

CO SKRYWA FUTRO? PROCES KREOWANIA TOŻSAMOŚCI WEWNĄTRZ FANDOMU FURRY. ROLA FANDOMU I INTERNETU

Witold Krzemiński*

Abstrakt

Artykuł podejmuje próbę opisanego procesu kreowania tożsamości uczestniczek i uczestników fandomu *furry*, w ramach teorii światów społecznych Anselma Straussa. Podstawą rozważań są wyniki netnograficznych badań terenowych przeprowadzonych przez autora w 2021 r. w społeczności internetowej określającej siebie jako futrzaki (ang. *furry*). To osoby, które w ramach praktyk roleplayu odgrywają postać antropomorficznych zwierząt, z których rzekomymi cechami nie tylko się identyfikują, ale także poszerzają ich listę w celu negocjowania indywidualnej tożsamości. Polski fandom *furry* skupia nastolatków, dla których relacja wirtualna jest celem samym w sobie (*świat furry*), a zarazem przestrzenią i narzędziem dla poszukiwania własnej autoidentyfikacji seksualnej. Całość wierczą pytania dotyczące dalszych możliwości badań nad tą społecznością.

Słowa kluczowe: *fandomy, fandom furry, Internet, proces identyfikacji, teoria światów społecznych*

WHAT DOES THE FUR HIDE? THE PROCESS OF IDENTITY CREATION INSIDE THE FURRY FANDOM: THE ROLE OF FANDOMS AND THE INTERNET

Abstract

This paper attempts to describe the process of identity creation for participants in the furry fandom, within the framework of Anselm Strauss's theory of social worlds. The discussion is based on the results of a netnographic four-month field study conducted by the author in 2021 in an online community that describes itself as "furry". These are individuals who, as part of their roleplaying practices, play as anthropomorphic animals with whose supposed traits they not only identify but also expand their list of traits in order to negotiate individual identity. As the results of this study show the Polish furry fandom gathers teenagers for whom the virtual relationship is an end in itself (the "furry world"), and at the same time, a space and a tool for the search for one's own sexual self-identification (which was delineated using the concepts of Ernic Evaluation Approach).

Keywords: *fandoms, furry fandom, Internet, identification process, social worlds framework*

* Witold Krzemiński, Instytut Antropologii i Etnologii, UAM Poznań, Polska
e-mail: witkrz@st.amu.edu.pl | ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4450-5943>

Wstęp

Konwenty czyli zjazdy fanów fantastyki, gier fabularnych, seriali telewizyjnych, anime, mang czy innych dzieł (pop)kultury, w ostatnich latach przeżywają swój renesans. Jak grzyby po deszczu rosną coraz to nowe „-kony” w coraz to mniejszych miastach, o których fani popkultury mogliby jeszcze parę lat temu jedynie pomarzyć. Jeden z największych, odbywający się w Poznaniu, Pyrkon, w roku 2019 pobił rekord, mając ponad 50 tysięcy uczestników (Malinowski 2019).

Zdecydowanie można stwierdzić, że zainteresowanie komiksami, grami komputerowymi i innymi, niegdyś mniej popularnymi mediami, przestało być czymś niszowym i stało się czymś, co dołączyło do szeroko pojętego mainstreamu. Wspomniane zjazdy prócz oferowania niezliczonej ilości straganów, konkursów i prelekcji, mają jeszcze jeden, ważniejszy aspekt – skupiają w jednym miejscu osoby o tych samych zainteresowaniach, co nierzadko może być jedyną okazją do tego, by poznać kogoś, kto dzieli z nami tę samą pasję. Będąc na jednej z edycji Pyrkonu w Poznaniu miałem okazję spotkać osoby przebrane w stroje rycerskie, czy ubrane jak ich ulubione postacie z gier i filmów.

Wtedy też usłyszałem o fandomie *furry*. Moi rozmówcy wypowiadali się jednak z ironią, określając jego członków i członkinie jako „furasy” i „futerkowcy”. Wówczas zdziwiło mnie, że w tym gronie entuzjastów wcielania się w postaci rodem z fantasy, w dodatku w miejscu uważanym za ekstrawaganckie, osoby przebrane w futrzane kostiumy zwierząt uchodzą za dziwaków, ludzi odbiegających od normy. Co więcej, prowokują u niektórych skrajnie negatywne emocje, co ilustruje dobrze pewne zdarzenie z USA.

7 grudnia 2014 roku, podczas Midwest FurFest, jednego z największych konwentów *furry* w tym kraju, nastąpił atak na członków spotkania, w wyniku którego 19 osób musiało być hospitalizowanych. Wewnątrz budynku, w którym odbywało się spotkanie, odnaleziono rozbity

szklany pojemnik zawierającą sproszkowany chlor, który jest substancją szkodliwą dla ludzkiego organizmu (WikiFur 2019).

Ten przypadek uwiadcza siłę, z jaką świat wirtualny i realny nawzajem na siebie oddziałują, współdzieląc a zarazem wynosząc poza swoje ramy agresję. Tworzy ona więc specyficzny kontekst dla badanej przeze mnie grupy, wobec której, także w Internecie, często adresuje się akty przemocy słownej. *Furry* posądza się zatem o zoofilię, pedofilię, znieważa się za pomocą komentarzy lub grafik.

Negatywna recepcja *furry* zainspirowała mnie do postawienia pytania badawczego dotyczącego tożsamości tych ludzi, z uwagi na fakt ich zainteresowań: jak jednostki postrzegają siebie indywidualnie w ramach wspólnie podzielanego przekonania o przynależności do fandomu *furry*. Przyjmując zatem, że tworzą one wspólnotę fandomu, warto zapytać o to, co z tego wynika dla nich samych. Uzyskanie odpowiedzi okazało się równoznaczne z zanurzeniem się w świat Internetu, czemu nieoczekiwanie zaczęła sprzyjać pandemia COVID-19. Jej wpływ na ograniczenie kontaktów *face to face* okazał się decydujący dla podjęcia przeze mnie badań netnograficznych¹. Polegały one na dołączeniu do jednego z najpopularniejszych serwerów poświęconemu fandomowi *furry* wewnątrz aplikacji Discord – komunikatora internetowego, który pozwala na grupowe rozmowy za pośrednictwem wiadomości tekstowych jak i czatu wideo. Następnie, po uzyskaniu zgody administracji, rozpocząłem swoje badania, których największą częścią była obserwacja uczestnicząca, polegająca na uczestniczeniu w życiu społecznym grupy – wspólnych rozmowach, graniu w gry komputerowe czy zwykłemu, mniej angażującemu śledzeniu przebiegu rozmów bez własnego udziału.

Oprócz tego posiłkowałem się wywiadami nieustrukturyzowanymi, które przeprowadziłem z administracją serwera – były to trzy rozmowy

¹ Artykuł wykorzystuje ustalenia z mojego raportu *Co kryje się pod futrem? Strategie identyfikacyjne członków i członkiń fandomu furry* (Krzemiński 2021).

przeprowadzone na samym początku mojej działalności badawczej – nie wniosły one wiele materiału etnograficznego do pracy, ale pomogły w zrozumieniu działania serwera, którym zarządzają, oraz usprawniły dalszą konceptualizację celu badawczego.

Koncepcja światów społecznych

– wprowadzenie tożsamości fandomu *furry*

Pytanie o tożsamość aktorów społecznych współtworzących fandom *furry* przywodzi na myśl koncepcję światów społecznych Anselma Straussa (1978), na które składa się „zestaw podzielanych i wspólnych jego uczestnikom czynności lub poglądów, powiązanych ze sobą za pomocą sieci komunikacji” (Strauss; cyt. za: Marzec 2011, 5). Kryteria te pozwalają wyodrębnić istnienie wielu światów społecznych, na przykład „opery, baletu, bejsbolu, surfing, sztuki, zbierania znaczków, wspinaczki, homoseksualności i medycyny” (ibidem).

W przypadku *furry* można mówić nie tylko o sieci kontaktów zapośredniczonych zdalnie, ale także o wspólnym celu, którego realizacja staje się możliwa dzięki istnieniu określonej formy kontaktu, jaką jest fandom. Tworzą go osoby o podobnych zainteresowaniach tematycznych jak na przykład seriale telewizyjne, *anime*, *mangi*, fantastyka, zespoły muzyczne, muzycy, gry komputerowe, czy *cosplay* (hobby poświęcone wcielaniu w fikcyjne postaci za pomocą stroju i ich odgrywanie). Ich działania „(...) polega[ją] na organizowaniu zachowań związanych z wyobraźnią najczęściej są one oparte na symbolach związanych z kulturą masową” (Kaszkowiak 2017, 171) – skupionych nierzadko na produktach kultury popularnej i mass-mediów. Obiekty zainteresowania fanów mają przede wszystkim posiadać wartość symboliczną – właściwości takie jak użyteczność i cena schodzą na dalszy plan. Strauss (1978, 122) w swojej teorii światów społecznych wprowadza termin wspólnej

aktywności (ang. *Primary activity*) – stanowi ona rdzeń nadający sens istnieniu grupy (Kaszkowiak 2017, 178).

Podążając tym tropem, główna wspólnie podzielana aktywność członków każdego fandomu polega na obraniu jednego przedmiotu zainteresowań jak zespół, wybrana gra komputerowa, ulubiona seria komiksów, czy wybrany superbohater i podporządkowaniu mu treści relacji. W przypadku fandomu *furry*, jego członkinie i członkowie koncentrują się na rozwijaniu zainteresowań antropomorficznymi postaciami, w które się wcielają jako ich awatary, czyli *fursony*.

Jak zauważył Paweł Ciołkiewicz (2015), badacz komiksów, z działań podstawowych fandomu mogą wytwarzać się działania pochodne związane z rdzeniem. *Furry* zatem po stworzeniu własnej *fursony*, reprodukuje ją i jej cechy przez wytwarzanie tematycznych rysunków oraz kostiumów zwanych *fursuitami*.

Wewnątrz światów społecznych zachodzą trzy procesy: (1) segmentacja, (2) legitymizacja i (3) przecinanie (Kaszkowiak 2017, 171). Pierwszy polega na ciągłych podziałach, które następują w światach społecznych i wytwarzają następne, nowe grupy – „wszechobecną tendencją światów jest rozwijanie specyficznych poglądów i zainteresowań wewnątrz szerszej społeczności, czy dzielanych szerzej aktywności, które prowadzi do wyróżnienia się niektórych członków świata spośród reszty” (Strauss; cyt. za: Marzec, 2011). Idealnym tego przykładem może być sam świat społeczny fandomów, które w ramach nieustannej segmentacji tworzą nowe segmenty poświęcone innemu przedmiotowi fanostwa. Jednym z nich jest właśnie omawiany fandom *furry*, który istnieje w obrębie wielkiego świata społecznego fandomu, lecz również wykształcił się jako własny, mniejszy świat poświęcony antropomorficznym postaciom.

Drugi proces dotyczy wyodrębnienia i zarazem uwiarygodnienia, czyli legitymizacji. To „proces związany z ukształtowaniem tożsamości świata społecznego wobec innych światów życia, jak i jego własnych

uczestników” (Kaszowski 2017, 175), co wraz z trzecim zjawiskiem – przecinaniem – ma wskazywać na wzajemne spotkanie się światów społecznych, co z kolei przyczynia się do konstytuowania własnego „Ja”. Służą temu kontakty z tym, co Inne i podobne – i to właśnie ta część była dla mnie najistotniejsza przy próbie uchwycenia jak kreowana jest identyfikacja, a w efekcie tożsamość w obrębie badanego przez mnie fandomu *furry*.

Metodologia i metoda:

Emic Evaluation Approach w ramach netnografii fandomu

W zrozumieniu zachowań społeczności fandomu *furry* ważne było nawiązanie indywidualnej relacji z jego uczestnikami, ustalenie określonych interakcji pomiędzy nimi, zbadanie rytmu kontaktów. W związku z tym przeprowadziłem badania netnograficzne, czyli badania wirtualnych, w Internecie. Opierają się one „na bezpośrednim zastosowaniu zespołu technik i metod stosowanych w repertuarze antropologicznym” (Jemieliński 2013, 98). Netnografia jest modyfikacją metody etnograficznej, której zadaniem jest opis i analiza kultury ludzkiej poprzez wykorzystywanie technik, takich jak obserwacja uczestnicząca, wywiady, analiza praktyk i innych metod etnograficznych (Jurek 2013). One wszystkie wymagają jednak kontaktu fizycznego *face-to-face*.

Robert Kozinets (2010) wyróżnia cztery różnice między klasycznym podejściem etnograficznym a netnograficznym. Pierwszą jest fakt, że wszystkie interakcje przeprowadzane podczas badań są zapośredniczone przez medium, jakim jest urządzenie (komputer stacjonarny, smartfon itd.), jak i Internet. Następnie wymienia aspekt większej anonimowości badacza, jak i badanych, co ma pozwalać na „stworzenie nowych możliwości wyzwiania zachowań, które nie są tak łatwo osiągalne w kontaktach twarzą w twarz” (Kozinets 2010, 70), jak i stwarzać problemy i pytania „z kim rzeczywiście się komunikujemy?”. Dostępność to

trzeci aspekt netnografii – odnosi się do łatwości, z jaką można kontaktować się z określonymi grupami, które istnieją w Internecie oraz możliwości „przekraczania [przez nie – przyp. W.K.] tradycyjnych wyznaczników granic społeczności” (ibidem, 71) – geograficznych, etnicznych czy religijnych. Ostatnia różnica związana jest z „trwałym światem” (ang. *persistent world*), jakim jest Internet. Ta cecha tego medium wskazywać ma na trwałość zmian, których autorami są użytkownicy. Wprowadzane przez nich treści istnieją po wyłączeniu np. komputera. Wiele materiałów, takich jak gazety online, portale i filmy są automatycznie archiwizowane, podobnie jak kwerendy, także badawcze, możliwe dzięki wyszukiwarkom online (np. Google).

W przypadku mojego projektu, badaniom nentograficznym sprzyjał czas pandemii COVID-19. Jednak o wiele istotniejszy od nich okazał się rodzaj uzyskanych dzięki nim danych i pytanie, w jaki sposób mówiły one o tożsamości grupy. W poszukiwaniu odpowiedzi wykorzystałem koncepcję *Emic Evaluation Approach* (EEA) (Förster et al. 2011), która umożliwiła mi wydzielenie trzech istotnych rodzajów praktyk.

Nie ukrywając swojej tożsamości, za pozwoleniem uczestników, którzy zaakceptowali moje cele badawcze, dołączyłem więc do jednego z najpopularniejszych serwerów aplikacji Discord i stałem się pełnoprawnym członkiem (Angrosino 2010) ich społeczności. Jednocześnie zorganizowałem moją obserwację nie tylko w ciągu dnia, gdyż aktywność fandomu *furry* obejmowała również godziny nocne – każdej razę mogłem napotkać aktywnych wciąż członków fandomu.

Dariusz Jemielniak (2013, 98) potwierdza sens prowadzenia samodzielnych badań wirtualnych argumentując, że „zachowania wirtualne niekoniecznie zawsze mają silny związek z trwałymi zrachowaniami i postawami offline”. Sam badając świat społeczny fandomu *furry* zaobserwowałem wiele praktyk, które mogły zaistnieć jedynie za pośrednictwem Internetu – w życiu codziennym, życiu „offline” mogłyby działać w inny sposób lub nigdy nie mieć miejsca. Główną różnicą, którą zauważyłem,

była kwestia obecności badacza, co odnotowałem w swoim *Dzienniku badacza*:

Problemem obserwacji etnograficznej w sieci jest bycie – kiedy jesteśmy? W momencie gdy odczytujemy na żywo wiadomości? Wtedy, gdy odpowiadamy na wiadomości? W tym momencie w jakiś sposób sygnalizujemy swoją obecność. Nikt nie jest do końca świadom bycia innej osoby – zawsze można ukryć się za statusem »niewidoczny« czy po prostu być niezauważonym (*Dziennik badacza*, Krzemiński).

W trakcie badań netnograficznych (które trwały od 29 października 2020 do 15 lutego 2021 roku) obecność badacza i badanej grupy w przestrzeni wirtualnej wydaje się rozmywać – przez zapośredniczony kontakt fizyczny nie byłem nigdy stuprocentowo pewny obecności osób uczestniczących w serwerze. Status użytkownika widoczny jako „Dostępny” i wyświetlający się w oknie programu Discord nie stanowił wystarczającego dowodu na aktywność – w tym przypadku można by było po prostu pozostawić włączony komputer (lub urządzenie mobilne). Nie pomagała również funkcja, która pozwalała na kamuflaż swojej obecności za pomocą statusu „Niewidoczny”, który ukrywa użytkownika sprawiając, że inni widzą jego status jako „Niedostępny”. Jednak ja-badacz nie byłem w tym przypadku wyjątkiem – badana przeze mnie grupa nie zawsze zatem była świadoma przeprowadzanej przeze mnie obserwacji, która w takich okolicznościach znacznie różni się od tej prowadzonej w „tradycyjnym” terenie. Mogła przebiegać w sposób ciągły, niemal zautomatyzowany.

Eksplorując tak specyficzny „teren”, jakim jest serwer Discord, miałem teoretyczną² możliwość śledzenia przebiegu wszystkich wydarzeń

² Teoretyczną z uwagi na wielkość materiału, który jako badacz musiałbym przyjąć, przeanalizować i zgromadzić. W praktyce skupiałem się na najważniejszych kanałach o największej aktywności.

na serwerze – wystarczyło, bym za pomocą kursora myszy wybrał inny kanał serwera, by przenieść swoje zainteresowanie na inną rozmowę, lub zdarzenie. Prócz tego, aplikacja ta mogła działać nieustannie w tle – jedynym ograniczeniem był czas, jakim mogłem poświęcić na mojej badania. Mając na uwadze tę specyfikę netnografii, w jej ramach nieustannie gromadziłem i porządkowałem dane z trzech obszarów praktyk grupy, na które wskazuje podejście EEA.

Pierwszy z nich dotyczy struktury grupy i prowadzi do mapowania aktorów społecznych: rozpoznania ich jako określonych członków grupy, wzajemnych zależności, podziałów. Istotne tu okazały się takie zmienne jak wiek, tożsamość płciowa, „gatunek” zwierzęcia, w który postać się wciela oraz pozycja na serwerze, wewnątrz którego prowadziłem badania. Dzięki temu podejściu udało mi się także odkryć strukturę badanego przeze mnie serwera, który dzielił się na dwie sfery – administratorską i przeznaczoną dla użytkowników. Drugi obszar stanowi dyskurs społeczny, w którym odbija się nie tylko struktura, ale głównie różnego rodzaju wyobrażenia, między innymi o całej grupie oraz o poszczególnych osobach i relacjach między nimi.

Jeden z autorów koncepcji EEA zwraca uwagę, że aktorzy społeczni posiadają sprawczość w wytwarzaniu dyskursu: „ich relacja z formacjami dyskursywnymi jest dialektyczna” (Förster 2011, 8) – są przez nie kształtowani, ale również sami uczestniczą w procesie ich wytwarzania.

W przypadku fandomów, ich członkowie obierają przedmiot fanostwa istniejący na ogół w popkulturze i massmediach – fandomy są więc przez nie kształtowane, ponieważ przyjmując dany przedmiot, który już istnieje w popkulturze, muszą przyjąć część jego symboli i znaków – przykładowo osoby będące fanami danego superbohatera, którego symbolem jest litera K i biała peleryna, będą w pewien sposób zmuszone przyjąć ten z góry ustalony zestaw cech owego superbohatera. Wpływać to może na twórczość tego fandomu – rysunki, grafiki i figurki przedstawiające tę postać będą musiały zawierać te wyznaczniki – inaczej

przedmiot fanostwa zostaje zmodyfikowany, odległy od pierwowzoru. Mimo to fandom może również sam uczestniczyć w procesie tworzenia swojego przedmiotu uwielbienia.

Przykładem tej twórczości jest fanfiction, czyli fanowska, nieoficjalna twórczość dotycząca przedmiotu fanostwa. Wewnątrz fanfików, bo tak są one nazywane po polsku, bohater może zmienić swój symbol z K na L lub stwierdzić, że postanawia zmienić kolor swojej peleryny³. Fanfiki istnieją przede wszystkim jako twórczość literacka. Najpopularniejszą formą są opowiadania, zaś jeden z najbardziej znanych portali internetowych poświęconych tej twórczości – archiveofourown.org – liczy ponad 9 488 000 zgromadzonych dzieł literackich. Trzeci obszar to praktyki rutynowe, które mogą, choć nie muszą być przedmiotem dyskursu grupy. Tu możliwe było wyodrębnienie m.in. zwyczaju *roleplay* (odgrywania), który był stałym elementem życia społecznego świata fandomu *furry*, ale także ustalenie pewnego rytmu aktywności grupy.

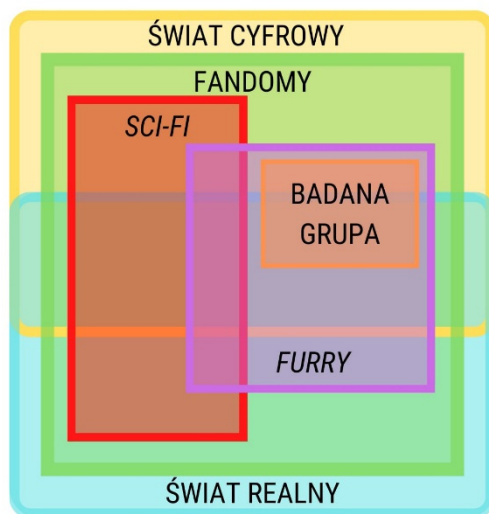
Furry jako fandom

Słowo *furry* (futrzany) odnosi się do fandomu – właściwie jest zatem mówić „fandom *furry*” – a zarazem do osoby, która z tą grupą się identyfikuje. W języku polskim najczęściej używa się nazwy futrzak lub futerkowiec. Według dostępnej w literaturze przedmiotu definicji, *furry* to subkultura powstała na początku lat 70. XX wieku, w USA, której zainteresowaniem są antropomorficzne postacie zwierzęce.

Według Freda Pattena (2012), który badał historię fandomu *furry*, grupa ta powstała podczas konwentów poświęconym twórczości

³ Jest to najprostszy przykład pozwalający ukazać znaczenie tej twórczości. Prócz zmian dekoracyjnych i symbolicznych, fanfiki nierzadko zmieniają całą fabułę oficjalnej historii, której głównymi bohaterami są ich ulubione postacie.

science-fiction (zob. rysunek 1) – miała ona powstać w ramach dyskusji na temat antropomorficznych postaci wewnątrz tego gatunku. Jest to kolejny przykład Straussowskiej segmentacji – świat społeczny (w tym przypadku fandom) powstający wewnątrz innego, wcześniej istniejącego, o szerszych granicach, jakim jest tematyka science-fiction.



Rysunek 1. Autorskie przedstawienie graficzne omawianej struktury fandomu *furry* i umiejscowienie badanego serwera Discord

Segmentacji, która powstała dzięki legitymizacji – powstała dyskusja pozwoliła na negocjację ram fandomu science-fiction jak i wyodrębnienia fandomu *furry* poprzez „ukształtowanie tożsamości świata społecznego wobec innych światów” (Kaszowskiak 2017, 171).

Futrzyki są więc fanami treści i produktów kultury przedstawiających postacie zwierząt obdarzonych ludzkimi cechami. Posiadają one najczęściej wyprostowaną posturę, intelekt, osobowość i charakterystyczne dla „gatunku”⁴ wybranego zwierzęcia rysy twarzy oraz inne cechy fizyczne:

⁴ Mowa tu o hybrydzie, a nie o gatunku jako jednostce systematycznej w świecie zwierząt.

futro, ogony, łapy. Inny przejaw utożsamiania się z wybranym zwierzęciem polega na przejmowaniu jego rzekomych cech charakteru, uznanych za charakterystyczne dla niego (co omówię nieco dalej). Wykorzystując zatem pomysł zwierzęco-ludzkiej hybrydy, członkowie i członkinie fandomu tworzą swoją własną *fursonę* (słowa powstałe z połączenia *furry* i *persona*), czyli wyimaginowanego bohatera/bohaterkę, którą będą stale kreować za pomocą wyobraźni, poprzez nadanie jej imienia, ustalenia jej własnego, unikalnego charakteru, wyglądu i wielu innych cech pozwalających na urzeczywistnienie tejże *fursony* (gust, relacje z innymi a nawet choroby psychiczne). Uczestniczenie w fandomie *furry* polega więc na kształtowaniu swojej postaci, z którą dany fan się utożsamia i która ma go reprezentować.

Po początkowym procesie twórczym, dany fan może uznać, że postać jest gotowa do przedstawienia innym członkom fandomu, pozwalając na dalsze tworzenie się jego *fursony* wewnątrz fandomu. *Fursona* jest od tego momentu współtworzona razem z innymi na zasadach interakcji – na podstawie zachowań, rozmów i wydarzeń wewnątrz fandomu, które konstruują jej postać w wyobraźni autora swojego awatara, jak i innych członków fandomu.

Drugim etapem, kształtowania swojej postaci, jest wcielenie się w nią – jest to jeden z następnych przykładów działań pochodnych wiążących się z działaniem podstawowym, według teorii światów społecznych Straussa. Tak samo jak w przypadku fandomu cosplayerów, *furry* poprzez grę aktorską odtwarza swoją *fursonę*. Jej przejawem okazuje się praktyka urealniania *fursony* w drodze tworzenia jej rysunków lub/i *fursuitu* (słowo powstałe z połączenia *furry* i *suit*), czyli kostiumu opartego na *fursonie*. Według statystyk, około 20% członków i członkiń fandomu *furry* decyduje się na stworzenie lub zamówienie *fursuitu* (Kranjec et al. 2019, 3). Proces przygotowania tego stroju okazuje się być kluczowym etapem osadzania swojej *fursony* w świecie realnym. Członkowie fandomu *furry* wykraczają bowiem poza swoją internetową

społeczność indywidualnie konstruując przebranie lub zlecając to artystom utrzymującym się z tworzenia *fursuitów* (produkcje masowe lub firmowe).

Istotnym jest zaznaczanie różnic między fandomem futerkowców i innym, nierzadko kojarzonym z *furry*, fandomem *cosplayerów*, czyli osób zafascynowani wcielaniem się w ulubioną fikcyjną postać. W tym celu przygotowują (najczęściej samodzielnie) charakterystyczny dla niej kostium (ang. *costume*, od którego pochodzi skrót *cos*) oraz naśladują jej zachowania (ang. *play*).

W istocie jest to zatem wejście w rolę przy pomocy stroju oraz wyuczonych zachowań. Wykorzystuje się tu całą gamę najbardziej znanych w popkulturze symboli i znaków, z którymi utożsamia się danego bohatera i bohaterkę, ich pozy, gesty, sposób poruszania się, wysławiania w tym najczęściej wypowiedane hasła (ang. *catchphrase*), *furry* podziela wiele wspólnych cech z *cosplayerami*, ale jednocześnie znacząco się od nich różni – w przeciwieństwie do *cosplayu*, wewnątrz fandomu *furry* uprawiane jest odgrywanie (ang. *roleplaying*). Polega to na swobodnej kreacji, pozbawionej ograniczeń popkultury, z którą muszą się liczyć *cosplayerzy*, podawani krytyce w przypadku, kiedy ich wcielenie zawiera odstępstwa od wzorca – wówczas społeczność fandomu wytyka *cosplayerowi* błędy w jego próbach odwzorowania postaci. Jego zadaniem jest wierna reprodukcja *istniejącej postaci* w zakresie wyglądu i przypisanego do niej repertuaru zachowań. *Furry*, wolny od takich ograniczeń, odgrywa zatem swą postać w sposób podyktowany jego własną inwencją.

Można więc stwierdzić, że *cosplay* jest formą *roleplayu*, ale o bardziej rygorystycznych zasadach ustalonych i narzuconych przez fandom kierujący się postaciami istniejącymi w popkulturze z uwagi na większą zależność w stosunku do *mass-mediów*.

Struktura świata *furry* – serwer Discord i fandom *furry* w Internecie

Obecnie sieć globalna jest przedłużeniem i wypełnieniem interakcji międzyludzkich – Jan van Dijk (za: Roeske 2013, 59) stwierdza, że wirtualne społeczności, bo tak można nazwać ten rodzaj grupowości, dzielą się na trzy podstawowe kategorie: (a) istniejące jedynie w świecie Internetu, (b) funkcjonujące jednocześnie w świecie realnym, jak i wirtualnym, traktujące ten drugi jako środek komunikacji i (c) wspólnoty ukształtowane w świecie wirtualnym, nawiązujące kontakt poza nim.

Prócz tego, warto również przedstawić rozumienie dychotomii pojęć świata wirtualnego i świata realnego. To pierwsze określa świat, który znajduje się jedynie w przestrzeni Internetowej – wszystkie interakcje, wydarzenia, jak i relacje mają być zawiązywane za pośrednictwem sieci globalnej. Miały się one wykreować jedynie dzięki postępowi technologicznemu i wyróżniają się swoim skupieniem wokół jednej idei, zainteresowania lub celu. Drugi świat – realny – jest, jak zauważa Małgorzata Roeske (2013), ograniczony kryteriami geograficznymi. Trafnie twierdzi, że w obecnych czasach „każdy z nas uczestniczy w kilku wspólnotach jednocześnie” (ibidem, 59).

Do społeczności internetowych istniejących jednocześnie w świecie realnym, jak i wirtualnym, należy zaliczyć wspomniany już wcześniej fandom *furry* (zob. rysunek 1). Koncepcja światów społecznych Anselma Straussa zakłada, że światy społeczne posiadają własne miejsca, gdzie jego działanie może być możliwe (Konecki 2015, 33) – w przypadku fandomów jako ogółu, można stwierdzić, że głównymi miejscami istnienia fandomu jest właśnie przestrzeń Internetowa, jak i wcześniej wspomniane konwenty – w drugim przypadku miejsca te powstają na określony czas i w konkretnie ustalonej przestrzeni fizycznej.

Tym pierwszym jest właśnie aplikacja Discord (zob. rysunek 1) – wyjątkowo ważny element technologii wewnątrz grupy, którą badałem. Grupa użytkowników, będąca częścią fandomu *furry* mogła istnieć

jedynie dzięki istnieniu aplikacji Discord, która pozwala na komunikację internetową między dużą ilością użytkowników. Dzięki niej również moje badania mogły w jakikolwiek sposób zaistnieć – umieszczam ją więc przede wszystkim w obszarze działania w świecie wirtualnym⁵.

Początkowo, poznając badaną przeze mnie grupę skupiłem się na strukturze serwera (jako medium, dzięki któremu grupa działa) wewnątrz którego grupa działała. Struktura ta pełni ważną funkcję w zarządzaniu i porządkowaniu świata społecznego wybranej przeze mnie części fandomu.

Serwer uporządkowany został według kanałów – są to osobno istniejące obok siebie czaty, główne miejsca interakcji między użytkownikami. Wszystkie kanały są odpowiednio posegregowane dzięki utworzonym przez administrację kategoriom.

Przykładową kategorią, która jest pierwsza w kolejności, jest „Witaj!” – zbiór kanałów służących jako pomoc dla nowych użytkowników serwera. Zawiera kanał poświęcony regulaminowi, ogłoszeniom administracji, kanał, wewnątrz którego użytkownicy mogą wybrać role, jak i inny poświęcony w pełni kontaktowi z administracją. Role to istniejące wewnątrz serwerów Discord etykiety, które użytkownicy mogą swobodnie wybierać lub otrzymywać od administracji.

Przykładowo, po wybraniu etykiety „fan gier komputerowych” pojawia się ona na profilu użytkownika, który dostępny jest dla innych członków serwera. Etykiety pozwalają również na uzyskanie dostępu do kanałów wewnątrz serwera, poświęconych wybranej kategorii – użytkownicy „fan gier komputerowych” otrzymują zatem dostęp do kanału poświęconemu grom komputerowych itd.

⁵ Nie mogłem osadzić go stuprocentowo w cyberprzestrzeni z uwagi na wiedzę na temat wielu jednostek i małych grup znajomościowych, które działały w świecie realnym – np. podczas wcześniejszego wspominanego Pyrkonu. Sama grupa istniała jednak jedynie w Internecie.

Oprócz tego istnieje kategoria zawierająca kanały poświęcone pisaniu wiadomości tekstowych, rozmów za pomocą czatu audio/wideo, „Sfera rozrywki” dla gier i zabaw, czy grupująca kanały dotyczące zainteresowań użytkowników (gry komputerowe, muzyka, filmy, czytanie książek i seriali anime).

Ostatnia jest „Strefa artystyczna” – każdy kanał jest oddany jednemu artyście lub artystce, którzy mają możliwość zarówno reklamować swoją twórczość, jak i przyjmować zlecenia na stworzenie (przeważnie) grafiki przedstawiającej *fursonę* osoby zamawiającej. Jest to przykład tego, w jaki sposób fandom nie tylko oferuje możliwość poznania osób interesujących się wspólnym tematem, ale również stwarza okazję do zarobku. W przypadku fandomu *furry* wydaje się to jeszcze prostsze, biorąc pod uwagę wcześniej wspomnianą płynność przedmiotu fanostwa, jaką są antropomorficzne postacie zwierząt, które mogą się znacznie różnić od siebie pod fizyczno-estetycznym względem.

Prócz struktury organizacyjno-technicznej serwer jest ustrukturyzowany według ról użytkowników i funkcji, które pełnią – wewnątrz serwera wyodrębniłem dwie sfery – użytkową i administracyjną. Pierwsza odzwierciedlała obecne w grupie role, które wzajemnie, w sposób płynny się przecinały (zob. Krzeziński 2021). Użytkownikami serwera są wszystkie osoby, które znajdują się wewnątrz niego – jest to najszersza kategoria, która obejmuje całościowo każdego, kto istnieje w grupie. Następnym dualnym kryterium jest *furry* i *nie-furry*, które pozwalają na określenie się jako osoba istniejąca w fandomie lub taka, która się z nim nie utożsamia. *Nie-furry* to często artyści lub osoby ciekawe fandomu. Wewnątrz kategorii *furry* istniała etykieta dotycząca posiadania własnego *fursuitu* – posiadacze tego kostiumu mogli wyróżnić się, komunikując, że go posiadają. Później grupa wyznacza ścisły, binarny podział na płeć – użytkownicy mogą wybrać między etykietami „mężczyzna” i „kobieta” (ta kategoria szczególnie wpłynęła na przebieg moich badań).

Ostatnie kategorie, mogące istnieć wewnątrz wszystkich innych, są przydzielane automatycznie – „Rozgadany Mistrz” i „Rozpisany Mistrz” były rolami, które użytkownicy mogli otrzymać po spędzeniu określonego czasu na rozmowach głosowych (w przypadku „Rozgadanego Mistrza”) i wysłaniu określonej liczby wiadomości tekstowych („Rozpisany Mistrz”).

Etykietyzację ról i tworzenie kategorii wewnątrz serwera można również rozumieć w ramach teorii światów społecznych Straussa – „Fani nie są pewni granic bycia fanem, ale potrafią oceniać ludzi według ich stażu i subiektywnie wyznaczanego stopnia autentyczności”, jak pisał Łukasz Kaszkowiak (2017, 175), badający świat społeczny fandomu fantastyki. Prócz etykiety dotyczącej tożsamości płciowej, fandom *furry* może w mierzalny sposób określić liczbę „swoich” (kategorie „*furry*” i „*nie-furry*”), określić stopień zaangażowania siebie samych. Zaznaczenie posiadania własnego *fursuitu*⁶ można interpretować jako podkreślenie swojej autentyczności, pewną formę wyższości nad resztą fandomu. „Rozgadany/Rozpisany Mistrz” w tym rozumieniu można również rozumieć jako ukazanie jednostek jako tych, które wykazują wyższe zaangażowanie w życie serwera (całość podkreśla fakt, że „rola” ta jest przydzielana automatycznie, jakby legitymizowana przez administrację, która tę funkcję utworzyła).

Druga sfera – administracyjna – jest bardziej zhierarchizowana. Wewnątrz niej istnieją stopnie możliwości wpływu na kształt serwera, im

⁶ Co prawda nie można wykluczać nieprawidłowego wykorzystania etykiety w celu podniesienia swojego statusu wewnątrz serwera. Przykładem może być osoba jedynie deklarująca, że jest posiadaczką własnego kostiumu – jego faktycznie istnienie nie jest jednak weryfikowane przez administrację. Mimo to uważam (choć jest to jedynie hipoteza), że sensem przynależności do *furry* jest właśnie możliwość metamorfozy i kamuflażu, co zapewnia własny strój. Udawanie zatem, że się go posiada, przeczy sensowi *fursuitingu* i nie przynosi oczekiwanej satysfakcji emocjonalnej. Kostiumy istnieją także po to, by ubrani w nie właściciele mogli się nimi pochwalić przed zewnętrznymi aktorami społecznymi. Sama etykieta nie wystarczy zatem, kiedy inni *fursuiterzy* udostępniają na serwerze swoje autoportrety we własnych *fursuitach*.

wyżej ktoś istnieje w hierarchii administracyjnej, tym więcej narzędzi moderacyjnych posiada – przykładem może być możliwość usuwania innych użytkowników z serwera, tworzenie nowych ról, kończąc na posiadaniu innej barwy swojej nazwy użytkownika. Osobą, która posiada wręcz władzę absolutną jest osoba o funkcji „Host” (gospodarz), który mógł posiadać ostateczną decyzję co do każdej kwestii, nawet tak ostatecznej jak usunięcie całego serwera.

Prócz tego istnieją role administratora i wice-administratora, a także trzech moderatorów, którzy pełnią funkcję utrzymywania porządku, bez większej możliwości wpływu na działanie serwera. Ostatnią, dodatkową funkcją są „Weryfikatorzy”, pełniący tylko jedną rolę – przyjmowania i weryfikowania nowych użytkowników.

Sfera administracyjna była przede wszystkim nastawiona na zadaniowość – będąc administratorem serwera, dana jednostka otrzymywała, prócz przywilejów w postaci narzędzi moderacyjnych, obowiązki, z których musiała się wywiązywać. Wymagana od nich była np. częsta obecność na serwerze, jak i szybka reakcja na pojawiające się konflikty i problemy wewnątrz społeczności.

Ostatnią sferą, ujawniającą się dopiero po zagłębieniu się w społeczność w trakcie prowadzonych przeze mnie obserwacji, były relacje między aktorami społecznymi. Użytkowniczkami i użytkownikami tworzyli nieoficjalne podgrupy poza oficjalnymi etykietami serwerowymi, jak i te ukryte. Dzięki mapowaniu aktorów społecznych (EEA), dotarłem do relacji, które istniały przede wszystkim między użytkownikami a sferą administracyjną.

Oprócz tego mogłem poznać dwójkę futrzaków, których zachowania i wypowiedzi będą przykładami tego, w jaki sposób identyfikacja jest kreowana wewnątrz tej grupy. Chaos i Kropeczka, bo pod takimi pseudonimami ich poznałem⁷, byli zwykłymi użytkownikami istniejącymi

⁷ Wszystkie pseudonimy, imiona i nazwy zostały zanonimizowane.

poza sferą administracyjną – Chaos w momencie moich badań był stosunkowo nowym członkiem społeczności – miał dołączyć parę tygodni przed opisywanymi przeze mnie obserwacjami. Kropeczka za to była „Rozpisaną Mistrzynią” – rangę otrzymała niedawno po tym, jak zacząłem pracę netnograficzną.

Inną podgrupą, istniejącą niejako poza strukturalnym układem ról, była „Alfa”. Działała ona odrębnie od serwera, choć duża część jej członków była również użytkownikami badanej przeze mnie grupy. Jej ekskluzywny charakter nadawał fakt, że członkowie „Alfy” posiadali możliwość wybrania tego, który z kandydatów zostanie do niej przyjęty. Ponadto wewnątrz serwera istniała specjalna „rola” etykietująca użytkowników, którzy są członkami „Alfy”.

Nierzadko obserwowałem konflikty stwarzane przez obecność tego ekskluzywnego klubu. Jej założycielem był „host” (gospodarz), twórca serwera, wewnątrz którego przeprowadzałem badania. Uczestnictwo w tej grupie umożliwiało szybsze otrzymanie roli wewnątrz serwerowej sfery administracyjnej. Ponadto w drodze kwerendy wewnątrz listy użytkowników zaobserwowałem, że duża część administracji serwera również należy do „Alfy”.

Przykład ten nie wydaje się jednak następnym etapem segmentacji – nie wytworzył się inny rodzaj „bycia *furry*”. Sami członkowie „Alfy” wciąż identyfikowali się z fandomem. Można to jednak rozumieć jak elitaryzację fandomowości, czyli określania (i nagradzania przynależnością do elity) tego, kto jest bardziej zaangażowany w działalność wewnątrz fandomu. Istnienie tej podgrupy określało również relacje władzy między administracją a użytkownikami (jak i wewnątrz samej administracji) i możliwości dystrybuowania (podejmowanie decyzji dotyczących przydzielania ról administratorских) nią wewnątrz badanego przeze mnie serwera *furry*.

Być *furry*: reprodukcja zachowań, uczestniczenie w dyskursie, rozgrywanie siebie

Moje badania pozwoliły określić częściowo, co to znaczy dla moich respondentów „być *furry*”, przy założeniu, że łączy ich wspólny świat identyfikacji z określonymi treściami popkultury, jak antropomorficzne zwierzęta. Przykłady zachowań, których byłem świadkiem w trakcie moich badań, nie pozwalają mi na analizę wątku wspomnianego we wstępie, a dotyczącego przemocy i agresji wobec *furry*, które można uznać za kontekst współkształtujący ich poczucie odrębności/odmienności. Strona internetowa WikiFur posiada podstronę dotyczącą stereotypów na temat fadomu *furry* istniejącym w innych fandomach i Internecie. Futrzaki i futrzarscy artyści mają być widziani jako „fanboje, kujony i/lub maniacy, a w najlepszym razie jako osoby owłosione, otyłe (zazwyczaj płci męskiej), niemyjące się, mieszkające w piwnicy rodziców i surfujące po Internecie w poszukiwaniu pornografii” (WikiFur 2005).

Tożsamość jest niekończącym się procesem o dwóch aspektach: biernym, czyli tym, jak osoba jest odbierana przez innych oraz czynnym, wskazującym na to jak ona sama ich identyfikuje. Akt identyfikowania Innego jest zatem równie ważny, jak akt bycia identyfikowanym (Ardenner 1992). W przypadku badanej grupy bycie *furry* jest kategorią, do której członkowie społeczności chcą być przypisani przez innych – członków fadomu oraz osoby spoza grupy. Ważna jest tu świadomość jednostki, że wewnątrz grupy istnieją „tacy sami jak ona”: osoby o podobnych zainteresowaniach, cechach charakteru itd. Wpisuje się to w koncepcję działania światów społecznych Straussa, gdzie jednym z mechanizmów jest chęć bycia identyfikowanym poprzez reprodukcję praktyk społecznych (trzeci obszar według EEA) i istniejących w grupie i uczestniczenie w dyskursie grupy (drugi obszar praktyk według EEA). Prowadzi to do legitymizacji statusu danej osoby wobec niej samej w oczach innych.

Dobrze to ilustrują praktyki na kanale poświęconemu *roleplayowi*, który znajdował się w serwerze aplikacji Discord, przez który badana przeze mnie grupa się komunikowała. Wewnątrz kanału „Roleplay” użytkownicy tworzą własne historie, aby następnie je odgrywać.

Reprodukcja

W ramach EEA postanowiłem przeanalizować te zachowania, które okazały się częstą aktywnością użytkowników serwera. Wcielanie się w daną postać, czyli *roleplaying*, polega z jednej strony na akcie kreacji siebie w sposób adekwatny do wyobrażenia, kim jest wybrane zwierzę antropomorficzne, a z drugiej odzwierciedla reprodukcję schematu tworzącego sens fandomu: wszyscy jego uczestnicy godzą się na warunek przynależności, jakim jest bycie daną postacią. W istocie zatem akt kreacji staje się aktem reprodukującym.

Fursony są w trakcie *roleplayu* interaktywne – wzajemnie oddziałują na siebie, sami zaś odgrywający odchodzą na dalszy plan, ustępując miejsca osobowości danej *fursony*, które tym samym stają się w jakby samodzielne. Dzięki asynchronicznemu charakterowi praktyki odgrywania są „punktem, który czeka” – postać pozostaje w stanie zatrzymania, aż do momentu, gdy inna *fursona* podejmie z nią interakcję (Krzemiński 2021).

Roleplay działa na własnych zasadach, zależnych od preferencji grupy. Na serwerze badanej grupy panują zasady stylistyczne, podczas odgrywania swoich ról. Wiadomość wysyłana w ramach *roleplayu* ma dwa aspekty: wykonanie i werbalizacja. Pierwszy z nich to zwykle tekst zapisany kursywą: osoba odgrywającą *roleplay* opisuje to, co w danym momencie jego *fursona* ma wykonywać. Następnie – aspekt drugi – do czynności może (choć nie musi) dodać komunikat werbalny, czyli kwestię, którą jej postać ma wypowiedzieć, np.: *Siada powoli w kącie, trzymając kubek kawy w łapach. To był ciężki dzień. Mówi cicho do siebie.*

Ważne będzie tu zatem stawanie się postacią przez odgrywanie⁸ i utrzymywanie tego schematu w długim czasie bycia na fandomie. Jest to swego rodzaju performens, który umożliwia akty (auto)identyfikacji w grupie, ale i w indywidualnym wymiarze: w odniesieniu do własnego ciała, płci i orientacji seksualnej, miłości, ale i potrzeby przynależności, z którymi wiąże się tworzenie wewnątrzgrupowych stereotypów. To one mogą być przejawem kreacji tożsamości grupowej – co wprost odpowiada na pytanie „kim jesteśmy jako *furry*”.

Uczestnictwo w dyskursie – maska

Dyskurs w fandomie *furry* to określone narracje w kontekście bycia odgrywaną postacią wśród innych wybranych postaci. Oznacza to, że narracja danego *furry* zawiera przynajmniej dwa aspekty: indywidualny związany z osobą i ten, który osoba ta produkuje z uwagi na swoje wyobrażenia o cechach postaci, którą odgrywa. Można zatem metaforycznie określić to jako identyfikację z maską, która się zakłada na potrzebę gry (*roleplayu*).

Pewnej nocy, między użytkownikami serwera wywiązała się rozmowa na temat życia w *realu*.

⁸ W czasie obserwacji zaczęły się również pojawiać pytania. Czy przez swoje stworzone postacie uczestnicy przekazują własne pragnienia i aspiracje? Jak rozpoznać odgrywanie obcej sobie roli, która jest jednak jedynie pretekstem, do tworzenia i ukazywania swojej tożsamości? (Krzemiński 2021). Oprócz tego pozostawały sprawy niewyjaśnione, które traktuję jednak jako szansę na kolejne badania, na przykład pytanie o to, jak awatary konstruowane dzięki aktom performatywnym osób wytwarzających i utrwalające się (w drodze autostanowienia) mogą zyskiwać autonomię w procesach kreujących ich istnienie? Kiedy badacz obserwuje jeszcze osobę odgrywającą, a kiedy już wchodzi w interakcję z jej wytworzonym awatarem, który można traktować jako osobny byt, jego relację z odgrywającym, jak i z innymi *fursonami*, a nawet innymi odgrywającymi? Temat się zatem komplikuje i wymagałby w przyszłości zmiany narzędzi badawczych umożliwiających *metaetnografię*.

Wymiana zdań trwała już trochę, ale zacznę od X, który stwierdził, że »w realu ma problem z kontaktem z ludźmi a w grach i Internecie zakłada maskę śmiesznego człowieka«. Y stwierdził, że on też, »ale daje radę«. Z dołączył się do nich stwierdzając, że w rzeczywistości nie dawaloby się z nim gadać. X odpowiedział Y, że on rady nie daje i dlatego zostaje *fursuiterem*. X również uważał, że posiada instynkt *fursuitera*. Stworzona przez niego definicja owego instynktu mówi, że osoba go posiadająca, zawsze zwraca na siebie uwagę (*Dziennik badacza*, Krzemiński).

Wyraźnie odznacza się w tej wypowiedzi połączenie idei *fursuitu* i idei maski z antycznego teatru greckiego, gdzie aktor nie jest już sobą a staje się smutnym herosem, wesołym grajkiem, kobietą lub mężczyzną (Hasiuk-Świeżbińska 2004). *Fursuit*/maska z jednej strony kamufluje (to co, chce się ukryć), a z drugiej odsłania to, co z jakiegoś powodu nie mogło być wyrażane.

Ervin Goffman mówi o stosunku odgrywającego do jego roli. Ma on „wymagać od nich [obserwatorów], by uwierzyli, że oglądana przez nich postać rzeczywiście, posiada cechy, które zdaje się posiadać” (1981, 47), co implikuje, że występujący ma grać dla publiczności, którą są inni, ale nie odrzuca również, że sama osoba odgrywająca nie może, choć po części, wierzyć w swoje własne przedstawienie. Goffman ukazuje spektrum wiary odgrywającego w realność jego występu – od wykonawcy, którego „całkowicie wciąga akcja sceniczna” (ibidem, 47), który całkowicie wierzy w iluzję rzeczywistości po drugi kraniec – wykonawcę, który dystansuje się wobec swojej gry. Maską jest jedynie metaforą przybieranych przez nas ról. W przypadku *furry* jawi się jako zjawisko, które można zinterpretować przez podobny pryzmat. *Fursona* staje się maską, goffmanowską fasadą, która „przemieszcza się razem z wykonawcą” i jest osobistą „dekoracją”, środkiem wyrazu wykonawcy – gdyż mogą nimi być „insygnia związane z pozycją, urzędem, strój, płeć, wiek, cechy rasowe, postura, wygląd, sposób mówienia, mimika, gesty” (ibidem, 52).

Ilustruje to dobrze przykład Chaosa. Gdy zakładał fursuit/maskę, odzywał się jego „instynkt” i zamieniał się w osobę gadatliwą, zwracającą zawsze na siebie uwagę (Krzemiński 2021). Emily Satinsky i Denise Green (2016) w swojej pracy na temat odkrywania swojej tożsamości wewnątrz fandomu *furry* poprzez *fursuiting* przedstawiają podobny przykład uczestniczki fandomu, która dzięki fandomowi i fursuitingowi miała większe możliwości wyrażenia samej siebie, ale i swoich wyobrażeń na temat siebie samej – uważała, że przyjmowanie nowych cech osobowości (w kontekście tworzenia własnej *fursony*) „odzwierciedla to, kim chce być”. Przytoczyła również przykład innych członków fandomu – „Kiedy zakładają kostium, pozwalają całkowicie odciąć się od wszystkich społecznych zahamowań, które odczuwają, gdy są «normalni». Niektórzy ludzie stają się bardziej ekstrawertyczni, przyjaźni i faktycznie chcą się przytulać do innych. W normalnym życiu w ogóle by tak nie było” (Satinsky, Green 2016, 7).

Fursona może również posiadać dokładnie te same właściwości, co *fasada* – z naciskiem na „cechy gatunkowe”, które mogą ujawniać się jako cechy „charakteru” *fursony*, tak jak i pod samym aspektem fizycznym, wizualnym.

Występy futrzaków można podzielić na dwie kategorie: występy wewnątrzgrupowe i pozagrupowe. Wewnątrzgrupowymi występami może być wcześniej opisane *rolplejowanie* wewnątrz specjalnie do tego utworzonych kanałów na serwerze, gdzie większością społeczności są osoby w fandomie – ich publicznością są oni sami, jak i reszta serwera z uwagi na publiczny charakter kanałów do *roleplayu*. Drugą są tzw. „Fursuit Walki”, czyli wydarzenia tworzone przez członków fandomu, które służą wspólnym spacerom we własnych fursuitach po przestrzeni publicznej miast. *Występ* w tym przypadku zaczyna się od momentu wejścia w

sferę publiczną a odgrywający na jego czas tworzą zespół, który przybiera wspólną fasadę w postaci stroju własnej *fursony*⁹.

Dyskursywne „rozgrywanie siebie”: ciało – płeć – orientacja

Analizując rozmowy przeprowadzane na czacie tekstowym i zaobserwowane akty *roleplayu*, natrafiłem na przypadki prób samoidentyfikacji podjętych przez jedną z reprezentantek grupy. Podczas jednej z obserwacji byłem biernym świadkiem rozmowy, która wywiązała się między użytkownikami na temat zmiany roli jednej z użytkowniczek:

Kropeczka – użytkownik, który miał ustawioną rangę »chłopak« – zmienił ją na »dziewczyna«. Zauważył to Biały, który spytał o powód. Kropeczka stwierdził, że jest femboyem i woli jak zwraca się do niego jak do dziewczyny.

Takie zachowanie pasuje jednak bardziej do osoby, która identyfikuje się jako niebinarna lub transpłciowa. Kropeczka albo nie wie jeszcze jak się określać, lub robi to świadomie, by nie odstraszać innych słowem »trans«, które jest bardzo często nacechowane i odbierane negatywnie.

Femboy za to, w kulturze Internetu, jest ostatnio popularne jako mem, więc może być bardziej tolerowane i traktowane w mniej poważny i obraźliwy sposób. Femboyem określa się biologicznych chłopców, którzy zachowują się/ubierają i czują się kobieco (*Dziennik badacza*, Krzemiński).

Dzięki wspominanej wcześniej funkcji „roli” oferowanej przez aplikację Discord, użytkownicy mają szansę, by dowolnie manipulować etykietami, które ich profil użytkownika może przybrać – najczęściej polega to na własnych zainteresowaniach, określeniu tego, czy posiada się swój własny *fursuit*.

⁹ Pozostaje jedynie kwestia, której nie odkryłem w procesie badawczym: w którym miejscu spektrum „wiary” w występ znajduje się fursuiter podczas swojego występu?

Czasem jednak może to polegać na manipulacji tożsamości płciowej (Krzemiński 2021). Miało to miejsce choćby w przypadku pewnej użytkownicy, która zamieniła swoje zaimki ze wskazujących na rodzaj męski na te, które wyrażają rodzaj żeński. Można tu wymienić także ucieczkę w żartobliwy, „memiczny”¹⁰ sposób określenia swojej identyfikacji, prowokujący odbiorców do skojarzenia ze stereotypową nowopowstałą modą śmiesznych obrazków w Internecie, czy też rozmowę, dzięki której członkowie fandomu poznają się ucząc się nawzajem o sobie (Krzemiński 2021). Ten ostatni sposób kontaktu, kiedy użytkownicy dzielą się swoimi obawami, wątpliwościami na temat własnej identyfikacji płciowej zbliża ich szczególnie, ponieważ sami dla siebie stanowią grupę odniesienia będącą na podobnym etapie życia:

Następnie KiKi zapytał Chaosa jakiej orientacji jest – ten odpowiedział, że panseksualnej. KiKi spytał czym to jest – Chaos nie umiał jednak odpowiedzieć sam i wkleił cytat z Wikipedii (*Dziennik badacza*, Krzemiński).

Obaj uczestnicy operowali własnymi, odrobinę nietrafionymi, pełnymi błędów ortograficznymi słowami, posiłkując się definicją z Internetu, próbując się określić w spektrum orientacji. W *Dzienniku badacza* odnotowałem pewien ważny aspekt zaobserwowanego zdarzenia:

KiKi też się otworzył i napisał, że jest chyba biseksualny. Nie wiedział, co go do tego skłania i dziwnie mu to tłumaczyć. Chaos spytał, czy widzi się on w dwóch rolach – z chłopakiem i dziewczyną. KiKi się zgodził, na co Chaos odpowiedział, że to jest właśnie panseksualizm. Ich rozmowę rozumiem jako odkrywanie siebie i swojej seksualności.

¹⁰ Określenie w slangu internetowym czegoś bardzo zabawnego, tak jak różnego rodzaju memy; przymiotnik, określający potencjał do stworzenia memów (Słownik Języka Polskiego PWN 2018).

Ustaliłem, że KiKi jest nastoletnim chłopakiem. Przeżywa zatem czas odkrywania siebie, podejmuje próby określenia się w społeczności i wobec samego siebie. Widoczne jest, że zarówno on jak i Chaos posługują się terminami, których nie rozumieją właściwie, ale nie to jest najważniejsze w tej interakcji ujawniającej proces autoidentyfikacji płciowej – i szerzej – tożsamościowej. Istotny okazuje się tu fakt autonomicznych kreacji znaczeń, dokonywany przez samych autorów. Początkowo rozmawiający podają definicję z internetu, by później od razu użyć własnych przenośni, które najprościej nazwać „kulinarnymi” (pisownia oryginalna): *Nie że ja jestem (bo ja się czuje w 100% mężczyzną) tylko to, że mogę tam samo lubić burrito i taco, ale też jak tako czuje się burrito i na odwrót* (Dziennik badacza, Krzemiński).

W tej samej rozmowie KiKi stwierdził: „Nie przeraża mnie myśl penisa i tego drugiego gdziekolwiek, ale tego że podczas stosunku będę ich widzieć (...) bardziej widoku faceta nade mną albo baby”. Obawy te, a nawet strach, odsłaniają fascynację KiKiego seksualnością, właściwą dla okresu dojrzewania (Trempała 2011, 262). Bardziej zastanawiająca jest reakcja Chaosu, który wypowiedź rozmówcy określił jako „obawę przed cielesnością” – *Po prostu boisz się kontaktu fizycznego?* (Dziennik badacza, Krzemiński) obawa przed drugim człowiekiem. Dla niego rozwiązaniem był *murrsuit*, rodzaj *fursuitu* wyposażony w otwory, zamki służące do szybkiego odsłonięcia ciała w celu uprawiania seksu.

Ten rodzaj przebrania, to jeden z bardziej kontrowersyjnych wątków społeczności *furry* (Krzemiński 2021), niemniej jednak, na serwerze w ramach fandomu, staje się swoistym znakiem akcentowania autoidentyfikacji płciowej przez erotyczne fantazje na swój temat, których wyrażanie możliwe jest dzięki aktowi kamuflażu wspólnego dla całego fandomu.

Już wcześniej interpretowałem wypowiedzi tego użytkownika w kontekście metafory maski – dzięki mapowaniu aktorów społecznych, które prowadziłem w ramach EEA, metafora maski, *fursuitu* jak i *mursuitu*

spotykają się w tym samym punkcie – czymś będącym formą zmiany identyfikacji, pewną ucieczką przed osobą, która jest pod futrzanym strojem.

Miłość

Miłość w kontekście identyfikacji rozumiem jako poczucie potrzeby przynależności (ang. *belongingness*), które w fandomie może być równie uważane za szczególnie ważną (legitymizacja), jest to również pewien znak, jakie rodzaje relacji zachodzą wewnątrz fandomów, jak i dzięki fandomom – w tym przypadku fandomu *furry*.

Akcja RP zaczęła się w domu Melesa, w którym wszyscy się znaleźli. Wszyscy znaleźli się w jednym w pokoju, a więź między KiKi a Nomiconem zaczęła się coraz bardziej zarysowywać – KiKi karmił drugiego chlebem, zaczęły się podchody na to »co chcą robić«, aż w końcu znaleźli się razem na podłodze, by potem przenieść się na łóżko. Zapraszali Melesa do łóżka, ale on widocznie nie czuł się z tym komfortowo – upierał się przy zostaniu tam, gdzie był. Sam zaskoczony stwierdził, że »nie wie co się dzieje«. Zaczęło się tulenie, dawanie buzi w czoło. Melesa idzie do piwnicy mówiąc »Chłopy co ukradły mi łóżko i na nim się obściskają, jak coś to nie ubrudźcie mi łóżka«. Później Kiki całuje Nomicona, tym razem w usta, ten się »rumieni, ale się nie opiera«. Mimo to, KiKi stwierdza, że »zostają w ciuchach«, choć po chwili ściąga z Nomicona koszulkę i spodnie. Zwrócono im uwagę, że ERP – erotic roleplayu się tu nie pisze, ale nikt na to nie zważał (*Dziennik badacza*, Krzemiński).

Początkowo miałem wątpliwości odnośnie do tego, co w *roleplayu* jest rzeczywiste, a co przynależy do porządku gry. Uczestnictwo w nich polega na odgrywaniu wymyślonych postaci, ale z uwagi na wcześniej wspomnianą specyfikę fandomu *furry*, istniejące w popkulturze postacie

zastępują stworzone przez twórców *fursony*, przez co granica między rzeczywistymi uczuciami a fantazjami na ich temat, jest zatarta.

Interesowała mnie zatem nie tyle prawdziwość emocji, ile ich ujawnianie się w języku *roleplayowym*. Są one wskazaniem na nieustanne akty (auto)identyfikacji poprzez indywidualną ekspresję w relacji. Na przykład służą temu wyznania miłości pomiędzy dwoma futrzakami – po publicznej (na forum) wymianie zdań i słów „kocham Cię”, tandem przenosi następnie korespondencję w „inne miejsce” – wiadomości prywatne, aby tam (prawdopodobnie) kreować bardziej intymną przestrzeń komunikacji (Krzemiński 2021).

Przypadek Lisa – Kropeczki

Wewnątrz badanej przeze mnie grupy spotykałem *fursony* wielu gatunków – popularne gatunki udomowione, występujące w życiu realnym jak psy i koty różnych ras oraz te spotykane jedynie w lasach, żyjących tak zwane „dziko”. Najpopularniejszą *fursoną* były postacie antropomorficznych lisów i królików. W badanym przeze mnie serwerze również występowały gatunki mityczne i wyobrażone. Ważna postać smoka pełniąca istotną rolę administracyjną czy wyjątkowe stworzenie zwane Sergalem – hybrydę rekina i wilka.

W trakcie badań i podczas poszukiwania literatury na temat grupy, stwierdziłem istnienie wyobrażeń dotyczących danych ras zwierząt antropomorficznych, które są wybierane podczas wytwarzania własnej *fursony*. Według badań przeprowadzonych w trakcie projektu „Fur-Science” (Plante et al. 2016) wynika, że gatunki psokształtne (psy, wilki), są najczęściej nazywane lojalnymi. Lisy najczęściej utożsamiano z chytrością, smoki, tygrysy i lwy – z siłą. Wydry miały być skore do zabawy, a króliki jednocześnie nieśmiałe i posiadające wysokie libido.

Powyższe wyobrażenia można zakwalifikować do stereotypu wewnątrzgrupowego na temat wybranych futrzanych podgatunków. Działa

on na zasadzie uogólnień i uproszczeń i jest widocznie sprzęgnięty z najpopularniejszymi cechami utożsamianymi ze zwierzętami przypisanymi do *fursony*. Psoвате, przez tysiące lat będące przysłowiowym „najlepszym przyjacielem człowieka”, kojarzone są z byciem kimś lojalnymi. Stereotyp lisów, jako zwierząt przebiegłych i inteligentnych powstawał dzięki baśniom, legendom i mitom, w których owe zwierzę zawsze potrafiło oszukać, unikając jednocześnie kary.

Przypadek smoków jest również połączony z mitologią, a w szczególności z baśniami powstałymi w Europie, gdzie smoki są utożsamiane przede wszystkim z nieokiełznaną siłą, ale też wieloma negatywnymi cechami takimi jak chciwość, wrodzone zło, czy okrutność. Nietrudno znaleźć opowieści o straszliwych smokach – wystarczy przypomnieć tę o Smoku Wawelskim.

Jak widać, wyżej opisane kreowane stereotypy można podzielić na dwie kategorie – stereotypy oparte na cechach fizycznych zwierzęcia i na ich naturalnych zachowaniach (siła, częstotliwość kopulacji, cykl dnia kota), tych opartych na panującym dyskursie stworzonym dzięki mitologizacji zwierząt i „uprzysłowieniu”, czyli stworzeniu na ich temat przysłów panujących w wybranej przestrzeni społecznej. Obie kategorie wzajemnie na siebie wpływają – możliwość częstej kopulacji królików spowodowała powstanie wulgarnego powiedzenia po angielsku „fuck like a rabbit”, które występuje również po polsku w postaci „pieprzyć się jak króliki”. Analogicznie działają przysłowia porównujące, przymiotnikowe takie jak „silny jak lew”, czy „sprytny jak lis”.

Z kolei użytkowniczka o nicku *Horny – Kropeczka* podczas moich obserwacji nierzadko sprawiała wrażenie osoby rozbudzonej seksualnie (Krzemiński 2021). Dała temu wyraz dodając przed własnym nickiem przedrostek *Horny*, co w dosłownym tłumaczeniu brzmi „seksualnie podniecona”. Było to więc oczywistym komunikatem dla całej społeczności serwera, jak obecnie dany użytkownik się czuje i jakie są jego po-

trzeby. Ten sposób był najwyraźniej rozpoznawalny przez innych członków społeczności, która czasem mnie „ostrzegala”, na przykład przed jednym z użytkowników, z którym w późniejszych godzinach „lepiej nie rozmawiać” z uwagi na jego pełne podtekstów seksualnych wiadomości.

Dzięki analizie praktyk i samego stylu wypowiedzi, łatwo mogłem określić, w jakim stanie emocjonalnym Kropeczka akurat się znajdowała. Jednoznaczne wiadomości, używanie powszechnie znanych emotikonów (znaków graficznych służących do wyrażania emocji w Internecie) w określonym kontekście służyły użytkownicze do wyrażania swoich erotycznych emocji, jak na przykład emotikon „twarzy” lisa, który – czerwony ze zmęczenia – wystawia ostentacyjnie język. Jest to jeden z przykładów tego, jak kultura internetowa wykorzystuje „dane” narzędzia, jakimi są emotikony – te nowe nie są już zestawem cyfr i liter (takim jakim była starsza wersja), ale graficznymi znakami niemożliwymi do zmienienia lub stworzenia nowych.

Porównując zachowania wyżej wymienionej użytkowniczki do obrazu (stereotypu) lisa, zacząłem zauważać wiele cech wspólnych pomiędzy nią, a jej *fursoną*. Lisy, prócz wcześniej utożsamianych z nimi cechami (tj. przebiegłość i spryt), mają być również kojarzone ze znacznie wyższym libido od reszty gatunków, brakiem pruderii, jak i byciem seksualnie uległym (Foxes Wiki b.d.).

Również w trakcie wywiadów starałem się dowiedzieć od rozmówców, z jakimi cechami kojarzą się im inne rasy *furry*. Jak się okazało, jedynym stereotypem był właśnie lis i jego libido. Wyobrażeń na temat innych ras, co ciekawe, nie otrzymałem. Można więc przypuszczać, że popularność figury lisa pozwala nie tylko na snucie wątków o zabarwieniu seksualnym, ale także wyraża potrzebę niekonwencjonalności, często realizowaną właśnie w wieku nastoletnim, czego przejawem jest łamanie tabu zachowania dyskrecji na tematy związane ze sferą intymną.

Kropeczka dzieliła się otwarcie swymi fantazjami i jako jedna z aktywniejszych użytkowniczek, utrwałała w społeczności stereotyp lisa, który z czasem wyparł inne wyobrażenia o reszcie *furson*.

Wyniki badań *Fur Science!* (Plante et al. 2016) dotyczące czynników, na które wpływa wybór swojego awataru – *fursony*, pierwszą odpowiedzią była „cechy wspólne” – aż 75% respondentów przyznało, że wytworzona postać powinna posiadać cechy wspólne z osobą, która wybiera dany awatar (ibidem, 63). *Fursona*, może być tworzona według autowypowiedzi, które twórcy przekładają na powstającą postać – staje się więc lustrem, które odbija mniemanie członków fandomu na swój własny temat.

Wnioski

Członkowie fandomu *furry* tworzą odrębny świat społeczny (w rozumieniu Anzelma Straussa) lokowany w przestrzeni wirtualnej. Jego reprezentantki i reprezentanci konstruują swoją tożsamość indywidualną wykorzystując wspólnie podzielane zachowania. Polegają one na utożsamieniu się z cechami *fursony*, czyli zwierzęcia antropomorficznego, z którym się identyfikują. *Fursona* (stereotypowy zbiór cech charakteryzujących daną postać/zwierzę) umożliwia wyrażanie siebie w aktach autoidentyfikacji i bycia identyfikowanym, na sposób, który okazuje się zbyt trudny poza fandomem.

Świat społeczny fandomu jest zatem konstruowany przez jego użytkowników na dwa sposoby. W drodze reprodukcji zachowań właściwych dla danej *fursony* – wtedy stają się one narzędziem inicjacji kontaktu, punktem odniesienia dla jej autora oraz pretekstem do zawiązywania relacji oraz w sposób dyskursywny, czyli poprzez określone narracje, w których osoby/*fursony* stale dokonują aktów autoidentyfikacji. Fandom *furry* służy więc konstruowaniu tożsamości indywidualnej jego

członkiń i członków poprzez przejęcie identyfikacji z awatarem (*fursoną*) oraz w kontakcie z innymi futrzakami.

Opisywany fandom *furry* tworzą ludzie młodzi¹¹. Bycie *furry* oznacza dla nich budowanie własnej identyfikacji, zwłaszcza w sferze tożsamości płci i indywidulanej seksualności odczuwanej także jako „autentyczna miłość”. W tym zakresie, pod maską/*fursoną* uczestnicy mogą „więcej” i są „bardziej”, czemu dają często wyraz fantazjując na temat seksu.

Ten sposób stawania się sobą w kostiumie wyobrażonej, fantastycznej postaci (awatar), wiąże się ściśle z rozwojem technologii, jaką jest Internet. Dzięki niemu relacje mogą być nie tylko anonimowe, a rozwijać się przez akty moralnych transgresji, w którym możliwe staje się oswojenie sfery seksualnej. Sprzyjają temu także elastyczniejsze niż w realnym świecie formy komunikacji – także symbolicznej. Mam tu na myśli zmianę rang, nadawanie nazw i performowanie postaci (*fursony*), które dana osoba tworzy.

Ilustrował to przypadek Kropeczki, która będąc jeszcze młodą osobą targaną przez niepewności wieku dojrzewania, szukała własnej tożsamości przez wcześniej wspomniane symboliczne zmienianie rangi, uciekanie w internetowy „memiczny” żart, czy wejście w rolę lisa. *Fursona* w jej przypadku jest przedstawieniem swoich niepokojów związanych z płcią, ale też realizowaniem własnych fantazji seksualnych – stanowi medium między nią a resztą społeczeństwa – zarówno futrzanego, jak i rzeczywistego. W jej postaci łączą się również wszystkie wcześniej wymienione wątki – odgrywanie za pomocą *roleplayu* roli własnego i wewnątrzgrupowego wyobrażenia na temat lisów, przywdziewanie maski-*fursony*.

¹¹ Według kwerendy, którą przeprowadziłem wewnątrz kanału „o nas” (poświęcony użytkownikom chętnym się przedstawić reszcie grupy), średnia wieku wynosiła 17 lat, a najmłodszy był trzynastolatek. W innej ankiecie przeprowadzonej przez moderatora najczęściej deklarowanymi przedziałami wiekowymi były 18-21 lat oraz 14-17 lat. Potwierdzają to wyniki badań *FurScience!* – 55% badanych członków fandomu *furry* miało od 18 do 25 lat (Plante et al. 2016, 4).

Pojawia się tu zatem pytanie o skutki wejścia w rolę: czy Kropeczka w swoim przekonaniu staje się tym, kogo gra? Jakie konsekwencje pozostawia bycie w relacji „grający – maska”? Z pewnością zabiegi te służą budowaniu wieloaspektowej indywidualnej, ale i społecznej tożsamości: płci, w odniesieniu do orientacji seksualnej, czy też świadomości tego kim jestem i jakie mam ciało. *Fursona* zdaje się być konwencją ujawniającą ten proces identyfikacji. Wątpliwości te jednak wymagałyby kontaktu badacza z rzeczywistymi osobami skrywającymi się za swoją ulubioną *fursoną*.

Moje badania na temat fandumu *furry* są jedynie początkiem fascynacji tego rodzaju praktykami, które do tej pory poznawałem w przestrzeni internetowej. Wstępne wyniki badań pozwoliły odsłonić polską odmianę tego stylu życia, strukturę grupy, jej specyfikę jako społeczności jednostek, szukających ciągle własnej tożsamości zapośredniczonej przez medium, jakim jest *fursona* (maska, ale i obraz często wyimaginowanej lub zantropomorfizowanej postaci). Nastolatki, jako uczestnicy fandumu, posługują się nim nie tylko w celach stworzenia grup rówieśniczych, ale także by rozgrywać problemy natury identyfikacyjno-psychicznej, dając tym samym upust swoim licznym niepokojom, pożądaniom, smutkom i ambicjom. Pozostaje pytanie dlaczego robią to akurat w ten sposób, za pomocą takich narzędzi i dlaczego wewnątrz takiej społeczności?

Literatura

- Angrosino, M. (2015). *Badania etnograficzne i obserwacyjne*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Ardener, E. (1992). *Tożsamość i utożsamianie*. [w:] Mach, Z., Paluch, A.K. (red.), *Sytuacja mniejszościowa i tożsamość*. Kraków: WUJ, 21-41.

- Ciołkiewicz, P. (2015). Młodzież i kultura popularna Przyczynek do badań świata społecznego komiksu, *Władza sądzienia* nr 7, 115-133.
- Foxes Wiki (b.d.). *Furry Foxes*, https://foxes.fandom.com/wiki/Furry_Foxes [25.02.2022]
- Förster, T. (2011). *Emic Evaluation Approach – Some Remarks on its Epistemological Background*, [w:] Förster, T., Heer B., Engeler, M., Kaufmann, A.A., Bauer, K., Heitz, K. (2011). *The Emic Evaluation Approach: epistemologies, experience, and ethnographic practice*, Basel: Institute of Social Anthropology, 3-14, <http://edoc.unibas.ch/dok/A5687839>
- Förster, T., Heer B., Engeler, M., Kaufmann, A.A., Bauer, K., Heitz, K. (2011). *The Emic Evaluation Approach: epistemologies, experience, and ethnographic practice*, Basel: Institute of Social Anthropology, <http://edoc.unibas.ch/dok/A5687839>.
- Goffman, E. (1981). *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Warszawa: PIW.
- Harwas-Napierała, B., Trempała, J. (2014). *Psychologia rozwoju człowieka*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Hasiuk-Świerzbńska, M. (2004). Ciało i maska w teatrze. *Kultura Współczesna. Teoria. Interpretacja. Krytyka* nr 3, 256-281.
- Jemieliński, D. (2013). Netnografia, czyli etnografia wirtualna: nowa forma badań etnograficznych. *Prakseologia* nr 154, 97-116.
- Jurek, K. (2013). Badania społeczne w Internecie. Wirtualna etnografia w teorii i praktyce, *Nauka i Szkolnictwo Wyższe* nr 1 (41), 86-99.
- Kaszkowiak, Ł. (2017). Badanie subkultur w Internecie na przykładzie społecznego świata fantastyki. *Zeszyty Naukowe Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Witelona w Legnicy*, nr 2 (23), 167-178.
- Konecki, K. (2015). Alselm L. Strauss – Pragmatyczne korzenie, pragmatyczne konsekwencje. *Przegląd Socjologii Jakościowej* nr 1 (11), 12-39.

- Kozinets, R. (2010). *Netnography. Doing Ethnographic Research Online*. New York: SAGE Publications.
- Kranjec, A., Lamanna, L., Guzman, E., Plante, C., Reysen, S., Gerbasi, K., Roberts, S., Fein, E. (2019). *Illusory Body Perception and Experience in Furrries*. July, Montreal: Conference: 41st Annual Conference of the Cognitive Science Society.
- Krzemiński, W. (2021). Co kryje się pod futrem? Strategie identyfikacyjne członków i członkiń fandomu Furry. *Etnologika* nr 3, 85-100.
- Malinowski, M. (2019). *Rekordowy Pyrkon*, Poznan.pl, <https://www.poznan.pl/mim/bm/news/samorzad,c,16/rekordowy-pyrkon,131986.html> [30.06.22].
- Marzec, W. (2011). Granice (teorii) Społecznych światów. *Przegląd Socjologii Jakościowej*, nr 7(1), 3-21.
- Patten, F. (2012). Retrospective: An Illustrated Chronology of Furry Fandom, 1966-1996, *Flayrah*, <https://www.flayrah.com/4117/retrospective-illustrated-chronology-furry-fandom-1966%E2%80%931996> [30.06.22].
- Plante, C.N., Reysen, S., Roberts, S.E., Gerbasi, K.C., (2016). *FurScience!: A Summary of Five Years of Research from the International Anthropomorphic Research Project*. Waterloo: FurScience.
- Roeske, M. (2013). Wirtualne czy realne? Etnograficzne spojrzenie na internetową wspólnotę forum Miau.pl, *Maska – Magazyn antropologiczno-społeczno-kulturowy* nr 17, 57-76.
- Satinsky, E., Green, D.N. (2016). Negotiating identities in the furry fandom through costuming. *Critical Studies in Men's Fashion*, No. 3 (2), 107-123.
- Słownik Języka Polskiego PWN (2018). *memiczny*, <https://sjp.pwn.pl/mlodziejowe-slowo-roku/haslo/memiczny;6477416.html> [20.10.2021]
- Strauss, A. (1978). A Social World Perspective. *Studies in Symbolic Interaction* No. 1, 119-128.

Trempała, J. (2011). *Psychologia rozwoju człowieka*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

WikiFur (2019). *Midwest FurFest 2014*, https://en.wikifur.com/wiki/Midwest_FurFest_2014 [30.06.2022].

WikiFur (2005). *Furry stereotype*, https://en.wikifur.com/wiki/Furry_stereotype [17.07.2022].