

TOŻSAMOŚĆ I OSOBOWOŚĆ W RELACJACH GRACZ-POSTAĆ W GRACH FABULARNYCH

Wstęp

Gry fabularne często traktowane są przede wszystkim jako sposoby na wyrażanie stanów psychicznych, często też podkreśla się ich funkcjonalny związek z dramą, zwłaszcza jeżeli mowa o teatralnych grach fabularnych (ang. *Live Action Role-Playing Games*), pod względem formalnym mocno przypominających improwizowane inscenizacje dramatyczne¹. Uważam jednak, że takie podejście, choć z pewnością częściowo słuszne, zaniedbuje nieco inne aspekty gry, które motywują graczy do działania. Przykładowo, rzadko wspomina się o czysto towarzyskich aspektach gier fabularnych bądź traktowaniu ich w kategorii ekspresji artystycznej. Niniejsze badanie miało na celu sprawdzenie, jaki jest świadomy stosunek graczy do gier fabularnych, a ściślej: jakie są świadome motywacje skłaniające ich do zajmowania się właśnie takim rodzajem hobby.

Teoria

W swoich badaniach pragnąłem skupić się na tworzeniu postaci, które stanowi jeden z najważniejszych elementów każdej gry fabularnej. Postać taka jest bohaterem tworzonych przez graczy narracji, posiada mniej lub bardziej kompletną historię, tło rodzinne czy schemat relacji z innymi postaciami i światem oraz opis wyglądu i zachowań. Z tego powodu jest ona pewnego rodzaju sztucznym, a także instrumentalnym (gdyż jest tworzona wyłącznie na potrzeby gry) *alter ego* gracza. Dzięki takiemu podziałowi na osobowość gracza i osobowość jego

¹ J.Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, RABID, Kraków.

postaci, która jest jego osobistym konstruktem, możliwe staje się rozpatrywanie procesu tworzenia tej ostatniej w kontekście teorii „ja” dialogowego² według której „ja” sztuczne (protetyczne) może być dobrą miarą rozbieżności pomiędzy „ja” realnym, „ja” idealnym i „ja postrzeganym”, zgodnie z koncepcją Higginsa³. Dodatkowo gra może koncentrować się na różnych rodzajach przedstawianych relacji, wśród których można wyróżnić trzy zasadnicze tematy zgodne z tematami mitologii *sensu largo* (czyli włączając w jej obręb także legendy miejskie, współczesną literaturę fikcji oraz schematy często pojawiające się w kulturze popularnej). Mowa tu o schematach „człowiek kontra człowiek”, „człowiek kontra świat” i „człowiek kontra on sam”⁴. Analiza takich tematów może być przydatnym narzędziem pozwalającym określić, jaką funkcję w życiu gracza pełni granie w gry fabularne.

Jednym z najważniejszych tematów, na których chciałem skupić się w trakcie badania, jest spójność pomiędzy cechami samych badanych a rzeczywistymi cechami przedstawionymi za pośrednictwem postaci. Jeżeli są one zgodne, wówczas możemy mówić o tym, że co prawda gracz kieruje postacią wyimaginowaną, ale stanowi ona jego odbicie, więc działania postaci w świecie wyobrażonym mogą być odbierane jako działania samego gracza w dobrze kontrolowanym, „bezpiecznym” środowisku. Takie działanie może mieć więc charakter rozwojowy, zwłaszcza z perspektywy rozwoju ego⁵. Dzięki grze gracz może określić, czy dane zachowanie jest zgodne z jego sposobem myślenia i działania, czy też powinno zostać porzucone, gdyż jego wyniki mogą stanowić źródło zbędnego stresu.

Rozwój ego w bezpiecznej przestrzeni wiąże się bezpośrednio z teorią „przestrzeni potencjalnej” Winnicotta zakładającą możliwość bezpiecznego rozwoju jednostki poprzez symboliczne uczestnictwo w sytuacjach, w których nie można brać udziału w inny sposób⁶. Taką funkcję mogą pełnić pewne twory kulturowe, jak opowieści, mity czy legendy, pozwalające z jednej strony zapoznawać się z pewnymi treściami osadzonymi w konkretnych realiach historycznych (świat zewnętrzny), a z drugiej odnosić się do wewnętrznych przeżyć bohatera (świat wewnętrzny). Dlatego też gry fabularne, w których gracz tworzy wyimaginowaną postać (element wewnętrzny), świadomie wchodzącą w kontakt ze światem współtworzonym przez innych graczy (element zewnętrzny) – opierające się w dodatku na świadomej interakcji – bardziej niż jakakolwiek inna forma współczesnej kultury popularnej nadają się do wspomnianego testowania rzeczywisto-

² H. J.M. Hermans, J.G. Kempen, *The Decentralization of the Self*, w: H.J.M. Hermans, J.G. Kempen, *The Dialogical Self: Meaning As Movement*, Academic Press Inc., San Diego, 1993.

³ E.T. Higgins, *Self-discrepancy: A theory relating self and affect*, „Psychological Review”, nr 94, 1987, s. 319-340.

⁴ J. Campbell, *Myths to Live By*, Viking Press, New York, 1972.

⁵ E.F. Edinger, *Ego and Archetype*, Penguin Books, Baltimore, 1973.

⁶ D. Winnicott, *Playing and Reality*, Routledge, London, 1982.

ści. Z tego też powodu testowanie zachowań w przestrzeni potencjalnej uznałem za ważną motywację do zainteresowania się taką formą rozrywki.

Idea sprawdzania własnych zachowań i reakcji za pośrednictwem postaci i wykorzystywanie świata gry jako bezpiecznego bufora jest spójna z ideą okresu moratorium w rozwoju człowieka, w którym takie testowanie występuje szczególnie silnie i, w przypadku właściwego rozwoju, kończy się osiągnięciem (przyjęciem) względnie stabilnej tożsamości⁷. Interesujące jest też to, że „interaktywny” oraz „immersyjny” rodzaj grania (definiowany przez graczy m.in. jako „wczuwanie się w postać”) jest najpopularniejszy właśnie wśród adolescentów⁸; może to potwierdzać tezę, że skłonność grania w gry fabularne i grania w określony sposób stanowi część naturalnego procesu moratoryjnego.

Możliwe zastosowania

Poniższe wyniki badań mogą być przydatne dla wszystkich, którzy chcą prowadzić swoje badania bądź zweryfikować mierzone przez mnie zależności w celu wykorzystania ich w metodach terapeutycznych opartych na odgrywaniu ról (psychodrama, różne formy terapii grupowej), aby odpowiednio dopasować oczekiwania i skłonności ludzi prezentujących określone cechy psychiczne czy należących do odpowiedniej grupy wiekowej.

Prócz powyższego, wyniki takich i podobnych badań mogą znaleźć zastosowanie przy tworzeniu narracyjnych i komputerowych gier fabularnych, aby możliwe było tworzenie sytuacji, schematów gry oraz bohaterów jak najbardziej odpowiadających zapotrzebowaniom określonej grupy odbiorców.

Metoda

Badanie przebiegało w dwóch następujących po sobie fazach. W pierwszej fazie uczestnicy zostali poproszeni o wypełnienie kwestionariuszy JTT i AIQ-IV z perspektywy tworzonej postaci. Zgodnie z instrukcją, mieli oni „wczuć się w postać” jak podczas gry i wypełnić kwestionariusze tak, jak by to uczyniła ich postać. Oprócz tego wypełniali oni krótką ankietę osobową. Po 10 dniach badani powtórzyli to działanie, tyle że tym razem mieli oni wypełnić kwestionariusze z własnego punktu widzenia. Odstęp dni pomiędzy testem a retestem miał posłużyć zapomnieniu dokładnych odpowiedzi testowych, lecz nie mógł być zbyt duży, gdyż należało zminimalizować możliwość wystąpienia w życiu graczy zjawisk, które rzutowałyby na ich odpowiedzi. W drugiej fazie badani wypełniali też kwestionariusz podatności na fantazjowanie oraz Kwestionariusz Stylu Gry.

⁷ J.E. Marcia, *Identity in adolescence*, w: J. Andelson (red.), *Handbook of adolescent psychology*, Wiley, New York, 1980.

⁸ J. Szeja, op. cit.

W pierwszej fazie gracze otrzymali polecenie wybrania ostatnio stworzonej postaci, niekoniecznie ostatnio wykorzystywanej na sesji. Takie działanie podyktowane było założeniem, że postać tworzona była przez gracza w stanie względnie odpowiadającym jego stanowi (rozumianemu jako ogół dążeń, postaw, celów etc.) w momencie następującej później drugiej fazy badania.

Hipotezy

Tworzenie postaci jest jednym z kluczowych elementów gier fabularnych. Oznacza to, że postać jest swego rodzaju *ja* postrzeganym przez gracza. Innymi słowy, na czas związany z grą gracz tworzy i wykorzystuje „fałszywą tożsamość”⁹. Termin „czas związany z grą” odnosi się nie tylko do czasu samej gry, ale wszystkich związanych z nią zachowań, takich jak omawianie wydarzeń z sesji, dyskusja o postaciach czy mechanizmy wchodzenia i wychodzenia z roli, a także tzw. gra przedłużona (tworzenie pamiętników postaci bądź rysunków lub opowiadań dotyczących wydarzeń na sesji). Z przeprowadzonych badań pilotażowych wynikało, że młodszy gracze (zarówno pod względem wieku, jak i stażu gry) poświęcają na takie działania istotną część swojego czasu wolnego.

Badanie to miało na celu przede wszystkim ustalenie, czy postrzegana tożsamość i osobowość gracza jest zbieżna, czy też rozbieżna z analogicznymi cechami tworzonej postaci. Niegodność byłaby argumentem przemawiającym za słusznością tezy o traktowaniu gry jako poligonu ćwiczebnego do względnie bezpiecznego testowania zachowań graczy i rozwiązywania konfliktów¹⁰. Z kolei zgodność mogłaby sugerować, że gracze korzystają z gry jako bezpiecznego sposobu na ćwiczenie interakcji mało prawdopodobnych poza grą, co może wiązać się z „docieraniem” uformowanej już osobowości. Jako że próbka obejmowała osoby w wielu różnych stadiach rozwoju (od adolescencji do średniej dorosłości), możliwe było też sprawdzenie, czy konflikty przedstawiane w grze są odpowiednikiem konfliktów rozwojowych typowych dla poszczególnych etapów¹¹.

Podsumowując, hipotezy robocze wyglądały następująco:

- Postrzegane cechy charakteru będą istotnie różne u gracza i jego postaci. Będzie to dotyczyć przede wszystkim graczy młodszych.
- Podatność na fantazjowanie będzie pozytywnie skorelowana z poziomem różnic pomiędzy graczem a postacią.
- Deklarowany w Kwestionariuszu Oczekiwań styl gry będzie korelować pozytywnie z faktycznym zachowaniem gracza (przede wszystkim wymiar Testowania będzie korelować wysoko z poziomem rozbieżności cech między graczem a postacią).

⁹ D. Winnicott, op. cit.

¹⁰ E. Goffman, *The presentation of self in everyday life*, Anchor Books, New York, 1959.

¹¹ E.H. Erikson, *The Life Cycle Completed: A Review*, W.W. Norton & Company, New York, 1982.

Próbka

Badanie zostało przeprowadzone na grupie 45 polskich graczy RPG w wieku 16-33 lat (średnia 22,3 roku, odchylenie standardowe 3,6 roku). Gracze w przeważającej większości pochodzili z dużych miast, mieli wykształcenie średnie lub wyższe (ponad 93 procent badanych w wieku powyżej 18 lat to studenci lub absolwenci wyższych uczelni). W badaniu uczestniczyło 30 mężczyzn i 15 kobiet. Na potrzeby korelacji poszczególnych cech podzieliłem badanych na cztery podgrupy, dzieląc ich pod względem płci, a w obu tych grupach wyróżniając część młodszą (poniżej 21 r.ż., N=13) i starszą (powyżej 21 r.ż., N=32). Te cechy próbki, choć bardzo specyficzne, są reprezentatywne dla środowiska graczy w gry fabularne, które wykazuje silną nadreprezentację mężczyzn, adolescentów i osób w okresie wczesnej dorosłości oraz dobrze wykształconych i mieszkających na obszarach miejskich¹². Dlatego też próbka, mimo swojej specyfiki, jest spójna z populacją generalną graczy RPG.

Narzędzia

W badaniach wykorzystałem cztery metody:

- Jung Typology Test¹³;
- Aspects of Identity Questionnaire v. IV¹⁴;
- Kwestionariusz podatności na fantazjowanie¹⁵;
- Kwestionariusz Stylu Gry (metoda własna).

Trzy pierwsze metody są powszechnie dostępne i powinny być znane, więc w tym miejscu omówię je bardzo skrótowo, sądząc natomiast, że moja autorska metoda, czyli Kwestionariusz Stylu Gry (KSG-RPG), wymaga nieco szerszego wyjaśnienia.

JTT

Ta oparta na badaniach Junga metoda służy określeniu czterech wymiarów umysłu definiowanych przez pary przeciwstawnych cech, które odnoszą się głównie do przetwarzania informacji dotyczących samej osoby przebywającej

¹² J.Z. Szeja, op. cit.; K. Bujnowska, *Gracze RPG jako subkultura*, niepublikowana praca licencjacka na Uniwersytecie Szczecińskim, 2007.

¹³ I.B. Myers (i in.), *MBTI Manual (A guide to the development and use of the Myers Briggs type indicator)*, Consulting Psychologists Press, Palo Alto, 1998.

¹⁴ J.M. Cheek, S.M. Smith, L.R. Tropp, *Relational identity orientation: A fourth scale for the AIQ*, GA, Savannah, 2002.

¹⁵ H. Merckelbach (i in.), *The Creative Experiences Questionnaire (CEQ): a brief self-report measure of fantasy proneness*, „Personality and Individual Differences”, nr 31(6), 2001, s. 987-995.

w danym otoczeniu oraz tego otoczenia. Metoda mierzy osiem cech, które można połączyć w cztery skale.

- **Ekstrawersja-Introwersja** – nastawienie wobec świata, źródła otrzymywanych danych.
- **Percepcja-Intuicja** – tryb przyjmowania danych ze źródła.
- **Myślenie-Czucie** – sposób obróbki danych, podstawa podejmowanych decyzji.
- **Ocena-Postrzeganie** – punkt odniesienia do otrzymanych danych oraz podstawa do ich oceny.

AIQ-IV

Metoda pomaga stwierdzić istotność poszczególnych aspektów tożsamości, czyli w jaki sposób dana dziedzina pozwala określać człowiekowi, kim jest; innymi słowy, jakie wydarzenia i postawy w największym stopniu definiują jego poczucie własnej tożsamości. Metoda ma cztery skale odpowiadające czterem głównym aspektom tożsamości:

- **Osobisty** – własne wartości, określenie własnej osoby, świadomość celów i dążeń.
- **Relacyjny** – nastawienie na tworzenie związków z innymi, określanie swojej pozycji w świecie poprzez odniesienie do innych osób, z którymi tworzy się więzi.
- **Społeczny** – definiowanie tożsamości poprzez przynależność i relacje z grupami bądź organizacjami.
- **Kolektywny** – przywiązanie do ogólnych norm, skłonność do działania w grupach ludzi, z którymi jednostki nie łączy bliższa więź emocjonalna.

KWESTIONARIUSZ PODATNOŚCI NA FANTAZJOWANIE

Kwestionariusz ten liczy 26 binarnych pozycji testowych związanych głównie z deklarowaniem występowania wspomnień i sytuacji z dzieciństwa. Sytuacje te odnoszą się bezpośrednio do cech potocznie kojarzonych z wysoką wyobraźnią i twórczością dziecięcą (skłonności artystyczne, posiadanie wymyślanego przyjaciela, irracjonalne lęki, pisanie historii, zabawy w odgrywanie ról etc.).

KSG-RPG

Badania miały na celu sprawdzenie, jakie aspekty gry fabularnej są uznawane przez graczy za najbardziej istotne z ich subiektywnego punktu widzenia. Po wstępnej selekcji do badania zakwalifikowano pięć skal:

Testowanie – miara tego, w jakim stopniu gracz traktuje grę jako możliwość autentycznego testowania pewnych zachowań i postaw. W tym ujęciu rozgrywka jest traktowana jako pole do bezpiecznego eksperymentowania w zaufanym gronie, a więc spełnia funkcję zbliżoną do podstawowych funkcji zabawy mimetycznej¹⁶. Testowanie może dotyczyć sprawdzania przydatności wypracowanych przez osobę zachowań w sytuacjach aranżowanych w grze, ale także może służyć sprawdzaniu relacji interpersonalnych w grupie grających. W tym drugim przypadku świat przedstawiony i role, w jakie wcielają się gracze, mają stanowić rodzaj bufora pozwalającego jasno rozgraniczyć testowane zachowanie i osobę testującego tego zachowanie gracza, aby mógł on wyraźnie powiedzieć „to nie jestem ja i to, co robię, nie jest moim zachowaniem poza grą”.

Immersja – miara nacisku położonego na głębokie wchodzenie w rolę, odgrywanie postaci i odcięcie się od emocjonalnych bodźców zewnętrznych na czas trwania rozgrywki. Interakcja z graczami poza ich postaciami spowodowana jest przy tym do minimum. Głęboki poziom immersji zakłada dramatystyczny model grania, w którym najważniejsze jest jak najgłębsze zespolenie się z postacią i współodczuwanie z nią wszelkich zachodzących w świecie przedstawionym zjawisk.

Towarzyskość – stopień traktowania gry jako sytuacji przede wszystkim towarzyskiej, skoncentrowanej na interakcjach pomiędzy graczami, nie postaciami w grze. W tym przypadku gra fabularna jest traktowana jako każda inna gra, także nie posiadająca elementu wcielania się w rolę (gra planszowa, karciana, hazardowa, wieloosobowa gra komputerowa etc.). Towarzyskość nie wyklucza też traktowania sytuacji spotkania i gry jako okazji do trenowania umiejętności społecznych (w odróżnieniu od skali Testowania, w tym przypadku chodzi o interakcję pomiędzy graczami, bez pośredniczących w tym procesie postaci i Mistrza Gry).

Ekspresja – miara traktowania gry jako pola ekspresji osobistej oraz przedstawiania aktualnego stanu emocjonalnego gracza. Zwykle rozumiana przez graczy jako intensywne odtwarzanie założonych z góry cech postaci (gra proaktywna). Nie jest tożsama z immersją i może być wobec niej rozłączna, gdyż w przypadku graczy ekspresyjnych najważniejsze jest uzewnętrznienie emocji, postaw i zachowań, które gracz chce przedstawić, niezależnie od tego, czy wspomagają one wcielenie się w postać, czy też nie. Zachowanie ekspresyjne nie musi też uwzględniać roli innych graczy, a w skrajnych przypadkach może graczom przeszkadzać (gdy treści uzewnętrzniane przez gracza ekspresyjnego stoją w jawnej sprzeczności z przedmiotem gry wybranym przez innych graczy).

Hobby – skala dodatkowa, mierząca zaangażowanie w hobby, czyli działalność poza samą grą – taką jak uczestnictwo w konwentach, kolekcjonowanie podręczników, czytanie magazynów poświęconych RPG etc. Ma ona na celu

¹⁶ R. Caillois, *Les jeux des hommes*, Gallimard, Paris, 1958.

przede wszystkim sprawdzenie stosunku gracza do gry jako takiej, z pominięciem jej praktycznego zastosowania na sesjach, a także sprawdzenie, czy skupienie na społeczności graczy RPG i technicznej stronie samej rozrywki w jakiś sposób koreluje z pozostałymi skalami.

Każda z pięciu skal zawierała sześć pozycji testowych, z których trzy były punktowane wprost, trzy zaś – odwrotnie. Pytanie odwrotne wprowadziłem, aby zapewnić zróżnicowanie przełamujące tendencje do udzielania rutynowych odpowiedzi i uniknąć formułowania połowy pytań w postaci negatywnej, co mogłoby być mylące bądź niejednoznaczne. Badający mogli wybrać, jak bardzo dane stwierdzenie odnosi się do ich stylu grania, przyznając od 0 (*brak odniesienia*) do 4 punktów (*dokładnie opisuje mój sposób grania*), a zatem w każdej ze skal możliwe było osiągnięcie wyniku od 0 do 24 punktów.

Wyniki badań

Poniżej przedstawiam wyniki badań. O ile nie zaznaczono inaczej, odnoszą się one do korelacji (współczynnik r Pearsona) danej cechy występującej u gracza i stworzonej przez niego postaci. Dla tej wielkości próbki ($N=45$) i przyjętego przeze mnie współczynnika istotności ($\alpha = 0,05$) statystycznie istotne są te wartości, dla których wielkość współczynnika korelacji jest większa lub równa 0,302. Wartości te zaznaczono w tabelach wytłuszczonym drukiem.

WYNIKI OGÓLNE

JTT

	r
Ekstrawersja	0,1348
Introwersja	0,5344
Percepcja	0,2364
Intuicja	0,5008
Myślenie	0,4329
Czucie	0,4345
Ocena	0,2594
Postrzeganie	0,2479

AIQ-IV

	r
Osobisty	0,577552
Relacyjny	0,441276
Społeczny	0,417207
Kolektywny	0,079054

Korelacja JTT i KSG-RPG

	Testowanie	Immersja	Towarzystwo	Ekspresja	Hobby
	r	r	R	r	r
Ekstrawersja	0,121815	0,170985	-0,22479	0,292727	-0,25372
Intrawersja	0,058003	-0,01249	-0,12744	-0,3422	0,05182
Percepcja	0,055059	-0,26216	0,276384	0,087844	0,164843
Intuicja	0,04496	-0,19049	-0,5795	-0,34533	-0,13643
Myślenie	0,429632	-0,38471	-0,60556	-0,3099	0,386236
Czucie	-0,26698	0,684768	0,208277	0,165027	-0,22014
Ocena	0,274928	0,096677	-0,14927	-0,51282	0,43996
Postrzeżenie	-0,05546	-0,18974	0,133188	0,560675	-0,28615

Korelacja AIQ-IV i KSG-RPG

	Testowanie	Immersja	Towarzystwo	Ekspresja	Hobby
	r	r	R	r	r
Osobisty	-0,18475	-0,14276	-0,66204	-0,11153	0,15271
Relacyjny	-0,51004	0,201736	-0,19987	0,085403	-0,00712
Społeczny	-0,16385	-0,21676	-0,149	0,255362	0,23188
Kolektywny	0,422048	-0,28461	0,168199	-0,01606	0,463109

RÓZNICE WIEKOWE

JTT

	Poniżej 21 r.ż.	Powyżej 21 r.ż.
	r	r
Ekstrawersja	-0,258199	0,328139
Introwersja	-0,365148	0,425962
Percepcja	0,942809	-0,160920
Intuicja	0,577350	0,364225
Myslenie	-0,777778	0,521654
Czucie	0,870388	-0,047370
Ocena	-0,577350	0,195415
Postrzeganie	0,522233	-0,178570

AIQ-IV

	Poniżej 21 r.ż.	Powyżej 21 r.ż.
	r	r
Osobisty	0,535588	0,766926
Relacyjny	0,641308	-0,850486
Społeczny	0,388311	0,451721
Kolektywny	-0,07928	0,868377

KSG-RPG (średnie wyniki)

	Poniżej 21 r.ż.		Powyżej 21 r.ż.	
	średnia	o.s.	średnia	o.s.
Testowanie	9,36	2,54	12,25	3,51
Immersja	13,45	3,32	13,25	0,96
Towarzyskość	15,18	2,44	16,20	1,63
Ekspresja	15,09	2,02	15,30	1,41
Hobby	10,45	3,04	16,12	2,83

RÓŻNICE POD WZGLĘDEM PŁCI

JTT

	kobiety	mężczyźni
	r	r
Ekstrawersja	-0,23489	0,259485
Introwersja	0,692486	0,491133
Percepcja	0,059131	0,333956
Intuicja	0,896421	0,506582
Myślenie	0,895833	0,202606
Czucie	0,305556	0,505806
Ocena	0,965737	0,060753
Postrzeganie	-0,14003	0,324057

AIQ-IV

	kobiety	mężczyźni
	r	r
Osobisty	0,813778	0,358464
Relacyjny	0,580602	-0,01111
Społeczny	0,052142	0,391764
Kolektywny	0,244967	0,17823

KSG-RPG (średnie wyniki)

	kobiety		mężczyźni	
	średnia	o.s.	średnia	o.s.
Testowanie	10,26	3,76	10,13	2,43
Immersja	15,20	2,01	12,56	2,69
Towarzyskość	15,93	2,80	15,13	1,87
Ekspresja	15,40	2,02	14,80	1,65
Hobby	10,20	4,00	13,20	3,37

Wnioski

Ogólnie rzecz biorąc, gracze wykazują tendencje do tworzenia postaci raczej podobnych do nich samych (korelacja pozytywna widoczna przede wszystkim w wymiarze Introwersji, Percepcji oraz Intuicji w JTT i aspekcie Osobisty, Relacyjnym i Społecznym w AIQ-IV). Poziom rozbieżności gracz-postać nie wykazał też istotnej korelacji z podatnością na fantazjowanie ($r < 0,2$ w każdym przypadku).

W badaniach KSG-RPG nie zanotowano istotnych różnic, z jednym ważnym wyjątkiem. Wymiar testowania był znacznie wyższy u osób poniżej 21 r.ż. (średnia 14,33, odchylenie standardowe 2,36), zaś dla osób powyżej tej granicy był znacznie niższy (średnia 9,36, odchylenie standardowe 2,57). Potwierdza to zatem hipotezę, że gry fabularne mogą stanowić metodę rozwoju osobowego w zakresie osobowości i tożsamości, stanowiąc „plac ćwiczeń” dla bezpiecznego testowania zachowań i postaw.

Młodszy gracze tworzą postacie, które są odmienne także pod względem Oceny i zgodne pod względem Postrzegania, co sugeruje, że gracze tworzą bohaterów wyznających inne zasady związane z oceną słuszności działań i w grze przejawiają zachowanie bardziej oceniające niż w pozostałych sytuacjach. Może to być argumentem przemawiającym za rozwojowym charakterem gier fabularnych, gdyż można to interpretować jako wypróbowywanie innych zbiorów zasad w celu wybrania właściwego i włączenia go do kompletnej osobowości po zakończeniu okresu moratorium.

Zestawienie KSG-RPG i JTT wykazują, co dość oczywiste, że wyniki korelują pozytywnie z wymiarem ekstrawersji ($r = 0,292$) i negatywnie z wymiarem introwersji ($r = -0,342$). Oznacza to, że choć RPG pozwala ćwiczyć nowe zachowania, to zahamowania introwertyków mogą utrudniać wykorzystanie tego potencjału gier fabularnych. Warto jednak zauważyć, iż wymiar Ekstrawersji oraz Introwersji nie koreluje wysoko z Testowaniem, koreluje zaś z nim dodatnio wymiar Myślenia ($r = 0,384$). Immersja koreluje istotnie z wymiarem Czucia ($r = 0,684$). Traktowanie gier jako zachowania interpersonalnego w istotny sposób koreluje negatywnie z wymiarem Intuicji ($r = -0,579$) i Myślenia ($r = -0,605$). Osoby preferujące własną ekspresję w grze należą też do osób o postrzegającym typie umysłu ($r = -0,512$ dla Oceny i $r = 0,561$ dla Postrzegania).

Różnice pomiędzy mężczyznami a kobietami pozwalają przytoczyć twierdzenie Mulcahy'ego, który pisze, że zróżnicowanie takie może wynikać z innych oczekiwań wobec płci w kulturze zachodniej (euroatlantyckiej). Według niego „od kobiet wymaga się, by rozwijały swoje zdolności i w towarzystwie zachowywały się w sposób wyrafinowany i spokojny” (u mężczyzn potrzeba rozwoju ma charakter zdecydowanie bardziej instrumentalny). W ten sposób kobiety introwertyczne mogą „przejawiać chęć bycia idealną kobietą i przejawiać to w grach, rozwija-

jąc swoje umiejętności”, zaś kobiety ekstrawertyczne mogą zaś w grze „uczyć się nowych sposobów kontrolowania swoich emocji w życiu codziennym”¹⁷.

Różnice w zakresie aspektów tożsamości mogą też wskazywać na to, że mężczyźni wykorzystują gry w celu ćwiczenia nowych tożsamości i testowania cech (w podobny sposób, jak robią to ludzie młodzi) zaś dla kobiet gra jest raczej testowaniem już osiągniętej tożsamości w aspekcie osobistym i relacyjnym w nowych sytuacjach. Jest to spójne z tezą Mulcahy’ego, jednakże z racji podobnego wieku obu grup i niewielkich rozmiarów próbki, istnieje możliwość, że różnice wynikają z wiekowej asymetryczności etapów rozwoju, co jest szczególnie widoczne u adolescentów¹⁸.

Z powyższych danych wynika, że w przypadku wszystkich badanych podgrup element towarzyskości jest oceniany przez badanych bardzo wysoko, na równi z autoekspresją i „wchodzeniem w rolę” (a w przypadku badanych mężczyzn i chłopców nawet bardziej). W przypadku osób młodszych (poniżej 21 lat) wartość ta jest nieznacznie wyższa, co może wspierać tezę o potrzebie kształtowania relacji społecznych, ale różnica jest zbyt mała, by można było to potwierdzić z pełną odpowiedzialnością. Zastanawia jednak to, że traktowanie gier fabularnych jako hobby (definiowane między innymi jako skłonność do odwiedzania konwentów czy klubów RPG) jest znacznie wyższe u osób młodych.

Ponadto w przypadku mężczyzn i chłopców wyraźna jest statystycznie częstsza skłonność do traktowania gier fabularnych jako źródła interakcji towarzyskich i wspólnego hobby przy jednoczesnym zmniejszeniu skłonności do głębokiego utożsamiania się z prowadzonymi postaciami (statystycznie niższa wartość na skali Immersji). Jest to informacja o tyle ważna, że większość miłośników gier fabularnych stanowią właśnie mężczyźni.

Podsumowanie

Opierając się na powyższych danych na temat różnic pomiędzy graczem a postacią, można powiedzieć, że gracze młodszy (oraz, w mniejszym stopniu, mężczyźni) przejawiają skłonność do wykorzystywania gier fabularnych jako metody testowania nowych elementów tożsamości oraz osobistych przekonań i wartości, zwłaszcza w zakresie relacji z innymi. Skłonność ta jest u nich dość dobrze uświadomiona. W przypadku kobiet i osób dorosłych (zwłaszcza zaś dorosłych kobiet) mechanizm ten nie jest tak wyraźny, gdyż preferują one raczej grę postaciami podobnymi do siebie, co może sugerować, że gra fabularna jest dla nich metodą na doskonalenie osiągniętych cech bądź, w skrajnych przypadkach, do wyszukiwania i testowania metod rozwiązywania konfliktów wewnętrznych. Z tego też powodu

¹⁷ J.K. Mulcahy, *Role Playing Characters and the Self*, 1997, <<http://beyond3sigma.loki.ws/anthro.html>>, 25 października 2008.

¹⁸ J. Coleman, L.B.Hendry, *The Nature of Adolescence*, Routledge, London 1999.

możliwe jest wykorzystanie elementów gier fabularnych w stosownym dla danej grupy kontekście terapeutycznym, aczkolwiek dostosowanie ich do konkretnych metod wymaga dalszych badań w tym kierunku.

Literatura

- Bujnowska K., 2007, *Gracze RPG jako subkultura*, niepublikowana praca licencjacka na Uniwersytecie Szczecińskim.
- Caillois R., 1958, *Les yeux des hommes*, Gallimard, Paris.
- Campbell J., 1972, *Myths to Live By*, Viking Press, New York.
- Carroll J.L., Carolin P.M., 1989, *Relationship between Game Playing and Personality*, „Psychological Reports”, nr 64, s. 705-706.
- Cheek J.M., Smith S.M., Tropp L.R., 2002, *Relational identity orientation: A fourth scale for the AIQ*, GA, Savannah.
- Coleman J., Hendry L.B., 1999, *The Nature of Adolescence*, Routledge, London.
- Edinger E.F., 1984, *Ego and Archetype*, Penguin Books, Baltimore.
- Erikson E.H., 1982, *The Life Cycle Completed: A Review*, W.W. Norton & Company, New York.
- Goffman E., 1959, *The presentation of self in everyday life*, Anchor Books, New York.
- Hermans H.J.M., Kempen J.G., 1993, *The Decentralization of the Self*, w: Hermans J.M., Kempen J.G., *The Dialogical Self: Meaning As Movement*, Academic Press Inc., San Diego.
- Higgins E.T., 1987, *Self-discrepancy: A theory relating self and affect*, „Psychological Review”, nr 94, s. 319-340.
- Huizinga J., 1980, *Homo ludens*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa.
- Jung C.G., 1972, *Psychological Types*, Bollingen, Princeton.
- Marcia J.E., 1966, *Development and validation of ego identity status*, „Journal of Personality and Social Psychology”, 3(5), 551-558.
- Marcia J.E., 1980, *Identity in adolescence*, w: Andelson J. (red.), *Handbook of adolescent psychology*, Wiley, New York.
- Merckelbach H., Horselenberg R., Muris P., 2001, *The Creative Experiences Questionnaire (CEQ): a brief self-report measure of fantasy proneness*, „Personality and Individual Differences”, nr 31(6), s. 987-995.
- Milner M., 1987, *Some Aspects of Phantasy in Relation to General Psychology*, „International Journal of Psycho-Analysis”, nr 26(1945), s. 143-152.
- Mulcahy J.K., 1997, *Role Playing Characters and the Self*, <<http://beyond3sigma.loki.ws/anthro.html>>, 25 października 2008.

-
- Myers I.B., McCaulley M.H., Quenk N.L., Hammer A.L., 1998, *MBTI Manual (A guide to the development and use of the Myers Briggs type indicator)*, Consulting Psychologists Press, Palo Alto.
- Singer D.G., Singer J.L. 1990, *The house of make-believe: Play and the developing imagination*, Harvard University Press, Cambridge.
- Szeja J.Z., 2004, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, RABID, Kraków.
- Winnicott D., 1982, *Playing and Reality*, Routledge, London.