Edukacja Dziecka
nr 10 (2026)
s. 79–94

ISSN 2543-6406
LICENCJA: CC BY-NC

Olga Raczak
ORCID: 0009-0009-5420-1143
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Animacja, gra i fandom – relacja między fanami serialu *Arcane*, gry *League of Legends* oraz twórcami animowanej serii

Animation, Gaming, and Fandom – The Relationship Between Fans of the Series *Arcane*, the *Game League of Legends*, and the Creators of the Animated Series

Streszczenie
Artykuł stanowi analizę relacje zachodzące między społecznością fanowską gry *League of Legends*, animowanym serialem *Arcane* oraz twórcami animowanej serii. Praca odwołuje się do perspektyw badawczych z zakresu medioznawstwa, kulturoznawstwa i *game studies*, a także teorii konwergencji mediów Henry'ego Jenkinsa. Dokonana na podstawie materiałów z platform takich jak Filmweb, Reddit czy YouTube analiza reakcji odbiorców pokazuje, że opinie i oczekiwania fanów mogą realnie wpływać na decyzje twórców. Przykładem są działania studia Riot Games podejmowane w odpowiedzi na dyskusje internetowe. Artykuł dowodzi, że relacja fan–twórca w obrębie uniwersum *League of Legends* ma charakter dynamiczny i dialogiczny, a konwergencja mediów sprzyja tworzeniu współczesnego modelu wytwarzania kultury popularnej oraz nowych form zaangażowania.

Słowa kluczowe: uniwersum, media, kultura popularna, fandom, opowiadanie transmedialne, konwergencja mediów

Abstract
The article analyzes the relationships between the fan community of the game *League of Legends*, the animated series *Arcane*, and the creators of the animated production. The study draws on research perspectives from media studies, cultural studies, and game studies, as well as Henry Jenkins's theory of media convergence. Based on materials from platforms such as Filmweb, Reddit, and YouTube, an analysis of audience responses demonstrates that fans' opinions and expectations can exert a tangible influence on creators' decisions. Riot Games' actions taken in response to online discussions serve as a key example. The article argues that the fan–creator relationship within the *League of Legends* universe is dynamic and dialogic, and that media convergence fosters the development of contemporary models of popular culture production as well as new forms of audience engagement.

Keywords: universe, media, popular culture, fandom, transmedia storytelling, media convergence

Wstęp

Gry od ponad czterdziestu lat zajmują czołowe miejsce na rynku kultury popularnej jako jedna z najpopularniejszych form rozrywki. Nowe technologie i nieustannie rozwijające się media pozwalają na tworzenie kolejnych rozwiązań umożliwiających rozwój rynku gier i wprowadzenie różnorodności w dostępnych tytułach. Utworzone zostały specjalne strony internetowe oraz aplikacje (np. *Steam*) pozwalające na rozwinięcie możliwości deweloperów gier (zarówno mniej lub bardziej doświadczonych) oraz stworzenie marketów oferujących graczom produkcje z szerokiej palety gatunkowej, o dowolnej tematyce czy jakości. Ich rozrywkowy charakter, przynależność do znanych i lubianych uniwersów, różnorodność, walory estetyczne i wrażenia, jakich dostarczają, przyciągają użytkowników z niemal każdego miejsca na ziemi. Jako medium funkcjonujące w przestrzeni wirtualnej gra nierozerwalnie łączy się z wieloma zjawiskami związanymi z występowaniem nowych mediów i rozwijającej się intensywnie na mediach społecznościowych oraz platformach streamingowych popkultury.

Interaktywne medium stanowi przedmiot zainteresowania badaczy, ponieważ korzysta z różnorodnych środków tworzących jej strukturę. Ich forma łączy w sobie cechy wielu innych popularnych środków przekazywania kultury, co czyni je ciekawym i złożonym zjawiskiem zarówno dla teoretyków mediów, kultury popularnej, jak i badaczy obszarów filologicznych. Gry interesują środowisko zarówno narratologów[1] analizujących je pod kątem narracyjnym i fabularnym, jak i ludologów[2], którzy badają obszar rozgrywki i zabawy. Innym ważnym aspektem gier jest kulturowy kontekst oraz funkcjonowanie w przestrzeni medialnej. Badacze badają środowisko gier i socjologiczne aspekty prowadzące do tworzenia wspólnot i fandomów[3].

Poniższa praca oparta została na materiałach badawczych zebranych z platform streamingowych, a także for dyskusyjnych. Oceny z Filmwebu zarysowują odbiór serialu, potrzeby fanów i oczekiwania wywierające wpływ na dalsze działania twórców. Strony takie jak Filmweb oraz Reddit dostarczyły przykładów czynnego uczestnictwa konsumentów w kreowaniu uniwersum. Reddit staje się źródłem wymiany informacji i wzajemnej pomocy między użytkownikami,

[1] Badaczkami zajmującymi się narratologią w grach są Janet Murray i Celia Pearce.
[2] Stanowisko ludologiczne reprezentują Gonzalo Frasca, Johan Huizinga i Roger Caillois.
[3] Rolę fandomu w funkcjonowaniu gier badali i opisywali Radosław Bomba oraz Henry Jenkins.

a także miejscem tworzenia nowej tożsamości wśród uczestników jako fanów uniwersum *League of Legends*.

1. Kulturotwórcza rola gier

Nierozerwalnie z grami wiąże się pojęcie zabawy wraz z jej kulturotwórczymi i edukacyjnymi właściwościami. Gry ułatwiają wymianę informacji między podmiotem a zapośredniczanym środowiskiem. Jak zauważa Graeme Kirkpatrick, dawniej zabawa służyła dzieciom uczeniu się mechanizmów rządzących światem. Obecnie gra również przyjmuje rolę zabawy jako edukacji – medium uczącego społeczeństwo życia w technologicznym świecie[4]. Zabawa staje się ważną częścią doświadczenia kultury, w której rozgrywka staje się zrytualizowaną czynnością prowadzącą do powstawania wspólnot i kultury gier[5]. Użytkownicy już na etapie gry budują wspólnoty skupione wokół rozgrywki, przeżywania emocji, przyjmowania danych postaw i reakcji na wydarzenia, w których biorą udział.

Współczesne społeczeństwo sieciowe nie funkcjonowałoby bez technologii komputerowych przekształcających się w kolejne środowiska, mające ogromny wpływ na związki ze światem zewnętrznym, który obecnie jest silnie zapośredniczony[6]. Technologia, w tym gry komputerowe, funkcjonuje jako nieodłączny składnik zapośredniczonego świata. Jego podział zaciera się między tym, co technologiczne, a tym, co naturalne. Podmiotowość człowieka kształtuje się poprzez bliskie powiązania między technologiami a ludźmi[7]. W ten sposób gra staje się siłą tworzącą podmioty dostosowane do nowego społeczeństwa cyfrowego.

Na rynku gier nieustannie pojawiają się kolejne tytuły wzbogacające świat rozrywki czy wirtualnych doznań. Mnogość gatunków oraz nieograniczony i łatwy dostęp umożliwiają powstawanie grup zaangażowanych nie tylko w samą rozgrywkę, ale w każdy element budujący świat danej gry. Gra funkcjonuje jako złożone medium o zróżnicowanych właściwościach, do których należą np.

[4] G. Kirkpatrick, *Cynizm gracza komputerowego*, tł. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 161–162.
[5] Ibidem, s. 42
[6] J. Dovey Helen, W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, tł. A. Oksiuta, Kraków 2011, s. 5.
[7] Ibidem, s. 6.

imersja, formy graficzne, fabuła, a także materiały audio[8]. Wielowarstwowość[9] gry pozwala na wybór najistotniejszych dla danego użytkownika elementów i realizację wybranego celu, bez względu na stopień zaangażowania w samą rozgrywkę, która odbywa się na ,,arenie" gry. Owymi celami mogą być czerpanie przyjemności z fabularnych aspektów tytułu, dzielenie się wiadomościami na temat świata przedstawionego czy tworzenie teorii oraz alternatywnych scenariuszy bazujących na świecie przedstawionym. Przykładem gry o różnorodnych możliwościach odbiorczych jest *League of Legends*, która została wydana w 2009 przez Studio Riot i stanowi jeden z najlepiej rozpoznawalnych tytułów w świecie graczy. Reprezentuje gatunek MOBA (*Multiplayer Online Bot Arena*) polegający na rozgrywce w wyznaczonej przestrzeni, online (na mapie), między graczami należącymi do przeciwnych drużyn. Gracze poruszają się po polu za pomocą awatarów posiadających odmienne umiejętności i talenty wykorzystywane podczas tzw. ,,meczy". Jednym ze składników gry jest fabuła nazywana w przestrzeni graczy ,,lorem". Przyjmuje ona bardziej lub mniej rozbudowaną postać albo większe lub mniejsze znaczenie dla rozgrywki[10]. Możliwości twórcze i narracyjne związane z grą oraz jej fabułą są ogromne i obejmują różne kanały dostępności oraz komunikacji z odbiorcami. Rozbudowany świat przedstawiony *League of Legends* nie ogranicza się jedynie do rozgrywki zamkniętej na obszarze odgrywanego meczu, ale rozszerza swoje granice o odbiorców niemających czynnego udziału w grze. Dodatkowym atrakcyjnym dla użytkowników elementem fabuły staje się jej fragmentaryczność i konieczność zbierania jej elementów na różnych platformach i mediach społecznościowych[11]. W ten sposób gra osiąga nowe możliwości i rozbudowuje swój świat w kolejnych przestrzeniach medialnych, oferując fanom więcej możliwości twórczych oraz rozrywkowych.

[8] Gra składa się z wielu innych komponentów, jednak najważniejszymi dla opisywanego w pracy zjawiska są rozgrywka, gra – jako arena i miejsce spotkań – oraz fabuła.

[9] Wielowarstwowość gier jest wieloaspektowym tematem wymagającym osobnej pracy. W tekście skupiam się głównie na najistotniejszych aspektach łączących gry z powstawaniem wspólnot internetowych.

[10] W rozgrywce najważniejsze są umiejętności postaci, a fabuła stanowi dla nich podstawę. Na przykład postaci stylizowane na naukowców będą korzystały z ekwipunku związanego z ich losami w grze oraz wykonywaną profesją.

[11] Wątek fragmentaryczności zostanie rozwinięty w dalszych częściach artykułu.

2. Konwergencja mediów

Jak wspomina Jerzy Reizes-Dzieduszycki, obecnie rozwija się społeczeństwo komunikacyjne, a media stwarzają nową przestrzeń wymiany informacji, w której różnicują się cele i formy komunikacji[12]. Przedstawiciele społeczeństwa cyfrowego rozszerzają swoje granice bytowania o kolejne media, daleko wychodzące poza obszar samej gry. W ten sposób prężnie rozwijają się fandomy – czyli grupy wielbicieli danego tytułu skupione wokół funkcjonowania produkcji, jej losów, a także wokół samej społeczności uczestniczącej w jej rozwoju. Fandom stanowi środowisko złożone z uczestników związanych wspólnymi zainteresowaniami oraz celami. Wielogodzinne mecze czy interakcje między graczami sprzyjają określaniu własnej tożsamości, tym samym prowadząc do utworzenia wspólnoty osób nieustannie uczestniczących w wytworzonej przez siebie kulturze. Można wyróżnić kilka kanałów komunikacyjnych społeczności skupionej wokół gry, które obejmują m.in.:

- Grę – jako główne ,,miejsce" spotkań graczy, przestrzeń wspólnego doświadczania rozgrywki i pole rywalizacji. Gracze mogą komunikować się ze sobą podczas meczu za pomocą czatu lub połączenia głosowego.
- Strony dedykowane *League of Legends* – np. *Fandom Wiki*.
- Discorda – komunikator pozwalający na nieustanne komunikowanie się między graczami lub fanami uniwersum.
- Reddita – stronę, której celem jest skupianie fandomów wokół danej twórczości, pracy, osoby lub tworzenie grup tematycznych.
- YouTube'a – platformę, na której twórcy gry zamieszczają materiały dotyczące rozgrywek, postaci, nowości w studio czy teledysków i krótkich filmów dedykowanych postaciom z uniwersum. Dla społeczności *League of Legends* jest to miejsce poznawania nowości publikowanych przez twórców, rozszerzenie wiedzy o fabule, miejsce wymiany opinii między użytkownikami, a także adaptowanie fragmentów serialu w formie rysunków, animacji czy cosplayu.
- TikToka – publikowane są na nim treści w krótkich formatach, najczęściej obejmujących edity, fanowską twórczość i informacje twórców.

[12] J. Reizes-Dzieduszycki, *Literatura wirtualna – biblioteka wirtualna*, [w:] *Intermedialność w kulturze w końcu XX wieku*, Białystok 1998, s. 131–132.

Społeczność nie musi ograniczać się do grupy graczy. Konwergencja umożliwia pojawienie się użytkowników na wymieniowych kanałach komunikacyjnych zainteresowanych odmiennymi aspektami gry, np. fabułą, i czerpania podobnych korzyści co gracze *League of Legends*. Fandom gry zostaje powiększony o kolejnych uczestników, którzy wykazują się wysokim stopniem zaangażowania w tworzenie kultury gry i aktywnej komunikacji z osobami należącymi do wspólnoty zaangażowanej w uniwersum *League of Legends*.

Każdy z przedstawionych kanałów komunikacyjnych należy do uporządkowanej według ustalonych wewnętrznie zasad struktury zbierającej fanów, dającej im przestrzeń na rozgrywkę, tworzenie społeczności oraz wymianę komunikatów i wiedzy dotyczącej gry. Obecność fanów *League of Legends* na wymienionych platformach jest przykładem tzw. ‚konwergencji mediów opisywanej przez Henry'ego Jenkinsa jako: ,,przepływ treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi, współpracę różnych przemysłów medialnych oraz migracyjne zachowania odbiorców mediów, którzy dotrą niemal wszędzie, poszukując takiej rozrywki, na jaką mają ochotę"[13]. Intensywny rozwój technologiczny doprowadził do przełomowych przemian we współczesnej kulturze popularnej i mobilności w przestrzeni wirtualnej, dając tym samym nowe możliwości rozwoju kulturze fanów i formie ich komunikacji na wielu platformach.

3. Wpływ konstrukcji uniwersum na komunikację internetową

W celu dokładniejszego zobrazowania zachodzących przemian w strukturze medialnej i komunikacji między fanami należy przywołać pojęcie ,,uniwersum", które znacznie wpływa na wirtualną działalność fanów i determinuje rodzaj ich aktywności. Do najpopularniejszych uniwersów należą m.in. *Marvel Cinematic Universe DC*, ale także z nowszych propozycji na rynku, rozpoczęte w 2014 roku *Five Nights at Freddy's*. Uniwersum można porównać do sieci naczyń połączonych, które coraz częściej przyjmują formę opowiadania transmedialnego[14] opisywanego przez Jenkinsa jako ,,sztukę tworzenia światów".

[13] H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 25.

[14] K. Dominas, *Tekst i jego dodatki, dodatki i tekst – od supersystemu rozrywkowego do uniwersum kulturowego*, ,,Forum Poetyki" 2016, nr 5, s. 31.

Polega ono na wcieleniu się przez konsumentów w rolę myśliwych i zbieraczy ścigających fragmenty opowieści na różnych kanałach medialnych, współpracujących i porównujących między sobą notatki w sieciowych grupach dyskusyjnych. Uniwersum *League of Legends* przyjęło formę rozbudowanego świata składającego się z kolejnych elementów (np. cinematików, muzycznych video, komiksów) tworzących jedną całość. Do opisanej całości dołączył serial *Arcane* oparty na fabule gry. Dla twórców i fanów *League of Legends* animowana seria stała się zupełnie nowym medium zmieniającym sposób oddziaływania na siebie elementów historii i procesu tworzenia kolejnych segmentów fabuły. Początkiem uniwersum była pierwotnie gra jako główny motyw i wzorce dla dalszych produkcji. Obecnie środek ciężkości przenosi się z rozgrywki na warstwę fabularną. Gra opiera się na symulacji pozwalającej na stworzenie środowiska rządzonego przez łańcuchy przyczynowo-skutkowe. Nie ogranicza się do reprezentacji świata, ale pozwala również na obliczenie prawdopodobieństwa wystąpienia pewnych zjawisk i zdarzeń. Ponadto inną cechą wyróżniającą ją od serialu jest interaktywność składająca się na relację opartą na sprzężeniu zwrotnym akcji i reakcji ze strony oprogramowania. Zmienia się wyobrażenie gracza o sobie samym i ,,dysponowanie sobą w przestrzeni"[15]. Są to cechy podobne do opowiadania, jednakże gra sama w sobie jest wydarzeniem, w którym gracz bierze udział i wywiera realny wpływ na przebieg wydarzeń. W serialu sytuacja zarysowuje się inaczej. Widz staje się świadkiem, ale nie uczestnikiem. Ponadto odbiorcy znający lore gry otrzymują możliwość szukania różnic między światem przedstawionym *League of Legends* a fabułą animowanej adaptacji gry. Widzowie porównują poznane wcześniej w *League of Legends* postacie czy wątki z akcją przedstawioną w *Arcane* i stają się krytykami zmian wprowadzonych przez twórców serialu. Fanom uniwersum *League of Legends* animowana seria stwarza możliwość poznania losów znanych sobie bohaterów od strony ich codziennego życia, emocji i ludzkiego oblicza. Rozszerzają się ich dotychczas znane z gry regiony, które stają się bliższe i bardziej atrakcyjne.

Serial został udostępniony na platformie Netflix, przez co stał się ogólnodostępny także dla osób nieznających gry. Po premierze serii wyodrębniły się

[15] J. Murray, *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, tł. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 73.

dwie grupy – widzów-fanów gry i widzów nie znających gry lub tylko ją kojarzących. Konstrukcja fabularna pierwszego sezonu tworzy opowieść dostępną dla każdego typu odbiorcy, którą można obejrzeć i ocenić według osobistych preferencji. Opinie o serialu mogą znacznie się różnić ze względu na uczestnictwo w rozgrywce albo stopień wtajemniczenia widza w lore gry. Obydwie wymienione grupy odbiorców mają możliwość spotkania się na stronach internetowych i wymiany wrażeń. W ten sposób powstaje sieć wzajemnych powiązań poszerzona o nowych członków społeczności *League of Legends*:

Przykłady z Filmwebu:

1. Na wstępie zaznaczę, że nie znam za bardzo lore gier, ale w 1 sezonie fabuła była spójna, mimo że też dynamiczna, to wszystko kumałam. Tutaj nie nadążałam, wszystko działo się za szybko, wątki były jak na mój gust strasznie wymuszone, albo napchane a wiele rzeczy słabo wyjaśnionych jak ktoś nie zna lore lola jak ja. Akt drugi świetnie rozwinął dla mnie to czego nie do końca rozumiałam wcześniej a 3 akt dla mnie wszystko pogrzebał […][16]
2. Chyba każdy, kto miał styczność z Lore ligi legend zdawał sobie sprawę, że jest tam potencjał na wspaniałe historie. Spodziewałem się, że jeśli powstanie jakiś serial albo MMO raczej będzie poruszał znane nam wielkie wydarzenia jak inwazję Noxusu na Ionie, ale historia Piltover i Zaun ukazana w „Arcane" jest równie ciekawa i myślę, że to pierwsza z długiej serii i zdecydowanie nie najlepsze co nas tutaj czeka[17].

Pierwszy przykład przedstawia komentarz osoby nieznającej fabuły gry. Autorka komentarza przywołuje jako wadę konstrukcję drugiego sezonu, którą uważa za niespójną, niedopracowaną i niewyjaśnioną. Autorka opisuje percepcję wyłącznie z perspektywy odbiorcy serialu, dlatego nie uwzględnia innych czynników decydujących o fabule *Arcane*. Przykłady z Filmwebu mogą być zarówno opiniotwórcze jak i zawiązujące dyskusje między widzami, jednak najczęściej dotyczą wartościowania i wrażeń po obejrzeniu serialu.

Natomiast przykłady z Reddita stanowią rozbudowane wątki skierowane do konkretnej grupy osób zainteresowanej danym tematem:

[16] Komentarz użytkownika anonimka123, https://tinyurl.com/47yh7e53 [dostęp: 1.06.2025].
[17] Komentarz użytkownika Pixihead, zał. 1, https://tinyurl.com/hmm66xjs [dostęp: 1.06.2025].

Przykłady z Reddita:

1. Moi znajomi twierdzą, że trzeba zagrać w Arcane [prawdopodobnie pomyłka użytkownika, chodzi zapewne o *League of Legends*], żeby dokładnie zrozumieć historię Arcane. Co myślicie?Pokłóciliśmy się ze znajomymi, którzy grali w *League of Legends*, w co ja nigdy nie grałem. Obejrzałem całe *Arcane*, a jeden z moich przyjaciół nie. Ten sam przyjaciel, pomimo faktu, że nie oglądał serialu, twierdził, że nie będę w stanie zrozumieć fabuły albo postaci, ponieważ nie grałem w grę. Było to dla mnie dziwne – jak mógł wyciągnąć takie wnioski bez oglądania serialu?Z tego, co zauważyłem, ścieżki fabularne i historie postaci zawarte w *Arcane* różnią się znacznie od tych zawartych w *League of Legends*. Na przykład, historia Victora jest dość odrębna od tej zawartej w grze [...] [tłumaczenie własne][18].

Użytkownik SaastJu opublikował post dotyczący sugestii przyjaciela twierdzącego, że najpierw powinien zagrać w grę przed obejrzeniem serialu. Fani mieli okazję określić swoje stanowisko i wspólnie z innymi użytkownikami zaproponować opcje lub określić wady i zalety wybranego rozwiązania. Dyskusje na Reddicie angażują często większą ilość osób i służą wymianie informacji między fanami tworzącymi daną wspólnotę. Używane przez nich określenia dotyczą uniwersum gry i pojęć znanych osobom skupionych wokół wybranego tematu.

Rozpoczynane na Reddicie wątki mogą zarówno dotyczyć gry jak i serialu. Interakcje opierają się na znacznie szerszym obszarze, wychodzącym poza animowaną adaptację. Twórcy postów pytają o powiązania między postaciami, wybory twórców, dalsze losy gry i serialu, ich wzajemne powiązania, wpływ serialu na zmiany w grze itp. Wątki skierowane są do konkretnego odbiorcy (w tym przypadku fanów uniwersum *League of Legends*) i formułowane w konkretnym celu, np. nabycia wiedzy:

2. Pobrałem grę z powodu *Arcane*, tak, żeby od czegoś zacząć, wolałbym zagrać czempionami pojawiającymi się w *Arcane*. Mam pełny dostęp w grze, dlatego nie muszę się martwić o odblokowywanie [postaci], chciałbym wiedzieć, który czempion jest najlepszy dla początkującego, dopóki nie opanuję lepiej gry i nie załapię, o co chodzi [tłumaczenie własne][19].

[18] Wątek użytkownika SaastJu, https://tinyurl.com/5n7fwbsr.
[19] Wątek użytkownika maximillianaire, https://tinyurl.com/mryt4vmr.

Kolejny przykład przedstawia sytuację, w której serial zachęcił odbiorcę do poznania źródła serialu i zaangażowania się w świat rozgrywki oraz rozbudowanego uniwersum gry. Niedoświadczony uczestnik może w szybszy sposób poznać funkcje postaci i ominąć żmudny proces poznawania jej mechaniki oraz samodzielnej próby odnalezienia najlepszego czempiona spośród dostępnych stu siedemdziesięciu awatarów. Użytkownik rozpoczyna dyskusję przez dodanie wątku, pod którym odbiorcy zamieszczają komentarze i biorą udział w dyskusji. Gracze dzielą się wzajemną wiedzą, przekazują wskazówki lub pomagają na początku przygody z grą. Funkcjonowanie wirtualnej społeczności stanowi dodatkową motywację i poczucie przynależności do nowego środowiska poznawanego przez debiutującego miłośnika uniwersum.

4. Fani jako współtwórcy

Fandom i wyznaczone przez niego strefy wirtualnych spotkań, wymiany wiedzy oraz doświadczeń doprowadziły do stworzenia kultury nie tylko graczy konsumentów, lecz także czynnych uczestników należących do nazwanej przez Jenkinsa ,,kultury uczestnictwa"[20]. Gracz lub fan uniwersum zostaje zaproszony do tworzenia nowych treści, dyskusji z innymi użytkownikami oraz do wymiany opinii. Fora internetowe umożliwiające dyskusje stały się miejscem spotkań osób zaangażowanych nie tylko w rozgrywkę, lecz także w dalsze losy gry czy ścieżki fabularne:

> Adwenturous-Towel485: Czy lore Arcane jest związany z kanonem League of Legends?
> w zeszłym roku mówili [Studio Riot], że będzie należeć do kanonu
> Key-Swordfish229: Prawdopodobnie kanon jest osadzony w multiwersum. Zostało potwoerdzone przez Riot, że kanon Arcane to multiwersum [...]
> Apollosyk: Nie, ponieważ arcane jest głównym kanonem. To jest GŁÓWNE uniwersum [tłumaczenia własne][21].

[20] H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 131–132.

[21] Wątek rozpoczęty przez użytkownika Adwenturous-Towel485 https://tinyurl.com/2v82katw [dostęp: 6.06.2025].

Złożone uniwersum pozwala fanom na stanie się czynnymi konsumentami, a jednocześnie producentami oraz na wyjście poza przyjętą podczas rozgrywki mapę. Uniwersum zbudowane za pomocą różnych mediów otwiera ścieżki do eksplorowania świata oraz tworzenia przez fanów nowych teorii dotyczących kanonu. Model ,,wspólnoty wiedzy", czyli fandomu jako wielkiej bazy danych, staje się narzędziem konsumpcyjnym fanów i odbiorców używanym w relacji z producentami[22]. Obietnica uczestnictwa pomaga budować zaangażowanie fanów, ale może też prowadzić do nieporozumień i rozczarowań, gdy widzowie czują, że ich głosy nie zostały uwzględnione. Jenkins ponownie przywołuje pojęcie konwergencji w celu nakreślenia dynamiki zachodzącej między konsumentami a twórcami:

> Konwergencja, jak możemy zobaczyć, jest zarówno odgórnym procesem napędzanym przez konsumentów. Konwergencja korporacyjna współegzystuje z amatorską. Firmy medialne uczą się, jak przyspieszać przepływ treści pomiędzy kanałami dostępu, by zwiększyć potencjalne wpływy, rozszerzyć rynki i zwiększyć przywiązanie widzów. Konsumenci uczą się, jak używać różnorodnych technologii medialnych, żeby zyskać pełniejszą kontrolę nad przepływem mediów i wchodzić w interakcje z innymi konsumentami. Obietnice tego nowego środowiska wzbudzają nadzieje na bardziej wyzwolony przepływ idei i treści. Inspirowani tymi ideałami konsumenci walczą o prawo do pełniejszego uczestnictwa w swojej kulturze. Czasami konwergencja korporacyjna i oddolna wzmacniają się wzajemnie, tworząc bliższe, bardziej satysfakcjonujące relacje pomiędzy producentami i konsumentami[23].

Przykładem interakcji fan-twórca mogą być *shortsy* z udziałem producentów i dyrektorów opowiadających o zmianach w ,,skórkach" oraz w sposobie przedstawiania postaci, a także filmiki o aktualizacjach. Innym przykładem jest często przywoływanainformacja o niezwróconych kosztach produkcji serialu. Możliwe, że podkreślanie nierentowności serii funkcjonuje jako zachęta do kupowania gadżetów oraz zestawów skórek w celu wsparcia twórców i finansowania kolejnych projektów. Zaangażowanie producentów oraz budowana przez nich relacja z fanami oparta na otwartości, wtajemniczeniu w proces produkcji oraz idee kierujące zespołem, wzmacniają poczucie więzi między twórcami

[22] H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, op. cit., s. 31.
[23] Ibidem.

a konsumentami, ponadto umożliwiają fanom wyrażanie opinii. Stworzenie serii tzw. *making-offu* pozwoliło na zmniejszenie dystansu między fanem a twórcą:

> Ludzie spędzają setki, zdarza się, że tysiące godzin z tymi postaciami. Zawsze pozostają na tej samej mapie, w tym samym środowisku. I zaczynasz się zastanawiać, gdzie tak właściwie śpią? Co jedzą? Jakie mogłyby być ich rodziny? Wiedzieliśmy, że *Arcane* będzie pierwszą pogłębioną opowieścią o świecie *League of Legends* [tłumaczenie własne][24].

Wtajemniczenie widza w produkcję serialu, motywacje twórców, proces konstruowania od nowa postaci, dzielenie się swoimi dość intymnymi odczuciami, jak np. lękiem przed porażką, wzmaga tworzenie u widza poczucia bliskości i większego zaangażowania emocjonalnego.

Obietnica uczestnictwa pomaga budować zaangażowanie fanów, ale może też prowadzić do nieporozumień i rozczarowań, gdy widzowie czują, że ich głosy nie zostały uwzględnione. Opinia fanów oraz ich potrzeby stanowią główne źródło produkcji dla korporacji i umożliwiają przedłużenie żywotności wątku, a także podtrzymanie zainteresowania odbiorców. Dzięki uzyskanym danym twórcy mogą podejmować kolejne działania zmierzające do optymalizacji produktów i sprostania wymaganiom odbiorców. Jako najbardziej aktywna część publiczności fani nie przyjmują bezkrytycznie następnych produkcji ani wprowadzanych zmian[25]. Pozostawanie w relacji z fanami i odpowiedź na ich potrzeby pozwala na silniejsze ukonstytuowanie marki na rynku. Dlatego stale śledzą społeczności fanowskie wraz z ich wymaganiami oraz potrzebami.

Przykładem komunikacji między fanami a twórcami jest jeden z powracających wątków zawartych w serialu, czyli relacja Jinx (Powder) i Ekko. W sieci pojawiało się mnóstwo opinii dotyczącej bohaterów, ich niedokończonego wątku oraz powracającego tematu siódmego odcinka drugiego sezonu *Arcane*.

> 1. Obejrzałem ostatni akt praktycznie po wyjściu i muszę przyznać jest to najlepszy odcinek z całej serii tak samo jak soundtrack w tym odcinku. Stromae stworzył piosenkę sezonu. Absolute Cinema[26].

[24] *Arcane: Pokonując przepaść | Część 1 – Zuchwałe marzenia*, 21.30, https://www.youtube.com/watch?v=Mz4-38d3-AE&t=531 [dostęp: 2.06.2025].

[25] H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 131.

[26] Komentarz użytkownika TrueskavkaPL, zał. 37, https://tinyurl.com/4mf64sdu [dostęp: 1.06.2025].

2. Najlepszy odcinek dotychczas. Cudo[27].

3. Najlepszy odcinek całego „*Arcane*", najlepszy odcinek animacji i chyba moje ścisłe TOP3, jeśli chodzi o serialowy odcinek ever.

Wszystko się tam zgadza, ciężko się do czegokolwiek przyczepić. Kino to w zasadzie mało powiedziane[28].

4. Nie mogę się pozbierać emocjonalnie po tym odcinku , po skończonym 2 sezonie :(((((([29].

Powyższe komentarze pochodzą z Filmwebu i dotyczą całego odcinka siódmego. Na YouTubie zamieszczone zostało wideo[30] wyszczególniające scenę tańca Powder i Ekko, pod którym użytkownicy zamieszczali opinie dotyczące budowy sceny, uczuć, jakie wywoływała, analizy bohaterów, uznania dla studia, atutów zwracających ich uwagę, a także elementów decydujących o ich pozytywnym odbiorze:

1. Przysięgam, ta scena ma swój własny odseparowany fandom [tłumaczenie własne][31].

2. W tym rzecz. Ten świat dalej istnieje. To jest właśnie Fortishe będące dla nas na tyle uprzejme, że podarowało nam alternatywną czasoprzestrzeń, w której Powder jest żywa i szczęśliwa, gdzie ona i Ekko wiodą życie, które mogli przeżyć. Silco jest żywy. Vander jest żywy [tłumaczenie własne][32].

3. Zawsze kochał Powder. Oglądanie jak Powder znika i stopniowo zamienia się w Jinx musiało być bolesne. Ale ta linia czasowa, w której są parą, jest po prostu cudowna […] [tłumaczenie własne][33].

4. Użyjcie mnie jako przycisk pt. ,,oglądałem to wideo niezdrową ilość razy" [tłumaczenie własne][34].

Studio Riot nieustannie śledzi ruchy fanów oraz ich opinie. W marcu 2025 roku twórcy opublikowali muzyczne wideo[35] ilustrujące relację Jinx i Ekko,

[27] Komentarz użytkownika stefanniesiowski, zał. 38, https://tinyurl.com/3jwf4vaa [dostęp: 1.06.2025].
[28] Komentarz użytkownika mackoo7, zał. 39, https://tinyurl.com/y6hvxyfz [dostęp: 1.06.2025].
[29] Komentarz użytkownika Maczo_Gaming, zał. 40, https://tinyurl.com/ypedjz3h [dostęp: 1.06.2025].
[30] Ostatni taniec Ekko i Powder, https://tinyurl.com/58c5fnyb [dostęp: 1.06.2025].
[31] Komentarz użytkownika dannofbarri, https://tinyurl.com/58c5fnyb [dostęp: 6.06.2025].
[32] Komentarz użytkownika cirrusB612, https://tinyurl.com/58c5fnyb [dostęp: 6.06.2025].
[33] Komentarz użytkownika anabrans 2, https://tinyurl.com/58c5fnyb [dostęp: 6.06.2025].
[34] Komentarz użytkownika prod.a.b.i.l1930, https://tinyurl.com/58c5fnyb [dostęp: 6.06.2025].
[35] *Ma Meilleure Ennemie*, https://tinyurl.com/ybmbejza [dostęp: 1.06.2025].

emocje towarzyszące bohaterom oraz scenę oglądania ich wspólnego tańca w alternatywnej rzeczywistości. Wzbogacenie uniwersum o film dodający szczegół z historii bohaterów spotkał się z niezwykle entuzjastycznym odbiorem:

> 1. To jest z czasoprzestrzeni, w której animatorzy byli kochani jako dzieci [tłumaczenie własne][36].
> 2. Kocham, jak dali do zrozumienia, że Ekko poświęcił swoją idealną czasoprzestrzeń, żeby być z Jinx w jej najtrudniejszym momencie, w momencie, kiedy najbardziej go potrzebowała. To jest miłość [tłumaczenie własne][37].
> 3. Ten przytulas dodał 10 lat do mojego życia [tłumaczenie własne][38].
> 4. Ta piosenka nie trwała nawet trzy minuty, a bolała jak całe życie [tłumaczenie własne][39].
> 5. To był zaszczyt, móc dzielić z Wami ten moment, panowie [tłumaczenie własne][40].

Opublikowanie muzycznego wideo pozwoliło na otwarcie na nowo wątku bohaterów, ale także na spełnienie oczekiwań widzów niezadowolonych z nierozwiniętej interakcji między postaciami[41]. Zamieszczone przez fanów opinie i oczekiwania były dla twórców komunikatem, na który odpowiedzieli, zamieszczając w sieci przedstawiony materiał. Wideo stało się także przedmiotem badań fanów, tworzenia kolejnych teorii oraz uważnej analizy detali, gestów i powiązań z siódmym odcinkiem. Potwierdza to tezę o nieustannym zaangażowaniu fanów, ich możliwości twórczych, funkcjonowania jako wielkiej bazy danych z nieustannym przepływem informacji, ale także relacji fan-twórca umożliwiającej wywieranie wpływu przez konsumentów na producentów i udziału we współtworzeniu uniwersum.

Przedstawione zjawiska niewątpliwie należą do cech charakterystycznych w obecnej kulturze medialnej i popularnej. Możliwości związane z konwergencją i stałym optymalizowaniem zasobów technologicznych umożliwiają

[36] Komentarz użytkownika @Deathfunnyguy, https://tinyurl.com/ybmbejza [dostęp: 1.06.2025].
[37] Komentarz użytkownika @FenekoAmy, https://tinyurl.com/ybmbejza [dostęp: 1.06.2025].
[38] Komentarz użytkownika @stardust948, https://tinyurl.com/ybmbejza [dostęp: 1.06.2025].
[39] Komentarz użytkownika @fireshock10, https://tinyurl.com/ybmbejza [dostęp: 1.06.2025].
[40] Komentarz użytkownika @sergioperez4078, https://tinyurl.com/ybmbejza [dostęp: 1.06.2025].
[41] Ostatni odcinek serii rozpoczął się od próby samobójczej Jinx, której zapobiegł Ekko. Z serialu zostały wycięte sceny interakcji bohaterów wzajemnie zdobiących swoje stroje przed walką z noxiańską armią oraz Victorem. Widzowie pozostali z uczuciem niedokończonego wątku i oczekiwaniem na dalszy rozwój relacji lubianych bohaterów.

produkcję treści na wielu obszarach i w dowolnej ilości. Uniwersum staje się dla fanów przedmiotem intertekstualnych badań, odnajdywania detali powiązanych z fabułą gry oraz możliwością współdzielenia zasobów wirtualnej biblioteki i próbą przewidzenia dalszego rozwoju narracji. W tym celu korzystają z licznych mediów społecznościowych, takich jak Reddit, Filmweb czy YouTube. Nowe media zapewniają fandomom intensywny rozwój, natychmiastowy przepływ informacji i dostępność w dowolnym miejscu oraz czasie.

Kultura uczestnictwa pozwala odbiorcom na współtworzenie treści i pozostanie w ciągłej relacji z twórcami. Dzięki forom dyskusyjnym i możliwością dzielenia się swoimi opiniami wyrażają swoje potrzeby i sygnalizują dalsze oczekiwania. Zmienia się nie tylko forma komunikacji, lecz także sposób wytwarzania kultury, określania własnej tożsamości i funkcjonowania silnie zapośredniczonego społeczeństwa.

Podsumowanie

Zgromadzony materiał badawczy oraz przeprowadzona analiza pozwalają potwierdzić zmiany zachodzące w komunikacji w przestrzeni popkultury. Gry komputerowe – na przykładzie uniwersum *League of Legends* – przestały funkcjonować jako zamknięte produkty kultury, ale zaczęły tworzyć dynamiczne systemy medialne, które rozwijają się dzięki konwergencji oraz aktywnemu udziałowi odbiorców. Przenikanie się różnych mediów, takich jak gra, serial animowany czy platformy społecznościowe, prowadzi do powstawania rozbudowanego środowiska komunikacyjnego, w którym użytkownicy nie tylko konsumują treści, lecz także aktywnie uczestniczą w ich współtworzeniu.

Analiza relacji między fanami a twórcami potwierdziła, że współczesny odbiorca kultury popularnej odgrywa rolę uczestnika i współproducenta. Przywołane przykłady z platform takich jak Reddit, Filmweb czy YouTube pokazują, że społeczność fanowska aktywnie interpretuje treści, tworzy własne narracje, a także formułuje oczekiwania wobec dalszego rozwoju uniwersum. Co istotne, działania studia Riot Games wskazują, że opinie fanów, odbiór i recepcja nie pozostają bez znaczenia – przeciwnie, stanowią istotny element wpływający na decyzje twórcze i kierunek rozwoju fabularnego.

Przedstawiona w tekście relacja nie ma charakteru jednostronnego, lecz opiera się na sprzężeniu zwrotnym, w którym obie strony – producenci i odbiorcy – wzajemnie na siebie oddziałują. Potwierdzona została teza o znaczeniu konwergencji mediów jako czynnika umożliwiającego rozwój nowych form uczestnictwa w kulturze oraz budowanie zaangażowanych wspólnot.

Podsumowując, artykuł dowodzi, że uniwersum *League of Legends* wraz z serialem *Arcane* stanowi przykład współczesnego modelu funkcjonowania kultury popularnej, w którym granice między twórcą a odbiorcą ulegają zatarciu. W rezultacie powstaje przestrzeń negocjacji znaczeń, wspólnego tworzenia narracji i redefinicji roli odbiorcy, który staje się integralnym elementem procesu kulturowego.

Bibliografia

1. Aarseth E., *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, tł M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
2. Dominas K., *Tekst i jego dodatki, dodatki i tekst – od supersystemu rozrywkowego do uniwersum kulturowego*, ,,Forum Poetyki" 2016, nr 5, s. 24–32.
3. Dovey Helen J., Kennedy W., *Kultura gier komputerowych*, tł. A. Oksiuta, Kraków 2011.
4. Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
5. Kirkpatrick G., *Cynizm gracza komputerowego*, tł M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
6. Murray J., *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, tł M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
7. Reizes-Dzieduszycki J., *Literatura wirtualna – biblioteka wirtualna*, [w:] *Intermedialność w kulturze w końcu XX wieku*, Białystok 1998.