

## KILKA UWAG O NIEWCHODZENIU W ROLĘ

„Mamo, będziemy mieć w szkole jasełka. Ja będę grać Józefem”.

Powyższe słowa mimowolnie budzą uśmiech u chyba każdego, kto zetknął się z grami fabularnymi. Z pozoru jest to zwykłe, humorystyczne przejęzyczenie, ale po bliższym przyjrzeniu się jego konstrukcji możemy zauważyć, że w pewien sposób wiąże się ono z różnymi sposobami odgrywania postaci, stanowiącego podstawę gry fabularnej. Dlaczego bowiem nie można „grać Józefem”, skoro jak najbardziej można „być Józefem” (w psychodramie) lub „grać Józefa” (w przedstawieniu, teatrze)?

Grać postać można, używając odpowiedniego warsztatu aktorskiego, pozwala to na oddanie pewnej prawdy o postaci, ma na celu wywarcie wpływu lub sprowokowanie odbiorcy do własnych przeżyć, przemyśleń. „Gra się” dla odbiorcy, widza, istotne jest to, co odgrywający ma do przekazania.

Bycie postacią zakłada identyfikację mogącą prowadzić do wglądu we własne potrzeby, dążenia, problemy. W tym wypadku odbiorca nie jest warunkiem koniecznym. Występuje czasowe rozmycie granic tożsamościowych.

Granie postacią to rodzaj postmodernistycznego patchworku. Coś specyficznego w tym właśnie wyrażeniu sprawia, że reagujemy rozbawieniem. Oznacza to bowiem, że mały bądź duży gracz gotów jest na postmodernistyczną zabawę z zastanym materiałem, możemy spodziewać się niespodzianek, a postać, której będzie „używał”, stanie się jego kreacją, współlistnieniem rzeczy już istniejących i nowych lub własnym pomysłem na zastosowanie i „wszycie” skrawków znanej rzeczywistości.

Niniejszy artykuł chcieliśmy poświęcić właśnie tego rodzaju różnicom podejścia do odgrywania postaci w grach fabularnych. W tym kontekście bardzo

często można bowiem spotkać się z terminem „wczucie w postać”, mającym konotacje bardziej narracyjne i kojarzącym się z teatrem lub dramą. My chcielibyśmy jednak skupić się na innym potraktowaniu postaci oraz wykazać, że wbrew powszechnie przytaczanym poglądom i przykładom głęboka immersja i „psychologiczne” (czy też może „spsychologizowane”, vide Hughes<sup>1</sup>; Douse i McManus<sup>2</sup>) traktowanie gry nie tylko nie jest postawą dominującą, ale w niektórych przypadkach może być wręcz niepożądane. Za podstawowe kryterium sposobu wcielania się w postać przyjęliśmy tutaj rodzaj mechanizmów granicznych, wyznaczających ramy „gry postacią”, a zatem procedury wchodzenia i wychodzenia z roli, a także deklarowane przez graczy motywacje skłaniające ich do grania.

Zacznijmy od przyjrzenia się interpersonalnej stronie gier fabularnych. Rozrywka ta wymaga stosunkowo głębokich kontaktów międzyludzkich, a zatem bez wątpienia pełni funkcję interpersonalną. Jako hobby i zachowanie ludyczne jest również działaniem dobrowolnym. Nelson i Miller<sup>3</sup> zauważyli, że osoby dzielące nietypowe zainteresowania lub cechy mają tendencje do tworzenia silniejszych więzi niż osoby, które takich zainteresowań czy cech nie mają. Bellah i jego współpracownicy<sup>4</sup> mówią o „enklawach stylu życia”, aczkolwiek dziś, gdy możliwa jest względnie swobodna komunikacja i wymiana danych na skalę światową oraz wchodzenie w interakcje oparte na wymianie informacji za pośrednictwem sieci komputerowej<sup>5</sup>, „enklawa” nie musi oznaczać stałego dzielenia przestrzeni fizycznej. Ten ostatni aspekt nie jest jednak całkowicie pomijalny, o czym świadczą wszelkiego rodzaju zloty, zjazdy, spotkania, konferencje czy rajdy. W przypadku społeczności miłośników gier fabularnych zgromadzeniami takimi będą konwenty i kluby, co zresztą jest jedną z cech pozwalających sklasyfikować graczy jako subkulturę<sup>6</sup>; podobny charakter mają zresztą wszelkie spotkania poświęcone wspólnej grze. Co więcej, aktywność tego rodzaju służy zwykle nie tylko zachowaniu czy wymianie informacji bezpośrednio związanych z danym zainteresowaniem, ale stanowi też okazję do testowania i rozwijania umiejętności społecznych<sup>7</sup>.

<sup>1</sup> J. Hughes, *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*, materiały konferencyjne Seminarium Antropologii Medycznej, Australian National University, 1988.

<sup>2</sup> N.A. Douse, I.C. McManus, *The Personality of Fantasy Game Players*, „British Journal of Psychology”, 84(4), 1993, s. 505-509.

<sup>3</sup> L.J. Nelson, D.T. Miller, *The Distinctiveness in Social Categorisation: You Are What Makes You Unusual*, „Psychological Science”, nr 6 (4), 1995, s. 246-249.

<sup>4</sup> R.N. Bellah, R. Madsen, W.M. Sullivan, A. Swidler, S.M. Tipton, *Habits of the Heart: Individualism and Commitment in American Life*, University of California Press, Berkeley 1985.

<sup>5</sup> M. Stefik, *Internet Dreams: Archetypes, Myths and Metaphors*, MIT Press, Cambridge 1997.

<sup>6</sup> K. Bujnowska, *Gracze RPG jako subkultura*, niepublikowana praca magisterska na Uniwersytecie Szczecińskim, 2007.

<sup>7</sup> G.A. Fine, *Mobilizing Fun: Provisioning Resources in Leisure Worlds*, „Sociology of Sport Journal”, nr 6 (4), 1983, s. 319-334.

W niniejszym tekście chcielibyśmy nawiązać przede wszystkim do tej ostatniej kwestii, gdyż naszym zdaniem w badaniach poświęconych narracyjnym grom fabularnym zbyt dużą uwagę poświęca się działaniom graczy w samej grze bądź też samym właściwościom gier fabularnych, ignorując nie mniej istotny ich element, jakim jest funkcja czysto ludzka oraz interpersonalna.

Nawiązując do teorii Frosta, Worthana i Reifela<sup>8</sup>, stwierdzamy, że interakcja rówieśnicza jest działaniem złożonym, ale najczęściej wiązany z nią założeniem jest to, iż poprzez taką interakcję ludzie tworzą społeczności złożone z jednostek posiadających wspólne wartości, zainteresowania i rytuały. Choć wielu psychologów i socjologów czyniło założenie, że gry i zabawy są związane z rozwojem przede wszystkim w okresie dziecięcym, to w ujęciu ludologicznym<sup>9</sup> stanowią one ważny czynnik rozwoju w całym życiu, a niektóre typy gier (np. cztery rodzaje wyszczególnione przez Callois) występują również w dorosłości w mniej lub bardziej zmodyfikowanej postaci (np. mimetyczne gry w naśladowanie rzeczywistości mogą przekształcić się w rekonstrukcje wydarzeń historycznych), a ich imaginacyjny charakter może istotnie wzbogacać doświadczenia dojrzałego życia<sup>10</sup>. Grupy dorosłych ludzi mających wspólne zainteresowania dzielą też tożsamość składającą się z wartości, zainteresowań i rytuałów, dokładnie tak jak w przypadku gier dziecięcych<sup>11</sup>. Dlatego też, kontynuując tę teorię, można założyć, że pewne formy rozrywki dorosłych również dają okazję do nawiązywania kontaktów i zaspokajania potrzeb społecznych, niezależnie od pozostałych kulturowo-rozwojowych funkcji rozrywki.

### Style gry

Teoria GNS Rona Edwardsa<sup>12</sup> zakłada, że gry zazwyczaj opierają się na jednym z trzech zasadniczych elementów dominujących ich rozgrywkę: gamistycznym (nastawieniem na zasady), narratywistycznym (związany z tworzeniem rzeczywistości wyobrażonej) lub symulacjonistycznym (zgodnością z założeniami świata przedstawionego). Przełożeniem tego modelu na grunt narracyjnych (a także teatralnych) gier fabularnych jest Model Trzyczęściowy<sup>13</sup>. Według niego klasyczna

<sup>8</sup> J. Frost, S. Worthan, S. Reifel, *Play and child development*. Upper Saddle River, Merrill Prentice Hall, New Jersey 2001.

<sup>9</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, ALETHEIA, 2007.

<sup>10</sup> D.G. Singer, J.L. Singer, *The house of make-believe: Play and the developing imagination*, Harvard University Press., Cambridge, 1990.

<sup>11</sup> A. Suellen, *The Effects of Information Behavior on the Formation and Maintenance of Peer Cultures in Massive Multiplayer Online Role-Playing Games: An Exploratory Study*, materiały konferencyjne Digital Games Research Association Conference 2005, Vancouver 2006.

<sup>12</sup> R. Edwards, 2001, *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*, <<http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>>, 4 września 2007.

<sup>13</sup> P. Bockmann, *The threeway model, Revision of the Threefold Model*, Knudepunktboten 2003, <[http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq\\_larp.html](http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_larp.html)>, 16 października 2008.

narracyjna gra fabularna może się odbywać na podstawie trzech zasadniczych stylów rozgrywki – które definiowane są przede wszystkim przez rolę graczy w świecie przedstawionym, tworzonym przez Mistrza Gry. Innymi słowy, styl określa dominantę stosunków pomiędzy Mistrzem Gry a graczami za pośrednictwem świata przedstawionego. Te trzy style znane są na ogół w środowisku polskojęzycznym pod następującymi nazwami:

**Styl dramatystyczny** – skupia się na fabule stworzonej przez Mistrza Gry, często w porozumieniu z graczami. Opisywane wydarzenia i możliwość ekspresji graczy ograniczone są przez założenia fabularne, które mogą być narzucane przez prowadzącego rozgrywkę bez dodatkowych wyjaśnień. Styl ten pozwala graczom na największą ekspresję, ale wyłącznie pod warunkiem, że działania ich postaci są zgodne z założeniami fabuły. Dodatkowo, jeżeli gracze i MG tak postanowią, fabuła może być dopasowana do postaci graczy, aby umożliwić im dokonanie założonych działań w świecie gry.

**Styl symulacyjny (mechanistyczny)** – opiera się na bezstronnym stosowaniu zasad opisujących świat. Mechanika (zasady określające m.in. prawdopodobieństwo sukcesu i porażki podejmowanych działań) jest jedynym stosowanym w grze systemem odniesienia i aspiracje graczy czy też tok wydarzeń założony przez MG nie mają większego znaczenia. Czasami styl ten określany jest mianem „realistycznego”, gdyż przy zastosowaniu zasad względnie dokładnie przybliżających realne szanse powodzenia pozwala on w sposób zobiektywizowany oceniać konsekwencje poczynań postaci. To, czy graczom uda się osiągnąć założone cele, w dużej mierze zależy od szczęścia bądź znajomości reguł.

**Styl gamistyczny** – opiera się na mechanicznym aspekcie gry, w którym działania postaci są uwarunkowane przede wszystkim zasadami. W odróżnieniu od stylu mechanistycznego, w którym mechanika stanowiła wyłącznie punkt odniesienia dla elementów niemożliwych do zasymulowania w grze w inny sposób (jak np. losowość), w przypadku stylu gamistycznego mechanika jest powodem samym w sobie, definiującym cele bohatera (skupione zwykle wokół technicznego rozwoju samej postaci). W ogólnych założeniach narracyjna gra fabularna rozgrywana gamistycznie nosi więc wiele cech gry decyzyjnej (jak np. wiele gier planszowych, także komputerowych), zwłaszcza jej podgatunku polegającego na gospodarowaniu zasobami.

Style opisane przez Bøckmanna wykazują pewne powinowactwo do klasyfikacji graczy w gry typu MUD (*Multi-User Dungeon*) stworzonej przez Bartle'a. W swoim artykule wyróżnił on cztery podstawowe typy takich graczy, za główne kryterium przyjmując ich stosunek wobec świata gry:

**Achievers** (zdobywcy) – gracze nastawieni na uzyskiwanie jak najwyższych wyników w grze. Podstawową motywacją do gry stanowi dla nich możliwość określonych osiągnięć. W przypadku większości MUD-ów jest to możliwość rozwoju postaci lub zwiększenie jej stanu posiadania.

**Explorers** (odkrywcy) – osoby skupiające się na poznawaniu świata gry, głównie za pośrednictwem jej interfejsu. Aspekt gamistyczny i kolekcjonerski jest zaznaczony wyraźnie słabiej, zaś interakcja z innymi graczami może być silnie zarysowana, choć pozostali gracze służą głównie za źródło informacji o świecie.

**Socializers** (społecznicy) – osoby, dla których gra jest przede wszystkim sposobem na spotkanie innych ludzi oraz nawiązywanie nowych kontaktów. Rozwój postaci bądź poznawanie bezosobowych elementów świata przedstawionego schodzi u nich na plan dalszy, w skrajnej postaci może zanikać. Dla takich graczy gra jest przede wszystkim przestrzenią kontaktów interpersonalnych, zaś jej element mimetyczny i agonistyczny są drugorzędne.

**Killers** (zabójcy) – są to gracze czerpiący przyjemność przede wszystkim z podporządkowywania sobie innych. Wbrew nazwie nie muszą oni zabijać postaci innych graczy (mogą je np. okradać lub inaczej wykorzystywać), choć takie działanie jest zwykle najprostsze z punktu widzenia mechaniki gry. Podobnie jak „społecznicy”, „zabójcy” uczestniczą w grze z powodów przede wszystkim społecznych, choć w ich przypadku nawiązywane relacje mają charakter jednostronny i na ogół destrukcyjny.

Przyjmuje się, że przyjemność, jaką czerpią gracze RPG z uczestnictwa w tej formie zabawy, jest wynikiem silnej identyfikacji z odgrywaną postacią, przez co w narracyjnych grach fabularnych najsilniej akcentowana jest funkcja immersyjna, pozwalająca w najpełniejszy sposób odczuć motywację i cechy postaci<sup>14</sup>. Możemy jednak zaobserwować, że sposób kreowania postaci, a także stopień zaangażowania emocjonalnego w jej odgrywanie uzależniony jest od wielu czynników, a sami gracze różnią się między sobą stylem grania i potrzebami, które starają się zaspokoić.

Jak już wspomnieliśmy, w prowadzonych dotąd badaniach poświęconych narracyjnym grom fabularnym dużą uwagę poświęcało się oddziaływaniom graczy w kontekście gry bądź też samym właściwościom gier fabularnych, pomijając nie mniej istotny ich element, jakim jest funkcja czysto rozrywkowa i towarzyska. W niniejszym artykule postanowiliśmy się przyjrzeć nieco bliżej tym rzadziej wspomnianym funkcjom, które stanowią o istocie narracyjnych gier fabularnych nie mniej niż pozostałe cechy, a przez część graczy mogą być wręcz stawiane wyżej niż zanurzenie w świecie przedstawionym czy ekspresja własnych stanów emocjonalnych, najczęściej kojarzona ze wszelkiego rodzaju grami w odgrywanie postaci.

Podczas gry immersyjnej, dramatystycznej, w którym podstawowym celem jest jak najpełniejsze zespolenie z wyimaginowaną postacią na czas grania i współodczuwanie z nią, gracze RPG uruchamiają (najczęściej nieświadomie) szereg procedur umożliwiających głębszą identyfikację z postacią; zdarza się jednak, że przeciwnie, stosują mechanizmy broniące przed zaangażowaniem emocjonalnym

<sup>14</sup> J.Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, RABID, Kraków 2004.

w odgrywaną postać. Najczęściej spotykanym tego rodzaju zachowaniem jest humor lub odniesienie do świata otaczającego graczy, pełniące funkcję „efektu wyobcowania” i zrywającego więź ze światem przedstawionym. Warto zauważyć, że gracze wysoko ceniący immersję oceniają takie zachowania jako zdecydowanie niepożądane i często deprecjonują osoby w ten sposób się zachowujące, kwestionują ich umiejętności (zwykle wartościując je negatywnie w odniesieniu do innych cech umysłowych) i, w skrajnej sytuacji, odmawiają współuczestniczenia w grze z takimi osobami.

### Przestrzeń potencjalna

Sama przestrzeń gry w narracyjnych grach fabularnych posiada pewne cechy wspólne z działaniem w przestrzeni potencjalnej w rozumieniu D. Winnicotta. Przestrzeń ta, zwana także przestrzenią czy światem symbolicznym<sup>15</sup> definiowana jest przez niego jako przestrzeń, w której zachodzą zdarzenia nie należące ani do świata subiektywnych przeżyć wewnętrznych człowieka, ani też do obiektywnej rzeczywistości świata zewnętrznego. Milner definiuje to jako „subtelne stapianie się tych dwóch światów, ale nie ich mieszanie”<sup>16</sup>. Tak dzieje się w procesie gry fabularnej, której akcja powstaje na styku świata zewnętrznego (postać tworzona świadomie przez graczy i relacje pomiędzy uczestnikami gry) a światem wewnętrznym (motywacje skłaniające graczy do określonych zachowań w świecie gry i wyobrażenia wydarzeń opisywanych przez MG i pozostałych graczy). Dlatego też postać gracza jest swego rodzaju paradoksalnym tworem łączącym w sobie cechy samego gracza oraz rzeczywistości wyimaginowanego świata gry.

Istnienie takiej przestrzeni potencjalnej jest jednak możliwe wyłącznie przy założeniu, że pomiędzy nią a dwiema pozostałymi przestrzeniami (zewnętrzną i wewnętrzną) istnieje granica i jest odczuwana przez osobę działającą w takiej przestrzeni. Dlatego też pełna immersja, która często przedstawiana jest jako warunek *sine qua non* dramy, sprawia, że gra traci wymiar „świata pomiędzy” i przekształca się w interakcję graczy oraz Mistrza Gry, przypominającą mechanizm działania terapii grupowej. Dlatego też, aby wykorzystać w grach fabularnych szanse i wartości tkwiące w przestrzeni potencjalnej, gracz musi zdawać sobie sprawę ze wspomnianych granic, a co za tym idzie – także z czynności wchodzenia i wychodzenia z roli.

Winnicott uznawał, że zjawiska kulturowe mają bardzo pozytywny i konstruktywny charakter, mogąc pomóc w rozwoju osobowym poprzez zapewnienie pewnych treści nieobecnych w rozwoju, a także zapewniając możliwość tworzenia indywidualnych sposobów rozwiązywania problemów.

<sup>15</sup> D. Winnicott, *Playing and Reality*, Routledge, London 1982.

<sup>16</sup> M. Milner, *Some Aspects of Phantasy in Relation to General Psychology*, „International Journal of Psycho-Analysis”, nr 26 (1945), 1987, s. 143-152.

Potraktowanie gry fabularnej jako zachodzącej przede wszystkim w przestrzeni potencjalnej jest zgodne z silną skłonnością do traktowania gry jako środowiska pozwalającego „trenować” nowe zachowania, charakterystyczną dla młodszych graczy (nastoletnich i wchodzących w okres wczesnej dorosłości), a także z względnie harmonijnym rozłożeniem w samej grze rozmaitych akcentów immersyjnych, ekspresyjnych i towarzyskich.

Według badania dotyczącego motywacji grających w gry fabularne<sup>17</sup> gracze młodszy (tj. poniżej 21 roku życia) częściej niż dorośli traktują gry fabularne przede wszystkim jako przestrzeń, w której mogą świadomie testować pewne zachowania niedostępne dla nich w inny sposób. Ponadto, u graczy w tym wieku motywacja interpersonalna (chęć do przebywania z innymi osobami dzielącymi te same zainteresowania) jest także bardziej powszechna niż pragnienie gry immersyjnej (dramatycznej) czy ekspresji osobistej bądź artystycznej. Z kolei wśród graczy dorosłych rozkład motywacji jest bardziej ujednoczony, przez co żaden z opisywanych aspektów gry nie pojawia się w istotny sposób częściej niż inny. Wyjątkiem jest tu zwiększona skłonność do immersji zaobserwowana wśród grających kobiet po 21 roku życia.

### Wchodzenie i wychodzenie z roli

Przeprowadzone przez nas badanie eksploracyjne miało na celu określenie, w jaki sposób gracze wyrażają swój stosunek do przyjmowanych ról oraz jakich narzędzi używają w grze w celu wchodzenia w przyjętą rolę i wychodzenia z niej. Pytania zadane osobom badanym miały pomóc w wyodrębnieniu następujących mechanizmów:

- wskaźników zaangażowania w rolę;
- procedur związanych z wchodzeniem w rolę;
- procedur wychodzenia z roli;
- problemów sygnalizowanych przez samych graczy.

### Procedury wchodzenia w rolę stosowane przez graczy

**Przygotowanie samej postaci.** Immersja dotyczy bardziej sytuacji, w których zaangażowanie przybiera postać wieloaspektową. Dlatego też gracze głęboko wchodzący w rolę poświęcają odpowiednio dużo czasu przygotowaniu tła postaci, układając jej historię, wymyślając rodzinę, środowisko i przyjaciół, co nierzadko owocuje powstaniem bardzo obszernego materiału fabularnego.

<sup>17</sup> C. Matkowski, *Tożsamość i osobowość w relacjach gracz-postać w grach fabularnych*, artykuł opublikowany w niniejszym tomie, s. 213-227.

**Organizowanie wydzielonego i szczególnego obszaru.** Dużą rolę odgrywa miejsce rozgrywki, które często jest przygotowywane w specjalny sposób, mający zakotwiczyć postać w świecie gry poprzez zwiększenie zgodności otoczenia postaci z otoczeniem graczy (np. elementów średniowiecznych strojów, gdy akcja rozgrywa się w średniowieczu, albo lampionów i kadzidełek, kiedy gra umiejscowiona jest w świecie orientalnym), bądź też mający zmniejszyć powszedniość sytuacji poprzez zastosowanie niestandardowej scenerii (ruiny, parki, lasy), oświetlenia (świeczki, kaganki, lampiony lub brak światła) czy podkładu muzycznego (muzyka dawna, orientalna, elektroniczna).

**Wizualizacja.** Gracze starają się upodobnić do odgrywanej postaci, chcąc zatrzeć zewnętrzną różnicę pomiędzy nią a swym codziennym „ja”. Jest to zachowanie dużo częściej stosowane w przypadku bardziej uteatralizowanych form rozgrywki, takich jak LARP-y, gdzie wizualizacja dodatkowo odgrywa rolę zbliżoną do kostiumu teatralnego, mającego ułatwić identyfikację postaci innym graczom (co jest szczególnie istotne w przypadku dużych LARP-ów, w których gracze często nie znają wszystkich występujących bohaterów). Działanie takie pomaga też podtrzymać immersję poprzez zmniejszenie dystansu do odgrywanej postaci ze strony innych graczy.

**Kotwiczenie wejścia w rolę za pomocą elementu rzeczywistości.** Wejście w rolę może symbolizować konkretny element przestrzeni zewnętrznej, np. motyw muzyczny, gest, charakterystyczny zwrot, specyficzna cecha wyglądu i inne. Pozwala on przekazać graczowi, w sposób nie wrywający go z przyjmowanej roli, że prowadzący właśnie zaczyna odgrywać postać. Zwykle są to działania dobrze znane pozostałym uczestnikom gry i w naturalny sposób składające się na wizerunek postaci.

Dwa bieguny podejścia do immersji w grze fabularnej najlepiej ilustrują następujące dwie wypowiedzi uzyskane w trakcie badań:

**Pytanie:** *Czy zdarza Ci się tak głęboko wczuć w postać, że w związku z jej przeżyciami naprawdę złościsz się, cieszysz i tak dalej? Czy te emocje trwają nawet po zakończeniu sesji? Jeśli tak, to jak długo?*

**Odpowiedź 1:** *Tak, to się zdarza. Emocje te trwają nawet po zakończeniu sesji, czasem nawet na drugi dzień. A w niektórych wypadkach „echa” tych emocji ciągną się za mną dłużej (kobieta, 26 lat).*

**Odpowiedź 2:** *RPG to nic osobistego. Zabawa trwa na sesji i tam powinny istnieć i zostawać wszystkie związane z nią emocje (mężczyzna, 20 lat).*

### Procedury wychodzenia z roli

Gracze zapytani o to, czy stosują specjalne mechanizmy wychodzenia z roli po zakończeniu gry, odpowiadali, że czasami wykorzystują takie metody. Dotyczyło



to przede wszystkim tych grających w sposób immersyjny. Do wymienianych w badaniu mechanizmów wychodzenia z roli należą:

- **Rozmowa z pozostałymi graczami** o odczuwanych emocjach, konfliktach pojawiających się w grze oraz wspólne ich rozwiązywanie po jej zakończeniu.
- **Dialog wewnętrzny** – retrospektywne rozpatrzenie przebiegu sesji, zachowań graczy, próba zrozumienia zaistniałej sytuacji, uzyskanie dystansu do przebiegu gry.
- **Rozmowa o postępowaniu postaci** (z MG, graczem lub ze sobą samym), co pozwala na zdystansowanie się do niej, utwierdzenie w odczuwaniu granicy między własną psychiką a psychiką postaci.
- **Wyładowanie emocji.**
- **Tłumienie emocji**, przekonywanie siebie, że nic się nie stało i że sytuacje w grze są „tylko grą”.
- **Przepracowanie**, czyli rozmowa o emocjach i konfliktach z osobami z zewnątrz, bądź też przetworzenie takich treści poprzez wyrażanie ich w innej postaci twórczej, na przykład poprzez pisanie lub malowanie.
- **Rytuały związane z przestrzenią**, wykonywanie pewnych czynności w określonym porządku, klamra powtarzalnych czynności wokół sesji, także określone sposoby na zamykanie sesji przez MG, takie jak zdania podsumowujące działania, improwizowane epilogi czy nawet proste stwierdzenie o zakończeniu gry.
- **Potwierdzenie więzi z pozostałymi graczami**, często rzutujące na kontakty poza grą, nawiązywanie głębszych relacji z innymi graczami.
- **Granie kilkoma różnymi postaciami**, czyli stosowanie paralelnych osobowości, mających na celu zmniejszenie koncentracji na jednej z nich.
- **Zaangażowanie** w działania, czyli zintensyfikowanie relacji i zainteresowań, mających potwierdzić zakotwiczenie przede wszystkim w świecie otaczającym gracza. Służy to przede wszystkim jako bariera dzieląca doświadczenie otaczającej go rzeczywistości od przeżywania świata przedstawionego w grze.

### Dlaczego nie drama?

Gry fabularne wymykają się jednoznacznym klasyfikacjom, być może ciągle jesteśmy w trakcie dookreślenia, czym RPG jest. W pierwszej kolejności zawsze przyciąga uwagę możliwość ekspresji emocji dawana przez narracyjne gry fabularne, co przyrównać można do psychodramy<sup>18</sup>. Nietypowość elementu psychodramy w RPG podkreśla fakt, że istnieje specyficzna grupa systemów (gier),

<sup>18</sup> J.Z. Szeja, op. cit.

w których nacisk położony jest specjalnie na indywidualną ekspresję graczy, bądź też silnie zaakcentowane są odniesienia do wybranych koncepcji psychologicznych (podświadomość, katharsis, konfrontacja z „ja”). Najbardziej znanymi przykładami takich systemów mogą być „Wraith: the Oblivion” czy „Changeling: the Dreaming”<sup>19</sup> bądź też „Władcy Losu”<sup>20</sup>.

To nie aspekt terapeutyczny stanowi o atrakcyjności gry, ale jej charakter ludyczny i integracyjny. Jest to pożądany stan rzeczy, gdyż korzystanie z gier fabularnych jako swego rodzaju psychodramy przez przeciętnych graczy (a zatem osoby nie posiadające kompetencji terapeutycznych) jest nie tylko trudne, ale przede wszystkim niebezpieczne – z kilku powodów. Klasyczna psychodrama niesie ze sobą wysokie koszty emocjonalne, dlatego też w swojej postaci terapeutycznej zawsze wymaga zawarcia świadomego kontraktu pomiędzy prowadzącym a uczestnikami, którzy powinni zostać poinformowani o ewentualnych konsekwencjach takiego działania. Wymaga również wysokiej samoświadomości i kompetencji terapeutycznych mistrza gry<sup>21</sup> (Moreno, 1971). Poza tym psychodrama koncentruje się na wewnętrznych konfliktach grających, a więc podkreśla aspekty patologiczne, co skutecznie redukuje charakter ludyczny samej gry (jest to sensowne tylko wtedy, gdy MG potrafi zapewnić rozwiązanie kataraktyczne, co jednak wymaga kompetencji terapeutycznych). Obnażanie psychiczne może też ranić innych lub stawiać ich jako świadków „mimo woli” w niezręcznej sytuacji, pogłębiać aludyczność gry „dramatycznej”. Jako że proces eksponowania konfliktów ma charakter wysoce osobisty, skupienie gry na takich treściach może wywołać tendencje odśrodkowe w grupie (gracze mówiący o sobie samych są mniej skłonni do odstępowania „czasu scenicznego” innym), co prowadzi do nieproporcjonalnego zajmowania czasu i przestrzeni psychicznej, a w skrajnych przypadkach może prowadzić do naruszania granic osobistych innych osób (każda próba ograniczenia ekspresji dotyka bowiem nie postaci, ale samego gracza).

### Znaczenie postaci

Postać może być traktowana przez gracza na różne sposoby, często bardzo instrumentalne, choć takie działanie nie zawsze musi być w pełni uświadomione. Warto jednak zauważyć, że takie wykorzystanie postaci zawsze zakłada istnienie pewnej granicy pomiędzy światem gry a obiektywną rzeczywistością i wewnętrznym światem przeżyć gracza.

W grze fabularnej postać może być wykorzystywana na przykład jako:

<sup>19</sup> Amerykańskie wydawnictwo White Wolf.

<sup>20</sup> Polskie wydawnictwo Portal.

<sup>21</sup> J.L. Moreno, *Psychodrama*, w: H.I. Kaplan, B.J. Sadock (eds.), *Comprehensive group psychotherapy*, MD: Williams & Wilkins, Baltimore, 1971, s. 460-500.

**Wejściówka**, czyli sposób na wejście do grupy towarzyskiej poprzez stworzenie pomostu pomiędzy nią a jej nowym członkiem. Innymi słowy, dzięki grze taką postacią gracz może łatwiej znaleźć wspólny język z innymi osobami, gdyż np. określona konwencja czy tematyka rozgrywki (przykładowo historyczna czy fantastycznonaukowa) ogólnie określa podejmowane działania czy tematy omawiane w czasie gry. Wybór takiej postaci może być także prostym sygnałem zainteresowania daną grupą.

**Wizytówka**, czyli pewnego rodzaju przedstawienie cech samego gracza pozwalające na względnie bezpieczne przedstawienie się w sposób pośredni, nie wymagający bezpośredniej interakcji, która w pewnych wypadkach mogłaby być traktowana jako zagrażająca. Poza tym poznawanie graczy poprzez działania postaci może być bardziej naturalne niż uzyskiwanie podobnych informacji w inny sposób, co jest szczególnie ważne, gdy w grę wchodzi znajomości nowe, w których ludzie nie są zbyt skłonni do dzielenia się treściami bardziej osobistymi.

**Napis na T-shirtcie**, gdy postać stanowi pewien wytwór gracza mający wzbogacić grę oryginalnym konceptem i przedstawić gracza innym nie poprzez rzutowanie jego własnych cech na postać (jak w powyższym przykładzie), ale raczej pośrednio, poprzez zaprezentowanie możliwości jego wyobraźni. W odróżnieniu od postaci będącej „własnym tekstem”, tego rodzaju postać tworzona jest na potrzeby określonej grupy.

**Kij do mieszania**, czyli sposób na dokonywanie zmian w świecie gry, nie mających na celu podważania autorytetu graczy czy Mistrza Gry. Postacie takie mogą stanowić „siłę napędową” scenariusza czy gry lub prowokować innych graczy do podejmowania działań, co pozwala utrzymać płynność rozgrywki, kiedy innym graczom kończą się pomysły na tworzenie fabuły.

**Figura na planszy**, a więc twór niemalże czysto gamistyczny, wobec którego gracz jest silnie zdystansowany, koncentrując się na innych aspektach gry – np. na osiąganiu konkretnych celów w świecie gry czy na celach towarzyskich (interakcja z innymi graczami).

**Własny tekst**, czyli pewien wytwór, który gracz pragnie przedstawić innym. Może to być odbicie pewnych treści kierujących zachowaniem gracza, albo też forma ekspresji, ulegająca zmianom niezależnym od świata gry. Postać taka może wręcz być mało dopasowana do samego świata (w języku graczy „niegrywalna”), ale jej podstawową funkcją jest ekspresja twórczości.

**Wyzwanie**, najczęściej rzucane MG lub innym graczom, mające na celu pobudzić innych do zabawy bądź do zmiany aktualnych przyzwyczajeń. Taka funkcja może być połączona z „wizytówką”, jeżeli dany gracz wykazuje skłonności do przełamywania zastanych struktur.

## Podsumowanie

Tak specyficzne określenie używane przez graczy RPG, jak „granie postacią”, oznacza znacznie więcej niż odgrywanie postaci, wcielanie się w nią, obdarzanie własnymi stanami emocjonalnymi i cechami charakteru (badania Chmielnickiej-Kuter<sup>22</sup> i Galińskiej<sup>23</sup>). Co więcej, obserwujemy sytuacje, które wymagają celowego działania „poza rolę”, zwłaszcza jeżeli gracze chcą świadomie sterować procesem samej gry. Większość takich zachowań ma charakter interpersonalny, choć może też nosić znamiona ekspresji osobistej lub artystycznej. Aby zaakcentować specyficzny charakter takiej gry, gracze stosują specjalne rytuały wchodzenia i wychodzenia z roli. Ma to zresztą miejsce także przy bardziej immersyjnym sposobie grania, dzięki czemu możliwe jest odnoszenie (rzutowanie) świata zewnętrznego do wewnętrznego i tworzenie osobistej przestrzeni potencjalnej, w której gracz nie jest wyłącznie sobą, ale nie stara się też całkowicie wejść w rolę swojej postaci. Tak więc wśród graczy w gry fabularne możliwe i całkiem nierzadkie jest nie tylko „bycie Józefem”, czy też „granie Józefa”, ale także „granie Józefem”.

## Literatura

- Bartle R.A., 2008, *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit Me*, <<http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>>, 16 października 2008.
- Bellah R.N., Madsen R., Sullivan W.M., Swidler A., Tipton S.M., 1985, *Habits of the Heart: Individualism and Commitment in American Life*, University of California Press, Berkeley.
- Böckmann P., 2003, *The threeway model, Revision of the Threefold Model*, Knudepunktbooken, <[http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq\\_larp.html](http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_larp.html)>, 16 października 2008.
- Bujnowska K., 2007, *Gracze RPG jako subkultura*, niepublikowana praca magisterska na Uniwersytecie Szczecińskim.
- Chmielnicka-Kuter E., 2005, *Wyobrażone postacie i ich autorzy, analiza wzajemnych odniesień na przykładzie zjawiska gier fabularnych*, „Przegląd Psychologiczny”, t. 48, nr 1, s. 53-73.
- Douse N.A., McManus I.C., 1993, *The Personality of Fantasy Game Players*, „British Journal of Psychology”, 84 (4), s. 505-509.
- Edwards R., 2001, *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*, Adept Press, <<http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>>, 4 września 2007.

<sup>22</sup> E. Chmielnicka-Kuter, *Wyobrażone postacie i ich autorzy, analiza wzajemnych odniesień na przykładzie zjawiska gier fabularnych*, „Przegląd Psychologiczny”, t. 48, nr 1, 2005, s. 53-73.

<sup>23</sup> E. Galińska, *Odgrywana postać a własne „ja” graczy RPG*, w: A. Surdyk, J.Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Wyd. Naukowe UAM, Poznań 2007.

- Fine G.A., 1983, *Mobilizing Fun: Provisioning Resources in Leisure Worlds*, „Sociology of Sport Journal”, nr 6 (4), s. 319-334.
- Frost J., Worthan S., Reifel S., 2001, *Play and child development*. Upper Saddle River, Merrill Prentice Hall, New Jersey.
- Galińska E., 2007, *Odgrywana postać a własne „ja” graczy RPG*, w: Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Wyd. Naukowe UAM, Poznań.
- Hughes J., 1988, *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*, materiały konferencyjne Seminarium Antropologii Medycznej, Australian National University.
- Huizinga J., 2007, *Homo ludens*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa.
- Matkowski C., 2007, *Tożsamość i osobowość w relacjach gracz-postać w grach fabularnych*, artykuł opublikowany w niniejszym tomie, s. 213-227.
- Milner M., 1987, *Some Aspects of Phantasy in Relation to General Psychology*, „International Journal of Psycho-Analysis”, nr 26 (1945), s. 143-152.
- Moreno J.L. 1971, *Psychodrama*, in: Kaplan H.I., Sadock B.J., (eds.), *Comprehensive group psychotherapy*, MD: Williams & Wilkins, Baltimore, s. 460-500.
- Nelson L.J., Miller D.T., 1995, *The Distinctiveness in Social Categorisation: You Are What Makes You Unusual*, „Psychological Science”, nr 6 (4), s. 246-249.
- Roine E., 1992, *Psychodrama. O tym jak grać główną rolę w swoim życiu*, Wydawnictwo Kontakt, Opole.
- Singer D.G., Singer J.L., 1990, *The house of make-believe: Play and the developing imagination*, Harvard University Press, Cambridge.
- Stefik M., 1997, *Internet Dreams: Archetypes, Myths and Metaphors*, MIT Press, Cambridge.
- Suellen A., 2006, *The Effects of Information Behavior on the Formation and Maintenance of Peer Cultures in Massive Multiplayer Online Role-Playing Games: An Exploratory Study*, materiały konferencyjne Digital Games Research Association Conference 2005, Vancouver.
- Szeja J.Z., 2004, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, RABID, Kraków.
- Winnicott D., 1982, *Playing and Reality*, Routledge, London.