

Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry

STANISŁAW KRAWCZYK

Uniwersytet Warszawski

Abstract

Personality and role-playing game participation.
On the relations between identity, narrative thinking and style of play

The paper demonstrates one possible way of seeking an answer to the question: "What is the connection between a player's general personality characteristics and the way he or she participates in role-playing game sessions?" An empirical study with 44 participants is presented, including its theoretical background, conduct, and results. Three phenomena play a pivotal role here: identity, narrative style of play and autonarrative inclination. The paper explains them, characterises the employed research methods and delineates the reasons for academic interest in these aspects of psyche. Afterwards, the results of the study are shown. They serve as an argument in support of the thesis that the three studied phenomena are related to one another.

KEYWORDS: role-playing games, psychology, narrative, identity, style of play

Rozrywka nie jest oddzielona od prawdziwego świata;
rozrywka jest prawdziwym światem.

(Fine, 1989)

1. Wprowadzenie

Jedno z istotnych pytań, jakie może zadać psycholog w odniesieniu do gier fabularnych (*role-playing games* – RPG), dotyczy relacji między różnymi sposobami uczestnictwa w rozgrywce a ogólnymi właściwościami osobowościowymi – takimi, które ujawniają się i rozwijają w wielu różnych sferach życia. Poznanie tych relacji może być pomocne m.in. w próbach takiego kształtowania przebiegu sesji, aby sprzyjał on rozwojowi tożsamości uczestników.

Artykuł przedstawia jeden z możliwych sposobów udzielania odpowiedzi na powyższe pytanie, koncentrując się na trzech zjawiskach: tożsamości, narracyjnym stylu gry oraz inklinacji autonarracyjnej. Kompozycja całości podporządkowana jest potrzebom prezentacji przeprowadzonego badania empirycznego¹. Tekst opiera się przy tym na założeniu, że czytelnicy są obeznani z gramami fabularnymi. Pozostałych odbiorców zainteresować mogą prace opisujące zasadnicze cechy RPG (np. Surdyk, 2007; Szeja, 2004).

Z powodów terminologicznych należy odnotować, że tematem artykułu jest zjawisko, które wielu polskich autorów w ślad za Jerzym Szeją (2004) nazywa narracyjnymi gramami fabularnymi. Pominięcie przymiotnika „narracyjne” zapewnia większą zwięzłość tekstu, ale ma również inny cel. Zostanie on wyjaśniony na końcu artykułu.

Głównymi adresatami tekstu są osoby niebędące psychologami. Niekiedy jednak podawane są dodatkowe informacje skierowane do fachowych badaczy z tej dziedziny.

2. Wybrane zjawiska psychiczne i metody ich badania²

2.1. Tożsamość

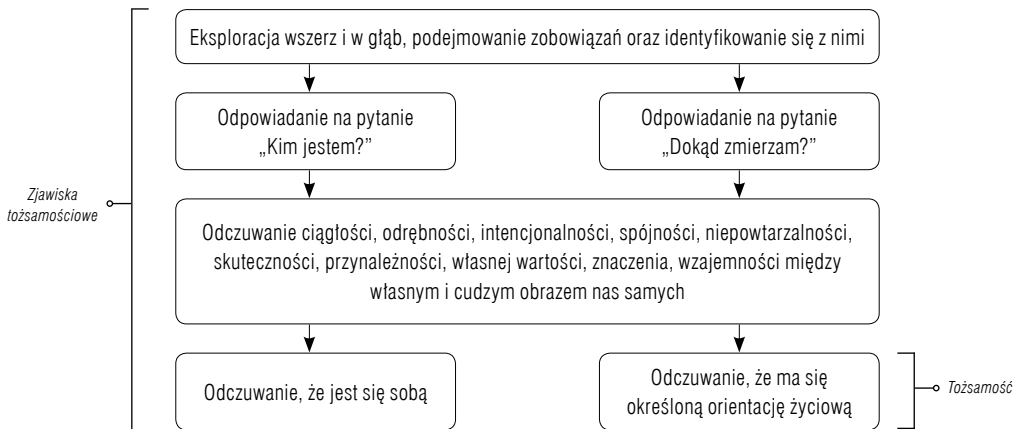
Psychologowie pojmują tożsamość dwojako, na sposób fenomenologiczny oraz poznawczy (Grzegorek, 2007, s. 17). W dalszej części artykułu przyjmowana jest

¹ Tekst czerpie wiele z pracy magisterskiej, która powstawała w latach 2008–2010 w Instytucie Psychologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu pod kierunkiem p. prof. Anny Suchańskiej (dziękuję Pani Profesor za pomoc w przygotowaniu pracy). Artykuł nie jest jednak streszczeniem dysertacji. Niektóre zagadnienia ujmowane są w inny sposób, pojawiły się nowe pozycje bibliograficzne, a ponadto oryginalne badanie obejmowało więcej zmiennych. Osoby zainteresowane szczegółowymi informacjami o wynikach badania – dokładniejszymi niż te, które można było podać w artykule – zapraszam do kontaktu elektronicznego.

² W doniesieniach z badań empirycznych w psychologii metody badawcze przedstawiane są zazwyczaj wspólnie w odrębnej sekcji. Tutaj postanowiłem omówić każdą z metod wraz z odpowiednim zjawiskiem psychicznym. Sądzę, że dla czytelników niebędących psychologami taka formuła może być bardziej przystępna.

pierwsza z tych perspektyw. Tożsamość rozumianą fenomenologicznie³ można traktować jako odczuwanie, iż umiemy odpowiadać sobie na dwa pytania: „Kim jestem?” i „Dokąd zmierzam?”⁴. Tożsamości nie definiuje treść takich odpowiedzi, ale mniej lub bardziej płynne poczucie, że umiemy (lub nie umiemy) ich udzielić. Oznacza to – dla przykładu – że tożsamość człowieka głęboko wierzącego może być bardzo podobna do tożsamości zaangażowanego ateisty.

Tak postrzegana tożsamość stanowi jeden z wielu dynamicznych procesów, które można ogólnie nazwać zjawiskami tożsamościowymi⁵. W schematyczny sposób pokazuje je rysunek 1 (pomija on systemowe sprzężenia zwrotne, relacje z innymi strukturami bądź procesami psychicznymi, a także możliwość podziału niektórych komponentów na składniki prostsze)⁶. Zjawiska te nie cechują wyłącznie osób dorosłych – jak pisze Oleś (2008), przypuszczalnie każdy człowiek od dzieciństwa ma jakieś poczucie tożsamości. Niemniej dopiero osoby dorastające opracowują swoją tożsamość na drodze autorefleksji (s. 45).



Rysunek 1. Procesualny model zjawisk tożsamościowych (źródło: opracowanie własne na podstawie: Brzezińska, Appelt, Ziółkowska, 2008, s. 250–252; Harwas-Napierała, 2007, s. 13; Grzegorek, 2007, s. 21; Oleś, 2008, s. 45, 48 i 78–79)

³ W dalszej części tekstu wyraz ten jest pomijany – słowo „tożsamość” oznacza domyślnie „tożsamość w ujęciu fenomenologicznym”.

⁴ W nieco innym kontekście pytania te jako warunek opracowania tożsamości przytacza Piotr Oleś (2008, s. 45).

⁵ Rzeczownik „tożsamość” odnoszony jest w niniejszym tekście do tożsamości traktowanej zgodnie z zaproponowaną definicją i stanowiącej tylko jedną część modelu z rysunku 1. Natomiast przymiotnik „tożsamościowy” odwołuje się do wszelkich zjawisk, które obejmuje naszkicowany model.

⁶ Pierwsze pole schematu („Eksploracja wszerg i w głąb...”) zawiera nazwy procesów tożsamościowych opisywanych przez Koena Luycxa, Luca Goossensa i Barta Soenensa (2006). W języku polskim procesy te omówiły Anna Brzezińska, Karolina Appelt i Beata Ziółkowska (2008, s. 250–252).

Dalsze uściślenia poczynić można na podstawie koncepcji statusów tożsamości utworzonej na podstawie teorii Erika Eriksona przez Jamesa Marcję (1966) i rozwijanej przez wielu autorów (por. Brzezińska, Appelt, Ziółkowska, 2008, s. 244–252 i 262). Dała ona początek bogatej tradycji badań empirycznych (Adams, 1998), co uzasadnia wykorzystanie jej w obecnym artykule.

W pierwotnym wariacie tej koncepcji, dotyczącym okresu dorastania i ukształtowanym na podstawie badań prowadzonych wśród nastolatków, można wyróżnić dwa odrębne etapy kształtowania się dojrzałej tożsamości. Pierwszy z nich to czas czynnego sprawdzania rozmaitych wizji siebie przed podjęciem wiążących decyzji życiowych. Do typowych zachowań w tym okresie należy np. modyfikowanie własnego ciała i stroju, eksperymentowanie w relacjach interpersonalnych oraz aktywne poszukiwanie informacji o tym, jak postrzegają nas inni ludzie. Stan taki określili Marcja mianem moratorium (łac. *moratorius* ‘zwlekający, opóźniający’; w polskiej literaturze w kontekście tego stadium przyjęło się mówienie o **tożsamości moratoryjnej**). Jeśli procesy rozwojowe przebiegają pomyślnie, to refleksyjne rozpatrzenie i wypróbowanie wielu alternatywnych możliwości zaangażowania (zawodowego, rodzinnego, politycznego etc.) prowadzi do utworzenia **tożsamości osiągniętej**.

W dorastaniu – adolescencji – mogą też wystąpić dwa inne statusy. Pierwszym z nich jest **tożsamość rozproszona**, cechująca się nieobecnością stałych zobowiązań i brakiem realnego zainteresowania poszukiwaniami tożsamościowymi. Mamy tu do czynienia z kontinuum rozciągającym się od „typu «playboya»” do „typu osobowości schizoidalnej” (Marcja, 1966, s. 558). Możliwe jest również podjęcie zobowiązania, które nie opiera się na przemyślanej ocenie wartości lub sposobów życia, ale na ich bezrefleksyjnym zacerpieniu od osób znaczących. Wobec braku dokładnego polskiego odpowiednika słowa *foreclosure*, oznaczającego zarówno ‘przejęcie’, jak i ‘wykluczenie’, pozostaje użycie wyrażenia wykorzystywanego w rodzimej literaturze: „**tożsamość przejęta**”.

Odnosząc koncepcję statusów do Rysunku 1, można zdefiniować status tożsamości jako jedną z czterech typowych konfiguracji zjawisk tożsamościowych.

Anna Brzezińska, Karolina Appelt i Beata Ziółkowska podkreślają, że sekwencja statusów nie jest identyczna u wszystkich dorastających, a ponadto możliwe jest przechodzenie od statusów „wyższych” do „niższych” (np. od tożsamości osiągniętej do moratoryjnej). Przywołują też jednak model Alana Watermana (1982), zgodnie z którym typowa kolejność pojawiania się poszczególnych statusów tożsamości w rozwoju przedstawia się następująco: tożsamość rozproszona, przejęta, moratoryjna, osiągnięta (Brzezińska, Appelt, Ziółkowska, 2008, s. 245 i 249).

Na początku koncepcja statusów dotyczyła okresu dorastania, ale współczesni badacze podkreślają, że bardzo ważnym etapem życia dla formowania tożsamości jest również kolejne stadium rozwojowe: wczesna dorosłość (Harwas-Napierała, 2007, s. 16; Brzezińska, Appelt, Ziółkowska, 2008, s. 248). Można więc bez obaw odnosić omówioną koncepcję także do osób mających od 20 do 30 lat. Analogicznie postępuje Gerald Adams (1998), pisząc o stosowaniu kwestionariusza opartego na koncepcji Marcii: „Idealny zakres [...] to od 13 do 30 lat” (s. 29). Odpowiada to typowemu wiekowi polskich uczestników RPG – w naszym kraju zdecydowana większość grających wydaje się mieć od kilkunastu do dwudziestu kilku lat⁷.

Metodą zastosowaną w badaniu statusów tożsamości była **polska adaptacja kwestionariusza** Extended Objective Measure of Ego Identity Status, Revised Edition (EOMEIS-2). Autorami pierwotnej wersji tego narzędzia⁸ są Layne Bennion i Gerald Adams. Zawiera ona 64 stwierdzenia – itemy, pozycje testowe – oceniane na sześciostopniowej skali Likerta (wypełniający zaznaczają odpowiedź z zakresu od „Zdecydowanie się zgadzam” do „Zdecydowanie się nie zgadzam”). Na każdy z czterech statusów przypada 16 stwierdzeń obejmujących osiem sfer życiowych: pracę zawodową, politykę, religię, tzw. filozofię stylu życia, role płciowe, przyjaźnie, rekreację i związki romantyczne. Z brzmieniem pozycji testowych można zapoznać się w podręczniku Adamsa (1998, s. 82–84)⁹.

W badaniu użyłem polskiej adaptacji EOMEIS-2 skonstruowanej przez Katarzynę Palus (2010). Dokonałem przy tym jednej zmiany. Zarówno w wariancie angielskim, jak i polskim skala odpowiedzi rozpoczyna się następująco: „A = zdecydowanie się zgadzam / B = raczej się zgadzam / C = zgadzam się”. Uznawszy to za pomyłkę, zamieniłem miejscami treść odpowiedzi B i C¹⁰.

⁷ Jerzy Szeja na podstawie analizy corocznych ankiet dwóch ważnych czasopism poświęconych RPG stwierdził: „w narracyjnych grach fabularnych biorą udział przede wszystkim ludzie młodzi – według źródeł 80% graczy ma więcej niż 15, a mniej niż 25 lat” (Szeja, 2004, s. 20). Być może od tamtego czasu średni wiek grających zwiększył się ze względu na spowolniony rozwój rynku, ale wzrost wyższy niż o pięć lat zdaje się mało prawdopodobny.

⁸ Jej krótka charakterystyka sporządzona została na podstawie podręcznika autorstwa Adamsa (1998).

⁹ Dla psychologa przydatna będzie informacja, że opracowano szczegółowe dane na temat jakości psychometrycznej kwestionariusza – m.in. jego rzetelności i trafności teoretycznej. Jeśli chodzi o tę pierwszą, stosowne zabiegi sprawdzające „wskazują na to, że zgodność pozycji testowych mieści się w przedziale od średniej do silnej, a oszacowanie rzetelności test-retest dostarcza dowodów na zgodność w czasie” (Adams, 1998, s. 30). Co się tyczy trafności teoretycznej, otrzymane wyniki sugerują, że każda z czterech 16-itemowych grup reprezentuje odrębne zjawisko. Wyjątkiem jest pewna zbieżność między tożsamością rozproszoną i moratoryjną zaobserwowana w kilku analizach. „Jej powodem może być albo większe niż w obecnej konceptualizacji podobieństwo między statusem rozproszonym a moratoryjnym, albo niezdolność EOMEIS-2 do pełnego rozróżnienia między tymi dwoma statusami tożsamości” (Adams, 1998, s. 43). W niniejszym artykule istotna jest jednak głównie tożsamość osiągnięta, przez co wspomniana zbieżność nie gra ważniejszej roli.

¹⁰ Dziękuję p. dr Katarzynie Palus za udostępnienie w 2010 roku tekstu pracy doktorskiej i użytego w niej kwestionariusza. Podane w dysertacji psychometryczne właściwości narzędzia są w przybliżeniu

W tym miejscu potrzebne jest pewne uściślenie z pogranicza teorii i metodologii. Do tej pory statusy tożsamości traktowane były w tekście jako typy. W takim ujęciu jedna osoba miałaby np. tożsamość przejętą, druga – osiągniętą, trzecia – rozproszoną. Wszelako zgodnie z wynikami badań „rozwój tożsamości nie ma jednolitego charakteru [...] np. dorastający może jednocześnie znajdować się w jednej ze sfer na etapie tożsamości nabywanej (rozwojowo najwyższej), w innej natomiast przejawiać moratorium” (Harwas-Napierała, 2007, s. 16). Warto więc **rozpatrywać statusy nie jako typy, lecz aspekty** funkcjonowania psychicznego. Te pierwsze wzajemnie się wykluczają, te drugie zaś mogą – przynajmniej w pewnym stopniu – współwystępować. W takim ujęciu przykładowe zdanie: „Tożsamość osiągnięta koreluje dodatnio z inklinacją autonarracyjną” oznacza, że im bardziej przebieg różnorodnych procesów tożsamościowych odpowiada wyidealizowanemu typowi tożsamości osiągniętej, tym silniejsza jest inklinacja autonarracyjna (i *vice versa*).

Możliwość takiego postępowania pokazuje sam autor podręcznika do EOMEIS-2: „Surowe wyniki podskali rozproszenia, przejęcia, moratorium lub tożsamości osiągniętej mogą być używane w analizach korelacyjnych, gdy badacz zainteresowany jest [...] wynikami [...] na wymiarze danej podskali statusu tożsamości. [...] Tę formę analizy zaleca Rest (1975), sugerując, że jednostki generalnie funkcjonują na więcej niż jednym poziomie psychologicznego funkcjonowania [...]” (Adams, 1998, s. 24). Co prawda współtwórca kwestionariusza pozostaje przy typologicznym traktowaniu statusów, stwierdzając: „nie byłoby spójne teoretycznie, gdyby jednostka równocześnie przejawiała procesy myślowe właściwe różnym poziomom dojrzałości” (s. 43). Mimo to jednak wzmiankowana wyżej niejednorodność rozwoju tożsamościowego zachęca do zamiany podejścia typologicznego na aspektowe.

Na koniec warto zestawić zawartość EOMEIS-2 z rysunkiem 1. Wydaje się, że pozycje testowe przynoszą dane o sposobie udzielania odpowiedzi na jedno z dwu pytań tożsamościowych: „Dokąd zmierzam?”. Badanie opiera się na założeniu, że jest to zadowalający wskaźnik statusu tożsamości, a także dobry wskaźnik samej tożsamości.

2.2. Inklinacja autonarracyjna

Emilia Soroko (2007) pisze: „Można przyjąć, że różni ludzie relacjonują zdarzenia i doświadczenia [...] tworząc wypowiedzi o różnym poziomie (auto)

takie same jak w oryginalnej wersji językowej. Niestety nie udało mi się skontaktować z autorką dysertacji w sprawie opublikowania polskiej wersji EOMEIS-2 w roli załącznika do obecnego artykułu, nie mogę więc przedstawić pełnego brzmienia pozycji testowych.

narracyjności. Prawdopodobnie narracyjne porządkowanie własnego doświadczenia jest pewną stopniowalną właściwością [...]. Można więc powiedzieć, że ludzie różnić się będą między sobą skłonnością (inklinacją) autonarracyjną” (s. 101). Tendencja ta definiowana jest jako „indywidualna skłonność osoby do narracyjnego opracowywania i relacjonowania osobiście ważnego doświadczenia (głównie dotyczącego przeszłości) i czerpaniu z tego psychologicznych korzyści, takich jak poczucie tożsamości” (s. 102)¹¹.

Odwołanie do psychologicznego pojęcia narracji wymaga krótkiego wyjaśnienia. Jak powiada Jerzy Trzebiński (2002): „narracja opisuje bohatera z określonymi intencjami, który napotyka na trudności w ich realizacji, a trudności te – w wyniku zdarzeń toczących się wokół zagrożonych intencji – zostają bądź nie zostają przewyciężone” (s. 14). Właśnie w takich kategoriach (urzeczywistniających się z większym lub mniejszym natężeniem) myślimy często zarówno o innych ludziach, jak i o sobie samych¹².

Pomiar wspomnianej skłonności był możliwy dzięki Kwestionariuszowi Inklinacji Autonarracyjnej (IAN-R) Emilii Soroko. Metoda ta składa się z 40 itemów ocenianych na pięciostopniowej skali Likerta, przy czym 10 z nich to kontrolne pozycje testowe określające podatność na aprobatę społeczną (w badaniu pozostawiłem te stwierdzenia, ale nie uwzględniałem ich w analizie wyników). W pozostałych 30 stwierdzeniach można wyróżnić trzy podgrupy odnoszące się do wymiarów inklinacji autonarracyjnej: mówienia (relacjonowania), dystansowania, aspektu kulturowego. Dla artykułu istotny jest jednak tylko rezultat ogólny, obliczany na podstawie wszystkich itemów niekontrolnych¹³.

2.3. Narracyjny styl gry

Styl gry w RPG rozumiany jest w artykule jako stabilna preferencja do uczestnictwa w rozgrywkach charakteryzujących się określonymi właściwościami.

¹¹ Bardzo dziękuję p. dr Emilii Soroko za udostępnienie w 2010 roku tekstu jej pracy doktorskiej, a także za zgodę na wykorzystanie kwestionariusza. Rozprawa jest obecnie dostępna w Repozytorium Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (Soroko, 2007); można tam również znaleźć ostateczną wersję IAN-R (załącznik 9). Ponadto na podstawie dysertacji wydano publikację książkową (Soroko, 2009).

¹² Szerszy opis pojęcia narracji w psychologii znaleźć można we wspomnianych już pracach: Soroko, 2007, 2009.

¹³ Podstawowe właściwości psychometryczne kwestionariusza określono na podstawie badań z udziałem 187 studentów. Rzetelność mierzona za pomocą współczynnika α Cronbacha wynosiła w przybliżeniu 0,69 dla itemów aspektu kulturowego, 0,89 dla itemów dystansowania i 0,87 dla itemów mówienia. W połączeniu z uzyskanymi wskaźnikami trafności kryterialnej oraz interkorelacji skal świadczy to o wysokiej jakości psychometrycznej kwestionariusza (Soroko, 2007, s. 118–120).

Istnieją różne style, w tym styl narracyjny: skłonność do udziału w sesjach, podczas których powstaje spójna historia.

Do zbadania narracyjnego stylu gry posłużył autorski Kwestionariusz Tożsamości RPG (KT-RPG) skonstruowany w 2010 roku. Jego pełna wersja zawiera 36 stwierdzeń, którym towarzyszy sześciostopniowa skala Likerta (itemy te obejmują kilka odmiennych zjawisk). Tutaj jednak istotne jest tylko 6 pozycji testowych dotyczących stylu narracyjnego. Zostały one opracowane w oparciu o podział narracyjnych cech opowiadania i opowieści zaproponowany w pracy Soroko (2007, s. 96–100). Badanie narracyjnego stylu gry przy użyciu KT-RPG obejmuje następujące właściwości sesji¹⁴:

1. strukturalne (item 6: kompozycyjne wyodrębnienie początku, rozwinięcia i zakończenia, item 13: zmienność intencji głównych bohaterów, item 25: decydująca rola świadomego wyboru w kształtowaniu zdarzeń, item 34: podobieństwo sesji do opowiadania/powieści);
2. tematyczne (item 29: istnienie tematu przewodniego);
3. znaczeniowe (item 17: poczucie sensowności u grających)¹⁵.

3. Powody wyboru badanych zjawisk i możliwe związki między nimi

Tekstów psychologicznych o grach fabularnych napisano wiele. Liczne informacje o źródłach anglojęzycznych gromadzi witryna „The RPG Research Project” prowadzona przez Hawke’a Robinsona, o pracach polskojęzycznych natomiast przeczytać można w publikacjach z ostatnich kilku lat (Chmielnicka-Kuter, 2004; Krawczyk, 2012; Zagórska, Topór, 2008).

Dość rzadko jednak zajmowano się **tożsamością** grających. Nie dziwi przy tym to, że część tekstów poruszających ten temat (Bowman, 2010; Williams, Hendricks, Winkler, 2006) przyjmuje perspektywy teoretyczne wyraźnie różne od koncepcji Marcii. Istnieją wprawdzie dwie niepublikowane prace magisterskie, w których była ona wykorzystywana¹⁶, ale zarówno w dysertacji Olgi Dawidowicz (2001), jak i w rozprawie Anny Janiszewskiej (2004) z rozległej

¹⁴ Poszczególne itemy numerowane są zgodnie z ich miejscem w oryginalnym kwestionariuszu, złożonym z 36 pozycji testowych. Jako że pełna treść tych sześciu stwierdzeń znajduje się w aneksie, tutaj są one określane skrótowo.

¹⁵ Kwestionariusz nie był sprawdzany w badaniu pilotażowym i nieokreślone pozostają jego właściwości psychometryczne (por. Hornowska, 2005, s. 25–32 i 169–186), toteż uzyskane wyniki trzeba traktować z dużą ostrożnością. Treść stwierdzeń związanych ze stylem gry konsultowana była z kilkoma znajomymi uczestnikami gier fabularnych, ostatecznie jednak o doborze i brzmieniu itemów rozstrzygał wyłącznie wybór autora kwestionariusza.

¹⁶ Serdecznie dziękuję p. dr Oldze Dawidowicz-Chymkowskiej oraz p. Annie Janiszewskiej za udostępnienie tych materiałów.

problematyki tożsamościowej wybrano do zbadania jedynie kryzys tożsamości. Zakres przedmiotowy niniejszego artykułu obejmuje wszystkie cztery statusy tożsamości, toteż przydatność tych dwu opracowań jest ograniczona.

Badanie tożsamości grających może pomóc w wypełnieniu luk w obecnym stanie wiedzy. Co więcej, większość uczestników RPG to ludzie dorastający lub młodzi dorośli, a zatem kształtowanie tożsamości należy do ich podstawowych zadań rozwojowych (por. podsekcję 2.1.). Tym bardziej więc w tych grupach wiekowych warto ją badać.

Inklinacja autonarracyjna jest pojęciem o krótkiej historii i prawdopodobnie nie istnieją prace, w których badano by jej nasilenie wśród uczestników gier fabularnych. Tutaj jednak zasługuje ona na uwagę, ponieważ może być związana i z tożsamością, i z narracyjnym stylem gry. Związek ten można zinterpretować, odwołując się do słów Wandy Zagórskiej i Moniki Topór:

Mythos stłumiony przez oddziaływania edukacyjne odradza się we wczesnej dorosłości. Problemy życiowe, przed którymi staje młody człowiek, nie dają się bowiem rozwiązać za pomocą logiki i myślenia abstrakcyjnego. [...] Również potrzeba dookreślenia własnej tożsamości skłania go do zakwestionowania racjonalności i poszukiwania wzorców w dziedzinie *mythos* (Zagórska, Topór, 2008 s. 331)¹⁷.

Przyjmując, że myślenie mityczne jest bliskie narracyjnemu (w tym autonarracyjnemu), można stwierdzić, iż kształtowanie tożsamości osiągniętej wymaga rozwijania umiejętności myślenia o sobie w kategoriach narracyjnych. Poznawcze integrowanie własnej przeszłości, teraźniejszości oraz przyszłości, nadawanie sensu ponoszonym porażkom i odnoszonym sukcesom, refleksja nad ważnymi relacjami interpersonalnymi – tego rodzaju procesy psychiczne nie zachodzą tak samo jak rozwiązywanie zadań w szkole albo zdawanie egzaminów na studiach. Ogólnie mówiąc, tożsamość osiągnięta formuje się dzięki rozwojowi myślenia narracyjnego, ale też sama go pobudza – oba zjawiska wzajemnie się wzmacniają.

Nawet jeśli narracja jest dla człowieka wrodzoną formą poznawczą, sprawne stosowanie tego sposobu myślenia – np. w formowaniu własnej tożsamości – niewątpliwie wymaga praktyki. Dostarczać jej może kontakt z opowieściami, również tymi stworzonymi podczas sesji RPG (a także po rozgrywce, na drodze

¹⁷ Typ wspomnianych problemów życiowych można przybliżyć, odwołując się do innej pracy Zagórskiej (2004). Zgodnie z nią myślenie logiczne, racjonalne czy formalne w pewnych sytuacjach okazuje się niewystarczające, gdyż odrywa ludzkie poznanie „od kontekstu życia codziennego. Kontekst ten [...] to konkretne, rzeczywiste problemy, zazwyczaj o charakterze otwartym, często mające wymiar społeczny” (s. 53). O roli narracji w dorastaniu pisze też Piotr Oleś (2008): „W tym [...] czasie młody człowiek uzyskuje kompetencje narracyjne, dzięki którym zaczyna ujmować własne życie w kategoriach temporalnych. Zdaje sobie sprawę, że ma za sobą jakąś przeszłość, która na niego wpłynęła, żyje w określonym miejscu i czasie oraz ma przed sobą jakąś przyszłość” (s. 45).

jednostkowego lub wspólnego wspomniania). Prawdopodobna jest również zależność odwrotna, polegająca na tym, że osoby o rozwiniętej skłonności do myślenia narracyjnego – w tym autonarracyjnego – poszukują treści społecznych i kulturowych, które można za jego pomocą opracowywać.

Pora przyrzeć się bliżej badaniom nad **stylem gry**. Stał się on w Polsce przedmiotem zainteresowania Doroty Chmielewskiej-Łuczak i Cezara Matkowskiego (2008). Od skupionego na identyfikacji „odgrywania postaci” odróżnili oni „granie postacią”, oznaczające wykorzystywanie postaci do wielorakich celów, m.in. towarzyskich. W innym tekście sam Matkowski (2008) przedstawił wyniki badań uzyskane dzięki autorskiemu *Kwestionariuszowi Stylu Gry*, obejmującemu pięć zagadnień: testowanie, immersję, towarzyskość, ekspresję, zaangażowanie hobbistyczne.

Jednakże ani w tych pracach, ani w innych tekstach naukowych nie znalazłem prób zbadania **narracyjnego stylu gry**. Jak się wydaje, w literaturze akademickiej można znaleźć wyłącznie pojedyncze wzmianki na jego temat – tak jak w artykule Jorisa Dormansa, który wspomina krótko o tym sposobie grania, ułatwiających go bądź utrudniających zestawach zasad oraz graczach chętnie przyjmujących ten styl (Dormans, 2006)¹⁸. Tymczasem psychologowie mogą interesować się stylem narracyjnym ze względu na jego potencjalny związek z tożsamością. Zasadne jest przypuszczenie, że uczestnicy RPG preferujący narracyjny typ rozgrywki będą bardziej od innych skłonni do myślenia narracyjnego (w tym autonarracyjnego), co z kolei powinno się wiązać z późniejszą rozwojowo tożsamością, przede wszystkim osiągniętą. Można tu zaproponować trzy alternatywne interpretacje:

1. Udział w narracyjnych sesjach sprzyja rozwijaniu inklinacji autonarracyjnej, a przez to również tworzeniu tożsamości osiągniętej.
2. Osoby o rozwiniętej tożsamości osiągniętej i silnej preferencji do myślenia autonarracyjnego chętnie grają w taki sposób, który pozwala im angażować ten typ myślenia.
3. Obie zależności zachodzą równocześnie na zasadzie dodatniego sprzężenia zwrotnego.

¹⁸ Poczucie istnienia narracyjnego stylu gry – rozmaicie określanego – nie jest obce niektórym miłośnikom gier fabularnych. Warto odnotować, że Chmielewska-Łuczak i Matkowski (2008, s. 201–202) w swoim artykule przywołują pojęcie narratywizmu spopularyzowane przed dekadą wśród anglojęzycznych graczy przez Rona Edwardsa; przytaczają także stosowane w Polsce w zbliżonym znaczeniu pojęcie dramatyzmu. Można tu również przypomnieć System Q10, czyli polską mechanikę, której podstawy zaprezentowano w internecie w 2003 roku. Istotną rolę odgrywa w niej pojęcie narracji oraz typ graczy nazwanych opowiadaczami (<www.q10.rpg.pl/theory03.html>). Osobno potraktować trzeba książkę Jennifer Grouling (2010) pt. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, będącą zmienioną i poszerzoną wersją pracy magisterskiej (Grouling, 2005). Jak pisze sama autorka we wprowadzeniu, publikacja czerpie z badań nad narracją (*narrative studies*), językoznawstwa, studiów kulturowych i badań nad pismem (*writing studies*). Tego rodzaju opracowanie, niemające charakteru psychologicznego, mogłoby ewentualnie pomóc w przygotowaniu stwierdzeń kwestionariuszowych służących do pomiaru narracyjnego stylu gry, ale ukazało się dopiero w lipcu 2010 roku, a więc już po zakończeniu zbierania danych.

4. Badanie empiryczne

Sekcja ta prezentuje niewielkie badanie empiryczne służące do wstępnego zweryfikowania przypuszczeń na temat relacji między tożsamością, inklinacją auto-narracyjną i stylem gry. Po podsumowaniu wyodrębnionych zmiennych oraz przedstawieniu pytań badawczych i hipotez opisywany jest przebieg badania, jego uczestnicy i uzyskane wyniki. Zgodnie z dobrą konwencją prac psychologicznych najpierw podawane są wszystkie otrzymane rezultaty, a dopiero potem, w osobnej podsekcji – próby ich zinterpretowania.

Poniższa relacja obejmuje tylko rdzeń przeprowadzonego badania, pomijając 10 pobocznych zmiennych oraz 30 z 36 itemów użytych w *Kwestionariuszu Tożsamości RPG*.

4.1. Zmienne

Metody psychologiczne nie dają bezpośredniego dostępu do umysłów uczestników badań. Można jednak wnioskować o natężeniu określonych własności psychicznych, przyglądając się wartościom zmiennych, tzn. cech przyjmujących różne wartości. Do pomiaru zmiennych służą rozmaite metody psychologiczne – w tym wypadku kwestionariusze¹⁹. Na przykład wiedzę o tożsamości rozproszonej jako realnej właściwości psychiki otrzymać można za pośrednictwem 16 stwierdzeń EOMEIS-2. Za każde z nich ankietowani otrzymują od 1 pkt (jeśli zaznaczono „Zdecydowanie się nie zgadzam”) do 6 pkt (jeśli zaznaczono „Zdecydowanie się zgadzam”), a zatem wartość zmiennej „tożsamość rozproszona” waha się od 16 do 96 pkt. Im wyższa będzie ta liczba, tym większego nasilenia aspektu tożsamości rozproszonej u danej osoby mamy prawo się spodziewać. Innymi słowy, punktacja odpowiedniej grupy pytań w kwestionariuszu przynosi wiedzę o wartości zmiennej, ta natomiast – o natężeniu badanego zjawiska psychicznego.

Badanie uwzględniło łącznie 13 zmiennych istotnych dla niniejszego artykułu, podzielonych na trzy grupy:

1. Zmienne demograficzne – wiek, płeć, wykształcenie, miejsce zamieszkania.
2. Ogólne zmienne osobowościowe – tożsamość rozproszona, tożsamość przejęta, tożsamość moratoryjna, tożsamość osiągnięta, inklinacja auto-narracyjna.
3. Zmienne związane z udziałem w RPG – identyfikacja z rolą, staż gry, zaangażowanie w hobby, narracyjny styl gry.

¹⁹ Podstawowe wiadomości o pojęciu zmiennej i jego miejscu w psychologii znajdują się m.in. w klasycznym już podręczniku Jerzego Brzezińskiego (2005, s. 183–215) pt. *Metodologia badań psychologicznych*.

Na powyższej liście znalazło się kilka zmiennych (wiek, płeć, wykształcenie, miejsce zamieszkania, identyfikacja z rolą, staż gry, zaangażowanie w hobby) badanych za pomocą metryczki (por. aneks). Ich uwzględnienie daje istotną dla badacza szansę dostrzeżenia różnorodności grających oraz wielości sposobów uczestnictwa w zjawisku (por. Krawczyk, 2012).

Zmienną określoną jako identyfikacja z rolą reprezentowało pojedyncze pytanie: „Czy czujesz się bardziej mistrzem gry, czy graczem?”. Odpowiedź zaznaczano na pięciostopniowej skali Likerta. Z kolei zaangażowanie w hobby to zmienna nawiązująca do artykułu Matkowskiego (2008). Stworzony przez niego *Kwestionariusz Stylu Gry* obejmuje m.in. grupę itemów mierzących „zaangażowanie w hobby, czyli działalność poza samą grą – taką jak uczestnictwo w konwentach, kolekcjonowanie podręczników, czytanie magazynów poświęconych RPG etc.” (s. 218). W opisywanym badaniu respondenci zaznaczali w skali od 1 do 6, w jakim stopniu zajmują się każdym z siedmiu podanych typów aktywności²⁰.

Wszystkie zmienne prezentuje tabela 1.

Tabela 1. Wykaz badanych zmiennych

Grupa	Nazwa zmiennej	Typ zmiennej ²¹	Narzędzie pomiaru
Zmienne demograficzne	Wiek	Ilorazowa	Metryczka
	Płeć	Nominalna	
	Wykształcenie	Porządkowa	
	Miejsce zamieszkania		
Ogólne zmienne osobowościowe	Tożsamość rozproszona	Porządkowa	EOMEIS-2
	Tożsamość przejęta		
	Tożsamość moratoryjna		
	Tożsamość osiągnięta		
	Inklinacja autonarracyjna	IAN-R	
Zmienne związane z udziałem w RPG	Identyfikacja z rolą	Porządkowa	Metryczka
	Staż gry		
	Zaangażowanie w hobby		
	Narracyjny styl gry		KT-RPG

²⁰ Dziękuję Cezarowi Matkowskiemu za udostępnienie niepublikowanej pracy magisterskiej zawierającej pełną wersję kwestionariusza. Pomogła ona w ułożeniu treści pozycji testowych. Źródłem inspiracji była także ankieta Aleksandry Wierchowskiej „Fantaści o sobie” (<<http://www.ankietka.pl/ankieta/37356/fantasci-o-sobie.html>>).

²¹ Zmienne ilorazowe to takie, dla których można określić stały odstęp pomiędzy dowolnymi dwiema sąsiednimi wartościami, a ponadto dzielenie jednej wartości przez drugą przynosi sensowne wyniki (np. 6-procentowa inflacja jest dwukrotnie wyższa od 3-procentowej). W wypadku zmiennych porządkowych odległości między wartościami są umowne (trudno sensownie założyć, że np. różnica

4.2. Pytania badawcze i hipotezy

Tabela 2 przedstawia pytania badawcze (sformułowane w języku pojęć teoretycznych) i hipotezy empiryczne (sformułowane w operacyjnym języku zmiennej) dotyczące całej populacji grających, opracowane na podstawie rozważań z trzeciej sekcji artykułu. Nie wyczerpują one zakresu analiz, ale wyznaczają ich zasadniczy kierunek²².

Tabela 2. Pytania badawcze i hipotezy

Pytania badawcze	Hipotezy
Pytanie I. Czy istnieją związki między statusem tożsamości oraz inklinacją autonarracyjną a narracyjnym stylem gry? Jeżeli tak, to jakie?	Hipoteza 1: Narracyjny styl gry koreluje dodatnio z inklinacją autonarracyjną. Hipoteza 2: Narracyjny styl gry koreluje dodatnio z tożsamością osiągniętą. Hipoteza 3: Tożsamość osiągnięta koreluje z narracyjnym stylem gry silniej niż jakkolwiek inny status tożsamości.
Pytanie II. Czy istnieją związki między statusem tożsamości a inklinacją autonarracyjną? Jeżeli tak, to jakie?	Hipoteza 4: Tożsamość osiągnięta koreluje dodatnio z inklinacją autonarracyjną. Hipoteza 5: Tożsamość osiągnięta koreluje z inklinacją autonarracyjną silniej niż jakkolwiek inny status tożsamości.

Do statystycznej weryfikacji tych hipotez potrzebna byłaby próba reprezentatywna uzyskana na drodze doboru losowego. Tymczasem warunek ten nie został spełniony (por. kolejną podsekcję). Oznacza to, że nie można stosować

między odpowiedziami „zdecydowanie się zgadzam” i „zgadzam się” jest identyczna jak między „zgadzam się” i „raczej się zgadzam”), ale nadal kolejne wartości układają się w szeregu od najniższej do najwyższej. Wartości zmiennych nominalnych są natomiast nieporównywalne (np. zielony kolor oczu nie jest ani „wyższy”, ani „niższy” od koloru błękitnego). Bliższe informacje o typach zmiennych za Stanleyem Smithem Stevensonem przedstawia Brzeziński (2005, s. 188–189).

W dalszej części artykułu dane porządkowe analizowane są za pomocą następujących parametrów statystycznych: średniej arytmetycznej, odchylenia standardowego i współczynnika korelacji r Pearsona. Z dokonywaniem takich obliczeń na podstawie skali Likerta wiążą się pewne kontrowersje, lecz opierając się na rozumowaniu Geoffa Normana (2010), można uznać tego rodzaju analizy za uprawnione. Co więcej, rozkład zmiennych porządkowych (podobnie jak zmiennej wieku) według wyników testu Kołmogorowa-Smirnowa jest zbliżony do normalnego, co stanowi dodatkowy argument na rzecz zasadności użycia wymienionych parametrów. Warunek normalności rozkładu nie jest spełniony tylko dla dwu zmiennych porządkowych: miejsca zamieszkania i stażu gry. W ich wypadku postanowiłem zachować większą ostrożność i posłużyć się współczynnikiem korelacji ρ Spearmana, a nie r Pearsona; nie obliczałem także średniej arytmetycznej.

Wykształcenie nie zostało uznane za zmienną porządkową ze względu na obecność kategorii „wykształcenie zawodowe lub techniczne”, którą trudną jednoznacznie określić jako „wyższą” lub „niższą” od kategorii wykształcenia ogólnokształcącego.

²² Proces statystycznego wnioskowania indukcyjnego w artykule przedstawiany jest w sposób uproszczony. W rzeczywistej praktyce badawczej psychologowie weryfikują nie właściwe hipotezy badawcze (zwane alternatywnymi), lecz tzw. hipotezy zerowe. Odrzucenie hipotezy zerowej, a więc takiej, według której nie zachodzą prawidłowości postulowane przez hipotezę alternatywną, prowadzi do uznania słuszności tej ostatniej. Jest to rodzaj dowodu nie wprost.

testów istotności – narzędzi statystycznych służących do sprawdzania, czy dopuszczalne jest uogólnienie wyników z próby na populację. **Referowane niżej rezultaty nie pozwalają na jednoznaczną weryfikację hipotez.** Wyniki te są wszakże istotnymi argumentami i mogą stanowić zachętę do przeprowadzenia szerszej zakrojonych badań.

4.3. Uczestnicy i przebieg badań

Badanie odbyło się w kwietniu i maju 2010 roku podczas spotkań Stowarzyszenia Miłośników Fantastyki w Łodzi, Stowarzyszenia Awangarda w Warszawie oraz Klubu Fantastyki „Druka Era” w Poznaniu, po wcześniejszym elektronicznym uzgodnieniu i publicznej zapowiedzi w internecie²³. Kwestionariusze przekazywane były wszystkim zainteresowanym przez cały czas spotkania (2–5 godzin). Nie udało się zapewnić kontrolowanych warunków badania – niekiedy w udostępnionych pomieszczeniach przebywały również inne osoby, rozmawiając lub nagabując ankietowanych. Dbalem jednak o to, aby nie dyskutowano na temat zawartości kwestionariuszy. Większości uczestników badania nie znałem osobiście; wiedziano jednak, że sam gram w RPG.

Następna sekcja obejmuje też wyniki pięciu znanych mi osób, które wypełniały kwestionariusze w innych miejscach – samodzielnie (podczas konwentu lub we własnych domach) albo w mojej obecności (w domu studenckim). Późniejsze analizy statystyczne pokazały, że uwzględnienie tej małej grupy nie wpłynęło znacząco na uzyskane rezultaty.

Materiały wypełniano w kolejności: metryczka, EOMEIS-2, IAN-R, KT-RPG. Łącznie w badaniu wzięły udział 44 osoby, w tym 35 mężczyzn i 9 kobiet – ci pierwsi stanowili ok. 80% uczestników. Proporcje płci okazały się zbliżone do tych, które można zaobserwować na konwentach – zjazdach fanowskich i jednocześnie festiwalach kultury fantastycznej²⁴. 4 osoby legitymowały się wykształceniem gimnazjalnym, 20 średnim, 8 zawodowo-technicznym, 11 wyższym pierwszym lub drugiego stopnia (licencjat bądź magisterium), 1 wyższym

²³ Oto przykładowa zapowiedź: <<http://www.smerf.fero.pl/?p=3687>>. Zawiera ona informację o warsztatach dotyczących RPG, które prowadziłem po zbieraniu ankiet, aby zgromadzić liczniejszą grupę uczestników. W tym miejscu chcę również serdecznie podziękować wszystkim respondentom oraz osobom, które pomogły mi w zorganizowaniu badania.

²⁴ Za przykład może posłużyć zjAva 2013: konwent poświęcony grom różnego typu, przede wszystkim jednak grom fabularnym (tych ostatnich dotyczyła większość punktów programu). Zgodnie z informacją, której udzielił mi Marcin Wroński – współorganizator wydarzenia – kobiety stanowiły 28% uczestników imprezy. Podobnie jest z reguły na konwentach nieskoncentrowanych na grach, a obejmujących twórczość fantastyczną w różnego rodzaju mediach (Gutfeld, Jankowiak, Krawczyk, 2013, s. 10).

trzeciego stopnia (doktorat). Ponadto zdecydowana większość respondentów (89%) mieszkała w miastach liczących powyżej 100 tys. mieszkańców.

Średni wiek ankietowanych wyniósł 22 lata i 8 miesięcy. Można tu wyodrębnić trzy główne podgrupy wiekowe: 16–19 lat (19% ogółu respondentów), 20–24 lat (55%) oraz 25–29 lat (24%)²⁵. Dwie pierwsze z nich odpowiadają typowym okresom nauki w szkole średniej oraz pobytu na studiach – wydaje się to istotne, gdyż ukończenie tych etapów edukacji może się przekładać na sposób udziału w RPG (np. z powodu rozpadu stałej grupy grających).

36% uczestników bardziej lub zdecydowanie bardziej identyfikowało się z rolą prowadzącego niż gracza, 34% w podobnym stopniu utożsamiało się z obiema rolami, 30% czuło się raczej graczami niż mistrzami gry. Ponadto 73% wypełniających grało w RPG co najmniej od 5 lat (a 46% przynajmniej od 10 lat). Wyniki te sugerują duże zaangażowanie, ale średni rezultat dla każdego z siedmiu stosownych itemów w metryczce wyniósł tylko 2,7, podczas gdy przy rozkładzie normalnym spodziewaną średnią arytmetyczną byłoby 3,5 (pozycje testowe były punktowane w skali od 1 do 6). Prawdopodobnie więc respondenci byli w większości miłośnikami gier fabularnych, lecz podejmowali mało działań związanych z innymi aspektami zjawiska niż sesja – a przynajmniej tak sami siebie postrzegali.

4.4. Analiza wyników

W obecnej podsekcji relacjonowane są wyniki analizy korelacji, czyli metody statystycznej pokazującej, w jakim stopniu wartość jednej badanej zmiennej rośnie (korelacja dodatnia) bądź maleje (korelacja ujemna) wraz ze wzrostem drugiej. Inaczej mówiąc: im wyższa jest wartość bezwzględna współczynnika korelacji (obliczanego według stosownego wzoru), takiego jak r Pearsona lub ρ Spearmana, w tym większym stopniu można przewidzieć nasilenie jednej cechy, znając natężenie drugiej²⁶.

Zgodnie z ustaleniami Jacoba Cohena korelację wyrażaną przez r Pearsona interpretuje się jako słabą, gdy wartość bezwzględna r należy do przedziału $\langle 0,1; 0,3 \rangle$, jako średnią dla przedziału $\langle 0,3; 0,5 \rangle$, a jako silną dla przedziału $\langle 0,5; 1 \rangle$. Jak pisze cytowany autor: „Moim zamiarem było, aby średnia wielkość efektu reprezentowała efekt, który prawdopodobnie będzie widoczny gołym

²⁵ 1 osoba miała 35 lat, a 6 uczestników badania nie zadeklarowało swojego wieku.

²⁶ Sposób określania wartości r Pearsona opisuje wiele publikacji. Jedną z nich jest podręcznik Brzezińskiego (2005), wykorzystujący rzeczony współczynnik w opisie przykładowego badania empirycznego (s. 363–370). W praktyce wysokość r Pearsona określa się za pomocą narzędzi komputerowych (umożliwiają to programy Microsoft Excel, SPSS i wiele innych).

okiem dla uważnego obserwatora” (Cohen, 1992, s. 156). Podane wartości opracowano na potrzeby określania siły zjawisk w populacji, a nie w bezpośrednio badanej próbie (tamże), ale pozostają one przydatne do określenia siły zaobserwowanych zależności.

Zacznijmy od hipotez 1–3, a więc tych, które dotyczą narracyjnego stylu gry. Tabela 3 zawiera wartości współczynnika r Pearsona dla odpowiednich korelacji.

Tabela 3. Współczynnik r Pearsona dla korelacji narracyjnego stylu gry z IAN i czterema statusami tożsamości

	Inklinacja autonarracyjna	Tożsamość rozproszona	Tożsamość przejęta	Tożsamość moratoryjna	Tożsamość osiągnięta
Narracyjny styl gry	0,370	-0,346	0,091	0,050	0,408

Narracyjny styl gry wykazuje średnią korelację dodatnią z dwiema zmiennymi: inklinacją autonarracyjną i tożsamością osiągniętą, natomiast z tożsamością przejętą i moratoryjną nie koreluje prawie wcale. Wyniki te są zgodne z hipotezami 1–3. Dla interpretacji wyników ważna może być jeszcze ujemna korelacja stylu narracyjnego z tożsamością rozproszoną – prawie tak samo wyrazista jak korelacja z tożsamością osiągniętą.

Tabela 4 przedstawia wartość współczynnika r Pearsona dla korelacji inklinacji autonarracyjnej z każdym z czterech statusów tożsamości (por. hipotezy 4 i 5).

Tabela 4. Współczynnik r Pearsona dla korelacji IAN z czterema statusami tożsamości

	Tożsamość rozproszona	Tożsamość przejęta	Tożsamość moratoryjna	Tożsamość osiągnięta
Inklinacja autonarracyjna	-0,338	-0,156	0,153	0,543

Widoczna jest silna korelacja IAN z tożsamością osiągniętą, natomiast z tożsamością przejętą i moratoryjną inklinacja autonarracyjna koreluje słabo. Te rezultaty odpowiadają hipotezom 4 i 5. Istotna wydaje się również ujemna korelacja IAN z tożsamością rozproszoną (przypominająca wskazaną wcześniej korelację między tym statusem tożsamości a narracyjnym stylem gry).

Oprócz obliczeń bezpośrednio wiążących się z postawionymi hipotezami warto przeprowadzić analizę eksploracyjną, która może pomóc w interpretacji

uzyskanych rezultatów oraz dostarczyć zachęty dla dalszych badań. Analiza taka obejmuje głównie nieuwzględnione dotąd zmienne: wiek, identyfikację z rolą, staż gry i zaangażowanie w hobby²⁷. Dla każdej z nich sprawdziłem korelacje ze wszystkimi pozostałymi zmiennymi porządkowymi bądź ilorazowymi. Spośród takiego zbioru korelacji tabela 5 przedstawia te, dla których współczynnik r Pearsona lub ρ Spearmana wynosi przynajmniej 0,29–0,30.

Tabela 5. Analiza eksploracyjna: wykaz korelacji o współczynniku r lub ρ nie niższym niż 0,29–0,30

Skorelowane zmienne	Współczynnik korelacji
Staż gry koreluje dodatnio z wiekiem	$\rho = 0,655$
Staż gry koreluje ujemnie z tożsamością moratoryjną	$\rho = -0,390$
Staż gry koreluje ujemnie z tożsamością rozproszoną	$\rho = -0,370$
Staż gry koreluje dodatnio z zaangażowaniem w hobby	$\rho = 0,337$
Identyfikacja z rolą MG koreluje dodatnio ze stażem gry	$\rho = 0,297$
Identyfikacja z rolą MG koreluje dodatnio z zaangażowaniem w hobby	$r = 0,290$

Interesujące z perspektywy tematyki artykułu byłoby również porównanie inklinacji autonarracyjnej osób grających z niegrającymi. Jest ono możliwe dzięki dostępności wyników badania Soroko (2007, s. 118) nad psychometrycznymi właściwościami IAN-R. Badanie objęło 187 osób (103 kobiety i 84 mężczyzn) w wieku od 19 do 25 lat; byli to poznańscy studenci kierunków humanistycznych i społecznych (47,2%) oraz matematycznych, technicznych i przyrodniczych (52,8%). Tabela 6 ukazuje wyniki porównania tej próby z uczestnikami badania referowanego w artykule.

Niereprezentatywność zebranej 44-osobowej próby nie pozwala na przeprowadzenie statystycznego testu istotności różnic między dwiema opisanymi grupami. Niemniej na podstawie zgromadzonych danych²⁸ można przynajmniej

²⁷ Rozkład wieku w próbie jest silnie platykurtyczny, tzn. spłaszczony (statystyki opisowe: średnia arytmetyczna 22,68, odchylenie standardowe 3,81, współczynnik zmienności 17%, skośność 0,94, kurtoza 1,60). Być może to właśnie nieznaczny udział respondentów młodszych niż 20 lat odpowiada za brak korelacji między wiekiem a statusami tożsamości. (Korelacje takie u osób dorastających były niejednokrotnie odnotowywane w badaniach: Adams, 1998, s. 13 i 48–49). Z kolei w odczytywaniu wyników, które dotyczą identyfikacji z rolą, przydatna będzie wiadomość o sposobie punktowania odpowiedzi: respondenci otrzymywali tym więcej punktów, im silniej preferowali rolę prowadzącego kosztem roli gracza (był to zabieg czysto formalny, równie dobrze można byłoby przyjąć regułę odwrotną). Dlatego dodatnie wartości współczynników korelacji w tabeli 5 należy interpretować jako znak korelacji z relatywną preferencją dla roli prowadzącego.

²⁸ Najbardziej widoczną różnicę między próbami stanowi rozkład płci uczestników badań. Jeśli jednak można stawiać jakiegokolwiek przypuszczenia na temat jej wagi, opierając się na wynikach zaledwie 9-osobowej grupy kobiet, to czynnik ten mógł raczej zmniejszyć niż zwiększyć różnice opisane

domniemywać, że gracze wykazują silniejszą inklinację autonarracyjną od osób niegrających.

Tabela 6. Porównanie statystyk opisowych inklinacji autonarracyjnej w badanej próbie i badaniu Soroko (2007)

	Średnia arytmetyczna	Odchylenie standardowe	Współczynnik zmienności	Skośność	Kurtoza
Próba 44 osób	105,93	16,05	15%	-0,05	0,14
Próba 187 osób	92,69	14,51	16%	-0,59	0,18

4.5. Interpretacja wyników

Inklinacja autonarracyjna koreluje dodatnio z tożsamością osiągniętą, a ujemnie z tożsamością rozproszoną. Te dwa statusy tożsamości pod wieloma względami stanowią swoje przeciwieństwa, toteż odwrotne kierunki korelacji nie budzą zdziwienia. **Otrzymane rezultaty uprawdopodobniają tezę o związku tożsamości osiągniętej z myśleniem narracyjnym.** Niestety nie można na tej podstawie orzekać, czy rzeczywiście te dwa zjawiska wzajemnie się wzmacniają (zgodnie z uzasadnieniem teoretycznym przedstawionym w sekcji trzeciej), czy raczej jedno z nich wymaga odpowiedniego nasilenia drugiego aspektu psychiki, ale samo nie przyspiesza jego rozwoju²⁹. Mimo to wyniki badania mogą być interesujące również dla tych psychologów, którzy nie zajmują się grammi fabularnymi. W takim ujęciu szerszy kontekst dla uzyskanych rezultatów stanowić może niedawny artykuł Emilii Soroko (2013), w którym pokrótce omówione i zinterpretowane zostały wybrane badania empiryczne wykorzystujące *Kwestionariusz Inklinacji Autonarracyjnej* (s. 14–16).

Wyniki badania wspierają także pogląd o istnieniu związków między tożsamością osiągniętą, inklinacją autonarracyjną i narracyjnym stylem gry. Każda z trzech odpowiednich zmiennych okazuje się bowiem dodatnio skorelowana z dwiema pozostałymi. Dodatkowym argumentem jest ujemna

w tabeli 6. Mężczyźni w próbie graczy uzyskali bowiem niższą średnią wartość inklinacji autonarracyjnej (104,54) niż kobiety (111,37). Na tej podstawie można byłoby się spodziewać podwyższonych wyników w próbie osób niegrających, zawierających znacznie większy odsetek kobiet. Skoro zaś wyniki te były obniżone, czynnik grania w RPG wydaje się tym istotniejszy.

²⁹ Możliwe logicznie (choć mało prawdopodobne) byłoby też jeszcze inne wyjaśnienie, w myśl którego postulowana zależność jest pozorna, a dostrzeżoną korelację wyjaśnia jakaś trzecia zmienna nieuwzględniona w badaniu (np. badając dzieci w wieku 2–4 lat, można dostrzec wyraźną korelację między wielkością obuwia a zasobem słownictwa. Zdłudość tej korelacji tłumaczy wiek – oba badane zjawiska są bezpośrednio zależne od wieku, ale nie od siebie nawzajem). To samo dotyczy związków, o których mowa w kolejnym akapicie tekstu głównego.

korelacja tożsamości rozproszonej z narracyjnym stylem gry oraz inklinacją autonarracyjną.

Zastanówmy się teraz, na czym mogą polegać wspomniane związki. Innymi słowy: czy któraś z interpretacji zaproponowanych pod koniec sekcji trzeciej może być bardziej prawdopodobna od pozostałych? W tym kontekście ważny jest brak średniej przynajmniej³⁰ korelacji stylu narracyjnego oraz inklinacji autonarracyjnej ze stażem gry. Uwzględniając tę informację, można wysunąć **wstępne przypuszczenie, że dłuższe granie w RPG nie prowadzi samoczynnie do rozwoju myślenia narracyjnego**. Niewykluczone, iż ten ostatni wymaga rozgrywek ukształtowanych w specyficzny sposób, a motywacją dla takiego uformowania są zjawiska zewnętrzne względem indywidualnych preferencji w dziedzinie gier fabularnych. Innymi słowy, jeśli pod wpływem ogólniejszych procesów tożsamościowych (zachodzących w sferze rekreacyjnej, zawodowej, politycznej itd.) u osoby grającej pojawiają się elementy tożsamości osiągniętej, to wówczas ktoś taki zaczyna interesować się narracyjną formą grania, co może zwrrotnie wzmocnić generalny rozwój myślenia narracyjnego. Rzeczony wpływ nasilać mogłoby celowe kształtowanie rozgrywek na sposób narracyjny przez innych uczestników sesji. **Pytanie o staż gry stanowiło jednak bardzo niewielką część badania i nie można tutaj formułować zbyt mocnych wniosków.**

Dodatkowa analiza korelacji pozwala **domniemywać, że poziom inklinacji autonarracyjnej u graczy jest wyższy niż u osób niegrających**. Przypuszczenie to można powiązać z wynikami uzyskanymi przez Ewę Galińską, która przeprowadziła badanie ankietowe wśród 126 osób w warszawskim sklepie z grami RPG (w 2000 roku) oraz na konwencji fantastyki w Krakowie (w roku 2001). Średni wiek respondentów wynosił 22 lata i 5 miesięcy; w większości byli to studenci. W gronie osób studiujących 64% znajdowało się na kierunkach ścisłych, przyrodniczych i ekonomicznych, 34% na humanistycznych, a 2% na artystycznych (Galińska, 2007, s. 257–258). Jeśli rzeczywiście dużą część miłośników gier fabularnych stanowią osoby zajmujące się m.in. naukami technicznymi, matematyką i fizyką, to jedną z częstszych funkcji RPG mogłoby być dawanie ujścia dla skłonności do narracyjnego organizowania świata i wiedzy o sobie – skłonności, której zaspokajaniu nie służą tego rodzaju studia ani związana z nimi praca zawodowa.

Rezultaty badania zachęcają też do wyrażenia pewnych **przypuszczeń na temat różnic między prowadzącymi a graczami**. Wśród respondentów dodatnio skorelowane są trzy zmienne: staż gry, zaangażowanie w hobby oraz identyfikacja z rolą MG (mistrza gry). Wydaje się prawdopodobne, że ta ostatnia

³⁰ Podział na korelacje słabe, średnie i silne, dotyczący pierwotnie współczynnika r Pearsona, jest tu stosowany także do ρ Spearmana.

rola, której przecież towarzyszy z reguły duża odpowiedzialność za przebieg rozgrywki, będzie pełniona przez osoby grające dłużej oraz mocniej włączające się w cały złożony świat gier fabularnych.

Oceniając stopień słuszności wszystkiego, co zostało wyżej przedstawione, warto zachować znaczną ostrożność ze względu na **ograniczenia przeprowadzonego badania**. Najważniejszymi z nich są niewątpliwie niewielkie rozmiary próby oraz jej niereprezentatywność. Ponadto słabością *Kwestionariusza Tożsamości RPG* jest brak badań pilotażowych i brak opracowanych właściwości psychometrycznych. Badanie nie objęło również takich informacji jak częstość gry, najchętniej wybierane światy i mechaniki (zostały one uwzględnione w jednym z pytań, ale ostatecznie wyłączone z analizy) oraz zainteresowanie innymi niż RPG dziedzinami kultury popularnej (por. Krawczyk, 2012).

5. Zakończenie

Mam nadzieję, że artykuł zdoła zachęcić czytelników do traktowania tożsamości, myślenia (auto)narracyjnego i narracyjnego stylu gry – a także wzajemnych związków tych trzech aspektów psychiki – jako ważnych obszarów badań psychologicznych nad grami fabularnymi. Warto tutaj podać **kilka przykładowych pytań, na które można byłoby szukać odpowiedzi w dalszych badaniach**.

1. Czy ukazane korelacje między zmiennymi potwierdziłyby się w badaniu na liczniejszej i bardziej reprezentatywnej próbie?
2. Jakie wnioski przyniosłoby bardziej gruntowne zbadanie takich właściwości jak staż gry i zaangażowanie w hobby?
3. Czy podwyższony poziom inklinacji autonarracyjnej u osób grających w RPG świadczy również o większym nasileniu myślenia narracyjnego, a nie tylko autonarracyjnego?
4. Czy sposób traktowania narracyjnego aspektu RPG zależy od tego, ile okazji mają uczestnicy do angażowania myślenia narracyjnego na studiach i w pracy zawodowej?
5. Czy z tożsamością osiągniętą lub inklinacją autonarracyjną skorelowane są inne style gry niż styl narracyjny?
6. Czy istnieją takie wymiary stylu gry, które przy odpowiednim wykorzystaniu przez grających (w tym przez osoby stosujące gry fabularne w celowych oddziaływaniach o charakterze profesjonalnym) mogłyby sprzyjać rozwojowi tożsamości osiągniętej oraz zdolności do myślenia (auto)narracyjnego?

Na koniec pozostaje powrócić do wzmiankowanych we wstępie przyczyn pominięcia przymiotnika „narracyjne” w nazwie gier fabularnych. Otóż jak zdaje

się pokazywać przeprowadzone badanie, **narracyjność RPG może być cechą stopniowalną**. Czasami trudno o tym pamiętać, gdy posługujemy się ujednolicejącym określeniem „narracyjne gry fabularne”. Nie znaczy to, że trzeba z niego zrezygnować. Warto jednak mieć na uwadze, iż przy niektórych sposobach rozumienia narracji będzie ona prawdopodobnie stałą cechą RPG, przy innych natomiast – właściwością zmieniającą się wraz ze stylem gry. Ta jednoczesna narracyjność-nienarracyjność mogłaby zresztą stać się przedmiotem odrębnej analizy.

LITERATURA

- Adams, G. (1998). *The Objective Measure of Ego Identity Status: A Reference Manual*. Online: <http://www.uoguelph.ca/~gadams/OMEIS_manual.pdf>.
- Bowman, S.L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson: McFarland.
- Brzezińska, A., Appelt, K., Ziółkowska, B. (2008). Psychologia rozwoju człowieka. W: J. Strelau, D. Doliński (red.), *Psychologia. Podręcznik akademicki*, tom 2 (s. 95–292). Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Brzeziński, J. (2005). *Metodologia badań psychologicznych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Chmielewska-Luczak, D., Matkowski, C. (2008). Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę. *Homo Communicativus*, 4(2), 199–211.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2004). Gry fabularne w badaniach psychologicznych. *Polskie Forum Psychologiczne*, 9(2), 124–138.
- Cohen, J. (1992). A Power Primer. *Psychological Bulletin*, 112(1), 155–159.
- Dawidowicz, O. (2001). *Role playing games jako zabawa tematyczna wieku dojrzewania*. Niepublikowana praca magisterska, Instytut Psychologii Uniwersytetu Warszawskiego.
- Dormans, J. (2006). On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. *Game Studies*, 6(1). Online: <<http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>>.
- Fine, G. (1989). Mobilizing fun: Provisioning resources in leisure worlds. *Sociology of Sport Journal*, 6(4), 319–334. Online: <http://www.rpgstudies.net/fine/mobilizing_fun.html>.
- Galińska, E. (2007). Odgrywana postać a własne „ja” graczy RPG. W: A. Surdyk, J. Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 2, s. 255–268). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Grouling, J. (2005). *Tabletop Role-Playing Games: Perspectives from Narrative, Game, and Rhetorical Theory*. Niepublikowana praca magisterska, Uniwersytet Stanowy Karoliny Północnej. Online: <<http://repository.lib.ncsu.edu/ir/bitstream/1840.16/424/1/etd.pdf>>.
- Grouling, J. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland.
- Grzegorek, A. (2007). Co psycholog może mieć na myśli, kiedy mówi o tożsamości? W: B. Harwas-Napierała, H. Liberska (red.), *Tożsamość a współczesność. Nowe tendencje i zagrożenia* (s. 19–32). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

- Gutfeld, D., Jankowiak, D., Krawczyk, S. (2013). *Fantastyczni 2012. Badanie czytelnictwa fantastyki*. Gdański Klub Fantastyki. Online: <<http://gkf.org.pl/files/e-AF.pdf>>.
- Harwas-Napierała, B. (2007). Tożsamość jednostki w epoce współczesnych przemian. W: B. Harwas-Napierała, H. Liberska (red.), *Tożsamość a współczesność. Nowe tendencje i zagrożenia* (s. 11–23). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Hornowska, E. (2005). *Testy psychologiczne. Teoria i praktyka*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Janiszewska, A. (2004). *Uczestnictwo młodych dorosłych w role-playing games a pokonywanie kryzysu tożsamości przez młodych dorosłych*. Niepublikowana praca magisterska, Wydział Psychologii Uniwersytetu Warszawskiego.
- Luyckx, K., Goossens, L., Soenens, B. (2006). A developmental contextual perspective on identity construction in emerging adulthood: Change dynamics in commitment formation and commitment evaluation. *Developmental Psychology*, 42, 366–380.
- Krawczyk, S. (2012). Gry fabularne w polskich badaniach psychologicznych w latach 2001–2008. *Homo Ludens*, 4, 109–118.
- Marcia, J. (1966). Development and validation of ego-identity status. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3(5), 551–558.
- Matkowski, C. (2008). Tożsamość i osobowość w relacjach graczy-postaci w grach fabularnych. *Homo communicativus*, 3, 213–227. Online: <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/matkowski.pdf>>.
- Norman, G. (2010). Likert scales, levels of measurement and the “laws” of statistics. *Advances in Health Science Education*, 15(5), 625–632. Online: <<http://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10459-010-9222-y.pdf>>.
- Oleś, P. (2008). O różnych rodzajach tożsamości oraz ich stałości i zmianie. W: P. Oleś, A. Batory (red.), *Tożsamość i jej przemiany a kultura* (s. 41–84). Lublin: Wydawnictwo KUL.
- Palus, K. (2010). *Uwarunkowania braku partnera życiowego w okresie wczesnej dorosłości*. Niepublikowana praca doktorska, Instytut Psychologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.
- Sikora, K. (2007). Tożsamość jako przedmiot badań psychologii. W: B. Harwas-Napierała, H. Liberska (red.), *Tożsamość a współczesność. Nowe tendencje i zagrożenia* (s. 33–42). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Soroko, E. (2007). *Poziom autonarracyjności wypowiedzi i użyteczność wybranych sposobów ich generowania*. Praca doktorska napisana w Instytucie Psychologii na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Online: <<https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/handle/10593/4071>>.
- Soroko, E. (2009). *Wywoływanie autonarracji w badaniach psychologicznych. Ocena (auto)narracyjności wypowiedzi*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A. (2007). Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów. W: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 1, s. 91–98). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM. Online: <<https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/handle/10593/1581>>.
- Szeja, J. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid. *The RPG Research Project*. Online: <<http://www.rpgresearch.com/>>.

- Waterman, A. (1982). Identity development from adolescence to adulthood: An extension of theory and review of research. *Developmental Psychology*, 18, 341–358.
- Trzebiński, J. (2002). Wstęp. W: J. Trzebiński (red.), *Narracja jako sposób rozumienia świata* (s. 13–16). Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Williams, J.P., Hendricks, S.Q., Winkler, W.K. (2006). *Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. Jefferson: McFarland.
- Zagórska, W. (2004). *Uczestnictwo młodych dorosłych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo. Doświadczenie, funkcje psychologiczne*. Kraków: Universitas.
- Zagórska, W., Topór, M. (2008). Intuicyjny styl myślenia a quasi-mityczne zaangażowanie w narracyjny medium kulturowe. W: B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro (red.), *Narracja. Teoria i praktyka* (s. 329–353). Kraków: Wydawnictwo UJ.

Data dostępu do materiałów internetowych wykorzystanych w pracy: 31 maja 2013.

ANEKS

Metryczka wykorzystana w badaniu

Witaj!

Masz przed sobą materiały, których uzupełnienie będzie bardzo cenną pomocą w mojej pracy magisterskiej. Są one w pełni anonimowe, jedynie na początek chciałbym Cię poprosić o kilka ogólnych informacji na Twój temat. Na kolejnych stronach znajdują się trzy kwestionariusze, o których wypełnienie również proszę.

Dziękuję, że zgodziłeś/aś się wziąć udział w badaniach!

Stanisław Krawczyk

W poniższych pytaniach ogólnych zaznacz właściwą odpowiedź kółkiem (jeśli samo pytanie nie stanowi inaczej).

1. Twoja płeć
 - b. mężczyzna
 - c. kobieta
2. Twój wiek:
3. Wykształcenie (zaznacz wykształcenie, które już zdobyłeś/aś)
 - a. podstawowe
 - b. gimnazjalne

- c. średnie ogólnokształcące
 - d. zawodowe lub techniczne
 - e. wyższe I lub II stopnia
 - f. wyższe III stopnia
4. Miejsce zamieszkania
 - a. wieś
 - b. miasto do 20 tysięcy mieszkańców
 - c. miasto do 100 tysięcy mieszkańców
 - d. miasto do 500 tysięcy mieszkańców
 - e. miasto do 1 miliona mieszkańców
 - f. miasto powyżej 1 miliona mieszkańców
 5. Czy czujesz się bardziej mistrzem gry, czy graczem?
 - a. zdecydowanie bardziej MG
 - b. bardziej MG
 - c. w podobnym stopniu MG jak i graczem
 - d. bardziej graczem
 - e. zdecydowanie bardziej graczem
 6. Jak długo grasz w RPG?
 - a. 10 lat i dłużej
 - b. mniej niż 10 lat
 - c. mniej niż 5 lat
 - d. mniej niż 3 lata
 - e. mniej niż rok
 7. Wymień kilka ulubionych systemów i konwencji (razem nie więcej niż 8–10):
 8. Zaznacz w skali od 1 do 6, w jakim stopniu zajmujesz się poniższymi aktywnościami (1 – brak zaangażowania, 6 – bardzo duże zaangażowanie):
 - a. jeżdżenie na konwenty w związku z grami fabularnymi:
 - b. kolekcjonowanie podręczników, dodatków, książek, pism związanych z RPG:
 - c. czytanie materiałów internetowych (blogi, serwisy, fora itp.) na temat RPG:
 - d. tworzenie niepublikowanych – do użytku własnego lub grupy grających – materiałów związanych z RPG (np. scenariuszy, opowiadań, map, ilustracji):
 - e. tworzenie materiałów erpegowych do publikacji (przykłady jak wyżej):
 - f. prowadzenie bloga na temat RPG lub współpraca z serwisem internetowym poświęconym (w całości lub częściowo) grom fabularnym:
 - g. działalność w klubie miłośników fantastyki, mająca związek z RPG:

Kwestionariusz Tożsamości RPG (fragment dotyczący narracji)

Poniższy kwestionariusz zawiera stwierdzenia, które dotyczą sposobu traktowania gier fabularnych. Nie ma tu poprawnych ani błędnych odpowiedzi. Proszę, przeczytaj dokładnie każde ze stwierdzeń i otocz kółkiem tę odpowiedź, która najtrafniej Cię opisuje.

Skala odpowiedzi:

A = zdecydowanie się zgadzam

B = zgadzam się

C = raczej się zgadzam

D = raczej się nie zgadzam

E = nie zgadzam się

F = zdecydowanie się nie zgadzam

6.	Chciał(a)bym, aby w sesjach, w których uczestniczę, wyraźnie wyodrębniały się trzy części: początek, główny tok akcji i kulminacja/zakończenie.	A B C D E F
13.	Angażując się w dłuższe rozgrywki (złożone przynajmniej z paru sesji), chciał(a)bym, żeby prowadzone przeze mnie postacie stopniowo zmieniały się wewnętrznie.	A B C D E F
17.	Nie zależy mi na tym, by rozgrywka miała dla mnie jakiś głębszy sens.	A B C D E F
25.	Gdy podczas moich sesji następuje moment decydujący o tym, w którą stronę podążą dalsze wydarzenia, kierunek ten powinny wyznaczać przede wszystkim cele i wybory postaci. Inne czynniki, np. wynik rzutu kostką, są tu drugoplanowe.	A B C D E F
29.	Jeśli biorę udział w kampanii, powinna ona mieć jakiś temat przewodni, który będzie się pojawiał wielokrotnie (np. zemsta, miłość, poszukiwanie własnej tożsamości).	A B C D E F
34.	Moje ulubione sesje to takie, na których wydarzenia układają się w historię przypominającą opowiadanie lub powieść.	A B C D E F

mgr Stanisław Krawczyk, psycholog i polonista, doktorant
w Instytucie Socjologii, Uniwersytet Warszawski,
krawczykstanislaw@gmail.com

Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry

Abstrakt

Artykuł przedstawia jeden ze sposobów poszukiwania odpowiedzi na pytanie o związek między ogólnymi właściwościami osobowościowymi a sposobem uczestnictwa w sesjach gier fabularnych. Ukazuje podłoże teoretyczne, przebieg i wyniki badania empirycznego, w którym uczestniczyły 44 osoby grające w RPG. Kluczową rolę odgrywają tu trzy zjawiska: tożsamość, narracyjny styl gry oraz inklinacja autonarracyjna. Tekst je objaśnia, charakteryzuje metody użyte do ich poznania i przedstawia powody zajmowania się tymi aspektami psychiki. Następnie prezentuje rezultaty przeprowadzonego badania, stanowiące argument na rzecz tezy, iż trzy badane zjawiska są wzajemnie powiązane.

SŁOWA KLUCZOWE: gry fabularne, psychologia, tożsamość, narracja, styl gry