Polskie Forum Psychologiczne, 2004, tom 9, numer 2, s. 124–138

GRY FABULARNE W BADANIACH PSYCHOLOGICZNYCH

Elżbieta Chmielnicka-Kuter
Zakład Psychologii Osobowości
Instytut Psychologii KUL

ROLE-PLAYING GAMES IN PSYCHOLOGICAL RESEARCH

Summary. Role-playing game (RPG) is a form of play with imagination that is very popular among teenagers and young adults. The identification with imaginal hero and the construction of alternative world in the group of players open the area for empirical and theoretical studies especially as role-playing games have rather poor representation in psychological research and the role-play heroes are seldom taken into account. The aim of the article is the presentation of research concerning RPG. The Five Factor Model of personality by Costa & McCrae gives the structure of the presentation and the discussion. The suggestions of further psychological research on RPG phenomenon are enclosed.

Wprowadzenie

Gry fabularne, lub gry RPG (od angielskiego *Role-playing Games*), to aktywność grupowa, której istotą jest identyfikowanie się przez każdego z uczestników z wyobrażoną postacią – innym człowiekiem, elfem, karłem, wampirem, cyborgiem – i uczestniczenie w przygodzie rozgrywającej się w świecie kreowanym wspólnie w wyobraźni graczy. Utworzona w wyobraźni gracza postać posiada własne imię i historię życia, cechy wyglądu i osobowości, status społeczny i profesję. Żyje bądź to w świecie mitycznym (często stylizowanym na wzór średniowiecznych legend), świecie *science-fiction*, bądź w jakimś rzeczywistym okresie historycznym.

Uczestnik gry, identyfikując się z wyobrażoną postacią, doświadcza za jej pośrednictwem specyficznych wydarzeń, podejmuje w jej imieniu działania, dokonuje ocen i wyborów, oddziałuje na inne postaci, podlega ich oddziaływaniu. Doświadczenia postaci w grze zależą więc nie tylko od jej decyzji, wiedzy i predyspozycji, ale też od interakcji z innymi postaciami i od „czynnika losowego", jakim jest rezultat rzutów specjalnymi wielościennymi kośćmi do gry.

Artykuł opracowano w ramach grantu promotorskiego KBN, nr 2 H01F 037 25 pod tytułem *Dynamika systemu znaczeń osobistych w wyniku konfrontacji z wyobrażoną postacią. Badania uczestników gier fabularnych*. Kierownikiem tych badań jest dr hab. Piotr Oleś, prof. KUL. W przygotowaniu artykułu wykorzystano referat o tym samym tytule wygłoszony podczas XXXI Zjazdu Naukowego Polskiego Towarzystwa Psychologicznego *Psychologia w perspektywie XXI wieku*, Lublin, 5-8 września 2002.

Adres do korespondencji: Zakład Psychologii Osobowości KUL, Al. Racławickie 14, 20-950 Lublin, e-mail: eliot@kul.lublin.pl

Jedna z osób podejmuje rolę Mistrza Gry, nazywanego również Narratorem. Wprowadza on pozostałych w zasady i reguły panujące w danym świecie wyobrażeniowym, zawiązuje ogólny wątek przygody i stara się tworzyć poruszający emocje i wyobraźnię klimat, między innymi opisując to, co bohaterowie widzą i słyszą, kogo spotykają i jakie są rezultaty podjętych przez nich działań (por. Halliwell, Priestley, Davis, Barbra, Gallagher, 1988).

Wśród opisów istoty RPG odnaleźć można, między innymi, takie określenia, jak: wspólne snucie fantazji (*shared fantasy*), wspólne opowiadanie historii (*communal storytelling*) oraz interaktywna fikcja (*interactive fiction*). Tym, co wyróżnia gry RPG spośród gier planszowych i większości gier komputerowych jest identyfikacja z pojedynczą, wybraną postacią o bogatej charakterystyce oraz to, że akcja historii rozgrywa się w wyobraźni graczy, którzy spotykając się ze sobą, wchodzą zarówno w bezpośrednie (realne) interakcje, jak i w (wyobrażeniowe) interakcje podejmowane z perspektywy bohaterów w świecie gry.

Z uwagi na kluczową rolę improwizacji w tworzeniu przez graczy fabuły ich wspólnego opowiadania, gry fabularne bywają porównywane do psychodramy. Jedni autorzy zwracają uwagę na fakt, że jest to psychodrama poddana ścisłym regułom i etosowi gry, które zabezpieczają uczestników przed ewentualną manipulacją ze strony mistrza gry (Hughes, 1988), inni natomiast zauważają, że jest to psychodrama bez kontroli i bez terapeuty (Zagórska, 2002).

Pomysłodawcami tej formy rozrywki byli w latach 70. Amerykanie Gary Gygax i Dave Anderson skupieni wokół firmy *Tactical Study Rules*. Wychodząc od planszowych gier strategicznych (Gygax) oraz bogatego dorobku literatury fantastycznej (Anderson) opracowali oni pierwszą i, po udoskonaleniach, wciąż cieszącą się dużą popularnością grę *Dungeons & Dragons* (w skrócie D&D; polskie tłumaczenie raczej nie jest używane). W ciągu kilkunastu lat rynek RPG rozwinął się, obejmując swym zasięgiem coraz szersze kręgi młodzieży szkół średnich i studentów w różnych krajach, w tym w Polsce.

W latach 80. w mediach pojawiły się liczne dyskusje na temat destrukcyjnego wpływu gier fabularnych na psychikę graczy i opinie mówiące o ich związku z satanizmem. Powołano nawet organizację BADD (*Bothered About Dungeons and Dragons*[1]) mającą na celu ostrzeganie społeczeństwa przed niebezpieczeństwami związanymi z RPG. Bezpośrednim impulsem do jej założenia były dwa głośne samobójstwa nastolatków uprawiających gry fabularne. Założycielką BADD była matka jednego z nich. Przykładem wpływu działalności kampanii skierowanej przeciwko RPG jest film *Mazes and Monsters* (prezentowany również w polskiej telewizji) przedstawiający fikcyjną historię studenta, który pod wpływem identyfikacji z bohaterem utracił zdolność różnicowania między światem rzeczywistym i magicznym światem gry, co doprowadziło ostatecznie do wybuchu psychozy.

Oskarżenia kierowane pod adresem gier fabularnych stały się punktem wyjścia do poszukiwania w latach 80. i 90. sylwetki psychologicznej graczy RPG. Znajomość tej sylwetki umożliwiłaby weryfikację popularnych poglądów, w świetle których uczestnicy gier fabularnych to osoby o wysokiej inteligencji, bogatej wyobraźni, ale zarazem wycofane, niedojrzałe emocjonalnie, niepotrafiące precyzyjnie różnicować pomiędzy rzeczywistością i fikcją oraz skłonne do działań destrukcyjnych, w tym do autodestrukcji w formie samobójstwa.

Poniżej zaprezentowane zostaną przykłady tych badań wraz z podaniem najważniejszych rezultatów. Kryterium porządkującym prezentację omawianego materiału stanowi model funkcjo-

[1] Dungeons & Dragons to w tym przypadku synonim wszelkich gier typu Role-playing.

nowania osobowości zaproponowany przez P. Costę i R. McCrae. Autorzy ci wyróżniają poziom podstawowych tendencji osobowościowych, obejmujący podstawową i w dużym stopniu biologicznie uwarunkowaną strukturę cech osobowości, poziom charakterystycznej adaptacji, na którą składają się, między innymi, postawy, wartości i tendencje motywacyjne wyznaczające styl życia osoby oraz poziom koncepcji siebie, dotyczący sposobu spostrzegania i rozumienia przez człowieka samego siebie i sensu własnego życia. Tak rozumiana osobowość funkcjonuje na zasadzie dynamicznych procesów zachodzących w kontekście faktów biograficznych i kulturowych.

Stan badań nad uczestnikami gier fabularnych

W literaturze psychologicznej udokumentowane zostały raporty z badań uczestników gier fabularnych. Większość z nich ma charakter porównawczy w odniesieniu do populacji ogólnej.

Badania prowadzone na poziomie podstawowych tendencji

W świetle modelu zaproponowanego przez P. Costę i R. McCrae poziom podstawowych tendencji osobowościowych pozostaje pod silnym wpływem czynników genetycznych w niewielkim stopniu podatnych na modyfikujące wpływy środowiska czy też aktywności własnej podmiotu. Jest on przedmiotem zainteresowań i badań przedstawicieli poszczególnych wersji teorii cech.

Badania w oparciu o teorię cech Cattella. A. Simon badał uczestników dwóch rodzajów gier fabularnych pod kątem stabilności emocjonalnej jako czynnika pozwalającego prognozować wystąpienie zachowań antyspołecznych i prób samobójczych. W obydwu przypadkach kontrolowana była postawa wobec badania (*Motivational Distortion Scale*). W pierwszym badaniu (1987) wobec 68 uczestników gry *Dungeons & Dragons*, inspirowanej prozą Johna R. R. Tolkiena, zastosowana została wersja C 16PF. Autor śledził zależność między wielkością zmiennej zależnej, jaką była stabilność emocjonalna ujmowana przy pomocy czynnika C a czasem zajmowania się grami[2].

Zależność ta, mierzona współczynnikiem korelacji Pearsona ($r = 0.16$), okazuje się nieistotna. Średni wynik uzyskany w całej grupie badanej w czynniku stabilności emocjonalnej (C) mieści się w granicach wyników przeciętnych ($M = 5.20$, $s = 1.92$) Wyniki grupowe w pozostałych czynnikach również okazują się przeciętne[3]. Simon porównał dodatkowo średnie profile w podgrupach młodszych (15-19 lat, $N = 26$) i starszych (20-35 lat, $N = 42$) graczy. Wyniki w obu podgrupach mieściły się w granicach wyników przeciętnych z wyjątkiem czynnika Q1. Nieco wyższe niż przeciętnie wyniki w Q1 uzyskali młodsi gracze, co świadczy o tym, że są oni bardziej skłonni do eksperymentowania. Nie wiadomo, czy jest to efekt zafascynowania młodszych wiekiem graczy nowo odkrytą dziedziną rozrywki, która po jakimś czasie zamienia się w rozrywkę bardziej rutynową (prezentując średnie wyniki uzyskane przez młodszych i starszych graczy, Simon nie uwzględnia faktu, że wiek niekoniecznie idzie w parze ze stażem

[2] Autor nie podaje, w jaki sposób zdefiniował kryterium różnicujące podgrupy graczy początkujących i zaawansowanych.

[3] Jako granice wyników przeciętnych przyjmuje Simon wartość 4 i 7 stena. Przy zaostrzeniu tych granic do wartości 5 i 6 stena powyżej przeciętnych znajdują się wyniki w czynnikach B (inteligencja), E (dominacja), F (przewaga nastroju radosnego), I (wrażliwość emocjonalna), Q1 (tendencja do eksperymentowania), Q2 (niezależna samowystarczalność), a poniżej przeciętnych wyniki w czynnikach G (mniejsza siła charakteru), N (naturalność), Q3 (słabsza integracja wewnętrzna).

gry), czy może mamy tu do czynienia z jakąś ogólną prawidłowością rozwojową (porównywane podgrupy były małe i nierównoliczne, brakuje odniesienia do populacji ogólnej).

Kolejne przeprowadzone przez A. Simona badania (1998) dotyczyły uczestników gry *Vampire: the Masquerade* (*Wampir: Maskarada*), inspirowanej powieściami z gatunku grozy autorstwa Anny Rice. Grupę stanowiło 24 graczy (8 K i 16 M, średnia wieku 26 lat), którzy wypełnili wersję D 16PF. Podobnie, jak w badaniu uczestników gry D&D, zależność między czasem zajmowania się grami a stabilnością emocjonalną mierzoną przy pomocy czynnika C okazuje się nieistotna.

Przeciętne wartości wyników uzyskanych w obydwu badaniach w czynniku C oraz w pozostałych czynnikach[4] skłaniają Simona do stwierdzenia, że gry fabularne nie wywierają szkodliwego wpływu na funkcjonowanie ich uczestników, jeśli chodzi o sferę emocjonalną. Mieszcząca się w przedziale wyników przeciętnych średnia wartość czynnika B podważa stereotypowe przekonanie o szczególnych uzdolnieniach intelektualnych osób sięgających po gry fabularne.

J. L. Carroll i P. N. Carolin (1989) poszukiwali różnic w profilach osobowości ujmowanej przy pomocy kwestionariusza Cattella (wersja A) w grupie 75 graczy, z których 24 (7 K, 17 M) regularnie i intensywnie zajmowało się grami RPG (4-10 godzin tygodniowo), a 51 (32 K, 19 M) grało tylko okazjonalnie (do 3 godzin tygodniowo).

Na podstawie uzyskanych wyników stwierdzono, że stopień zaangażowania w grę mierzony ilością godzin poświęcanych grze w ciągu tygodnia nie różnicuje obydwu grup pod względem cech osobowości (wyniki w teście istotności różnic *t*-Studenta dla wszystkich czynników okazują się nieistotne). Większość średnich wyników całej grupy badanej mieści się w granicach wyników przeciętnych. Powyżej przeciętnej (w granicy 7 stena) mieści się wynik w czynniku A, natomiast poniżej przeciętnej (w granicy 4 stena) wynik w czynniku C. Autorzy nie podają dokładnej wartości wyników i nie formułują ich interpretacji, mimo że wyniki w czynnikach A i C, choć nie są skrajne, sugerują istnienie tendencji do większej otwartości towarzyskiej, a zarazem nieco wyższej pobudliwości emocjonalnej w grupie graczy w porównaniu z populacją ogólną.

Badania w oparciu o model PEN Eysencka. S. Abyeta i J. Forest (1991) testowali hipotezę o wpływie uczestnictwa w grach fabularnych na wystąpienie zachowań przestępczych, kontrolując przy tym takie zmienne demograficzne, jak: wiek, płeć, lata doświadczeń z grami RPG (wszyscy badani z grupy eksperymentalnej mieli co najmniej 2-letni staż gry) i status socjoekonomiczny. Wobec grupy badanej ($N = 20$) oraz kontrolnej ($N = 25$) zastosowany został kwestionariusz EPQ Eysencka, 20-itemowy kwestionariusz zachowań przestępczych (*Criminality Questionnaire*) oraz 8-itemowy kwestionariusz demograficzny.

Uzyskane przez nich wyniki mówią o istnieniu różnic między porównywanymi grupami, jeżeli chodzi o Neurotyzm i Psychotyzm. Analiza regresji (standardowa), w której zmiennymi niezależnymi były: Psychotyzm, Neurotyzm, Ekstrawersja, Kłamstwo, lata gry w RPG, status społeczny, wiek a zmienną zależną były zachowania przestępcze graczy i osób z grupy kontrolnej wykazała, że spośród tych zmiennych niezależnych w przyjętym modelu korelacyjnym jedynie Psychotyzm okazał się zmienną istotną. Analogiczny model zastosowano w przypadku zmiennej zależnej określonej jako „szczególnie poważne zachowania przestępcze" (*weighted crime*; wyróżnione przez sędziów kompetentnych). Obie analizy powtórzono również dla podgrup graczy RPG z uwagi na ich staż gry. Wszystkie rezultaty okazały się podobne: aktywność *role-playing* nie

[4] Przy zaostrzeniu granic wyników przeciętnych do wartości 5 i 6 stena powyżej znajdują się wyniki w czynniku Q2 (niezależna samowystarczalność), a poniżej wyniki w czynnikach C (mniejsza stabilność emocjonalna), G (mniejsza siła charakteru) oraz Q3 (słabsza integracja wewnętrzna).

jest, w sensie statystycznym, predyktorem zachowań przestępczych. Jedyną zmienną pozwalającą przewidywać wystąpienie zachowań przestępczych jest Psychotyzm, co zresztą koresponduje z ustaleniami Eysencka. Identyczne rezultaty uzyskano na drodze regresji krokowej. Zaskakującym efektem w badaniach Abyety i Foresta jest to, że to grupę kontrolną charakteryzują wyższe, w porównaniu z grupą graczy RPG, wyniki w skalach Psychotyzmu, podobnie jak Neurotyzmu.

R. Carter i D. Lester (1998), posługując się skróconą wersją kwestionariusza *EPQ-R* Eysencka[5] oraz Skalą Depresji Becka (BDI), eksplorowali cechy osobowości 20 graczy D&D (głównie studentów college'u).

Wyniki uzyskane przez graczy w trzech superczynnikach osobowości i w skali kontrolnej świadczą o emocjonalnym zrównoważeniu, umiarkowanej ekstrawersji, braku tendencji agresywnych u graczy i ich rzetelnej postawie wobec badania. Średnie wyniki grupowe graczy w skalach Neurotyzmu ($M = 3.65, SD = 2.16$), Ekstrawersji ($M = 6.90, SD = 2.65$), Psychotyzmu ($M = 3.80, SD = 1.67$) i w skali Kłamstwa ($M = 3.95, SD = 2.64$) okazują się porównywalne ze średnimi uzyskanymi przez studentów ($N = 21$) z grupy kontrolnej. Natomiast średnie wyniki uzyskane w Skali Depresji Becka ($M = 6.70$) porównane ze średnimi wynikami grupy 76 studentów ($M = 6.15$) nie różnią się istotnie ($t = 0.32$, n. i.) i świadczą o braku symptomów depresyjnych i tendencji samobójczych wśród graczy RPG.

Badania prowadzone w oparciu o model Wielkiej Piątki. J. Schmid (1995) zastosowała wobec 77 graczy RPG kwestionariusz *NEO-FFI* oraz porównała uzyskane przez nich wyniki z wynikami 2112 osób z populacji ogólnej. Na podstawie przeprowadzonych analiz okazało się, że graczy charakteryzuje istotnie niższy poziom Neurotyczności, co koresponduje z wynikiem uzyskanym przez Abyetę i Foresta w skali Neurotyzmu *EPQ*. Drugą cechą istotnie wyróżniającą graczy jest wyższa niż w grupie kontrolnej otwartość na doświadczenie, wyrażająca się gotowością do poszukiwania i pozytywnego wartościowania nowych doświadczeń.

Badania prowadzone na styku poziomu cech i stylu adaptacji

Charakterystyczna adaptacja to aspekt osobowości, która pozostaje pod wpływem zarówno podstawowych tendencji osobowości, jak i sytuacji oraz wydarzeń życiowych będących konsekwencją życia w ramach określonej społeczności i kręgu kulturowego.

N. A. Douse i I. C. McManus (1993) badali graczy jednej z komputerowych wersji RPG, jaką są gry przez e-mail (*Play-By-Mail, PBM*)[6]. Gracze rekrutowani byli przez Internet. Wobec 38 ochotników (3 K, 35 M w wieku 14-43 lat, $M = 21.5$), z których 32 osoby grały również w inne gry fabularne zastosowano *Bem Sex Role Inventory* (*BSRI*) do określania płci psychologicznej, kwestionariusz do oceny stylu podejmowania decyzji (*Decision-Making Questionnaire, DMQ*)

[5] W oryginalnym artykule omyłkowo podana została nazwa *EPI*. Kwestionariusz *EPI*, w przeciwieństwie do *EPQ-R* nie zawiera jednak skali Psychotyzmu, nie ma też 48-itemowej wersji skróconej, na którą badacze się powołują.

[6] W grach tych uczestnicy nie spotykają się bezpośrednio jak w zwykłych grach RPG, lecz wymieniają korespondencję zarówno z Mistrzem Gry, jak i z pozostałymi członkami drużyny (ze strony Mistrza Gry są to opisy miejsc, wydarzeń i zadań, ze strony graczy są to opisy decyzji, które podejmują; w niektórych grach kontakt odbywa się tylko na linii gracz – Mistrz Gry). Z uwagi na sposób komunikowania się, tempo gry jest wolniejsze niż w przypadku klasycznych RPG, a zadania, przed jakimi stają gracze są formułowane zwykle w taki sposób, że wymagają poświęcania im znacznej ilości czasu pomiędzy kolejnymi sesjami.

French i in., kwestionariusz do oceny zdolności empatycznych (*Empathy Questionnaire*) Davisa oraz *Eysenck Personality Inventory* (*EPI*) do oceny podstawowej struktury osobowości. Dodatkowo badani mieli wybrać spośród 6 przymiotników (*wysportowany, kulturalny, zainteresowany polityką, pilny, naukowy, towarzyski*) określenia najlepiej i najmniej ich opisujące oraz oszacować 9 rodzajów aktywności (*gry komputerowe, czytanie, chodzenie do kina/ teatru/ na koncerty, chodzenie na prywatki, rozmawianie z przyjaciółmi, poznawanie nowych ludzi, majsterkowanie, gra na instrumencie muzycznym, oglądanie TV i video*) pod kątem osobistych preferencji. Te same metody zastosowano wobec analogicznej pod względem płci i wieku grupy kontrolnej ($N = 52$), którą tworzyli uczniowie, studenci i pacjenci.

W porównaniu z grupą kontrolną uczestnicy gier fabularnych PBM okazują się istotnie mniej kobiecy ($p < 0.005$) i mniej androgyniczni ($p < 0.05$) (*BSRI*), a równocześnie bardziej introwertywni ($p < 0.05$) (EPI) i mniej skłonni do odczuwania współczucia i troski wobec niepowodzeń innych ($p < 0.005$) (*Empathy Questionnaire*). Nie różnią się natomiast pod względem męskości (*BSRI*), neurotyzmu (*EPI*), fantazji, zdolności do przyjmowania perspektywy kogoś innego, odczuwania osobistej przykrości (*personal distress; Empathy Questionnaire*) ani pod względem stylu podejmowania decyzji (*DMQ*). W porównaniu z grupą kontrolną gracze RPG PBM znacznie częściej ($p < 0.05$) wybierają do opisu siebie określenie *naukowy* oraz częściej wybierali *gry komputerowe* i *czytanie* ($p < 0.001$) jako ulubioną aktywność, a *chodzenie do kina, teatru, na koncerty* i *chodzenie na prywatki* ($p < 0.05$) jako aktywność, najmniej preferowaną. Stwierdzone w badaniach różnice w *BSRI* i *EQ* Douse i McManus tłumaczą faktem, że niemal całą badaną przez nich grupę stanowili mężczyźni. Różnice w zainteresowaniach uznają za typowe dla hobby, jakim są gry fabularne, w tym RPG przez e-mail. Zdaniem badaczy, otrzymana na podstawie badań charakterystyka grupy badanej odbiega od dość niepokojących stereotypowych opisów graczy RPG. Biorąc jednak pod uwagę teorię S. Bem (1997) i jej badania nad androgynią jako ważnym wymiarem dojrzałości psychicznej, można powiedzieć, że gracze RPG są mniej elastyczni jeśli chodzi o sposoby budowania relacji z innymi i skuteczność radzenia sobie w zróżnicowanych sytuacjach społecznych.

L. A. DeRenard i L. M. Kline (1990) poszukiwały związku między zaangażowaniem w gry RPG oraz intensywnością tego zaangażowania a poczuciem alienacji. W tym celu porównywały uczestników gier RPG D&D ($N = 35$, 5 K, 30 M) i studentów ($N = 35$, 10 K, 25 M). Wobec osób badanych zastosowane zostały skale do poczucia alienacji ogólnej (*Anomia Scale Srole'a*) oraz alienacji ujmowanej w postaci sześciu wymiarów: bezradności, braku oparcia w systemie norm, poczucia bezsensu, wyobcowania kulturowego, odseparowania społecznego i odseparowania od pracy (*Alienation Scale* Middletona), a także skala do badania lokalizacji kontroli Rottera (*Rotter's Internal-External Locus of Control Scale*). W grupie graczy RPG kontrolowano dodatkowo zmienne składające się na stopień zaangażowania w grę: częstotliwość gry i ilość pieniędzy wydawanych na pomoce do gry w ciągu tygodnia, poziom zaawansowania (rozwinięcia) postaci.

Analizy ujawniają brak znaczących różnic między grupami jeżeli chodzi o ogólne poczucie alienacji (*Anomia Scale*), a także poczucie bezradności, brak oparcia w systemie norm, odseparowanie społeczne, odseparowanie od pracy (*Alienation Scale*). Gracze i studenci nie różnią się pod względem lokalizacji kontroli. Uchwycono natomiast istotne różnice w wymiarze poczucia wyobcowania kulturowego ($Chi^2 = 3.98$) oraz poczucia bezsensu ($Chi^2 = 5.37$). Wyniki świadczą o tym, że uczestnicy gier RPG w mniejszym stopniu interesują się przekazem medialnym, takim jak: prasa, programy telewizyjne i filmy, ale mają przy tym większe poczucie celu. Autorzy

tłumaczą te różnice faktem przynależności graczy do grup, w których rozgrywane są sesje, oraz do klubów skupiających fanów RPG, co z jednej strony zwiększa poczucie znaczenia samego hobby, a z drugiej strony jest na tyle angażujące, że nie pozostawia wiele czasu na inne rozrywki.

W grupie graczy RPG poszukiwano związków pomiędzy różnymi formami zaangażowania w grę a poczuciem alienacji i jego wymiarami (*rho* Spearmana). Stwierdzono pozytywną zależność pomiędzy poczuciem alienacji (*Anomia Scale*), ilością pieniędzy przeznaczanych na pomoce do gry ($r = 0.47, p < 0.01$) oraz pomiędzy poczuciem bezsensu (*meaninglessness, Alienation Scale*) a częstotliwością grania ($r = 0.42, p < 0.01$), poziomem zaawansowania postaci w grze ($r = 0.45, p < 0.01$) i ilością pieniędzy przeznaczanych na pomoce do gry ($r = 0.47, p < 0.01$). Wyniki te są rozbieżne w stosunku do rezultatów uzyskanych przez Carol i Carrollin, potwierdzają natomiast słuszność potocznego przekonania, zgodnie z którym, silne zaangażowanie w gry RPG idzie w parze z poczuciem alienacji. L. A. DeRenard i L. M. Kline zauważają, że na podstawie uzyskanych w tym – jednorazowym – badaniu wskaźników nie można jednoznacznie stwierdzić, czy samo zajmowanie się grą fabularną powoduje alienację, czy też osoby z wysokim poczuciem alienacji silniej angażują się w RPG z nadzieją odnalezienia w ten sposób poczucia sensu i uwolnienia się od przykrych emocji. Nie wiadomo również, czy związki stwierdzone u osób szczególnie silnie zaangażowanych w RPG nie są prawidłowością w odniesieniu do osób, które podobnie intensywnie angażują się w inne formy rozrywki?[7]

Badania przeprowadzone przez G. T. Rosenthala, B. Soper, E. J. Folse i G. J. Whipple (1998) miały na celu porównanie graczy RPG ($N = 54$) i Strażników Gwardii Narodowej (*National Guardsmen*, $N = 64$) pod kątem neurotyzmu oraz wybranych zmiennych psychologicznych i demograficznych. Zastosowano 25-itemowy kwestionariusz *Revised Willoughby Schedule*.

Obie grupy nie różnią się istotnie pod względem poziomu neurotyzmu. Zarówno gracze, jak i strażnicy posiadają porównywalne i liczne grono przyjaciół. Jedynymi zmiennymi, które różnicują obydwie grupy jest czas poświęcany marzeniom na jawie (ponaddwukrotnie dłuższy w przypadku graczy) oraz długość snu (również dłuższa niż wśród strażników). Badania G. T. Rosenthala i in. nie potwierdzają związku między uczestniczeniem w grach fabularnych a nieadaptacyjnymi wzorcami funkcjonowania.

Badania podjęte przez wymienionych autorów dotyczą osobowościowej charakterystyki uczestników gier *Role-playing*. Nie sposób nie zauważyć, że przemilczane w nich zostały tak kluczowe dla zjawiska RPG aspekty, jak posługiwanie się wyimaginowaną postacią oraz związa-

[7] Próbę interpretacji związku między poczuciem bezsensu a poziomem zaawansowania postaci w grze można uzupełnić biorąc pod uwagę dynamikę relacji między graczem a jego postacią z gry. Na początku gry, kiedy gracz dopiero utworzył zręby swojej postaci, a przygody dopiero się zaczynają, jest on silnie zmotywowany do tego, żeby w pełni poznać i wykorzystać jej umiejętności (dla postaci – niedoświadczonego poszukiwacza przygód – często jest to kwestia przeżycia w świecie gry). Zdarza się, że w trakcie trwania przygód, bohater, dzięki dramaturgicznym uzdolnieniom mistrza gry, odkrywa nieznane mu dotąd szczegóły własnej historii lub przeznaczenia, co nierzadko stanowi ogromny wstrząs lub impuls do przeformułowania dotychczasowych planów i hierarchii wartości („Było to pierwsze tak okrutne przeżycie w moim życiu"). Jednak, w miarę mierzenia się z kolejnymi przygodami i wyzwaniami, rośnie doświadczenie postaci i coraz mniej pozostaje do zdobycia („Żyję z dnia na dzień..") lub utraty („Jestem upiorem..., nie mam nic na własność"). Z perspektywy gracza postać osiąga najwyższe możliwe w jej przypadku pułapy zdolności, tak, że dłużej nie można jej doskonalić lub, przeciwnie, na skutek degradacji staje się niezdolna do osiągania tego, co wcześniej leżało w obszarze jej możliwości. W obu przypadkach maleje motywacja gracza do zajmowania się dłużej tą postacią. Podobnie, jak w przypadku efektu Zeigarnik, dokończone zadanie przestaje zajmować jego umysł. Analogicznie jest chyba z zadaniem, o którym już wiadomo, że jest nierozwiązywalne.

na z tym specyficzna relacja: ja – postać z gry. Zastosowane metody adresowano wyłącznie do graczy, nie użyto natomiast metod umożliwiających dotarcie do specyfiki postaci z gier, których znaczenie w tych badaniach pominięto. Wydaje się jednak, że „zaniedbane" w zreferowanych powyżej badaniach zjawiska, a zwłaszcza pytanie o ich znaczenie dla graczy, przynależą do problematyki koncepcji siebie wykraczającej poza obszar zainteresowań i badań charakterystycznych dla teorii cech, czy teorii podejmujących problematykę stylu adaptacji.

Badania prowadzone na poziomie koncepcji siebie

Zdaniem P. Costy i R. McCrae, koncepcja siebie stanowi, w odniesieniu do charakterystycznej adaptacji, względnie autonomiczny obszar osobowości, w którym jednostka, integrując doświadczenia pochodzące z poziomu cech, stylu adaptacji i obiektywnej biografii, konstruuje historię swojego życia i dokonuje interpretacji jej elementów w postaci mitów osobistych.

Zjawisko relacji: ja – postać z gry badano, biorąc za podstawę koncepcję dialogowego *self* H. Hermansa (Chmielnicka, 2000). Koncepcja ta pozwala traktować bohatera gry jako szczególnego rodzaju postać wyobrażoną, jedną z wielu rodzajów postaci, jakie ludzie tworzą w swojej wyobraźni i z jakimi mogą prowadzić w myślach rozmowy. W podejściu Hermansa, inspirowanym między innymi teorią *self* W. Jamesa i psychologią narracyjną, perspektywa gracza RPG, jak i perspektywa postaci z gry są jednymi z wielu pozycji, jakie może przyjmować ja intencjonalne (*I*) w procesie ujmowania doświadczenia (*me*) i nadawania mu znaczenia (Hermans, 1996; James, 2002). Tworzone w procesie wartościowania jednostki znaczeniowe strukturyzowane są w formie systemów narracyjnych powstających wokół poszczególnych pozycji Ja, które obdarzane są głosem. Praktycznym sposobem pozwalającym na dotarcie do świata osobistych znaczeń na drodze narracji jest Metoda Konfrontacji z Sobą (Hermans, 1991; Hermans, Hermans-Jansen, 2000). Na podstawie teorii postulowano istnienie różnic między graczami RPG i ich wyobrażonymi postaciami, jeżeli chodzi o afektywne komponenty systemów wartościowań formułowanych z obydwu pozycji Ja.

Badania uczestników gier fabularnych prowadzono w stylu idiograficznym przy zastosowaniu Metody Konfrontacji z Sobą Hermansa, co umożliwiało analizowanie i porównywanie ujętych w formie autonarracji osobistych historii uczestników gier RPG ($N = 15$, mężczyźni) z narracjami sformułowanymi w imieniu[8] ich wyobrażonych postaci. Badani byli dodatkowo proszeni o wyrażenie osobistego ustosunkowania do swoich postaci z gier:

Opowiedz o Twoim osobistym ustosunkowaniu do swojego bohatera gry fabularnej (postaci, którą jesteś w grze). Jaki jest ... (imię postaci) z Twojego punktu widzenia?

Analogiczne zadanie formułowano w odniesieniu do postaci z gier:

Wyobraź sobie, że jesteś teraz postacią z gry: ... (imię postaci). Opowiedz o Twoim ustosunkowaniu do ... (imię gracza)
Jaki jest ... (imię gracza) z twojego punktu widzenia?

Na podstawie samoopisów uzyskiwanych w badaniu Testem Przymiotnikowym *ACL* H. G. Gougha i A. B. Heilbruna porównywano realny i idealny obraz siebie osób badanych oraz obraz wyobrażonej postaci z RPG. Stosowano trzy instrukcje:

[8] Podczas gry uczestnicy, identyfikując się ze swoimi bohaterami, używają na ich określenie zaimka „ja".

1. *Jaki jesteś* – obraz realny
2. *Jaki chciałbyś być* – obraz idealny
3. *Jaki jesteś jako* ... (imię postaci z gry) – obraz postaci z gry

Analizy doprowadziły do następujących ustaleń:

- Wyobrażoną postać z gry RPG można traktować jako względnie autonomiczną głosową pozycję w *self*: bohater gry dysponuje własnym systemem narracyjnym, w ramach którego możliwe jest odniesienie do gracza. Pozycję bohatera gry można równocześnie opisać w formie zespołu charakterystyk, które daje się porównywać z charakterystykami osobowości gracza (*ACL*).
- Doświadczenia uczestników gier i ich wyobrażonych postaci różnią się nie tylko na poziomie treści, ale często również na poziomie klimatu emocjonalnego i podstawowych tendencji motywacyjnych: do umacniania samego siebie i do budowania relacji z innymi. Tworzenie wyobrażonej postaci i posługiwanie się nią w grze RPG niekoniecznie jest prostym umieszczaniem koncepcji siebie w realiach panujących w świecie gry, ale może pełnić funkcję poszerzania *self* o nowe rodzaje doświadczeń, na przykład doświadczenia autonomicznego umacniania siebie (por. Hermans, Hermans-Jansen, 2000).
- Między odniesieniem gracza do wyobrażonej postaci a odniesieniem postaci do gracza istnieją różnice na poziomie treści i klimatu emocjonalnego. Badani ustosunkowują się do swoich postaci pozytywnie i w większości przypadków w bardzo osobisty sposób (tak, jak wobec bliskiej osoby): „Śmierć Mivena byłaby dla mnie osobistą tragedią". Wyobrażone postacie wypowiadają się o badanych mniej pozytywnie i w sposób bardziej zróżnicowany treściowo – oceniają ich, krytykują, wytykają ich wady: „Zabiedzony inteligencik...", „Nie potrafi docenić prawdziwej wartości drugiego człowieka", choć zwykle nie odrzucają całkowicie: „Myślę, że facet jest inteligentny". Dla większości graczy propozycja jawnej konfrontacji z bohaterem gry jest czymś nowym i zaskakującym, chociaż taka konfrontacja, nieustannie, choć na mniej jawnym poziomie, ma miejsce podczas gry[9].
- Udało się dotrzeć do funkcji wyobrażonych postaci z gier RPG w systemach osobistych znaczeń graczy. Są to, miedzy innymi: dostarczanie silnych przeżyć emocjonalnych, umożliwienie dystansowania się od rzeczywistości poprzez zaangażowanie w aktywność wyobrażeniową, wyłączanie z historii postaci tych tematów osobistych, które są w rzeczywistości objęte konfliktami, wyrażanie poprzez bohatera gry osobistych potrzeb i negatywnych emocji w sposób wolny od zwykłych konsekwencji, poszerzanie repertuaru możliwych zachowań dzięki dysponowaniu perspektywą wyobrażonej postaci.

[9] J. L. Caughey (1984), akcentując społeczny charakter fantazji w grach fabularnych zwraca uwagę na fakt, że wyobrażona postać odnosi się nie tylko do postaci należących do innych graczy czy postaci „napotykanych" w świecie gry, ale że podczas gry sam gracz i wyobrażona postać wchodzą w interakcje ze sobą – następuje wielokrotne odnoszenie postaci do ja, porównywanie jej z ja. J. Hughes (1988) na podstawie analizy pojedynczej sceny z gry, wymienia kilka poziomów odniesień (w tym odniesienie bohatera do siebie samego), które gracz aktualizuje, zanim jego postać podejmie decyzję, jak postąpi. P. Stromberg (1999), ilustrując fenomen „oczarowanego ja" w grach fabularnych, wskazuje na to, że podczas sesji RPG gracz uczestniczy jednocześnie w dwóch światach: realnym i fikcyjnym. Jako przykłady wymienia równoczesne zaangażowanie w czas realny i czas gry, mówienie „ja" zarówno o sobie, jak i o postaci oraz idące w parze z poznawczym, emocjonalnym i behawioralnym zaangażowaniem w rzeczywistość gry, uznawanie jej całkowitej fikcyjności.

– Na poziomie poszczególnych samoopisów (*ACL*) zaobserwowano, że bohaterowie gier w większym stopniu niż gracze funkcjonują zgodnie z męskim wzorcem emocjonalności i zachowań oraz przejawiają mniejsze potrzeby prospołeczne, natomiast gracze ujawniają emocjonalną podatność na wpływy otoczenia, od czego chcieliby się uwolnić. W kilku przypadkach układ wyników w Teście Przymiotnikowym wskazuje na istnienie tendencji do dystansowania się od sytuacji wyzwań i presji poprzez ucieczkę w fantazję, której synonimem może być gra fabularna. Zastosowanie metody analizy indywidualnych przypadków nie pozwala na formułowanie, na podstawie kilkunastu obserwacji, wniosków o charakterze ogólnym. Uzasadnia jedynie postulowanie zależności, do weryfikacji których należałoby zgromadzić większą liczbę przypadków badań Testem Przymiotnikowym.

Badania prowadzone na gruncie teorii dialogowego *self*, odnosząc się do koncepcji siebie, stanowią uzupełnienie badań prowadzonych na poziomie cech i stylu adaptacji.

Warto w tym miejscu zaznaczyć, że na gruncie psychologii obok badań typowo empirycznych powstają teoretyczne analizy fenomenu RPG. Przykładem są analizy gier fabularnych jako jednej ze współczesnych form zachowań mitycznych, pełniących między innymi funkcję symbolicznego i, jak Autorka tych analiz stara się wykazać, pozornego przekraczania siebie (Zagórska, 2000, 2002), czy też analizy sesji RPG w kategoriach grupowych procesów twórczych (Dawidowicz, 2001).

Gry fabularne w psychoterapii

Przykłady zastosowania gier fabularnych w psychoterapii odnaleźć można w literaturze mieszczącej się na styku psychologii, antropologii i psychiatrii.

J. Hughes (1988), analizując wyobrażone postacie bohaterów gier RPG pod kątem ich symbolicznego znaczenia dla „ja", podaje przykład 27-letniej Malori cierpiącej z powodu depresji endogennej. Źródła swojej depresji umiejscawiała Malori między innymi w silnie zakorzenionym w jej świadomości stereotypie kobiety jako osoby biernej lub spełniającej oczekiwania innych. Styl jej dorosłego życia kontrastował z tym stereotypem i, wywołując poczucie winy, przyczyniał się do jej niskiej samooceny. Gry fabularne były z kolei obszarem, w którym, odnosząc sukcesy, czuła się pewna siebie. Malori zdecydowała się włączyć gry fabularne, którymi zajmowała się od kilku lat, jako dodatkową pomoc (obok tradycyjnych sposobów terapii) w eksplorowaniu swoich problemów i radzeniu sobie z chorobą po tym, kiedy zauważyła, że identyfikując się ze swoją postacią w trakcie gry, uwalnia się od symptomów depresji i, jak cytuje J. Hughes, czuje się „szczęśliwa, silna, pełna energii i zadowolona". Umieszczając w swojej postaci (mężczyźnie) cechy, które chciała u siebie rozwinąć (asertywność, odwaga, pewność siebie), cechy, tradycyjnie przypisywane kobietom, które ceniła (wrażliwość, opiekuńczość), oraz szereg cech, spostrzeganych jako osobiście nieosiągalne, doświadczyła, że cechy te nie tylko nie wykluczają się wzajemnie, ale mogą doskonale ze sobą współgrać. Na zasadzie silnej identyfikacji z bohaterem gry Malori czuła się współautorką jego sukcesów. Stopniowo zaczęła poszukiwać w grach sytuacji analogicznych do tych, które w osobistym życiu stanowiły dla niej trudności lub wyzwania (między innymi pokonywanie bierności i depresyjnych myśli związanych z chorobą). Nauczyła się korzystać z atrybutów posiadanych przez wyobrażoną postać w codziennym życiu. Intencjonal-

nie „przełączając się" na sposób funkcjonowania swojej postaci, adaptowała przypisywane jej cechy na użytek konkretnych sytuacji, w których brała udział. Z biegiem czasu Malori postanowiła umieścić w świecie gry własną chorobę, przedstawiając ją symbolicznie jako potwora, którego, we współpracy z pozostałymi członkami swojej drużyny, chce zwalczyć. Przytoczony przez Hughesa przykład świadczy o tym, że postacie z gier RPG posiadają, dzięki ich symbolicznemu odniesieniu do ja, wykraczające znacznie poza funkcję zabawową walory edukacyjne i terapeutyczne, w tym autoterapeutyczne, jako że w przypadku Malori idea wykorzystania wyobrażonej postaci była jej własnym pomysłem.

W. D. Blackmon (1994) relacjonuje przypadek 19-letniego Freda, który w trakcie drugiego roku długoterminowej psychoterapii analitycznej po próbie samobójczej nawiązał kontakt z grupą graczy RPG (*Dungeons and Dragons*). Terapeuta zadecydował o włączeniu początkowo krótkich relacji z poszczególnych sesji RPG do sesji psychoterapeutycznych, a następnie przez kilka miesięcy prowadził terapię indywidualną w niemal wyłącznym oparciu o treści stanowiące doświadczenia bohaterów, z którymi Fred identyfikował się w grze. Przedmiotem pracy terapeutycznej były przede wszystkim ich uczucia i motywacje, dla których Fred poszukiwał analogicznych przykładów we własnym życiu. Pacjent nauczył się zauważać i wyrażać, początkowo poprzez wyobrażone postacie, a następnie bezpośrednio, całą gamę nieuświadomionych i nieakceptowanych uczuć związanych z jego pozycją w rodzinie (starszy brat Freda, upośledzony umysłowo, koncentrował na sobie uwagę i uczucia rodziców; Fred był karany za okazywanie złości na brata) i wśród rówieśników (Fred określał siebie jako samotnika, znajomości, które nawiązywał były krótkie i powierzchowne). Gra RPG była więc w przypadku Freda sposobem odkrywania i ekspresji nieświadomych silnie nasyconych emocjonalnie fantazji, a także punktem wyjścia do nawiązywania bardziej satysfakcjonujących relacji z rówieśnikami. Blackmon w metaforyczny sposób oddaje znaczenie gry, jako medium, które umożliwiło pacjentowi zbadanie lochów (*dungeons*) jego umysłu i pokonanie zamieszkujących je smoków (*dragons*).

W. D. Blackmon akcentuje fakt, iż fantazja uruchamiana podczas gier fabularnych jest formą zbiorowego marzenia na jawie zorganizowaną wokół szczegółowo określonych zasad gry, które, co prawda, znacząco odbiegają od reguł możliwych do odnalezienia w codziennym życiu (np. praw fizyki), ale jednocześnie stanowią bardzo wyraźne ramy odniesienia dla porządkowania doświadczeń. Obserwacja ta, zdaniem autora, stanowić może, w poszczególnych przypadkach, o terapeutycznej wartości zaangażowania w gry fabularne.

W przypadkach Malori i Freda można dostrzec analogie do sposobów wykorzystania odmiennych pozycji Ja w poradnictwie prowadzonym w oparciu o metodę autokonfrontacji (Hermans, Hermans-Jansen, 2000).

Obok powyższych, dość entuzjastycznych doniesień na temat wykorzystania gier fabularnych w psychoterapii, istnieją również relacje przeciwstawne. Negatywny wpływ aktywności RPG na przebieg terapii zaburzeń psychicznych i zaburzeń osobowości u nastolatków sygnalizuje L. I. Ascherman (1993). Autor ten interpretuje *Role-playing Games* w kategoriach oporu przed zmianą i podejmowaniem zadań rozwojowych i zalicza je do czynników osłabiających u pacjentów psychiatrycznych zdolność do kontroli impulsów oraz różnicowania między rzeczywistością i fantazją. Autor opisuje, w jaki sposób gry fabularne, zaakceptowane przez część personelu medycznego jako rodzaj rozrywki umożliwiający pacjentom ekspresję potrzeb i pragnień, zdezorganizowały funkcjonowanie jednego z oddziałów psychiatrycznych Kliniki Menningera. Bezpośrednia komunikacja między zespołem terapeutycznym a pacjentami ustąpiła miejsca

pozornej komunikacji przy pomocy charakterystycznego dla gry slangu niezrozumiałego dla osób niezaangażowanych w RPG, utrudniając prowadzenie terapii grupowej. Mistrzowie Gry zaczęli rywalizować z kierownictwem oddziału, między innymi dążąc do kontroli innych pacjentów i przedstawiając lekarzy jako konkurencyjnych, niegodnych zaufania Mistrzów. Oddział zaczął być przez nastolatków interpretowany jako pełne pułapek podziemie, a personel jako wrogie siły, które w ramach odgrywanej przygody należy pokonać. Udział w RPG wzmógł u pacjentów zachowania opozycyjne, których intensywność szła w parze ze stopniem zaangażowania w grę i kontrolę nad jej przebiegiem. Zaobserwowano przykłady wzmocnienia zaburzeń osobowości u pacjentów narcystycznych i schizotypowych oraz zaostrzenia symptomów u pacjentów psychotycznych. Gry miały swoje odzwierciedlenie w problematyce terapii indywidualnej. Wśród tematów powtarzał się lęk przed agresją ze strony innych pacjentów i agresywne fantazje inspirowane treścią gier. Zasady kierujące grami fabularnymi, tworząc atmosferę rywalizacji i agresji, okazały się sprzeczne z podstawowymi założeniami i celami terapii. Najbardziej wymownym wyrazem normalizacji przemocy i okrucieństwa stał się atak dwóch pacjentów (graczy) na członka personelu, mający umożliwić zabicie innego pacjenta i ucieczkę ze szpitala. Zdaniem Aschermana, epizod ten miał związek z wydarzeniami w grze. Wprowadzenie całkowitego zakazu gier fabularnych spotkało się nie tylko z protestami pacjentów, ale również z ambiwalentną postawą personelu, co, z uwagi na zgłaszane poprzednio problemy, było zaskakujące. Opór pacjentów został przełamany, gdy przedstawiono zakończenie gry jako ostateczne uwolnienie od demonów, smoków i tyranii Mistrzów Gry. Postawa ta została utrwalona dzięki wprowadzeniu konkurencyjnych zajęć i gier.

O ile Hughes i Blackmon wskazują przykłady wykorzystania rozwojowego potencjału tkwiącego w grach fabularnych, Ascherman zwraca uwagę na niebezpieczeństwa związane z bezkrytyczną akceptacją tychże gier jako formy aktywności towarzyszącej oddziaływaniom terapeutycznym skierowanym wobec grup klinicznych. Wydaje się, że w obu przypadkach mechanizmem oddziaływania gier jest pośrednie wzmacnianie adaptacyjnych *versus* nieadaptacyjnych (zwłaszcza agresywnych) wzorców zachowań.

Podsumowanie – dalsze kierunki badań

Temat gier fabularnych rozpatrywano na gruncie psychologii przy wykorzystaniu różnych podejść badawczych i teoretycznych.

Najliczniejsze badania graczy RPG przeprowadzono w odniesieniu do podstawowej struktury osobowości, która, pozostając pod wpływem czynników genetycznych, nie jest lub jest w nikłym stopniu podatna na modelujące wpływy czynników środowiskowych i aktywności własnej jednostki (por. McCrae i in., 2000). Wśród osobowościowych korelatów aktywności *Role-playing* nie odnaleziono danych wskazujących na przeżywanie przez graczy poważnych trudności osobowościowych. Rezultaty uzyskane przez A. Abyetę i J. Foresta na drodze analizy regresji wskazują na brak przyczynowych powiązań między zaangażowaniem w RPG a nasileniem tendencji agresywnych.

Wyniki uzyskane przez poszczególnych badaczy okazują się jednak na tyle rozbieżne, że nie można na ich podstawie sporządzić ogólnej charakterystyki osobowości uczestników RPG, która byłaby w miarę spójna. Rozbieżności, choć nie są skrajne, istnieją zarówno między wynikami badań prowadzonych przy wykorzystaniu metod Cattella i Eysencka, co można próbować tłumaczyć odmiennością operacjonalizacji takich zmiennych, jak ekstrawersja – introwersja i neurotyzm/ neu-

rotyczność – stabilność emocjonalna, ale istnieją również między wynikami uzyskanymi w ramach jednego podejścia teoretycznego, prawdopodobnie ze względu na niewielką liczebność grup, a w przypadku badań osadzonych w modelu Eysencka, być może też ze względu na ewoluującą koncepcję ekstrawersji. Jednak niezależnie od charakteru tych rozbieżności, fakt, iż gracze różnią się od populacji ogólnej na poziomie cech osobowości stanowi, przy obecnym stanie wiedzy na temat psychologicznych aspektów uczestniczenia w grach fabularnych, pewne wyzwanie interpretacyjne. Wobec tego aktualne wydaje się pytanie o to, czy wspomniane różnice rzeczywiście istnieją, czy może są jedynie artefaktem wynikającym z przyjęcia błędnych założeń i rozwiązań metodologicznych? Jeżeli różnice na poziomie cech osobowości są faktem, to na czym polega ich specyfika i przy pomocy jakich koncepcji teoretycznych da się je sensownie zinterpretować?

Mniej liczne badania prowadzone wokół takich wymiarów, jak lokalizacja kontroli, styl podejmowania decyzji czy płeć psychologiczna dotyczą charakterystycznej adaptacji, która pozostaje zarówno pod wpływem cech osobowości, jak i procesów kulturowych. Odwołując się do propozycji Costy i McCrae, fenomen RPG rozumiany jako specyficzny składnik współczesnej kultury, powinien mieć modelujący wpływ bezpośrednio na elementy stylu adaptacji, a pośrednio również na elementy koncepcji siebie i biografii graczy. Wyniki uzyskane przez N. A. Douse i I. C. McManus oraz L. A.DeRenard i L. M. Kline wydają się częściowo uzasadniać ten sposób myślenia, podobnie jak wyniki badań przeprowadzonych w odniesieniu do nastolatków zajmujących się grami komputerowymi, które świadczą o istnieniu zależności pomiędzy zaangażowaniem w agresywne gry a orientacją wobec rzeczywistości typu „mieć" (Braun-Gałkowska, Ulfik, 2000). W związku z tym należy postawić pytanie o zakres i charakter postulowanego wpływu. Wydaje się, że interesującym rozwinięciem badań prowadzonych na poziomie stylu adaptacji byłyby badania dotyczące sposobów radzenia sobie graczy RPG ze stresem, ich systemów wartości, jak również badania podłużne prowadzone na przestrzeni kilku lat. A. Simon proponuje badania polegające na dwukrotnej ocenie osobowości uczestników eksperymentu: przed rozpoczęciem nauki gry RPG oraz po osiągnięciu pewnego stopnia znajomości gry i zaangażowania w nią.

W badaniach prowadzonych na gruncie teorii dialogowego *self* odkrywano osobiste znaczenia nadawane przez graczy ich wyobrażonym postaciom i aktywności w ramach gry RPG. Na ich podstawie można twierdzić, że kreowanie przez uczestników sesji RPG alternatywnych systemów wartościowań dotyka ważnych aspektów ich koncepcji siebie i może pełnić funkcję zarówno kompensacyjną, jak i prorozwojową. Badania te są kontynuowane z uwzględnieniem aspektu dotyczącego zmian, jakie zachodzą w systemie osobistych znaczeń w wyniku podjęcia przez gracza świadomej konfrontacji ze swoją wyobrażoną postacią (Chmielnicka, 2002). Pozwoli to udzielić odpowiedzi na pytanie o charakter zależności pomiędzy koncepcją siebie a sposobem uczestnictwa w grze, a także o osobowościowe i związane z charakterystyką wyobrażonej postaci, uwarunkowania kompensacyjnej i prorozwojowej funkcji gier fabularnych. Kierunek ten wydaje się tym bardziej interesujący, że metodologia podejścia dialogowego szczególnie odpowiada narracyjnej i interakcyjnej naturze poznawanego zjawiska. Oczekuje się, że rezultaty tych badań będą miały wartość teoretyczną, zwłaszcza w odniesieniu do koncepcji dialogowego *self*, oraz że dostarczą – dla potrzeb indywidualnych przypadków – praktycznych wskazówek dotyczących bezpiecznych sposobów włączania wyobrażonych postaci z gier fabularnych do procesu poradnictwa lub psychoterapii.

Zreferowane w niniejszym artykule badania poszerzają wiedzę na temat różnych psychologicznych aspektów zajmowania się RPG. Jednak fakt, że gry fabularne nadal prowokują do stawiania ważnych pytań, świadczy o tym, że zjawisko to wymaga podejmowania dalszych opracowań.

LITERATURA CYTOWANA

Abyeta, S., Forest, J. (1991). Relationship of Role-playing Games to Self-reported Criminal Behavior. *Psychological Reports, 69*, 1187-1192.

Ascherman, L. I. (1993) The Impact of Unstructured Games of Fantasy and Role Playing on an Inpatient Unit for Adolescents. *International Journal of Group Psychotherapy, 43*, 335-344.

Bem, S. (1997). Androgynia psychiczna a tożsamość płciowa. W: P. G. Zimbardo, F. L. Ruch (red.) *Psychologia i życie* (s. 435-438). Warszawa: PWN.

Blackmon, W. D. (1994). Dungeons and Dragons: The Use of Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatment of the Young Adult. *American Journal of Psychotherapy, 48*, 624-632.

Braun-Gałkowska, M., Ulfik, I. (2000). *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*. Warszawa: Wydawnictwo Krupski i S-ka.

Carroll, J. L., Carolin, P. N. (1989). Relationship Between Game Playing and Personality. *Psychological Reports, 64*, 705-706.

Carter, R., Lester, D. (1998). Personalities of Players of Dungeons and Dragons. *Psychological Reports, 82*, 182.

Caughey, J. L. (1984). *Imaginary Social Worlds: A Cultural Approach*. Lincoln: University of Nebrasca Press.

Chmielnicka, E. (2000). *Psychologiczna analiza wewnętrznych dialogów: badania na gruncie teorii Huberta J. M. Hermansa*. Niepublikowana praca magisterska. Lublin: Katolicki Uniwersytet Lubelski.

Chmielnicka, E. (w druku). *Od autonarracji do dialogu w sobie. Studium przypadku*. Praca zbiorowa przygotowywana na podstawie materiałów z konferencji w Sródborowie *Narracja jako sposób konstruowania rzeczywistości* (18-20. 10. 2001).

Chmielnicka, E. (2002). *Developing through role-playing?* Plakat prezentowany podczas Drugiej Międzynarodowej Konferencji Dialogowego Self *The Dialogical Self: Meaning in Movement*, Ghent (Belgia), 18-20.10.2002.

Dawidowicz, O. (2001). Gdy pisarzem staje się grupa a pisaniem gra. RPG jako model grupowej twórczości literackiej. *Przegląd Humanistyczny, 1*, 79-93.

DeRenard, L. A., Kline, L. M. (1990). Alienation and the Game Dungeons and Dragons. *Psychological Reports, 66*, 1219-1222.

Douse, N. A., McManus, I. C. (1993). The personality of fantasy game players. *British Journal of Psychology, 84*, 505-509.

Halliwell, R., Priestley, R., Davis, G., Barbra, J., Gallagher, P. (1988). *Warhammer Fantasy Role-Play*. Warszawa: MAG.

Hermans, H. J. M. (1991). Self jako zorganizowany system wartościowań. W: A. Januszewski, T. Witkowski, Z. Uchnast (red.) *Wykłady z psychologii w Katolickim Uniwersytecie Lubelskim* (t. 5, s. 387-409). Lublin: RW KUL.

Hermans, H. J. M., Kempen, H. J. G. (1993). *The Dialogical Self: Meaning as Movement*. San Diego: Academic Press.

Hermans, H. J. M. (1996). Voicing the Self: From Information Processing to Dialogical Interchange. *Psychological Bulletin, 119*, 31-50.

Hermans, H. J. M., Hermans-Jansen, E. (2000). *Autonarracje: tworzenie znaczeńw psychoterapii*. Warszawa: Pracownia Testów Psychologicznych.

Hughes, J. (1988). Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order. *Paper presented in Anthropology IV Honorous, Medical Anthropology Seminar, Dr. Margo Lyon, Dept. of Prehistory and Anthropology, Australian National University* (on-line).Dostępne: http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html

James, W. (1892/2002). *Psychologia. Kurs skrócony*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Rosenthal, G. T., Soper, B., Folse, E. J., Whipple, G. J. (1998). Role-play Gamers and National Guardsmen Compared. *Psychological Reports, 82*, 169-170.

Schmid, J. (1995). *Persönlichkeitsfaktoren bei Fantasy-Rollenspielern – eine empirische Studie* (on-line). Dostępne: http://www.rpg.net/252/quellen/schmid/umfrage.html

Simon, A. (1987). Emotional Stability Pertaining to the Game of Dungeon and Dragons. *Psychology in the Schools, 24*, 329-332.

Simon, A. (1998). Emotional Stability Pertaining to the Game *Vampire: the Masquerade*. *Psychological Reports, 83*, 732-734.

Stromberg, P. (1999). The „I" of Enthrallment. *Ethos: Journal of the Society for Psychological Anthropology*, 27, 490-504.

Zagórska, W. (2000). Symboliczne przeniesienie i uczestnictwo człowieka dorosłego w rzeczywistości wykreowanej kulturowo. *Psychologia Rozwojowa, 3-4*, 343-357.

Zagórska, W. (2002). *Role Playing Games – funkcje zabaw w role we wczesnej dorosłości*. Referat zaprezentowany na XI Ogólnopolskiej Konferencji Psychologii Rozwojowej *Rozwój: Natura – Wychowanie*, Cieszyn, 25-28.04.2002.