

# Zły bohater – niemoralny gracz? Projekt badawczy

**ALEKSANDRA BUSSE-BRANDYK, DOROTA CHMIELEWSKA-ŁUCZAK**

*Uniwersytet Wrocławski*

## **Abstract**

Is a bad hero an immoral player? A research project

*This article describes a research project on storytelling role-playing games that has been created and conducted by us. The research we have undertaken stems from the numerous controversies which concern the exposure (during RPG sessions) of behaviours, attitudes and emotions which are beyond or even actively break accepted moral principles. Because of the lack of detailed analyses of this phenomenon, we have designed a questionnaire to describe the context and manner in which morally unaccepted elements appear and the potential consequences of this process.*

**Key words:** *role-playing games, morally unaccepted elements, research project*

Z narracyjnymi grami fabularnymi wiąże się wiele obaw i kontrowersji. Znaczna ich część dotyczy odgrywania przez graczy lub kreowania przez mistrzów gry postaci postępujących nieetycznie (lub przejawiających nieetyczne emocje i postawy), naruszających społecznie aprobowane wartości. Problem ten ma znacznie szerszy kontekst, wykraczający poza ramy współczesności. Doty-

czy samej istoty fikcji, jej roli, znaczenia. Kwestia ta ma szczególną wagę, gdy odbiorcą jest młody człowiek kształtujący swoją tożsamość<sup>1</sup>.

Narracyjnym grom fabularnym, które można traktować jako interpersonalną aktywność symboliczną (za: Zagórska, 2004), poświęcono wiele opracowań (m.in. w Polsce: Grzybkowska-Lewicka, 2001; Szeja, 2002). Dotyczyły one roli edukacyjnej, problemu eskapizmu, aspektów terapeutycznych gier fabularnych, a także interesującego nas aspektu zagrożeń związanych z uczestnictwem w nich (np. Hickman, 1989; Abeyta, Forest, 1991; Cardwell, 1994; Matelly, 1997).

Prezentujemy projekt badawczy mający na celu wstępne usystematyzowanie opisanych na początku tekstu kwestii. Problem jest ważny ze względu na szczególną atrakcyjność gier fabularnych dla młodych ludzi.

Mimo licznych podobieństw do innych wytworów aktywności symbolicznej (fantazje, literatura, film, muzyka, sztuka obrazowa) sesja RPG różni się od nich. Po pierwsze, proces tworzenia i odbioru fabuły ma charakter interaktywny, zachodzi symultanicznie u wszystkich uczestników gry, często bywa nieprzewidywalny. Po drugie, gracze i mistrz gry nie podlegają zasadom oceny społecznej obejmującym publikowane twory kultury (jak np. ocena wydawnictwa, rating gier komputerowych, recenzje filmowe). Po trzecie – sesja narracyjnej gry fabularnej nie jest gotowym wytworem. Uczestnicy mają więc dużo mniejsze szanse ustalenia, w czym przyjdzie im brać udział i czy są na to gotowi. Ze względu na osobisty charakter kontaktu trudniej im też opuścić grę, gdy nie spełnia ich oczekiwań. Po czwarte, uczestnicy, a zwłaszcza Mistrz Gry stosują (świadomie lub nie) techniki wzmacniające proces immersji, co w połączeniu z symbolicznym charakterem przestrzeni i gry może powodować bardzo silne zaangażowanie niektórych uczestników<sup>2</sup>. Opisane powyżej cechy gier fabularnych mogą, dzięki niewielkiemu udziałowi zewnętrznej oceny społecznej i narzuconej strukturze zachowań i reakcji, znacznie wzmocnić charakterystyczne dla kontaktu z fikcją mechanizmy projekcji i identyfikacji. Efektem tego może być zwiększenie wpływu cech osobowości (stanowiących podstawowe ramy aktywności i mających pełną swobodę ekspresji) oraz nieuświadomionych potrzeb i przeżyć uczestników, szczególnie mistrzów gry.

Interesuje nas, czy istnieje związek między uczestnictwem w sesjach RPG, w których ujawniają się elementy kontrowersyjne etycznie, a funkcjonowaniem społecznym gracza. Jeżeli zaś taki związek występuje, to interesuje nas również jego charakter i przebieg.

---

<sup>1</sup> Szerzej o kontakcie młodego odbiorcy z fikcją w: Chmielewska-Łuczak, 2007.

<sup>2</sup> Więcej o zaangażowaniu uczestników i jego powszechności w: Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2008.

## 1. Problematyka badawcza

Ze względu na bardzo szczegółowy opis i aparat pojęciowy, a także na możliwość ujawnienia głęboko symbolicznego i projekcyjnego charakteru narracyjnych gier fabularnych, jako podstawę teoretyczną naszych badań przyjęliśmy założenia koncepcji psychoanalitycznych (klasycznej psychoanalizy Zygmunta Freuda i psychologii głębi Carla Gustawa Junga)<sup>3</sup>. Zakładamy jednak, że inne koncepcje psychologiczne<sup>4</sup> mogą być równie inspirujące przy analizowaniu zjawiska elementów nieakceptowanych etycznie w RPG<sup>5</sup>.

### 1.1. Kontekst sytuacji badawczej

Badane przez nas elementy nieakceptowane moralnie<sup>6</sup> definiujemy jako postępowanie niezgodne z obowiązującymi w naszej kulturze standardami etycznymi. Za podstawowe przejawy tego postępowania uznałyśmy:

1. Brak reakcji wobec zdarzeń lub zachowań mogących prowadzić do czyjeś cierpienia.
2. Uniemożliwianie innym osobom osiągnięcia dobrostanu.
3. Akceptowanie wyrządzenia innym krzywdy.
4. Krzywdzenie innych.
5. Wyrażanie negatywnego stosunku do innych ludzi (uznawanie za gorszych, niegodnych szacunku, troski).

Za płaszczyzny, na których w narracyjnych grach fabularnych mogą się ujawnić elementy niejednoznaczne moralnie, uznałyśmy:

1. treści – elementy rzeczywistości symbolicznej, w której odbywa się gra. Składają się na nie:
  - ◀ realia polityczno-kulturowe obszaru, w którym znajdują się bohaterowie graczy<sup>7</sup>;
  - ◀ zachowania i postawy bohaterów niezależnych;

---

<sup>3</sup> Zobacz także: Busse-Brandyk, Chmielewska-Łuczak, 2009.

<sup>4</sup> Warto tu wspomnieć chociażby o pojęciach zabawy symbolicznej Lwa Wygotskiego (1995) i eksperymentu tożsamościowego Erika Eriksona (1997), teorii rozwoju moralnego Lawrence'a Kohlberga (1969, 1984) czy o procesach modelowania i warunkowania instrumentalnego opisywanych przez psychologię poznawczo-behawioralną (przykładowo: Skinner, 1978; Bandura, 2007).

<sup>5</sup> W przypadkach niskiej trafności przyjętego przez nas aparatu teoretycznego uzupełnimy go o elementy innych teorii pozostających w zgodzie z charakterem badanego zjawiska i paradygmatem samych badań.

<sup>6</sup> Norma moralna w etyce – to zasada wyznaczająca za pośrednictwem ogólnych nakazów lub zakazów obowiązek określonego postępowania w danych warunkach.

<sup>7</sup> Dużo łatwiej jest – przykładowo – odgrywać bohatera nieetycznego, gdy świat gry proponuje skrajne modele społeczne (silnie zhierarchizowany autorytaryzm, anarchia, bardzo utrudniony dostęp

2. postawy – względnie stałe skłonności bohatera do pozytywnego lub negatywnego ustosunkowywania się do jakiejś osoby, obiektu lub zdarzenia (Strelau, 2000, s. 364);
3. zachowania – reakcje bohatera na otaczające go bodźce (tamże, s. 384).

### **1.1.1. Konsekwencje postrzegania społecznego graczy kontaktujących się z elementami kontrowersyjnymi etycznie**

Przedmiotem naszego zainteresowania będzie, poza samym ujawnianiem się w RPG elementów nieakceptowanych, postrzeganie przez innych uczestników gry osób biorących w niej udział. Biorąc pod uwagę toczące się wokół narracyjnych gier fabularnych dyskusje, zakładamy, że kontakt graczy z elementami nieakceptowanymi moralnie może powodować negatywny odbiór społeczny (lub jego antycypację), wtórnie wpływający na graczy. Poczucie odrzucenia, braku akceptacji, może pełnić funkcję socjalizacyjną: pokazać negatywny wpływ postaw niezgodnych z normami kulturowymi, nakreślić i wzmocnić granice własnego ustosunkowania do norm (odgrywanie nieetycznej postaci może upewnić gracza w decyzji, że nie chce być taki w świecie poza grą). Z drugiej strony poczucie to może prowadzić do eskapizmu (z traktowaniem rzeczywistości gry jako „lepszey”) lub prób analogicznego funkcjonowania w realnym świecie. Przy szczególnie silnej identyfikacji gracza z bohaterem kontakt z elementami nieakceptowanymi może prowadzić do poczucia zagrożenia i wykształcenia negatywnych postaw wobec norm społecznych.

## **1.2. Podstawy teoretyczne**

### **1.2.1. Podejście psychoanalityczne**

Według Zygmunta Freuda normy moralne są internalizowane przez dziecko wraz z zakończeniem edypalnej fazy rozwoju. Dochodzi wtedy do identyfikacji z rodzicem tej samej płci oraz internalizacji reprezentowanych przez niego standardów postępowania. „Wewnętrzny rodzic” staje się integralną częścią ludzkiej psychiki – *Superego*. Nieakceptowane pragnienia, dążenia, uczucia i myśli stają się immanentną częścią nieświadomości. Wiążą się z popędem agresji oraz zasadą przyjemności, którą kieruje się wrodzona i najbardziej pierwotna struktura osobo-

---

do zaspokajania potrzeb życiowych, system wartości oparty na osiągnięciu wyłącznie własnego dobrostanu, uprzedzenia rasowe, klasowe wpisane w kulturę społeczności).

wości – *Id* (Freud, 1976). Imperatywy obu instancji są sprzeczne, a ich jednoczesna realizacja znacznie utrudniona, jeżeli nie niemożliwa. Zadaniem rozwiązywania konfliktu *Superego* i *Id* obarczone jest *Ego*: świadoma, wykonawcza struktura osobowości, kierująca się zasadą rzeczywistości. *Ego* stara się dostosowywać do rzeczywistości sposób zaspokajania potrzeb, które wynikają z nacisków *Id* i *Superego*. Działanie zasady rzeczywistości Anna Freud (1997) opisuje następująco:

Jeżeli pomimo sprzeciwu superego bądź świata zewnętrznego popęd osiągał zaspokojenie, to początkowo jednostka odczuwała zadowolenie, ale wkrótce to miejsce zajmowała przykreść wynikła albo z nieświadomego poczucia winy, albo z kary wymierzonej przez świat zewnętrzny. Kiedy jednostka właśnie z tego powodu powstrzymuje się przed zaspokojeniem popędowego pragnienia, oznacza to, że zastosowana obrona pozostaje w zgodzie z zasadą rzeczywistości. Jej głównym celem jest unikanie wtórnych przykreści (s. 46).

*Ego*, znajdujące się pod naciskiem sił popędowych, ograniczone realiami świata zewnętrznego i żądaniami *Superego*, stojącego na straży przestrzegania norm kulturowych, podejmuje strategie kompromisowe mające na celu rozwiązanie konfliktu i zredukowanie towarzyszącego mu napięcia. Strategie te mają charakter nieświadomy, a kolejną ich wspólną cechą jest zniekształcanie postrzeganej przez naszą świadomość rzeczywistości. Stopień tego zafalszowania bywa jednak różny; im mniejszy, tym dojralsza i skuteczniejsza jest dana strategia. Ze względu na buforową (ochronną) rolę przedstawionych strategii w zachowaniu integralności i stabilności *Ego* noszą one nazwę mechanizmów obronnych.

Analiza teorii i obserwacji klinicznych psychoanalityków pozwala zakładać, że od rodzaju i charakteru zastosowanego przez *Ego* mechanizmu obronnego w znacznej mierze zależą postawy i zachowania podmiotu oraz ich zgodność z normami etycznymi.

Z listy najczęściej wymienionych w literaturze psychoanalitycznej mechanizmów obronnych można wyszczególnić kilka, które mogą ujawniać się w narracyjnych grach fabularnych (Busse-Brandyk, 2006). Jednym z nich jest iluzja estetyczna polegająca na przesunięciu nieakceptowanych przeżyć na płaszczyznę szeroko pojętej sztuki, co umożliwia ich bezkonfliktowe doznawanie. Ten mechanizm obronny – bazujący na umiejętności oddzielenia rzeczywistości od płaszczyzny doznań estetycznych – kształtuje się w dzieciństwie, gdy dziecko potrafi chwilowo utożsamiać się z oglądanym przedstawieniem, z doznaniem bohatera, z którym się identyfikuje, przy jednoczesnym poczuciu własnej odrębności.

W narracyjnej odmianie RPG iluzja estetyczna może ujawniać się przez odwzorowywanie (m.in. z podręczników, literatury lub filmów) bądź subkreacje rzeczywistości, w których zło i przemoc stanowią normę. Mówienie „To nie ja taki jestem, tylko świat” może powodować negatywne konsekwencje – zaprzeczenie

nieświadomym pragnieniom i konfliktom znacznie utrudnia ich uświadomienie i przepracowanie. Ten sam mechanizm może jednak ułatwić obiektywną ocenę zagrażających treści i zinternalizowanie tej oceny jako własnej. Jeżeli nasze badania wykażą ujawnianie się tego mechanizmu, za bardzo istotne będziemy uważać ustalenie, jakie cechy osobowości uczestników lub fabuły gry współwystępują z pozytywnym lub negatywnym charakterem jego konsekwencji.

Innym mechanizmem obronnym, który mogą stosować uczestnicy narracyjnych gier fabularnych, jest projekcja. Polega ona na przypisywaniu światu zewnętrznemu niemożliwych do zaakceptowania własnych impulsów, uczuć lub myśli. Obiektami projekcji mogą być inne osoby lub przedmioty. W jej wyniku jednostka widzi swoje pragnienia, popędy, myśli czy zainteresowania tak, jakby należały one do kogoś innego, a własne doświadczenia psychiczne postrzega w zafałszowany sposób jako wspólne.

Mechanizm projekcji jest wykorzystywany w szeroko rozumianej sztuce – zarówno w procesie twórczym, jak i podczas jej odbioru. Można go również zaobserwować w narracyjnych grach fabularnych (Busse-Brandyk, 2006, s. 62)<sup>8</sup>, a jego występowanie może mieć dwojakie konsekwencje. Po pierwsze, projekcja na bohatera nieakceptowanych społecznie uczuć, myśli, pragnień i zachowań może pozwolić na ich bezpieczne rozładowanie, zrozumienie, ocenę i wtórną introjekcję. Po drugie, stosowanie tego mechanizmu obronnego niesie ze sobą niebezpieczeństwo wyparcia ze świadomości nieakceptowanych treści i zaprzeczania im, co uniemożliwia pracę nad sobą. Nasze obserwacje pozwalają zakładać, że charakter skutków oddziaływania projekcji zależy w znacznej mierze od refleksyjności uczestników (ze szczególnym uwzględnieniem mistrza) gry i ich wzajemnych relacji – stopnia poczucia bezpieczeństwa i akceptacji oraz otwartości i czytelności komunikacji (szczególnie poza grą).

Kolejną strategią obronną jest identyfikacja. Ma ona kluczowe znaczenie dla rozwoju *Superego*. W swojej podstawowej (klasycznej) formie identyfikacja pojawia się we wczesnym dzieciństwie. Jest stosowana wówczas, gdy jednostka część siebie rzutuje na obiekt, który pragnie osiąść, kontrolować lub skrzywdzić. W jej efekcie obiekt staje się przedstawieniem jednostki. Inną formą tego mechanizmu jest identyfikacja z agresorem. Pojawia się ona w sytuacji zagrożenia spowodowanego postępowaniem innej osoby i polega na przejęciu cech budzącego lęk człowieka lub jego zachowania oraz na utożsamieniu się z nim. „Wiele dziecięcych zabaw polega na przemianie w przerażający obiekt. W ten sposób lęk zostaje przekształcony w przyjemne bezpieczeństwo” (Freud, 1997, s. 21).

---

<sup>8</sup> Opis potencjalnego ujawniania się i konsekwencji stosowania w narracyjnych grach fabularnych wszystkich wymienionych w artykule mechanizmów obronnych został sporządzony na podstawie tej pracy.

Identyfikacja w rozmaitych odmianach jest stosowana przez całe życie jednostki, w dużej mierze kształtuje jej osobowość, na którą składa się cały szereg identyfikacji. Przejawia się w wielu aspektach nieświadomej aktywności psychicznej: podczas kontaktu z dziełami kultury, sztuką, religią, w osobach idoli, podczas czytania mitów i baśni, jak również w narracyjnych grach fabularnych (Busse-Brandyk, 2006, s. 66).

W narracyjnej odmianie RPG mechanizm identyfikacji z bohaterem może skutkować włączeniem nieakceptowanych etycznie postaw i zachowań bohatera w psychikę gracza i wyparciem jego własnych doświadczeń i uczuć związanych z byciem obiektem agresji (odrzućenia, drwin, upokorzenia).

Najwyżej zorganizowanym mechanizmem obronnym jest sublimacja. Zofia Rosińska (1985, s. 128–129) pisze, że w procesie sublimacji mamy do czynienia z dwoma zjawiskami, które często są utożsamiane ze sobą – substytucją i transformacją. Substytucja to zmiana celów instynktu, to przeniesienie (przemieszczenie) energii od celu egoistycznego do celu społecznie akceptowanego. Transformacja natomiast dotyczy zmiany charakteru popędu.

Przejawy tego procesu psychicznego są widoczne w całym kulturowym dorobku ludzkości (m.in. w sztuce, mitach, religiach). Sublimację można zaobserwować również w marzeniach sennych i zabawie symbolicznej (Busse-Brandyk, 2006, 54–55).

W narracyjnych grach fabularnych stosowanie mechanizmu sublimacji ma pozytywne konsekwencje – pozwala w akceptowany społecznie sposób rozładować popędy, uczucia i myśli, których bezpośrednia realizacja byłaby szkodliwa dla podmiotu i jego otoczenia. Przykładowo: odgrywając zachowania agresywne lub tworząc subkreację pełną przemocy, uczestnicy gry, dzięki ustalonym wspólnie zasadom, mają możliwość rozładowania negatywnych emocji w sposób nie krzywdzący innych ludzi.

### 1.2.2. Koncepcja procesu indywiduacji C.G. Junga

Proces indywiduacji to ostatni etap rozwoju *psyche*, polegający na integracji odziedziczonych w toku ewolucji predyspozycji filogenetycznych, nazwanych przez Junga archetypami (Jacobi, 1993, s. 65).

Po pełnym wykształceniu się *Ego* (najczęściej w okolicy czterdziestego roku życia) dochodzi do procesu integracji treści nieświadomości zbiorowej – wrodzonych, uniwersalnych struktur uwrażliwiających podmiot na określony rodzaj bodźców i generujących schematy reakcji behawioralnej i emocjonalnej wobec nich, w czym pośredniczą struktury nieświadomości indywidualnej zwane kompleksami – sieciami opartych na indywidualnym doświadcze-

niu skojarzeń skoncentrowanych wokół nasyconego znaczeniem i ładunkiem emocjonalnym jądra<sup>9</sup>. Pierwszym etapem tego procesu jest konfrontacja z treściami archetypu Cienia.

Archetyp Cienia człowiek odziedziczył po niższych gatunkach w toku procesu ewolucji. Ten pierwotny archetyp reprezentujący gwałtowne i żywotne odzwierzęce instynkty ma znaczny wpływ na osobowość jednostki, dodając jej dynamiki. Cień jest odpowiedzialny za społecznie nieakceptowane zachowania, uczucia, myśli i działania człowieka, dlatego skrywa się go pod maską Persony lub wypiera do nieświadomości indywidualnej. Charakter Cienia jest zbliżony do freudowskiego *Id*, jednakże w odróżnieniu od Freuda, który zajmował się jedynie indywidualnym aspektem popędu, Jung zwrócił uwagę na dwoistość tego archetypu, na indywidualny oraz zbiorowy aspekt popędów. Należący do najgłębszych pokładów nieświadomości, reprezentowany poprzez obrazy dzikich zwierząt, śmierci, grzechu, piekła, złych mocy, kataklizmów itp. zbiorowy aspekt Cienia rzadko przechodzi do procesów świadomych, w odróżnieniu od swojego indywidualnego aspektu, wyrażającego się w kompleksach czy też wypartych nieświadomych pragnieniach. Brak kontaktu z treściami Cienia może prowadzić do utrudnienia realizacji jego pozytywnego biegu (żywotności, radości życia, poczucia wolności) lub do agresji, nerwic oraz zachowań o autodestrukcyjnym charakterze (tamże).

Zintegrowanie treści archetypu Cienia jest niezbędne dla rozwoju psychicznego. Podczas tego procesu człowiek musi poznać ciemne aspekty własnej osobowości i uznać je. Jest to dla podmiotu bardzo trudne i wiąże się z silnym oporem wewnętrznym. Ze względu na toczoną w czasie integracji treści Cienia „wewnętrzną walkę” proces ten nazywany jest również konfrontacją z Cieniem (Jacobi, 1993). Przełamanie wewnętrznego oporu oznacza zwycięstwo w tej konfrontacji, dzięki któremu jednostka będzie mogła włączyć do *Ego* twórczy, żywotny aspekt Cienia, jednocześnie odczuwając pokorę wobec kruchej i nieokiełznanej natury ludzkiej. Nie można jednak zintegrować treści omawianego archetypu bez rozwoju stanowczości moralnej. Jeżeli konfrontację z Cieniem podejmie osoba, która nie jest na nią gotowa, może ona zostać „zawłaszczona” przez ten archetyp, co może skutkować nadmiernym uleganiem popędom (rozwiązłość seksualna, agresja, brak kontroli nad popędami) albo zniechęceniem siebie, uznaniem siebie za osobę podłą, grzeszną i niegodną, co może objawiać się np. silnymi tendencjami autodestrukcyjnymi, myślami i próbami samobójczymi (por. Jacobi, 1993; Jung, 1993; Dudek, 2006).

---

<sup>9</sup> Tym, co łączy archetypy i kompleksy, jest silny ładunek emocjonalny oraz swoista wspólnota treści; pierwszymi reprezentacjami archetypów są najczęściej ważne obiekty naszego indywidualnego doświadczenia. Na przykład kwintesencją kobiecości lub macierzyństwa jest początkowo nasza własna matka oraz skojarzenia i emocje z nią związane.



Odgrywanie negatywnych bohaterów otwiera dostęp do świadomości treściom archetypu Cienia, które są symbolizowane przez tego rodzaju postacie (Busse-Brandyk, 2006). Konsekwencją może być zaakceptowanie własnej żywotności, instynktów, potrzeb i kontrolowanie ich, ale też brak zahamowań moralnych bądź odrzucenie siebie.

Z treściami reprezentującymi archetyp Cienia nieodłącznie związany jest mechanizm kompensacji: naturalny proces zmierzający do uzyskania lub utrzymania równowagi w *psyche*. Polega on na powrocie do świadomości tych treści odrzuconych (zakazanych) przez *Ego*, które wcześniej zostały zepchnięte do nieświadomości. Warto zwrócić uwagę, że im bardziej wybiórcza jest świadomość, tym silniejsza (bogatsza w treści i energię) jest nieświadomość, co może spowodować przytłoczenie *Ego*. Kompensacja przemieszcza treści charakterystycznymi dla nieświadomości kanałami komunikacji (w sposób nie zawsze zrozumiały i często nasycony negatywnymi emocjami) z jednej sfery do drugiej i ułatwia zachowanie równowagi między świadomością i nieświadomością.

Elementy nieakceptowane moralnie należą do treści zdecydowanie odrzucanych przez *Ego*. Niechęć lub wrogość wobec norm kulturowych i autorytetów oraz agresja, zepchnięte do nieświadomości, mogą zostać skompensowane przez narracyjne gry fabularne. Kompensacja, aby pełniła swoją funkcję, powinna pozwalać w aktywny, bezpieczny, refleksyjny sposób uaktywnić i włączyć w obszar świadomości nieakceptowane elementy (Sharp, 1998, s. 86).

### 1.3. Pytania badawcze

Analiza wyżej opisanych koncepcji i własnych wieloletnich obserwacji (w tym także uczestniczących) doprowadziła nas do sformułowania pytań, na które odpowiedzieć ma realizowany projekt badawczy. Należą do nich następujące kwestie:

1. Czy w narracyjnych grach fabularnych ujawniają się elementy nieakceptowane moralnie? Jeśli tak – na jaką skalę?
2. Czy obecność tych elementów jest dla osób grających istotna? Jeżeli tak – jak bardzo?
3. Czy obecność elementów nieakceptowanych moralnie jest związana z grupą wiekową lub płcią graczy? Jeżeli tak – jakimi?
4. Czy obecność elementów nieakceptowanych moralnie jest szczególnie istotna dla konkretnej grupy wiekowej lub płci graczy? Jeżeli tak – jakich? Jakie są deklarowane przez graczy przyczyny poczucia tej istotności?
5. Czy obecność elementów nieakceptowanych moralnie uaktywnia mechanizmy obronne?

6. Czy obecność elementów nieakceptowanych moralnie jest elementem konfrontacji z treściami archetypu Cienia?

W przypadku stwierdzenia opisanych w części teoretycznej mechanizmów psychologicznych chcemy udzielić odpowiedzi na następujące pytania:

1. Czy istnieją zależności między rodzajem i konsekwencjami stosowanych mechanizmów a określonymi grupami wiekowymi lub płcią? Jeżeli tak, to jakie?
2. Jak postrzegany (oceniany społecznie) jest kontakt w RPG z elementami nieakceptowanymi moralnie przez osoby niegrające? Jakie są deklarowane uzasadnienia tych ocen?
3. Jak postrzegany (oceniany społecznie) jest kontakt w RPG z elementami nieakceptowanymi moralnie przez graczy, którzy rzadko uczestniczą w sesjach zawierających te elementy? Jakie są deklarowane uzasadnienia tych ocen?
4. Jak gracze kontaktujący się z elementami nieakceptowanymi etycznie czują się postrzegani przez osoby, które nie uczestniczą w sesjach zawierających te elementy?

#### 1.4. Hipotezy badawcze

Opierając się na przyjętej przez nas podstawie teoretycznej, postawiłyśmy następujące hipotezy odnośnie do wyników naszych badań:

1. W narracyjnych grach fabularnych ujawniają się elementy kontrowersyjne moralnie na poziomie statystycznie istotnym, ale nie u większości osób.
2. Elementy nieakceptowane moralnie będą ważne dla statystycznie istotnej grupy osób, ale nie dla większości badanych.
3. Elementy kontrowersyjne moralnie będą ważne dla skrajnych grup wiekowych. W przypadku mężczyzn istotniejszy będzie aspekt zachowań, a w przypadku kobiet – postaw, uczuć i treści niejednoznacznych moralnie (patrz podrozdział 1.1.).
4. Badane mechanizmy psychologiczne ujawnią się u istotnej statystycznie liczby graczy. Postrzegane przez grających bezpośrednio konsekwencje kontaktu z elementami nieakceptowanymi moralnie ujawnią się u istotnej statystycznie liczby osób. W przypadku większości graczy przewidujemy brak bezpośrednio doświadczanych konsekwencji kontaktu z elementami nieakceptowanymi moralnie.
5. Gracze nie odgrywający postaci nieakceptowanych moralnie w większości będą negatywnie postrzegać graczy, którzy to robią.

6. Większość osób (szczególnie kobiet i młodych graczy) aktywnie uczestniczących w sesjach zawierających elementy nieakceptowane etycznie będzie czuła się odrzucona społecznie przez innych (także graczy).
7. U młodszych graczy najczęstszymi i subiektywnie najistotniejszymi mechanizmami będą kompensacja oraz identyfikacja (szczególnie z agresorem).
8. U starszych graczy spodziewamy się dominacji iluzji estetycznej, konfrontacji z treściami Cienia i sublimacji. Projekcja powinna ujawnić się u większości badanych. Nie przewidujemy zróżnicowania w występowaniu badanych mechanizmów w zależności od płci.
9. W młodszej grupie wiekowej przeważać będzie brak subiektywnie postrzeganych konsekwencji kontaktu z elementami nieakceptowanymi moralnie, a postrzegane konsekwencje będą miały zazwyczaj charakter pozytywny. Starsi uczestnicy częściej będą dostrzegać negatywne konsekwencje nieakceptowanych moralnie postaw bohaterów graczy.

## 2. Operacjonalizacja zmiennych

### 2.1. Grupa osób badanych

Docelowo naszą grupą badawczą będzie 100 osób grających w narracyjną odmianę RPG od co najmniej roku. Wiek i płeć osób badanych planujemy dobrać zgodnie z rozkładem tych zmiennych w populacji osób grających w narracyjne gry fabularne uzyskanym na podstawie statystyk z konwentów odbywających się w całej Polsce w roku 2009<sup>10</sup>.

### 2.2. Zmienne

#### 2.2.1. Zmienne niezależne

- ◀ Wiek.
- ◀ Płeć.
- ◀ Czas grania w narracyjne gry fabularne.
- ◀ Częstość udziału w sesjach.

---

<sup>10</sup> Ten dobór grupy nie jest oczywiście całkowicie reprezentatywny dla badanej populacji. Wielu, graczy, zwłaszcza starszych, nie uczestniczy w konwentach. Dotarcie do tych osób jest, przy zachowaniu warunku losowości doboru, bardzo trudne. Dlatego, biorąc pod uwagę to, że w konwentach bierze udział znacząca część uczestników narracyjnych gier fabularnych, postanowiliśmy zawęzić reprezentatywność badanej grupy na rzecz zwiększenia poziomu trafności i rzetelności badań.

### 2.2.2.1. Zmienne zależne I stopnia

1. Kontakt z elementami nieakceptowanymi moralnie (zmienna jakościowa dwukategorialna).
2. Rodzaj kontaktu z elementami nieakceptowanymi moralnie (zmienna jakościowa i ilościowa stopniowa, przyjmująca wartości od 1 do 3). Kategorie:
  - ◀ Treści nieakceptowane etycznie;
  - ◀ Zachowania nieakceptowane etycznie;
  - ◀ Postawy nieakceptowane etycznie.
3. Istotność elementów nieakceptowanych moralnie (zmienna jakościowa dwukategorialna).

### 2.2.2.2. Zmienne zależne II stopnia

1. Mechanizmy psychologiczne obecne przy ujawnianiu elementów nieakceptowanych moralnie (zmienna ilościowa i jakościowa przyjmująca wartości od 0 do 6)<sup>11</sup>.
  - ◀ Iluzja estetyczna;
  - ◀ Projekcja;
  - ◀ Identyfikacja;
  - ◀ Sublimacja;
  - ◀ Konfrontacja z treściami Cienia;
  - ◀ Kompensacja.
2. Postrzegane konsekwencje kontaktu z elementami niejednoznacznymi etycznie (zmienna jakościowa trzykategorialna).
3. Odczucia związane z postrzeganiem kontaktu z elementami niejednoznacznymi moralnie przez inne, niegrające w RPG, osoby (zmienna jakościowa<sup>12</sup>).
4. Postrzeganie graczy kontaktujących się z elementami niejednoznacznymi moralnie przez osoby nie ujawniające takich tendencji (zmienna jakościowa<sup>13</sup>).

---

<sup>11</sup> Przynależność do poszczególnych kategorii zostanie wyodrębniona na podstawie metody sędziów kompetentnych. Liczba sędziów zostanie ustalona przy pomocy metod statystyki jakościowej, na podstawie liczebności badanej grupy i stopnia jej homogeniczności.

<sup>12</sup> Kategorie zostaną wyszczególnione dzięki językowej analizie wypowiedzi osób badanych.

<sup>13</sup> Wyszczególnienie kategorii jak w poprzedniej zmiennej.

### 2.2.2.3. Potencjalne zmienne zakłócające

Zarówno tematyka badań, jak i skład populacji osób badanych mogą wpływać na wyniki badań, a co za tym idzie, na ich rzetelność:

1. Niemożność dokładnego wystandaryzowania warunków przeprowadzenia badania<sup>14</sup>.
2. Lęk osób badanych przed oceną<sup>15</sup>.
3. Motywacja osób badanych do spełnienia postrzeganych oczekiwań badaczy<sup>16</sup>.

Świadome istnienia wyżej wymienionych zmiennych zakłócających, tworzyliśmy metodę badawczą (w szczególności instrukcję dotyczącą wypełniania ankiety) oraz budowałyśmy relację z potencjalnymi osobami badanymi tak, by w miarę możliwości zredukować wpływ tych elementów do poziomu nieistotnego statystycznie wobec założonego przedziału ufności.

## 3. Metoda badawcza

W zgodzie z przyjętym przez nas paradygmatem teoretycznym i na podstawie własnych obserwacji za podstawową uznaliśmy własną, subiektywną perspektywę podmiotu. Naszym priorytetowym celem uczyniliśmy opis badanego zjawiska i diagnozę ewentualnie występujących w nim współzależności, nie zaś próbę analizy zależności przyczynowo-skutkowych. Powyższe założenia skłoniły nas do zastosowania kwestionariusza jako metody badawczej. Do celów naszych badań stworzyliśmy „Kwestionariusz kontekstu uczestnictwa w RPG o charakterze etycznie kontrowersyjnym”. Jego pełna wersja stanowi *Załącznik nr 1* do niniejszego artykułu.

---

<sup>14</sup> Chcąc zachować warunek losowości i uznać grupę badaną za reprezentatywną dla uczestników narracyjnej odmiany RPG w całej Polsce, musimy niejednokrotnie odwołać się do pośrednich (elektronicznej lub za pośrednictwem osób przeszkolonych) form przeprowadzenia badań. Powoduje to drobne zróżnicowanie warunków, w jakich poszczególne osoby badane realizują projekt badawczy. Zdajemy sobie sprawę, że te różnice mogą znaleźć odzwierciedlenie w wynikach badań.

<sup>15</sup> Część uczestników mimo dobrowolnego i anonimowego charakteru badań może, biorąc pod uwagę tematykę badań, nie ujawniać swoich przeżyć, postaw, czy uczuć w obawie przed oceną.

<sup>16</sup> Dobrowolny udział w badaniach często wynika z motywacji podmiotu do odkrycia prawdy lub udowodnienia słuszności własnych poglądów, tożsamych lub sprzecznych z wyobrażonymi założeniami badaczy. W szczególności ktoś, kto chce być „dobrą” osobą badaną, może starać się udzielać odpowiedzi potwierdzających postrzegane oczekiwania badaczy.

## 4. Analiza wyników

### 4.1. Analiza ilościowa

#### 4.1.1. Zmienne zależne I stopnia

1. **Kontakt z treściami nieakceptowanymi etycznie** (pytania 1, 6 i 10):

- ◀ 0 – nie;
- ◀ 1 – tak.

Wyniki analizowane na podstawie mediany i jej porównania do średniej.

2. **Płaszczyzny kontaktu z treściami nieakceptowanymi etycznie** – klasyfikowane przez sędziów kompetentnych na podstawie językowej analizy wypowiedzi badanego. Wartości 0–3 (pytania: 1, 2, 6 i 10).
3. **Istotność kontaktu z treściami nieakceptowanymi etycznie** (pytania: 3, 7 i 11):
  - ◀ 0 – nie;
  - ◀ 1 – tak.

Analiza wyników analogiczna jak w przypadku zmiennej *a*.

#### 4.1.2. Zmienne zależne II stopnia

1. **Mechanizmy psychologiczne towarzyszące kontaktowi z treściami nieakceptowanymi etycznie** – klasyfikowane przez sędziów kompetentnych na podstawie analizy językowej wypowiedzi osoby badanej. Wartości 0–6 (pytania: 2, 4, 7–9, 11–12).
2. **Postrzegane konsekwencje kontaktu z treściami nieakceptowanymi etycznie** – klasyfikowane przez sędziów kompetentnych na podstawie językowej analizy wypowiedzi badanego. Wartość zależy od podanych przez osobę badaną implikacji (pytania: 4–5, 7–9, 11–12).
  - ◀ 0 – brak;
  - ◀ a – pozytywne;
  - ◀ b – negatywne.

Analiza wyników na podstawie uzyskanych median i porównanie ich do średniej.

## 4.2. Analiza jakościowa

1. **Odczucia związane z postrzeganiem przez innych kontaktu z treściami nieakceptowanymi etycznie** – zmienna jakościowa. Kategorie zostaną wyodrębnione na podstawie dokonanej przez sędziów kompetentnych analizy językowej wypowiedzi osób badanych (pytania: 8, 13–18).
2. **Postrzeganie graczy kontaktujących się z treściami nieakceptowanymi etycznie przez graczy nieujawniających takiej tendencji** – zmienna jakościowa. Kategorie zostaną wyodrębnione na podstawie dokonanej przez sędziów kompetentnych analizy językowej wypowiedzi osób badanych (pytania 19–20).

## 5. Uwagi końcowe

Niniejszy artykuł poza prezentacją naszego projektu badawczego ma na celu zwrócenie uwagi badaczy oraz uczestników gier fabularnych na to, że mogą one być nie tylko zabawą. Gracze mogą mieć kontakt z materiałem symbolicznym, który w swojej naturze jest językiem nieświadomości i formą komunikacji z nią, pobudza procesy nieświadome i wzbogaca je o nowe treści. To może wywołać w uczestniku myśli, uczucia, zachowania, pragnienia, których się po sobie nie spodziewał. Na szczególną uwagę zasługuje funkcja mistrza gry, to, na ile jego pytania, dylematy i ich rozwiązania stają się pytaniami, dylematami i rozwiązaniami graczy. Mistrz gry może również, nie zarzucając ludycznego charakteru rozgrywki, poznać lepiej siebie, a zgłębiając swoje intencje, próbować przewidzieć potencjalne reakcje, odczucia swoje i pozostałych uczestników. Gracze, tworząc postacie, mogą wiele się o sobie dowiedzieć, wchodząc ze swoimi bohaterami w wewnętrzny dialog, odpowiadając na pytanie „Kim oni dla mnie są?”<sup>17</sup>.

Postawione w tym artykule pytania i próby odpowiedzi na nie wiążą się nie tylko z opisanym przez nas projektem badawczym. Mogą zainicjować pytania każdego gracza, stawiane w kontekście każdej sesji.

---

<sup>17</sup> Odgrywana postać może być *alter ego*, reprezentować sferę Cienia, być konglomeratem cech, których gracz u siebie nie zaobserwował. O relacjach wykreowanych postaci i ich twórcy Czytelnik przeczyta również w pracach Elżbiety Chmielnickiej-Kuter (np. Chmielnicka-Kuter, 2005).

## LITERATURA

- Abeyta, S., Forest, J. (1991). Relationship of Role-Playing Games to Self-Reported Criminal Behaviour. *Psychological Reports*, 69, 1187–1192.
- Bandura, A. (2007). *Teorie społecznego uczenia się* (tłum. J. Kowalczevska, J. Radzicki). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Busse-Brandyk, A. (2006). *Narracyjna odmiana gier fabularnych jako forma wspierająca proces rozwoju osoby w paradygmacie psychoanalitycznym*. Wrocław: niepublikowana praca magisterska.
- Busse-Brandyk, A., Chmielewska-Łuczak, D. (2009). Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości. *Homo Ludens*, 1(1), 61–74.
- Cardwell, P. (1994). The Attacks on Role-Playing Games. *Skeptical Inquirer*, 18(2), 157–165.
- Chmielewska-Łuczak, D. (2007). Hic sunt leones: współczesna literatura fantastyczna dla dzieci. W: J. Deszcz-Tryhubczak, M. Oziewicz (red.), *Rozważając fantastykę. Etyczne, dydaktyczne i terapeutyczne aspekty literatury i filmu fantastyki*. Wrocław: Atut.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2005). Wyobrażone postacie i ich autorzy. Analiza wzajemnych odniesień na przykładzie zjawiska gier fabularnych. *Przegląd Psychologiczny*, 48(1), 53–57.
- Dudek, Z.W. (1997). *Na początku była nieświadomość. Psychologia dziecka według Junga*. Warszawa: Eneteia.
- Dudek, Z.W. (2006). *Podstawy psychologii Junga*. Warszawa: Eneteia.
- Erikson, E. (1997). *Dzieciństwo i społeczeństwo* (tłum. P. Hejmej). Poznań: Rebis.
- Freud, A. (1997). *Ego i mechanizmy obronne* (tłum. M. Ojrzyńska). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Freud, Z. (1976). *Poza zasadą przyjemności* (tłum. J. Prokopiuk). Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Freud, Z. (2003). *Psychopatologia życia codziennego. Marzenia senne* (tłum. W. Szewczuk). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Freud, Z. (2004). *Wstęp do psychoanalizy* (tłum. S. Kempner, W. Zaniewicki). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Grzybkowska, D. (2001). Gry fabularne – ontologia, komunikacja, zjawisko społeczno-kulturowe. *Literatura Ludowa*, 3.
- Hickman, T. (1989). The Ethics of Fantasy – On Starting a Dialogue About Role-Playing Games. *Gateways*, July, 32–36.
- Jacobi, J. (1993). *Psychologia C.G. Junga. Wprowadzenie do całości dzieła* (tłum. S. Łopacewicz). Warszawa: Wydawnictwo Wodnika.
- Jung, C.G. (1993). *Archetypy i symbole* (tłum. J. Prokopiuk). Warszawa: Czytelnik.
- Jung, C.G. (1993). *Wspomnienia, sny, myśli* (tłum. R. Reszke, L. Kolankiewicz). Warszawa: Wydawnictwo Wrota.
- Kohlberg, L. (1969). Stage and Sequence. The Cognitive Developmental Approach to socialization. W: D.A. Goslin (red.), *Handbook of Socialization. Theory and Research*. Chicago: Rand Mc Nally.
- Kohlberg, L. (1984). *Essays in Moral Development*, t. II: *The Psychology of Moral Development*. New York: Harper and Row.



- Matelly, J.H. (1997). Jeu de rôle & crime. *Casus Belli*, 101, Jan., 72–74.
- Ross, V., Marshall, H., Scott, M. (2004). *Psychologia dziecka* (tłum. rozdz. 14. A. Piotrowska). Warszawa: WSiP.
- Sharp, D. (1998). *Leksykon pojęć i idei C.G. Junga* (tłum. J. Prokopiuk). Wrocław: Wydawnictwo Wrocławskie.
- Skinner, B. (1978). *Poza wolnością i godnością* (tłum. W. Szelenberger). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Smolski, R., Smolski, M., Stadtmüller, E.H. (1999). *Słownik Encyklopedyczny Edukacja Obywatelska*. Wrocław: Wydawnictwo Europa.
- Strelau, J. (red.). (2000). *Psychologia. Podręcznik akademicki* (tom 1). Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Szeja, J. (2002). Między baśnią a dramą. Narracyjne gry fabularne i konteksty kulturowe. *Kultura Popularna*, 1(1).
- Wygotski, L. (1995). Zabawa i jej rola w rozwoju psychicznym dziecka (tłum. A. Brzezińska, T. Czub). W: A. Brzezińska, T. Czub, G. Lutomski, B. Smykowski (red.), *Dziecko w zabawie i w świecie języka*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Vasta, R., Haith, M.M., Miller, S. (2004). *Psychologia dziecka* (tłum. M. Babiuch, A. Ciechanowicz, E. Czerniawska, A. Matczak, A. Piotrowska, Z. Toeplitz). Warszawa: WSiP.
- Zagórska, W. (2004). *Uczestnictwo młodych dorosłych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo*. Kraków: Universitas.
- Zimbardo, P. (1999). *Psychologia i życie* (tłum. rozdz. 16. J. Radzicki). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN. Załącznik

**Załącznik nr 1**

**Dr Dorota Chmielewska-Łuczak**  
**Mgr Aleksandra-Busse-Brandyk**  
**Instytut Psychologii**  
**Uniwersytetu Wrocławskiego**

**Wrocław, 22.10.2009**

**KWESTIONARIUSZ KONTEKSTU UCZESTNICTWA W RPG**  
**O CHARAKTERZE ETYCZNIE KONTROWERSYJNYM**

Wiele związanych z RPG kontrowersji dotyczy odgrywania przez graczy postaci negatywnych lub niejednoznacznych moralnie a także kreowania przez Mistrza Gry takich właśnie bohaterów niezależnych, prowadzenia sesji w realiach świata, w którym dominuje przemoc i zło.

Chcemy się dowiedzieć, z jakich powodów gracz może decydować się odgrywać negatywną postać, co skłania Mistrzów Gry do prowadzenia gry w systemach Świata Mroku. Będzie dla nas ważne, jak gracz takie doświadczenie przeżywa i czy w jakikolwiek sposób wpływa ono na jego funkcjonowanie w realnej rzeczywistości.

Dzięki Twojej współpracy kwestionariusz może pomóc nam odpowiedzieć na te pytania.

Ten kwestionariusz jest anonimowy. Jedyne informacje o Tobie, jakie są nam potrzebne, to Twój wiek, płeć, staż grania i częstotliwość, z jaką grasz w chwili obecnej. Staraj się odpowiadać spontanicznie, wtedy Twoja wypowiedź będzie najbardziej naturalna i autentyczna.

Etapy naszego badania będziemy relacjonować na stronach forum Polskiego Towarzystwa Badania Gier, tam również zapraszamy do dyskusji na ten temat<sup>18</sup>.

Bardzo dziękujemy Ci za udzieloną pomoc.

Z wyrazami najwyższego szacunku:

**Autorki**

---

<sup>18</sup> Zmianie stworzonej przez nas treści kwestionariusza lub rozpowszechnianie jej bez naszej zgody i wiedzy jest nieetyczne i niezgodne z ochroną praw autorskich.

Płeć .....

Wiek .....

Jak długo grasz w RPG .....

Jak często teraz uczestniczysz w sesjach .....

1. Czy grałeś postacią, która:
  - ◀ krzywdziła innych.
  - ◀ akceptowała to, że ktoś krzywdzi innych.
  - ◀ zachowywała obojętność wobec krzywdzenia innych.
  - ◀ uniemożliwiała innym zaspokajanie ich potrzeb, pragnień.
  - ◀ nienawidziła, czuła pogardę.
2. Opisz tę postać.....
3. Czy ta postać była dla Ciebie ważna?
4. Jak się czuleś odgrywając te postać?
5. Czy odgrywanie tej postaci miało wpływ na to jak się czuleś, jaki byłeś w rzeczywistości?
6. Czy jako Mistrz Gry prowadziłeś sesję, na której bohater niezależny:
  - ◀ krzywdził innych.
  - ◌ akceptował to, że ktoś krzywdzi innych.
  - ◌ zachowywał obojętność wobec krzywdzenia innych.
  - ◌ uniemożliwiał innym zaspokajanie ich potrzeb, pragnień.
  - ◌ nienawidził, czuł pogardę.
7. Dlaczego wprowadzałeś do gry taką postać?
8. Jak reagowali na nią gracze?
9. Jak sam się czuleś podczas takiej sesji?
10. Czy jako Mistrz Gry prowadziłeś sesje w systemach światów, w których rządzi przemoc i zło?
11. Dlaczego wybierałeś taki system?
12. Jak się czuleś w takiej kreacji świata?
13. Jeżeli grałeś postacią negatywną, czy opowiadałeś o tym
  - ◌ innym graczom?
  - ◌ osobom, które nie grają w RPG?
14. Jeżeli odpowiedziałeś nie – dlaczego?
15. Jeżeli odpowiedziałeś tak – jaka była ich reakcja, jak się wtedy sam czuleś?
16. Czy jako MG, prowadząc negatywnego NPC lub prowadząc grę w Mrocznym Systemie, opowiadałeś o tym
  - ◌ innym graczom?
  - ◌ osobom nie grającym w RPG?
17. Jeżeli odpowiedziałeś nie – dlaczego?
18. Jeżeli odpowiedziałeś tak – jaka była ich reakcja, jak się wtedy sam czuleś?
19. Jak postrzegasz graczy, którzy często odgrywają postacie negatywne lub prowadzą sesje w Światach Mroku?
20. Czy sądzisz, że tacy gracze (Mistrzowie Gry) w jakiś sposób różnią się od innych? (Jeżeli tak, na czym polegają te różnice?)

**Czy chcesz podzielić się z nami czymś nie zawartym w pytaniach, a związanym, Twoim zdaniem, z tematyką kwestionariusza? Jeżeli tak, zapraszamy:**

**Czy masz jakieś uwagi lub opinie dotyczące treści i formy samego kwestionariusza? Jeśli tak, zapraszamy:**

Bardzo dziękujemy za współpracę!

**mgr Aleksandra Busse-Brandyk** – Instytut Psychologii,  
Uniwersytet Wrocławski, Wrocław, aleksandra.b-b@wp.pl

**dr Dorota Chmielewska-Łuczak** – Instytut Psychologii,  
Uniwersytet Wrocławski, Wrocław,  
d.chmielewska-luczak@psychologia.uni.wroc.pl

### **Zły bohater – niemoralny gracz? Projekt badawczy**

#### **Abstrakt**

*Artykuł opisuje stworzony i realizowany projekt badawczy. Podjęte przez nas badania wynikają z licznych kontrowersji dotyczących ujawniania w czasie sesji przez uczestników narracyjnych gier fabularnych zachowań, postaw i emocji wykraczających poza obowiązujące normy etyczne, a nawet czynnie je naruszających. Ze względu na brak dokładnych analiz tego zjawiska stworzyliśmy kwestionariusz, przy którego pomocy chcemy opisać kontekst i sposoby ujawniania się elementów nieakceptowanych etycznie oraz potencjalne konsekwencje tego procesu.*

**Słowa kluczowe:** *narracyjne gry fabularne, elementy nieakceptowane etycznie, projekt badawczy*