

Primljeno: 29.8.2003.

Role-playing games (RPG) subkultura

Sažetak:

Autorica nastoji dati kratki uvod u role-playing igrčku subkulturu koju smatra specifičnom i u mnogim aspektima drukčijom od zajednica koje se obično smatraju subkulturama. Prvo, prikazuje razvoj koncepta "subkulture" te nastoji doći do upotrebljive definicije subkulture. Nakon toga slijedi kratak opis nastanka role-playing igara (RPG) te glavnih pet oblika: RPG na tabli, kompjutorskog RPG-a, Internet RPG (MUD), RPG uživo (LARP) i kartaškog RPG-a (TCG). U drugom dijelu članka, služeći se klasifikacijom Phila Cohena o 4 podsustava subkulturnog životnog stila (imidž, glazba, sleng, ritual) i njegovim konceptom "teritorijalnosti", razmatra subkulturne karakteristike RPG zajednice. I na kraju, daje prikaz subkulturnih aktera.

Ključne riječi: *subkultura, role-playing games (RPG), imidž, glazba, sleng, ritual, teritorijalnost, subkulturni akteri*

I. UVOD



Ako, koristeći rado rabljenu metaforu, čovjekov životni put usporedimo s cestom, tu sliku lako možemo proširiti tvrdnjom da cesta suvremenog čovjeka gotovo uopće ne sliči onoj kojom su još relativno nedavno prolazila mnoštva prije njega. Osim što se sada radi o jednoj iznimno brzom autocesti kojom se već odavno ne korača na vlastitim nogama, tu su i neke druge stvari, možda manje očigledne. Na primjer, na njegovom je putu znatno manje prometnih znakova i putokaza. Iako uživa u slobodi da sam bira kojom će stranom i koliko brzo voziti te kojim će se putovima kretati, našeg putnika ta sloboda također iznimno straši. Sve ovisi o njemu, svi su putovi otvoreni, a smjernica, koje bi mu pomogle u predviđanju posljedica njegovih odluka, je sve manje. I što radi naš putnik? Bira li put koji mu zbog nekih njegovih osobnih razloga izgleda privlačan ili grozničavo pokušava naći neke nove putokaze, neke nove "sugestije" o pravom i ispravnom putu?

Teoretičari postmoderniteta bi možda bili skloni na ovo pitanje odgovoriti da pojedinac u suvremenom dobu jednostavno "izabire smjer u kojem želi ići" (Miles, 2000:50). Umjesto obitelji i susjedstva koji su nekada čvrsto određivali primjerene uloge i djelovanja, sada više

nema ničega što bi jednako snažno i odlučno upravljalo oblikovanjem našeg identiteta. No, je li zaista tako? Zar zaista ne postoji ništa što dostojno zamjenjuje tradicionalne izvore identiteta? Sklonija sam vjerovati da ipak uspijevamo naći neke nove smjernice koje nas jednako suvereno vode u našem životnom putu. No, novopronađene slobode ipak se ne odričemo tako lagano. Naši su novi putokazi u puno manjoj mjeri slučajnost našeg rođenja, a više proizlaze iz vlastita izbora. Naravno, porijeklo i dalje posjeduje moć da moguće izbore ograniči ili selektira, ali njegove je granice sada puno lakše prijeći te glavna odrednica našeg identiteta ipak postaje ono što sami izabiremo: “slobodni smo izabrati različite životne stilove, subkulture, društvene veze i identitete” (Miles, 2000:57). Drugim riječima, suvremeni čovjek ima dar društvenog samo-stvaranja, sposobnost da u skladu sa svojim afinitetima i bez ograničenja prostora (uslijed razvitka novih tehnologija) svoje pripadnosti ili prihvati ili modificira ili odbaci i stvori nove.

Subkulture, po mom mišljenju, čine jedan od značajnih područja spomenutog samo-stvaranja. Kasnije ćemo se u tekstu više baviti njihovim konceptualnim određenjem i problemima koji se pri tome javljaju, ali za sada je dovoljno napomenuti da se pri upotrebi ovog pojma u velikoj većini slučajeva misli na glazbene ili navijačke subkulture (odnosno, volontarističke zajednice¹ utemeljene na toliko snažnoj privrženosti određenoj glazbi, sportu ili sportskom klubu da ono postaje bitno obilježje pojedinčeva identiteta). No, u ovom ćemo se radu baviti jednom drugom, vrlo specifičnom i na prvi pogled upitnom subkulturom: zajednicom igrača *role-playing* igara (RPG²). Budući da je javno znatno manje prisutna i očigledna od ostalih subkultura, što dalje dovodi i do njene slabije prepoznatljivosti (iako, vjerujem, ne i samoprepoznatljivosti) te je također u karakteru znatno drukčija od “legitimnih” glazbenih i navijačkih subkultura, ovaj će se rad prije svega usredotočiti upravo na određenje RPG zajednice kao subkulture. Stoga ćemo se prvo baviti određenjem subkulture, a zatim samim RPG-om i subkulturnim karakteristikama RPG zajednice, kao i njezinim akterima.

II. POJMOVNO ODREĐENJE “SUBKULTURE”

Koncept “subkulture” je poprilično promijenio značenje u šezdesetak godina svoje uporabe da bi danas u većini slučajeva postao neka vrsta krovnog termina koji obuhvaća sve i svašta i koji je zbog mnogih različitih tumačenja postao prilično nejasan. U uvodu u zbornik radova o subkulturi Sarah Thornton primjećuje kako je jedino u čemu bi se vjerojatno složili svi autori uvršteni u taj zbornik to da su subkulture “grupe ljudi koji imaju nešto zajedničko što ih značajno razlikuje od članova ostalih društvenih grupa” (Thornton, 1997:1). Naravno, i njoj je samoj jasno kako je ta definicija preširoka da bi bila korisna kao analitički aparat.

Koncept “subkulture” (Perasović, 2001.) se prvi put počinje upotrebljavati u četrdesetima godinama dvadesetog stoljeća kako bi označio raznolikost američkog društva te se odnosi na različite manjinske skupine. U pedesetima ga sociolozi funkcionalističkog usmjerenja spajaju s pojmom “delikventna” te tako stvaraju pojam-hipotezu koja označava devijantnu skupinu mladih s različitim vrijednosnim usmjerenjima i načinom života od njihove šire socijalne okoline koje u subkulturnu pripadnost “tjera” njihov deprivilegirani položaj u društvenoj strukturi. U sedamdesetima do izražaja dolazi pristup subkulturi kojeg uvodi tzv. Birminghamska škola i njihova je definicija, koja bi se mogla sažeti u naslovu slavne studije kao “otpor kroz rituale”, dugo vremena bila vrlo utjecajna. Ti autori uvode klasnu odrednicu i tvrde da je subkultura

¹ Pod “zajednicama” ovdje smatram simboličke mreže koje tvori međusobna interakcija članova i osjećaj određene povezanosti i bliskosti.

² Iz razloga koje ćemo kasnije objasniti u tekstu se za termine same igre preferiraju engleski nazivi, pa ćemo tako upotrebljavati izraz *role-playing games* (RPG) umjesto hrvatskog prijevoda “igre igranja uloga”.

zapravo kultura mladih radničke klase koji se simbolički (kroz stil) nastoje oduprijeti dominantnoj kulturi. U devedesetima se ovaj pristup sve više kritizira te se propituje i sam koncept "subkulture". Tako ga neki autori nastoje zamijeniti konceptom "životnog stila"³ (vidi Miles, 2000.; Tomić-Koludrović, 1999.) ili nekim drugim prikladnijim terminom (Grossberg npr. upotrebljava koncept "afektivnog saveza", a Perasović ih naziva "urbanim plemenima"), dok ga drugi nastoje re-definirati.

Čini mi se da gore navedena raznovrsnost onoga što se smatra subkulturom čini koncept nazivnikom koji se olako pridaje svakoj pod-zajednici koja postoji u društvu, subkulturom se može označavati gotovo sve, od subkulture ravera pa do subkulture vatrogasaca ili umirovljenika. Stoga smatram da je, da bi imao ikakvu analitičku korisnost, koncept nužno značenjski ograničiti i precizno definirati (što će dovesti do isključenja mnogih zajednica koje su se do sada svrstavale pod subkulture).

U najširem smislu, subkulture su volontarističke zajednice temeljene na zajedničkim afinitetima. Dakle, nisu ni klasno ni prostorno određene, već njihovim pripadnicima postaju pojedinci koji s ostalim percipiranim članovima te zajednice dijele određene specifične interese. To "pripadništvo" im omogućuje da svoj interes, koji moguće u širem društvu nije toliko popularan ili prihvaćen kao nešto čemu treba posvećivati toliko vremena i(li) energije, intenzivnije i kvalitetnije ispražnjuju te da se, k tome, druže sa svojim istomišljenicima.

Dakle, subkulturni akteri su pojedinci koji dio svog društvenog identiteta formiraju na temelju pripadanja zajednici okupljenoj oko nekog interesa iz sfere slobodnog vremena (bila to glazba, navijanje, pisanje grafita ili, kao u ovom slučaju, RPG) koji je dovoljno snažan da ga akteri smatraju jednom od odrednica osobnog identiteta⁴. Ovo ograničenje na sferu slobodnog vremena smatram potrebnom kako bi se iz koncepta subkulture isključile zajednice čije pripadnike također obilježavaju moguće specifičnosti i posebne unutrašnje povezanosti u odnosu na šire društvo, uslijed čega također mogu služiti kao legitimni alternativni izvori identiteta (na primjer, određene starosne ili profesionalne skupine poput gore spomenutih vatrogasaca i umirovljenika), ali koje nisu utemeljene u području dokolice što je, po mom mišljenju, *diferentia specifica* subkulturne zajednice.

Također, vrijednosti aktera nisu nužno hijerarhijski podređene vrijednostima dominantne kulture⁵ da bi bio potreban otpor (kao što je to implicirala Birminghamska škola), one se zapravo uopće ne moraju razlikovati od vrijednosti šireg društva (na primjer, nenasilno nogometno navijanje je u širem društvu sasvim prihvaćena, čak i ohrabrivana djelatnost), iako je, naravno, moguće da se radi o devijantnim vrijednostima. Kao što smo već dali nagovijestiti, ključna razlika je u intenzivnosti kojom se akter posvećuje svom interesu, odnosno, kao što to Perasović kaže, u posvećivanju neproblematičnom sadržaju na problematičan način (Perasović, 2001:395). Ono što je za širu kulturu tek *jedan od* njezinih aspekata akter u svojim djelatnostima uzdiže kao važnijeg od ostalih. Taj interes postaje

³ Argumenti za takvo smjenjivanje uglavnom se vode mišljenjem da je "životni stil" koncept koji je puno korisniji u proučavanju raznolikosti iskustva mladih ljudi, pogotovo u kontekstu tendencije ka individualizaciji koja karakterizira suvremeno društvo, dok koncept "subkulture" to iskustvo nastoji simplificirati i uniformirati stvarajući umjetne kategorije u koje (mladi) ljudi bivaju svrstavani bez obzira na njihove međusobne različitosti. Po mom mišljenju, nema potrebe za takvim odbacivanjem subkulture. Ne smatram upitnim korisnost koncepta "životnog stila", no ono što spada pod koncept "subkulture" i dalje tvori važan aspekt iskustva određenog broja (mladih) ljudi koji se samo djelomice poklapa sa životnim stilom te stoga smatram da su oba koncepta potrebna za svako istraživanje identiteta mladih ljudi (s time, naravno, da neće kod svih postojati subkulturna pripadnost).

⁴ Prema Spajić-Vrkaš, osobni identitet čini kombinacija obilježja po kojima pojedinac sebe opaža drugačijim, neponovljivim i izdvojenim od drugih.

⁵ Zbog čega se i upotreba sintagme "dominantna kultura" čini pomalo neprikladna, no u nedostatku prikladnijeg termina koristit ću je i dalje u tekstu.

nešto oko čega se vrti velik dio akterova života, nešto što utječe na njegov svakodnevni život te, barem u tom trenutku, postaje okosnica njegova samodefiniranja i određivanja vlastita mjesta u svijetu.

III. ROLE-PLAYING GAMES (RPG)

Prije nego što krenemo na subkulturne karakteristike RPG zajednice, potrebno je reći nešto više o interesu iz sfere slobodnog vremena koji oblikuje ovu subkulturu, odnosno potrebno je reći nešto o nastanku i karakteristikama same igre. Ovdje odmah nailazimo na problem. Naime, govoreći o RPG-u ne govorimo o jednoj jedinog igri, već o više njih koje su međusobno vrlo različite. U mnogim slučajevima jedino što ih povezuje jest element igranja uloga. Oduzelo bi nam previše prostora da se posvećujemo svakom od tih oblika, pa ćemo za većinu dati samo kratki opis. Također, pri prikazu RPG subkulture posvetiti ćemo se samo jednom od tih oblika: RPG-u na tabli (za kojeg bi se moglo reći da je u 1970-ima izlaskom "Dungeon & Dragons" i doveo do nastanka subkulture). Čini mi se da ovaj oblik čini osnovicu RPG subkulture budući da je priroda RPG-a na tabli takva da omogućuje stvaranje veće, međusobno povezane zajednice i u najvećoj mjeri omogućava da se igrače RPG-a nazove subkulturnim akterima, a ne samo ljudima koji se bave hobističkom djelatnošću. Mnogi se igrači RPG-a na tabli bave i drugim oblicima RPG-a, no tu se već radi o individualnim varijacijama koje ovise o osobi samog igrača.

III.1. Nastanak RPG-a

RPG se razvio iz ratnih igara i simulacija te se njegovi začeci mogu naći već oko 1811. godine kada otac i sin von Reizwitz razvijaju igru *Kriegspiel* namijenjenu vježbanju pruskih oficira u kojoj su sudionici micali zastavice koje su označavale različite grupe vojnika na tabli koja je predstavljala bojište, bacali kockice i oslanjali se na suca pri odlukama tko je u pojedinoj bitci pobijedio. Vrlo skoro igru preuzimaju Englezi i dalje ju razvijaju. No, trebalo je proći više od stotinu godina da bi se ta igra počela upotrebljavati i za druge svrhe osim vojnih. 1915. godine H.G. Wells prilagođuje *Kriegspiel* u igru u kojoj više nije bilo sudaca i takav oblik ratnih igara sljedećih pedesetak godina postaje sve popularnije sredstvo zabave srednje klase.

Preokret slijedi u šezdesetima kada preobrazbe kojima su Dave Wesely i njegovi suigrači podvrgnuli ratne igre otvaraju put za ono što će postati RPG (ponovo su uveli suca, promijenili su uvjete pod kojima neka strana pobjeđuje, igrači su počeli upravljati samo jednim likom koji se mogao "upotrebljavati" više nego jednom, likovi se nisu više samo borili...). Jedan od tih igrača, Dave Arneson (koji je uveo ideju igranja po scenarijima) se povezo s Garyem Gygaxom i ta je suradnja 1974. godine dovela do izdavanja prvog i još uvijek najpopularnijeg RPG-a: *Dungeons & Dragons* (D&D). D&D su u vrlo kratko vrijeme osvojili tržište⁷, no jednako su tako brzo i prerasli svoj hobistički karakter i doveli do stvaranja zajednice igrača koju se može podvesti pod naziv RPG subkultura. Uskoro nakon toga došlo je do modifikacija igre, kao i do pojave novih inačica samog RPG-a na tabli, ali i drugih oblika RPG-a.

III.2. Oblici RPG-a

RPG možemo podijeliti na pet oblika: RPG na tabli, RPG na računalu, MUD, LARP i TCG. Zajedničko svim tim oblicima je, kao što smo već spomenuli, igranje uloga, no (što ćemo moći vidjeti u kratkim prikazima koji slijede) načini na koji se to u svakoj od njih provodi mogu biti vrlo različiti.

⁶ Izvor svih podataka o nastanku RPG-a je Darlington (1999a; 1999b).

⁷ Ovdje treba napomenuti da se ovdje ipak radi o jednom ograničenom segmentu tržišta. Razlog što se RPG nije proširio može se naći u negativnom publicitetu koji je pratio igru, ali o tome će više riječi biti kasnije.

RPG na tabli⁸ (*tabletop RPG*) je prva i najproširenija vrsta RPG-a i kad se opisuje što RPG uopće jest obično se opisuje RPG na tabli. Dakle, igra se sastoji od dviju vrsta igrača: nekoliko igrača koji vode likove gdje svaki igrač osmišljava i vodi jedan lik i jednog igrača koji osmišljava pozadinu igre, upravlja sporednim likovima, odnosno svim likovima koje ne vode igrači, te ispunjava funkciju suca (to je tzv. DM- *dungeon master*). Svaki lik ima šest osnovnih osobina (snaga, spretnost, konstitucija, inteligencija, mudrost, karizma) čije se vrijednosti utvrđuju bacanjem kockice i koje dalje određuju ponašanje i djelatnosti tog lika u igri⁹. Igra se odvija tako da igrači govore što rade, a o ishodima njihovih djelatnosti djelomice odlučuje kockica, a djelomice DM. Jedna sesija obično traje barem 4-5 sati (nerijetko i puno duže), a budući da igra nema standardan cilj (pobjedu jednog od igrača) već odvijanje avanture (koja može biti što god igrači i DM zamisle), jedna “kampanja” (niz sesija koje povezuju isti igrači i ista okvirna priča) može trajati mjesecima (u nekim slučajevima čak i godinama).

S jedne strane, *role-playing* kompjutorske igrice mogu se smatrati samo jednom vrstom u mnoštvu drugih kompjutorskih igrica. S obzirom da je to aktivnost u kojoj sudjeluju samo igrač i njegovo računalo (da i ne spominjemo priče o alijenaciji te društvenoj izoliranosti i lošoj prilagodivosti tzv. kompjutorskih *freakova*) njihovo svrstavanje u RPG subkulturu može pobuditi dosta sumnjičavosti. No, smatram da bi trebalo uvesti razliku između igranja kompjutorskih igrica kao hobističke (i stoga usamljene) djelatnosti i igranja kompjutorskih igrica kao jedne od djelatnosti šire RPG zajednice. Naime, ovi drugi igrači obično su uključeni i u druge oblike RPG-a (većina, vjerujem, u RPG na tabli) te su članovi čitave mreže ljudi koje povezuje izmjenjivanje igrica, raspravljanje o njima, kao i zajedničko igranje.

Akronim MUD se odnosi na *Multiple-User Dungeons/Dimensions* što je zapravo “simultano *online* igranje zamišljenih uloga” (Darlington, 1999.a). MUD-ovi su se razvili početkom osamdesetih kao kompjutorski oblik D&D avantura (Young, 1994.), no ubrzo su zaživjeli vlastitim životom (u mnogočemu bi se moglo čak tvrditi da tvore vlastitu subkulturu, ali sada nećemo ulaziti u to) te su od neke vrste tekstualno baziranog kompjutorskog RPG-a prerasli u virtualne zajednice u kojima ogroman broj ljudi povezanih samo zajedničkim virtualnim prostorom zajedno prolazi kroz avanture slijedeći ista pravila kao i kod RPG-a na tabli (s time da se i dalje baziraju na tekstu). No, trebalo bi napomenuti da su mnogi MUD-ovi prerasli elemente avanture te se sada temelje na društvenoj interakciji likova (Young, 1994.).

LARP se odnosi na *live-action role playing* i to je zapravo RPG uživo. Dakle, pravila ostaju ista kao i kod RPG-a na tabli samo što igrači odjenu kostime i umjesto da govore što rade to glume. Često se slika ljudi koji nisu upoznati sa RPG-om i koji su čuli za D&D, ali nisu baš sigurni kako se to odvija sastoji baš u tome da zamišljaju brdo ljudi u plaštevima koji se igraju umjetnim mačevima, no tako nešto je moguće samo kod LARP-a koji nipošto nije tako proširen kao RPG na tabli (i ovdje, kao i kod RPG-a na tabli, jedino ograničenje scenarija je mašta igrača što znači da uopće ne mora biti ni mačeva ni plašteva, štoviše jedan od popularnijih LARP-ova je o vampirima).

Početkom devedesetih pojavljuje se prvi TCG (*trading card game*): “Magic: the Gathering” (Darlington, 1999.b). Radi se zapravo o kartaškom RPG-u koji je vrlo brzo stekao ogromnu popularnost i postao vrlo česta popratna djelatnost igrača drugih oblika RPG-a. No, iako je nastao u okrilju RPG subkulture i unatoč tome što se mnogi igrači time bave, treba napomenuti da se kod TCG-a puno više radi o igri strategije, nego o igranju uloga. Također, od ostalih vrsta RPG-a, TCG razlikuje i njegov sakupljački element što rezultira time da igrači ove vrste RPG-a u svoje igranje moraju uložiti poprilično novaca. Dok su, recimo, za RPG na tabli potrebne

⁸ Precizniji bi prijevod bio “RPG na stolu”, no ipak sam se, sasvim iz stilskih razloga, odlučila u tekstu upotrebljavati naziv “RPG na tabli”.

⁹ Ova se pravila odnose na D&D. Ostale inačice RPG-a na tabli mogu imati nešto drugačija pravila (npr. druge osnovne osobine), ali princip je isti.

samo kockice, olovka, papir i mašta, ovdje, ako se želi igrati uspješno, nabavi karata dolazi kraj jedino s prestankom igranja.

IV. SUBKULTURNE KARAKTERISTIKE RPG ZAJEDNICE

Pripadnik Birminghamske škole i jedan od klasika subkulture teorije Phil Cohen (prema Perasović, 2001:116) razlikuje 4 podsustava životnih stilova subkultura koji čine dvije osnovne grupe oblika. Prvu grupu čine odijevanje i glazba, a drugu argot (sleng) i ritual. Također, kao jednu od iznimno važih karakteristika subkultura, on izdvaja i teritorijalnost (Cohen, prema Perasović, 2001:118). Svaki ćemo od ovih aspekta posebno razmotriti s obzirom na RPG zajednicu.

Odijevanje, odnosno stil je svakako tema kojoj su subkulturni teoretičari posvetili najviše pažnje. Razlog je očevidan: stil je ono najvidljivije, ono što subkulturne aktere najviše izdvaja. Na temelju stila vanjski ih promatrači (bez obzira radilo se o ljudima koji se ne smatraju pripadnicima nijedne subkulture ili pak o ljudima koji se smatraju pripadnicima neke druge subkulture ili ogranka unutar iste subkulture) mogu "prepoznati" i razlikovati od sebe te se također akteri na temelju svog stila mogu identificirati sa svojom subkulturnom skupinom. Iz ovoga se lako može steći dojam da se radi gotovo o uniformnosti. Čitajući autore Birminghamske škole taj se zaključak svakako nameće. No, noviji autori takvo gledište dovode u pitanje. Grossberg (prema Perasović, 2001.), na primjer, prigovara tim autorima kako je njihov portret stila subkulturnih aktera bio previše idealtipski. Granice između stilova su manje jasne i čiste. No, bez obzira jesu li autori Birminghamske škole sliku subkultura pojednostavnili ili ne, u vrijeme kada su zaista malo pisali o tome, danas zasigurno više ne možemo tako lagano navesti stilsku homogenost kao subkulturno obilježje. Naprotiv, Muggleton (2002.), pišući svojevrsan odgovor Hebdigu u njegovoj raspravi o subkulturnom stilu, jasno navodi da iz njegova istraživanja slijedi da "postmoderne" subkulture odlikuje stilska heterogenost i velika propusnost granica.

Kod RPG zajednice stilska je heterogenost dovedena do krajnosti: ne može su uočiti nikakav zajednički subkulturni stil. Štoviše, on je potpuno nevažan. Upravo je ova druga karakteristika, potpuna irelevantnost stila, jedna od specifičnosti RPG subkulture. Naime, da se ponovno vratimo na primjer glazbenih kultura koje su najistraživanije, kod njih se, kako smo to gore naveli, ne može više govoriti o posve jasnim stilskim granicama, ali pitanje stila jest još uvijek važno subkulturno pitanje. Subkulturna jezgra jest i dalje ta koja određuje je li nečiji stil "prihvatljiv", odnosno koliko daleko se u miješanju stilova može ići ili čak koliko se mora ići (Muggleton /2002./ npr. izvješćuje kako su se neki akteri koje je intervjuirao žalili o previše uniformiranim lažnjacima). Akteri RPG subkulture jednostavno nisu stilski prepoznatljivi. Važnost koju u njihovim životima ima *role-playing* se nikako ne može "prikazati" u njihovu odijevanju i izgledu (kao što bi, na primjer, neki punker svojom irokezicom možda želio pokazati svoje glazbene privrženosti). Upravo je to jedan od razloga njihove slabe javne vidljivosti.

Govoreći o glazbi kao subkulturnom obilježju, jasno, na um nam prvo padaju glazbene subkulture. No, glazba i za mnoge druge subkulture ima popriličan, iako naravno, periferniji, subkulturni značaj. Ne postoje nikakvi podaci na temelju kojih bih mogla donositi zaključke o specifičnim glazbenim preferencijama igrača RPG-a. Štoviše, smatram da bi ti podaci, kada bi i postojali, pokazivali da nema nekih jedinstvenih preferencija. Kao i sa stilom, radi se isključivo o individualnim varijacijama koje sa subkulturom kao takvom nemaju puno veze. No, glazba se ipak ne može potpuno ukloniti iz slike. Naime, kada su igrači u mogućnosti igrati u privatnom stanu, obično se za vrijeme igranja sluša glazba. Naravno, izbor glazbe u najvećoj mjeri zasigurno ovisi o točki preklapanja u ukusima okupljenih igrača, no usudila bih se postaviti

hipotezu da se u većini slučajeva radi o atmosferskoj glazbi koja ne odvraća pažnju s igre i koja se uklapa u fantazijsko ozračje koje igrači nastoje stvoriti.

Što se tiče uporabe slenga, odnosno specifične upotrebe zajedničkog jezika, čini mi se da se on razvio kao posljedica dviju stvari. Prva bi bila zajednička čitalačka pozadina¹⁰, a drugo specijalizirani termini koji se upotrebljavaju tijekom same igre. Uslijed nepostojanja hrvatskih prijevoda uputa i pravila (radi se o ogromnom broju knjiga) uvriježena je upotreba engleskih naziva¹¹ (najčešće prilagođenih hrvatskom jeziku, poput, na primjer, izraza “rolplejanje” ili “elfovi”). Dalje, budući da su knjige s pravilima obično skupe, među igračima se razvila i mreža unutar koje se posuđuju i razmjenjuju njihove fotokopije, kao i CD-i s uputama i pravilima “skinutim” s Interneta (a nije rijetko da se te mreže koriste i za “dilanje” kompjutorskih igrice).

Govoreći o posljednjem Cohenovu podsustavu subkulturnih životnih stilova, ritualu, lako je uočiti kako je zapravo sama igra svojevrsan ritual. Na primjer, postoje uobičajeni načini na koje se igranje odvija u svakoj “družini”. Naime, iako, kao i u svakoj igri, postoje jasno određena pravila, njihova realizacija u znatno većoj mjeri ovisi o “dogovoru” igrača, odnosno o kodu koji oni zajednički uspostavljaju. Neka pravila se mogu modificirati, ignorirati ili specifično tumačiti. Različiti stilovi igranja pojedinih igrača (a pogotovo DM-a koji ima, moglo bi se reći, najveći utjecaj na konačan stil igre), kao i njihova međusobna interakcija (pri čemu jednako važnu ulogu imaju i pojedinačna tumačenja kako bi RPG trebao izgledati, kao i osobnosti i međusobna slaganja igrača) određuje specifičan način na koji će čitava družina funkcionirati (vidi Fine, 1983.). Dalje, uobičajeno je, kao što smo to već rekli, uz igru slušati glazbu te obvezno donijeti grickalice i piće.

Preostaje nam još samo da se osvremo na teritorijalnost koju Cohen smatra ključnom za subkulturnu pripadnost. Kako to Perasović navodi, “teritorijalnost je za Cohena proces u kojem se granice okoline koriste da bi označile granice grupe” (Perasović, 2001.:118). Bez obzira na strelovit razvoj komunikacijskih tehnologija, a pogotovo pojave Interneta, što se dogodilo od kada je Cohen pisao o teritorijalnosti i subkulturama te što je smanjilo značaj same fizičke povezanosti među akterima¹², ne može se zanijekati da su same subkulturne grupe ukotovljene u nekom prostoru i vremenu¹³. To se jednako odnosi, na primjer, na nekadašnje hašomane koji su se okupljali oko “Jabuke” i “Big Bena” (Perasović, 2001), na Dinamove navijače iz Trnja i na igrače RPG-a na tabli. Ljudi koji žele zajedno igrati nužno moraju biti fizički suprisutni. Ipak, kvartovsko zajedništvo, što je zapravo ono o čemu Cohen govori, kod RPG-a ne postoji. Prvo, radi se o prilično specifičnom interesu te, iako je, naravno, moguće, je malo vjerojatno da će se u kvartu naći dovoljno ljudi koji se time bave. Drugo, čak kada bi “kvartovske družine” i bile uobičajene, karakter igre je takav da kvartovska suparništva jednostavno nemaju smisla. Igrači se sastaju kako bi se zajedno igrali. Ljudi koji dijele njihove interese i koji bi se igri mogli pridružiti su većinom dobrodošli.

¹⁰ Aktere RPG subkulture obično povezuje i pripadništvo istoj čitalačkoj publici, odnosno upoznatost sa SF/*fantasy* literaturom. Štoviše, osim igrača ratnih igara iz kojih su se RPG-i razvili, druga najvažniju populaciju iz koje se članovi RPG subkulture u njezinim počecima regrutirali su činili fanovi SF-a i *fantasy*-a (Mackay, prema Lancasteru, 2001.). Važnost te literature ogleda se i u činjenici da se u velikoj većini scenariji RPG-a temelje na motivima iz knjiga pisaca poput Tolkiena, Asimova, Gibsona, Salvatora... .

¹¹ Što je, budući da se slažemo s autorima koji se zalažu da treba upotrebljavati nazive kojima se služe sami subkulturni akteri, ujedno i razlog što se u ovom radu, gdje god je to moguće, koriste engleski nazivi, a ne njihovi hrvatski prijevodi koji nisu u upotrebi.

¹² Na primjer, moguće je stvaranje komunikacijskih mreža među subkulturnim akterima koji se nalaze ne samo u različitim gradovima, nego i u različitim zemljama i na različitim kontinentima.

¹³ Stoga teoretičari subkulturne teorije (vidi Perasović, 2001) naglašavaju kako je jako teško govoriti općenito o nekoj subkultur: uvijek je treba promatrati u njenom kontekstu.

Kao što je već navedeno, kada god je to moguće, igrači igraju u privatnim stanovima. Ako to nije moguće, sastaju se u kafićima, igraonicama¹⁴ ili pak u specijaliziranim prodavaonicama koje ponekad organiziraju turnire. Također, unutar tradicije SF/fantasy konvencija razvile su se i konvencije na kojima se igrači RPG-a mogu okupljati te provesti sate igrajući se, raspravljajući o RPG-u ili bliskim temama ili se jednostavno družiti.

I konačno, s obzirom da je RPG oduvijek bio prilično specifičan interes, ne čudi što su akteri, u potrazi za istomišljenicima, vrlo brzo razvili virtualne komunikacijske mreže što, osim web stranica koje se bave raznim temama vezanim uz RPG, uključuje i Internet forume na kojima se gotovo svakodnevno raspravlja, kao i online RPG fanzine.

V. AKTERI RPG SUBKULTURE

Tko su tipični akteri RPG subkulture? Američki sociolog Fine, koji je 1983. u knjizi *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds* objavio jedino sociološko istraživanje RPG subkulture, tvrdi da jezgru igrača čine muškarci koji su neoženjeni i u svojim ranim ili srednjim dvadesetima, koji su upoznati sa SF/fantasy literaturom, koji posjeduju znanje povijesti, koji pretežno potječu iz srednje klase, koji su završili fakultet, a možda su neko vrijeme bili i na postdiplomskom studiju, koji su skloni nekonvencionalnom životu i koji vjeruju da imaju živu maštu (Fine, 1983:47). Osim njih, tu su i mladi i manje predani igrači koji su obično bijeli dječaci između 13 i 17 godina. Po Fineu, broj ženskih igrača je gotovo zanemariv (i većinom su se u igru uključile preko svojih partnera ili supruga) čemu on kao razlog navodi to da su igrači (koji su u svom stvarnom životu često nenasilni te čak i aktivni pripadnici pacifističkih pokreta) skloni u svijetu svoje fantazije igrati mačo likove čiji je jedini odnos prema ženama iskorištavanje i nasilje. Zbog toga se muški igrači u prisutnosti žena osjećaju inhibirano i neugodno i radije igraju u posve muškom društvu. Kao još jedan razlog Fine navodi i tadašnja istraživanja američkog društva po kojima se ženski obrasci dokolice razlikuju od muških te su one manje sklone birati takav način provođenja slobodnog vremena (Fine, 1983.).

U vezi s prethodnim rečenicama potrebno je naglasiti dvije stvari. Prva je da je istraživanje rađeno početkom osamdesetih i da su se stvari od tada ipak promijenile (iako u nekim aspektima začuđujuće malo), a druga je da, kao što za svaku subkulturu vrijede lokalne specifičnosti, s RPG subkulturom to je, uzimajući u obzir koliko svaka kampanja ovisi o личности svakog od igrača, još više slučaj. Dakle, kad je o udjelu ženskih igrača riječ nikako se ne bih mogla složiti s Fineom. Prvo, od osamdesetih se njihov broj povećao (možda ne ogromno, ali radi se o postupnom stalnom porastu), a drugo, one su sasvim ravnopravni igrači i kao takve ravnopravno oblikuju kampanje u kojima sudjeluju te se stoga ne može govoriti o tome da se tu zapravo radi o odigravanju seksualnih fantazija muških igrača. Što se tiče eventualne neugode i inhibicija koje muški igrači osjećaju, budući da za sada ne postoje nikakva druga istraživanja osim Fineovog, ne mogu se pozvati ni na kakve podatke koji govore drukčije, osim na vlastiti dojam (što sam ga, između ostalog, stekla i čitajući raspravu o upravo toj Fineovoj tvrdnji na jednom od hrvatskih online foruma), ali se na temelju toga usudujem pretpostaviti kako kod većine muških igrača takvi osjećaji ne postoje (ili barem ne osjećaju da je legitimno iskazati ih javno).

Što se tiče dobni skupina tipičnih igrača danas, opet su jedini podaci na koje se mogu pozvati oni koji se odnose na američki kontekst. Dakle, rezultati istraživanja tržišta koje je 2000. proveo Dancey (prema Swettu, 2002.) tvrde da se dob igrača proteže od 12 od 35 godina s time da veću skupinu čine igrači od 19 pa do 35 (pri čemu oko 19% svih igrača čine ženski igrači). Iz ovog možemo zaključiti da, iako se obično smatra da igre najviše privlače

¹⁴ U Zagrebu, po mojim saznanjima, postoji samo jedna igraonica.

adolescentsku publiku, RPG još veću privlačnost sadrži za ljude starije od 20. Ritter (1988.) smatra da kod tih, uvjetno rečeno, starijih igrača mora postojati snažnija motivacija da bi se bavili RPG-om, ali kad postoji njihova je fascinacija jednako snažna kao i kod adolescenata.

No, iako socioloških istraživanja o RPG-u baš i nema, igrači RPG-a su privukli prilično pozornosti psihologije. Razlozi se mogu naći u postojanju velikog broja optužaba za narkomaniju, depresiju, samoubojstva, alijenaciju, psihotičnost, sotonizam i sličnog, a što od samih početaka RPG-a na njihov račun izvikuju američki mediji i konzervativne religijske grupe (Swett, 2002.). No, sva istraživanja koja su se bavila osobinama igrača nisu potvrdila nijednu od optužaba. Npr., po Carteru i Lesteru (1998.) igrači D&D nisu se od kontrolne grupe razlikovali ni po depresiji, ni po idejama o samoubojstvu, ni po psihotičnosti, ekstraverziji i neuroticizmu. Lanchaster (prema Swettu, 2002.) koji je istraživao povezanost RPG-a s kriminalom, sotonizmom i samoubojstvima također je ustvrdio da nema dokaza da igranje RPG-a na bilo koji način potiče igrače da počine zločin, pridruže se kultu ili se ubiju. Naprotiv, jedina istraživanja koja su potvrdila svoju hipotezu bila su ona koja su se bavila pozitivnim terapijskim učincima RPG-a.

Zapravo, karakteristike koje se najčešće spominju u vezi s igračima RPG-a su maštovitost, kreativnost i visoka inteligencija. Moguće je da se razlog tome može naći upravo u iznimnoj kompleksnosti igre koja zahtijeva ne samo pažljivo konstruiranje lika (njegovu/njezinu povijest, osobine, motivaciju...) već i stvaranje čitavih svjetova u kojima ti likovi žive. Možda se radi o svijetu mašte, ali to je svijet mašte koji ima svoju političku i društvenu strukturu, geografske odrednice i složenu međusobnu interakciju likova.

VI. UMJESTO ZAKLJUČKA

Mnoga pitanja o RPG subkulturi i dalje ostaju neodgovorena. Što potiče ljude da započnu i nastave s igranjem? U kojoj im je mjeri sudjelovanje u ovoj subkulturi važno i koliko utječe na druge sfere njihova života? Kakva je grupna dinamika: kako novi ljudi bivaju prihvaćeni i kako neki odlaze? No, do daljnjege će ova i slična pitanja morati ostati neodgovorena. RPG subkultura je doživjela mnoge promjene od svojih početaka i o njoj se ne može adekvatno raspravljati na temelju dvadeset godina starog sociološkog istraživanja, nekoliko istraživanja o psihološkim karakteristikama igrača i brdu tekstova što su ga o samoj igri ispisali igrači. Dakako, ti su podaci vrlo korisni i omogućuju površan pregled kakav je ovaj, ali ipak poželjno bi bilo pozabaviti se ovom temom puno dublje. Pri tome, naravno, treba u obzir uzeti i lokalne specifičnosti. RPG subkultura je unatoč puno većoj prisutnosti (na žalost, negativnoj) u medijima marginalna subkultura i u Americi, a u Hrvatskoj je gotovo neprimjetna (osim, naravno, među ljudima koji se time bave i za koje predstavlja velik i važan dio njihovih života). Dakle, jedino što se za sada može učiniti jest nadati se da će ova iznimno fascinantna subkultura uskoro privući više pažnje sociološke javnosti i tako dobiti svoje mjesto u subkulturnim studijama.

LITERATURA:

- Carter, Robert & Lester, David (1998.) *Personalities of Players of Dungeons and Dragons*. *Psychological Reports*, 82, 182
- Darlington, Steven (1999.a) *The History of Roleplaying- Part VII: New Ways to Play. Places to Go, People to Be: The On-line Magazine for Roleplayers*, Issue 7, April 1999 , URL: <http://ptgptb.org/0007/hist7.html> (4.1.2003.)
- Darlington, Steven (1999.b) *The History of Roleplaying- Part IX: The End and The Beginning. Places to Go, People to Be: The On-line Magazine for Roleplayers*, Issue 9, August 1999 , URL: <http://ptgptb.org/0009/hist9.html> (4.1.2003.)
- Fine, Gary Alan (1983.) *Shared Fantasy*. Chicago/London: The University of Chicago Press
- Lancaster, Kurt (2001.) *Role-Playing Games Lecture*, URL: <http://www.dawn-joy.com/sf/html/rpg.htm> (10.1.2003.)
- Mäyrä, Frans (Ilkka) *Solmukohta Subcultures Lecture*, URL: <http://www.uta.fi/~tilma/solmu/subculture.htm> (10.1.2003.)
- Miles, Steven (2000.) *Youth Lifestyles in a Changing World*. Buckingham/Philadelphia: Open University Press
- Muggleton, David (2002.) *Inside Subculture: The Postmodern Meaning of Style*. Oxford/New York: Berg
- Perasović, Benjamin (2001.) *Urbana plemena: Sociologija subkulture u Hrvatskoj*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada
- Ritter, Hermann (1988.) *Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen bei Jugendlichen- neue Formen der Gruppenarbeit?* URL: <http://www.rpgstudies.net/ritter/struktur.html> (10.1.2003.)
- Spajić-Vrkaš, Vedrana: *Osobni i društveni identitet* (predavanje). Kolegij **Kultura i identitet** na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu. Zagreb, 8. siječanj 2003.
- Swett, Eric W. (2002.) *Internal and External Perspectives On the Role-Playing Gamer Subculture* URL: http://www.geocities.com/innocent_eric/thesis.html (4.1.2003.)
- Thornton, Sarah (1997.) *General introduction*. U: Gelder, Ken & Thornton, Sarah (ur.) *The Subcultures Reader*. London/New York: Routledge
- Tomić-Koludrović, Inga (1999.) *Od subkultura do životnih stilova mladih*. *Napredak*, 140 (2), 165-174
- Young, Jeffrey R. (1994.) *Textuality in cyberspace: MUDs And Written Experience*. URL: <http://eserver.org/cyber/young2.txt> (4.1.2003.)

RPG SUBCULTURE

Summary:

The author attempts to give a short introduction to Role-playing games (RPG) subculture, which she claims is a specific subculture, in many aspects different from what is usually dubbed subculture. First, she presents the sociological development of the concept "subculture" followed by an attempt to give a working definition of "subculture". Then she gives a short description of the emergence of the RPG and the five types of the RPG: tabletop RPG, computer RPG, Multiple-User Dungeons/Dimensions (MUD), Live-Action Role-Playing (LARP) and Trading Card Game (TCG). In the second part of the paper she uses Phil Cohen's classification of four subsystems of subculture lifestyles (image, music, argot, ritual) and his concept of "territoriality" in order to investigate subculture characteristics of RPG community. Finally, she discusses subcultural actors.

Key words: *subculture, role-playing games, image, music, argot, ritual, territoriality, subcultural actors*