludologicznej 6
1.2 Ontologia i definicja zjawiska świat społeczny 7
1.2.1 Od grupy do świata społecznego 7
1.3 Koncepcja neoplemion w środowisku cyfrowym 7
1.3.1 Definicja i geneza pojęcia 7
1.4 Technologiczne i gatunkowe determinanty uspołecznienia 9
1.5 Architektura przestrzeni komunikacyjnych: Discord 10
1.5.1 Serwer jako "klub" i koncepcja areny oraz władza, hierarchia i kontrola społeczna w środowisku graczy 10
1.6. Performatyczność i sfera publiczna: serwis X (Twitter) 11
1.7 Struktura i dynamika forum 2.0 - ekosystem Reddit 12
1.7.1 Architektura modułowa: Subreddit jako mikrospołeczność oraz jego algorytm demokratyczny: głosowanie i "Karma" 12
1.7.2. Dyskurs i drzewiasta struktura debaty. Zagrożenia w środowisku, czyli "Hivemind" i bańki informacyjne 13
1.8 Wiedza jako kapitał: ekonomia informacji w grach 13
1.9 Język, kultura i stratyfikacja 14
1.10 Słownik terminologii badawczej (glosariusz) 14
1.11 Dlaczego to ważne socjologicznie? 18
1.11.1 Gry wideo jako rozrywka 18
1.12 Znaczenie socjalizacji w kontekście gier komputerowych i graczy 18
1.12.1 Nowe agencje socjalizacyjne – cechy społeczności sieciowych i ambiwalencje efektów społecznych 20
2. Gry komputerowe, granie i gracze w dyskursie naukowym – przegląd badań 22
3. Założenia metodologiczne 27
3.1 Przedmiot, cel i zakres badań 27
3.3 Strategia doboru materiału badawczego 28
3.4 Technika zbierania danych i realizacja badań 28

3.5 Metoda analizy 29
3.6 Uzasadnienie podejścia porównawczego 30
3.7 Ograniczenia badania 30
4. Światy społeczne graczy 31
4.1 Świat społeczny graczy na platformie X 31
4.2 Świat społeczny graczy *Where winds meet* na platformie Discord 34
4.3 Społeczny świat graczy *Underrail* na platofirmie Discord 38
4.4 Świat społeczny graczy na platformie Reddit 42
5. Wnioski z badań – Światy społeczne graczy? 50
Bibliografia 53

Wprowadzenie

Jean Baudrillard w swoim dziele “La transparence du mal: essai sur les phénomènes extremes”[1] z roku 1990 napisał „Gdybym chciał scharakteryzować obecny stan rzeczy powiedziałbym, że jest to stan po orgii. Orgia – są to wszystkie te wybuchowe momenty nowoczesności, wyzwolenie we wszystkich dziedzinach. Wszystkie cele wyzwolenia są już za nami; cokolwiek mogłoby być wyzwolone – zostało wyzwolone. Praktycznym efektem wyzwolenia, które w końcu wyczerpało wszelkie cele, wypowiedziawszy wojnę wobec wszystkim ograniczeniom i wygrawszy ją, jest to, że poruszamy się teraz w pustce” definiując stan ponowoczesności w latach 90 tych dwudziestego wieku, jako społeczeństwo poruszające sie w pustce. Patrząc na otaczające nas realia i obserwując działanie społeczeństwa obecnie, że nastąpił przełom. Nowa era, wyłoniła się z owej egzystencjalnej pustki, era, przez wielu nazywana potocznie informacyjną. Żyjąc w świecie zarządzanym i kształtowanym przez informacje, nie poruszamy się już w pustce, a po skomplikowanej wielowarstwowej sieci, która teraz sięga już daleko poza nasz, fizyczny świat i jego poznanie. Sięgając daleko na nieznane tereny cyfrowej przestrzeni. Nowego, obcego i niezwykle szybko rozwijającego się konceptu. Dla wielu badaczy, urodzonych przed powstaniem komputerów i tym bardziej Internetu, poznanie i zrozumienie tej przestrzeni może okazać się niemożliwe. W samej domenie “.com” jednej z najpopularniejszych domen w Internecie, w roku 2022 było zarejestrowane 160 milionów nazw, oznacza to 160 milionów stron, wiele z nich może być forami, blogami, stronami społecznościowymi. Duża część z tych stron, takich jak Facebook, Instagram, TikTok, Reddit, 4chan czy Discord, nie mieści w sobie pojedynczej społeczności, ale setki tysięcy mniejszych stron, na których gromadzą się grupy. Ogrom przestrzeni do zbadania w Internecie przekracza możliwości pojedynczego człowieka, a być może całego pokolenia badaczy. Celem naszego badania, było zatem skupić się na niesamowicie niewielkim i precyzyjnie wytyczonym fragmencie tej przestrzeni, aby pod przysłowiowym mikroskopem, zaobserwować, jak wygląda życie tak zwanych “graczy” i ich światy społeczne w Internecie.

[1] J.Baudrillard,(1990). *La transparence du mal*. Gallimard. https://www.scribd.com/document/759510318/Baudrillard-Jean-La-Transparence-du-Mal-1990(dostęp: 24.01.26)

Badanie zostało przeprowadzone w paradygmacie badań jakościowych, zorientowanych na analizę znaczeń, praktyk komunikacyjnych oraz struktur społecznych w środowiskach cyfrowych. Zastosowano podejście łączące netnografię (etno-grafię społeczności internetowych) z analizą dyskursu oraz elementami analizy porównawczej platform komunikacyjnych. Badaniu poddane zostały wybrane doborem celowym przestrzenie komunikacyjne graczy.

Raport zawiera kolejno część wprowadzającą w problematykę, w której zawarto podstawowe pojęcia odnoszące się do badanej przestrzeni wraz z tzw. słowniczkiem, który stanowi objaśnienie terminów związanych z praktykami w sieci oraz ustalenia z badań nad przestrzenią społeczną Internetu. Część druga stanowi wykładnię koncepcji metodologii badania. Trzecia część natomiast zawiera wyniki analiz przeprowadzonych w trzech odrębnych od siebie platformach, są to X znane dawniej jako Twitter, Reddit w którego obrębie zbadano trzy osobne subreddity, czyli oddzielne przestrzenie komunikacyjne oraz Discord gdzie poddano badaniu dwa różne serwery społecznościowe.

1. Definicje pojęć i analiza rozpoznawcza zjawiska

1.1 Ontologia medium i podmiotowość gracza

1.1.1 Gry komputerowe – definicja zjawiska w perspektywie ludologicznej

Analiza struktur społecznych wyłaniających się wokół gier wideo wymaga fundamentalnego określenia natury samego medium. W niniejszym opracowaniu, bazując na zgromadzonym materiale, przyjmuje się definicję gry wideo jako specyficznej formy aktywności kulturowej: jest to “gra, w którą gramy za pomocą aparatu audiowizualnego i która może opierać się na narracji". Definicja ta, choć z pozoru techniczna, implikuje dwoistą naturę zjawiska. Po pierwsze, wskazuje na konieczność mediacji technologicznej – „aparat audiowizualny”" jest niezbędnym interfejsem, przez który odbywa się kontakt z wirtualnym światem. Po drugie, podkreśla potencjał narracyjny, zbliżający gry do literatury czy filmu, jednak z kluczowym zastrzeżeniem interaktywności. [2]

Nasuwa się jednak pytanie, kim jest gracz jako aktywny konstruktor doświadczenia? Centralną kategorią analityczną jest tutaj postać “gracza". W przeciwieństwie do widza kinowego, gracz nie jest statycznym odbiorcą treści. Jest to podmiot, który „interaguje z grą”", wchodząc z nią w dynamiczne sprzężenie zwrotne – gra jest bowiem czymś, co "interaguje z graczem". Ta relacja ma charakter sprawczy i kreatywny. Użytkownik nie tylko odczytuje tekst kultury, ale go współtworzy: "wybiera lub modyfikuje grę”, dostosowując ją do własnych preferencji i możliwości. Kluczowe dla zrozumienia motywacji graczy jest pojęcie “pożądania doświadczenia". Gracz angażuje się w cyfrową rzeczywistość, ponieważ wierzy, że system gry jest w stanie mu dostarczyć specyficznych wrażeń – emocjonalnych, intelektualnych czy społecznych. To właśnie ta obietnica doświadczenia stanowi fundament, na którym budowane są wszelkie późniejsze struktury społecznościowe [3]

[2] J. Juul (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: MIT Press. https://www.scribd.com/document/248076157/Juul-Jesper-Half-Real(dostęp: 24.01.26)
[3] K. Salen, E. Zimmerman, 2004, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge: MIT Press. http://files.onearmedman.com/fordham/salen_zimmerman2004.pdf(dostęp: 24.01.26)

1.2 Ontologia i definicja zjawiska świat społeczny

1.2.1 Od grupy do świata społecznego

W socjologii interakcjonalistycznej, którą przywołuje Anna Kacperczyk, pojęcie "świata społecznego" stanowi alternatywę dla tradycyjnych, sztywnych kategorii takich jak "grupa społeczna" czy "struktura biurokratyczna". Świat społeczny definiowany jest jako "jednostka ładu społecznego", która nie jest ograniczona terytorialnie ani formalnie, lecz konstytuuję się wokół "głównej aktywności"[4]. To właśnie wspólne działanie, a nie formalne członkostwo, jest spoiwem łączącym uczestników.

Jak wskazuje literatura, świat społeczny to "obszar kultury, którego granice wyznaczone są przez granice efektywnej komunikacji". Oznacza to, że światem społecznym nie jest fizyczne zgromadzenie ludzi, lecz sieć przywiązań dyskursywnych, w której uczestnicy dzielą wspólne symbole, język i definicje sytuacji, niezależnie do ich fizycznej lokalizacji.

Kluczowym elementem istnienia świata społecznego jest komunikacja. Świat ten istnieje tak długo, jak długo trwa wymiana informacji między jego uczestnikami. W tym kontekście fundamentalną rolę odgrywa technologia, która umożliwia pokonywanie barier przestrzennych. Media, czasopisma, a współczesne platformy internetowe (jak omawiane w tekście Discord i Reddit), stają się "miejscami" spotkań, przekształcając rozproszone jednostki w spójną wspólnotę dyskursywną.[5]

1.3 Koncepcja neoplemion w środowisku cyfrowym

1.3.1 Definicja i geneza pojęcia

Koncepcja neoplemion została wprowadzona do socjologii przez francuskiego badacza Miachela Maffesolego. Opisuje ona specyficzną formę uspołecznienia charakterystyczną dla

[4]A. Kacperczyk, 2016, *Społeczne światy. Teoria – empiria – metody badań. Na przykładzie społecznego świata wspinaczki*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego. https://www.researchgate.net/profile/Anna-Kacperczyk/publication/346638509_Spoleczne_swiaty_Teoria_-_empiria_-_metody_badan_na_przykladzie_spolecznego_swiata_wspinaczki/links/68c9a657a14ac57c39a879cf/Spoleczne-swiaty-Teoria-empiria-metody-badan-na-przykladzie-spolecznego-swiata-wspinaczki.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19(dostęp: 24.01.26)

[5] N.Baym. (2010). *Personal Connections in the Digital Age*. https://c101.hongtaoh.com/files/7-week/Baym_2010.pdf(dsotęp: 24.01.26)

ponowoczesności, która stoi w opozycji do sztywnych struktur biurokratycznych czy klasowych[6].

Neoplemię definiuje się jako "płynną, nietrwałą wspólnotę emocjonalną, opartą na dobrowolnym uczestnictwie, wspólnych rytuałach, symbolach i pasjach, a nie na racjonalnych celach czy formalnych strukturach"[7]. W kontekście badań nad graczami, neoplemie to grupa ludzi, która gromadzi się wokół konkretnej gry (np. fani gry Elden Ring na Reddicie), dzieląc silne emocje, specyficzny humor i poczucie przynależności, która jednak może być chwilowe i zmienne.

Jakie natomiast są kluczowe cechy neoplemion (w odniesieniu do graczy)? Analizując społeczności graczy jako neoplemiona, należy zwrócić uwagę na następujące atrybuty:

- Wspólnota emocjonalna – spoiwem grupy nie jest kontrakt czy zysk, lecz "afekt" - wspólne przeżywanie emocji (ekscytacja premierą gry, frustracja trudnym poziomem, radość ze zwycięstwa e-sportowego).
- Płynność i wieloprzynależność – w przeciwieństwie do tradycyjnych plemion (gdzie należy się do jednego na całe życie), w neotrybaliźmie jednostka może należeć do wielu plemion jednocześnie (być graczem RPG, fanem anime i użytkownikiem Discorda) i swobodnie między nimi migrować.
- Totemizm - każde neoplemie posiada swój "totem" – obiekt kultu, wokół którego się jednoczy. W badanym środowisku "totemem" jest sama gra wideo, konkretna konsola ("wojny konsolowe" to walki plemienne) lub postać influencera.
- Rytualizacja codzienności – neoplemiona spaja wspólny język (slang), memy oraz rytuały (np. wspólne oglądanie turniejów, "rajdowanie" (zorganizowany atak wielu użytkowników na konkretny serwer / kanał). To one budują granicę my / oni.
- Nietrwałość –neoplemiona mogą powstawać błyskawicznie (np. wokół wiralowej gry takiej jak Among Us) i równie szybko znikać, gdy emocje opadną. [8]

[6]M. Maffesoli, 2008, *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWNhttps://www.perlego.com/book/863498/the-time-of-the-tribes-the-decline-of-individualism-in-mass-society-pdf?fbclid=IwY2xjawPh1SxleHRuA2FlbQIxMQBzcnRjBmFwcF9pZAEwAAEed8KALMAWw3HDZeIfv-K81_P5vHQfrg62csR6lOP2twhonfCxGyJZygsurAM_aem_fuTfN26Sg6qtJ4Kn_H3JqQ(dostęp: 28.01.2026)
[7] Ibidem
[8] Ibidem

1.4 Technologiczne i gatunkowe determinanty uspołecznienia

Struktura społeczna świata graczy nie jest jednolita. Jest ona ściśle determinowana przez infrastrukturę sprzętową oraz typologie oprogramowania. Jak zauważa się w literaturze przedmiotu, “każdy typ gier tworzy trochę inne środowisko społeczne"[9].

Sposób uczestnictwa w kulturze gier jest zapośredniczony przez sprzęt. Wyróżniamy cztery główne środowiska, które kształtują tożsamość graczy:

- Komputery PC i laptopy: środowisko tradycyjne, kojarzone z największą precyzją, możliwościami modyfikacji i profesjonalizacją.
- Konsole (PlayStation, Xbox, Nintendo): zamknięte ekosystemy, które często integrują graczy wewnątrz “wojen konsolowych” i ekskluzywnych tytułów.
- Urządzenia mobilne (smartfony, tablety): odpowiedzialne za masową dyfuzję gier (casual gaming), włączające do społeczności osoby, które identyfikują się jako “"tradycyjni gracze”.
- Chmura (Cloud Gaming): Nowy paradygmat, przenoszący ciężar obliczeniowy na zewnętrzne serwery, co uniezależnia gracza od posiadania drogiego sprzętu i zmienia model własności.

Jeszcze istotniejszy od sprzętu jest podział ze względu na model relacji międzyludzkich:

- Model izolowany (single-player): dotyczy gier jednoosobowych, nastawionych na immersyjną narrację (np. Wiedźmin 3, “Skyrim"). W tym modelu interakcja z innymi ludźmi nie zachodzi wewnątrz kodu gry. Społeczność formuje się tu na zewnątrz - ma charakter pośredni, realizowany poprzez dyskusję na forach, analizę fabuły gry, poradniki przydatne do pokonania poziomu czy dzielenie się twórczością fanowską. Więź oparta jest na wspólnym dyskursie, a nie wspólnym działaniu.
- Model bezpośredni (multiplayer): obejmuje gry, w których kilku graczy współdziała lub rywalizuje w czasie rzeczywistym (np. “"CS2” lub "FIFA”). Relacje są tu dynamiczne, oparte na współpracy (kooperacji) lub konflikcie (rywalizacji). Komunikacja jest często synchroniczna (głosowa bądź tekstowa), a więzi mają charakter zadaniowy.
- Model masowy (MMO – Massively Multiplayer Online): najbardziej złożona forma uspołecznienia, gdzie w jednym, trwałym świecie wirtualnym funkcjonują tysiące

[9] T. L. Taylor, 2006, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge: MIT Press. https://archive.org/details/playbetweenworld0000tayl(dostęp: 24.01.26)

graczy jednocześnie (np. "World Of Warcraft"). Wymusza to tworzenie zaawansowanych makrostruktur społecznych (gildie, sojusze, frakcje), ekonomii oraz polityki wewnątrz gry.[10]

1.5 Architektura przestrzeni komunikacyjnych: Discord

Współczesna komunikacja graczy uległa "terytorializacji" na wyspecjalizowanych platformach. Centralną rolę pełni tu Discord – hybrydowa platforma łącząca cechy komunikatora tekstowego, głosowego i forum dyskusyjnego.

1.5.1 Serwer jako "klub" i koncepcja areny oraz władza, hierarchia i kontrola społeczna w środowisku graczy

Podstawową jednostką organizacji na Discordzie jest "serwer". Należy go rozumieć jako autonomiczną mikrospołeczność – "wydzieloną przestrzeń (jak klub)", posiadającą własną kulturę, zasady i granice. Wewnątrz serwera komunikacja jest ściśle sformatowana poprzez system kanałów (channels). Są to wydzielone przestrzenie do rozmów na konkretne tematy (np. #Builds, #Wiki, #General). Taka segregacja pełni funkcję porządkującą, ale w ujęciu teorii socjologicznej kanały te stanowią realizację koncepcji "areny"[11]. Arena to podprzestrzeń w świecie społeczno-praktycznym, będąca miejscem sporów, negocjacji znaczeń i specjalizacji. Na platformie Discord każda arena (kanał) rządzi się odrębną netykietą i gromadzi inną grupę uczestników.

Struktura serwera jest jawnie hierarchiczna i opiera się na systemie ról i rang (roles/ranks). Rola to etykieta przydzielana użytkownikowi, która determinuje trzy aspekty jesgo bytu na serwerze:

- Uprawnienia techniczne (co może robić),
- Widoczność (do jakich kanałów ma dostęp),
- Status symboliczny (prestiż w grupie).

---

[10] J. Juul, 2005, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: MIT Press.- https://www.scribd.com/document/248076157/Juul-Jesper-Half-Real(dostęp: 24.01.26)
B, Nardi. (2010). *My Life as a Night Elf Priest*- https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/24011/1/1006122.pdf(dostęp: 24.01.26)
[11]N. Baym, 2010, *Personal Connections in the Digital Age*, Cambridge: Polity Press; https://c101.hongtaoh.com/files/7-week/Baym_2010.pdf(dostęp: 24.01.26)
A. Strauss, 1978, A Social World Perspective, University of California- https://www.docsity.com/en/docs/a-social-world-perspective/8991025/(dostęp: 24.01.26)

Władzę sprawują osoby o statusie właściciela, administratora i moderatora. Są to "węzłowe role zarządzające", właściciel jako suweren, administratorzy jako władza wykonawcza, a moderatorzy jako strażnicy norm. Utrzymanie porządku, realizowane jest poprzez rygorystyczne mechanizmy włączania i wykluczania. Społeczność definiuje swoje granice poprzez system sankcji:

- Mute (wyciszenie) - czasowe odebranie głosu, pełniącę funkcję ostrzegawczą,
- Kick – czasowe wyrzucenie z serwera, będące formą banicji z możliwością powrotu,
- Ban - trwałe zablokowanie dostępu, najwyższy wymiar kary, oznaczający całkowitą "śmierć" cyfrową w obrębie danej społeczności.[12]

1.6. Performatyczność i sfera publiczna: serwis X (Twitter)

O ile Discord stanowi "zaplecze" (sferę prywatną/klubową), o tyle serwis X (dawniej Twitter) pełni funkcję "sceny" publicznej. Jest to platforma mikroblogowa, gdzie interakcje są szybkie, publiczne i nastawione na maksymalny zasięg.

Na platformie X „walutą społeczną" jest widoczność, mierzona liczbą obserwujących (followers) i zasięgiem postów. Aby uczestniczyć w dyskursie, gracze muszą posługiwać się specyficznymi metadanymi:

- Hashtag (#) – narzędzie indeksowania treści. W środowisku graczy "brak hashtagu obniża widoczność postów", co czyni go kluczowym elementem strategii komunikacyjnej.
- @mention (wzmianka) – mechanizm bezpośredniego wywoływania innych użytkowników, służący sieciowaniu i przyciąganiu uwagi liderów opinii.

Specyfika X polega na różnicy między postem udostępnionym (RT – ReTweet) a udostępnianiem z komentarzem (QT – Quote Tweet). QT jest narzędziem dyskursywnym – służy do "otwarcia dyskusji wokół udostępnionej treści", często w sposób polemiczny. Ważnym aspektem jest walka o wiarygodność. Platforma wprowadziła mechanizm Community Notes (Notatki Społeczności), pozwalający użytkownikom na oddany fact-checking. Z kolei system weryfikacji konta (ikona "ptaszka") uległ urynkowieniu (płatne X Premium), co

[12] Discord Inc. (2024) https://discord.com/company(dostęp: 24.01.26) N. Baym, 2010, *Personal Connections in the Digital Age*, Cambridge: Polity Press; https://c101.hongtaoh.com/files/7-week/Baym_2010.pdf(dostęp: 24.01.26) A. Strauss, 1978, A Social World Perspective, University of California- https://www.docsity.com/en/docs/a-social-world-perspective/8991025/(dostęp: 24.01.26)

sprawia, że symbol ten nie zawsze oznacza autentyczny autorytet, lecz jedynie status finansowy subskrybenta. Status weryfikacji jesteśmy w stanie odróżnić przez kolor „ptaszka" – dla subskrybentów będzie on w kolorze niebieskim, zaś dla oficjalnie zweryfikowanych użytkowników (przez administrację serwisu) będzie to kolor żółty. Zagrożeniem dla tej sfery jest Trolling – celowe prowokowanie i manipulacja emocjonalna. Autorzy postów bronią się przed nim m.in. poprzez moderację pośrednią (autorską), usuwając niechciane komentarze pod własnymi wpisami.[13]

1.7 Struktura i dynamika forum 2.0 - ekosystem Reddit

Obok zamkniętych serwerów Discorda i publicznej agory serwisu X, trzecim kluczowym filarem komunikacji graczy jest Reddit. Często określany mianem "strony głównej Internetu", stanowi on nowoczesną ewolucję klasycznego forum dyskusyjnego, łącząc cechy agregatora treści z zaawansowanym systemem społecznościowej walidacji informacji.

1.7.1 Architektura modułowa: Subreddit jako mikrospołeczność oraz jego algorytm demokratyczny: głosowanie i "Karma"

W przeciwieństwie do tradycyjnych mediów społecznościowych skupionych na profilach użytkowników, Reddit jest zorientowany przedmiotowo. Jego podstawową jednostką strukturalną jest Subreddit (zapisywany z prefiksem "r/", np. "r/Games, r/LeagueOfLegends). Każdy Subreddit funkcjonuje jako autonomiczna, samorządna społeczność z własnym regulaminem, stylem graficznym i kadrą zarządczą (moderatorami).

Z perspektywy socjologicznej, Subreddity realizują proces fragmentacji zainteresowań. Użytkownik nie "śledzi" konkretnych osób, lecz subskrybuje tematy. Pozwala to na tworzenie wysoce wyspecjalizowanych nisz (np. Subreddit poświęcony wyłącznie błędom w jednej konkretnej grze), które gromadzą ekspertów i pasjonatów, tworząc idealne warunki do akumulacji wiedzy typu crowdsourcing.

Unikalną cecha Reddit'a jest mechanizm hierarchizacji treści oparty na systemie głosowania (Upvote / Downvote). Każdy użytkownik może oddać głos "za" (w górę) lub "przeciw" (w dół) danej treści.

- Wymiar techniczny: głosy decydują o widoczności posta. Treści z wysokim bilansem trafiają na szczyt strony ("Hot"), podczas gdy te negatywnie ocenione znikają z pola widzenia. Jest to forma oddolnej, demokratycznej moderacji treści.

[13] Twitter (2024) https://about.x.com/en (dostęp: 24.01.26)

- Wymiar społeczny: suma uzyskanych głosów tworzy "Karmę" użytkownika. Karma nie jest walutą wymienialną, lecz kapitałem symbolicznym –

wskaźnikiem prestiżu i wkładu w społeczność. Wysoka Karma buduje autorytet, niska może prowadzić do ograniczeń w możliwości publikowania (np. wymóg posiadania minimalnej Karmy, by pisać na niektórych Subredditach).

1.7.2. Dyskurs i drzewiasta struktura debaty. Zagrożenia w środowisku, czyli "Hivemind" i bańki informacyjne

Komunikacja na Reddicie charakteryzuje się strukturą drzewiastą (threaded discussions). Odpowiedzi na komentarze tworzą zagnieżdżone wątki, co pozwala na prowadzenie wielu równoległych dyskusji w obrębie jednego tematu. Sprzyja to pogłębionej analizie i debatom, które są zazwyczaj bardziej merytoryczne i rozbudowane niż na platformach mikroblogowych typu X. Specyficznym formatem kulturowym Reddit'a jest AMA (Ask Me Anything). Jest to zinstytucjonalizowana forma wywiadu, w którym deweloperzy gier, e-sportowcy czy inni eksperci odpowiadają na pytania społeczności w czasie rzeczywistym. AMA stanowi narzędzie spłaszczania hierarchii, umożliwiając bezpośredni dialog "zwykłego gracza" z twórcami branży.

Specyfika systemu głosowania rodzi jednak ryzyko patologii komunikacyjnych. Najważniejszym z nich jest zjawisko "umysłu roju (Hivemind)". Mechanizm nagradzania popularnych opinii i ukrywania niepopularnych (poprzez Downvotes) sprzyja konformizmowi. Użytkownicy, obawiając się utraty Karmy, często powielają dominującą narrację grupy, a głosy odrębne są marginalizowane. Może to prowadzić do powstania hermetycznych baniek informacyjnych, zwanych pejoratywnie "Circlejerks" (kółka wzajemnej adoracji), w których społeczność utwierdza się we własnych przekonaniach, radykalizując swoje stanowisko wobec "obcych".[14]

1.8 Wiedza jako kapitał: ekonomia informacji w grach

Społeczności graczy są w dużej mierze merytokratyczne – pozycja jednostki zależy od posiadanej wiedzy eksperckiej. Przejawem tego jest kultura optymalizacji, której centralnym

[14] A. Massanari, A. (2015). Participatory Culture, Community, and Play: Learning from Reddit. Peter Lang. Singer, P. et al.. https://www.researchgate.net/profile/Adrienne-Massanari/publication/284186822_Participatory_Culture_Community_and_Play_Learning_from_Reddit/links/564f363708ae4988a7a8126c/Participatory-Culture-Community-and-Play-Learning-from-Reddit.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19 (dostęp: 24.01.26)

pojęciem jest Build (budowa postaci). Build to "zestaw decyzji mechanicznych" (umiejętności, statystyki, ekwipunek), który jest traktowany ekonomiczne jako "instrukcja" stworzenia najskuteczniejszego narzędzia do gry. Dzielenie się buildami jest formą wymiany darów, budującą prestiż autora.

Wiedza ta jest instytucjonalizowana w formie Wiki. Są to "zorganizowane zbiory wiedzy o grze", tworzone i edytowane kolektywnie przez społeczność. Wiki pełni funkcję bazy eksperckiej i kanonu – to tam ustala się obowiązującą interpretację mechanik i świata gry (lore).[15]

1.9 Język, kultura i stratyfikacja

Społeczność spaja hermetyczny język. Slang graczy to mieszanka angielskich skrótów (np. GG (Good Game), AFK (Away from Keyboard), żargonu technicznego i memów. Pełni funkcję podwójną: integruje grupę (kod wewnętrzny) i stawia barierę dla osób z zewnątrz (wykluczenie). Istotne są również rytuały komunikacyjne – powtarzalne zachowania (np. cytowanie postaci), które podtrzymują "kulturową ciągłość społeczności".

Na przecięciu wiedzy, umiejętności i zaangażowania rodzi się struktura społeczna:

- Gracze zwykli (casual) - grający dla relaksu, często na marginesie "twardej" społeczności.
- Hardcore – elita zaangażowania, poświęcająca grze znaczą część czasu.
- Twórcy i liderzy opinii – streamerzy, YouTuberzy, moderatorzy.
- E-sportowcy - profesjonaliści tworzący szczyt piramidy.

E-sport to najważniejszy stopień instytucjonalizacji tej kultury. Jest to "profesjonalne współzawodnictwo" zorganizowane na wzór sportu tradycyjnego (ligi, trenerzy, kibice), które wytworzyło własną, odrębną warstwę społeczną i celebrycką.[16]

1.10 Słownik terminologii badawczej (glosariusz)

Dla porządku analitycznego, poniżej przedstawiono syntetyczne definicje kluczowych pojęć operacyjnych używanych w badaniu:

---

[15] H. Jenkins, 2006, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press. https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zangana-jenkins-2006.pdf(dostęp: 24.01.26), Convergence Culture. B. Nardi, 2010, *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, Ann Arbor: University of Michigan Press. https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/24011/1/1006122.pdf (dostęp: 24.01.26)

[16] N. Baym, 2010, *Personal Connections in the Digital Age*, Cambridge: Polity Press- https://c101.hongtaoh.com/files/7-week/Baym_2010.pdf (dostęp: 24.01.26) T. L. Taylor (2012). Raising the Stakes.- https://direct.mit.edu/books/book-pdf/2361218/book_9780262301268.pdf (dostęp: 24.01.26)

- Świat społeczny (Social World) – amorficzna jednostka ładu społecznego, konstytuująca się wokół wspólnej "głównej aktywności" i sieci komunikacji, nieograniczona barierami geograficznymi ani formalnym członkostwem.
- Główna aktywność (Primary Activity) – centralne działanie lub zainteresowanie (np. granie w konkretną grę), które nadaje sens istnieniu świata społecznego i spaja jego uczestników.
- Rajdowanie (raiding) – zorganizowana, często wroga akcja zbiorowa, polegająca na nagłym i masowym wkroczeniu grupy użytkowników na obcy teren cyfrowy (np. serwer Discorda, kanał na Twitchu (platforma streamingowa), Subreddit). W zależności od kontekstu może mieć dwa znaczenia:
    - Wrogie (Hate Raid) –

      celowe zakłócanie funkcjonowania społeczności poprzez spamowanie, obrażanie lub trollowanie (np. atak plemienia A na serwer plemienia B). Jest to forma cyfrowej agresji terytorialnej.
    - Wspierające (Twitch Raid) –

      rytuał uspołecznienia, w którym streamer kończący transmisje "przekierowuje" swoją widownie do innego twórcy, przekazując mu swój kapitał uwagi (liczba widzów) jako dar.
- Trolling – celowe publikowanie obraźliwych, kontrowersyjnych lub prowokacyjnych treści w przestrzeni cyfrowej (serwery Discord, Subreddity, komentarze i posty na serwisie X), aby wywołać silne emocje, irytację, konflikty lub zakłócić dyskusję, ośmieszając innych użytkowników.
- Totemizm (Totemism) – mechanizm symboliczny polegający na gromadzeniu się wspólnoty wokół konkretnego obiektu, który staje się znakiem rozpoznawczym i spoiwem grupy. W środowisku graczy rolę totemu pełni najczęściej sama gra (np. Fortnite), marka sprzętowa (np. logo PlayStation) lub postać influencera. Totem nie jest tylko produktem – jest nośnikiem wartości i tożsamości plemienia.
- Administrator / Moderator / Właściciel – Trójpodział ról władzy na serwerze. Właściciel jest założycielem, administratorzy pełnią funkcję zarządcze, a moderatorzy porządkowe (policyjne).

- Arena – pojęcie z teorii świata społecznego oznaczające miejsce ścierania się poglądów[17]. W środowisku cyfrowym jej odpowiednikiem są kanały tematyczne na Discordzie.
- Ban / Kick / Mute – system stopniowalnych sankcji dyscyplinarnych: Ban (trwałe wykluczenie), Kick (czasowe wyrzucenie), Mute (wyciszenie na kanale / serwerze).
- Build (budowa postaci) – sformalizowany schemat rozwoju postaci, służący maksymalizacji efektywności rozgrywki; podstawowa jednostka wymiany wiedzy eksperckiej.
- Community Notes – mechanizm społecznościowej weryfikacji faktów na platformie X, służący walce z dezinformacją.
- Discord –

dominująca platforma komunikacyjna graczy, oparta na architekturze serwerów i kanałów; współczesne "miejsce trzecie" dla społeczności gamingowych.

- Hashtag (#) – metadane służące do kategoryzacji treści na platformie X, kluczowe dla widoczności w algorytmach.
- Kanał (Channel) – wydzielona przestrzeń dyskusyjna na serwerze Discord, dedykowana konkretnej tematyce (np. #Wiki).
- Rola / Ranga (Role / Rank) – cyfrowa etykieta statusowa, definiująca uprawienia użytkownika i jego miejsce w hierarchii grupowej.
- RT (ReTweet) / QT (Quote Tweet) – mechanizmy dystrybucji informacji na X: RT to proste podanie dalej, QT to podanie z autorskim komentarzem (często polemicznym).
- Scena (The Scene) – metaforyczne określenie całokształtu środowiska skupionego wokół gry, obejmujące graczy, twórców, wydarzenia i infrastrukturę komunikacyjną.
- Subkultura / Fandom – formy organizacji społecznej: subkultura opiera się na wspólnocie praktyk i stylu życia, fandom na emocjonalnym stosunku do dzieła (gry).
- Wiki – baza wiedzy typu crowdsourcing, tworzona oddzielnie przez społeczność, stanowiąca kanon wiedzy o danej grze.

[17] A. Kacperczyk, 2016, *Społeczne światy. Teoria – empiria – metody badań. Na przykładzie społecznego świata wspinaczki*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego. https://www.researchgate.net/profile/Anna-Kacperczyk/publication/346638509_Spoleczne_swiaty_Teoria_-_empiria_-_metody_badan_na_przykladzie_spolecznego_swiata_wspinaczki/links/68c9a657a14ac57c39a879cf/Spoleczne-swiaty-Teoria-empiria-metody-badan-na-przykladzie-spolecznego-swiata-wspinaczki.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19(dostęp: 24.01.26

- Subreddit (Sub) – podstawowa jednostka strukturalna platformy, będąca autonomiczną społecznością skupioną wokół konkretnego tematu (np. r/science). W ujęciu socjologicznym subreddit funkcjonuje jako zorientowana przedmiotowo grupa dyskusyjna, posiadająca własny regulamin, zespół moderujący oraz specyficzną kulturę normatywną. Adresowany jest poprzez prefiks "r/".
- Karma – ilościowy wskaźnik reputacji użytkownika, będący sumą otrzymanych głosów pozytywnych (upvotes) pomniejszoną o głosy negatywne (downvotes). W badaniach społecznych Karma jest intepretowana jako kapitał symboliczny lub waluta społeczna, odzwierciedlająca stopień akceptacji jednostki przez grupę oraz jej wkład w tworzenie wartościowych treści. Wyróżnia się Karmę za posty (post karma) oraz Karmę za komentarze (comment karma).
- Upvote / Downvote – binarny system walidacji treści.
    - Upvote (głos w górę) - akt afirmacji zwiększony widoczność treści (pozycjonowanie algorytmiczne) oraz kapitał reputacyjny autora.
    - Downvote (głos w dół) - narzędzie kontroli jakości i cenzury społecznościowej, służące do marginalizacji treści uznanych za nieprzydatne, fałszywe lub naruszające normy grupy.
- AMA (Ask Me Anything) – zrytualizowany format wywiadu społecznościowego, w którym osoba (często ekspert, celebryta lub świadek wydarzeń) odpowiada na pytania użytkowników w czasie rzeczywistym. Jest to unikalna dla Reddita forma demokratyzacji dostępu do wiedzy eksperckiej.
- Circlejerk (kółko wzajemnej adoracji) – pejoratywne określenie dynamiki grupowej, w której społeczność staje się zamkniętą bańką informacyjną. Członkowie grupy bezkrytycznie walidują nawzajem swoje poglądy, jednocześnie agresywnie odrzucając opinie odmienne, co prowadzi do radykalizacji dyskursu i homogenizacji opinii.[18]

[18] B. Nardi, (2010). *My Life as a Night Elf Priest-* https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/24011/1/1006122.pdf(24.01.26)
H. Jenkins, 2006, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.. https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zangana-jenkins-2006.pdf
M. Maffesoli, 2008, *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN Discord (2024) Reddit (2024) X Corp. (2024) N. Baym, 2010, *Personal Connections in the Digital Age*, Cambridge: Polity Press; https://c101.hongtaoh.com/files/7-week/Baym_2010.pdf
A. Strauss, 1978, A Social World Perspective, University of California https://www.docsity.com/en/docs/a-social-world-perspective/8991025/

1.11 Dlaczego to ważne socjologicznie?

Świat graczy to przykład społeczności cyfrowej, która funkcjonuje na podobnych zasadach jak społeczności realne:

- istnieje hierarchia, normy, język, sankcje i rytuały,
- buduje się tożsamość grupowa,
- wytwarza się wspólny kapitał symboliczny (status, reputacja, rozpoznawalność).

Zrozumienie tych mechanizmów pozwala badać, jak współczesne technologie wpływają na tworzenie i utrzymywanie więzi społecznych. Ludzie grają dla odpoczynku, rozrywki, kontaktu z innymi i emocji. Gry redukują stres i poprawiają nastrój, a dla wielu są ważną częścią życia codziennego.

1.11.1 Gry wideo jako rozrywka

Gry łączą obraz, dźwięk, tekst i interakcję. Mogą opowiadać historie (jak film), uczyć (jak aplikacja edukacyjna) lub być sportem (e-sport). Coraz częściej opierają się o usługi online: konta, aktualizacje, współpracę lub rywalizację przez Internet. Dziś gry kupuje się głównie cyfrowo. Istnieją różne modele zarabiania: płatność jednorazowa, darmowe gry z mikropłatnościami, DLC, subskrypcje i reklamy. Gry wideo jako branża. To dziś jedna z największych gałęzi rozrywki. W 2025 roku globalne przychody rynku gier są prognozowane na ok. 189 mld USD, a liczba graczy – ok. 3,6 mld. Największy udział ma segment mobilny. W branży działają twórcy, wydawcy, platformy dystrybucyjne, sklepy cyfrowe i wiele usług towarzyszących – od silników do influencerów i e-sportu.

1.12 Znaczenie socjalizacji w kontekście gier komputerowych i graczy

W klasycznym ujęciu socjalizacja to podstawowy proces społeczny, dzięki któremu jednostka uczy się kultury, ról i norm danej grupy oraz staje się „dojrzałą społecznie" osobą. To –proces trwający przez całe życie i realizowany przez różne agencje socjalizacyjne (rodzina, szkoła, grupy rówieśnicze, instytucje). Teorie akcentują interakcyjny charakter tego procesu (uczenie się przez kontakt, internalizacja ról, znaczeń i języka)[19].

Jak definiuje się socjalizację przestrzeni internetowej? Internet oferuje analogie do miejsc realnych (pokoje rozmów, kawiarenki, witryny), ale jako medium kompresuje czas i

[19] R. Borowicz (1997) Socjalizacja : czym jest?, Acta Universitatis Nicolai Copernici. Socjologia Wychowania 13 (317), 257-267 https://bazhum.muzhp.pl/media/texts/acta-universitatis-nicolai-copernici-socjologia-wychowania/1997-tom-13-317/acta_universitatis_nicolai_copernici_socjologia_wychowania-r1997-t13_317-s257-267.pdf (dostęp: 28.01.2026)

przestrzeń — kontakt może być natychmiastowy z kimś tysiące kilometrów stąd. Formy tworzenia społeczności różnią się: fora i serwisy społecznościowe są bardziej „prospołecznościowe" niż e-mail; komunikatory i grupy dyskusyjne pełnią różne funkcje w budowaniu więzi. Badania imię Szpunar pokazują również konkretne wyniki postrzegania przez użytkowników: np. 39% badanych uważa, że Internet zacieśnia stosunki międzyludzkie, 30% czuje przynależność do wspólnoty internetowej, ale tylko 11% uważa, że związki zawarte przez Internet są trwałe — co wskazuje na ambiwalencję wobec trwałości więzi online[20]. Czy socjalizacja w sieci przebiega tak samo jak w „realnym" świecie?

Podobieństwa (mechanizmy socjalizacji działające także online)

Interakcja jako podstawa uczenia się społecznego — człowiek uczy się ról i znaczeń w interakcji z innymi. W sieci interakcje (pisane, multimedialne) umożliwiają przyjmowanie ról, negocjowanie norm i budowanie tożsamości. Przekazywanie wzorców kulturowych i norm — online powstają reguły, zwyczaje i zasady (np. netykieta, normy grupowe na forach), które są internalizowane przez uczestników podobnie jak reguły w agencjach socjalizacyjnych.

Różnice (cechy zmieniające przebieg procesu)

- **Kanał i ciało — brak bezpośrednich sygnałów niewerbalnych**

W realnej socjalizacji ogromną rolę odgrywają sygnały niewerbalne, stałość obiektu kontaktu (np. rodzic, nauczyciel). Online dominują symbole słowne i techniczne instrumenty komunikacji – co zmienia sposób interpretacji znaczeń i utrudnia przenoszenie niektórych form więzi. Pokazują wagę „znaczących innych" i uczenia się poprzez bezpośrednie praktyki — online te funkcje są odtworzone, ale w innej formie.

- **Anonimowość / pseudonimizacja i słabe więzi**

Internet sprzyja anonimowości i tworzeniu „słabych więzi" — które, choć mniej intensywne emocjonalnie, są ważne dla rozprzestrzeniania informacji i dostępu do różnorodnych sieci społecznych. Szpunar[21] odwołuje się do badań: w sieci powstają głównie więzi słabe, ale pełniące istotną rolę (np. dostęp do nowych informacji).

[20] M. Szpunar, 2008, Społeczna przestrzeń Internetu – Internet jako medium komunikacji społecznej, w: *Media – Komunikacja – Zdrowie*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek https://www.magdalenaszpunar.com/_publikacje/2008/spoleczna_przestrzen_internetu.pdf (24.01.26)
[21] Ibidem.

1.12.1 Nowe agencje socjalizacyjne – cechy społeczności sieciowych i ambiwalencje efektów społecznych

Platformy (fora, serwisy społecznościowe, komunikatory) funkcjonują jako agencje socjalizacyjne: organizują interakcje, kody zachowań, mechanizmy włączania/wykluczania. Są to agencje mniej instytucjonalne niż szkoła czy rodzina, ale o dużym zasięgu i specyficznych regułach. Szpunar szczegółowo opisuje rolę różnych narzędzi (forum, komunikator, blogi) w tworzeniu społeczności. Rdzeń socjalizacji (uczenie się ról, internalizacja norm przez interakcję) pozostaje ten sam — podstawowe mechanizmy teoretyczne opisane w literaturze klasycznej (Durkheim, Mead, Parsons) działają także w Internecie. Medium jednak zmienia warunki procesu: tempo, skalę, cechy więzi (więcej słabych więzi), możliwości eksperymentowania z tożsamością, rola anonimowości i rola platform jako nowych agencji. Szpunar w badaniu empirycznym pokazuje, że Internet zarówno wzmacnia kontakty (u części użytkowników), jak i generuje ambiwalencję co do trwałości relacji online (np. statystyki 39%/11%/44%)[22]. Społeczna przestrzeń Internetu to wirtualny, złożony i dynamiczny zbiór miejsc komunikacji (fora, blogi, serwisy społecznościowe, komunikatory, strony WWW itp.) oraz praktyk komunikacyjnych tworzonych przez użytkowników, w którym odbywa się wymiana informacji, budowanie relacji i konstruowanie wspólnot — Internet jest tu traktowany jako „przedłużenie" przestrzeni społecznej, a komputer jako pośrednik umożliwiający ten kontakt.

Dwuwymiarowa funkcja: informacyjna i komunikacyjna

Społeczna przestrzeń sieci łączy dwie podstawowe role: dostępu do informacji (przeglądanie stron, wyszukiwanie materiałów) oraz komunikacji interpersonalnej (e-mail, komunikatory, fora, czaty). To połączenie determinuje, jakie praktyki dominują w danej części sieci i jak użytkownicy z niej korzystają.

Miejsca i narzędzia — „wirtualne pokoje" i „kafejki"

W sieci funkcjonują różne typy „miejsc" (serwisy WWW, fora, blogi, komunikatory, gry sieciowe), które pełnią różne role społeczno-komunikacyjne — jedne sprzyjają tworzeniu wspólnot (fora, serwisy społecznościowe), inne — szybkiej wymianie informacji (e-mail, wyszukiwarki). Użytkownicy „odwiedzają" te miejsca podobnie jak realne przestrzenie.

Tworzenie przestrzeni przez użytkowników — element ludzki

[22] Ibidem.

Społeczna przestrzeń Internetu nie jest tylko infrastrukturą techniczną — to przede wszystkim agregat użytkowników i ich aktywności: wymiana myśli, emocji, opinii, tworzenie wątków, blogów, sieci kontaktów. Przestrzeń powstaje i zmienia się przy każdym logowaniu i z każdym nowym użytkownikiem.

Dynamika i nietrwałość — „powstaje przy włączeniu"

Sieciowa przestrzeń jest dynamiczna: formy, normy i treści zmieniają się szybko, pojawiają się nowe aplikacje i praktyki; przestrzeń „powstaje" w momencie użycia (logowania) i jest rekonstruowana non-stop.

Kompetencje jako warunek uczestnictwa

Różne obszary Internetu wymagają różnych umiejętności — od konfiguracji programów, przez poszukiwanie i ocenę informacji, po znajomość netykiety i symboliki (skrótów, emotikon). Brak kompetencji ogranicza pełne uczestnictwo i wpływa na to, w jakich częściach przestrzeni użytkownik się „zanurzy".

Nierówności dostępu i „głębokie zanurzenie"

Nie wszyscy mają równy dostęp techniczny ani takie same kompetencje – stąd różnice: jedni użytkownicy korzystają powierzchownie, inni są „głęboko zanurzeni" i aktywnie tworzą treści (np. prowadzenie serwisu WWW, blogu, udział w projektach). To powoduje asymetrię doświadczeń i efektów społecznych[23].

Formy uczestnictwa: od biernego czytania do aktywnego tworzenia

W praktyce użytkownicy zajmują różne pozycje: bierni konsumenci (czytanie wątków), komentatorzy, aktywni moderatorzy, twórcy blogów czy właściciele serwisów. To rozróżnienie ma znaczenie dla tego, czy dana osoba doświadcza sieci „społecznie" (uczestniczy we wspólnocie) czy jedynie informacyjnie.

Jeśli chodzi o cechy społeczności internetowych, to na podstawie badań można wnosić że postrzegane są jako te, które charakteryzują się: wspólnymi zainteresowaniami, intensywnymi kontaktami między członkami, poczuciem przynależności, a także – w mniejszym stopniu — wspólnymi działaniami. Jednocześnie wiele więzi internetowych ma charakter słabszy niż więzi bliskie, choć pełnią one ważną rolę w rozprzestrzenianiu informacji i łączeniu różnych sieci. (przykładowe wyniki: 39% — „Internet zacieśnia stosunki", 30% — „poczucie przynależności").

Badania wskazują także, że gdy Internet jest wykorzystywany głównie jako medium komunikacyjne, efekt społeczny jest przeważnie pozytywny: poszerza zasięg kontaktów,

[23]Ibidem.

podtrzymuje relacje, buduje poczucie wspólnoty i ułatwia wymianę kulturową. Z drugiej strony istnieje ryzyko osłabienia tradycyjnych więzi i wzrostu izolacji (efekt „home-centredness" czy „putnamowska" atomizacja) – skutki zależą od sposobu i intensywności używania. W tym kontekście można mówić o swoistym paradoksie internetu, czy też ambiwalencji efektów społecznych.

W kontekście społecznych i praktycznych konsekwencji można zatem stwierdzić, że Internet sprzyja tworzeniu słabych więzi, które są źródłem nowych informacji, norm i możliwości (większy zasięg); jednocześnie silne więzi często przenoszą się do sieci by ułatwić kontakt. Z punktu widzenia polityki i edukacji: rozwijanie kompetencji cyfrowych i wyrównywanie dostępu jest kluczowe, by większa liczba osób mogła wykorzystać potencjał społecznej przestrzeni Internetu.

2. Gry komputerowe, granie i gracze w dyskursie naukowym – przegląd badań

Współczesne badania nad grami komputerowymi stanowią rozległe i zróżnicowane pole analiz podejmowanych w wielu dyscyplinach naukowych, w tym w psychologii, neuronaukach, socjologii, naukach o mediach oraz badaniach kulturowych. W celu osadzenia niniejszego projektu badawczego w szerszym kontekście akademickim przeprowadzono rozpoznanie literatury naukowej dostępnej w międzynarodowych bazach czasopism i repozytoriach publikacji naukowych (m.in. PubMed Central, APA Journals, ScienceDirect, Nature, arXiv). Analiza ta pozwoliła na wyodrębnienie ośmiu dominujących kategorii tematycznych, wokół których koncentruje się współczesny dyskurs badawczy dotyczący gier wideo

W ramach prowadzonego badania zostało zrobione rozpoznanie w bazach czasopism i wygenerowano osiem kategorii:

- Wpływ gier komputerowych na pracę mózgu i funkcje poznawcze
- Wpływ gier na zdrowie psychiczne i emocjonalne
- Wpływ gier na zachowania społeczne i postawy
- Gry komputerowe w edukacji i nauczaniu (Serious Games)
- Kultura, społeczeństwo i tożsamość graczy
- Technologia i projektowanie gier (Game Design / AI / Data Analysis)
- Reprezentacja płci i stereotypy w grach komputerowych

- Aktywne gry (exergaming) i wpływ na zdrowie fizyczne

Pierwsza rozpoznana kategoria dotyczy wpływu gier komputerowych na funkcjonowanie mózgu i procesy poznawcze. Badania w tym nurcie koncentrują się na analizie zmian w strukturze i aktywności mózgu pod wpływem grania, a także na konsekwencjach tych zmian dla uwagi, pamięci i kontroli poznawczej. Autorzy systematycznego przeglądu badań wskazują, że gry komputerowe mogą modyfikować funkcjonowanie obszarów mózgu związanych z uczeniem się, plastycznością neuronalną oraz systemem nagrody, przy czym skala i kierunek tych zmian zależą od rodzaju gry oraz intensywności treningu[24]. Z kolei badania eksperymentalne prowadzone wśród osób starszych pokazują, że trening oparty na grach wideo może prowadzić do istotnej poprawy kontroli poznawczej, zdolności podzielnej uwagi oraz funkcjonowania wykonawczego, a uzyskane efekty utrzymują się także po zakończeniu interwencji[25]. Wyniki te lokują gry komputerowe jako potencjalne narzędzie oddziałujące na procesy poznawcze, jednocześnie wskazując na potrzebę ostrożnej interpretacji ich wpływu w zależności od kontekstu społecznego i demograficznego badanych grup.

Druga kategoria, z zakresu podejmowanych badań w obszarze gier, koncentruje się na relacjach między intensywnością grania, dobrostanem psychicznym oraz symptomami emocjonalnymi. W literaturze tego nurtu autorzy analizują, w jakim stopniu uzależnienie od gier komputerowych wiąże się z problemami psychicznymi i psychospołecznymi. Badania empiryczne prowadzone wśród młodszych użytkowników wskazują, że wyższy poziom uzależnienia od gier koreluje ze zwiększonym nasileniem objawów lękowych, zaburzeń snu, symptomów depresyjnych oraz obniżonym funkcjonowaniem społecznym[26]. W tych analizach podkreśla się, że relacje między grami a zdrowiem psychicznym często mają charakter wielowymiarowy, a negatywne konsekwencje pojawiają się szczególnie tam, gdzie granie przybiera postać kompulsywną i wypiera inne formy aktywności społecznej lub relacji interpersonalnych. Jednocześnie inne analizy podkreślają, że granie może pełnić funkcje regulacyjne wobec emocji oraz w szczególności poprzez wpływ na motywację, kontrolę nastroju i ogólne poczucie dobrostanu, co wskazuje na możliwe pozytywne aspekty grania

[24] D. Brilliant, R. Nouchi, R. Kawashima, 2019, „Does Video Gaming Have Impacts on the Brain: Evidence from a Systematic Review", https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6826942/ (dostęp: 23.01.2026)
[25] J. Anguera, J. Boccanfuso, J. Rintoul, i in., 2013, „Video Game Training Enhances Cognitive Control in Older Adults", *Nature*, https://www.nature.com/articles/nature12486 (dostęp: 23.01.2026).
[26] E. Zamani, M. Chashmi, N. Hedayati, 2009, „Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Students of Guidance School in City of Isfahan", *Addiction & Health*, nr 2, s. 57–65, https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC3905489/ (dostęp: 23.01.2026).

wideo, zwłaszcza gdy jest ono umiarkowane i angażujące społecznie[27]. Takie podejście ukazuje, że relacje między grami a zdrowiem psychicznym mają charakter złożony i zależą od wielu czynników, w tym intensywności grania, kontekstu społecznego oraz indywidualnych uwarunkowań graczy.

Trzecia kategoria badań dotyczy relacji między graniem a zachowaniami społecznymi, empatią, agresją oraz zmianą postaw. W literaturze wskazuje się, że gry narracyjne i społecznie zorientowane treści mogą wpływać na postawy graczy wobec kwestii społecznych, co sugeruje, że doświadczenia związane z aktywnością w grach mogą przekształcać percepcje i oceny społeczne uczestników[28]. Jednocześnie szeroka meta-analiza badań nad grami o charakterze przemocy wskazuje, że ekspozycja na gry z treściami agresywnymi jest związana z wyższym poziomem zachowań agresywnych, agresywnych postaw i obniżoną empatią wśród graczy, przy czym wyniki te utrzymują się w różnych kontekstach kulturowych i metodologicznych[29] Takie wyniki pokazują, że gry mogą zarówno wzmacniać zachowania prospołeczne, jak i zwiększać tendencje agresywne, w zależności od rodzaju treści oraz mechanik obecnych w rozgrywce.

Czwarta kategoria literatury - poświęcona jest zastosowaniu gier komputerowych jako narzędzi edukacyjnych, szkoleniowych i terapeutycznych. W tym nurcie autorzy wskazują, że gry poważne (serious games) nie są jedynie formą rozrywki, lecz mogą pełnić rolę narzędzi wspierających proces uczenia się i rozwój umiejętności — zarówno w kontekście formalnym, jak i nieformalnym. Przegląd badań teoretycznych i konceptualnych podkreśla, że gry wykorzystane w badaniach społecznych i szkoleniach zawodowych mogą sprzyjać trenowaniu praktycznych kompetencji, symulując rzeczywiste sytuacje oraz wspierać analizę zachowań i procesów społecznych[30]. W kontekście zdrowia gry poważne są również badane jako narzędzia wykorzystywane w rehabilitacji i promocji zdrowia, gdzie oferują angażujące środowiska wspierające nabywanie umiejętności zdrowotnych i profilaktycznych[31]. Ponadto literatura dotycząca digital game-based learning wskazuje, że dobrze zaprojektowane gry edukacyjne

[27] E. Zamani, M. Chashmi, N. Hedayati, 2009, „Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Students of Guidance School in City of Isfahan", *Addiction & Health*, nr 2, s. 57–65, https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC3905489/ (dostęp: 23.01.2026).
[28] Ł. Kolek, i in., 2023, „Video Games and Attitude Change: A Meta-Analysis", *Journal of Experimental Social Psychology*, https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0361476X23000796 (dostęp: 23.01.2026).
[29] C. Anderson, A. Shibuya, N. Ihori, i in., 2010, „Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review", *Psychological Bulletin*, nr 2, s. 151–173, https://www.apa.org/pubs/journals/releases/bul-136-2-151.pdf (dostęp: 23.01.2026).
[30] J. Pérez, M. Castro, G. López, 2023, „Serious Games and AI: Challenges and Opportunities for Computational Social Science", *arXiv*, https://arxiv.org/abs/2302.00500 (dostęp: 23.01.2026).
[31] S. de Freitas, M. Bond, 2018, „Serious Games for Health: The State of the Art", *JMIR Serious Games*, nr 2, https://cancer.jmir.org/2018/2/e10296 (dostęp: 23.01.2026).

mogą poprawiać efektywność nauczania w różnych dziedzinach — od przedmiotów szkolnych po umiejętności specjalistyczne — poprzez zwiększanie motywacji, interaktywność i kontekst uczenia się osadzony w realnych zadaniach[32]. Taki pluralizm zastosowań pokazuje, że gry komputerowe jako narzędzie edukacyjne mogą wspierać procesy uczenia się i treningu nie tylko poprzez przekazywanie treści, ale także przez angażowanie użytkownika w aktywne doświadczenie i refleksję.

Piąta rozpoznana kategoria, dotyczy badań, które koncentrują się na kulturowych i społecznych wymiarach gier komputerowych oraz ich znaczeniu dla konstruowania tożsamości graczy. W literaturze tego nurtu gry analizowane są jako istotny element współczesnej kultury medialnej, który wpływa na sposoby komunikowania się, tworzenia znaczeń oraz uczestnictwa w życiu społecznym. Systematyczne przeglądy badań wskazują, że gry wideo kształtują współczesne wzorce kulturowe, język oraz praktyki społeczne, szczególnie wśród młodszych użytkowników, a także pełnią funkcję medium transmisji norm, boli i narracji kulturowych[33]. Z kolei analizy kulturowe gier podkreślają, że akt grania ma charakter społeczny i symboliczny, a znaczenie gier wykracza poza samą rozgrywkę, obejmując tworzenie sensów, tożsamości oraz relacji między graczami[34]. W tym ujęciu gry postrzegane są nie tylko jako forma rozrywki, lecz także jako praktyka kulturowa, w której gracze negocjują znaczenia i role społeczne.

Szósta kategoria obejmuje badania, które koncentrują się na technologicznych fundamentach projektowania gier komputerowych, zwłaszcza na wykorzystaniu algorytmicznych technik automatyzacji oraz analizie wzorców zachowań graczy. W tym nurcie gry traktowane są jako złożone systemy, w których treści i mechaniki mogą być tworzone lub optymalizowane przy użyciu metod sztucznej inteligencji oraz automatycznego generowania zawartości. Przegląd literatury dotyczącej generowania treści wskazuje, że search-based procedural content generation, technika automatycznego tworzenia elementów gier poprzez algorytmy wyszukiwania – dostarcza narzędzi do automatycznej produkcji poziomów, map oraz innych komponentów gry, co pozwala projektantom eksplorować nowe przestrzenie projektowe i reagować szybciej na potrzeby rynku[35]. Z kolei badania nad analizą danych z gier

[32] J. Gee, 2015, „Digital Game-Based Learning: Still Restless, After All These Years", https://www.researchgate.net/publication/242513283_Digital_Game_Based_LEARNING_It's_Not_Just_the_Digital_Natives_Who_Are_Restless (dostęp: 23.01.2026).
[33] M. Cerezo-Pizarro, F. Revuelta-Domínguez, J. Guerra-Antequera, J. Melo-Sánchez, 2023, „The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature", *Education Sciences*, nr 11, https://www.mdpi.com/2227-7102/13/11/1116 (dostęp: 23.01.2026).
[34] A. Kerr, 2004, „The Meaning of Play: The Cultural Dimensions of Video Games", *Convergence*, nr 4, s. 25–38, https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/135485650401000403 (dostęp: 23.01.2026).
[35] M. Zamorano, C. Cetina, F. Sarro, 2023, „The Quest for Content: A Survey of Search-Based Procedural Content Generation for Video Games", *arXiv*, publikacja https://arxiv.org/pdf/2311.04710 (dostęp: 23.01.2026).

typu *free-to-play* pokazują, że klastrowanie szeregów czasowych zachowań graczy umożliwia identyfikację wzorców uczestnictwa, poziomów zaangażowania oraz charakterystycznych momentów zmian aktywności, co jest przydatne przy optymalizacji doświadczenia użytkownika i decyzji projektowych[36]. W tym ujęciu technologia i projektowanie gier łączą perspektywę informatyczną z analizą behawioralną, traktując dane graczy nie tylko jako źródło statystyk, lecz jako kluczowy komponent procesu twórczego i ewaluacyjnego.

Siódma kategoria dotyczy badań koncentrujących się na reprezentacji płci w grach komputerowych oraz rolach i stereotypach przypisywanych postaciom żeńskim i męskim. W literaturze tego nurtu autorzy analizują, w jaki sposób obecność oraz charakter postaci żeńskich w grach może wpływać nie tylko na narrację samej rozgrywki, ale też na doświadczenia i tożsamości graczy oraz społeczne postawy wobec płci. Analizy treści wskazują, że kobiety są znacząco niedoreprezentowane technologicznie i narracyjnie, stanowią niewielki procent głównych postaci i często występują w rolach podporządkowanych lub Stereotypowych, co może wzmacniać utrwalone wyobrażenia o płci w kulturze popularnej[37]. Z kolei badania jakościowe dotyczące doświadczeń graczy, którzy wcielali się w postacie kobiece, pokazują, że gry oferują zarówno pozytywne, jak i negatywne doświadczenia związane z identyfikacją z bohaterkami – od poczucia wzmocnienia i ekspresji tożsamości po konfrontację z kulturowymi ograniczeniami i stereotypami płciowymi[38]. Takie prace podkreślają, że reprezentacja płci w grach ma konsekwencje nie tylko symboliczne, lecz także społeczne i psychologiczne, wpływając na to, jak gracze postrzegają role płciowe i własne możliwości w przestrzeni kultury cyfrowej.

Ósmy z rozpoznanych obszarów badań dotyczy aktywnych gier komputerowych (tzw. exergamingu) i ich wpływu na zdrowie fizyczne, aktywność ruchową oraz wskaźniki zdrowotne uczestników. W literaturze tego nurtu autorzy analizują, w jakim stopniu aktywne gry mogą promować wysiłek fizyczny i ograniczać siedzący tryb życia, szczególnie wśród dzieci i młodzieży. Badania projektowe nad interwencjami wykorzystującymi aktywne gry wykazały, że dostarczanie takich gier wraz z dodatkowymi zachętami do ich użytkowania wiąże się ze zmniejszeniem czasu spędzanego na siedzącej rozgrywce i zwiększeniem poziomu

[36] A. Saas, A. Guitart, Á. Periáñez, 2017, „Discovering Playing Patterns: Time Series Clustering of Free-To-Play Game Data", *arXiv*, https://arxiv.org/pdf/1710.02268 (dostęp: 23.01.2026).
[37] A. De la Torre-Sierra, V. Guichot-Reina, 2025, „Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters in Current Video Games", *Sexuality & Culture*, https://link.springer.com/article/10.1007/s12119-024-10286-0 (dostęp: 23.01.2026).
[38] T. Lynch, A. Dooley, D. Markowitz, 2025, „Empowered by the Experience: Playing as Female Characters in Video Games", *Media and Communication*, https://www.cogitatiopress.com/mediaandcommunication/article/view/8733 (dostęp: 23.01.2026).

aktywności ruchowej, chociaż ich wpływ na wskaźniki antropometryczne i zapobieganie nadmiernemu przyrostowi masy ciała wymaga dalszej analizy[39]. Efekty pozytywne obserwowane w krótkoterminowych i dłuższych interwencjach sugerują, że gry angażujące ciało mogą być użytecznym elementem strategii zdrowotnych, pomagającym w promowaniu aktywności fizycznej i przeciwdziałaniu bezruchowi u młodszych użytkowników[40]. Takie podejście łączy rozrywkę z potencjalnymi korzyściami dla zdrowia publicznego, choć autorzy podkreślają konieczność prowadzenia badań długoterminowych i wieloośrodkowych, aby jednoznacznie ocenić ich efektywność w zapobieganiu otyłości i poprawie składników zdrowia fizycznego.

3. Założenia metodologiczne

3.1 Przedmiot, cel i zakres badań

Badanie zostało przeprowadzone w paradygmacie badań jakościowych, zorientowanych na analizę znaczeń, praktyk komunikacyjnych oraz struktur społecznych w środowiskach cyfrowych. Zastosowano podejście łączące netnografię (etno-grafię społeczności internetowych) z analizą dyskursu oraz elementami analizy porównawczej platform komunikacyjnych. Badanie ukierunkowane były pytaniem: Jaki jest świat społeczny graczy? Jakie funkcjonują gracze i czym charakteryzuje się świat społeczny graczy, jaka jest jego specyfika?

Celem badania było nie ilościowe mierzenie aktywności użytkowników, lecz rekonstrukcja sposobów funkcjonowania społeczności graczy: ich norm, hierarchii, mechanizmów kontroli, procesów włączania i wykluczania oraz form budowania tożsamości. Przedmiotem badania były praktyki komunikacyjne oraz struktury społeczne w społecznościach skupionych wokół gier w środowiskach cyfrowych. Analizie poddano trzy główne przestrzenie komunikacyjne:

- serwery Discord dedykowane społecznościom gier *Underrail* oraz *Where Winds Meet*,
- komunikację publiczną dotyczącą tych gier na platformie X (dawniej Twitter),

[39] M. Simons, M. Chin A Paw, M. van de Bovenkamp, i in., 2014, „Active Video Games as a Tool to Prevent Excessive Weight Gain in Adolescents", *BMC Public Health*, https://link.springer.com/article/10.1186/1471-2458-14-275 (dostęp: 23.01.2026).

[40] I. Ramírez-Granizo, J. Ubago-Jiménez, G. González-Valero, i in., 2020, „The Effect of Physical Activity and the Use of Active Video Games: Exergames in Children and Adolescents: A Systematic Review", *International Journal of Environmental Research and Public Health*, nr 12, https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7344465/ (dostęp: 23.01.2026).

- subreddity oraz wątki dyskusyjne na platformie Reddit poświęcone tym tytułom.

Zakres badania obejmował:

- strukturę kanałów, ról i hierarchii na serwerach Discord,
- regulaminy i komunikaty administracyjne,
- publiczne wypowiedzi użytkowników (posty, komentarze, reakcje),
- sposoby reagowania na nowych uczestników,
- formy konfliktów i moderacji,
- praktyki budowania prestiżu, reputacji i ekspertyzy,
- sposoby konstruowania tożsamości graczy (np. poprzez style gry, buildy, narracje, memy).

3.3 Strategia doboru materiału badawczego

Zastosowano dobór celowy. Wybrano te przestrzenie komunikacyjne, które pełnią centralną rolę w funkcjonowaniu badanych społeczności graczy:

- serwery Discord dla *Underrail* oraz *Where Winds Meet*,
- aktywne konta, wątki i dyskusje na platformie X,
- subreddity poświęcone tym grom oraz popularne wątki o wysokiej widoczności i liczbie interakcji.

W przypadku gry *Where Winds Meet* materiał obejmował obserwację serwera Discord od fazy przedpremierowej do okresu po oficjalnej premierze gry, co pozwoliło uchwycić zarówno proces kształtowania się hierarchii i norm, jak i ich późniejszą stabilizację. Materiał badawczy obejmował wyłącznie publicznie dostępne treści. Nie analizowano prywatnych wiadomości ani treści zamkniętych.

3.4 Technika zbierania danych i realizacja badań

Badanie miało charakter nieuczestniczącej obserwacji netnograficznej. Badacz nie wchodził w interakcje z członkami społeczności, nie publikował treści ani nie wpływał na przebieg dyskusji. Jego rola ograniczała się do systematycznej obserwacji i dokumentowania istniejących praktyk komunikacyjnych.

Zbieranie danych obejmowało:

- obserwację rozmów na kanałach Discorda poświęconych społecznościom gier *Underrail* oraz *Where Winds Meet*,
- analizę struktury ról, rang i hierarchii,
- analizę regulaminów, opisów ról i wiki,
- analizę postów, odpowiedzi, udostępnień i notatek społeczności na platformie X,
- obserwację postów, komentarzy, mechanizmów głosowania (upvote/downvote) oraz działań moderatorów na Redditcie.

Obserwacja była prowadzona w okresie od 13 października do 10 grudnia, w formie systematycznych sesji obserwacyjnych trwających około jednej godziny dziennie, realizowanych trzy razy w tygodniu. Taki rytm pozwolił na uchwycenie nie tylko pojedynczych interakcji, lecz także długoterminowych wzorców zachowań, zmian w dynamice społecznej, procesów włączania i wykluczania oraz reakcji społeczności na wydarzenia i konflikty pojawiające się w czasie trwania badania. Wyniki obserwacji oddzielnie dla każdej przestrzeni były zapisywane i systematycznie uzupełniane.

3.5 Metoda analizy

Na etapie obserwacji doknano pre-analizy i na podstawie kodowania otwartego rozpoznano główne kategorie obserwowanych platform. Następnie w procesie analizy komparatywnej zebrany materiał poddano analizie tematycznej. W jej ramach wyodrębniono powtarzające się – wspólne dla wszystkich obserwowanych przestrzeni – kategorie, takie jak:

- władza i hierarchia,
- ekspertyza, reputacja i elitaryzm,
- normy językowe i kulturowe,
- mechanizmy włączania i wykluczania,
- rytuały komunikacyjne i memetyczne,
- narracje i dominujące interpretacje gier,
- tożsamość grupowa i indywidualna.

Na etapie kodowania tematycznego i kodowania ze względu na znaczenie analizowano, w jaki sposób kategorie te:

- przejawiają się w języku użytkowników,

- są utrwalane w strukturach platform (role, rangi, systemy widoczności, głosowania),
- oraz funkcjonują w praktykach moderacyjnych i interakcyjnych.

Wyniki analiz poszczególnych platform (analiza wzdłuż przypadku) zestawiono następnie porównawczo, dokonując komparacji między platformami Discord, X i Reddit (analiza w poprzek przypadku), aby ukazać wpływ odmiennych architektur komunikacyjnych na funkcjonowanie tej samej lub podobnych społeczności graczy. Wyniki analiz zostały przedstawione w formie opisowej w uporządkowaniu wyznaczonym przez ramy rozpoznanych głównych kategorii analitycznych

3.6 Uzasadnienie podejścia porównawczego

Badane platformy reprezentują odmienne modele organizacji komunikacji:

- **Discord** jako środowisko względnie zamknięte, zhierarchizowane i silnie moderowane,
- **Reddit** jako system wielu wyspecjalizowanych aren dyskusyjnych opartych na reputacji i widoczności,
- **X** jako otwartą, publiczną przestrzeń komunikacyjną o niskich barierach wejścia i wysokim potencjale konfliktu.

Porównanie tych trzech środowisk umożliwiło analizę, w jaki sposób społeczności graczy przystosowują swoje normy, praktyki i strategie komunikacyjne do różnych warunków technologicznych i społecznych. W analizach, zastosowanie miało także kodowanie teoretyczne i interpretacja odniesiona do koncepcji świata społecznego (social world) opisanej w socjologii m.in. przez Anselma Straussa, czy w nowszych ujęciach Annę Kacperczyk.[41]

3.7 Ograniczenia badania

Badanie nie miało charakteru reprezentatywnego w sensie statystycznym. Jego celem było zrozumienie mechanizmów i znaczeń, a nie ich ilościowa generalizacja. Wyniki opisują sposób funkcjonowania badanej społeczności w konkretnych warunkach kulturowych i technologicznych. Zaletą natomiast zastosowanych metod, szczególnie obserwacji, była możliwość zaprezentowania charakterystyki społecznych światów na badanych platformach w ujęciu dynamicznym, z uwzględnieniem zachodzących tam w czasie zmian, co niewątpliwie pozwala na ujawnienie pełniejszego ich obrazu w obserwowanym okresie.

[41] A. Kacperczyk, 2016, op. cit;. A. Strauss, 1978, op. cit.

4. Światy społeczne graczy

4.1 Świat społeczny graczy na platformie X

Serwis X, wcześniej znany jako Twitter, jest platformą internetową, na której użytkownicy komunikują się za pomocą krótkich wiadomości zwanych postami lub tweetami. Jest to miejsce, które służy nie tylko do wymiany informacji, ale także do budowania relacji i tworzenia społeczności. Każdy, kto założy konto, może natychmiast brać udział w dyskusjach, ponieważ komunikacja odbywa się za pośrednictwem publicznych postów.

Gracze na serwisie X nie są aż tak aktywni jak na innych serwisach internetowych. Zdecydowanie trudniej jest znaleźć długą i zawiłą dyskusję graczy na tym serwisie w porównaniu z np. Redditem czy Discordem, o których też jest mowa w badaniu. Gracze widoczni na serwisie X często po prostu reagują na posty od np.: twórców gier, profili portali streamingowych czy też osobistości popularnych w ich środowisku. Ogranicza się to do krótkiego komentarza pod postem, który mówi o aktualizacjach gry, ostatnich wydarzeniach z nią związanych, czy też o tym, co graczom się w grach po prostu nie podoba. Na takie właśnie interakcje trafić jest najłatwiej w tej przestrzeni.

Na forum użytkowników X nie wszyscy są tak samo widoczni i wpływowi. Istnieje tu swoista **hierarchia**, w której większy status zauważamy na kontach, które mają większą liczbę obserwujących i są zweryfikowane. Weryfikacja na serwisie X dzieli się na dwa typy: Płatna subskrypcja (X Premium) – obecnie najprostsza droga do otrzymania znaku weryfikacji (niebieski “Ptaszek” przy nazwie użytkownika, widoczny dla każdego). Oznacza to, że konto niekoniecznie musi być wpływowe, aby taką odznakę posiadać.

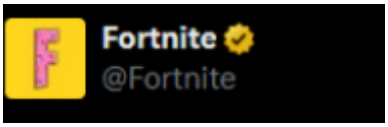
Ryc. 1. Użytkownik, który posiada płatną subskrypcję (ptaszek niebieski)

Źródło: Serwis X.

Weryfikacja konta przez administrację serwisu X – oficjalne konta deweloperów gier, studiów produkujących gry, portali społecznościowych których główną tematyką są gry, czy też osoby, które w tym środowisku są wpływowe, np. Streamerzy, profesjonalni gracze, drużyny e-sportowe. Odróżnić je można przez wygląd ikony weryfikacji – dla kont z płatną

subskrypcją – będzie to niebieski “Ptaszek”, natomiast dla tych zweryfikowanych przez administrację, będzie to żółty “Ptaszek”.

Ryc. 2. Użytkownik zweryfikowany przez serwis X.



Źródło: Serwis X.

Społeczność graczy na platformie X tworzy swoje własne subkultury. Przykładem może być zrzeszanie się wokół konkretnych tytułów, studiów gier, e-sportowców czy ulubionych twórców związanych z grami wideo. W sekcjach dyskusyjnych pod postami użytkownicy trzymają się zazwyczaj określonej gry, ewentualnie wokół studia, które wyprodukowało grę o której mowa. Zdarza się też, że gracze porównują gry między sobą, np. spory o to, która gra z danego gatunku jest bardziej dopracowana, czy po prostu obiektywnie lepsza. Popularnym zjawiskiem są też tzw. “Trolle” – osoby celowo prowokujące, manipulujące i zakłócające dyskusje online. (Przykład Ryc. 3 i 4).

Ryc. 3. Przykład komentarza "trolla”.

Źródło: Serwis X

Poniżej zamieszczony jest zrzut ekranu głównego postu, pod którym pojawił się powyższy komentarz “trolla”.

Ryc. 4. Post z pytaniem o przedmiot w grze, pod którym wyżej wspomiany komentarz się pojawił.

Źródło: Serwis X

Aby skutecznie komunikować się i być widocznym, społeczność graczy stosuje specyficzne **narzędzia i rytuały**. Popularne są hashtagi (#) i tzw. wzmianki (@mention/@nazwa_użytkownika). Są to kluczowe elementy do grupowania tematów i oznaczania konkretnych kont. Kultura używania hashtagu jest na tyle wysoka, że posty, które ich nie zawierają, często są pomijane i zdobywają znikomą ilość reakcji, przez co w algorytmie pozycjonują się niżej. Mówimy tutaj bardziej o przypadku postu przeciętnego użytkownika ponieważ duże profile zbierają ruch przez dużą ilość obserwujących, więc mogą pominąć te zasady. Mimo wszystko, nawet duże profile starają się zachować kulturę używania hashtagow oraz wzmianek. Interakcje typowe dla serwisu X to także np. Re-tweet, czyli podanie dalej, udostępnienie posta innej osoby na swoim profile. Często są one używane do „przeciągnięcia" lub rozpoczęcia nowego wątku, opierającego się na danym wpisie. Inną charakterystyczną dla portalu interakcją jest Quoting (QT), czyli cytowanie. Polega on na udostępnieniu czyjegoś komentarza lub posta i otwarciu nowej dyskusji wokół własnego zdania wobec wcześniej podawanej treści.

Platforma X posiada także mechanizmy mające na celu utrzymanie porządku i wiarygodności informacji. Zaliczyć do nich możemy grupę moderującą oraz autorską. Użytkownicy mogą raportować treści lub konta naruszające zasady serwisu, które później weryfikowane są przez moderację lub zautomatyzowany system wykrywania nieadekwatnych lub nie zgadzających się z polityką serwisu treściami. Ponadto, autor może stosować pośrednią moderację poprzez możliwość usuwania komentarzy lub zablokowaniu możliwości dodawania tychże.

Innym mechanizmem jest tzw. Community Notes (Notatki Społeczności). Jest to unikalny mechanizm pozwalający użytkownikom na przeprowadzenie fact-checku (sprawdzenia faktów). Informacja dodana przez czytelników wyświetla się przy poście bez możliwości ingerencji autora i jest elementem budowania zaufania społeczności oraz zarządzania reputacją. Serwis X deklaruje, że ponad 500 000 użytkowników przyczyniło się do tego systemu.

4.2 Świat społeczny graczy *Where winds meet* na platformie Discord

Społeczność sieci zgrupowań, czyli społeczność sieci powiązanych niezależnych grup, tym właśnie jest serwer gry video pod tytułem "Where winds meet", wydanej przez chińskie studio Netease na rynek globalny w dniu 14 listopada 2025 roku. Gra miała swoją premierę w Chinach rok wcześniej. Serwer ten jest miejscem zrzeszającym osoby, które łączy zainteresowanie tytułem i jest przestrzenią stworzoną w tym celu i zadedykowaną zgromadzeniu społeczności w jednym miejscu. Pomimo tego, nie można mówić o jednolitej społeczności, ponieważ zgromadzeni tam gracze różnią się między sobą zasadniczo na paru poziomach. Od początku obserwacji do dnia 14 listopada 2025 roku, widoczne było rozwarstwienie między graczami, osobami, które brały udział w zamkniętych. Ograniczonych czasowo, testach gry lub grały w nią na Chińskich serwerach, a osobami zainteresowanymi grą, ale nieposiadającymi do niej dostępu. Sprawiało to, że nie udostępnione publicznie informacje i doświadczenie z gry stało się pewnego rodzaju walutą i ustanawiało sztywną hierarchię, z bardzo ograniczoną możliwością przemieszczania się między jej szczeblami. Już przed premierą gracze, jak i osoby zainteresowane grą, dzielili się między sobą na grupy. Działo się to przez systemy wewnętrzne gry. Pozwala ona na zdecydowanie się na używanie różnych przedmiotów i umiejętności z wybranej puli i rozwijanie swojej postaci w kierunku ich używania, co prowadzi do powstania tak zwanych buildów, czyli kombinacji przedmiotów i umiejętności postaci. Te buildy podzieliły graczy na grupy użytkowników, którzy korzystali z podobnych kombinacji przedmiotów i umiejętności. Do tego powstały grupy oparte na domniemanym wyborze frakcji, tak zwanej sekty, osoby jeszcze nie grające w grę

Hierarchia

Hierarchia przyjmuje głównie formę rangowych ról społecznych, z pomocą tagów, gracze, którzy zostają wybrani przez osoby już posiadające wyższą pozycję, przez oficjalne złożenie aplikacji na tak zwaną role moderatora serwera. Najwyższą władze w tym systemie

sprawuje administrator strony, rola z największą ilością władzy i możliwości, pozwalająca nie tylko usuwać wiadomości ze strony i banować (blokować) użytkowników, ale także zmieniać samą stronę techniczną strony, a nawet zamknąć cały serwer. Niżej znajdują się wcześniej wspomniani moderatorzy, osoby wybrane spośród graczy, wykazujący się aktywnością i zaangażowaniem w życie wewnętrzne społeczności i przestrzeganie zasad serwera ich rolą jest pilnowanie porządku, regulację społeczności i nakładanie kar i obostrzeń, jeśli jest to konieczne. Niżej znajdują się boosterzy, osoby, które zdecydowały się wydać realne pieniądze, aby wesprzeć funkcjonowanie serwera, ich status jest odzwierciedlony jedynie poprzez widoczną ikonkę, nie sprawują żadnej władzy jednak posiadają większy prestiż i czasami, jeśli za rola idzie rozpoznawalność i aktywność, buduj również reputację

Normy

Normy społeczne do dnia 14 listopada były dużo łatwiejsze do uchwycenia i scharakteryzowania. W przypadku obecnej ogromnej liczbie graczy na serwerze, jak i tych udzielających się poprzez publikowanie swoich wiadomości, udowodnienie istnienia normy i uchwycenie jej niuansu, jest często niemożliwe. Niemniej, są zachowania, które jak najbardziej wpisują się w definicje normy społecznej, a ich łamanie skutkuje sankcjami ze stronu zarządu i społeczności.Przykładem takiej normy jest stosowanie się do postanowień regulaminów użytkowania serwera, jest to nieoficjalny dokument, nieposiadający mocy prawnej poza serwerem. Ustalenia tych regulaminów często pokrywają się jednak z zapiskami prawa, często zakazując rzeczy takich jak znęcanie się, nękanie, pornografia, hakowanie, wszelkie aktywności związane z handlem nielegalnymi towarami. W zapiskach regulaminów często pojawiają się podpunkty które są tam umieszczane prewencyjnie, aby administratorzy i moderatorzy mieli zapewniona ramę “prawną” do działania. Przykładem takiego zapisu jest zakaz wysyłania wiadomości prywatnych do administratorów i moderatorów przez użytkowników serwera. Ma to zapobiec aplikacji użytkowników pełniących role porządkowe na serwerze do otrzymywania drogą bezpośrednią setek, lub nawet tysięcy wiadomości z prośbą o pomoc, które próbują obejść standardową procedurę wysyłania zgłoszenia na “skróty”.

Kolejną przestrzeganą normą jest używanie odpowiednich kanałów komunikacji w zależności od tematu wiadomości. Istnieje duża gama kanałów, od kanałów ogólnych na których ludzie intrygują ze sobą i rozmawiają w sposób swobodny, jak i kanały specyficzne, poświęcone na przykład pytaniom na temat gry, szukaniu osób zainteresowanych wspólną rozgrywką czy bardzo popularny, oddzielny kanał przeznaczony na memy.

Język

W przypadku społeczności tak dużych jak serwer *Where winds meet*, trudno jest wyszczególnić specyficzne zachowania odnośnie do języka. Większość ogólnie znanego i popularnego slangu głównego oraz orientuje się w niuansach kultury internetowej, wielokrotnie pokazując znajomość kontekstu oraz umiejętność posługiwania się nim. Jednocześnie wielkość tej społeczności jako ogółu zdaje się uniemożliwiać powstanie specyficznego dla tego serwera slangu, który byłby w pełni oddzielnym językiem nieznanym dla tych którzy nie mieli z serwerem styczności. Istnieją za to odgórnie narzucone "emotki", obrazki oddające dane emocje, przybierające formę gęsi. Gęś w tej społeczności jest pewnego rodzaju symbolem kojarzonym z grą, przybiera ona rolę maskotki. Stosowanie przez użytkowników określonych emotek z wizerunkiem gęsi w konkretnych przypisanych sytuacjach, na przykład jako reakcja można by uznać za rytuał językowy kultywowany przez część grupy. Nie jest to jednak dowód istnienia oddzielnego wykształconego slangu.

Rytuały

Przywołując wcześniej wspomnianą gęś, zrytualizowane odpowiedzi wokół sytuacji i memów są jednymi z niewielu obserwowalnych rytuałów owej społeczności jako ogółu. Liczba użytkowników z różnych części globu sprawia, że rozmowa na przykładowych kanałach ogólnych może trwać całą dobę. Z dziesiątkami osób aktywnie uczestniczących w więcej niż jednej rozmowie. Z uwagi na naturę medium na kanale ogólnym niemożliwe jest odizolowanie jednej wymiany zdań poza możliwością bezpośredniej odpowiedzi, w postaci linku do wiadomości, na którą się odpowiada. W przypadku bardzo ruchliwego chatu jest to jedyna opcja dająca szanse na zachowanie spójności rozmowy. Brak spójności, regularności i w dużej mierze powtarzalności tworzy środowisko, w którym rozbudowane zachowania rytualne nie mają możliwości się rozwinąć.

Sankcje

W tym przypadku, jak z większością kultury internetowej, zaobserwować można wyraźne przykłady zarówno odgórnie narzucanych sankcji, jak i oddolnie inicjowanych sytuacji. W pierwszej kategorii mieszczą się przede wszystkim sankcje ograniczenia dostępu, mute, kick i ban. Odpowiednio: odebranie możliwości publikowania wiadomości na serwerze na określona ilość czasu, zwykle 24 godziny lub tydzień, następnie kick jest tymczasowym usunięciem z serwera. Nazwa nawiązuje do przysłowiowego "wykopania" kogoś z baru, w

języku angielskim “Kick out”. Ban natomiast jest rozwiniętą wersją kicka, po usunięciu serwera, nie pozwana ponownie na niego dołączyć, w przypadku, jeśli odbiera on możliwość dołączenia permanentnie, jest wtedy właśnie znany jako “perma ban”, skrót od “pernamently banned”.

Tożsamość grupowa

Odnosząc się do początku tej analizy, świat społeczny graczy na serwerze *Where winds meet* jest to “społeczność sieci zgrupowań, czyli społeczność sieci powiązanych niezależnych grup”. Kwestia tożsamości grupowej jest więc złożona i wielowarstwowa. Poza ogólnymi grupami, takimi jak osoby zainteresowane grą, osoby grające w grę, osoby znajdujące się na serwerze. Istnieją też tożsamości związane ze sposobem gry, użytkownicy często utożsamiają się z tym w jaki sposób intrygują z medium, którym jest gra. Przykładowo buildy oraz pokrewne mainy. Main jest angielskim określeniem na główny, w tym wypadku odnosząc się do ekwipunku postaci, a dokładniej do głownie używanej broni. Używa się tego stwierdzenia określając siebie jako osobę jako Maina. Przykładowo “Jestem mainem (...)” lub “Ja mainuje (...)”. Main jest zatem sposobem gry z którym utożsamia się gracz, ale nie jedynym w swojej kategorii. Build jest rozwinięciem tej idei jako połączenie ekwipunku, umiejętności oraz roli budowanej “buildowanej” postaci. Gracze często budują swoją tożsamość na podstawie podjętych wyborów w grze, frakcji do których dołączyli, postaci, które lubią. Pojawiają się wtedy takie frazy jak “Fan” i “Enjoyer”.

Status, reputacja i rozpoznawalność

Role jako część hierarchii naturalnie odnoszą się do statusu, reputacji i rozpoznawalności. Osoby posiadające określone role, takie jak moderator i administrator, posiadają specyficzne, zarezerwowane dla tych ról, kolory nicków. Aby odróżniać się od reszty użytkowników i utrudnić podawanie się za osobę z rolą i uniknąć nieporozumień. Sprawia to, że te osoby stają się naturalnie rozpoznawalne, jednak nie koniecznie jako jednostki, a bezosobowa część grupy. Ich status naturalnie rośnie, z powodu na posiadanie większej ilości kontroli nad działaniem serwera, a co za tym idzie władzy. Użytkownicy, nawet w środowisku pseudoanonimowym, takim jak serwer, zazwyczaj unikają konfliktu z moderatorami i administratorami, z uwagi właśnie na posiadaną przez nich władzę. Nie mniej, nie zawsze idzie to w parze z reputacją jednostki. Biorąc pod uwagę gigantyczną liczbę użytkowników na serwerze jest niezwykle mało prawdopodobne, aby każda osoba z osobna poznała każdego

innego użytkownika i wyrobiła sobie na jego temat opinie. Reputacja w tak dużym kręgu bywa tożsama z rozpoznawalnością, która w przypadku tego serwera głownie wynika z widocznych oznak statusu.

4.3 Społeczny świat graczy *Underrail* na platofirmie Discord

Świat społeczny graczy *Underrail* na Discord'zie można rozumieć jako specyficzne „uniwersum" interakcji i kultury, w którym uczestnicy wspólnie konstruują zasady i znaczenia wokół centralnej aktywności - rozgrywki w grę. Zgodnie z koncepcją świata społecznego (social world) opisaną m.in. przez Anselma Straussa czy, uczestnicy takiego świata realizują **podstawowe działanie** i jednocześnie nieustannie dyskutują o tym, jak powinno być ono wykonywane. W przypadku Discord'a graczy *Underrail* podstawową aktywnością jest granie oraz dzielenie się wiedzą o grze. Członkowie serwera wymieniają się w czasie rzeczywistym poradami o budowie postaci (*builds*), fragmentami fabuły, screenshotami czy filmikami - wszystko to odbywa się poprzez komunikację tekstową (wiadomości, linki, memy) oraz głosową. Kanały takie jak *Builds* czy *Wiki* służą tworzeniu i gromadzeniu treści eksperckiej (tworzenie buildów postaci, poprawianie wikipedii o grze), a rozmowy na kanale ogólnym pozwalają swobodnie dyskutować o dowolnych wydarzeniach z *Underrail* i świata rzeczywistego. Moderacja serwera – prowadzenie porządku i egzekwowanie zasad – jest również postrzegana jako aktywność uczestników: administratorzy i moderatorzy pełnią analogiczne funkcje jak np.: dyrektor czy opiekun w klubie zainteresowań, nadzorują dyskusje, usuwają niepożądane treści i pomagają rozwiązywać konflikty. Wszystkie te działania - od prowadzenia rozmów, przez tworzenie przydatnych materiałów (poradniki, wiki), po funkcję „strażników kultury" – wpisują się w ramy podstawowego działania społecznego świata *Underrail*, analogicznie do przykładowych czynności opisywanych przez Kacperczyk w badaniach innego, sportowo-zainteresowanego, świata.[42]

Normy, rytuały, język i symbole

Uczestnictwo na serwerze *Underrail* podlega nieformalnym normom komunikacyjnym i rytuałom wyróżniającym tę wspólnotę. Na poziomie organizacji dyskusji obowiązuje precyzyjny podział na **kanały tematyczne** - np. #Rules do zasad, #Announcements do oficjalnych aktualizacji, #Builds do zapytań o taktyki czy #Wiki do porządkowania informacji o grze. Użytkownicy przestrzegają tych podziałów, publikując posty w odpowiednich

[42] A. Kacperczyk, 2016, op. cit.; A. Strauss, 1978, op. cit.

„pokojach", co zapobiega chaosowi i ułatwia znalezienie pomocy. Jednocześnie język komunikacji obfituje w elementy związane z samą grą: pojawiają się cytaty z dialogów *Underrail*, stałe odniesienia do postaci (np. żartobliwe przywoływanie wypowiedzi bohatera o imieniu Six), charakterystyczne słownictwo i symbole (ikonografia z gry, memy z rozgrywki). Taki slang i odwołania pełnią funkcję wyróżnika grupowego - wiedza o hermetycznych żartach i kodach pozwala zorientować się, kto jest „wtajemniczony" w świat gry, a kto jest nowicjuszem.

Istnieją także zrytualizowane formy interakcji. Przykładem są gotowe skrypty odpowiedzi czy obowiązkowe cytowanie fragmentów gry przy wzmiance o konkretnej postaci – rytuały te podtrzymują ciągłość kulturową społeczności. Jak słusznie zauważono w tabeli obserwacyjnej, te schematyczne praktyki pomagają budować wspólną tożsamość, ale jednocześnie stanowią **barierę włączenia** dla nowych członków, którzy nie znają „kodów" społecznych (np. nie umieją od razu się odnieść do konkretnego cytatu). Wymagana biegłość w wewnątrzgrupowym języku oznacza, że początkujący gracze często czują się wykluczeni do czasu, aż przyswoją sobie slang *Underrail* i uczestnictwo w panujących tam rytuałach. Jednocześnie, na poziomie symboli identyfikacji, znaczenie mają nadawane tagi i rangi - widać wyraźne użycie elementów ikonograficznych z gry (np. nazw ról odwołujących się do świata *Underrail*) oraz przyjętych emotikon czy przydomków. Poznanie i stosowanie wspólnego slangu oraz odniesień ułatwia akceptację w grupie i zdobycie społecznego uznania.

Hierarchia i statusy

Serwer *Underrail* cechuje się klasyczną strukturą hierarchiczną znaną z organizacji Discord: rolę właściciela serwera pełni założyciel (developer gry lub jego delegaci), następnie są administratorzy i moderatorzy, a na dole hierarchii znajdują się pozostali członkowie. Ta **struktura wertykalna** – właściciel → admini → moderatorzy → zwykli użytkownicy – jest wpisana w technologiczną organizację Discord'a i wpływa na sposób ustanawiania zasad czy rozwiązywania sporów. Administratorzy i moderatorzy mają szczególne uprawnienia techniczne do nadawania ról, dostępu do kanałów czy usuwania uczestników, ale pełnią też prestiżowe funkcje nadzorcze. Nadawane rangi (role) - jak np. tytuł „Oculite", „Pipeworker" czy inne specjalne oznaczenia – pełnią rolę nośnika statusu społecznego i prestiżu.

W przeciwieństwie do formalnych ról moderatorów, istnieją też **rangi symboliczne** świadczące o zaangażowaniu lub zasługach w społeczności. Użytkownicy mogą zdobywać specjalne odznaki aktywności (np. za wkład w wiki czy długoletnią obecność) lub wyższe rangi

poprzez udział w życiu serwera. Mechanizmem awansu jest choćby kanał „United-Stations-Consulate" – gracze „wysyłają tam swoje CV" zawierające dotychczasowe dokonania, by ubiegać się o wyższą rangę w grupie. Wyższy status wiąże się zarówno z większą widocznością (użyciem specjalnego koloru lub tytułu), jak i poczuciem władzy - osoba wyższa rangą ma prawo występować w imieniu grupy i jej decyzje mają większą rangę. Przykładowo, administratorzy mogą podważać kompetencje niższych uczestników i ich opinie są zwykle respektowane.

Mechanizmem sankcjonującym zaś jest układ ról dyscyplinujących. Moderatorzy stosują ostrzeżenia i kary: zgłoszenia użytkowników, wyciszanie, czasowe wyrzucenie (kick) czy ban, a nawet przydzielanie **negatywnych rang**. Dość charakterystycznym symbolem wykluczenia jest ranga „Zoner" –odniesienie do świata gry oznaczające narkomana/koczownika – nadawana osobom, które w istotny sposób naruszyły zasady. Pozbawienie rangi czy zawieszenie w uprawnieniach natychmiast redukuje możliwości komunikacyjne użytkownika i sygnalizuje mu społeczny ostracyzm. W ten sposób hierarchia serwera *Underrail* wyraża się zarówno w formalnych pozycjach (admin, moderator), jak i w dynamicznie nadawanych statusach (rangi prestiżowe, sankcje).

Mechanizmy włączania i wykluczania

Włączanie nowych osób do społeczności *Underrail* na Discordzie opiera się na kombinacji formalnych procedur i nieformalnych praktyk kulturowych. Formalnie każdy użytkownik może dołączyć do serwera, ale pełnym uczestnictwem staje się dopiero po przyjęciu niepisanego kodeksu zachowań. Mechanizmami inkluzji są na przykład procedury awansu rangą (wyróżnione wyżej) czy akceptacja w konkretnej podgrupie wewnątrz serwera (np. ekipa moderatorów). Użytkownicy wykazujący się aktywnością merytoryczną (np. pomagający nowym, poprawiający wiki) zyskują zaufanie i szybciej awansują społecznie.

Równocześnie jednak istnieje wyraźna kultura **wykluczeń symbolicznych**. Użytkownicy używają żargonu i rytuałów, które działają jak filtr kompetencji: brak znajomości żartów czy cytatów z gry natychmiast ujawnia, że ktoś jest „nowy" lub nie obeznany z uniwersum. Zmierzając w tym kierunku, często dochodzi do sytuacji, w których doświadczone osoby nie traktują poważnie pytań nowicjuszy lub wręcz ich kpią, dopóki ci nie „zrozumieją klimatu" serwera. Nawet nazwy rang dyscyplinarnych (jak wspomniany „Zoner") służą do wyraźnego wykluczania - oznakowania członków, którzy „nie zasługują" na pełne uczestnictwo. Z drugiej strony, po stronie inkluzji działa poczucie wspólnoty i humor: witaniu

nowych użytkowników towarzyszą czasem przyjazne żarty wewnątrzgrupowe, a aktywni uczestnicy chętnie dzielą się wiedzą, co ułatwia asymilację kolejnych osób. Oficjalnym aktem integracyjnym jest np. proces oceny CV kandydata na wyższą rangę - podczas którego administrator arbitralnie decyduje o przyjęciu kogoś bliżej do elity serwera. W sumie włączenie odbywa się poprzez kombinację: adoptowania wspólnych norm dyskursu (uczenie się slangów i rytuałów) oraz dowodzenia przydatności grupie (uzyskiwanie prestiżu, zaangażowanie się). Wyłączenie zaś - poprzez złamanie reguł lub permanentny brak integracji z kodami kulturowymi wspólnoty (określane zarówno w formalnych zakazach, jak i w nieformalnych rytuałach).

Funkcje przestrzeni komunikacyjnych (kanały jako areny)

Kanały Discorda pełnią funkcję **aren dyskusji i specjalizacji** wewnątrz społecznego świata *Underrail*. Zgodnie z teorią społecznych światów, w obrębie takiego świata pojawiają się wydzielone areny – miejsca sporów, gdzie formułują się odrębne perspektywy i specjalizacje. Na serwerze *Underrail* odpowiednikami tych aren są właśnie oddzielne kanały tematyczne: każdy – od kanału ogólnego, poprzez pomocnicze (*Builds*, *Wiki*), aż po kanały dyskusyjne dotyczące przyszłych dodatków - stanowi wydzieloną strefę komunikacji. Dzięki temu rozmowy są strukturalnie zorganizowane: w kanale *General* toczy się ogólna rozmowa i wymiana memów, w *Builds* dyskutuje się techniczne aspekty rozwoju postaci, a kanał *Announcements* pełni rolę oficjalnego źródła informacji od twórcy.

Segmentacja na kanały ułatwia moderację i zapobiega rozlewaniu się wątków, jednocześnie umożliwiając tzw. specjalizację ścieżek komunikacyjnych. Poszczególne kanały można uznać za mikro-areny skierowane na konkretne zagadnienia: na każdej z nich wykrystalizowały się własne podgrupy aktywnych użytkowników. Na przykład zespół osób często pomagających innym w tworzeniu buildów niemal bez przerwy utrzymuje dialog na kanale *Builds*. W efekcie Discord pełni funkcję „sceny” (lub dużego klubu zainteresowań) z wieloma salami dyskusyjnymi, w których uczestnicy prezentują swoje stanowiska wobec różnych problemów gry.

Wartości i sensy wspólnoty

Wartości wyznawane przez społeczność *Underrail* oscylują wokół wspólnego doświadczenia gry oraz poczucia ekspertyzy i humoru. Gracze uznają za istotne zgłębianie wiedzy o mechanikach i świecie *Underrail*, co postrzegane jest jako główny cel uczestnictwa.

Wartościuje się wzajemną pomoc, dzielenie się strategiami i rzetelną wiedzą. Zgodnie z logiką świata społecznego to właśnie ekspertyza czyni „uczestnika prawdziwym". Osoby aktywne merytorycznie, np. prowadzące tutoriale czy raportujące błędy, zyskują reputację zaufanych ekspertów i wyższy status w grupie. Odzwierciedla to silny aspekt elitaryzmu: grupa ceni tych, którzy „znają świat gry od podszewki", a sceptycznie odnosi się do początkujących bez doświadczenia. Świadczy o tym choćby fakt, że administracja serwera często kwestionuje umiejętności użytkowników niższych rang co samo w sobie jest sposobem weryfikacji autentycznego zaangażowania.

Innym fundamentem wartości wspólnoty jest humor i identyfikacja fabularna. Ludzie dzielą się memami, modami graficznymi oraz przywołują sytuacje z gry jako żarty wewnętrzne, co cementuje poczucie przynależności. Discord jest tu postrzegany jako miejsce, gdzie „pamięta się swoje żarty" i „tworzy wspólne rytuały". Wprowadzanie motywów postapokaliptycznego uniwersum *Underrail* do codziennej rozmowy (np. poprzez śmieszne zdjęcia czy cytaty z gry) działa jako wspólny kod kulturowy – wzmacnia poczucie wspólnoty, ale jednocześnie sprawia, że rozmowy stają się hermetyczne i mniej zrozumiałe dla obcych. Podsumowując, uczestnicy serwera podzielają przekonanie o wartości fachowej wiedzy o *Underrail* oraz znaczenie wspólnego humoru związanego z tą grą. Te wartości budują tożsamość grupową – lojalność i elitaryzm wobec własnej wiedzy – przy czym dla nowicjuszy oznaczają one konieczność uczenia się „zasad gry" zarówno w aspekcie mechanicznym, jak i kulturowym.

4.4 Świat społeczny graczy na platformie Reddit

Reddit może być analizowany jako rozbudowany świat społeczny w sensie socjologicznym, czyli przestrzeń, w której uczestnicy skupieni wokół wspólnego obszaru zainteresowań nie tylko wymieniają informacje, lecz także tworzą normy, wartości, hierarchie i sposoby interpretowania rzeczywistości. W kontekście gier wideo oznacza to, że subreddity poświęcone konkretnym tytułom, seriom lub gatunkom gier funkcjonują jak wyspecjalizowane wspólnoty, w których gracze wspólnie konstruują znaczenie gier, wykraczające poza ich techniczne aspekty rozgrywki. W ramach tych społeczności gracze nie tylko pytają o porady czy dzielą się doświadczeniami, lecz również prowadzą rozbudowane dyskusje na temat sensu mechanik, narracji oraz decyzji projektowych twórców. Każda aktualizacja gry, nowa postać czy zmiana balansu staje się przedmiotem zbiorowej interpretacji, w której użytkownicy

próbują ustalić, czy dana zmiana jest „dobra", „sprawiedliwa" albo „niszcząca ducha gry". W ten sposób znaczenie gry nie jest stałe, lecz jest nieustannie wytwarzane i przekształcane w procesie komunikacji między graczami.

Ważną rolę w tym procesie odgrywają dominujące narracje, które wyłaniają się z dyskusji na Reddicie. Z czasem pewne sposoby myślenia o grze zaczynają być uznawane za oczywiste i naturalne, na przykład że dana mechanika jest „toksyczna", że określony styl gry jest „prawdziwy", albo że twórcy „nie rozumieją swojej społeczności". Takie przekonania stają się elementem kultury danej społeczności i wpływają na to, jak gracze interpretują własne doświadczenia z rozgrywki.Nowi użytkownicy, którzy dołączają do subreddita, bardzo szybko wchodzą w ten już ukształtowany system znaczeń. Poprzez czytanie popularnych postów, komentarzy i reakcji społeczności uczą się, jakie opinie są akceptowane i wzmacniane, a jakie są podważane lub marginalizowane. W ten sposób Reddit pełni funkcję nieformalnego mechanizmu socjalizacji, wprowadzającego graczy w określony sposób myślenia o danej grze i jej roli w ich życiu. W rezultacie Reddit nie jest jedynie neutralnym miejscem wymiany informacji o grach wideo, lecz przestrzenią, w której gry są społecznie interpretowane i wartościowane. To właśnie w tej przestrzeni gracze wspólnie ustalają, czym dana gra „jest", co w niej jest ważne oraz jakie emocje i postawy powinna wywoływać, co sprawia, że Reddit staje się jednym z kluczowych miejsc kształtowania współczesnej kultury gier wideo.

Platforma ta nie jest jednolitą społecznością, lecz zbiorem tysięcy subredditów, czyli wyspecjalizowanych mikroświatów tematycznych, które funkcjonują jak odrębne przestrzenie społeczne skupione wokół konkretnych aspektów kultury gier wideo. Każdy subreddit koncentruje się na określonym fragmencie tej kultury, na przykład jednej produkcji, całej serii gier, określonym gatunku lub szeroko pojętej branży, co sprawia, że użytkownicy wchodzą w relacje przede wszystkim z osobami o bardzo podobnych zainteresowaniach i doświadczeniach. W obrębie takich mikroświatów powstają własne style komunikacji, sposoby żartowania, zestawy pojęć oraz charakterystyczne tematy dyskusji. Subreddit poświęcony dynamicznej grze sieciowej będzie funkcjonował zupełnie inaczej niż subreddit skupiony na narracyjnej grze fabularnej, ponieważ inne są oczekiwania wobec rozgrywki, inne sposoby oceniania jakości gry oraz inne typy problemów, które są dla użytkowników istotne. W rezultacie każda z tych społeczności wytwarza własną kulturę, która wpływa na to, jak gracze mówią o grach i jak je rozumieją. Taka struktura sprawia, że Reddit tworzy układ wielu równoległych aren społecznych, w których te same gry lub zjawiska mogą być interpretowane w odmienny sposób. To, co w jednym subreddicie uznawane jest za oczywistą wadę gry, w innym może być

traktowane jako jej największa zaleta, co pokazuje, że znaczenia kulturowe nie są jednolite, lecz zależne od kontekstu społecznego, w którym są wytwarzane. Dzięki temu Reddit nie tylko gromadzi ogromną liczbę graczy, ale także umożliwia istnienie wielu różnych perspektyw na kulturę gier wideo. Użytkownicy mogą przemieszczać się między różnymi subredditami, konfrontując odmienne style myślenia i systemy wartości, co dodatkowo wzmacnia charakter Reddita jako złożonej, wielopoziomowej przestrzeni społecznej, a nie jednorodnej wspólnoty.

Subreddity pełnią funkcję aren społecznych, czyli przestrzeni, w których toczą się symboliczne i dyskursywne spory o to, jak dana gra powinna być rozumiana i oceniana przez jej społeczność. To właśnie w obrębie tych forów użytkownicy konfrontują swoje doświadczenia z rozgrywki, porównują strategie, interpretują fabułę oraz oceniają decyzje twórców, co prowadzi do wyłaniania się dominujących sposobów myślenia o danej grze. W takich sporach szczególnie wyraźnie ujawnia się różnorodność perspektyw obecnych wśród graczy. W jednych społecznościach nacisk kładzie się głównie na aspekty rywalizacyjne i techniczne, takie jak optymalizacja rozgrywki, balans postaci czy skuteczność strategii, podczas gdy w innych ważniejsze są elementy narracyjne, estetyczne lub emocjonalne, takie jak klimat świata gry, rozwój bohaterów czy humor obecny w dialogach. Te różnice wpływają na to, jakie tematy są uznawane za istotne i jakie wypowiedzi zyskują uznanie społeczności. W efekcie Reddit nie tylko odzwierciedla istniejące podziały i style uczestnictwa w kulturze gier, ale także aktywnie je wzmacnia i reprodukuje. Poprzez mechanizmy widoczności, takie jak upvote'y, komentarze i wyróżnianie postów, określone sposoby mówienia o grze stają się bardziej widoczne i prestiżowe, co zachęca kolejnych użytkowników do przyjmowania podobnych perspektyw. W ten sposób subreddity nie są jedynie neutralnymi forami wymiany opinii, lecz działają jako środowiska, które współtworzą i utrwalają określone modele uczestnictwa w kulturze gier wideo.

Podstawową formą działania na Redditcie jest publikowanie postów i komentarzy, czyli wchodzenie w publiczne interakcje, które są widoczne dla całej społeczności danego subreddita. Każda wypowiedź staje się elementem szerszego procesu komunikacyjnego, w którym użytkownicy nie tylko przekazują informacje, ale także negocjują swoją pozycję w grupie, budują wizerunek oraz reagują na normy obowiązujące w danej społeczności. W tym sensie nawet najprostszy komentarz jest formą uczestnictwa w życiu społecznym subreddita, a nie tylko neutralnym aktem pisania w Internecie. Posty przyjmują bardzo różne formy, od krótkich memów i żartów, przez pytania i prośby o pomoc, aż po rozbudowane analizy, recenzje czy manifesty krytyczne. Te formy nie są przypadkowe, lecz pełnią określone funkcje

społeczne w obrębie wspólnoty graczy. Memy i żarty pozwalają na budowanie wspólnego poczucia humoru, które wzmacnia więzi między użytkownikami i tworzy poczucie przynależności do „wtajemniczonej" grupy rozumiejącej określone odniesienia kulturowe i wewnętrzne żarty. Z kolei dłuższe analizy, poradniki czy eseje pełnią funkcję narzędzi budowania prestiżu i pozycji eksperckiej. Użytkownicy, którzy regularnie publikują rozbudowane i dobrze oceniane treści, zyskują reputację znawców danej gry lub gatunku, a ich opinie zaczynają być traktowane jako bardziej wiarygodne i warte uwagi. W ten sposób aktywność pisarska na Reddicie przekłada się na symboliczny kapitał, który umożliwia wpływanie na sposób, w jaki inni gracze myślą o danej grze. Pytania i prośby o pomoc pełnią natomiast ważną funkcję integracyjną, ponieważ tworzą relacje między nowymi a bardziej doświadczonymi członkami społeczności. Nowicjusze, zadając pytania, ujawniają swoją pozycję w hierarchii wiedzy, a odpowiedzi udzielane przez bardziej doświadczonych graczy działają jak forma nieformalnego mentoringu. W ten sposób Reddit nie tylko gromadzi wiedzę o grach, ale także organizuje jej społeczny obieg, w którym doświadczenie i kompetencje są przekazywane w ramach wspólnoty. Wszystkie te formy aktywności składają się na złożony system interakcji, dzięki któremu Reddit funkcjonuje jako „żywy" świat społeczny graczy. To właśnie poprzez posty i komentarze użytkownicy nieustannie odtwarzają strukturę społeczności, jej hierarchie, normy i sposoby rozumienia gier, czyniąc z Reddita jedno z najważniejszych miejsc współczesnej kultury gier wideo. Kluczowym mechanizmem porządkującym życie Reddita jest system głosowania, oparty na upvote'ach i downvote'ach, który pełni funkcję zbiorowej oceny treści publikowanych przez użytkowników. Nie jest to jedynie techniczne narzędzie sortowania postów, lecz istotny mechanizm społeczny, dzięki któremu wspólnota decyduje, jakie wypowiedzi są uznawane za wartościowe, interesujące lub „właściwe", a jakie powinny zostać zepchnięte na margines dyskusji. Poprzez oddawanie głosów użytkownicy uczestniczą w nieformalnym procesie oceniania innych, co prowadzi do powstawania hierarchii widoczności. Posty i komentarze, które są zgodne z dominującymi normami, przekonaniami i stylami komunikacji danego subreddita, zyskują więcej upvote'ów i stają się bardziej widoczne, trafiając na górę strony oraz do szerszego grona odbiorców. Z kolei treści uznane za nieadekwatne, kontrowersyjne lub niepasujące do kultury danej społeczności są masowo downvotowane i stopniowo znikają z pola widzenia, nawet jeśli formalnie nie zostały usunięte. Mechanizm ten działa jak forma społecznej kontroli, ponieważ wpływa na to, jakie opinie mogą być swobodnie wyrażane, a jakie są skutecznie tłumione przez reakcje wspólnoty. Użytkownicy szybko uczą się, jakie sposoby wypowiedzi są nagradzane, a

jakie prowadzą do negatywnych reakcji, co sprawia, że dostosowują swoje zachowanie do oczekiwań grupy. W ten sposób system głosowania nie tylko porządkuje treści, ale także kształtuje sposób myślenia i mówienia o grach wideo w obrębie danej społeczności. W efekcie Reddit funkcjonuje jako środowisko, w którym widoczność i prestiż są ściśle powiązane z podporządkowaniem się normom wspólnoty. To sprawia, że dominujące interpretacje gier, styl gry czy oceny twórców są stale wzmacniane, a alternatywne lub krytyczne perspektywy mają ograniczoną szansę na przebicie się, co dodatkowo utrwala określony porządek symboliczny w świecie graczy.

Z językiem ściśle powiązane są rytuały, które na Redditcie przyjmują formę powtarzalnych praktyk komunikacyjnych i kulturowych charakterystycznych dla poszczególnych subredditów. Mogą to być regularnie pojawiające się formaty postów, takie jak cotygodniowe wątki z pytaniami, cykliczne rankingi, przewidywania dotyczące przyszłych aktualizacji czy tradycyjne „świętowanie" rocznic wydania danej gry. Tego typu praktyki nadają życiu społeczności rytm i przewidywalność, podobnie jak rytuały w tradycyjnych wspólnotach. Istotnym elementem tych rytuałów są również sezonowe żarty, memy oraz odniesienia do ważnych wydarzeń z historii gry, takich jak pamiętne aktualizacje, kontrowersyjne decyzje twórców czy słynne momenty z rozgrywek e -sportowych. Dla stałych członków społeczności stanowią one źródło wspólnych wspomnień i punktów odniesienia, które wzmacniają poczucie ciągłości oraz trwania wspólnoty w czasie. Rytuały te pełnią funkcję integracyjną, ponieważ umożliwiają użytkownikom wspólne uczestnictwo w tych samych praktykach kulturowych, nawet jeśli nigdy nie spotkali się poza Internetem. Poprzez powtarzanie tych samych form wypowiedzi i żartów użytkownicy potwierdzają swoją przynależność do grupy oraz odtwarzają jej zbiorową tożsamość. Jednocześnie jednak rytuały te mogą działać wykluczająco wobec nowych lub okazjonalnych użytkowników, którzy nie znają lokalnych konwencji i odniesień. Osoby, które nie rozumieją znaczenia powtarzalnych żartów czy historycznych aluzji, mogą czuć się zagubione lub marginalizowane, co pokazuje, że rytuały – podobnie jak język – pełnią podwójną funkcję: integrują „swoich", ale jednocześnie wzmacniają granice między nimi a „obcymi".

W obrębie subredditów wykształcają się wyraźne hierarchie, które nie są formalnie zapisane w regulaminach, lecz powstają w wyniku codziennych interakcji między użytkownikami. Ich podstawą jest reputacja, budowana poprzez jakość, częstotliwość i społeczny odbiór publikowanych treści, co oznacza, że pozycja danej osoby w społeczności zależy w dużej mierze od tego, jak jej wypowiedzi są oceniane przez innych. Użytkownicy,

których posty i komentarze regularnie zdobywają dużą liczbę upvote'ów oraz pozytywnych reakcji, stopniowo stają się rozpoznawalnymi postaciami w danym subreddicie. Ich nicki zaczynają być kojarzone z rzetelną wiedzą, trafnymi analizami lub charakterystycznym stylem wypowiedzi, co sprawia, że zyskują oni status nieformalnych autorytetów w obrębie wspólnoty. Taka symboliczna władza przejawia się w tym, że opinie tych użytkowników są częściej cytowane, komentowane i traktowane jako punkt odniesienia w dalszych dyskusjach. Gdy rozpoznawalny członek społeczności wyrazi określoną ocenę danej gry, aktualizacji czy mechaniki, jego stanowisko ma większą szansę stać się dominującą interpretacją, do której inni gracze się odnoszą lub którą przejmują. W ten sposób hierarchie oparte na reputacji realnie wpływają na kierunek debaty i na to, jakie znaczenia są utrwalane w obrębie subreddita. Reddit, mimo pozornej równości użytkowników, funkcjonuje więc jako przestrzeń, w której władza symboliczna i prestiż odgrywają istotną rolę w kształtowaniu kultury gier wideo i sposobów ich interpretowania przez społeczność.

Moderatorzy pełnią szczególną rolę w strukturze subredditów, ponieważ to oni odpowiadają za formalne egzekwowanie zasad obowiązujących w danej społeczności. Poprzez usuwanie postów, blokowanie użytkowników oraz reagowanie na naruszenia regulaminu moderacja wpływa bezpośrednio na to, jakie treści mogą pojawiać się w przestrzeni publicznej subreddita i jakie zachowania są uznawane za dopuszczalne.Władza moderatorów ma zarówno wymiar techniczny, jak i symboliczny. Z jednej strony dysponują oni narzędziami umożliwiającymi natychmiastową interwencję, takimi jak kasowanie wypowiedzi czy nakładanie banów, z drugiej zaś reprezentują autorytet wspólnoty i jej norm kulturowych. Decyzje podejmowane przez moderatorów nie są więc jedynie kwestią porządkową, lecz również formą interpretacji tego, co w danym subreddicie uchodzi za „właściwe" mówienie o grze. W praktyce oznacza to, że moderacja współtworzy granice dyskursu, określając, jakie tematy, style wypowiedzi i perspektywy mogą być obecne w przestrzeni publicznej subreddita. Poprzez selektywne dopuszczanie lub usuwanie treści moderatorzy wpływają na to, jakie narracje zyskują widoczność, a jakie są marginalizowane, co bezpośrednio oddziałuje na sposób, w jaki społeczność rozumie daną grę i samą siebie. W ten sposób moderacja staje się kluczowym elementem utrzymania porządku kulturowego w świecie Reddita, ponieważ nie tylko zapobiega chaosowi i konfliktom, lecz także stabilizuje dominujące normy, wartości i sposoby interpretowania rzeczywistości obecne w danej społeczności graczy.

Procesy włączania i wykluczania stanowią stały element życia redditowych wspólnot graczy i są nierozerwalnie związane z funkcjonowaniem norm, języka oraz hierarchii obecnych

w poszczególnych subredditach. Każda społeczność wytwarza własne oczekiwania dotyczące tego, jak należy się zachowywać, w jaki sposób mówić o grze oraz jakie postawy są uznawane za pożądane, co sprawia, że wejście do takiego świata wymaga od nowych użytkowników określonego wysiłku adaptacyjnego. Nowi uczestnicy muszą stopniowo nauczyć się lokalnych zasad, charakterystycznego języka oraz rytuałów, aby zostać uznani za pełnoprawnych członków wspólnoty. Proces ten odbywa się głównie poprzez obserwowanie reakcji innych użytkowników na własne wypowiedzi, a także poprzez analizowanie popularnych postów i komentarzy, które pokazują, jakie formy uczestnictwa są nagradzane, a jakie spotykają się z dezaprobatą. Użytkownicy, którzy nie dostosowują się do obowiązujących reguł, na przykład poprzez używanie nieodpowiedniego języka, zadawanie pytań uznawanych za zbyt podstawowe lub kwestionowanie dominujących opinii, mogą zostać symbolicznie zmarginalizowani poprzez brak reakcji, krytyczne komentarze lub masowe downvote'y. W skrajnych przypadkach mogą również spotkać się z formalnymi sankcjami ze strony moderatorów, takimi jak usunięcie posta czy czasowe lub stałe zablokowanie konta. Integracja z grupą wymaga więc zarówno posiadania odpowiednich kompetencji kulturowych, jak i aktywnego udziału w życiu społeczności. Użytkownik, aby zostać zaakceptowanym, musi nie tylko znać zasady i kody danej wspólnoty, ale także regularnie uczestniczyć w dyskusjach i praktykach, które potwierdzają jego przynależność do świata społecznego danego subreddita.

Tożsamość gracza na Redditcie jest konstruowana przede wszystkim poprzez codzienne uczestnictwo w dyskusjach, sposób formułowania wypowiedzi oraz wybór subredditów, w których użytkownik jest aktywny. Każda interakcja, post czy komentarz staje się elementem budowania publicznego wizerunku, który jest widoczny dla innych członków społeczności i podlega ich ocenie. Użytkownicy mogą w ten sposób kreować siebie jako ekspertów od mechanik i strategii, krytyków analizujących decyzje twórców, humorystów specjalizujących się w memach albo zagorzałych fanów konkretnych gier czy serii. Te role nie wynikają z formalnych tytułów, lecz z tego, jak dana osoba jest postrzegana przez innych na podstawie jej aktywności i reakcji, jakie ona wywołuje w obrębie subreddita. Tożsamości te nie są jednak stałe ani raz na zawsze ustalone. W każdej nowej dyskusji użytkownik może wzmocnić swój dotychczasowy wizerunek albo go podważyć, w zależności od tego, jak jego wypowiedzi zostaną przyjęte przez społeczność. Upvote'y, komentarze i odniesienia do wcześniejszych postów działają jak mechanizmy ciągłej weryfikacji pozycji danej osoby w grupie. W ten sposób tożsamość gracza na Redditcie jest nieustannie negocjowana w relacjach z innymi użytkownikami i pozostaje dynamicznym procesem, a nie stałą cechą jednostki. Reddit staje

się więc przestrzenią, w której gracze nie tylko rozmawiają o grach, lecz także aktywnie tworzą i przekształcają własne społeczne „ja".

Wartości dominujące w społecznościach redditowych koncentrują się przede wszystkim wokół wiedzy, zaangażowania i autentyczności, które stanowią podstawę symbolicznego prestiżu w świecie graczy funkcjonujących na tej platformie. Użytkownicy są oceniani nie tylko przez pryzmat tego, jak często się wypowiadają, ale przede wszystkim przez to, czy ich wypowiedzi wnoszą coś nowego do zbiorowego zasobu wiedzy danej społeczności. Szczególnie wysoko cenione są osoby, które potrafią dostarczać wartościowe analizy, szczegółowe poradniki lub oryginalne interpretacje gier, ponieważ tego typu treści przyczyniają się do pogłębiania wspólnego rozumienia mechanik, fabuły i sensu rozgrywki. W ten sposób wiedza funkcjonuje jako forma kapitału kulturowego, który umożliwia zdobywanie uznania i wpływu w obrębie subreddita. Jednocześnie ważną rolę odgrywa autentyczność, rozumiana jako szczerość, konsekwencja i zgodność wypowiedzi z własnymi doświadczeniami z gry. Społeczność często negatywnie reaguje na treści postrzegane jako sztuczne, marketingowe lub pozbawione osobistego zaangażowania, co pokazuje, że ceniona jest nie tylko poprawność merytoryczna, ale także emocjonalna wiarygodność. Humor pełni natomiast funkcję spajającą wspólnotę, ponieważ pozwala na budowanie więzi, redukowanie napięć oraz wspólne przeżywanie zarówno sukcesów, jak i porażek związanych z grami. Memy, ironia i autoironia umożliwiają użytkownikom dystansowanie się wobec frustracji związanych z rozgrywką i konfliktów wewnątrz społeczności, co sprawia, że humor staje się istotnym elementem kultury redditowych światów graczy.

Reddit jako świat społeczny pełni także funkcję przestrzeni produkcji kultury, a nie jedynie jej odbioru. Użytkownicy nie ograniczają się do pasywnego konsumowania gier wideo, lecz aktywnie uczestniczą w tworzeniu znaczeń, narracji i symboli, które nadają tym grom określone miejsce w szerszej kulturze. Poprzez dyskusje, analizy, fanowskie teorie, memy oraz reinterpretacje fabuły gracze wytwarzają wokół gier rozbudowane narracje, które często wykraczają poza to, co zostało bezpośrednio zaprojektowane przez twórców. Postacie, wydarzenia i mechaniki stają się elementami zbiorowej wyobraźni, w której są porównywane, oceniane i przekształcane w opowieści funkcjonujące w obrębie społeczności.

W tym procesie powstają również swoiste mity i legendy związane z danymi grami, takie jak pamiętne momenty z historii rozgrywek, kultowe strategie czy kontrowersyjne decyzje deweloperów. Te elementy tworzą wspólny zasób odniesień kulturowych, który pozwala graczom budować poczucie ciągłości i wspólnej przeszłości.W ten sposób Reddit staje się

miejscem, w którym kultura gier wideo jest nieustannie reinterpretowana i reprodukowana poprzez interakcje między użytkownikami. Gry funkcjonują tu nie tylko jako produkty medialne, ale jako żywe obiekty kulturowe, których znaczenie jest stale negocjowane i przekształcane w ramach społecznego świata graczy.

Podsumowując, Reddit można postrzegać jako złożony system społeczny, w którym struktury, normy i znaczenia są nieustannie wytwarzane oraz reprodukowane w codziennych praktykach komunikacyjnych użytkowników. Poprzez posty, komentarze, mechanizmy oceniania, język, rytuały oraz działania moderatorów społeczności graczy tworzą względnie stabilny porządek społeczny, który nadaje sens indywidualnym doświadczeniom z gier wideo.

Analiza Reddita pozwala lepiej zrozumieć współczesną kulturę graczy jako zjawisko wykraczające daleko poza samą rozgrywkę. Gry funkcjonują tu jako punkty odniesienia dla budowania relacji, tożsamości i hierarchii, a ich znaczenie kształtowane jest w procesach zbiorowej interpretacji i oceny. Dzięki temu Reddit staje się jednym z głównych miejsc, w których formuje się społeczna definicja tego, czym są gry wideo i jaką rolę pełnią w życiu młodych ludzi.Jednocześnie redditowe wspólnoty pokazują, w jaki sposób społeczności internetowe potrafią budować trwałość i spójność mimo braku fizycznej obecności. Poprzez wspólne kody językowe, rytuały, normy i systemy kontroli społecznej użytkownicy tworzą poczucie przynależności oraz ciągłości, które umożliwia długotrwałe funkcjonowanie tych światów społecznych. W tym sensie Reddit nie jest jedynie platformą technologiczną, lecz dynamicznym środowiskiem społecznym, które stanowi ważne pole badawcze dla socjologii współczesnej kultury cyfrowej, pozwalając analizować, jak w warunkach sieciowych powstają, utrwalają się i zmieniają wspólnoty oraz ich tożsamości.

5. Wnioski z badań – Światy społeczne graczy?

Po przeanalizowaniu wyników badania, należy zadać sobie podstawowe pytanie, czy zbadane przestrzenie spełniają wymogi definicyjne świata społecznego, sporządzone przez innych autorów i badaczy, czy owe struktury wymykają się definicji. Ponownie wracając do słów Anselma Straussa, “Społeczny świat wytwarzają ludzie podejmujący działania określonego rodzaju”. Najważniejszą cechą definicyjną społecznego świata według autora jest „istnienie wśród różnych pokrewnych wiązek aktywności, jednej podstawowej działalności (primary activity), która pozostaje ‘uderzająco ewidentna’, oczywista i jako taka staje się kryterium wyodrębnienia społecznego świata”. W tym znaczeniu można by wymienić wiele potencjalnych podstawowych aktywności oraz skierowane do nich obiekcje. Czy podstawową

aktywnością graczy jest granie w gry? Wydaje się, że nie, ponieważ zarówno w społecznościach na platformie X jak i Discord czy Reddit, skupiali się nie tylko ludzie, którzy w daną produkcję grali, ale także osoby zainteresowane tematyką owej produkcji. Dodatkowym argumentem przeciwko jest fakt, że w zakresie opisanych przestrzeni, gracze rzadko aktywnie grają w grę. Można zauważyć to najlepiej na przykładzie społeczności zgromadzonej na platformie Reddit. Gracze zbierają się, aby wspólnie wymienić się informacjami i opiniami na temat gry, ale nie łączą się tam razem w celu faktycznego przeprowadzenia rozgrywki we wcześniej opisaną grę. Pokazuje to, że gracze w tych przestrzeniach wcale w gry nie grają, więc ich podstawową aktywnością, definiującą świat społeczny, nie może być granie w gry. Czy w takim razie istnieje może wiele oddzielnych, nie połączonych ze sobą sfer w której oddzielne społeczności graczy tworzą własne zamknięte światy społeczne? Ponownie, można odpowiedzieć przecząco, wnioskując z obserwacji zachowań graczy na platformie X i Reddit. Na podstawie badania wnosić można, że przestrzeń platformy X nie jest miejscem zbierającym w sobie jedną konkretną społeczność, jak w przypadku dedykowanych serwerów Discord, a tyglem, w którym udzielają się zarówno twórcy jak i fani gier komputerowych. Nie jest to też miejsce długich i głębokich dyskusji na pojedyncze tematy jak Reddit, struktura ta przypomina bardziej internetową tablice ogłoszeniową lub miejski rynek. Pokazuje to, że nawet jeśli istnieje wiele światów społecznych, nie są one od siebie niezależne i oddzielne, ponieważ platformy, które są udziałem tych, na razie domniemanych światów, łączą w sobie wiele społeczności między którymi dochodzi do udokumentowanych w badaniu interakcji. W takim razie czy faktycznie mamy tutaj do czynienia z wieloma mniejszymi światami społecznymi graczy, połączonymi ze sobą skomplikowana siecią powiązań i zależności, czy jest to jeden ogromny świat, którego struktura jest ową siecią powiazań. Zakładając istnienie wielu światów, zakładamy również, że wszystkie z nich spełniają definicję świata społecznego. Na podstawie wyników przeprowadzonego badania widać, że społeczności zgromadzone na serwerach platformy Discord, jak i gracze korzystający z platform X i Reddit, mają osobne i nie pokrywające się podstawowe działalności. Na badanych serwerach Discord wyróżniającą się uderzająco ewidentną cechą jest zaangażowanie w neoplemię zgromadzone dookoła produkcji. Społeczność i jej interakcja opierała się na istnieniu gry, ale ewoluowała jako coś więcej niż jedynie zgromadzenie osób zainteresowanych tematem gry i dyskutującą o niej. Na platformie Discord zauważamy najbardziej rozwinięte hierarchie, rytuały i normy względem innych platform. Podstawową działalnością jest tworzenie wspólnoty osób o podobnych zainteresowaniach. W przypadku Reddita jest to platforma złożona z wielu pod platform, każda

z nich pełni funkcje autonomicznej areny, na której osoby zainteresowane i zaangażowane prowadza dyskusje. Podstawową działalnością tych grup jest właśnie dyskusja. Patrząc ponowie na platformę X, widzimy, że nie tworzy bliskich społeczności ani nie sprzyja długim dyskusjom, została zaprojektowana jako przestrzeń do jak najszybszej wymiany wielu informacji, jest w gruncie rzeczy miejscem, w którym najłatwiej dowidzieć się nowości ze sceny gier wideo i najnowszych informacji branżowych. Podstawową działalnością zatem byłaby wymiana informacji.

Przeprowadzone badania pozwalają zatem na stwierdzenie, że każda z platform spełnia wymogi definicyjne światów społecznych. Nie miej, należy też spojrzeć na to zagadnienie całościowo, w szerszej perspektywie. Gracze istnieją jako grupa poza Internetem, jednak, aby społeczność licząca miliony osób mogła funkcjonować, potrzeba właśnie takiego medium jak sieć, w którym szybkość komunikacji i ograniczenia dystansu pozwalają na wspólne funkcjonowanie. Jeśli spojrzymy na cechy, które łączą wszystkie badane społeczności zobaczymy, że nie tylko duża część graczy gra w więcej niż jedną grę, ale jest też użytkownikami więcej niż jednej platformy i członkami więcej niż jednej społeczności. Pokazuje to, że pomimo faktu, że każda z platform spełnia definicje światów społecznych, to ich użytkownicy, są jednocześnie częścią wielu z nich naraz, połączeni wspólnym mianownikiem ich pasji wobec gier komputerowych. Gracze mogą grać na różnych platformach, w różne rodzaje produkcji, z różnym zaangażowaniem. Mogą jedynie przeglądać treści z nimi związane, być uczestnikami dyskusji, a nawet samodzielnie tworzyć gry i społeczności wokół gier. Wszyscy jednak, są zaangażowani w gry, pokazują swoimi akcjami swoją pasję, wśród różnych pokrewnych wiązek aktywności które między sobą wykonują, jedną podstawową działalnością, która pozostaje uderzająco ewidentna i oczywista i jako taka staje się kryterium wyodrębnienia, jest właśnie ich zaangażowanie. Zaangażowanie w świat istniejący tylko po drugiej stronie ekranu, który nie istnieje w materialnych realiach naszego świata, tam jednak tworzą wspólnie jeden ogromny i przepastny, społeczny świat graczy.

Bibliografia

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin, 136*(2), 151–173. https://www.apa.org/pubs/journals/releases/bul-136-2-151.pdf (dostęp: 23.01.2026).

Anguera, J. A., Boccanfuso, J., Rintoul, J. L., Al-Hashimi, O., Faraji, F., Janowich, J., ... & Gazzaley, A. (2013). Video game training enhances cognitive control in older adults. *Nature, 501*(7465), 97–101. https://www.nature.com/articles/nature12486 (dostęp: 23.01.2026).

Baudrillard, J. (1990). *La transparence du mal: Essai sur les phénomènes extrêmes*. Paris: Gallimard. https://www.scribd.com/document/759510318/Baudrillard-Jean-La-Transparence-du-Mal-1990 (dostęp: 24.01.26)

Bauman, Z. (2006). *Płynna nowoczesność*. Kraków: Wydawnictwo Literackie. https://pf.uw.edu.pl/images/NUMERY_PDF/017/PF_1996-R5_1_03_Bauman-Z_Ponowoczesnosc.pdf (dostęp: 28.01.2026)

Baym, N. K. (2010). *Personal Connections in the Digital Age*. Cambridge: Polity Press. https://c101.hongtaoh.com/files/7-week/Baym_2010.pdf (dsotęp: 24.01.26)

Borowicz, R., (1997). Socjalizacja : czym jest?, Acta Universitatis Nicolai Copernici. Socjologia Wychowania 13 (317), 257-267 https://bazhum.muzhp.pl/media/texts/acta-universitatis-nicolai-copernici-socjologia-wychowania/1997-tom-13-317/acta_universitatis_nicolai_copernici_socjologia_wychowania-r1997-t13_317-s257-267.pdf (dostęp: 28.01.2026)

Brilliant, T. D., Nouchi, R., & Kawashima, R. (2019). Does video gaming have impacts on the brain? Evidence from a systematic review. *Brain Sciences, 9*(10), 251. ", https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6826942/ (dostęp: 23.01.2026)

Burgess, J., & Baym, N. K. (2020). *Twitter: A Biography*. New York: New York University Press. https://books.google.pl/books?hl=pl&lr=&id=RRq5DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA37&dq=Burgess,+J.,+%26+Baym,+N.+K.+(2020).+Twitter:+A+Biography.+New+York:+New+York+University+Press.&ots=mXB3d6gB_u&sig=0K3HUcKP6ZfsS8uqa4pmqtb-uW8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (dostęp: 28.01.2026)

Cerezo-Pizarro, M., Revuelta-Domínguez, F. I., Guerra-Antequera, J., & Melo-Sánchez, J. (2023). The cultural impact of video games: A systematic review of the literature. *Education and Information Technologies, 28*, 453–482. https://www.mdpi.com/2227-7102/13/11/1116 (dostęp: 23.01.2026).

de Freitas, S., & Bond, M. (2018). Serious games for health: The state of the art. *Entertainment Computing, 15*, 1–12. https://cancer.jmir.org/2018/2/e10296 (dostęp: 23.01.2026).

De la Torre-Sierra, A., Guichot-Reina, V., (2025). „Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters in Current Video Games", *Sexuality & Culture*, https://link.springer.com/article/10.1007/s12119-024-10286-0 (dostęp: 23.01.2026).

Gee, J. P. (2015). Digital game-based learning: Still restless, after all these years. *Teachers College Record, 117*(12), 1–28. https://www.researchgate.net/publication/242513283_Digital_Game_Based_LEARNING_It's_Not_Just_the_Digital_Natives_Who_Are_Restless (dostęp: 23.01.2026).

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist, 69*(1), 66–78. https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf (dostęp: 28.01.2026)

Jenkins, H., (2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press. https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zangana-jenkins-2006.pdf(dostęp: 24.01.26)

Jiang, J. A., Kiene, C., Middler, S., Brubaker, J. R., & Fiesler, C. (2019). Moderation challenges in voice-based online communities on Discord. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 3*(CSCW), 1–23. https://www.researchgate.net/publication/337131371_Moderation_Challenges_in_Voice-based_Online_Communities_on_Discord (dostęp: 28.01.2026)

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press. https://www.scribd.com/document/248076157/Juul-Jesper-Half-Real (dostęp: 24.01.26)

Kacperczyk, A. (2016). *Społeczne światy. Teoria – empiria – metody badań. Na przykładzie społecznego świata wspinaczki*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego. . https://www.researchgate.net/profile/Anna-Kacperczyk/publication/346638509_Spoleczne_swiaty_Teoria_-_empiria_-_metody_badan_na_przykladzie_spolecznego_swiata_wspinaczki/links/68c9a657a14ac57c39a879cf/Spoleczne-swiaty-Teoria-empiria-metody-badan-na-przykladzie-spolecznego-swiata-wspinaczki.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19(dostęp: 24.01.26)

Kerr, A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*. London: Sage. https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/135485650401000403 (dostęp: 23.01.2026).

Kolek, L., et al. (2023). Video games and attitude change: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior, 139*, 107523. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0361476X23000796 (dostęp: 23.01.2026).

Lynch, T., Dooley, A., & Markowitz, D. M. (2025). Empowered by the experience: Playing as female characters in video games. *Media and Communication, 13* (1), 1–15. https://www.cogitatiopress.com/mediaandcommunication/article/view/8733 (dostęp: 23.01.2026).

Maffesoli, M. (2008). *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN. https://www.perlego.com/book/863498/the-time-of-the-tribes-the-decline-of-individualism-in-mass-society-pdf?fbclid=IwY2xjawPh1SxleHRuA2FlbQIxMQBzcnRjBmFwcF9pZAEwAAEed8KALMAWw3HDZeIfv-K81_P5vHQfrg62csR6lOP2twhonfCxGyJZygsurAM_aem_fuTfN26Sg6qtJ4Kn_H3JqQ(dostęp: 28.01.2026)

Massanari, A. (2015). *Participatory Culture, Community, and Play: Learning from Reddit*. New York: Peter Lang. https://www.researchgate.net/profile/Adrienne-Massanari/publication/284186822_Participatory_Culture_Community_and_Play_Learning_from_Reddit/links/564f363708ae4988a7a8126c/Participatory-Culture-Community-and-Play-Learning-from-Reddit.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19 (dostęp: 24.01.26)

Nardi, B. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press. https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/24011/1/1006122.pdf(dostęp: 24.01.26)

Pérez, J., Castro, M., López, G., (2023). „Serious Games and AI: Challenges and Opportunities for Computational Social Science", *arXiv*, https://arxiv.org/abs/2302.00500 (dostęp: 23.01.2026).

Ramírez-Granizo, I. A., Ubago-Jiménez, J. L., González-Valero, G., Puertas-Molero, P., & San Román-Mata, S. (2020). The effect of physical activity and the use of active video games: Exergames in children and adolescents: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 17*(12), 4245. https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7344465/ (dostęp: 23.01.2026).

Saas, A., Guitart, A., Periáñez, Á. (2017). „Discovering Playing Patterns: Time Series Clustering of Free-To-Play Game Data", *arXiv*, https://arxiv.org/pdf/1710.02268 (dostęp: 23.01.2026).

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press. http://files.onearmedman.com/fordham/salen_zimmerman2004.pdf (dostęp: 24.01.26)

Simons, M., Chin A Paw, M. J. M., van de Bovenkamp, M., de Boer, M. R., Seidell, J. C., Brug, J., & de Vet, E. W. M. L. (2014). Active video games as a tool to prevent excessive weight gain in adolescents. *BMC Public Health, 14*, 275. https://link.springer.com/article/10.1186/1471-2458-14-275 (dostęp: 23.01.2026).

Strauss, A. L. (1978). A social world perspective. W: N. K. Denzin (red.), *Studies in Symbolic Interaction* (t. 1, s. 119–128). Greenwich: JAI Press. https://www.docsity.com/en/docs/a-social-world-perspective/8991025/(dostęp: 24.01.26)

Szpunar, M. (2008). Społeczna przestrzeń Internetu – Internet jako medium komunikacji społecznej. W: M. Sokołowski (red.), *Media i komunikowanie społeczne* (s. 201–214). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek. https://www.magdalenaszpunar.com/_publikacje/2008/spoleczna_przestrzen_internetu.pdf (dostęp: 28.01.2026).

Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press. https://archive.org/details/playbetweenworld0000tayl(dostęp: 24.01.26)

Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press. https://direct.mit.edu/books/book-pdf/2361218/book_9780262301268.pdf (dostęp: 24.01.26)

Zamani, E., Chashmi, M., & Hedayati, N. (2009). Effect of addiction to computer games on physical and mental health of female and male students. *Addiction & Health, 1*(2), 98–104. https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC3905489/ (dostęp: 23.01.2026).

Zamorano, M., Cetina, C., Sarro, F., (2023). „The Quest for Content: A Survey of Search-Based Procedural Content Generation for Video Games", *arXiv*, publikacja https://arxiv.org/pdf/2311.04710 (dostęp: 23.01.2026).