

STAN FANDOMÓW 2026



RAPORT Z BADAŃ

Ankieta: Monika „Mika” Gaudyn-Szymańska, Tomasz Kozłowski, Joanna „Tootthie” Kubizna, Maciej „Toudi” Pitala, Radosław „Rynvord” Polański, Magdalena „Lierre” Stonawska, Michał „Cysorz” Szymański, Damian „Fandor” Ziomko

Tekst i opracowanie wyników: Tomasz Kozłowski, Joanna „Tootthie” Kubizna, Michał „Cysorz” Szymański

Korekta: Magdalena „Lierre” Stonawska

Zdjęcie na okładce: Marcin „Alqua” Kłak

Kierownik projektu: Michał „Cysorz” Szymański

Spis treści

Wstęp.....	4
Opis metody.....	5
Hipotezy badawcze.....	6
Analiza wyników.....	9
Charakterystyka próby.....	9
Wiek a stosunek do tradycji (H2, H18).....	14
Stosunek do alkoholu (H3, H4).....	22
Fandom i życie (H5).....	27
Fandom i płeć (H6, H7).....	28
Wzorce konwentowania (H8, H9).....	33
Różnice subkulturowe (H10, H11, H12, H17, H19, H20).....	34
Działalność fandomowa i jej korelaty (H13, H14).....	47
Ścieżka organizacyjna – organizacja jako funkcja infrastrukturalna.....	50
Ścieżka programowa.....	50
Ścieżka twórcza.....	50
Ścieżka indywidualna.....	51
Staż i jego konsekwencje (H15, H16).....	55
Kto robi lepsze konwenty? (H21, H22).....	60
Podsumowanie.....	66
Kto to zrobił?.....	69
Aneks: Treść narzędzia badawczego (eksport z Google Forms).....	70

Wstęp

Fandomy, czyli zorganizowane społeczności fanów konkretnych dzieł lub obszarów kultury popularnej, funkcjonują na całym świecie przynajmniej od XIX wieku i gigantycznego sukcesu opowiadań Arthura Conana Doyle’a o Sherlocku Holmesie. Naukowy namysł nad ich funkcjonowaniem również trwa od dekad i może się poszczycić pewną ilością interesujących wniosków na temat kultury fanowskiej. Badania tego typu prowadzi się również w Polsce¹, nadal jednak mamy pewne braki, jeśli chodzi o ilościowy pomiar różnych aspektów społecznej aktywności fanów. Te właśnie braki postanowiliśmy zapłacić, przystępując do prac nad niniejszym artykułem.

Za Lisowską-Magdziarz przyjmujemy na potrzeby tej pracy następującą definicję fandomu: „Współczesny fandom to zbiorowość ludzi połączonych splotem rozmaitych więzi i pokrewieństw kulturalnych, społecznych, politycznych, przestrzennych, osobistych, uczuciowych i organizacyjnych”².

W Polsce pierwsze ślady zorganizowanej działalności fanowskiej da się wyśledzić już w latach 70., a pionierskie próby budowania formalnych struktur zawdzięczamy fandomowi fantastyki³. Mniej więcej do początku lat 90. był to fandom stosunkowo jednorodny i w jego ramach funkcjonowały mniejsze społeczności fanów gier RPG, gier bitewnych, czy – nieco później – popkultury japońskiej. Z czasem te mniejsze fandomy zaczęły się coraz mocniej różnicować i oddalać od siebie zarówno personalnie, jak i pod względem wytwarzanych tradycji i praktyk kulturowych. Wraz z upowszechnieniem internetu i wzrastającą globalizacją dyskursu popkulturowego, coraz większą popularność zaczęły zdobywać również fandomy węższe, skupione na twórczości określonych pisarzy, konkretnych uniwersach filmowych czy seriach gier (choć oczywiście takie społeczności istniały dosłownie od początku istnienia zjawiska fandomu jako takiego). Obecnie da się w Polsce bez trudu wskazać kilkadziesiąt odrębnych społeczności fanowskich, z których każda funkcjonuje w nieco inny sposób, odwołuje się do trochę innego zestawu wartości i praktykuje inny zestaw form celebrowania swojej wspólnej pasji. Część fandomów pozostaje ze sobą w bardziej zażyłych stosunkach (v. bloki japońskie czy konkursy wiedzy o musicalach na konwentach fantastycznych), inne właściwie w ogóle nie

¹ Np. Małgorzata Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących* (Kraków: Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2017).

² Małgorzata Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących* (Kraków: Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2017), 7.

³ Tomasz Pindel, *Historie fandomowe* (Sękowa: Wydawnictwo Czarne, 2019).

wchodzą ze sobą w żadne interakcje. Praktycznie każdy odpowiednio liczny fandom dorobił się też jakiegoś zestawu stereotypów na swój temat wśród fanów z innych środowisk.

Bycie fanem nie jest cechą zawieszoną w próżni i zaangażowanie w fandom będzie wyglądać zupełnie inaczej w zależności od wieku danej osoby, jej płci, miejsca zamieszkania czy stażu w społeczności. Inny też będzie w różnych fandomach stosunek do określonych form ekspresji zaangażowania czy wobec zjawisk takich jak spożywanie alkoholu na spotkaniach fanów albo wolontariat. Jednocześnie trudno o rzetelne podsumowanie tych różnic, poparte empirycznymi danymi, na podstawie których można by dopiero zacząć formułować bardziej konkretne wnioski, opinie czy porady.

Biorąc pod uwagę wszystkie powyższe czynniki i niewiadome, podjęliśmy próbę zasypania przynajmniej części tej przepastnej dziury w wiedzy naukowej na temat fanów i fanowskich subkultur, z której niniejszym zdajemy raport.

Opis metody

Badanie miało formę ankiety internetowej, wykonanej przy pomocy pakietu Google Workspace. Pytania podzielono na następujących 5 sekcji:

1. Dane metrykalne oraz tożsamość fandomowa.
2. Pytania dla organizatorów konwentów – dotyczące wpływu ich zaangażowania na ich życie poza fandomem.
3. Pytania dla wszystkich – dotyczące ich zaangażowania w fandom oraz opinii na związane z nim tematy.
4. Pytania okołokonwentowe – dotyczące opinii i preferencji względem konwentów.
5. Przestrzeń na wolne komentarze badanych.

Żadna sekcja nie została oparta na istniejących narzędziach badawczych, część pytań oparto na ankiecie przeprowadzonej rok wcześniej samodzielnie przez Michała Szymańskiego oraz na komentarzach uczestników tamtej ankiety. Pełną listę pytań można znaleźć w sekcji załączników na końcu niniejszego artykułu.

Pytania dotyczące stosunku respondentów do fandomowych tradycji i zwyczajów zakodowano za pomocą następujących wartości:

Nie znam: -1

Nieważne / nie interesuje mnie: 0

Trochę ważne: 1

Bardzo ważne: 2

Pytania dotyczące stosunku respondentów do konwentowych atrakcji zakodowano za pomocą następujących wartości:

Nie wiem, co to: -1

Nie interesuje mnie: 0

Czasem zaglądam: 1

To dla mnie ważny element konwentu: 2

To dla mnie niezbędny element konwentu: 3

Badanie było dystrybuowane w społecznościach fanowskich, przede wszystkim w grupach na portalu Facebook oraz na serwerach Discord gromadzących fanów różnych popularnych dziedzin popkultury (m.in.: Organizatorzy imprez fanowskich, Fandom polski, ConFamilia, Kpop Warzone, Fantastyka naukowa, Fantastyka moim życiem, Ogarnięte mangozjeby, Larp Poland, NRD – drugi zaimek właśnie trafił w fandom, Komiks ostatnio czytałem, Fantastyka na luzie – książka, film, serial, Spotted: Pyrkon, Gry fabularne online, Erpegowa rebelia, Komiksy bez granic, Pokolenie Kawaii, Fantastyczna karczma, Podkarpackie forum fandomu, Krakowska sieć fantastyki, Stowarzyszenie Thorn – członkowie i sympatycy, Polifonia fantastyczna). Wysłano również prośbę do klubów zrzeszonych w Związku Stowarzyszeń „Fandom Polski” o rozesłanie ankiety do ich członków, wydaje się jednak, że prośba została w dużym stopniu zignorowana.

Łącznie w badaniu wzięły udział 224 osoby. Żadnej osoby nie wykluczono z badania ze względu na nieprawidłowe wypełnienie formularza. Odpowiedzi poddano analizie statystycznej metodami analizy wariancji oraz analizy czynnikowej przy użyciu pakietu Google Workspace – szczegóły zostaną omówione w rozdziale poświęconym prezentacji wyników.

Hipotezy badawcze

W badaniu testowano następujące hipotezy:

1. Poziom wykształcenia w badanej grupie będzie wyższy od średniej populacyjnej → w pytaniu o wykształcenie więcej niż 23% badanych wskaże wykształcenie wyższe.

2. W różnych grupach wiekowych różne tradycje i punkty programu będą osiągały różne wyniki → analiza wariancji wykaże istotne różnice w ocenie poszczególnych itemów pomiędzy grupami wiekowymi.
3. W różnych grupach wiekowych stosunek do alkoholu i napojów energetycznych będzie różny → analiza wariancji wykaże istotne różnice w pytaniach dotyczących stosunku do alkoholu i energetyków pomiędzy grupami wiekowymi.
4. Stosunek do alkoholu będzie bardziej negatywny w kontekście konwentów niż spotkań klubów → średnie wyniki dla pytania o akceptację alkoholu na konwentach będą niższe niż dla pytania o akceptację alkoholu na spotkaniach klubów.
5. W różnych grupach wiekowych wskaźniki wypalenia będą osiągały inne wyniki → analiza wariancji wykaże istotne różnice w pytaniach z sekcji 2 pomiędzy grupami wiekowymi.
6. Niektóre tradycje i punkty programu będą osiągały inne wyniki w zależności od płci → analiza wariancji wykaże istotne różnice w ocenie poszczególnych itemów pomiędzy płciami.
7. Wskaźniki wypalenia będą osiągały inne wyniki w zależności od płci → analiza wariancji wykaże istotne różnice w pytaniach z sekcji 2 pomiędzy płciami.
8. Większość badanych regularnie odwiedza konwenty → w pytaniu „Czy bywasz na konwentach lub festiwalach związanych z Twoim hobby?” większość badanych wybierze jedną z odpowiedzi twierdzących.
9. Preferencje odwiedzanych konwentów będą się różnić w zależności od miejsca zamieszkania → analiza wariancji wykaże istotne różnice dla pytania „Czy bywasz na konwentach lub festiwalach związanych z Twoim hobby?” pomiędzy grupami mieszkańców różnych typów miejscowości.
10. Większość badanych będzie przynależać do więcej niż jednego fandomu → łączna liczba twierdzących odpowiedzi w pytaniu „Do jakich fandomów czujesz że należysz?” przekroczy 448.
11. W różnych fandomach różne tradycje i punkty programu będą osiągały różne wyniki → analiza wariancji wykaże istotne różnice w ocenie poszczególnych itemów pomiędzy fanami deklarującymi przynależność do fandomu X a pozostałymi badanymi.

12. W różnych fandomach stosunek do alkoholu będzie różny → analiza wariancji wykaże istotne różnice w pytaniach dotyczących stosunku do alkoholu pomiędzy fanami deklarującymi przynależność do fandomu X a pozostałymi badanymi.
13. W pytaniu „Czy zdarzyło Ci się zajmować którąś z wymienionych poniżej form działalności fanowskiej?” dominować będą itemy związane z ekspresją twórczą → itemy związane z tworzeniem, pisanem, rysowaniem, cosplayem uzyskają po więcej niż 112 odpowiedzi twierdzących.
14. Doświadczenie w wykonywaniu danej pracy zarobkowej będzie korelować z jej odpowiednikiem w wolontariacie → analiza korelacji wykaże istotne korelacje pomiędzy poszczególnymi itemami pytania „Czy zdarzyło Ci się zajmować którąś z wymienionych poniżej form działalności fanowskiej?” a odpowiadającymi im itemami pytania „Czy zdarzyło Ci się profesjonalnie (za pieniądze) robić którąś z poniższych rzeczy?”.
15. Staż w fandomie będzie wskazywał na długotrwałą przynależność → w poszczególnych grupach wiekowych najwięcej będzie osób deklarujących staż przekraczający połowę środkowego punktu danego przedziału wiekowego.
16. Staż w fandomie będzie korelował ze wskaźnikami wypalenia → analiza korelacji wykaże istotne korelacje pomiędzy pytaniami z sekcji 2 a deklarowanym stażem badanych w fandomie.
17. Różne fandomy będą korzystać z różnych platform społecznościowych → po uszeregowaniu itemów pytania „Czy należysz do jakiejś internetowej społeczności fanowskiej?” według popularności w poszczególnych grupach fanów (wg odpowiedzi na pytanie „Do jakich fandomów czujesz że należysz?”) uzyskane listy będą się różnić pomiędzy grupami.
18. Różne grupy wiekowe będą korzystać z różnych platform społecznościowych → po uszeregowaniu itemów pytania „Czy należysz do jakiejś internetowej społeczności fanowskiej?” według popularności w poszczególnych grupach wiekowych uzyskane listy będą się różnić pomiędzy grupami.
19. Różne fandomy będą różnie odpowiadać na pytania o rozwój, bezpieczeństwo i akceptację → analiza wariancji wykaże istotne różnice w pytaniach dotyczących

rozwoju, bezpieczeństwa i akceptacji pomiędzy fanami deklarującymi przynależność do fandomu X a pozostałymi badanymi.

20. W pytaniach o rozwój, bezpieczeństwo i akceptację będą dominować odpowiedzi twierdzące → średnie wyniki dla tych pytań będą wyższe niż 2,5.

21. Różne fandomy będą różnie odpowiadać na pytanie o preferowanego organizatora → analiza wariancji wykaże istotne różnice w pytaniu „Uważam, że konwenty / imprezy dla fanów...” pomiędzy fanami deklarującymi przynależność do fandomu X a pozostałymi badanymi.

22. Różne grupy wiekowe będą różnie odpowiadać na pytanie o preferowanego organizatora → analiza wariancji wykaże istotne różnice w średnim stażu respondentów w pytaniu „Uważam, że konwenty / imprezy dla fanów...” pomiędzy fanami udzielającymi poszczególnych odpowiedzi.

Analiza wyników

Charakterystyka próby

Tabela 1: Wiek badanych

Wiek	Liczba respondentów
17 – 25	46 (20,5%)
26 – 35	99 (44,2%)
36 – 50	70 (31,3%)
50+	9 (4%)

Żadna z badanych osób nie była w wieku niższym niż 17 lat w momencie przeprowadzania badania, prawdopodobnie w wyniku wybranej metody dystrybucji kwestionariusza. Z uwagi na bardzo nieliczną reprezentację osób starszych niż 50 lat, dotyczące ich wnioski polecamy traktować z dystansem – przy tej wielkości próby należy zakładać, że mogą one mieć charakter anegdotyczny.

Tabela 2: Płeć badanych

Płeć	Liczba respondentów
Kobieta	90 (40,2%)
Męczyzna	117 (52,2%)
Osoba niebinarna	14 (6,3%)
Inna / nie chcę podawać	3 (1,3%)

Oprócz nieznaczej przewagi liczebnej mężczyzn nad kobietami warto zauważyć stosunkowo dużą procentowo reprezentację osób niebinarnych w próbie, choć nadal zbyt małą, by traktować dotyczące ich wyniki jako konkluzywne.

Tabela 3: Czym badani zajmują się na codzień?

Główne zajęcie	Liczba respondentów
Praca zarobkowa	170 (75,9%)
Osoby bezrobotne	17 (7,6%)
Nauka w szkole	7 (3,1%)
Studia wyższe	23 (10,3%)
Emerytura	1 (0,4%)
Studia + praca zarobkowa	6 (2,7%)

Warto zauważyć, że prawie 80% badanych posiada stałe źródło utrzymania, o czym należy pamiętać, kiedy będziemy analizować podejmowane przez nich decyzje dotyczące inwestycji czasu i pieniędzy w hobby.

Tabela 4: Wykształcenie badanych

Wykształcenie	Liczba respondentów
Podstawowe	7 (3,1%)
Zawodowe	4 (1,8%)
Średnie ogólne	43 (19,2%)
Średnie techniczne	23 (10,3%)
Wyższe (licencjat, inżynier)	54 (24,1%)
Wyższe (magister)	88 (39,3 %)
Wyższe (doktor, profesor)	5 (2,2%)

Tu z kolei warto zwrócić uwagę na wyższy niż w populacji ogólnej odsetek osób z wykształceniem wyższym (**H1**). Z pewną dozą ostrożności można założyć, że aktywni fani są

osobami przeciętnie lepiej wykształconymi. Proporcje naturalnie wyglądałyby nieco inaczej, gdyby udało się dotrzeć do większej liczby młodszych i starszych respondentów, co będzie jednym z celów kolejnej edycji badania.

Tabela 5: Miejsce zamieszkania badanych

Miejsce zamieszkania	Liczba respondentów
Wieś	31 (13,8%)
Miasto poniżej 200 tys. mieszkańców	52 (23,2%)
Miasto 200 – 500 tys. mieszkańców	35 (15,6%)
Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców	106 (47,3%)

Zdecydowaną nadreprezentację mieszkańców dużych miast składamy na karb różnic ekonomicznych i kulturalnych – większe miasta mają zarówno szerszą ofertę organizacji i wydarzeń mogących służyć za „drzwi do Narni” dla nowych członków fandomów, jak i lepsze warunki ekonomiczne, niwelujące ryzyko, że ich mieszkańców po prostu nie będzie stać na takie hobby. Dalsza analiza zwyczajów konwentowych mieszkańców poszczególnych miejscowości również będzie wspierać tę tezę.

Podczas premierowej prezentacji wyników badania na KON_gresie Organizatorów Imprez Fanowskich w Katowicach w 2026 roku kilka osób obecnych na publiczności zwróciło uwagę, że kategorie, którymi się posłużyliśmy, były zbyt szerokie, np. doświadczenia mieszkańców 50-tysięcznego miasta nie muszą pokrywać się z doświadczeniami mieszkańców miasta 200-tysięcznego. Spostrzeżenie to będzie brane pod uwagę w kolejnej edycji badania.

Tabela 6: Przynależność fandomowa

Do jakich fandomów czujesz, że należysz?	Liczba respondentów
Fantastyki w ogóle	156 (69,6%)
Fantasy	130 (58%)
Gier komputerowych / wideo	110 (49,1%)
Mangi, anime, kultury japońskiej	99 (44,2%)
Science fiction	97 (43,3%)
RPG	96 (42,9%)
Gier planszowych	75 (33,5%)
Seriali	70 (31,3%)
Konkretnych serii, inne	60 (26,8%)
Komiksu	56 (25%)
DIY / craftingu	42 (18,8%)
Horroru	37 (16,5%)
Musicali	35 (15,6%)
Postapo	32 (14,3%)
BL	31 (13,8%)
LARP	29 (12,9%)
K-popu, kultury koreańskiej	27 (12,1%)
Bitewniaków	21 (9,4%)
LEGO	21 (9,4%)
Furry	19 (8,5%)
Eurowizji	12 (5,4%)
ASG	5 (2,2%)

Tabela 7: Przynależność do fandomów innych / konkretnych tytułów

Konkretnych serii, inne	Liczba respondentów
Książki (książki, literatura obcojęzyczna, czytanie, tekstowe RPG, kryminały, Cosmere)	9
Star Trek	5
Doctor Who	4
Star Wars	4

Tolkien / LotR	4
Seriale (w tym na YouTube)	4
Filmy	3
Muzyka	3
Discworld / Świat Dysku / Pratchett	2
Marvel (w tym MCU)	2
Cosplay	2
Steampunk	2
Magic: The Gathering	2
Pokémon	2
My Little Pony / MLP	2
Muzyka japońska	1
K-pop	1
J-pop	1
BL / Danmei	1
Anime	1
Wiedźmin	1
Stargate	1
Genshin Impact	1
wizard-posting	1
Podcasty fabularne	1
Cyberpunk	1
Formuła 1	1
Konkretne serie	1
Karty (gry klasyczne)	1
Gry japońskie (np. mahjong)	1
japońskie gry otome	1
Kiedyś gry PBF bardzo aktywnie	1
Podróże	1
Fotografia	1

Na potrzeby analizy statystycznej przyjęliśmy 20 badanych jako granicę, poniżej której wyniki są zbyt niekonkluzywne, by w ogóle przeprowadzać analizę. Z uwagi na fakt, że pytanie o przynależność fandomową było pytaniem wielokrotnego wyboru, zrezygnowaliśmy również z analiz międzygrupowych – wyodrębnienie np. podgrupy fanów fantastyki, którzy nie są jednocześnie fanami gier komputerowych, by nie zaburzać wyników, byłoby zadaniem zbyt czasochłonnym i negatywnie wpływającym na jakość predykcji. Zamiast tego do przetestowania hipotez mających za zmienną niezależną przynależność fandomową badanych wykorzystano test T Studenta z podziałem fani X vs reszta grupy.

Badani wybierający odpowiedź „Konkretnych serii / inne” mieli możliwość doprecyzowania swojej odpowiedzi w dodatkowym pytaniu otwartym. Analiza ich odpowiedzi nie pozwala jednak na statystyczną analizę żadnej ze wskazanych w ten sposób podgrup. Będzie natomiast wykorzystana do poszerzenia kafeterii odpowiedzi zamkniętych w przyszłej edycji badania.

Wiek a stosunek do tradycji (H2, H18)

Poniższa tabela podsumowuje średni stosunek poszczególnych grup wiekowych do poszczególnych punktów programu i tradycji. Wyniki ujemne można interpretować jako sugestię, że większość badanych w danej grupie wiekowej nie spotkała się z danym zjawiskiem (oznaczone w tabeli na czerwono). Z kolei wyniki wyższe niż 1,5 można uznać za dowód, że w danej grupie wiekowej jest to zjawisko szczególnie istotne (oznaczone na zielono). Trzy kolumny po prawej stronie opisują istotność statystyczną różnic pomiędzy poszczególnymi grupami (wyniki $p < .05$ oznaczono na niebiesko). Grupa 50+ została wyłączona z analizy z uwagi na małą liczebność, będzie jednak obecna na wykresach dla dopełnienia obrazu.

Tabela 8: Stosunek do fandomowych zwyczajów vs wiek badanych

	Średnia 17 – 25	Średnia 26 – 35	Średnia 36 – 50	Średnia 50+	p dla 17 vs 26	p dla 17 vs 36	p dla 26 vs 36
Tradycje i zwyczaje							
[After po konwencie]	0,848	0,859	0,914	0,889	0,473	0,334	0,310
[Before przed konwentem]	0,239	0,313	0,386	0,222	0,294	0,168	0,268
[Mówienie „akredytacja” zamiast „wejściówki”]	0,326	0,404	0,471	0,333	0,306	0,192	0,284

	Średnia 17 – 25	Średnia 26 – 35	Średnia 36 – 50	Średnia 50+	p dla 17 vs 26	p dla 17 vs 36	p dla 26 vs 36
[Cosplay]	0,935	0,889	0,657	0,556	0,382	0,033	0,060
[Dyskusje na żywo]	1,348	1,313	1,643	1,556	0,408	0,009	0,005
[Dyskusje w sieci]	1,283	1,323	1,214	1,111	0,387	0,317	0,151
[Fanarty]	1,587	1,101	0,886	0,222	0,001	0,000	0,066
[Fanfiki]	1,130	0,788	0,586	0,444	0,017	0,000	0,057
[Fanowski wolontariat]	1,283	1,162	1,343	1,000	0,225	0,335	0,081
[Filk (muzyka fanowska)]	0,413	0,071	0,286	0,333	0,026	0,243	0,079
[Fursony]	0,348	-0,030	-0,400	-0,667	0,005	0,000	0,000
[Fursuity]	0,326	-0,020	-0,329	-0,667	0,005	0,000	0,001
[Game jamy]	0,130	0,051	-0,114	-0,556	0,326	0,082	0,147
[Gesty typowe dla ulubionego uniwersum (np. wulkańskie podniesienie ręki)]	0,739	0,556	0,800	0,667	0,148	0,368	0,056
[Konwenty]	1,761	1,616	1,829	1,667	0,134	0,230	0,026
[Lightsticki]	0,543	0,162	-0,486	-0,556	0,012	0,000	0,000
[Lokalne kluby fanów]	1,043	1,111	1,429	1,333	0,341	0,006	0,011
[Merch (gadżety)]	1,348	1,172	1,100	0,778	0,092	0,031	0,270
[Kolekcjonerstwo]	1,109	1,202	1,271	1,222	0,246	0,132	0,260
[Modowanie gier]	0,543	0,515	0,329	-0,333	0,434	0,104	0,108
[Mówienie sobie na „ty”]	1,261	1,455	1,700	1,444	0,091	0,001	0,015
[Nagroda Hugo]	-0,565	-0,020	0,900	1,222	0,001	0,000	0,000
[Nagroda im. Janusza A. Zajdla]	-0,326	0,242	1,143	1,222	0,001	0,000	0,000
[Nagroda im. Jerzego Żuławskiego]	-0,767	-0,244	0,611	0,875	0,000	0,000	0,000
[Nagroda im. Krzysztofa Papierkowskiego]	-0,652	-0,424	0,229	0,667	0,048	0,000	0,000
[Nagroda im. Piotra Raka]	-0,500	-0,212	0,429	0,778	0,038	0,000	0,000

	Średnia 17 – 25	Średnia 26 – 35	Średnia 36 – 50	Średnia 50+	p dla 17 vs 26	p dla 17 vs 36	p dla 26 vs 36
[Pikniki tematyczne]	0,326	0,293	0,343	0,667	0,419	0,461	0,355
[Polcon]	-0,087	0,475	1,186	1,444	0,002	0,000	0,000
[Pochody (np. ananasa)]	0,065	-0,071	-0,043	-0,444	0,188	0,268	0,370
[Przypinki, naklejki itp.]	1,261	0,798	0,643	0,778	0,001	0,000	0,088
[Quentin]	-0,630	-0,465	0,086	-0,222	0,113	0,000	0,000
[Random play dance]	-0,130	-0,263	-0,614	-0,444	0,200	0,000	0,002
[Regularne spotkania]	0,978	1,040	1,286	1,333	0,351	0,012	0,019
[Sesje RPG publikowane w sieci]	0,283	0,131	0,300	-0,333	0,136	0,454	0,070
[Social media poświęcone Twojemu hobby]	1,022	1,293	1,329	1,111	0,041	0,021	0,365
[Speedruny]	-0,065	-0,020	-0,143	-0,333	0,366	0,289	0,183
[Ślākfa]	-0,761	-0,273	0,557	0,778	0,000	0,000	0,000
[Tupanie na koncertach]	0,065	-0,071	-0,171	-0,444	0,207	0,078	0,253
[Worldcon]	-0,457	-0,030	0,571	1,000	0,003	0,000	0,000
[Wspólne granie w ramach społeczności]	0,761	0,919	0,871	-0,222	0,173	0,247	0,367
[Wspólne wyjazdy na wydarzenia]	1,130	1,141	1,129	0,889	0,472	0,495	0,489
[Ziny]	0,130	0,394	0,943	0,778	0,069	0,000	0,000
Elementy programu i atrakcje							
[Atrakcje integracyjne]	1,051	0,656	0,925	1,125	0,021	0,257	0,042
[Dyżury autografowe]	0,282	0,430	0,750	0,875	0,166	0,002	0,006
[Fan meety]	0,897	0,591	0,397	0,143	0,056	0,005	0,102
[Food trucki]	0,816	1,022	1,074	1,000	0,096	0,052	0,342
[Gra konwentowa]	0,590	0,559	0,701	0,000	0,429	0,280	0,149
[Gry muzyczne]	1,282	0,613	0,324	-0,250	0,000	0,000	0,021
[Gry planszowe]	1,282	1,108	1,176	0,000	0,189	0,292	0,292

	Średnia 17 – 25	Średnia 26 – 35	Średnia 36 – 50	Średnia 50+	p dla 17 vs 26	p dla 17 vs 36	p dla 26 vs 36
[Larpy]	0,333	0,516	0,618	-0,250	0,126	0,048	0,205
[Karaoke]	1,077	0,602	0,412	-0,250	0,003	0,000	0,080
[Koncerty]	1,513	1,194	0,985	1,125	0,047	0,001	0,086
[Konkurs cosplay]	0,744	0,925	0,779	1,000	0,195	0,433	0,214
[Konkursy wiedzy]	1,077	1,228	1,500	1,000	0,228	0,018	0,049
[Konsole retro]	0,795	0,742	0,896	0,000	0,395	0,295	0,155
[Konsole współczesne]	0,769	0,511	0,559	0,000	0,076	0,101	0,345
[Księga pamiątkowa]	0,436	0,220	0,294	0,429	0,066	0,180	0,255
[Panele dyskusyjne]	1,821	1,968	2,353	2,125	0,243	0,003	0,005
[Pokazy artystyczne (np. fire show)]	0,949	1,086	1,074	1,750	0,239	0,237	0,470
[Pokazy gier]	0,872	0,913	1,000	0,750	0,414	0,228	0,295
[Pokazy rekonstrukcji historycznej]	0,615	0,785	1,118	0,500	0,179	0,002	0,016
[Prelekcje o fantastyce]	1,564	1,879	2,353	2,375	0,093	0,000	0,003
[Prelekcje o komiksach]	1,256	1,398	1,779	1,625	0,267	0,008	0,013
[Prelekcje o literaturze]	1,436	1,667	2,324	2,000	0,174	0,000	0,000
[Prelekcje o mandze, anime, Azji]	1,632	1,548	1,235	1,250	0,364	0,034	0,054
[Prelekcje w bloku naukowym]	1,564	1,559	2,118	1,875	0,491	0,004	0,001
[Projekcje filmów]	1,179	0,925	1,132	1,000	0,102	0,400	0,095
[Random play dance]	0,513	-0,011	-0,309	-0,250	0,004	0,000	0,020
[Sesje RPG]	0,921	0,860	1,118	0,250	0,382	0,195	0,072
[Spotkania autorskie]	0,821	1,108	1,868	2,500	0,088	0,000	0,000
[Stoiska sprzedażowe]	2,000	1,774	1,897	1,625	0,132	0,291	0,192
[Stoiska tematyczne (np. strefa postapo na Pyrkonie)]	1,462	1,387	1,353	1,750	0,366	0,299	0,433
[Strefa ciszy]	1,600	1,452	1,279	0,875	0,269	0,089	0,200

	Średnia 17 – 25	Średnia 26 – 35	Średnia 36 – 50	Średnia 50+	p dla 17 vs 26	p dla 17 vs 36	p dla 26 vs 36
[Turnieje gier bitewnych]	0,400	0,441	0,544	0,500	0,405	0,198	0,222
[Turnieje gier planszowych]	0,675	0,667	0,750	0,375	0,482	0,334	0,281
[Turnieje gier wideo]	0,750	0,591	0,544	0,125	0,199	0,125	0,401
[Warsztaty]	1,525	1,430	1,471	0,875	0,324	0,391	0,388
[Wystawy (np. figurek albo LEGO)]	1,150	1,065	1,368	1,125	0,335	0,120	0,027
[Inne]	-0,563	-0,413	-0,279	-0,714	0,255	0,161	0,324

Średnie wyniki powyżej 1,5 we wszystkich grupach uzyskały następujące pozycje: konwenty, panele dyskusyjne, prelekcje o fantastyce, prelekcje w bloku naukowym, stoiska sprzedażowe. Pozwala to uznać je za powszechnie cenione w całej badanej grupie. Wyniki poniżej 0 we wszystkich grupach uzyskały następujące pozycje: random play dance⁴, speedruny⁵. Wskazują one na pewną odrębność kulturową grup fanów k-popu i gier wideo, w których te punkty programu uzyskiwały szczególnie wysokie wyniki (szczegóły w dalszej części tekstu).

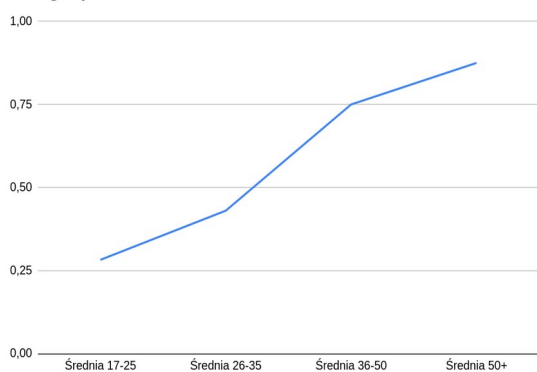
Poniższe wykresy prezentują zmienność wyników pomiędzy grupami wiekowymi dla pozycji, dla których stwierdzono statystycznie istotne różnice w przynajmniej jednym porównaniu oraz wyraźny trend rosnący lub opadający.

⁴ Forma fanowskiej aktywności polegająca na wspólnym tańczeniu oficjalnych układów tanecznych utworów kpopowych.

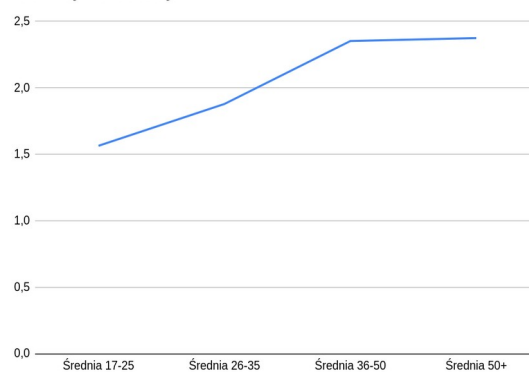
⁵ Forma fanowskiej aktywności polegająca na biciu rekordów czasu ukończenia całych gier wideo lub konkretnych ich fragmentów, często na żywo przed publicznością lub pod nagranie trafiające później do mediów społecznościowych.

Starsi wolą:

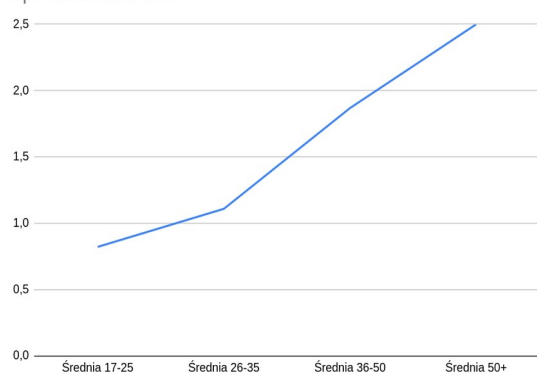
Autografy



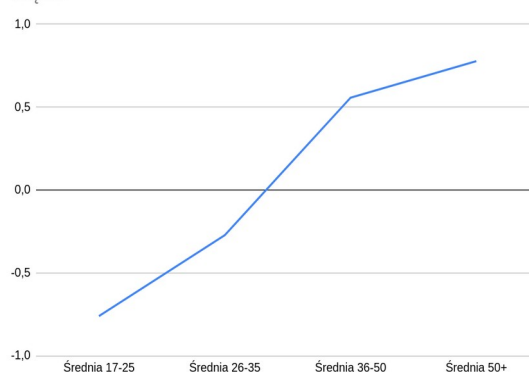
Prelekcje o fantastyce



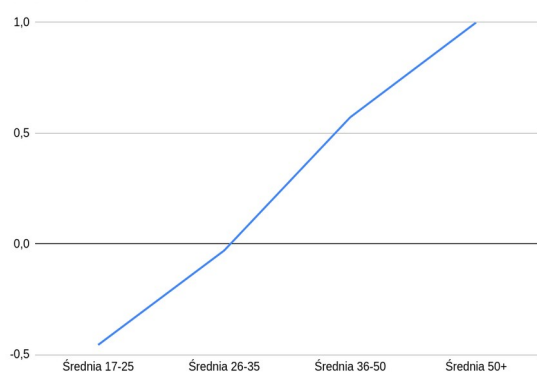
Spotkania autorskie



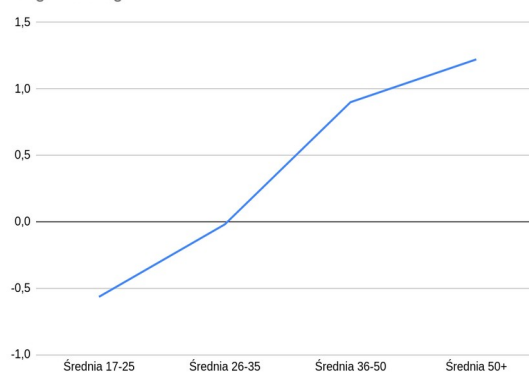
Ślākfa



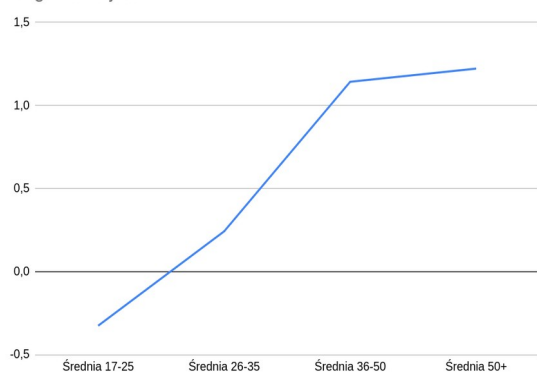
Worldcon



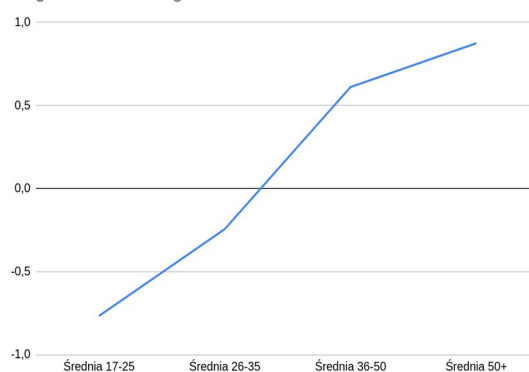
Nagroda Hugo

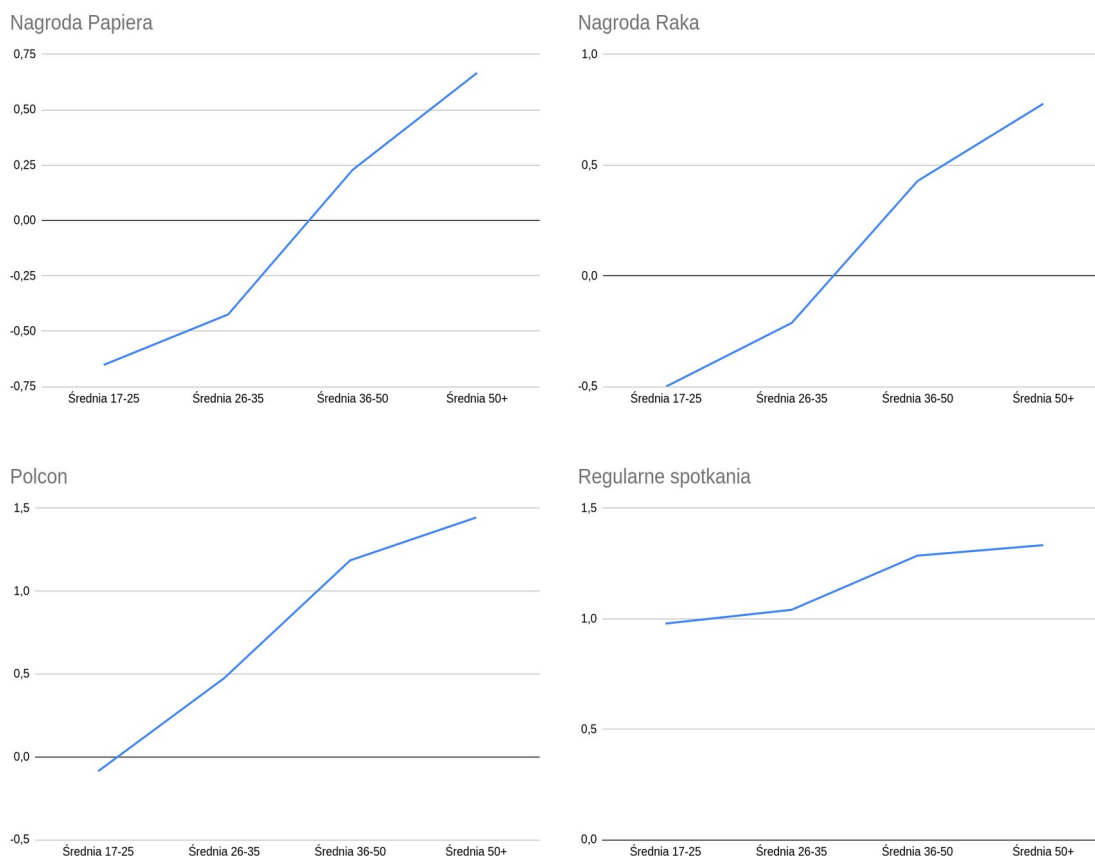


Nagroda Zajdla



Nagroda Żuławskiego



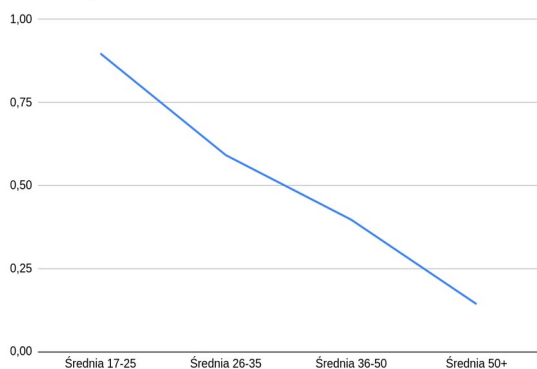


Wyniki wydają się potwierdzać powszechny w środowisku stereotyp „starego fandomu” jako ostoji zainteresowania literaturą fantastyczną. Pokazują również trend, który dla starszych fanów powinien być co najmniej niepokojący: znaczenie nobliwych fandomowych tradycji, takich jak Polcon czy większość fanowskich nagród, wyraźnie spada w młodszych pokoleniach, często osiągając wyniki sugerujące, że młodzież w ogóle nie wie, co to jest. Jeśli dzisiejsze pokolenia seniorów i liderów tej społeczności chcą, by ich spuścizna nie zaginęła w ciągu następnych dwudziestu lat, powinni poważnie popracować nad jej propagacją w kierunku młodszych fandomitów.

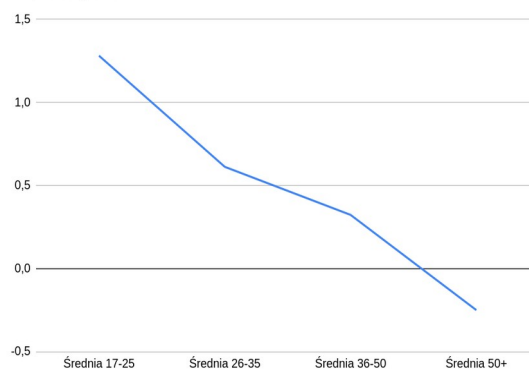
Wartym odnotowania jest również trend korzystania z mediów społecznościowych: u osób poniżej 35 r.ż. Discord wyparł już Facebooka (120 vs 93 odpowiedzi), powyżej tej granicy Facebook nadal trzyma się mocno, choć dominacja jest mniej wyraźna (66 vs 57 odpowiedzi).

Młodszy wola:

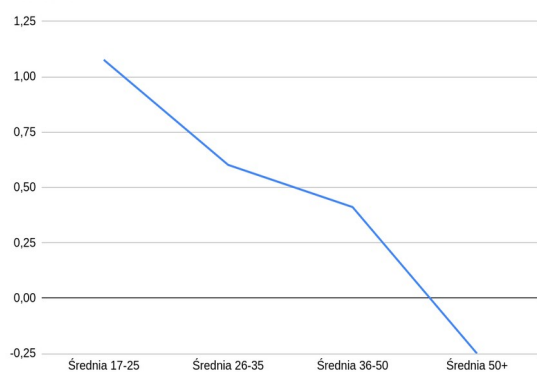
Fan meety



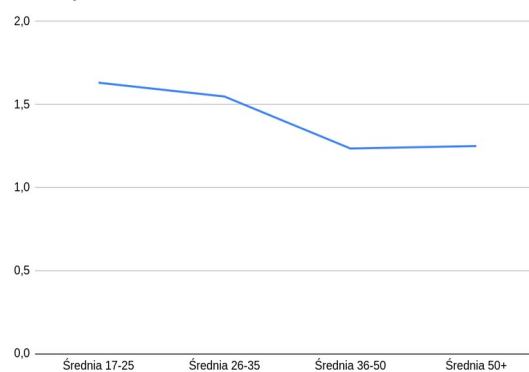
Gry muzyczne



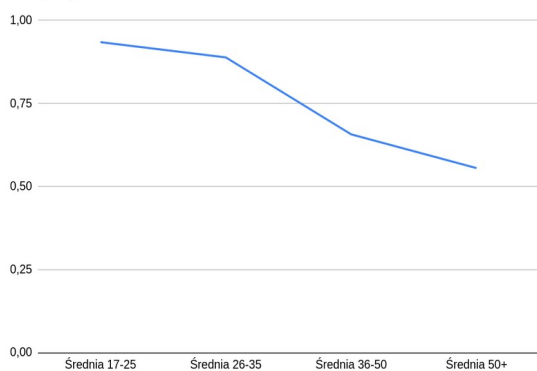
Karaoke



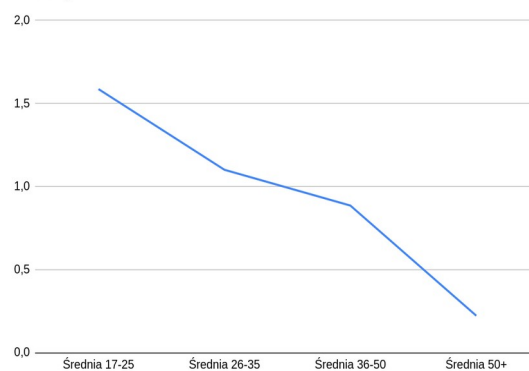
Prelekcje o mandze

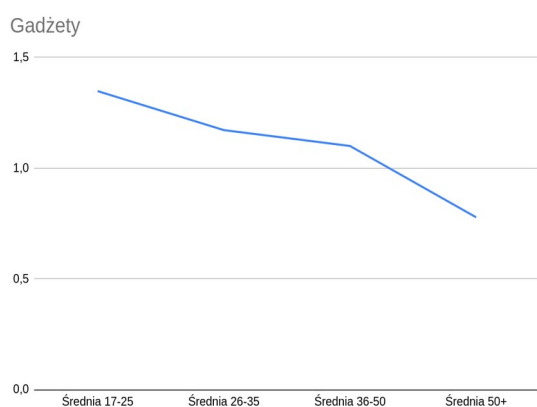
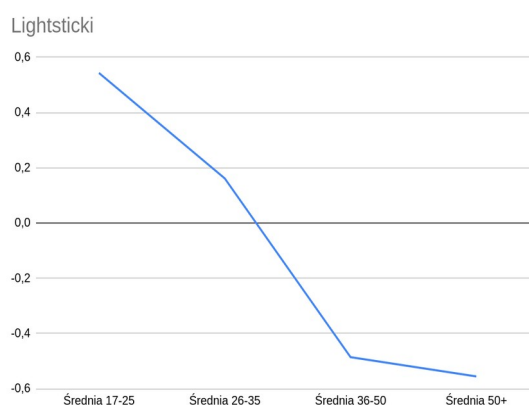
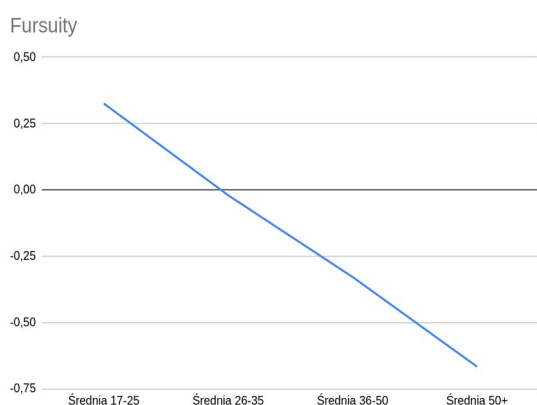
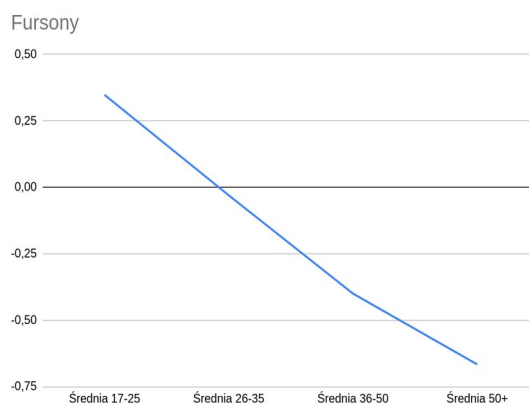
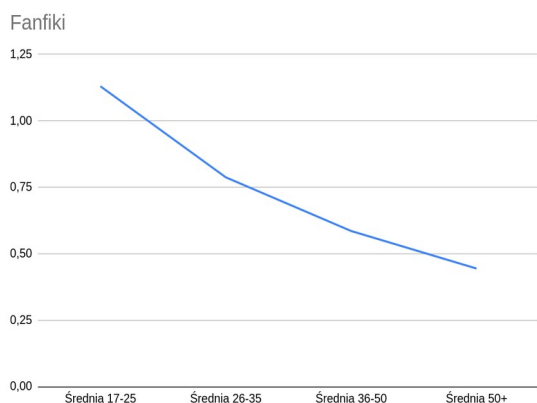


Cosplay



Fanarty





Wyniki wyraźnie wskazują na rosnącą rolę dwóch grup zjawisk: form spędzania czasu opartych na integracji i wspólnej zabawie (fan meety, gry muzyczne itp.) oraz indywidualnych form ekspresji związanych z hobby (cosplay, fanfiki, gadżety itp.). Część trendów można prawdopodobnie wytłumaczyć demografią poszczególnych fandomów (np. w grupach fanów mangi i furry średnia wieku jest widocznie niższa niż wśród fanów fantastyki).

Stosunek do alkoholu (H3, H4)

Stosunek ankietowanych do spożywania alkoholu na terenie konwentów można opisać jako zdecydowanie negatywny:

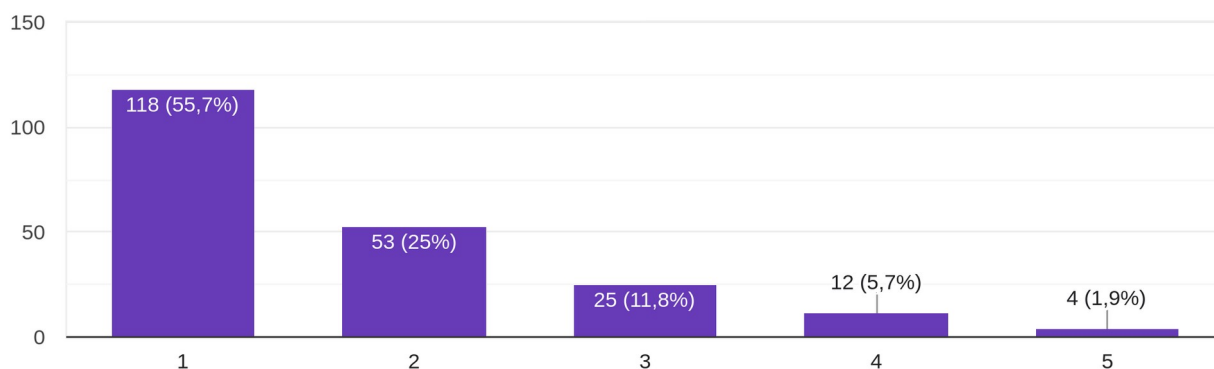
Czy na terenie konwentu powinien być dostępny alkohol?

211 odpowiedzi



Czy osoby pod wpływem alkoholu powinny być wpuszczane na konwenty?

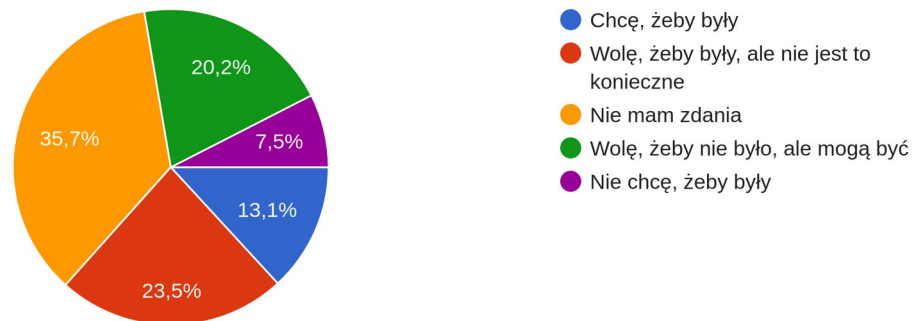
212 odpowiedzi



Powyższe wykresy proponujemy traktować jako jednoznaczną wskazówkę dla organizatorów odpowiedzialnych za kwestie gastronomiczne na konwentach. Stosunek do napojów energetycznych, które – przypomnijmy – są obecnie prawnie zakazane do spożycia przez młodzież, wydaje się zdecydowanie bardziej liberalny:

Czy na konwentach powinny być dostępne napoje energetyczne?

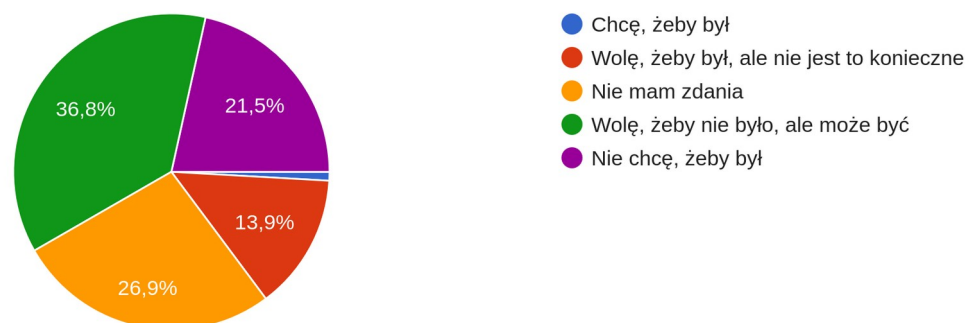
213 odpowiedzi



Również spożywanie alkoholu w ramach klubowych spotkań spotyka się z dużo mniej wyraźnym oporem niż w kontekście konwentów:

Czy na spotkaniach klubów powinien być dostępny alkohol?

223 odpowiedzi



Co ciekawe, negatywny stosunek do alkoholu dominuje we wszystkich grupach wiekowych, choć w najstarszej faktycznie widać dużo mniej zdecydowany opór. Istotnie statystycznie różnice stwierdzono dla stosunku do alkoholu na spotkaniach i napojów energetycznych na konwentach w grupach do 35 vs do 50 roku życia:

Tabela 9: Stosunek do alkoholu vs wiek badanych

	Czy na spotkaniach klubów powinien być dostępny alkohol?	Czy na terenie konwentu powinien być dostępny alkohol?	Czy osoby pod wpływem alkoholu powinny być wpuszczane na konwenty?	Czy na konwentach powinny być dostępne napoje energetyczne?
Średnia 17 – 25	-0,733	-1,025	-1,381	0,293
Średnia 26 – 35	-0,515	-0,705	-1,170	0,344
Średnia 36 – 50	-0,800	-0,897	-1,309	-0,103
Średnia 50+	-0,333	-0,375	-1,500	-0,875
P dla 17 vs 26	0,106	0,058	0,128	0,398
P dla 17 vs 36	0,358	0,284	0,352	0,038
P dla 26 vs 36	0,043	0,179	0,227	0,004

Warto również zwrócić uwagę na fakt, że w najstarszej grupie wiekowej stosunek do energetyków jest wyraźnie bardziej negatywny niż do alkoholu. Dodatkowo poniższa tabela obrazuje stosunek do omawianych tematów w zależności od stażu w działalności fandomowej:

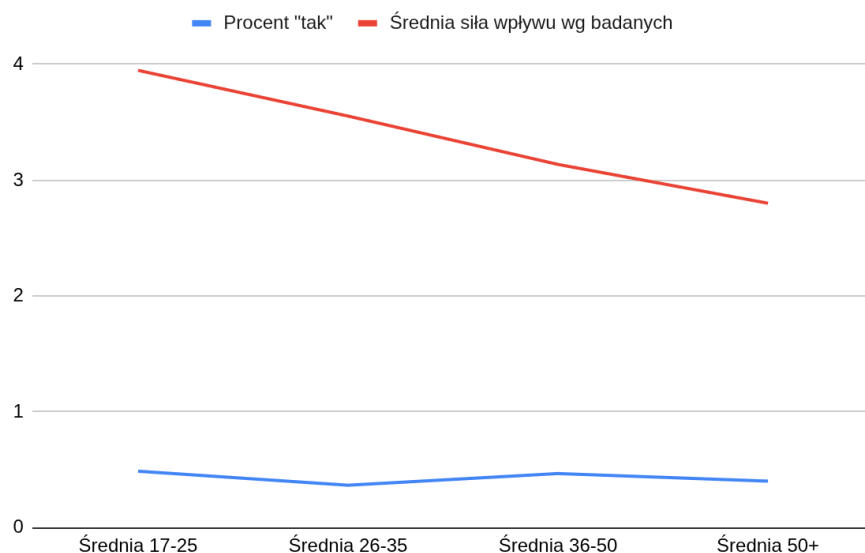
Tabela 10: Stosunek do alkoholu vs staż w fandomie

	N	alkohol klub średnia	<i>StDev alk klub</i>	alkohol konwent średnia	<i>StDev alk Con</i>	energetyki średnia	<i>StDev energ</i>
Tworzy fandom	207	-0,6471	<i>0,959</i>	-0,816327	<i>1,135</i>	0,1566	<i>1,127</i>
nie tworzy	17	-0,8824	<i>1,111</i>	-0,8	<i>1,207</i>	0	<i>1,000</i>
bardzo krótko (0 – 2)	7	-0,5714	<i>0,976</i>	-0,8571	<i>1,215</i>	0,2857	<i>0,488</i>
krótko (3 – 5)	15	-0,6667	<i>0,900</i>	-0,6429	<i>0,929</i>	0,8571	<i>0,949</i>
średnio (6 – 10)	52	-0,7000	<i>0,995</i>	-0,8222	<i>1,007</i>	0,0638	<i>1,205</i>
Długo (11 – 15)	42	-0,5714	<i>0,941</i>	-0,8500	<i>1,167</i>	0,2439	<i>1,044</i>
Bardzo długo (16 – 20)	41	-0,7561	<i>0,943</i>	-0,9000	<i>1,105</i>	0,1538	<i>1,182</i>
Podwójne smoki (21 – 30)	46	-0,8222	<i>0,936</i>	-0,9348	<i>1,289</i>	0,1087	<i>1,159</i>
Potrójne smoki (30+)	19	-0,1579	<i>1,119</i>	-0,1579	<i>1,200</i>	-0,3529	<i>0,931</i>

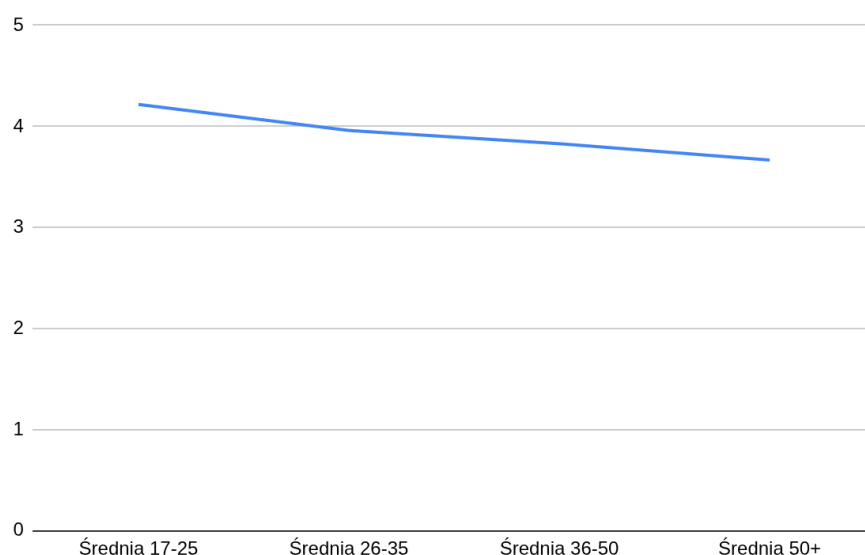
Fandom i życie (H5)

Spośród wszystkich pytań opisujących wpływ działalności fanowskiej na prywatne życie badanych tylko dwa osiągnęły statystycznie istotne różnice w wynikach pomiędzy grupami wiekowymi: deklarowany pozytywny wpływ na życie rodzinne oraz deklarowany pozytywny wpływ na samorozwój.

Wpływ działalności w fandomie na życie rodzinne



Wpływ działalności w fandomie na samorozwój



Jak wskazują powyższe wykresy, wpływ ten jest w obu przypadkach bardziej odczuwalny w młodszych niż w starszych grupach wiekowych. W przypadku wpływu na relacje w rodzinie można domniemywać, że jest to skutek zachodzących zmian kulturowych, dzięki którym

młodsze pokolenia fanów nie muszą zmagać się z tak negatywnym odbiorem ich zainteresowań, jak miało to miejsce w przypadku starszych.

Kwestia wpływu na samorozwój wydaje się bardziej otwarta i prawdopodobnie wymaga dalszych badań. Roboczo proponujemy tu interpretację, do której będziemy jeszcze wracać przy okazji omawiania kolejnych wyników, łącząc ten fakt z rosnącym wraz z wiekiem poczuciem wypalenia działalnością fanowską oraz stopniowym traceniem znaczenia w fandomowych strukturach, których hierarchia w dużej mierze opiera się na wkładzie pracy w funkcjonowanie danej grupy. Z wiekiem to zaangażowanie w naturalny sposób zanika na rzecz obowiązków rodzinnych i zawodowych lub po prostu zmniejsza się wraz z pojawieniem się problemów zdrowotnych i innych konsekwencji procesu starzenia. Pozbawieni w ten sposób poczucia sprawczości i satysfakcji z zaangażowania, starsi (zarówno wiekiem jak i stażem) fani mogą w związku z tym mocniej odczuwać wypalenie oraz odnosić zauważalnie mniejsze korzyści z uczestniczenia we wspólnocie.

Fandom i płeć (H6, H7)

Poniższa tabela podsumowuje średni stosunek poszczególnych grup płciowych do poszczególnych punktów programu i tradycji. Wyniki ujemne można interpretować jako sugestię, że większość badanych danej płci nie spotkała się z danym zjawiskiem (oznaczone w tabeli na czerwono). Z kolei wyniki wyższe niż 1,5 można uznać za dowód, że w danej grupie jest to zjawisko szczególnie istotne (oznaczone na zielono). Kolumny po prawej stronie opisują istotność statystyczną różnic pomiędzy kobietami a mężczyznami (wyniki $p < .05$ oznaczono na niebiesko). Osoby niebinarne zostały wyłączone z analizy z uwagi na małą liczebność, będą jednak obecne w tabeli i na wykresach dla dopełnienia obrazu.

Tabela 11: Stosunek do fandomowych zwyczajów vs płeć badanych

Tradycje i zwyczaje	Średnio K	Średnio M	Średnio NB	p dla K vs M
[After po konwencie]	0,767	0,957	0,933	0,063
[Before przed konwentem]	0,211	0,376	0,467	0,069
[Mówienie „akredytacja” zamiast „wejściówki”]	0,333	0,402	0,867	0,281
[Cosplay]	0,733	0,838	0,933	0,188
[Dyskusje na żywo]	1,211	1,590	1,533	0,000
[Dyskusje w sieci]	1,222	1,274	1,533	0,314

Tradycje i zwyczaje	Średnio K	Średnio M	Średnio NB	p dla K vs M
[Fanarty]	1,156	0,949	1,800	0,045
[Fanfiki]	0,989	0,556	1,333	0,000
[Fanowski wolontariat]	1,111	1,316	1,533	0,040
[Filk (muzyka fanowska)]	-0,011	0,385	0,267	0,002
[Fursony]	-0,122	-0,171	0,467	0,321
[Fursuity]	-0,111	-0,111	0,400	0,500
[Game jamy]	-0,244	0,154	0,267	0,001
[Gesty typowe dla ulubionego uniwersum (np. wulkaniskie podniesienie ręki)]	0,589	0,692	1,000	0,218
[Konwenty]	1,622	1,795	1,600	0,025
[Lightsticki]	0,022	-0,026	0,067	0,358
[Lokalne kluby fanów]	0,989	1,393	1,067	0,000
[Merch (gadżety)]	1,344	1,026	1,333	0,001
[Kolekcjonerstwo]	1,267	1,214	0,867	0,303
[Modowanie gier]	0,233	0,564	0,600	0,004
[Mówienie sobie na „ty”]	1,300	1,624	1,733	0,001
[Nagroda Hugo]	0,078	0,368	-0,133	0,032
[Nagroda im. Janusza A. Zajdla]	0,300	0,607	0,267	0,026
[Nagroda im. Jerzego Żuławskiego]	-0,195	0,101	-0,538	0,031
[Nagroda im. Krzysztofa Papierkowskiego]	-0,467	0,026	-0,600	0,000
[Nagroda im. Piotra Raka]	-0,178	0,154	-0,467	0,013
[Pikniki tematyczne]	0,222	0,410	0,333	0,068
[Polcon]	0,456	0,786	0,467	0,016
[Pochody (np. ananasa)]	-0,067	-0,068	0,067	0,494
[Przypinki, naklejki itp.]	0,933	0,701	1,333	0,015
[Quentin]	-0,567	-0,085	-0,533	0,000
[Random play dance]	-0,289	-0,368	-0,533	0,246
[Regularne spotkania]	0,933	1,291	0,867	0,001

Tradycje i zwyczaje	Średnio K	Średnio M	Średnio NB	p dla K vs M
[Sesje RPG publikowane w sieci]	0,044	0,256	0,667	0,022
[Social media poświęcone Twojemu hobby]	1,311	1,179	1,267	0,119
[Speedruny]	-0,322	0,103	0,067	0,000
[Śląkfa]	-0,244	0,111	-0,333	0,006
[Tupanie na koncertach]	-0,033	-0,094	-0,467	0,313
[Worldcon]	-0,067	0,291	-0,067	0,006
[Wspólne granie w ramach społeczności]	0,589	1,034	0,667	0,000
[Wspólne wyjazdy na wydarzenia]	0,967	1,231	1,267	0,011
[Ziny]	0,311	0,684	0,800	0,004
Elementy programu i atrakcje				
[Atrakcje integracyjne]	0,667	0,955	0,923	0,026
[Dyżury autografowe]	0,654	0,473	0,231	0,069
[Fan meety]	0,642	0,505	0,692	0,173
[Food trucki]	1,099	0,946	0,833	0,101
[Gra konwentowa]	0,457	0,703	0,538	0,037
[Gry muzyczne]	0,630	0,607	0,385	0,438
[Gry planszowe]	1,049	1,188	1,154	0,174
[Larpy]	0,383	0,571	0,385	0,067
[Karaoke]	0,568	0,589	0,692	0,434
[Koncerty]	1,099	1,241	1,231	0,154
[Konkurs cosplay]	0,914	0,821	0,462	0,279
[Konkursy wiedzy]	1,125	1,455	0,769	0,017
[Konsole retro]	0,617	0,946	0,308	0,014
[Konsole współczesne]	0,506	0,622	0,308	0,192
[Księga pamiątkowa]	0,200	0,327	0,615	0,126
[Panele dyskusyjne]	1,926	2,170	2,308	0,059
[Pokazy artystyczne (np. fire show)]	1,086	1,107	1,000	0,441

Tradycje i zwyczaje	Średnio K	Średnio M	Średnio NB	p dla K vs M
[Pokazy gier]	0,716	1,134	0,500	0,002
[Pokazy rekonstrukcji historycznej]	0,840	0,920	0,462	0,288
[Prelekcje o fantastyce]	1,937	2,045	2,154	0,263
[Prelekcje o komiksach]	1,444	1,545	1,692	0,277
[Prelekcje o literaturze]	1,864	1,839	2,154	0,444
[Prelekcje o mandze, anime, Azji]	1,370	1,468	1,769	0,289
[Prelekcje w bloku naukowym]	1,630	1,857	1,923	0,090
[Projekcje filmów]	0,951	1,134	1,000	0,106
[Random play dance]	0,037	-0,080	0,154	0,205
[Sesje RPG]	0,617	1,171	0,923	0,000
[Spotkania autorskie]	1,198	1,527	1,077	0,025
[Stoiska sprzedażowe]	2,136	1,634	2,000	0,000
[Stoiska tematyczne (np. strefa postapo na Pyrkonie)]	1,519	1,330	1,308	0,107
[Strefa ciszy]	1,469	1,221	2,538	0,084
[Turnieje gier bitewnych]	0,321	0,611	0,231	0,014
[Turnieje gier planszowych]	0,605	0,805	0,231	0,082
[Turnieje gier wideo]	0,457	0,699	0,385	0,043
[Warsztaty]	1,568	1,327	1,769	0,062
[Wystawy (np. figurek albo lego)]	1,074	1,292	0,846	0,070

Średnie wyniki powyżej 1,5 we wszystkich grupach uzyskały następujące pozycje: konwenty, panele dyskusyjne, prelekcje o fantastyce, prelekcje o literaturze, prelekcje w bloku naukowym, stoiska sprzedażowe. Pozwala to uznać je za powszechnie cenione niezależnie od płci. Warto zwrócić uwagę na fakt, że prelekcje o literaturze nie uzyskały tak dobrego wyniku w niższych grupach wiekowych, jednak pomiędzy płciami nie ma tu znaczących różnic. Wyniki poniżej 0 we wszystkich grupach uzyskały następujące pozycje: Quentin, random play dance, tupanie na

koncertach. W porównaniu z tabelą z podziałem na grupy wiekowe, powtarza się wyłącznie random play dance.

Dodatkowo w tabeli pogrubioną czcionką zaznaczono, która grupa uzyskała najwyższy wynik dla pozycji, w których wystąpiły istotne różnice. Były to kolejno:

- Dla kobiet: Merch (gadżety), Social media, Stoiska sprzedażowe.
- Dla mężczyzn: Dyskusje na żywo, Filk, Konwenty, Lokalne kluby fanów, Hugo, Nagroda Zajdla, Nagroda Żuławskiego, Nagroda Papiera, Nagroda Raka, Polcon, Quentin, Regularne spotkania, Speedruny, Śląkfa, Worldcon, Wspólne granie, Atrakcje integracyjne, Gra konwentowa, Konkursy wiedzy, Konsole retro, Pokazy gier, Sesje RPG, Spotkania autorskie, Turnieje gier bitewnych, Turnieje gier wideo.
- Dla osób niebinarnych: Fanarty, Fanfiki, Wolontariat, Game jamy, Modowanie gier, Mówienie sobie na „ty”, Przypinki i naklejki, Sesje RPG publikowane w sieci, Wspólne wyjazdy, Ziny.

Omówienie „kategorii kobiecej” wypada zacząć od zwrócenia uwagi na fakt, że większość pozycji z pozostałych pozycji również u kobiet jest „zielona”, po prostu osiągają one wyraźnie inne wyniki niż u mężczyzn i osób niebinarnych. Być może wskazuje to na niższe zaangażowanie tej płci w fandom w ogóle, co z kolei może być pochodną wskazywanego przez wiele starszych fanek wyższego „progu wejścia” do fanowskich społeczności dla kobiet w pierwszych dekadach formowania się polskich fandomów. Jednocześnie nie da się nie zauważyć, że te trzy kategorie, w których kobiety pobiły resztę stawki, układają się w bardzo stereotypowy obraz, który, mamy nadzieję, uda nam się jeszcze nieco zniuansować.

„Kategoria męska” wyraźnie zawiera najwięcej pozycji związanych ze współzawodnictwem, choć są w niej też elementy mocno wspólnotowe. Do niej również trafiły niemal wszystkie najstarsze fanowskie tradycje i inicjatywy: fanowskie nagrody, Polcon i Worldcon, kluby, konwenty itd. W połączeniu z wynikami analizy trendów w grupach wiekowych nie sposób nie dojść do wniosku, że tzw. „stary fandom fantastyki” jest po prostu odbiciem preferencji typowego faceta po trzydziestce. W pewnym sensie można się było tego spodziewać, biorąc pod uwagę demografię fanowskich imprez jeszcze kilkanaście lat temu.

Z kolei „kategoria niebinarna” zdecydowanie najmocniej stawia na autoekspresję i twórczość, choć również widać w niej tendencję do poszukiwania wspólnoty. Co ciekawe, dokładniejszy rzut oka na tabelę pozwala stwierdzić, że wyniki tej garstki osób niebinarnych, które

zdecydowały się wypełnić ankietę, są zdecydowanie bliższe preferencjom kobiet niż mężczyzn. Zwłaszcza fanowskie nagrody cieszą się jakim takim poważaniem niemal wyłącznie wśród panów.

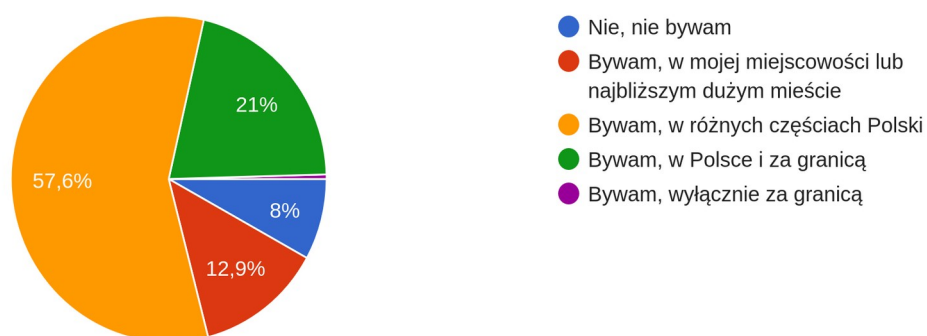
Nie stwierdzono natomiast żadnych istotnych różnic pomiędzy płciami w pytaniach dotyczących wpływu fandomu na codzienne funkcjonowanie ankietowanych.

Wzorce konwentowania (H8, H9)

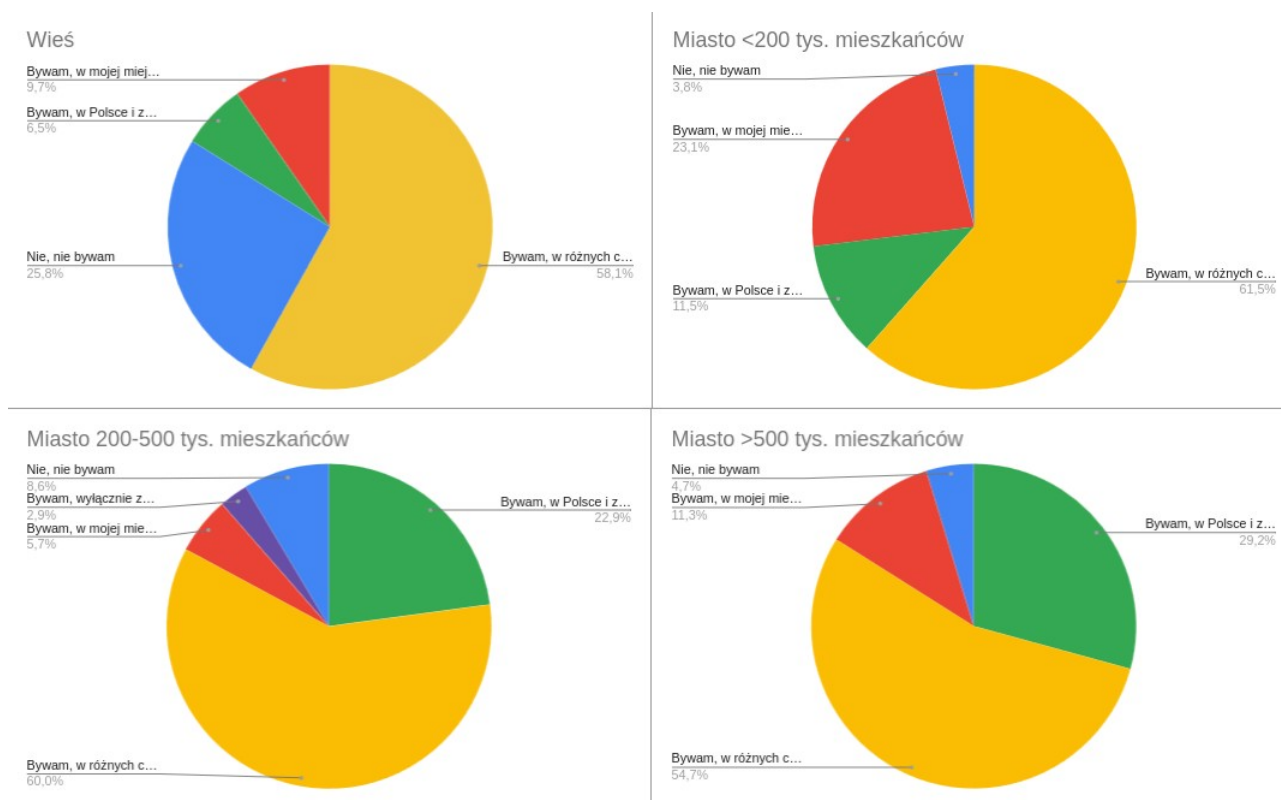
Zdecydowana większość badanych bywa na konwentach związanych z ich zainteresowaniami.

Czy bywasz na konwentach lub festiwalach związanych z Twoim hobby?

224 odpowiedzi



Miejsce zamieszkania wydaje się być istotnym mediatorem:



Procent odpowiedzi „Nie bywam” jest na wsiach trzykrotnie wyższy niż w dowolnej kategorii miejskiej. Z kolei w małych miastach mamy wyraźną nadreprezentację fanów, którzy odwiedzają wyłącznie lokalne imprezy. Na wyjazdy za granicę pozwalają sobie głównie mieszkańcy miast powyżej 200 tys. mieszkańców.

Analiza przyczyn takiego stanu rzeczy wykracza poza kompetencje autorów niniejszego opracowania, gdybyśmy jednak musieli zaproponować jakieś wytłumaczenie, postawilibyśmy na dwa zjawiska: wykluczenie komunikacyjne oraz różnicę dochodów. Interesujące mogłoby też być prześledzenie zależności pomiędzy wiekiem, wykształceniem i miejscem zamieszkania poszczególnych badanych. Skoro wiemy już, że w naszej grupie nieproporcjonalnie wysoki jest udział osób z wykształceniem wyższym, można również domniemywać, że dorośli fani będą częściej zamieszkiwać miasta niż wsie. Fandom wiejski byłby zatem fandomem stosunkowo młodym, więc również mniej ustatkowanym finansowo.

Osobnym tematem, na który zwrócono nam uwagę podczas pierwszej prezentacji wyników badania, jest podział na kategorie, który może nie oddawać w pełni rzeczywistych doświadczeń dużych grup fanów. W kategorii miast do 200 tys. mieszkańców mieszczą się zarówno dawne miasta wojewódzkie i ośrodki przemysłowe powyżej 100 tys., jak i małe miasteczka poniżej

50 tys., a doświadczenie udziału w oddolnej kulturze będzie w nich diametralnie różne. Uwaga ta zostanie zaadresowana w przyszłych edycjach badania.

Różnice subkulturowe (H10, H11, H12, H17, H19, H20)

Aby uchwycić specyfikę funkcjonowania w poszczególnych fandomach, dla każdego fandomu, do którego przynależność zadeklarowało przynajmniej 20 badanych, wykonano analizę wariancji dla poszczególnych pytań, porównując odpowiedzi osób deklaruujących przynależność do danego fandomu z pozostałymi badanymi.

Dla każdej grupy uzyskano istotne różnice w ocenie przynajmniej 7 fandomowych tradycji i konwentowych atrakcji, dla większości grup – więcej niż 10. Pozycje, dla których stwierdzono istotne różnice, uszeregowano według siły efektu, a następnie 10 najistotniejszych dla każdej grupy ułożono w kolejności od najbardziej wyróżniających się na plus (czyli relatywnie istotnych dla danego fandomu) do najbardziej wyróżniających się na minus (czyli mniej istotnych czy wręcz słabo rozpoznawanych). W wyniku tej procedury uzyskano następujące zestawienie:

Tabela 12: Stosunek do fandomowych zwyczajów vs przynależność fandomowa badanych

Bitewniaki	BL	DIY	Fantastyka	Fantasy
[Turnieje gier 1,12 bitewnych]	[Random play 0,75 dance]	[Warsztaty] 0,69	[Prelekcje o 1,83 fantastyce]	[Prelekcje o 1,02 fantastyce]
[Sesje RPG] 1,03	[Lightsticki] 0,66	[Fanfiki] 0,62	[Prelekcje o 1,71 literaturze]	[Prelekcje o 0,89 literaturze]
[Turnieje gier 0,99 planszowych]	[Fanfiki] 0,63	[Strefa ciszy] 0,55	[Nagroda im. Janusza A. Zajdla] 1,26	[Sesje RPG] 0,73
[Turnieje gier 0,72 wideo]	[Tupanie na koncertach] 0,52	[Fanarty] 0,52	[Prelekcje o 1,25 komiksach]	[Pokazy 0,73 rekonstrukcji historycznej]
[Larpy] 0,68	[Prelekcje o 0,51 mandze, anime, Azji]	[Stoiska 0,51 tematyczne (np. strefa postapo na Pyrkonie)]	[Polcon] 1,12	[Prelekcje o 0,73 komiksach]

[Spotkania autorskie]	0,66	[Panele dyskusyjne]	-0,64	[Przypinki, naklejki itp.]	0,40	[Fanarty]	-0,28	[Spotkania autorskie]	0,68
[Pokazy rekonstrukcji historycznej]	0,64	[Polcon]	-0,65	[Wspólne granie w ramach społeczności]	0,39	[Random play dance]	-0,30	[Prelekcje w bloku naukowym]	0,57
[Dyskusje w sieci]	-0,41	[Worldcon]	-0,65	[Speedruny]	-0,22	[Koncerty]	-0,40	[Stoiska tematyczne (np. strefa postapo na Pyrkonie)]	0,56
[Przypinki, naklejki itp.]	-0,41	[Śląkfa]	-0,67	[Konkursy wiedzy]	-0,35	[Gry muzyczne]	-0,68	[Nagroda im. Krzysztofa Papierkowskiego]	-0,05
[Merch (gadżety)]	-0,45	[Nagroda im. Janusza A. Zajdla]	-0,74	[Śląkfa]	-0,35	[Lightsticki]	-0,85	[Lightsticki]	-0,37
Gry video		Horror		Komiks		Konkretne serie		Kpop	
[Modowanie gier]	0,57	[Nagroda Hugo]	0,82	[Prelekcje o komiksach]	1,07	[Strefa ciszy]	0,53	[Random play dance]	1,16
[Turnieje gier wideo]	0,53	[Nagroda im. Janusza A. Zajdla]	0,66	[Prelekcje o mandze, anime, Azji]	0,61	[Gesty typowe dla ulubionego uniwersum (np. wulkaniskie podniesienie ręki)]	0,42	[Lightsticki]	1,08
[Konsole retro]	0,52	[Pokazy rekonstrukcji historycznej]	0,60	[Prelekcje o literaturze]	0,56	[Social media poświęcone Twojemu hobby]	0,38	[Koncerty]	0,81
[Pokazy gier]	0,49	[Prelekcje o komiksach]	0,59	[Stoiska tematyczne (np. strefa	0,49	[Cosplay]	0,37	[Tupanie na koncertach]	0,73

postapo na Pyrkonie)]									
[Cosplay]	0,49	[Prelekcje o literaturze]	0,56	[Spotkania autorskie]	0,47	[Stoiska tematyczne (np. strefa postapo na Pyrkonie)]	0,35	[Fan meety]	0,68
[Quentin]	-0,22	[Nagroda im. Jerzego Żuławskiego]	0,51	[Stoiska sprzedażowe]	0,46	[Prelekcje o komiksach]	0,33	[Worldcon]	-0,80
[Nagroda im. Janusza A. Zajdla]	-0,27	[Projekcje filmów]	0,51	[Ziny]	0,44	[Stoiska sprzedażowe]	0,33	[Polcon]	-0,96
[Polcon]	-0,29	[Konsole retro]	0,48	[Konkurs cosplay]	0,44	[Fanfiki]	0,32	[Prelekcje o fantastyce]	-0,96
[Nagroda im. Piotra Raka]	-0,30	[Pokazy gier]	0,47	[Projekcje filmów]	0,43	[Fursony]	0,29	[Nagroda im. Janusza A. Zajdla]	-1,01
[Śląkfa]	-0,31	[Prelekcje w bloku naukowym]	0,47	[Nagroda Hugo]	0,39	[Fanarty]	0,28	[Prelekcje w bloku naukowym]	-1,05
LARP		LEGO		Manga & anime		Musicale		Planszówki	
[Larpy]	1,21	[Gry planszowe]	0,79	[Prelekcje o mandze, anime, Azji]	1,35	[Strefa ciszy]	0,41	[Gry planszowe]	1,08
[Pokazy rekonstrukcji historycznej]	0,92	[Konkursy wiedzy]	0,73	[Lightsticki]	0,91	[Gry planszowe]	0,38	[Turnieje gier planszowych]	0,67
[Stoiska tematyczne (np. strefa postapo na Pyrkonie)]	0,69	[Prelekcje o komiksach]	0,72	[Gry muzyczne]	0,82	[Stoiska tematyczne (np. strefa postapo na Pyrkonie)]	0,34	[Sesje RPG]	0,53
[Gra]	0,60	[Turnieje gier]	0,64	[Random]	0,74	[Pokazy]	0,32	[Wspólne granie]	0,52

konwentowa]		planszowych]		play dance]		rekonstrukcji historycznej]		w ramach społeczności]	
[Warsztaty]	0,56	[Prelekcje w bloku naukowym]	0,62	[Fanarty]	0,58	[Dyżury autografowe]	0,27	[Nagroda im. Janusza A. Zajdla]	0,41
[Prelekcje o komiksach]	0,53	[Pokazy rekonstrukcji historycznej]	0,57	[Polcon]	-0,66	[Food trucki]	0,26	[Fanarty]	-0,21
[Sesje RPG]	0,47	[Wystawy (np. figurek albo LEGO)]	0,49	[Nagroda im. Jerzego Żuławskiego]	-0,70	[Atrakcje integracyjne]	-0,47	[Merch (gadżety)]	-0,21
[After po konwencie]	0,46	[Gesty typowe dla ulubionego uniwersum (np. wulkaniskie podniesienie ręki)]	0,41	[Nagroda Hugo]	-0,73			[Pokazy artystyczne (np. fire show)]	-0,23
[Pokazy artystyczne (np. fire show)]	0,44	[Wspólne granie w ramach społeczności]	0,40	[Nagroda im. Piotra Raka]	-0,78			[Random play dance]	-0,25
[Polcon]	-0,40	[Turnieje gier wideo]	0,39	[Nagroda im. Janusza A. Zajdla]	-0,85			[Lightsticki]	-0,33
Postapo		RPG		SF		Seriale			
[Pokazy rekonstrukcji historycznej]	0,82	[Sesje RPG publikowane w sieci]	0,57	[Prelekcje o fantastyce]	0,91	[Stoiska tematyczne (np. strefa	0,42		

					postapo na Pyrkonie)]		
[Pokazy gier] 0,77	[Quentin]	0,55	[Prelekcje o literaturze]	0,87	[Food trucki]	0,36	
[Prelekcje w bloku naukowym]	[Pokazy rekonstrukcji historycznej]	0,48	[Nagroda Hugo]	0,86	[Gry planszowe]	0,34	
[Stoiska tematyczne (np. strefa postapo na Pyrkonie)]	[Prelekcje o fantastyce]	0,46	[Prelekcje w bloku naukowym]	0,81	[Pokazy artystyczne (np. fire show)]	0,33	
[Nagroda im. Janusza A. Zajdla]	[Gesty typowe dla ulubionego uniwersum (np. wulkańskie podniesienie ręki)]	0,44	[Prelekcje o komiksach]	0,77	[Konkursy wiedzowe]	0,30	
[Larpy]	0,53	[Karaoke]	-0,21	[Koncerty]	-0,25	[Sesje RPG]	0,28
[Nagroda Hugo]	0,53	[Pokazy artystyczne (np. fire show)]	-0,22	[Random play dance]	-0,27	[Pokazy gier]	0,26
[Turnieje gier planszowych]	0,52	[Gry muzyczne]	-0,29	[Gry muzyczne]	-0,28	[Social media poświęcone Twojemu hobby]	0,21
[Przypinki, naklejki itp.]	-0,26	[Koncerty]	-0,32	[Random play dance]	-0,28	[Fursony]	-0,20
[Lightsticki]	-0,34	[Lightsticki]	-0,40	[Lightsticki]	-0,54		

Pierwszy i podstawowy wniosek z powyższej tabeli brzmi: żywione przez część fanów przekonanie o jednorodnej naturze fandomu można włożyć między bajki. Dla każdej podgrupy fanów można wskazać istotną dla niej tradycję, która w jakimś innym fandomie ma średni wynik -0,5. Nie ma dwóch podgrup, w których pierwsze miejsca zajmowałyby trzy identyczne atrakcje. Zróżnicowanie pomiędzy fandomami jest faktem.

Jednocześnie mamy kilka wyraźnych grup, których tabelki są do siebie w pewnym stopniu podobne. Fani BL (boys love, fani – głównie fanki – romansów homoerotycznych), k-popu i mangi stanowią jedną z takich grup. Inną – fani fantastyki, fantasy, horroru, postapo i SF. Tu z kolei ciekawy jest relatywny rozjazd między fanami fantasy i SF – o różnicy stanowi podejście do sesji PRG, rekonstrukcji i stoisk tematycznych. Fanów SF interesują jednak głównie prelekcje.

Praktycznie w każdym fandomie – co nie powinno dziwić – atrakcje i tradycje związane z jego czołowymi zainteresowaniami wybijają się na plus. Mamy jednak kilka zaskoczeń na pierwszych miejscach. I tak wśród fanów musicali oraz konkretnych francyz najwięcej punktów zebrała strefa ciszy – element coraz częstszy na większych konwentach, którego głównym celem jest zapewnienie bezpiecznej przestrzeni osobom źle reagującym na ciągłą stymulację, np. w spektrum autyzmu. Dalsze badania w tych grupach pod kątem częstości występowania ASD wydają się co najmniej uzasadnione.

Fani LEGO wyceniają gry planszowe, konkursy wiedzy, prelekcje o komiksach, prelekcje naukowe i pokazy rekonstrukcji historycznej wyżej niż wystawy klocków. Nasuwa się zatem pytanie, czy fani LEGO rzeczywiście są fanami LEGO, czy po prostu podgrupą jakiegoś innego fandomu. Z drugiej strony – ta lista preferencji nie powtarza się w żadnej innej grupie.

Fani seriali wydają się najbardziej mainstreamową grupą badanych – ich główne zainteresowania konwentowe są właściwie tożsame z pakietem uznawanym przez większość organizatorów za ofertę dla „przypadkowych przechodniów”, są też jedyną grupą, w której tak istotnie mniej badanych rozumiało termin „fursona”.

W praktycznie wszystkich fandomach niezwiązanych bezpośrednio z fantastyką bardzo nisko wyceniane są tradycje wypracowane właśnie przez starsze pokolenie fandomu fantastyki, takie jak fanowskie nagrody, Polcon czy Worldcon. Zwłaszcza preferencje mangowców i fanek kpopu wydają się dosłownie odwróceniem preferencji fantastów. Pewien ciekawy wyjątek stanowią tu fani gier planszowych, u których Nagroda Zajdla zawędrowała na piątą pozycję w tabeli (+0,41). Bardzo nisko za to wypadły u nich tematy związane raczej z młodszym

fandomem, takie jak fanarty czy random play dance. Jest to być może utrzymujący się skutek genealogii tego fandomu, w pierwszych latach planszówkowego boomu mocno zasilanego przez kluby fantastyki.

Szczególnie osobną grupą wydają się gamerzy – wszystkie ich wyróżniające się na plus atrakcje są bezpośrednio związane z grami. Z kolei w innych grupach atrakcje growo-konsolowe bardzo rzadko pojawiają się „nad kreską”.

Dodatkowo podczas analizy danych dokonaliśmy porównania ważności i rozpoznawalności pomiędzy poszczególnymi elementami w całej grupie badawczej. Wynikiem tej analizy jest poniższa tabela:

Tabela 13: Ważność i rozpoznawalność fandomowych zwyczajów

Wyniki posegregowane pod względem parametru:	siła ważności	Wyniki posegregowane pod względem parametru:	Rozpoznawalność	Wyniki posegregowane pod względem parametru:	intensyw- ność ważności
[Konwenty]	271,43	[Dyskusje w sieci]	99,1	[Konwenty]	0,817
[Mówienie sobie na „ty”]	249,11	[Mówienie sobie na „ty”]	98,7	[Mówienie sobie na „ty”]	0,638
[Dyskusje na żywo]	243,30	[Fanarty]	98,7	[Dyskusje na żywo]	0,598
[Fanarty]	227,23	[Kolekcjonerstwo]	98,7	[Lokalne kluby fanów]	0,491
[Social media poświęcone Twojemu hobby]	224,11	[Merch (gadżety)]	98,7	[Fanowski wolontariat]	0,477
[Fanowski wolontariat]	223,66	[Fanfiki]	98,7	[Fanarty]	0,448
[Lokalne kluby fanów]	220,54	[Konwenty]	97,8	[Social media poświęcone Twojemu hobby]	0,444
[Kolekcjonerstwo]	220,54	[Dyskusje na żywo]	97,8	[Dyskusje w sieci]	0,428
[Merch (gadżety)]	216,96	[Fanowski wolontariat]	97,3	[Kolekcjonerstwo]	0,389
[Wspólne wyjazdy]	212,50	[Cosplay]	97,3	[Wspólne wyjazdy na]	0,387

Wyniki posegregowane pod względem parametru:	siła ważności	Wyniki posegregowane pod względem parametru:	Rozpoznawalność	Wyniki posegregowane pod względem parametru:	intensyw- ność ważności
na wydarzenia]				wydarzenia]	
[Regularne spotkania]	211,61	[Przypinki, naklejki itp.]	97,3	[Regularne spotkania]	0,380
[Dyskusje w sieci]	209,82	[Wspólne wyjazdy na wydarzenia]	96,9	[Merch (gadżety)]	0,357
[After po konwencie]	187,50	[Social media poświęcone Twojemu hobby]	96,4	[Polcon]	0,356
[Przypinki, naklejki itp.]	184,38	[Regularne spotkania]	96,4	[Nagroda im. Janusza A. Zajdla]	0,317
[Wspólne granie w ramach społeczności]	182,59	[Lokalne kluby fanów]	95,5	[Inne]	0,294
[Cosplay]	181,25	[After po konwencie]	93,8	[Wspólne granie w ramach społeczności]	0,287
[Fanfiki]	178,13	[Mówienie „akredytacja” zamiast „wejściówki”]	91,5	[After po konwencie]	0,286
[Gesty typowe dla ulubionego uniwersum]	167,41	[Wspólne granie w ramach społeczności]	90,2	[Fanfiki]	0,281
[Polcon]	162,05	[Gesty typowe dla ulubionego uniwersum]	88,8	[Gesty typowe dla ulubionego uniwersum]	0,261
[Ziny]	152,68	[Modowanie gier]	86,2	[Nagroda Hugo]	0,261
[Nagroda im. Janusza A. Zajdla]	144,64	[Before przed konwentem]	86,2	[Cosplay]	0,248
[Modowanie gier]	142,86	[Sesje RPG publikowane w	84,4	[Ziny]	0,239

Wyniki posegregowane pod względem parametru:	siła ważności	Wyniki posegregowane pod względem parametru:	Rozpoznawalność	Wyniki posegregowane pod względem parametru:	intensyw- ność ważności
[Mówienie „akredytacja” zamiast „wejściówki”]	140,63	[Pikniki tematyczne] sieci]	81,3	[Nagroda im. Piotra Raka]	0,234
[Pikniki tematyczne]	133,04	[Polcon]	80,4	[Nagroda im. Krzysztofa Papierkowskiego]	0,212
[Before przed konwentem]	131,70	[Ziny]	80,4	[Przypinki, naklejki itp.]	0,211
[Filk (muzyka fanowska)]	121,88	[Fursuity]	75,4	[Nagroda im. Jerzego Żuławskiego]	0,194
[Nagroda Hugo]	120,54	[Filk (muzyka fanowska)]	74,1	[Worldcon]	0,192
[Sesje RPG publikowane w sieci]	119,64	[Nagroda im. Janusza A. Zajdla]	73,2	[Modowanie gier]	0,171
[Worldcon]	111,16	[Fursony]	71,9	[Ślākfa]	0,168
[Nagroda im. Jerzego Żuławskiego]	104,33	[Speedruny]	70,5	[Mówienie „akredytacja” zamiast „wejściówki”]	0,166
[Lightsticki]	100,89	[Pochody (np. ananasa)]	68,8	[Lightsticki]	0,164
[Game jamy]	99,11	[Lightsticki]	67,9	[Quentin]	0,143
[Nagroda im. Piotra Raka]	96,88	[Worldcon]	65,2	[Filk (muzyka fanowska)]	0,139
[Pochody (np. ananasa)]	95,09	[Tupanie na koncertach]	64,3	[Pikniki tematyczne]	0,132
[Fursuity]	92,86	[Nagroda Hugo]	63,4	[Tupanie na	0,111

Wyniki posegregowane pod względem parametru:	siła ważności	Wyniki posegregowane pod względem parametru:	Rozpoznawalność	Wyniki posegregowane pod względem parametru:	intensyw- ność ważności
				koncertach]	
[Śląkfa]	92,86	[Game jamy]	62,1	[Game jamy]	0,108
[Speedruny]	91,96	[Nagroda im. Jerzego Żuławskiego]	60,7	[Pochody (np. ananasa)]	0,104
[Tupanie na koncertach]	91,07	[Śląkfa]	55,8	[Fursony]	0,099
[Fursony]	90,63	[Nagroda im. Piotra Raka]	55,4	[Random play dance]	0,092
[Nagroda im. Krzysztofa Papierkowskiego]	77,68	[Random play dance]	48,7	[Before przed konwentem]	0,078
[Quentin]	68,30	[Nagroda im. Krzysztofa Papierkowskiego]	46,4	[Fursuity]	0,071
[Random play dance]	64,73	[Quentin]	43,8	[Sesje RPG publikowane w sieci]	0,069
[Inne]	25,00	[Inne]	15,2	[Speedruny]	0,044

Rozpoznawalność pokazuje, jaki odsetek badanych zna daną tradycję, czyli jak rozpowszechniony kulturowo jest dany zwyczaj w fandomie. Średnia ważność liczona jest tylko wśród osób, które znają dany element, i odpowiada na pytanie, jak ważny jest dla tej osoby. Siła ważności czyli średnia ważność x rozpoznawalność pokazuje, które elementy są znane i ważne dla całej społeczności.

I tu pojawia się pewien błąd metodyczny, którego nie dało się przewidzieć wcześniej, bo nie wynika z samej ankiety, ale z jej odbioru przez użytkowników. W niektórych pytaniach część respondentów udzielała odpowiedzi „tak” lub „nie”, aby w kolejnym pytaniu określić na skali ważności (Likert 1 – 5), w jaki sposób oceniają siłę wpływu, jeśli on istnieje. Tymczasem mimo wskazania pytanie wcześniej, że coś nie ma wpływu – w kolejnym pytaniu respondenci

wybierali wartości liczbowe. Zazwyczaj odpowiedzi „3” lub „1”, zapewne w duchu odpowiedzi na wcześniejsze pytanie. Tylko że to zaburza obraz odpowiedzi.

Zatem o ile w przypadku pytań z Likertem rzetelność wyników będzie obarczona błędem ze strony respondentów, tak w przypadku pytania o tradycje i zwyczaje tego błędu nie ma, bo podstawą jest skalowanie odpowiedzi, czyli rekordowanie skali porządkowej do skali liczbowej. Dodatkowo mapowanie odpowiedzi może być wtedy wykonane raz dla wszystkich odpowiedzi; błąd będzie mniejszy, a wynikać będzie tylko ze strony osoby interpretującej dane.

Mamy zatem dane od respondentów, ale niekoniecznie są one dokładne i muszą być traktowane jako dane w przybliżeniu, a analiza tak dużej ilości danych musi być ujednolicona i nie może być przeprowadzana bez komentarza i dodatkowych parametrów sprawdzających.

Wskaźnik intensywności uznania ważności rozumiany jest tutaj jako odsetek respondentów znających dany element i uznających go za bardzo ważny. Dzięki temu możemy określić, czy dla tych osób, które dany element znają, jest to rzecz absolutnie nie do pominięcia czy coś opcjonalnego.

Otrzymane wyniki pozwalają pogrupować odpowiedzi w grupy elementów. Po analizie otrzymaliśmy:

1. Elementy o najwyższej sile ważności

Najwyższe wartości siły ważności osiągnęły: konwenty, mówienie sobie na „ty”, dyskusje na żywo i w sieci, regularne spotkania, wolontariat, kolekcjonerstwo i gadżety, social media czy wspólne wyjazdy. Są to elementy wysoko rozpoznawalne oraz uznawane za ważne przez tych, które je znają. Można je traktować jako rdzeń tradycji i zwyczajów fandomu, który stanowi podstawę uczestnictwa niezależnie od stażu i/albo pełnionej roli.

2. Elementy o wysokiej intensywności, ale niższej sile, czyli te o wysokiej intensywności ważności, ale niższej rozpoznalności

Np. Nagrody, Polcon, wspólne granie. Nie są to rzeczy powszechnie znane, ale są ważne dla tych, którzy je znają. To może opisywać konkretne subgrupy.

3. Elementy wysoko rozpoznawalne, ale o niskiej intensywności, czyli znane przez wiele osób, ale oceniane jako niezbyt ważne – np. after po konwencie

Funkcjonują one jako tło i nie są kluczowe.

Patrząc na wartości średnie dla całej grupy – nagrody fandomowe nie są ani znane, ani ważne. Są zatem marginalne, jak filk czy fursony. Tymczasem tu właśnie widać różnicę między samą ważnością a intensywnością jej uznania. Nagrody mają niską rozpoznawalność, średnią lub niską ważność ogólną, ale wysoką intensywność uznania ważności. Czyli mało osób je zna, ale wśród tych, które znają – duży odsetek uważa je za bardzo ważne. Zatem nie są marginalne – wyniki wskazują, że takie elementy mają szczególne znaczenie w bardziej zaangażowanych grupach społeczności.

Dlaczego to się sprawdza w przypadku nagród? Bo dla części fandomu to może być mechanizm legitymizacji twórczości lub element tworzenia hierarchii. Zatem będzie to ważny element dla twórców i organizatorów, a mniej istotny dla uczestników peryferyjnych.

Wyniki wskazują zatem, że fandom jest warstwowy. Część praktyk stanowi warstwę integrującą, a część jest ważna dla specyficznych grup. Dodatkowo zróżnicowanie między rozpoznawalnością a intensywnością wskazuje, że istnieje model centrum-peryferie.

Oprócz wyżej omówionych preferencji przeprowadzono również analizy dla pytań dotyczących używek i funkcjonowania w fandomie. Stwierdzono bardzo niewiele istotnych statystycznie wyników, co pozwala wierzyć, że na poziomie funkcjonowania w grupie fandomy są do siebie mimo wszystko dość podobne. Wszystkie stwierdzone różnice podsumowuje tabela poniżej:

Tabela 14: Różnice pomiędzy fandomami

Czy fandom pomaga Ci się rozwijać?	
Bitewniaki	3,52
Średnia dla wszystkich badanych	3,96
DIY/crafting	4,24
Poszczególne serie	4,25
Czy czujesz się bezpiecznie w fandomie?	
M&A	4,03
Średnia dla wszystkich badanych	4,15
Bitewniaki	4,48
Czy czujesz się akceptowan_ w fandomie?	
M&A	4,03
Średnia dla wszystkich badanych	4,12

Stosunek do energetyków	
Komiksiarze	-0,09
Średnia dla wszystkich badanych	0,15
Mangowcy	0,40
Bitewniaki	0,57
Alkohol na spotkaniach klubów	
Postapo	-0,34
Średnia dla wszystkich badanych	-0,64
Alkohol na konwentach	
Postapo	-0,32
Bitewniaki	-0,38
Średnia dla wszystkich badanych	-0,82
BL	-1,18
Pijani na konwentach	
BL	-1,57
Średnia dla wszystkich badanych	-1,27
Postapo	-0,63

Interpretując wyniki tych zestawień, warto po pierwsze zauważyć, że nawet w przypadkach odbiegających od normy ogólny stosunek odpowiedzi pozytywnych do negatywnych pozostaje po tej samej stronie „granicy” – z wyjątkiem tylko stosunku fanów komiksu do napojów energetycznych. Zmienia się wyłącznie natężenie zadowolenia lub niechęci. I tak fani mangi i anime średnio czują się nieco mniej bezpieczni i akceptowani w swojej społeczności niż członkowie innych fandomów, choć ich wyniki nadal są bardzo pozytywne. Z kolei fani postapo wydają się mieć nieco bardziej liberalny stosunek do alkoholu. BL – przeciwnie, wyraźnie ostrzejszy. Być może ma to jakiś związek z ogólną demografią tych grup.

Nie stwierdzono istotnych różnic w preferencjach odnośnie sieci społecznościowych. W większości fandomów dominującym medium jest Discord, za nim grupy na Facebooku i Messenger. W niektórych fandomach (np. horroru) Facebook wysuwa się na nieznaczące prowadzenie.

Działalność fandomowa i jej korelaty (H13, H14)

Działalność fanowska nie koncentruje się wokół jednej dominującej formy uczestnictwa. Respondenci angażują się w różne działania, jednak żadna pojedyncza aktywność nie stanowi rdzenia całej społeczności. Dane uogólnione zaprezentowano w tabeli poniżej.

Tabela 15: Działalność fanowska

	Tak, robię to regularnie		Tak, robię to od czasu do czasu		Kiedyś tak, ale już tego nie robię		Raz zdarzyło mi się spróbować		Nie, nigdy	
	#	%	#	%	#	%	#	%	#	%
[Organizowanie konwentów/festiwali]	53	24	25	11	34	15	28	13	84	38
[Wolontariat konwentowy]	46	21	23	10	39	17	21	9	95	42
[Prelegowanie na konwentach]	44	20	37	17	26	12	31	14	86	38
[Prowadzenie sesji RPG]	33	15	23	10	21	9	20	9	127	57
[Organizowanie LARPów]	3	1	6	3	17	8	20	9	178	79
[Organizowanie/obsługa innych atrakcji na konwentach (konkursy, konsolówki, games room itp.)]	31	14	32	14	26	12	31	14	104	46
[Animowanie lokalnych fandomowych wydarzeń (meety, planszówki, spotkania klubów)]	34	15	26	12	40	18	24	11	100	45
[Tworzenie/wydawanie zinów]	10	4	11	5	15	7	19	8	169	75
[Redagowanie/wydawanie fanowskich antologii opowiadań]	8	4	7	3	11	5	13	6	185	83
[Tworzenie/wydawanie bloga, strony internetowej]	24	11	14	6	33	15	23	10	130	58
[Tworzenie/wydawanie podcastu]	4	2	3	1	9	4	13	6	195	87
[Prowadzenie kanału na YouTube]	11	5	6	3	7	3	14	6	186	83
[Streamowanie gier wideo na Twitchu]	4	2	2	1	8	4	14	6	196	88
[Streamowanie sesji RPG]	2	1	2	1	4	2	6	3	210	94
[Prowadzenie konta na TikToku]	10	4	6	3	3	1	10	4	195	87
[Współtworzenie internetowej bazy wiedzy / wiki]	9	4	11	5	25	11	23	10	156	70
[Pisanie fanfiction]	11	5	21	9	27	12	24	11	141	63
[Rysowanie fanartów]	21	9	13	6	19	8	25	11	146	65
[Tworzenie fanvidów]	3	1	5	2	2	1	8	4	206	92
[Cosplay]	16	7	22	10	22	10	41	18	123	55
[Projektowanie gier komputerowych]	7	3	5	2	17	8	23	10	172	77

	Tak, robię to regularnie		Tak, robię to od czasu do czasu		Kiedyś tak, ale już tego nie robię		Raz zdarzyło mi się spróbować		Nie, nigdy	
	#	%	#	%	#	%	#	%	#	%
[Projektowanie gier planszowych]	6	3	7	3	9	4	29	13	173	77
[Modowanie gier komputerowych]	4	2	8	4	15	7	15	7	182	81
[Tworzenie fanowskich dodatków do gier planszowych]	2	1	1	0	4	2	16	7	201	90
[Tworzenie fanowskich materiałów do gier RPG]	11	5	10	4	20	9	20	9	163	73
[Moderowanie społeczności fanowskiej online]	22	10	13	6	46	21	22	10	121	54
[Kolekcjonowanie rzeczy związanych z hobby]	119	53	41	18	24	11	17	8	23	10

Najbardziej spójny obraz, jaki wyłania się z danych, to potwierdzenie obrazu fandomu jako sieci relacji społecznych, w której różne role (organizacyjne, twórcze, programowe, uczestniczące) współistnieją i wzajemnie się uzupełniają.

Dane pokazują wyraźne istnienie kilku równoległych ścieżek zaangażowania:

- ścieżka organizacyjna (wolontariat, organizacja wydarzeń, obsługa atrakcji),
- ścieżka programowa (prelekcje, sesje RPG, tworzenie materiałów),
- ścieżka twórcza (fanarty, fanfiction, cosplay),
- ścieżka indywidualna (kolekcjonowanie, okazjonalne uczestnictwo).

Respondenci rzadko uczestniczą intensywnie we wszystkich jednocześnie – aktywność fandomowa ma charakter specjalizacji, a nie kumulacji ról.

Wniosek: wydarzenia są miejscem spotkań; szeroko rozumiana twórczość jest formą ekspresji; organizacja jest funkcją podtrzymującą – ale żadna z tych form uczestnictwa nie definiuje fandomu. Aktywność fandomowa jest indywidualna, inna dla każdej osoby.

Na podstawie analizy odpowiedzi badanych wyłoniono główne ścieżki pojawiające się w fandomie:

Ścieżka organizacyjna – organizacja jako funkcja infrastrukturalna

Organizowanie i animacja są bardzo rozpowszechnione w odpowiedziach, ale nie pełnią roli tożsamościowej, a strukturalną. Dla porównania – 24% ankietowanych regularnie zajmuje się organizowaniem wydarzeń, ale 38% nie robiło tego nigdy. I nawet gdyby pogrupować wszystkie role „organizacyjne” – czyli organizowanie konwentów, wolontariat, obsługę atrakcji itp. – wciąż będziemy mieć ponad 40 i więcej procent fandomu, którego to nie dotyczy. Czyli grupa organizatorska nie jest większością, choć warta zauważenia jest tu dominująca grupa – aż 35% organizuje wydarzenia regularnie lub sporadycznie. 28% robiło kiedyś lub raz, a tylko 38% nie robiło nigdy. I choć organizowanie, wolontariat, obsługa atrakcji mają wysoką częstość, dane pokazują, że ogromna część badanych nigdy nie organizowała, a mimo to jest aktywna; organizacja jest skoncentrowana w określonych grupach, wiele osób uczestniczy intensywnie bez wchodzenia w role infrastrukturalne. To oznacza, że organizatorzy są krytyczni funkcjonalnie, ale nie są centrum tożsamościowym fandomu. Gdyby nimi byli, twórczość i uczestnictwo bez organizacji byłyby marginalne – a nie są.

Ścieżka programowa

Aktywności te cechuje relatywnie wysoka liczba odpowiedzi wskazujących na jednorazowe próby. Dla przykładu najczęściej wymieniane w tej kategorii prelegowanie – 38% respondentów robi to regularnie – 38% nie zrobiło tego nigdy. W tej ścieżce relatywnie wysoka jest liczba odpowiedzi „nie, nigdy”, „raz zdarzyło mi się spóbować” i „kiedyś, ale już tego nie robię”, większość z nich też cechuje się małą grupą regularnie zajmującą się tymi aktywnościami. Na tle pozostałych wyróżnia się prelegowanie, ale jest raczej wyjątkiem w porównaniu z innymi.

Wniosek: część programowa może stanowić element eksploracji, pozwala zbadać „opcje”, ale nie prowadzi do długotrwałej aktywności. Nie definiuje też fandomu. Grupa programowa nie jest głównym rdzeniem fandomu i nie obejmuje wszystkich ankietowanych.

Ścieżka twórcza

Aktywności twórcze cechuje wysoki udział odpowiedzi wskazujących na jednorazową próbę lub zakończenie działalności. Nie prowadzi też do długotrwałej aktywności.

Pozwala sprawdzić różne formy zaangażowania w fandom – jak ścieżka programowa – ale go nie definiuje. A już zwłaszcza niszowa jest twórczość cyfrowa, choć warto zapytać respondentów, czy takie kanały odbierają, a nie tylko tworzą. Być może jest to nisza, w której niewielu robi materiały dla wielu. Liczebność grupy tej ścieżki jest jeszcze mniejsza niż programowej. Twórczość fanowska (fanfic, fanarty, cosplay, media) ma dużą liczbę prób, ale niską regularność, wysoki odsetek „spróbował_m i przestał_m”. To oznacza, że twórczość jest ważna kulturowo, ale nie strukturalnie nośna dla całej społeczności. Gdyby twórcy byli centrum, widzielibyśmy więcej regularnych twórców i większą stabilność tych aktywności. Tymczasem twórczość wygląda jak warstwa ekspresji, nie rdzeń.

Wniosek: fandom nie jest definiowany przez ścieżkę twórczą. Dużo jest odpowiedzi „spróbował_m”, mniej osób regularnie to robi, jest większa rotacja – czyli ludzie wchodzi i wychodzi

Ścieżka indywidualna

71% ankietowanych regularnie lub sporadycznie – ale stale – kolekcjonuje rzeczy związane z hobby. 53% respondentów robi to regularnie. To dwa razy więcej niż regularnie organizuje wydarzenia, 2,65 razy więcej niż regularnie preleguje; 3,5 razy więcej niż regularnie prowadzi sesje RPG; 7,5 razy więcej niż zajmuje się cosplayem i 10 razy więcej niż prowadzi kanał na YouTube. Tylko 10% nie robiło tego nigdy. Zatem 90% to robi(ło), a 53% robi to regularnie.

W przypadku pytań o przynależność do internetowych społeczności fanowskich („Czy należysz do jakiejś internetowej społeczności fanowskiej?”), tylko 8 osób z 224 odpowiedziało „nie, nie należę”. Możliwe było wybranie więcej niż jednej odpowiedzi, a najczęściej powtarzające się to:

- Discord (178 respondentów),
- Facebook (159 osób),
- Messenger (69),
- forum (38),
- Telegram (19),
- lista mailingowa (15),

- Bluesky (14),
- WhatsApp (11),
- tumblr (9),
- Mastodon (7),
- Instagram (3),
- IRC (2),
- itch.io (2),
- Reddit (2),
- Slack (1)

To są wciąż – choć warunkowo – elementy uczestnictwa indywidualnego (choć opartego de facto na społeczności). Z tych osób, które odpowiedziały „nie” w tym pytaniu, wszystkie odpowiedziały „tak” („tak, wciąż to robię” lub „tak, kiedyś to robiłem”) w pytaniu o kolekcjonerstwo. Zatem sumarycznie 100% ankietowanych odpowiedziało twierdząco na któreś z pytań o uczestnictwo indywidualne. Do tego dochodzi jeszcze kwestia fanartów, fanfików, czytanie, społeczności internetowe... To wszystko są aktywności, które nie wymagają wydarzeń fizycznych. Zatem wydarzenia są jedną z form działalności tej społeczności.

Wniosek: tylko uczestnictwo indywidualne jako całość angażuje cały fandom, czyli na pierwszym miejscu są preferencje jednostek dotyczące nie tylko samych społeczności i kręgów zainteresowań, ale też sposobów komunikacji z nimi. Wydarzenia są środkiem, a nie celem. Te preferencje będą silnie wpływać na odbiór i stosunek do niektórych elementów fandomu, natomiast trudniejsze będzie określenie preferencji fandomu jako całości. Zatem fandom nie ma jednej świadomości, nie istnieje „hive mind”, nie ma nawet jednej grupy przewodzącej i dominującej.

Warto zaznaczyć: w niniejszej analizie wyników uczestnictwo indywidualne rozumiane jest jako bycie w fandomie dla siebie, a uczestnictwo wspólnotowe: bycie w fandomie także dla innych. Czyli przynależność do grupy, komentowanie postów, nawet ich publikowanie – to coś robionego indywidualnie i dla zaspokojenia potrzeb jednostki – choć dzieje się w obrębie społeczności. Ale moderacja tej grupy, administrowanie nią będzie już działalnością wspólnotową.

Wniosek: fandom dla większości respondentów jest przestrzenią związaną z zainteresowaniami i przynależnością, a nie z aktywnością. Aktywność nie jest nawet warunkiem przynależności. Mówiąc prościej: fandom nie istnieje dlatego, że aktywnie go budujemy – fandom istnieje, bo my w nim jesteśmy i mamy zainteresowania, które łączą nas z innymi ludźmi. I dlatego, że poznajemy inne kręgi zainteresowań – granice fandomów są płynne i się przenikają – i tworzymy społeczności skupione wokół konkretnych zainteresowań, mediów, francyz.

Jeśli ten kierunek się utrzyma, to wydarzenia nie będą miejscem rekrutacji do działania, a bardziej miejscem spotkań istniejących relacji. Ponadto wydarzenia będą raczej służyć do zainteresowania potencjalnych nowych członków mniejszych społeczności, bo granice fandomów są płynne. Dopiero przynależność do konkretnej gałęzi fandomu będzie być może stanowiła przestrzeń do rekrutacji do działania. To zmienia strukturę programu, oczekiwania wobec niego i atrakcji i znaczenie integracji.

Działalność fandomowa nie dzieje się w oderwaniu od życia zawodowego. Przeprowadzono korelacje pomiędzy odpowiedziami na pytania o działalność fanowską i działalność zawodową. Uzyskano następujące istotne statystycznie korelacje:

Tabela 16: Działalność fanowska vs działalność zawodowa (korelacje)

Korelowane kategorie	Siła korelacji
Projektowanie gier wideo amatorsko x profesjonalnie	0,53
Organizacja larpów fanowsko x za pieniądze	0,52
Projektowanie gier planszowych amatorsko x profesjonalnie	0,51
Tworzenie zinów x Profesjonalna redakcja tekstów	0,43
Prelegowanie x Wykładanie za pieniądze	0,37
Prowadzenie stron fanowskich x Prowadzenie stron profesjonalnie	0,34
Prowadzenie stron fanowskich x Pisanie profesjonalne	0,33
Tworzenie antologii x Profesjonalna redakcja tekstów	0,33
Organizowanie konwentów x Organizowanie komercyjnych festiwali	0,31

Oczywiście nie sposób na podstawie korelacji określić, w którą stronę przebiega przepływ kompetencji, faktem jest natomiast, że mamy w fandomie wielu profesjonalistów, którzy po godzinach wykorzystują swoje doświadczenie zawodowe w działalności nieodpłatnej. Szczególnie mocno widać to na przykładzie projektantów różnego rodzaju gier oraz w branży wydawniczo-edytorskiej. Interesującą kwestią do podniesienia w przyszłych badaniach byłoby

ustalenie, jak duży procent fandomu mógłby opisać swoją działalność fanowską jako wstęp do późniejszej pracy zarobkowej.

Kolejna tabela przedstawia rozkład odpowiedzi na pytanie o wykonywanie poszczególnych form działalności fanowskiej odpłatnie, czyli w formie profesjonalnej (za wynagrodzeniem). Analiza obejmuje zarówno udział osób, które kiedykolwiek otrzymały wynagrodzenie za daną aktywność, jak i względną częstość regularnego wykonywania jej odpłatnie.

Tabela 17: Działalność profesjonalna badanych

Czy zdarzyło Ci się profesjonalnie (za pieniądze) robić którąś z poniższych rzeczy?	Tak, robię to regularnie		Kiedyś tak, ale już tego nie robię		Raz zdarzyło mi się tym zajmować		Nie, nigdy	
	#	%	#	%	#	%	#	%
[Organizowanie imprez kulturalnych lub targowych]	12	5	21	9	19	8	172	77
[Organizowanie larpów]	0	0	2	1	8	4	214	96
[Prowadzenie sesji RPG]	2	1	4	2	5	2	213	95
[Zarządzanie zespołem]	37	17	22	10	11	5	154	69
[Wykładanie / uczenie / prowadzenie szkoleń]	30	13	26	12	23	10	145	65
[Obsługa stoiska targowego]	20	9	24	11	23	10	157	70
[Tworzenie lub redakcja tekstów]	31	14	22	10	19	8	152	68
[Tworzenie lub obróbka grafiki]	23	10	14	6	16	7	171	76
[Projektowanie gier wideo]	3	1	5	2	8	4	208	93
[Testowanie gier wideo]	4	2	7	3	8	4	205	92
[Projektowanie gier planszowych]	2	1	2	1	9	4	211	94
[Projektowanie gier RPG lub pokrewnych]	2	1	10	4	4	2	208	93
[Animowanie kultury poza konwentami]	27	12	21	9	18	8	158	71
[Prowadzenie strony internetowej]	18	8	16	7	15	7	175	78
[Zarządzanie profilami w mediach społecznościowych]	28	13	17	8	9	4	170	76
[Inne działania promocyjne]	29	13	17	8	17	8	161	72

Analiza wykazała już na wstępie, że odsetek osób robiących coś regularnie za pieniądze nie jest duży, nie jest też wysoki procent osób robiących poszczególne rzeczy za pieniądze.

Wniosek: profesjonalizacja nie jest szerokim zjawiskiem. Fandom nie jest potencjalnym miejscem zarobku, profesjonalizują się pojedyncze osoby.

Największy udział osób, które przynajmniej raz wykonywały daną aktywność odpłatnie, to te związane z organizacją, komunikacją i tworzeniem zawartości:

- Wykładanie / uczenie / prowadzenie szkoleń: 80 osób (35,7%)
- Tworzenie / redakcja tekstów: 73 (32,6%)
- Zarządzanie zespołem: 71 (31,7%)
- Obsługa stoiska: 68 (30,4%)
- Animowanie kultury poza konwentami: 67 (29,9%)
- Inne działania promocyjne: 64 (28,6%)

W niektórych przypadkach niższy jest tu próg wejścia i wymagania, zatem więcej osób ma szansę spotkać się z ofertą zarobkową, więcej osób też skorzystało z niej choć raz. Rzeczy bardziej niszowe, wymagające specjalistycznej wiedzy lub innych zasobów, rzadziej charakteryzują się profesjonalizacją:

- Organizowanie larpów: 11 (4,9%)
- Prowadzenie sesji RPG: 12 (5,4%)
- Projektowanie gier planszowych: 14 (6,3%)
- Projektowanie gier wideo / RPG: po 17 (7,6%)

Wskazuje to, że profesjonalizacja w fandomie najczęściej dotyczy działań, które mają bezpośrednie zastosowanie organizacyjne, komunikacyjne lub usługowe, a więc takich, które łatwo funkcjonują także poza kontekstem hobby. Działania związane z konkretnym zestawem cech – są mniej popularne i wyższy jest próg wejścia w profesjonalizację.

Celem analizy nie jest określenie popularności aktywności fanowskich jako takich, lecz wskazanie, w których obszarach fandom najczęściej ulega profesjonalizacji oraz gdzie działalność odpłatna przyjmuje charakter trwały.

Staż i jego konsekwencje (H15, H16)

Tu pojawił się duży problem pod względem metodyki. Odpowiadający mogli samodzielnie wpisywać odpowiedzi, co wymusiło przerobienie wyników, zanim zostały one

przeanalizowane. Sposób odpowiadania ankietowanych jest zróżnicowany – jedna osoba wpisuje wartość liczbową, druga tekstowo, trzecia zakres, a czwarta podaje coś, co właściwie jest prawie niemożliwe do oszacowania – „od dawna”, „od kiedy byłem mały”, „od zawsze”. To sprawia, że przeanalizowanie wyników jest praktycznie niewykonalne bez wprowadzenia pewnych uproszczeń i założeń. Może to sprawić, że wyniki są obciążone błędem, którego nie da się uniknąć.

Zatem dla ułatwienia interpretacji i analizy:

- Wyniki zmieniono tak, aby wszystkie były wartością liczbową;
- W przypadku słownych odpowiedzi – starano się jak najdokładniej oddać wartość liczbową, która znajdzie odzwierciedlenie w dalszej części szacowania (np. „powyżej 20 lat” wpisano jako 21 – 30; „od kiedy miałem 5 lat” – szacunkowo, bazując na wieku ankietowanego; „15-20 lat” zmieniono tak, by było w odpowiedniej kategorii itd.);
- Następnie przygotowano zakresy – kategorie;
- Wprowadzono następujące kategorie:
 - o bardzo krótko (0 – 2 lat)
 - o krótko (3 – 5 lat)
 - o średnio (6 – 10 lat)
 - o długo (11 – 15 lat)
 - o bardzo długo (16 – 20 lat)
 - o podwójne smoki (21 – 30 lat)
 - o potrójne smoki (30+);
- Nawiązanie do tradycji Smoków Fandomu⁶ jest zamierzone;
- Podział ten zastosowano w dalszej części omówienia również w innych kategoriach. Wyniki zaprezentowano w Tabelach 18 i 19.

⁶ Zgodnie z tradycją zapoczątkowaną w 1990 roku tytuł Smoka Fandomu jest uroczystie nadawany podczas ceremonii odbywającej się na każdym Polconie osobom o stażu aktywnej pracy na rzecz fandomu przekraczającym 10 lat.

Tabela 18: Wiek vs staż badanych, wartości bezwzględne

wiek / staż	bardzo krótko (0 – 2)	Krótko (3 – 5 lat)	Średnio (6 – 10 lat)	Długo (11 – 15 lat)	Bardzo długo (16 – 20 lat)	Podwójne smoki (21 – 30 lat)	Potrójne smoki (30+)
17 – 25	2	6	26	7	3	1	
26 – 35	4	7	23	26	28	11	
36 – 50		2	3	9	10	33	12
Więcej niż 50	1					1	7
łącznie							
odpowiedzi	7	15	52	42	41	46	19

Kolorem zielonym zaznaczono wartości największe dla każdej grupy o liczebności przekraczającej 20 badanych.

Tabela pokazuje wyraźną ciągłość uczestnictwa:

- osoby 17 – 25 lat najczęściej mają staż średni (6 – 10 lat) - oznacza to wejście do fandomu zwykle w wieku nastoletnim;
- grupa 26 – 35 lat dominuje w stażach 11 – 20 lat, czyli są to osoby, które pozostały w fandomie przez dużą część dorosłego życia;
- w grupie 36 – 50 lat dominują osoby z bardzo długim stażem, szczególnie 21 – 30 lat;
- osoby 50+ to niemal wyłącznie uczestnicy z najdłuższym stażem (30+ lat).

Uczestnictwo często trwa dekady. W fandomie obecna jest duża liczba osób z długim i bardzo długim stażem.

I tu warto zwrócić uwagę na wartości zaznaczone kolorami innymi niż zielony. Wartość czerwona to osoba, która ma 17 – 25 lat i w odpowiedzi na pytanie o staż wpisała liczbę wyższą niż jej górny wiek graniczny, a poniżej kolejnej kategorii (czyli wpisała liczbę z zakresu 25 – 30, a konkretnie nie podaje w celu ochrony odpowiadającego). Jest to fizycznie niemożliwe – nikt nie bawił się w hobby 1 – 5 lat przed swoimi urodzinami – ale też niemożliwe jest podanie dokładnej wartości.

Na przyszłość lepszym rozwiązaniem mogą być sztywne zakresy, gdyż obecnie omawiane wyniki obciążone są pewnym błędem, którego analizujący nie mogą uniknąć bez manipulowania danymi. Natomiast nawet jeśli wyniki w rzeczywistości mogłyby się nieznacznie różnić, i tak można założyć, że jest to realny obraz sytuacji.

Kategoria zaznaczona na pomarańczowo jest równie interesująca, choć z innych powodów – oznacza bowiem kogoś w wieku 50+, kto ma krótki (0 – 2) staż w hobby. Zatem jest to osoba, która stosunkowo niedawno do hobby/fandomu dołączyła. I to jest ciekawa sytuacja, bo do tej pory zdecydowana większość osób w starszych grupach wiekowych cechowała się też dłuższym stażem w hobby. W przypadku osób 36 – 50 nie ma osób w grupie o najkrótszym stażu; krótko działa dwoje ankietowanych, średnio (6 – 10) – troje, zdecydowana większość osób 36 – 50 to 11 i więcej lat, z najliczniejszą grupą (47,83% odpowiedzi) ze stażem 21 – 30 lat. A w przypadku osób 50+ - wręcz nie ma innych grup wiekowych niż potrójne smoki (30+ lat stażu; 7 osób) czy podwójne smoki (21 – 30 lat stażu w hobby; 1 osoba).

Co sprawiło, że ta osoba się zdecydowała? Co przyciągnęło ją właśnie tutaj? Czy mamy mechanizmy, które pomagają w aktywizacji osób starszych? Czy przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu lub wiekowemu jest czymś, o czym powinniśmy pomyśleć i bardziej się na tym skupić? Jakie potrzeby mają osoby starsze, które dopiero zaczynają, i czy ten próg wejścia powinien być zmieniony?

Wniosek: nie powinniśmy skupiać się wyłącznie na aktywizacji grup młodszych i nieletnich, a skoro społeczeństwa się starzeją – aktywizacja osób 50+ jest ważnym tematem i fandom – który również się starzeje – powinien się skupić i na tym.

W grupie 17 – 25 dominanta to 6 – 10 lat stażu. Czyli już wiemy, że to nie jest zależność liniowa i gdybyśmy się pokusili o wstępne wnioski, to ponownie – do fandomu ściągamy osoby w wieku szkolnym. I to oznacza, że nie jesteśmy głównie sferą nowych wejść, tylko opieramy się na retencji. W grupie 26 – 35 rozkład jest bardzo rozrzucony, ale jest też wyraźny peak 6 – 10 (23 osoby), 11 – 15 (26 osób), 16 – 20 (28 osób). I to jest jądro fandomu. Wychodząc poza procenty - grupa osób w wieku 26 – 35 i ze stażem 6 – 20 lat liczy 77 ankietowanych (z 224 wszystkich odpowiedzi, 222, którzy podali wiek). Ankietowanych w wieku 17 – 25 jest łącznie 45 osób, 36 – 50 – 69 osób. Czyli 99 osób, prawie połowa ankietowanych, ma 26 – 35 lat. A jaka jest różnica między 26 – 35 a 36 – 50 gdy liczebność jest powiedzmy że zbliżona w grupach o większym stażu łącznie? Grupa 26 – 50 to 16 – 30+ lat stażu, z większością odpowiedzi w przedziale 21 – 30. Każda z grup 26 – 35 dla średniego (23 osoby), długiego (26 osoby)

i bardzo długiego (28 osób) stażu jest prawie równie liczna jak podwójne smoki w grupie 36 – 50.

Temat do przemyślenia: kiedy przyszli, czemu zostali? Co się działo 10, 15, 20 lat temu? Co wtedy działo się w kraju lub w fandomie, że ich przyciągnęło? Czy to 3 fale – a jeśli tak, to dlaczego – czy jedna duża? I o ile to jest rdzeń, a 36 – 50 to drugi peak, tak w 50+ mamy właściwie tylko pionierów.

Wniosek: fandom nie jest zjawiskiem krótkotrwałym, a wieloletnim. Długotrwałe zaangażowanie jest normą, a nie wyjątkiem.

Tabela 19: Wiek vs staż badanych – wartości procentowe

wiek / staż	bardzo krótko				bardzo długo		podwójne smoki	potrójne smoki
	krótko	krótko	średnio	długo	długo			
	(0-2 lat)	(3-5 lat)	(6-10 lat)	(11-15 lat)	(16-20 lat)	(21 - 30 lat)	(30+)	
17 – 25	4,44%	13,33%	57,78%	15,56%	6,67%	2,22%		
26 – 35	4,04%	7,07%	23,23%	26,26%	28,28%	11,11%		
36 – 50	0,00%	2,90%	4,35%	13,04%	14,49%	47,83%	17,39%	
Więcej niż 50	11,11%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	11,11%	77,78%	

Ta tabela jeszcze wyraźniej pokazuje, jak długo osoby z danej grupy wiekowej już są w fandomie:

- wśród osób 17 – 25 lat aż 57,78% ma już 6 – 10 lat stażu;
- w grupie 26 – 35 lat rozkład przesuwają się w stronę długiego uczestnictwa (11 – 20 lat);
- w grupie 36 – 50 lat niemal połowa (47,83%) to osoby z bardzo długim stażem (21 – 30 lat);
- w grupie 50+ zdecydowana większość (77,78%) to osoby z ponad 30-letnim stażem.

W tym przypadku średnia nie będzie parametrem w pełni oddającym rzeczywistość – wcześniej wspomniano o zakresach skrajnych, czyli o osobie 17 – 25 z 27-letnim stażem czy 50+ z 2-letnim stażem. Dlatego tu konieczne jest wyliczenie również dodatkowych parametrów.

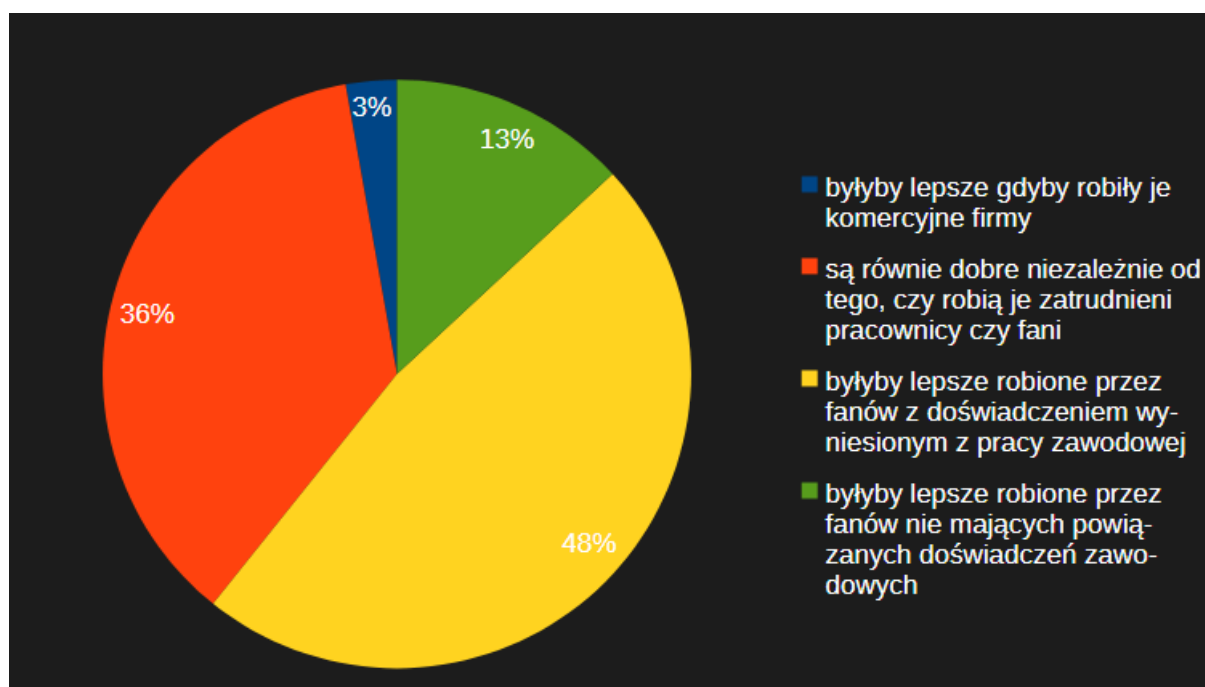
Medianę stanowi grupa o stażu 11 – 15 lat. Dominantą zaś dla całej badanej populacji jest 6 – 10. Czyli najliczniejsza pojedyncza grupa uczestników badania to osoby ze stażem 6 – 10 lat.

Większość respondentów działa w hobby co najmniej kilkanaście lat. To wskazuje na dużą retencję uczestników oraz na stabilną społeczność. Gdyby rotacja była wyższa, mediana byłaby niższa. Czyli ponownie: fandom nie składa się głównie z nowych osób; duża część uczestników zostaje na dłużej, ale punktem stabilizacji jest okres 6 – 10 lat.

Być może na odpowiedzi wpływa też fakt, że starsze pokolenie, 36 – 50, przestało się wstydzić swojego hobby – zwłaszcza, że może je sobie samo sfinansować i w wielu przypadkach – samo powołało je do życia. I teraz otwarcie i publicznie mówi o tym, że gra i to gra od dawna, choć wciąż będzie statystycznie mniej chętnie do podawania prawdziwych danych – będzie raczej skłonne do ich zaniżania, bo wciąż musi się liczyć z potępieniem ze stronyiefandomowego starszego pokolenia. Zatem pokolenie „młodszego rodzeństwa” – czyli 26 – 35 – już samo z siebie nie jest nacechowane „wstydem” hobbyistycznym, bo starsze rodzeństwo przecierało szlak. Pokolenie 17 – 25 będzie tu niezbyt do porównania, bo raz, że mamy różnicę pokoleniową; dwa, że inna jest dostępność materiałów. I oczywiście, można powiedzieć, że to przesada i oczywiście, że to są wielkie uogólnienia, ale pokolenie 36-50 w tym kraju nie mogło kiedyś grać w TTRPG, jeśli nie znało odpowiednich osób. Malowanie figurek ich rodzice wciąż uważają za dziwadło, a konsumencki dostęp do internetu nie funkcjonował „za młodu” tej grupy. Wpływ kulturowy, sytuacyjny i czasów nie jest czymś, co można zignorować kompletnie.

Kto robi lepsze konwenty? (H21, H22)

Prawie połowa ankietowanych stwierdziła, że wolałaby imprezy robione przez fanów, ale pod warunkiem, że byłyby robione przez osoby mające profesjonalną wiedzę i umiejętności. Imprezy całkowicie fanowskie wolałoby tylko 13%.



Z drugiej strony wyższość imprez komercyjnych uznał prawie nieistotny odsetek, natomiast ponad jedna trzecia uważa, że status organizatorów nie ma dla nich znaczenia.

Wydaje się, że dla większości uczestników konwentów ten aspekt fanowski i amatorski ma w zasadzie wtórne znaczenie. Tak długo, jak impreza dostarcza im to, co chcą zobaczyć, nie jest ważne, kto ją robi. Chociaż z drugiej strony: przekonanie, że profesjonalne agencje radzą sobie automatycznie lepiej, jest bardzo niskie (ale możliwe, że dotychczasowe doświadczenia z uczestniczenia w imprezach explicit profesjonalnych były raczej negatywne).

A teraz popatrzmy, kto jak odpowiedział.

Tabela 20: Preferencje odnośnie organizatorów wydarzeń vs staż badanych

	1 – 5	6 – 10	11 – 15	16 – 20	20+
byłyby lepsze, gdyby robiły je komercyjne firmy	0,47%	1,40%	0,00%	0,00%	0,93%
są równie dobre niezależnie od tego, czy robią je zatrudnieni pracownicy czy fani	5,58%	7,44%	4,19%	11,16%	7,91%
byłyby lepsze robione przez fanów z doświadczeniem wyniesionym z pracy zawodowej	2,33%	10,70%	11,16%	9,30%	13,95%
byłyby lepsze robione przez fanów niemających powiązanych doświadczeń zawodowych	1,40%	3,26%	3,26%	2,33%	2,79%

Nie wykazano tu żadnych istotnych różnic, może poza tym, że już na etapie 6 lat zaangażowania zaczyna się kształtować pewna preferencja dla imprez fanowskich ponad profesjonalnymi.

A jak to wygląda w podziale na zainteresowania?

Tabela 21: Preferencja festiwali komercyjnych vs przynależność fandomowa badanych

Kategoria	byłyby lepsze, gdyby robiły je komercyjne firmy
K-popu / kultury koreańskiej	10,00%
Seriali	3,28%
RPG	2,20%
Komiksu	2,04%
Gier komputerowych / wideo	1,85%
Gier planszowych	1,37%
Mangi i anime / kultury japońskiej	1,30%
Fantastyki w ogóle	0,67%
Science fiction	0,00%
Fantasy	0,00%
Horroru	0,00%
Postapo	0,00%
Musicali	0,00%
Furry	0,00%
LARP	0,00%
ASG	0,00%
Bitewniaków	0,00%
LEGO	0,00%
DIY / craftingu	0,00%
Eurowizji	0,00%
Konkretnych serii	0,00%

Ponieważ zwolenników imprez czysto komercyjnych nie było zbyt wielu, głębszą analizę można pominąć, chociaż jest jedna grupa, która znacząco się wyróżnia: fani kultury/muzyki koreańskiej.

Tabela 22: Brak preferencji wobec organizatorów wydarzeń vs przynależność fandomowa badanych

Kategoria	są równie dobre niezależnie od tego, czy robią je zatrudnieni pracownicy czy fani
ASG	75,00%
K-popu / kultury koreańskiej	50,00%
DIY / craftingu	46,34%
Eurowizji	45,45%
LARP	42,31%
Musicali	40,00%
Konkretnych serii	38,98%
Gier komputerowych / wideo	37,96%
Horroru	37,50%
Mangi i anime / kultury japońskiej	36,36%
Komiksu	34,69%
Science fiction	34,57%
Seriali	34,43%
Fantastyki w ogóle	34,23%
Furry	33,33%
Fantasy	33,04%
RPG	32,97%
Gier planszowych	31,51%
Bitewniaków	30,00%

Postapo	26,67%
---------	--------

LEGO	26,32%
------	--------

Zakładając, że niepoleganie na kryterium profesjonalizmu twórców będzie się przekładać nad preferowanie po prostu imprez lepszej jakości, najbardziej na jakość zwracają uwagę miłośnicy ASG, potem znowu kultury koreańskiej, zajęć manualnych i Eurowizji. Natomiast najmniej na kryterium dogodności patrzą fani LEGO, postapo, gier (bitewnych, planszowych, RPG), literatury, furry, komiksu oraz kultury japońskiej.

Tabela 23: Preferencja imprez fanowskich robionych przez zawodowców vs przynależność fandomowa badanych

Kategoria	byłyby lepsze robione przez fanów z doświadczeniem wyniesionym z pracy zawodowej
Furry	60,00%
Postapo	60,00%
LEGO	57,89%
Musicali	56,67%
Science fiction	55,56%
Bitewniaków	55,00%
Gier planszowych	54,79%
Fantasy	53,91%
Fantastyki w ogóle	53,02%
RPG	52,75%
Horroru	50,00%
Konkretnych serii	47,46%
Gier komputerowych / wideo	47,22%
Komiksu	46,94%
Mangi i anime / kultury	46,75%

japońskiej

LARP 46,15%

Seriali 45,90%

Eurowizji 45,45%

DIY / craftingu 43,90%

ASG 25,00%

K-popu / kultury koreańskiej 25,00%

Jeśli chodzi o opcje „ imprezy półprofesjonalne”, to tutaj jedyne, co się znowu wyróżnia, to niski odsetek fanów ASG i kultury koreańskiej – w pozostałych grupach jest podobnie.

Tabela 24: Preferencja wobec imprez amatorskich vs przynależność fandomowa badanych

Kategoria	byłyby lepsze robione przez fanów niemających powiązanych doświadczeń zawodowych
Seriali	16,39%
Komiksu	16,33%
LEGO	15,79%
Mangi i anime / kultury japońskiej	15,58%
Bitewniaków	15,00%
K-popu / kultury koreańskiej	15,00%
Konkretnych serii	13,56%
Postapo	13,33%
Fantasy	13,04%
Gier komputerowych / wideo	12,96%
Horroru	12,50%
Gier planszowych	12,33%
RPG	12,09%

Fantastyki w ogóle	12,08%
LARP	11,54%
Science fiction	9,88%
DIY / craftingu	9,76%
Eurowizji	9,09%
Furry	6,67%
Musicali	3,33%
ASG	0,00%

I ostatnia opcja – znowu na końcu mamy ASG, ale też musicale i furry. Warto zwrócić uwagę, że jednak mówimy o grupach o zainteresowaniach bardzo mało albo pobieżnie powiązanych z pozostałymi. W ogóle eklektyzm zainteresowań wyrażonych tutaj (co też jest wynikiem oferty programowej poszczególnych konwentów fantastycznych) jest ogromny, natomiast pytanie, do kogo to ma trafić, to zupełnie inna kwestia.

Podsumowanie

Całość przedstawionych powyżej wyników należy oczywiście brać z pewną rezerwą, ponieważ jest to pierwsze tak kompleksowe podejście do badań tej konkretnej grupy społecznej. Replikacja poszczególnych grup wyników byłaby wskazana i dopiero na jej podstawie byłoby można wyciągać bardziej jednoznaczne wnioski. Wydaje się jednak, że udało nam się tym badaniem uzyskać pewną liczbę jeśli nie danych, to przynajmniej wskazówek, które powinny nieco ułatwić pracę osobom i organizacjom wspierającym uczestnictwo w fandomie, zarówno na tym czynnym, jak i tym bardziej biernym poziomie. Szczególnie skorzystać powinny kluby oraz organizatorzy fanowskich wydarzeń, co dobrze współgra z pierwotnym celem, który przed sobą postawiliśmy. Można również na podstawie zebranych danych pokusić się o stworzenie pewnego obrazu przeciętnego aktywnego fana – zwłaszcza fantastyki, ale nie tylko.

Przeciętny fan nie jest więc starym dziadem z problemem alkoholowym, który ciągle opowiada, jak to było za jego czasów dwadzieścia lat temu i który uważa nowe za inne i automatycznie złe, bo przeszkadza mu w konsumpcji treści. Fandom jest 30 – 40 letnią osobą, która w fandomie

jest już przynajmniej 10 – 15 lat. Nie jest nowa, nie jest też od czasów Tolkiena. Pamięta fora, ale nie ma problemu z ogarnięciem Discorda. Rzadziej jest niż nie jest mężczyzną. Przoduje w budowaniu bezpiecznych przestrzeni, momentami aż za bardzo. Nie uważa płci za najważniejszą część tożsamości fanowskiej, bo wysoko stawia tolerancję i inkluzywność. Kiedyś do fandomu trafiła przez swoje hobby, dziś ma ich kilka i należy do kilku subgrup, bo została dla ludzi i płynnie zmienia grupki. Ma znajomych z konwentu, ma serwer, na który zagląda, brała udział w jakimś projekcie i namówili ją kiedyś na tworzenie programu na konwencie. To osoba, która kocha fandom, tworzy środowisko, ale bywa zmęczona; czasem potrzebuje przerwy; czasem przychodzi na konwent tylko dla ludzi i czasem uważa, że tylko ona ma rację i nikt jej nie słucha. To osoba, która mając do wyboru wykład Kinga o klaunach kontra obiad ze znajomymi w knajpie konwentowej – wybierze ramen. Program? Miło, jak jest. Ten obraz będzie oczywiście wymagał pogłębienia w kolejnych badaniach, do których będziemy chcieli przystąpić jeszcze w tym roku. Tematy warte pogłębienia w kolejnych edycjach, które w tym badaniu udało nam się ledwie zarysować, to m.in.:

1. Sytuacja osób po 50 roku życia, niebinarnych, a także należących do kilku społeczności fanowskich (np. furry), których liczebność z pewnością jest wystarczająca do badań ilościowych, ale nie udało nam się dotąd zebrać od nich wystarczającej ilości danych.
2. Czynniki mediujące niższe zaangażowanie w kulturę konwentową wśród mieszkańców mniejszych miejscowości (sytuacja finansowa, wykluczenie komunikacyjne itp.).
3. Zaskakująco wysokie zainteresowanie pokojami ciszy w niektórych fandomach; i czy wynika ono np. z częstszego występowania nietypowych wzorców rozwojowych (np. ASD lub ADHD).
4. Kierunek przepływu kompetencji pomiędzy fandomami a powiązanymi z nimi grupami zawodowymi.
5. Czynniki wpływające na wypalenie aktywnych członków fandomu oraz ich wypadanie z wolontariatu.

Zdajemy sobie również sprawę z wielu ograniczeń niniejszego badania – szczególnie tych wynikających z jego czysto internetowej formy. Być może badania prowadzone na żywo, np. na konwentach lub spotkaniach klubów, dałyby zgoła inne wyniki – i to również jest hipoteza warta przetestowania. Będzie ona jednak wymagała dużo większego wkładu pracy oraz być

może zaangażowania dodatkowych osób na zasadzie wolontariatu, który wszak nie jest tej społeczności obcy.

Kto to zrobił?

Tomasz Kozłowski – Łódzianin. Redaktor i twórca inicjatywy publicystycznej „Emarginacje”. Stworzył i układał antologie opowiadań „Dzień po najczarniejszej nocy” (2023) i „Przestrzenie pomiędzy światami” (2026), wydane w ramach fundacji iatelier. Autor spektakli i widowisk teatralnych „Wciąż patrzą” (2020), „Iluzja wstrząsu” (2021) oraz „Juliusz i Antoni ratują świat” (2024). Strona internetowa: tomekjm.substack.com

Joanna „Tootthie” Kubizna – dr inż., biologka, ichtiolożka, dziennikarka, publicystka gamingowa i Smok Fandomu. Z wykształcenia naukowczyni, z zamiłowania MacGyver fandomu. Autorka publikacji naukowych oraz licznych artykułów, recenzji, tłumaczeń i wywiadów poświęconych grom i popkulturze. Jako korespondentka relacjonowała międzynarodowe wydarzenia gamingowe, w tym BlizzCon w Anaheim. W fandomie od zawsze jako fanka i uczestniczka, a od ponad dekady również jako organizatorka i koordynatorka.

Michał „Cysorz” Szymański – psycholog, publicysta, działacz oddolnych ruchów kulturotwórczych. Przez trzy lata był prezesem Związku Stowarzyszeń „Fandom Polski”, przez sześć – wiceprezesem Stowarzyszenia Krakowska Sieć Fantastyki. Organizował wydarzenia, redagował prozę i eseistykę, publikował m.in. w „Nowej Fantastyce” oraz licznych fanzinach i fanowskich portalach o popkulturze. Uważa, że idea wolontariatu i pracy społecznej zasługuje na dużo więcej uwagi, niż obecnie otrzymuje.

Aneks: Treść narzędzia badawczego (eksport z Google Forms)

Cześć, fajnie że jesteś i wyrażasz chęć wypełnienia niniejszej ankiety, która - mam nadzieję - pomoże nam dowiedzieć się czegoś ciekawego o społecznościach fanowskich. Ankieta jest anonimowa, więc możesz śmiało, szczerze i bez ogródek. Wyniki zostaną zaprezentowane na KON_gresie 2026 w Katowicach - dwudniowym wydarzeniu, podczas którego organizatorzy konwentów i inni działacze fandomu spotykają się, by dyskutować, szkolić się i wymieniać się wiedzą. Nie wykluczamy również publikacji w fanzinach i na fanowskich portalach poświęconych różnym gałęziom popkultury.

Ankieta przygotował i dane będzie obrabiał zespół pod przewodnictwem Michała Szymańskiego, aktywnego fana fantastyki, gier RPG i kina w ogóle, byłego prezesa Związku Stowarzyszeń "Fandom Polski". W skład zespołu wchodzi ludzie odpowiedzialni m.in. za konwenty fantastyczne i mangowe, antologie opowiadań i fanowskiej publicystyki, czy lokalne wydarzenia dla fanów, a dokładnie: Monika "Mika" Gaudyn-Szymańska, Tomasz Kozłowski, Joanna "Toothie" Kubizna, Maciej "Toudi" Pitala, Radosław "Rynvord" Polański, Magdalena "Lierre" Stonawska.

Ile masz lat? *

- ☐ 0-16
- ☐ 17-25
- ☐ 26-35
- ☐ Więcej niż 35

Jakiej jesteś płci? *

- ☐ K
- ☐ M
- ☐ NB
- ☐ Inna
- ☐ Nie chcę podawać

Czym się zajmujesz na co dzień? *

- ☐ Pracuję
- ☐ Studiuję
- ☐ Uczę się
- ☐ Jestem osobą bezrobotną
- ☐ Jestem na rencie i nie pracuję
- ☐ Jestem na emeryturze i nie pracuję
- ☐ Inne:

Jakie posiadasz wykształcenie? *

- ☐ Podstawowe
- ☐ Zawodowe
- ☐ Średnie ogólne
- ☐ Średnie techniczne
- ☐ Wyższe (licencjat / inżynier)
- ☐ Wyższe (magister / magister inżynier)
- ☐ Wyższe (doktor lub profesor)

Gdzie mieszkasz? *

- ☐ Wieś
- ☐ Miasto poniżej 200 tys. mieszkańców
- ☐ Miasto 200-500 tys. mieszkańców
- ☐ Miasto powyżej 500 tys. mieszkańców

Do jakich fandomów czujesz że należysz? *

- Fantastyki w ogóle
- Science fiction
- Fantasy
- Horroru
- Postapo
- Seriali
- Musicali
- Komiksu
- Mangi i anime / kultury japońskiej
- Furry
- K-popu / kultury koreańskiej
- BL
- RPG
- LARP
- ASG
- Gier planszowych
- Bitewniaków
- Lego
- DIY / craftingu
- Gier komputerowych / video
- Eurowizji
- Konkretnych serii lub jeszcze czegoś innego

Jeśli zaznaczyłś ostatnią opcję w poprzednim pytaniu, wypisz proszę czym się interesujesz.

Czy zdarzyło Ci się zajmować którąś z wymienionych poniżej form działalności fanowskiej? *

Zaznacz tylko jedną odpowiedź w rzędzie.

	Nie, nigdy	Raz zdarzyło mi się spróbować	Kiedyś tak, ale już tego nie robię	Tak, robię to od czasu do czasu	Tak, robię to regularnie
Organizowanie o konwentów/festiwali		☐	☐	☐	☐
Wolontariat o konwentowy	☐	☐	☐	☐	☐
Prelegowanie o na konwentach	☐	☐	☐	☐	☐
Prowadzenie o sesji RPG	☐	☐	☐	☐	☐
Organizowanie o LARPów		☐	☐	☐	☐
Organizowanie o /obsługa innych atrakcji na konwentach		☐	☐	☐	☐

(konkursy,
konsolówki,
games room
itp.)

Animowanie lokalnych fandomowych wydarzeń (meety, planszówki, spotkania klubów)	○	○	○	○	○
Tworzenie/ wydawanie zinów	○	○	○	○	○
Redagowanie/ wydawanie fanowskich antologii opowiadań	○	○	○	○	○
Tworzenie/ wydawanie bloga, strony internetowej	○	○	○	○	○
Tworzenie/ wydawanie podcastu	○	○	○	○	○
Prowadzenie kanału na YouTube	○	○	○	○	○
Streamowanie gier video na Twitchu	○	○	○	○	○
Streamowanie sesji RPG	○	○	○	○	○
Prowadzenie konta na TikToku	○	○	○	○	○
Współtworzenie internetowej bazy wiedzy / wiki	○	○	○	○	○
Pisanie fanfiction	○	○	○	○	○
Rysowanie fanartów	○	○	○	○	○
Tworzenie fanvidów	○	○	○	○	○
Cosplay	○	○	○	○	○
Projektowanie	○	○	○	○	○

gier komputerowych					
Projektowanie	☐	☐	☐	☐	☐
gier planszowych					
Modowanie	☐	☐	☐	☐	☐
gier komputerowych					
Tworzenie	☐	☐	☐	☐	☐
fanowskich dodatków do					
gier planszowych					
Tworzenie	☐	☐	☐	☐	☐
fanowskich materiałów do					
gier RPG					
Moderowanie	☐	☐	☐	☐	☐
społeczności fanowskiej online					
Kolekcjonowanie	☐	☐	☐	☐	☐
nie rzeczy związanych z hobby					

Czy zdarzyło Ci się profesjonalnie (za pieniądze) robić którąś z poniższych rzeczy? *

Zaznacz tylko jedną odpowiedź w rzędzie.

	Nie, nigdy	Raz zdarzyło mi się tym zajmować	Kiedyś tak, ale już tego nie robię	Tak, robię to regularnie
Organizowanie imprez kulturalnych lub targowych	☐	☐	☐	☐
Organizowanie LARPów	☐	☐	☐	☐
Prowadzenie sesji RPG	☐	☐	☐	☐
Zarządzanie zespołem	☐	☐	☐	☐
Wykładanie/uczenie/prowadzenie szkoleń	☐	☐	☐	☐
Obsługa stoiska targowego	☐	☐	☐	☐
Tworzenie lub redakcja tekstów	☐	☐	☐	☐

Tworzenie lub obróbka grafiki	☐	☐	☐	☐
Projektowanie gier video	☐	☐	☐	☐
Testowanie gier video	☐	☐	☐	☐
Projektowanie gier planszowych	☐	☐	☐	☐
Projektowanie gier RPG lub pokrewnych	☐	☐	☐	☐
Animowanie kultury poza konwentami	☐	☐	☐	☐
Prowadzenie strony internetowej	☐	☐	☐	☐
Zarządzanie profilami w mediach społecznościowych	☐	☐	☐	☐
Inne działania promocyjne	☐	☐	☐	☐

Czy doświadczenie uzyskane w działalności fanowskiej przekłada się jakoś na Twoje aktywności poza fandomem (np. zawodowe)? *

1 – Zdecydowanie nie; 5 – Zdecydowanie tak

Pytania dla organizatorów konwentów

Czy działalność w fandomie wpływa pozytywnie na Twój dobrostan psychiczny (poczucie spełnienia, radość z życia itp.)?

- ☐ Tak
- ☐ Nie

Jeśli tak – jak oceniasz siłę tego wpływu?

1 – Bardzo mały; 5 – Bardzo duży

Czy działalność w fandomie wpływa negatywnie na Twój dobrostan psychiczny (stres, przemęczenie itp.)?

- ☐ Tak
- ☐ Nie

Jeśli tak – jak oceniasz siłę tego wpływu?

1 – Bardzo mały; 5 – Bardzo duży

Czy działalność w fandomie wpływa na Twoją płynność finansową?

- ☐ Tak

- Nie

Jeśli tak – jak oceniasz wpływ działania w fandomie na Twoją płynność finansową?

1 – Zdecydowanie negatywnie; 5 – Zdecydowanie pozytywnie

Czy działalność w fandomie wpływa na Twoją pracę?

- Tak
- Nie

Jeśli tak – jak wygląda wpływ Twojej działalności na Twoje życie zawodowe?

1 – Zdecydowanie negatywnie; 5 – Zdecydowanie pozytywnie

Czy działalność w fandomie wpływa na Twoją relację z innymi członkami rodziny? (Częstotliwość kontaktów, konflikty, wspólne zainteresowania itp.)

- Tak
- Nie

Jeśli tak – jak wygląda wpływ Twojej działalności na twoje życie rodzinne?

1 – Zdecydowanie negatywnie; 5 – Zdecydowanie pozytywnie

Czy działalność w fandomie wpływa na jakość Twojego snu?

- Tak
- Nie

Jeśli tak - na jakie aspekty konkretnie?

- Przez fandom śpię mniej
- Przez fandom mój sen jest mniej skuteczny (budzę się mniej wypoczęt_)
- Przez fandom mam problemy z zasypianiem
- Łatwiej mi zasnąć odkąd angażuję się w fandom
- Budzę się bardziej wypoczęt_ odkąd angażuję się w fandom
- Śpię więcej godzin na dobę odkąd angażuję się w fandom
- Inne:

Pytania dla wszystkich

Od ilu lat trwa Twoje zaangażowanie w hobby? *

Czy bywasz na wydarzeniach fanowskich innych niż konwenty/festiwale? (Spotkania klubów, fan meety, turnieje itp.) *

- Nie, nie bywam
- Bywam na wydarzeniach w mojej miejscowości lub najbliższym dużym mieście
- Bywam na wydarzeniach w różnych częściach Polski
- Bywam na wydarzeniach w Polsce i za granicą
- Bywam wyłącznie na wydarzeniach za granicą

Czy na spotkaniach klubów powinien być dostępny alkohol?

- Chcę, żeby był
- Wolę, żeby był, ale nie jest to konieczne
- Nie mam zdania

- Wolę, żeby nie było, ale może być
- Nie chcę, żeby był

Czy należysz do jakiejś internetowej społeczności fanowskiej? (Serwer społeczności Discorda, kanał na Telegramie, grupa na FB/Messengerze itp.) *

- Nie, nie należę
- Tak, na Discordzie
- Tak, na Facebooku
- Tak, na Messengerze
- Tak, na WhatAppie
- Tak, na Mastodonie
- Tak, na Bluesky
- Tak, na Telegramie
- Tak, na liście dyskusyjnej
- Tak, na forum tematycznym
- Inne:

Różne fandomy wytwarzają różne tradycje i zwyczaje. Niektóre z wymienionych poniżej mogą Ci się wydać dziwne, może pierwszy raz o nich słyszysz - w porządku, to nie jest problem. Zaznacz przy tych, które kojarzysz, na ile są dla Ciebie ważne, przy pozostałych kliknij "nie znam". *

Zaznacz tylko jedną odpowiedź w rzędzie.

	Nie znam	Nieważne / nie interesuje mnie	Trochę ważne	Bardzo ważne
After po konwencie	☐	☐	☐	☐
Before przed konwentem	☐	☐	☐	☐
Mówienie "akredytacja" zamiast "wejściówki"	☐	☐	☐	☐
Cosplay	☐	☐	☐	☐
Dyskusje na żywo	☐	☐	☐	☐
Dyskusje w sieci	☐	☐	☐	☐
Fanarty	☐	☐	☐	☐
Fanfiki	☐	☐	☐	☐
Fanowski wolontariat	☐	☐	☐	☐
Filk (muzyka fanowska)	☐	☐	☐	☐
Fursony	☐	☐	☐	☐
Fursuity	☐	☐	☐	☐
Game jamy	☐	☐	☐	☐
Gesty typowe dla ulubionego uniwersum (np. wulkańskie podniesienie ręki)	☐	☐	☐	☐

Konwenty	○	○	○	○
Lightsticki	○	○	○	○
Lokalne kluby fanów	○	○	○	○
Merch (gadżety)	○	○	○	○
Kolekcjonerstwo	○	○	○	○
Modowanie gier	○	○	○	○
Mówienie sobie na "ty"	○	○	○	○
Nagroda Hugo	○	○	○	○
Nagroda im. Janusza A. Zajdla	○	○	○	○
Nagroda im. Jerzego Żuławskiego	○	○	○	○
Nagroda im. Krzysztofa Papierkowskiego	○	○	○	○
Nagroda im. Piotra Raka	○	○	○	○
Pikniki tematyczne	○	○	○	○
Polcon	○	○	○	○
Pochody (np. ananasa)	○	○	○	○
Przypinki, naklejki itp.	○	○	○	○
Quentin	○	○	○	○
Random play dance	○	○	○	○
Regularne spotkania	○	○	○	○
Sesje RPG publikowane w sieci	○	○	○	○
Social media poświęcone Twojemu hobby	○	○	○	○
Speedruny	○	○	○	○
Ślākfa	○	○	○	○
Tupanie na koncertach	○	○	○	○
Worldcon	○	○	○	○
Wspólne granie w ramach społeczności	○	○	○	○
Wspólne wyjazdy na wydarzenia	○	○	○	○
Ziny	○	○	○	○
Inne (jeśli nie	○	○	○	○

masz innych
pomysłów, kliknij
"nie znam")

Jeśli zaznaczyłś opcję Inne w poprzednim pytaniu, wypisz proszę co jeszcze jest dla Ciebie ważne i jak bardzo.

Czy czujesz, że fandom pomaga Ci się rozwijać? *

1 – Zdecydowanie nie; 5 – Zdecydowanie tak

Czy czujesz się bezpiecznie w fandomie? *

1 – Zdecydowanie nie; 5 – Zdecydowanie tak

Czy czujesz, że fandom Cię akceptuje? *

1 – Zdecydowanie nie; 5 – Zdecydowanie tak

Jeśli w ostatnim czasie coś się zmieniło (albo wkrótce ma się zmienić) w Twoim zaangażowaniu w fandom, może masz ochotę opowiedzieć nam dlaczego tak jest?

Czy z Twojej perspektywy coś się ostatnio zmieniło lub zmienia w Twojej fanowskiej społeczności?

Pytania okołokonwentowe

Czy bywasz na konwentach lub festiwalach związanych z Twoim hobby? *

- ☐ Nie, nie bywam
- ☐ Bywam, w mojej miejscowości lub najbliższym dużym mieście
- ☐ Bywam, w różnych częściach Polski
- ☐ Bywam, w Polsce i za granicą
- ☐ Bywam, wyłącznie za granicą

Uważam, że konwenty / imprezy dla fanów...

- ☐ byłyby lepsze gdyby robiły je komercyjne firmy
- ☐ są równie dobre niezależnie od tego, czy robią je zatrudnieni pracownicy czy fani
- ☐ byłyby lepsze robione przez fanów z doświadczeniem wyniesionym z pracy zawodowej
- ☐ byłyby lepsze robione przez fanów nie mających powiązanych doświadczeń zawodowych

Czy częściej bywasz na imprezach, które znasz i kojarzysz, czy takich, które są dla Ciebie zupełną nowością?

- ☐ Zdecydowanie wolę imprezy, które znam
- ☐ Raczej wolę imprezy, które znam, ale zdarza mi się bywać na nowych
- ☐ Nie mam preferencji
- ☐ Raczej wolę nowe imprezy, ale czasem wracam na te znane
- ☐ Zdecydowanie wolę imprezy, których nie znam

Jeśli możesz, uzasadnij jakoś swoją odpowiedź na poprzednie pytanie.

Jeśli bywasz na konwentach, daj znać, które punkty programu interesują Cię bardziej, a które mniej.

Zaznacz tylko jedną odpowiedź w rzędzie.

	Nie wiem co to	Nie interesują mnie	Czasem zaglądam	To dla mnie ważny element konwentu	To dla mnie niezbędny element konwentu
Atrakcje integracyjne	☐	☐	☐	☐	☐
Dyżury autografowe	☐	☐	☐	☐	☐
Fan meety	☐	☐	☐	☐	☐
Food trucki	☐	☐	☐	☐	☐
Gra konwentowa	☐	☐	☐	☐	☐
Gry muzyczne	☐	☐	☐	☐	☐
Gry planszowe	☐	☐	☐	☐	☐
Larpy	☐	☐	☐	☐	☐
Karaoke	☐	☐	☐	☐	☐
Koncerty	☐	☐	☐	☐	☐
Konkurs cosplay	☐	☐	☐	☐	☐
Konkursy wiedzy	☐	☐	☐	☐	☐
Konsole retro	☐	☐	☐	☐	☐
Konsole współczesne	☐	☐	☐	☐	☐
Księga pamiątkowa	☐	☐	☐	☐	☐
Panele dyskusyjne	☐	☐	☐	☐	☐
Pokazy artystyczne (np. fire show)	☐	☐	☐	☐	☐
Pokazy gier	☐	☐	☐	☐	☐
Pokazy rekonstrukcji historycznej	☐	☐	☐	☐	☐
Prelekcje o fantastyce	☐	☐	☐	☐	☐
Prelekcje o komiksach	☐	☐	☐	☐	☐
Prelekcje o literaturze	☐	☐	☐	☐	☐
Prelekcje o mandze, anime, Azji	☐	☐	☐	☐	☐
Prelekcje w bloku naukowym	☐	☐	☐	☐	☐

Projekcje filmów	☐	☐	☐	☐	☐
Random play dance	☐	☐	☐	☐	☐
Sesje RPG	☐	☐	☐	☐	☐
Spotkania autorskie	☐	☐	☐	☐	☐
Stoiska sprzedażowe	☐	☐	☐	☐	☐
Stoiska tematyczne (np. strefa postapo na Pyrkonie)	☐	☐	☐	☐	☐
Strefa ciszy	☐	☐	☐	☐	☐
Turnieje gier bitewnych	☐	☐	☐	☐	☐
Turnieje gier planszowych	☐	☐	☐	☐	☐
Turnieje gier video	☐	☐	☐	☐	☐
Warsztaty	☐	☐	☐	☐	☐
Wystawy (np. figurek albo lego)	☐	☐	☐	☐	☐
Inne	☐	☐	☐	☐	☐

Jeśli zaznaczyłś opcję Inne w poprzednim pytaniu, wypisz proszę co jeszcze jest dla Ciebie ważne i jak bardzo.

Które z poniższych atrakcji uważasz za specyficzne dla konwentów (tzn. nieobecne na innych rodzajach imprez)?

Zaznacz wszystkie właściwe odpowiedzi.

Atrakcja	To dla mnie specyficzny element konwentu
Atrakcje integracyjne	☐
Dyżury autografowe	☐
Fan meety	☐
Food trucki	☐
Gra konwentowa	☐
Gry muzyczne	☐
Gry planszowe	☐
Larpy	☐
Karaoke	☐
Koncerty	☐
Konkurs cosplay	☐
Konkursy wiedzy	☐
Konsole retro	☐
Konsole współczesne	☐
Księga pamiątkowa	☐
Panele dyskusyjne	☐

Pokazy artystyczne (np. fire show)	☐
Pokazy gier	☐
Pokazy rekonstrukcji historycznej	☐
Prelekcje o fantastyce	☐
Prelekcje o komiksach	☐
Prelekcje o literaturze	☐
Prelekcje o mandze, anime, Azji	☐
Prelekcje w bloku naukowym	☐
Projekcje filmów	☐
Random play dance	☐
Sesje RPG	☐
Spotkania autorskie	☐
Stoiska sprzedażowe	☐
Stoiska tematyczne (np. strefa postapo na Pyrkonie)	☐
Strefa ciszy	☐
Turnieje gier bitewnych	☐
Turnieje gier planszowych	☐
Turnieje gier video	☐
Warsztaty	☐
Wystawy (np. figurek albo lego)	☐

Czy na terenie konwentu powinien być dostępny alkohol?

- Chcę, żeby był
- Wolę, żeby był, ale nie jest to konieczne
- Nie mam zdania
- Wolę, żeby nie było, ale może być
- Nie chcę, żeby był

Czy osoby pod wpływem alkoholu powinny być wpuszczane na konwenty?

1 – Zdecydowanie nie; 5 – Zdecydowanie tak

Czy na konwentach powinny być dostępne napoje energetyczne?

- Chcę, żeby były
- Wolę, żeby były, ale nie jest to konieczne
- Nie mam zdania
- Wolę, żeby nie było, ale mogą być
- Nie chcę, żeby były

Koniec!

Jeśli chcesz nam jeszcze o czymś powiedzieć, np. zasugerować coś, o czym nie pomyśleliśmy, albo skomentować samo badanie, chętnie poczytamy!
