

Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G.H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne

DOROTA ĆWIKLIŃSKA-SURDYK

Polskie Towarzystwo Badania Gier

AUGUSTYN SURDYK

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Abstract

Man as an actor on the stage of life. G. H. Mead's and E. Goffman's theories and narrative role-playing games

The aim of the article is to demonstrate that George Herbert Mead's symbolic interactionism theory and Erving Goffman's dramaturgical perspective theory may find applications in the analysis of narrative (table-top) role-playing games through the concept of role-taking in social human interactions common to both theories. After putting the foundations of both theories next to the phenomenon of role-playing games, the authors point to certain qualities of the latter – namely, the qualities which could make RPG a useful tool for the further development of human self-consciousness and for preparing people for the enactment of different social roles.

Key words: *George Herbert Mead, symbolic interactionism, Erving Goffman, dramaturgical approach, narrative/table-top role-playing games*

Wstęp

W niniejszym artykule autorzy starają się odnieść teorie G.H. Meada i E. Goffmana do specyfiki klasycznych/narracyjnych gier fabularnych [ang. (*table-top role-playing games*)], ich potencjalnego wpływu na rozwój samoświadomości i umiejętności przyjmowania ról społecznych w interakcjach międzyludzkich. W pierwszych dwóch punktach artykułu autorzy zarysowują założenia teorii interakcjonizmu symbolicznego oraz perspektywy dramaturgicznej, aby w ostatnim zestawić je z cechami narracyjnych gier fabularnych.

1. Interakcjonizm symboliczny według George'a Herberta Meada

Aby przedstawić w skrócie teorię symbolicznego interakcjonizmu Meada (1975), należy odwołać się do kilku podstawowych pojęć, które ją budują. Niewątpliwie punkt wyjścia stanowi stwierdzenie, iż umysł ludzki to zjawisko społeczne, a warunkiem koniecznym dla funkcjonowania i rozwoju ludzkiej osobowości jest społeczna aktywność człowieka. W każdej grupie istnieją pewne postawy, które jej członkowie wcielają do swojego postępowania, odgrywając role innych osób. Mead nazywa ten mechanizm kształtowania się świadomości **przyjmowaniem ról** (ang. *role-taking*). Samoświadomość jednostki zależy od tego, jaką posiada ona zdolność do przyjmowania postaw innych. Mead (1975) pisze:

Kompletną osobowość tworzy organizacja postaw powszechnych w danej grupie. Człowiek ma osobowość, ponieważ należy do jakiejś wspólnoty, ponieważ wciela instytucje tej wspólnoty do swego postępowania. Używa języka jako środka osiągnięcia osobowości; następnie przez proces przyjmowania różnych ról, których dostarczają wszyscy inni, dochodzi do przyjęcia postawy członków wspólnoty. Taka jest – w pewnym sensie – struktura osobowości człowieka (s. 224).

Koncepcja przyjmowania roli jest kluczowym zagadnieniem w wyjaśnianiu procesu kształtowania się ludzkiej osobowości. Wspomnieć tu należy o dwóch aspektach owego procesu – dwóch aspektach **jaźni** (ang. *self*): „**ja**” **podmiotowym** (ang. *I*) i „**ja**” **przedmiotowym** (ang. *me*). Terminy *I* oraz *me* nie są dosłownie i precyzyjnie przetłumaczone, ponieważ trudno jest znaleźć ich odpowiedniki w języku polskim¹. Wiemy, że są to dwa aspekty tego samego *self*, czyli inaczej

¹ W języku angielskim zaimek osobowy *I* odpowiada pierwszej osobie l. poj. w mianowniku, zaś *me* funkcjonuje w pozostałych czterech z pięciu przypadków obecnych w j. angielskim, odpowiadając polskim formom „mnie”, „mną”, „mi”. Oba zaimki jednak często mają ten sam odpowiednik w tłumaczeniu na j. polski – „ja”, co nie ułatwia pracy tłumaczom przekładającym Meada.

mówiąc, osobowości. *I* wyraża tę część umysłu, która sprawia, że organizm zachowuje świadomość swojej podmiotowej indywidualności, gdy myśli o sobie jako o przedmiocie. „Ja” podmiotowe cechuje bierność, jest ono tym, z czym jednostka się utożsamia, stanowi reakcję na postawy innych. W „ja” podmiotowym świadomość jednostki powstaje przez organizację postaw, które inni przyjmują w stosunku do niej i do siebie samych podczas sytuacji społecznych. *Me* z kolei to ten aspekt jaźni, który jest dla jednostki przedmiotem refleksji, prowadzącej do regulowania własnych zachowań, które mają być zgodne z normami funkcjonującymi w danej wspólnocie społecznej. „Ja” przedmiotowe cechuje aktywność, tu postawy społeczne są wprowadzane do doświadczenia człowieka, które on realizuje. Te dwa aspekty jaźni – „ja” podmiotowe i „ja” przedmiotowe – są konieczne do pełnego kształtowania się osobowości. Jeżeli jednostka chce należeć do społeczności, musi przyjmować postawy innych, kiedy znajduje się w określonej grupie społecznej. Aby świadomość człowieka mogła w pełni się rozwinąć, musi on wprowadzać do swojego postępowania postawy zewnętrznego świata społecznego.

Proces przyjmowania ról rozpoczyna się już we wczesnych stadiach życia jednostki. Warunkiem jego powstania jest **nabycie języka (mowy)**. Dziecko, które uczy się nowych słów, rozwija swoje wyobrażenia o świecie, przypisując znaczenia określonym obiektom zewnętrznym. Nadaje też znaczenia innym ludziom, dzięki czemu zaczyna rozumieć ich zachowania i role. Rzeczywistość staje się bardziej uporządkowana, a role poszczególnych osób bardziej spójne – dziecko zaczyna myśleć abstrakcyjnie, przypisuje pojęcia konkretnym osobom, rozumie znaczenie słów „matka”, „ojciec”.

Po spełnieniu wstępnego warunku – nabyciu mowy – rozwój jaźni następuje na **dwóch kolejnych etapach**. Pierwszy to naśladowanie zachowań podczas **zabaw**. Od najmłodszych lat życia jednostka próbuje naśladować różne postawy, tworząc – jak to określa Mead – „urojonych towarzyszy” (ang. *imaginary friends*). Ich pierwowzorami mogą być matka, ojciec czy nauczyciel, dziecko uczy się przejmować ich role, co umożliwia mu rozpoznanie konkretnych zachowań w najbliższym otoczeniu. Odkrywa ich sens i strukturę. Bawiąc się rolą nauczyciela czy matki, patrzy na siebie z punktu widzenia tej osoby. W ten sposób organizuje pewną grupę reakcji, które wywołuje zarówno u innych, jak i u siebie. Tego typu zabawa jest podstawowym działaniem, zmierzającym do bycia dla siebie kimś innym – dziecko mówi coś jako pewna osoba, natomiast odpowiada jako inna, a odpowiedź ta jest bodźcem dla dziecka jako pierwszej osoby. W ten sposób rozwija się zorganizowana postawa dziecka wobec „innego” (ang. *other*), który mu odpowiada.

Zabawa jest charakterystyczna dla wczesnego rozwoju osobowości dziecka, lecz polega na przyjmowaniu roli pojedynczych, konkretnych osób, nie zacho-

dzi tu pełen rozwój osobowości. Dopiero w **drugiej fazie** kształtowania jaźni możemy mówić o **świadomości**. Jest to faza **gry**, oparta na ustalonych zasadach, do których dziecko musi się stosować. Kiedy ma ono kontakt z wieloma graczami, musi być gotowe do przyjęcia roli każdej osoby uczestniczącej w grze. Możemy wziąć za przykład gry sportowe, polegające na współdziałaniu lub rywalizacji kilku osób. Podczas meczu w piłkę nożną (sam Mead podaje przykład baseballu) jednostka musi uwewnętrznić role wszystkich członków grupy, aby wiedzieć, co każdy z nich powinien robić. To umożliwia jednostce postrzeganie siebie jako członka społeczności, który przyjmuje w niej określone role. Gra stanowi uporządkowany zbiór reakcji i opiera się na ustalonych regulach. Jest bardziej skomplikowana niż zabawa, charakteryzuje ją jedność postaw i umiętność ich organizacji.

Istotą gry jest tzw. **uogólniony inny** (ang. *the generalized other*), czyli postawa całej grupy, w której jednostka funkcjonuje. „Uogólniony inny” wpływa na postawy zaangażowanych w działalność społeczną jednostek i reguluje ich zachowania, w ten sposób kształtując myślenie jednostki, która zaczyna rozumieć mniej lub bardziej spójną społeczną strukturę działań i tworzy obraz porządku istniejącego w danej grupie oraz wizję własnej osoby. Istnienie „uogólnionego innego” jest warunkiem kształtowania się rzeczywistości społecznej – tylko w wyniku przejmowania postaw rozwijać się może „wszechświat rozmowy” i system powszechnie stosowanych znaczeń. Stworzenie przez dziecko „uogólnionego innego” jest osiągnięciem i zakończeniem pierwotnej fazy socjalizacji, w wyniku której powstaje koncepcja samego siebie. Jest to moment, w którym jednostka rozwija w sobie postawy, które wywołuje u innych. Tym samym zaczyna kształtować się jej samoświadomość: „Samoświadomość osiąga się tylko wtedy, gdy się przyjmuje – lub gdy jest się pobudzonym do przyjęcia – postawy innego. Dopiero wtedy człowiek może reagować na tę postawę innego” (Mead, 1975, s. 270).

W koncepcji „uogólnionego innego” zawarte jest szerokie rozumienie komunikacji, wykraczające poza interakcje twarzą w twarz. Każda sytuacja społeczna oraz proces współdziałania pobudza w reakcje wszystkich członków wspólnoty czy grupy. W takiej mierze, w jakiej te reakcje mogą być wywołane w danym organizmie i może on na nie odpowiedzieć – posiadając jednocześnie dwie treści, „innego” i „ja podmiotowe” – treści te tworzą osobowość. Różnią się między sobą jedynie nasze doświadczenia w tym, co Mead określa jako rozpoznanie „innego” i rozpoznanie konkretnej jednostki w „innym”. Jednostka może się urzeczywistniać tylko w takiej mierze, w jakiej może rozpoznać „innego” w swoim związku z nim. Przyjmując postawę „innego”, może się urzeczywistnić jako w pełni rozwinięta osobowość. Na tę postawę jednostki wpływ ma cała wspólnota społeczna, która nie zawsze działa na nią bezpośrednio – jednost-

ka nie musi być jej uczestnikiem, może jedynie wytworzyć sobie stereotypy w danej grupie funkcjonujące i porównywać się z nimi, niezależnie od przyjmowanej roli. Tak kształtuje się podstawowy trzon osobowości.

Mead opisuje jednostkę, której osobowość ewoluuje w trakcie przyjmowania przez nią postaw innych ludzi. Człowiek w sytuacji społecznej jest jak aktor, odgrywający swoją rolę przed wymyśloną publicznością. Nie oznacza to jednak wcale, że poprzez proces *role-taking* istota ludzka traci swoją tożsamość i indywidualność. To, że wszyscy ludzie – dzięki aktywności w relacjach społecznych – są obdarzeni rozwiniętą osobowością, żyją w określonych wspólnotach, instytucjach, w których funkcjonują pewne kategorie zachowań, postawy, modele, i są tych kategorii odbiciami, nie oznacza wcale, że jednostki te zatracają swój jedyny, niepowtarzalny charakter. Każda osobowość tworząca na swój sposób świat społecznych interakcji i będąca tego świata częścią zajmuje w nim własne, jedyne miejsce, które jest ogniskiem związków występujących w globalnym procesie komunikacji.

2. Perspektywa dramaturgiczna Ervinga Goffmana

W swojej najbardziej znanej książce Goffman (1981) zajmuje się raczej mikro- niż makrosocjologią. W przeciwieństwie do Meada interesuje go nie rozwój osobowości, ale krótkie epizody i sytuacje w życiu jednostek, które przebywają w obecności innych ludzi². Badacz analizuje epizody z perspektywy dramaturgicznej, traktując jednostkę jako aktora, który odgrywa swoją rolę na scenie życia.

Opisując metodę dramaturgiczną, Goffman korzysta z terminologii teatralnej:

1. Występ (ang. *performance*) – jest to rodzaj bezpośredniej interakcji, podczas której jednostka lub zespół³ (ang. *team*) przedstawia swoją tożsamość w taki sposób, aby móc kontrolować wywierane wrażenia na innych. Występ odbywa się na scenie.
2. Kulisy – miejsca, w których produkuje się złudzenia i pozory i ukrywa wszelkie rekwizyty, potrzebne do przedstawienia.
3. Widownia – interlokutorzy, obserwatorzy, publiczność.

² Goffman zaznacza jednak, że za tymi przypadkowymi epizodami kryją się uporządkowane struktury społeczne, różne poziomy ludzkich aktywności. Są to instytucje społeczne – zamknięte systemy, w których funkcjonuje określony rodzaj działalności.

³ Jednostka może być jednoosobowym zespołem, gdy wchodzi w interakcje równocześnie bądź naprzemiennie z kilkoma innymi jednostkami. Nie ma to jednak większego znaczenia dla analizy zachowań jednostki w perspektywie dramaturgicznej.

4. Rola – wzór działania, ustalony przed przedstawieniem, który ujawnia się w czasie występu, różne role mogą mieć zastosowanie w różnych sytuacjach.

Goffman nie przywiązuje większej wagi do tego, kim jest jednostka i jaką rolę zajmuje w społecznej wspólnotce, wszystkich ludzi postrzega jako aktorów. Interesuje go bardziej sposób, w jaki aktor przybiera swoją maskę; to, na ile jego gra jest wiarygodna i oddziałuje na publiczność⁴. Każdą maskę zakłada się w odpowiedniej sytuacji, aby dopasować ją do roli, jaką jednostka powinna odegrać w danym miejscu i czasie: „[...] ludzie w Goffmanowskim teatrze życia codziennego są nade wszystko »akrobatami i graczami« poruszającymi się po chybottliwym pomoście zmieniających się nieustannie sytuacji [...], ale bynajmniej nie egzystują przecież poza systemem społecznym, oderwani od struktur społecznych i niezależni od wzorów kultury. Żyją oni w określonym miejscu i czasie, należą do takich, a nie innych klas społecznych, przestrzegają norm i konwenansów, uprawiają określone zawody itd.” (Goffman, 1981, s. 13, ze słowa wstępnego Jerzego Szackiego).

Punktem wyjścia do całej koncepcji Goffmana jest stwierdzenie, że gdy jednostka znajduje się w obecności innej osoby – obserwatora, radykalnie zmienia swoje zachowanie. Zakłada maskę i stara się odegrać swoją rolę w taki sposób, aby widz postrzegał ją zgodnie z przybraną rolą. Goffman patrzy na życie ludzkie jak na przedstawienie teatralne, rozgrywające się w określonej przestrzeni, w której aktorzy odgrywają różne postaci w zależności od tego, w jakiej sytuacji znajdują się w obecnej chwili i jakie wrażenie próbują wywrzeć na publiczności. Z potocznej obserwacji socjologa wyrasta teoria, opisująca mechanizm funkcjonowania sytuacji komunikacyjnej przy użyciu terminologii teatralnej. Należy w tym miejscu wyjaśnić szereg pojęć, na które składa się koncepcja dramaturgiczna.

Pierwszym zagadnieniem podjętym przez Goffmana (1981) jest zaufanie do roli. Autor zastanawia się, w jaki sposób jednostka – aktor – usiłuje regulować intensywność poczucia realności, które mają inni w trakcie występu. Wyróżnia **dwa sposoby podejścia jednostki do odgrywanej roli**. Pierwszy polega na tym, że wykonawca całkowicie utożsamia się z odgrywaną rolą, akcja sceniczna wciąga go do tego stopnia, że iluzję rzeczywistości, jaką jest gra, traktuje jako samą rzeczywistość. Taką postawę Goffman określa mianem „szczerzej”. Drugi sposób to zachowanie dystansu do własnej roli, charakteryzujące się brakiem zainteresowania tym, w co wierzy publiczność, czyli postawa „cyniczna”. Publiczność,

⁴ Ponadto Goffman interesuje się tym, kim jest jednostka i jaka jest jej rola w społeczeństwie – i właśnie jego teoria mówi o tym, że jednostka nie ma stałej osobowości (a może nawet, że osobowość to w istocie fantazmat, albo że trzeba ją rozumieć jako zdolność do przyjęcia określonych ról, które z kolei narzuca sytuacja, społeczeństwo – rzadko sam podmiot).

która obserwuje występ, ocenia nie tylko sztukę i postać, lecz również sposób, w jaki rola jest odgrywana. Należy zaznaczyć, że w każdym przedstawieniu i odgrywanej postaci zawiera się również indywidualność człowieka, którą wyraża on właśnie poprzez grę. Poza tym rola społeczna obejmuje jedną lub więcej postaci, granych w określonych sytuacjach przed publicznością. Istnieją pewne kategorie masek scenicznych (ról społecznych), będące dla aktorów jedynie ramami, w obrębie których mogą realizować swoją indywidualność.

Kolejnym terminem wymagającym wyjaśnienia jest **fasada**, czyli element występu, który dostarcza obserwatorom definicji danej sytuacji. Są to środki wyrazu, które jednostka wykorzystuje mimowolnie lub celowo podczas odgrywania roli. Goffman wyróżnia i nazywa poszczególne części fasady:

1. Dekoracja – są to wszelkie rekwizyty, które składają się na scenerię.
2. Fasada osobista – to środki wyrazu najmocniej związane z samym wykonawcą przedstawienia, wszelkie znaki pozycji, urzędu, płci, stroju, wieku, cech rasowych, postury, wyglądu, sposobu mówienia, mimiki i gestów jednostki. Wśród bodźców tworzących fasadę osobistą należy wyodrębnić także: a) powierzchowność i b) sposób bycia, rozróżniane ze względu na funkcję, jaką pełnią przenoszone przez nie informacje. Powierzchowność dostarcza wiedzy na temat społecznego statusu wykonawcy oraz jego obecnej sytuacji życiowej. Sposób bycia natomiast to bodźce, które informują odbiorców, jaką rolę w interakcji pragnie odegrać aktor w zawiązującej się sytuacji. Opisując powierzchowność, sposób bycia i dekorację, Goffman zwraca uwagę na istotny problem dotyczący zgodności pomiędzy nimi. Zgodność ta tworzy typ idealny, a widownia dostrzega wyjątki od niego i zwraca na nie uwagę.

Występy zorganizowane są na scenie, którą Goffman nazywa również terminem „**strefa fasadowa**”. Składają się na nią miejsca ograniczone przez „bariery percepcji”, których stałym, symbolicznym wyposażeniem jest wspomniana już dekoracja. Realizując konsekwentnie koncepcję metafory teatralnej, Goffman określa również sferę **kulis**, czyli garderoby, w której widoczne są fakty ukrywane na scenie pod maską złudzeń i pozorów, do których widownia nie może mieć dostępu. Za kulisami aktor może już zdjąć maskę, którą zakłada podczas scenicznego występu. Goffman wskazuje, że podział na scenę i kulisy istnieje w naszym społeczeństwie wszędzie; wymienia miejsca, do których publiczność nie ma dostępu. Przestrzenią taką jest na przykład kuchnia, w której gospodyni przygotowuje potrawy, czy łazienka, w której odbywają się wszelkie zabiegi dotyczące upiększenia wizerunku aktora, czyli dekorowanie. Bariera dzieląca scenę od kulis uwidacznia się również w tym, w jaki sposób wykonawcy przedstawienia posługują się językiem. Na scenie pojawia się język formalny, którym aktor pragnie „uwieść” publiczność, natomiast za kulisami dozwolony

jest język potoczny, niezbyt poprawny, agresywny czy swawolny. W wielu instytucjach zostają symbolicznie wydzielone miejsca będące ucieczką od scenicznego sposobu bycia.

Zdarza się tak, że na scenie pojawia się nie jeden aktor, lecz zespół grający, co utrudnia wywarcie zamierzonego wrażenia na publiczności. Aby takie przedstawienie mogło się udać, istotna jest właściwa organizacja członków grupy, aby mogli się identyfikować z przydzielonymi rolami. Ważne jest zarówno zaufanie pomiędzy uczestnikami spektaklu, jak też wzajemne zainteresowanie i zaangażowanie w utrzymaniu określonej definicji sytuacji. Istotną funkcję w zespole grającym pełni reżyser (zależy od niego w dużym stopniu powodzenie przedstawienia). Po pierwsze, jego obowiązkiem jest odpowiednie rozdanie ról i dobranie dla wykonawców gry najlepszych fasad. Po drugie, ma on za zadanie pobudzać emocjonalne zaangażowanie u graczy. Po trzecie, reżyser tworzy scenariusz, wskazuje role aktorom oraz stara się zadbać o wszelkie elementy występu dotyczące dekoracji.

Przedstawienie siebie w określonej sytuacji i/lub masce scenicznej służy stworzeniu gry informacyjnej. W różnych sytuacjach społecznych jednostka pragnie wyrazić różne warstwy swojej osobowości. Po pierwsze, aktor zamierza prawidłowo odegrać wymaganą w danym momencie rolę, wykazując przy tym osobiste cechy zmienne (na przykład odpowiednie zachowanie i zaangażowanie w miejscach publicznych). Po drugie, stara się wywołać w obserwatorach przekonanie, że posiada cechy osobowe, które odpowiadają cechom oczekiwany w konkretnej roli (na przykład sędzia powinien wykazywać uczciwość, refleks i obiektywność, natomiast pilot opanowanie i refleks). Jednostka ma na celu wykazanie, że potrafi przestrzegać pewnych reguł gry, które mają charakter ponadsytuacyjny. Aktor poprzez grę na scenie pokazuje również swoje indywidualne cechy osobowości, tym samym przekraczając przypisaną mu rolę.

Celem każdej aktywnej jednostki, tworzącej wraz z innymi porządek społeczny, jest przedstawianie siebie według konwencjonalnych wartości istniejących w każdej kulturze czy wspólnocie społecznej. Jako uczestnicy tego porządku jesteśmy na zmianę aktorami i publicznością. Warto podkreślić przy tym, że Goffman bada sposoby ludzkich działań, a nie ich cele, i ogranicza swoją analizę do wybranych dziedzin życia społecznego, podczas których jednostki chcą stworzyć wiarygodne pozory rzeczywistej działalności i – zgodnie z myślą Goffmana – właśnie przez te pozory rzeczywistości inni mogą poznać, kim jesteśmy naprawdę.

Porównując życie do gry, Goffman stwierdza, że życie nie jest grą hazardową, ale z pewnością jest nią interakcja. Obecność innych zmienia zachowanie jednostki, zmusza ją do przyjęcia – świadomego lub nieświadomego – określonej definicji sytuacji, w której zawiera się jej koncepcja samego siebie. Jeśli

aktor znajdzie się w kłopotliwej sytuacji, która może być zagrożeniem dla wizji, jaką chciał stworzyć, konsekwencje tego odczuwane będą na trzech poziomach rzeczywistości społecznej:

1. Interakcji społecznej, czyli dialogu pomiędzy dwoma zespołami. Wydarzenie sceniczne, kreowane dla potrzeb konkretnej definicji sytuacji, może ulec dezorganizacji; porządek przedstawienia może zostać zburzony. Jest to niezręczna sytuacja dla obu stron interakcji.
2. Struktury społecznej. Publiczność obserwująca przedstawienie pojedynczego aktora uznaje jego „ja” sceniczne za zespół cech charakterystycznych dla całego zespołu lub instytucji, do których ten aktor należy. Dla widowni jest to występ, który świadczy zarówno o zdolności jednostki do przybierania maski w tym konkretnym wystąpieniu, jak i podczas innych. Każde przedstawienie sprawdza wiarygodność danej wspólnoty społecznej.
3. Osobowości jednostki. W niektórych sytuacjach społecznych jednostka utożsamia swoje „ja” społeczne z określoną rolą lub instytucją i tworzy wizję siebie jako kogoś, kto nie skompromituje grupy, do której należy. Jeśli w tym przypadku interakcja zostanie zerwana, konsekwencją może być dyskredytacja wyobrażenia ważnego dla osobowości.

Goffman przypisuje jednostce dwie role: pierwsza to rola wykonawcy, który tworzy wrażenia i inscenizuje przedstawienie, drugą natomiast jest postać. Autor twierdzi, że w kulturze angielsko-amerykańskiej pomiędzy „ja” wykonawcy a odgrywaną postacią stawia się znak równości. Dla Goffmana „ja” to wizja osoby, którą aktor stara się wykreować przed innymi; nie podmiot, który w konkretnym momencie wyraża siebie poprzez grę, ale wszelka związana z występem działalność oraz rekwizyty, które składają się na scenię. Te wszystkie elementy kreują dla publiczności obraz człowieka, jego „ja”, i czynią go przedmiotem interpretacji. Lecz jak zauważa Goffman, przypisanie aktorowi maski nie jest rezultatem zaprezentowanej sceny, lecz jej przyczyną.

Clifford Geertz (1996), pisząc na temat popularności terminologii związanej z różnego typu grami we współczesnej myśli socjologicznej, podaje również jako przykład koncepcję Goffmana. Wskazuje, iż jego pisma niemal w całości opierają się na analogii zaczerpniętej z gier, jest w nich mowa o grach społecznych, które funkcjonują w każdym aspekcie ludzkiego życia – w dyplomacji, finansach, prawie, reklamie. Tworzą one zawiłą strukturę graczy, zespołów, pozycji, gdzie sukces mogą odnieść tylko najlepsi gracze oraz ci, którzy chcą i potrafią się dobrze maskować. Według Geertza u Goffmana wszelkie interakcje stają się „obrzędowną grą jaźni”, w każdej instytucji mamy do czynienia z grą, czy jest to więzienie, czy szpital; to samo dotyczy sfery religijnej, życia płciowego czy hierarchii społecznej. Geertz twierdzi również, iż kontakty

międzyludzkie w dzisiejszych czasach zostały w znacznej mierze zastąpione przez aktywności dotyczące sfery techniczno-ekonomicznej oraz politycznej. Istotne stały się sfery kultury i sztuki, czyli dziedzin, które zastąpiły dawne wyznaczniki wspólnoty społecznej. W sferze kultury współczesnej znalazły się również narracyjne gry fabularne, które w kolejnym punkcie posłużą za przykład zastosowania teorii Meada i Goffmana.

3. Narracyjne gry fabularne jako przedmiot teorii Meada i Goffmana

Obie teorie pokrótce opisane w poprzednich częściach artykułu wydają się w harmonijny sposób uwidaczniać swoje działanie na przykładzie narracyjnych gier fabularnych (NGF)⁵. W pierwszym fragmencie wyjaśniliśmy, w jaki sposób według Meada kształtuje się ludzka osobowość. Początkową fazę w tym procesie stanowi rozwinięcie się języka, co jednocześnie umożliwia rozwój umysłu; gest wokalny jest niezbędny dla rozwoju ludzkiej jaźni i dla świadomej reakcji innych na jednostkę, tak jak i jej reakcji na własne zachowania, myśli czy uczucia. Bez języka komunikacja nie mogłaby istnieć, a bez komunikacji nie byłby możliwy proces ewolucji osobowości, ponieważ umysł powstaje tylko poprzez aktywność podmiotu w życiu społecznym.

Narracyjne gry fabularne należą niewątpliwie do kultury słowa mówionego. Trudno wyobrazić sobie sesję NGF bez przekazu ustnego i interakcji mistrza gry z uczestnikami przygody⁶. Gracze komunikują się w ramach danego fikcyjnego świata, występując jako bohaterowie, a prowadzący – zwany najczęściej mistrzem gry – komunikuje się z postaciami graczy poprzez postaci niezależne, które odgrywa, oraz poprzez prowadzoną narrację. Analizując sposób komunikowania się graczy NGF, można zauważyć, że interakcje przebiegają na następujących poziomach⁷:

⁵ Znane są one również pod anglojęzyczną nazwą *role-playing games* i skrótem *RPG*. Nazwę NGF wprowadził Jerzy Szeja (2004) dla dookreślenia gatunku klasycznych gier fabularnych, zwanych też stolikowymi (ang. *table-top RPG*), i odróżnienia go od innych odmian, w tym młodszych – komputerowych (*cRPG*). Zakładamy, iż czytelnikowi znane są gry fabularne jako takie oraz pojęcia z nimi związane (np. system, sesja, scenariusz, przygoda, gracz, mistrz gry itp.). W przeciwnym wypadku odsyłamy do wspomnianej pozycji (Szeja, 2004), jak również do publikacji Polskiego Towarzystwa Badania Gier (Surdyk, 2007b; dwa numery specjalne „Homo Communicativus” z roku 2008, zredagowane przez Augustyna Surdyka i Jerzego Szeję; trzy numery „Homo Ludens” z lat 2009–2011). Większość z tych pozycji jest dostępna online – więcej informacji w witrynie PTBG: <www.PTBG.org.pl>. Propozycję definicji klasycznych gier fabularnych (NGF) zaprezentowano w: Surdyk, 2007a, samo zjawisko opisane jest szerzej w: Szeja, 2004.

⁶ Niekiedy, w szczególnych sytuacjach, komunikacja przybiera również formę pisemną (Surdyk, 2008, s. 121).

⁷ Szczegółowo opisane w: Surdyk 2008, s. 118–119, tu uogólnione do trzech głównych kategorii dotyczących komunikacji pomiędzy grającymi.

- ◀ interakcje w trakcie sesji, obejmujące przygodę;
- ◀ interakcje w trakcie sesji, lecz poza przygodą;
- ◀ interakcje poza sesją, czyli rozmowy towarzyszące zwykłej sytuacji komunikacyjnej, jaką jest spotkanie kilku osób.

Język, którym posługują się gracze w zwykłych, codziennych relacjach z innymi, ma wpływ na to, w jaki sposób wyrażają swoje emocje podczas gry, i odwrotnie – język sesji ma wpływ na język używany w codziennej komunikacji. Rola, w jaką wciela się uczestnik sesji, może całkowicie odbiegać od tego, kim jest jednostka rzeczywiście, i od tego, jakie role odgrywa w życiu społecznym⁸. Postać bohatera, jaką przyjdzie prowadzić graczowi w zależności od systemu, może charakteryzować się mniej lub bardziej szczegółowymi cechami pochodzącymi z wyboru gracza lub też w różnym stopniu powiązanymi z czynnikiem losowym⁹. Wśród nich mogą znaleźć się rasa, płeć, profesja czy zawód, pochodzenie i klasa społeczna, cechy osobowościowe, charakter, priorytety życiowe, predyspozycje fizyczne i wiele innych. Wszystkie te elementy wpływają na osobę wcielającą się w rolę i mają duży wpływ na język, jakim będzie się posługiwać w trakcie gry.

Mówiąc w dużym uogólnieniu, inny będzie język gracza podczas przyjmowania roli postaci o negatywnych cechach, należącej do niskiej klasy społecznej, będącej na przykład żebrakiem czy rzezimieszkiem, niż podczas odgrywania postaci o szlachetnych cechach umysłu i charakteru, inteligentnego naukowca czy walecznego, pełnego charyzmy rycerza. Każda odgrywana postać wymusza na uczestniku przygody pewną aktywność stylistyczną, język gracza (przynajmniej prawdziwie zaangażowanego w ten aspekt rozgrywki) ewoluuje, ponieważ stara się on swoją postać odegrać jak najlepiej dla siebie i dla innych osób biorących udział w tej sesji. Rozwój języka gracza podczas sesji NGF można więc porównać do ewolucji osobowości poprzez gest wokalny (według Meada). Podobnie jak dziecko, gracz uczy się nowych słów i nowych znaczeń, zaczyna je rozumieć, a co najistotniejsze, może słyszeć siebie samego, co wzbudza (a przynajmniej może wzbudzać) w nim refleksję nad własną postawą i nad tym, co mówi. Uczestnik sesji NGF, jako człowiek, który ma bardziej rozwinięty zasób słów niż małe dziecko, zwraca uwagę na swoje wypowiedzi i język, ponieważ dzięki komunikatowi słownemu może działać w świecie gry jako ktoś inny, wpływać na losy bohatera i rozwój wydarzeń w przygodzie, nabierać doświadczenia. Wielu graczy stara się na ogół dobierać słowa z wielką ostrożnością, ponieważ są one głównymi nośnikami znaczeń. Uczestnicząc w sesji

⁸ Por. Galińska, 2007, Matkowski, 2008.

⁹ Systemy NGF oferują liczne, różnorodne procedury tworzenia postaci, dające większy lub mniejszy wybór graczowi, szereg elementów opisu postaci (zazwyczaj mniej istotnych) uzależniając przeważnie od elementu losowego w ramach dostępnej palety możliwości.

NGF, starają się korzystać ze słów charakterystycznych dla wyrażenia konkretnej roli. Proces ten może wpływać na ich rozwój językowy i komunikacyjny w życiu codziennym.

Według Meada (1975, s. 212) oprócz mowy istnieje jeszcze zabawa i gra – wszystkie trzy stanowiące warunki społeczne, w których powstaje osobowość. Zabawa jest wcześniejszym stadium niż gra, to bawienie się w kogoś, tak jak robią to dzieci, kiedy naśladują role dorosłych osób. Mead porównuje też zabawę i grę dziecka do baśni i obrzędów ludów pierwotnych. Zauważa, że członkowie prymitywnych cywilizacji działali, przyjmując role innych osób, bawiąc się w bogów i bohaterów, wykonując pewne rytuały reprezentujące ich zachowanie w taki sposób, w jaki je sobie wyobrażali. W narracyjnych grach fabularnych również zawarty jest element zabawy, mimo że każdy system w mniejszym lub większym stopniu opiera się na zbiorze reguł. Podobnie jak małe dzieci naśladują role starszych, tak uczestnicy przygody odgrywają postaci bohaterów historycznych czy istoty fantastyczne. Dzięki temu osiągają jedną z najprostszych form przyjemności, wynikającą z samego faktu grania kogoś innego niż ktoś, kim się jest w rzeczywistości.

Co się tyczy przywołanego przykładu Meada dotyczącego zabawy ludów pierwotnych, należy zwrócić uwagę na to, że istnieje różnica pomiędzy zabawą pierwotnych kultur a zabawą u dziecka. Polega ona na tym, iż w tych pierwszych duże znaczenie miał element magiczny, natomiast w zabawie dziecka owa magiczna funkcja maleje. Poza tym w zabawie dziecka zawarty jest większy dystans do roli niż w rytualnych zabawach ludów pierwotnych. W grach fabularnych natomiast ów magiczny element często jest bardzo wyraźny – po pierwsze dlatego, iż większość systemów zawiera w swoich realiach wątki mityczne, baśniowe czy fantastyczne, jak i elementy ezoteryki oraz parapsychologii; po drugie dlatego, że zaangażowanie dorosłego gracza w odgrywanie postaci może być silniejsze niż w zabawach dzieci, choć jednocześnie zapewne z większym świadomym zdystansowaniem do roli¹⁰.

Jak już wiemy, zgodnie z teorią Meada podczas zabawy dziecko przybiera rolę jednej konkretnej osoby, którą autor ten określa mianem „innego”. W kolejnej fazie ewolucji osobowości, jaką jest gra, bierze udział więcej osób. Jednostka musi respektować reguły gry oraz przejmować postawy wszystkich graczy będących w danej grupie. Dzięki temu ma możliwość postrzegania samej siebie jako członka pewnej społeczności, w której pełni określone role. Suma wszystkich postaw to „uogólniony inny”, który wpływa na myślenie gracza i sprawia, że może on spojrzeć na siebie z perspektywy całej drużyny. Gra posiada

¹⁰ Por. Galińska 2007; Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2007, 2008; Chmielewska-Łuczak, Busse-Brandyk, 2009.

konkretny cel, do którego zmierzają wszystkie osoby w niej uczestniczące, jest odzwierciedleniem rzeczywistych ról i stosunków społecznych.

Tak jak w procesie przyjmowania ról społecznych jednostka rozwija osobowość i staje się w pełni świadomą istotą, tak narracyjne gry fabularne dają możliwość rozwoju „ja” gracza poprzez postać, w którą się wciela¹¹. Gracz prowadzący swojego bohatera dostosowuje jego zachowanie do postaci prowadzonych przez innych graczy; można postawić hipotezę, iż dzięki temu w pewnym sensie dojrzewa zarówno jego postać, jak i on sam. Poprzez uczestnictwo w grupie grający uczą się relacji międzyludzkich i funkcjonowania w małych strukturach społecznych. Zorganizowana grupa społeczna, jaką tworzą gracze oraz mistrz gry (i/lub postaci przez nich odgrywane), może dać jednostce możliwość doświadczania bodźców często nawet silniejszych niż w prawdziwym życiu, gdyż w wielu przypadkach niespotykanych na co dzień, o wiele bardziej emocjonujących czy wręcz niesamowitych. Poprzez identyfikację z postacią gracz może właściwie odczytać owe bodźce i dostosować swoje zachowanie do społeczności, w której przyszło mu odgrywać rolę, a następnie uzyskane doświadczenie odnieść do codziennego życia.

Goffman z kolei wyjaśnia relacje międzyludzkie poprzez perspektywę dramaturgiczną, wykorzystując terminy zaczerpnięte z teatru do opisu przedstawienia – momentu z życia jednostki, aktora. Analizuje jedynie sposób, w jaki radzi sobie człowiek, przybierając role społeczne, i jak je odgrywa. Pojęcia zastosowane przez Goffmana można jednak z równym powodzeniem wykozystać do określenia sesji narracyjnej gry fabularnej:

a) **Fasada**, na którą składają się:

◀ **dekoracje**

Podczas sesji NGF mistrz gry nierzadko wykorzystuje różne rekwizyty, aby urozmaicić przygodę i wprowadzić graczy w atmosferę odpowiadającą stworzonemu scenariuszowi. Dekoracjami mogą być m.in. muzyka (na przykład heroiczna w momencie odgrywanej przez uczestników bitwy) lub wszelkiego rodzaju rekwizyty, które mają pomóc graczom wyobrazić sobie konkretną postać lub miejsce, gdzie w danej chwili w grze bohaterowie się znajdują (w tym celu mistrz gry wykorzystuje na przykład dzieła sztuki, obrazy, ilustracje bądź materiały filmowe ukazujące baśniowe krainy, postaci fantastyczne lub historyczne)¹².

◀ **fasada osobista**

Karta postaci, którą otrzymuje gracz, zawiera informacje dotyczące współczynn timerów określających bohatera. Wszystkie te elementy to fasada osobista:

¹¹ Por. Krysińska, 2007.

¹² Bardziej teatralną odmianą gier fabularnych są LARP-y (ang. *Life Action Role-Playing*), czyli gry plenerowe, w których wykorzystuje się kostiumy, charakterystyczne i rekwizyty które imitują prawdziwe przedmioty występujące w świecie gry, na przykład broń, biżuterię.

pleć, rasa, wiek, cechy charakteru, wygląd, profesja czy pozycja społeczna. (Goffman wymienia również powierzchowność i sposób bycia, które dostarczają pewnych informacji na temat osoby odgrywającej rolę. Obie te cechy wpływają również na sposób, w jaki dana osoba odgrywa postać podczas gry).

b) Scena i kulisy

Jednym z komponentów sceny narracyjnych gier fabularnych jest wizja świata, oparta na przedstawionym w danym systemie uniwersum gry. Scenę współtworzą również wszelkie działania, które gracze wykonują w trakcie sesji i o których informują innych uczestników (w tym mistrza gry). Natomiast kulisy to wszelkie interakcje pomiędzy graczami, odbywające się poza tematem gry czy przygodą, czyli dialogi pomiędzy uczestnikami-graczami, lecz nie pomiędzy ich postaciami.

Goffman zwraca uwagę na różnice kulturowe i zaznacza, że role, jakie ludzie odgrywają, zależą w dużej mierze od systemu norm, konwencji czy praw, jakie obowiązują w danej strukturze społecznej. Różnice te dotyczą także ról odgrywanych w obrębie jednej kultury, lecz na wielu płaszczyznach życia społecznego. Dzięki mnogości systemów, zawierających różne opisy realiów oraz bohaterów, uczestnicy narracyjnych gier fabularnych mają możliwość wcielania się w postaci należących do różnych cywilizacji, kultur czy klas społecznych. Gracz w zależności od systemu może należeć do wymyślonej społeczności świata czy to fantastycznego czy quasi-realistycznego i wchodzić w zróżnicowane sytuacje komunikacyjne z udziałem bohaterów odgrywanych przez innych. Gracze mogą przy tym reprezentować oba wyróżnione przez Goffmana typy postaw wobec odgrywanych przez siebie ról – „szczerą” lub cyniczną”.

Porównanie NGF do teatru dotyczy głównie możliwości wykorzystania w ich opisie tej samej terminologii. W istocie sens i cel obu tych elementów kultury jest zupełnie inny. Odgrywanie roli w grach fabularnych różni się od roli aktora na scenie. Aktor teatralny odgrywa (odtworza) rolę będącą wynikiem długich przygotowań i wielu prób, które nierzadko odbywają się przez kilka miesięcy. Rola ta jest określona i ściśle związana ze scenariuszem, co wyklucza wszelkie improwizacje (za wyjątkiem teatru improwizowanego). Szczególnie w sztuce klasycznej odegranie roli według własnej interpretacji jest wręcz niedozwolone. NGF różni się od spektaklu teatralnego również tym, że nie ma w nich wyraźnego podziału na aktorów i widownię, każdy gracz zarówno wciela się w swoją postać, jak i obserwuje innych, ale ten ostatni proces jest względnie nieistotny: „Co prawda widzami są inni gracze, ale i dla nich istotniejsze są ich własne postaci i ich problemy. Stopień przygotowania i typ uczestnictwa gracza można porównać do sytuacji aktora – ale jest to rola autoteliczna w tym sensie, że właściwym, głównym odbiorcą wykreowanej osobowości jest «obserwator wewnętrzny»” (Szeja, 2004, s. 55).

Gry fabularne zakładają dużą swobodę w podejmowaniu decyzji i prowadzeniu postaci przez graczy, którzy nie znają z góry scenariusza przygody, dlatego odgrywając swoją postać, mogą improwizować i ingerować w jego treść. Odgrywanie ról w narracyjnych grach fabularnych jest – w przeciwieństwie do ról w teatrze – spontaniczne i objawia się w trakcie podejmowania decyzji. Teatr jest niewątpliwie skuteczniejszym treningiem technik aktorskich, które w codziennych relacjach mogą pomóc w kreowaniu siebie w określonej roli społecznej i które można zastosować w grze pozorów, jaką są według Goffmana interakcje społeczne. Porównując jednak odgrywanie ról w relacjach międzyludzkich do teatru oraz do narracyjnych gier fabularnych, można stwierdzić, że te drugie bardziej odpowiadają charakterowi typowej komunikacji. Życie ludzkie nie zawsze przypomina teatr, ponieważ codzienność zaskakuje nas różnymi nagłymi sytuacjami, w których musimy działać spontanicznie i improwizować. Człowiek nie ma możliwości wyuczenia się wszystkich istniejących ról społecznych z taką dokładnością, z jaką aktor teatralny przyswaja szczegóły scenariusza, gdyż dla wielu codziennych sytuacji komunikacyjnych nie ma przygotowanych z góry wzorców komunikacyjnych. Aktor nie ma tylu okazji do tego, by na bieżąco korygować działania postaci pod wpływem informacji z otoczenia (zwłaszcza wbrew scenariuszowi), a ponadto z góry zna wszelkie sceniczne konsekwencje podejmowanych działań.

Narracyjne gry fabularne z omawianego punktu widzenia bardziej więc przypominają naturalne relacje międzyludzkie. Jednostki są najczęściej aktywne w trakcie sesji i nie ogranicza ich przygotowany scenariusz¹³. W dużym stopniu od ich inwencji twórczej, wyobraźni zależy, jak będą kierować rolami, w które się wcielają w obrębie danego systemu. Postaci graczy poruszają się w przygodzie w określonych realiach świata przedstawionego, który odzwierciedla rzeczywiste sytuacje społeczne, i są ograniczone jedynie konwencjami, prawami czy regułami obowiązującymi w obrębie danej kultury czy grupy społecznej. Tezę o wyższości narracyjnych gier fabularnych nad teatrem (pod względem przygotowania do pełnienia różnych ról społecznych) może również wspierać czynnik socjalizujący w narracyjnych grach fabularnych. Od aktora teatralnego wymaga się przede wszystkim talentu aktorskiego, natomiast NGF dają możliwość silnego i długotrwałego utożsamiania się z odgrywaną rolą, dzięki czemu gracz może ewoluować wraz z postacią i obserwować siebie z jej punktu widzenia. Niektórzy gracze poprzez swoją postać przeżywają wszelkie emocje – od radości, poczucia zwycięstwa, zakochania aż do klęski, żałoby i głębokiego smutku – tak samo jak w codziennym życiu. Dzięki uczestnictwu w sesji NGF jednostka wciela

¹³ W każdym razie nie w takim stopniu, jak scenariusz sztuki teatralnej czy filmu. Scenariusz NGF ma najczęściej wyłącznie ramowy charakter.

się w wiele ról, które mogą odpowiadać rolom, jakie przyjdzie jej grać podczas realnych sytuacji społecznych w realnym świecie.

Narracyjne gry fabularne często stawiają postać odgrywaną przez gracza w sytuacjach, które nie przytrafiają się mu na co dzień. Mogą się przyczyniać do rozwijania wyobraźni i pogłębiania relacji interpersonalnych oraz doskonalenia sprawności komunikacji interpersonalnej. W życiu zwykle nie sposób doświadczyć wszystkich wspomnianych wyżej stanów; co więcej, w NGF „sprawdzenie się” w rozmaitych sytuacjach nie grozi nieodwracalnymi konsekwencjami wyborów, zachowań itd., inaczej niż w codziennym życiu (konsekwencje takie bezpośrednio odczuwa tylko postać – gracz jedynie pośrednio). Tym samym, jak by to ujął Goffman, NGF mogą przygotowywać jednostki do teatru, jakim jest życie codzienne.

LITERATURA

- Busse-Brandyk, A., Chmielewska-Łuczak, D. (2009). Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości, *Homo Ludens*, 1, 61–73.
- Chmielewska-Łuczak, D., Matkowski, C. (2007). Archetypiczna podróż bohatera w grach fabularnych. W: A. Surdyk, J.Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (tom II, s. 247–254). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Chmielewska-Łuczak, D., Matkowski, C. (2008). Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę. *Homo Communicativus*, 3(3), 199–212.
- Ćwiklińska-Surdyk, D. (2008). *Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie George’a Herberta Meada i Ervinga Goffmana na przykładzie gier fabularnych*. Niepublikowana praca magisterska napisana w Instytucie Filozofii UAM, Poznań.
- 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* (tom II, s. 255–268). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Geertz, C. (1996). O gatunkach zmaconych. (Nowe konfiguracje myśli społecznej) (tłum. Z. Łapiński). W: R. Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów* (s. 214–235). Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.
- Goffman, E. (1981). *Człowiek w teatrze życia codziennego* (tłum. H. Śpiewak, P. Śpiewak). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Homo Communicativus* (czasopismo naukowe), numery 2/2008 i 3/2008.
- Homo Ludens* (czasopismo naukowe), numery 1/2009, 1/2010 i 1/2011.
- Krysińska, D. (2007). *Role-Playing Games* a rozwój moralny graczy. W: A. Surdyk, J.Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (tom II s. 269–276). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Matkowski, C. (2008). Tożsamość i osobowość w relacjach gracz-postać w grach fabularnych. *Homo Communicativus*, 3(3), 213–228.

- Mead, G.H. (1975). *Umysł, osobowość, społeczeństwo* (tłum. Z. Wolińska). Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Surdyk, A. (2007a). 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* (tom I, s. 91–98). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A. (2007b). (red.). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (tom I). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A. (2008). *Klasyfikacja interakcji w grach typu role-playing games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych. Homo Communicativus*, 3(2), 115–125.
- Surdyk, A., Szeja, J.Z. (2007). (red.). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (tom II). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Szeja, J.Z. (2004). *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Wydawnictwo Rabid.

mgr Dorota Ćwiklińska-Surdyk, absolwentka filozofii – komunikacji społecznej w Instytucie Filozofii, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Polskie Towarzystwo Badania Gier, Poznań, pearlarden@o2.pl

dr Augustyn Surdyk, anglista – lingwista stosowany, adiunkt w Pracowni Badań Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, SurdykMG@amu.edu.pl

Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G. H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne

Abstrakt

Celem niniejszego artykułu jest wykazanie, iż teoria interakcjonizmu symbolicznego George'a Herberta Meada oraz teoria perspektywy dramaturgicznej Ervinga Goffmana mogą znaleźć zastosowanie w analizie narracyjnych gier fabularnych (ang. role-playing games) poprzez wspólne dla tych teorii koncepcje przyjmowania ról społecznych w interakcjach międzyludzkich. Po zestawieniu zrębów obu teorii ze zjawiskiem narracyjnych gier fabularnych autorzy wskazują na takie cechy tych ostatnich, które mogłyby uczynić z nich narzędzie służące do dalszego rozwijania ludzkiej samoświadomości oraz przygotowania człowieka do odgrywania różnych ról społecznych.

Słowa kluczowe: George Herbert Mead, interakcjonizm symboliczny, Erving Goffman, perspektywa dramaturgiczna, narracyjne gry fabularne

