

Gry fabularne w polskich badaniach psychologicznych w latach 2001–2008

STANISŁAW KRAWCZYK

Uniwersytet Warszawski

Abstract

Role-playing games in Polish psychological research, 2001–2008

Eight factors in the diversity of participation in role-playing games are named in the paper: age, gender, gaming experience, playing frequency, selected systems, division of roles in the game, extra-session engagement, interest in other kinds of leisure. The article demonstrates how these issues were included or omitted in reports on empirical psychological research that was conducted in Poland in the years 2001-2008. The results of the review imply that most of these factors did not receive adequate consideration in works from that period, which shows a certain weaknesses in this area of Polish RPG research.

Key words: Role-playing games, RPG, psychology, review

1. Wprowadzenie

Przeprowadzenie owocnych badań psychologicznych z udziałem osób grających w RPG nie jest łatwym zadaniem. Trudności przysparza m.in. to, że w grach

fabularnych¹ można uczestniczyć na wiele sposobów². Wstępne przypuszczenie, iż polscy akademicy w niewystarczającym stopniu uwzględniają w swych publikacjach owo zróżnicowanie, stało się początkiem niniejszego krytycznego przeglądu rodzimych badań psychologicznych nad grami fabularnymi.

Artykuł skierowany jest przede wszystkim do psychologów, ale również do socjologów, kulturoznawców, antropologów, a także do innych osób zainteresowanych naukami społecznymi. W zamierzeniu tekst ma zwrócić uwagę czytelników na pewne ograniczenia dotychczasowych badań nad miłośnikami gier fabularnych.

2. Dobór źródeł

Analizie podlegają głównie teksty napisane przez zawodowych psychologów, ale profesjonalna przynależność autorów nie stanowiła podstawowej zasady doboru źródeł. O selekcji tych ostatnich zadecydowało kryterium tematyczne: wybrane zostały te publikacje, których zasadniczy temat stanowią zachowania oraz psychika uczestników RPG³. Niepublikowane prace nie były uwzględniane, jako że ich wpływ na działalność naukową innych badaczy jest bardzo ograniczony. Ponadto artykuł pomija źródła zagraniczne – ich adekwatne rozpatrzenie wymagałoby osobnego opracowania, nie jest ono również niezbędnym warunkiem więzłej krytyki tekstów rodzimych.

Wykorzystane teksty z reguły opierają się na ilościowych lub jakościowych badaniach empirycznych. Jedynie w niektórych wypadkach (przede wszystkim: Dawidowicz, 2001) kwalifikacja taka byłaby wątpliwa. Trzeba przy tym podkreślić, że w polskiej literaturze przedmiotu właściwie nie ma publikacji skoncentrowanych na teoretycznej refleksji – artykuł Aleksandry Busse-Brandyk i Doroty Chmielewskiej-Łuczak (2009) jest pod tym względem wyjątkiem. Brakuje prac takich jak poświęcona m.in. czytelnikom *fantasy* książka Wandy

¹ Określenia „RPG” (*role-playing games*) oraz „gry fabularne” odnoszą się do takiej odmiany omawianych gier bądź zabaw (tych dwu pojęć nie trzeba tutaj precyzyjnie rozgraniczać), którą Jerzy Szeja (2004) nazywa narracyjną. Komputerowe (cRPG) i teatralne (LARP) gry fabularne pozostają poza obszarem zainteresowań artykułu, zatem przymiotnik „narracyjne” nie będzie niezbędny dla uściślenia, o czym mowa. Co więcej, jego stosowanie w tak sprofilowanym tekście niesłoby ryzyko nadmiernego zaakcentowania określonej cechy czy też formy wielokształtnego zjawiska RPG.

² Tekst napisany został z myślą o czytelnikach obeznanych zarówno z ogólnymi cechami gier fabularnych, jak też z wewnętrznym zróżnicowaniem zjawiska. Pozostałym osobom zarekomendować można obszerną definicję Augustyna Surdyka (2007, 2008) oraz książkę Jerzego Szei (2004), a także artykuł Michaela Hitchensa i Andersa Drachena (2009).

³ W artykule zachowywane jest rozróżnienie na „mistrzów gry” (prowadzących) oraz „graczy” (pozostałe osoby biorące udział w sesji). Wyraz „uczestnicy” (także: „grający”, „miłośnicy”) stanowi natomiast termin nadrzędny, obejmujący obie kategorie.

Zagórskiej (2004), która oprócz omówienia wyników badań zawiera rozbudowaną część teoretyczną⁴.

Analiza w artykule obejmuje prace z lat 2001–2008, takie ramy czasowe wyznacza bowiem kwerenda, którą do tej pory przeprowadziłem. Wstępne poszukiwania bibliograficzne sugerują jednak, że uwzględnienie tekstów z lat 2009–2011 niewiele by zmieniło (na przykład w roczniku *Homo Ludens* w tym okresie nie ukazał się żaden raport z psychologicznych badań empirycznych, w których brałyby udział osoby grające w RPG). Również przed rokiem 2001 trudno odnaleźć jakiegokolwiek stosowne publikacje. Na podstawie wykonanej kwerendy można więc – z zachowaniem odpowiedniej ostrożności – wypowiadać się o całokształcie badań psychologicznych nad RPG, których wyniki przedstawiono w rodzimym obiegu naukowym.

3. Analiza tekstów

Dzięki lekturze prac naukowych na temat RPG oraz paroletniej aktywności w środowisku polskich miłośników gier fabularnych⁵ możliwe było wyszczególnienie dziewięciu zagadnień, które wydawały się istotne, a zarazem często pomijane przez polskich autorów tekstów psychologicznych. Są to mianowicie: wiek, płeć, staż gry, częstość grania, wybierane systemy, podział ról w rozgrywce, zaangażowanie w RPG poza sesją, zainteresowanie innymi rozrywkami. Wymienione czynniki wpływają nie tylko na to, co dzieje się podczas sesji, lecz także na sposób uczestnictwa w całym zjawisku gier fabularnych. Można tutaj mówić o ośmiu wymiarach zróżnicowania udziału w RPG. Dalsza część artykułu prezentuje kolejno poszczególne czynniki, wyjaśniając je w razie potrzeby, a przede wszystkim – wskazując na ich występowanie bądź nieobecność w przywoływanych tekstach. Jeżeli w danej publikacji określone zagadnienie się pojawia, może zostać zaklasyfikowane jako pobieżna wzmianka albo obszerniejsze potraktowanie problemu. Oczywiście kwalifikacja ta jest w pewnej mierze arbitralna, lecz w tak obmyślanym opracowaniu nie sposób całkowicie tego uniknąć.

⁴ Składną pewną część respondentów deklarowała udział w grach fabularnych, ale informacje na ten temat przynosi tylko zwięzła uwaga: „Część badanej grupy (56,7%) była dodatkowo zaangażowana w inne rodzaje aktywności związanej z szeroko pojętą fantastyką, jak np. gry RPG, konwenty *fantasy* itp.” (Zagórska, 2004, s. 147).

⁵ Składa się na nią m.in. uczestnictwo w sesjach (w roli mistrza gry i gracza), utrzymywanie znajomości z innymi grającymi, udział w konwentach, pisanie i redagowanie tekstów publikowanych w internecie, komentowanie artykułów i wpisów blogowych, członkostwo redakcji działu gier fabularnych serwisu Poltergeist, przynależność do kapituły Quentina (konkursu na najlepszy scenariusz).

3.1. Wiek

W dwu publikacjach (Dawidowicz, 2001; Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2007) nie znajdziemy żadnego odniesienia do wieku osób grających w RPG. W paru innych tekstach jest ono obecne, ale ogranicza się do krótkich wzmianek (Grzybkowska, 2001, 2002⁶; Chmielnicka-Kuter, 2004). Ważną funkcję zdaje się natomiast pełnić w pozostałych pozycjach (Chmielnicka-Kuter, 2003; Krysińska, 2007; Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2008; Zagórska, Topór, 2008).

3.2. Płeć

W części tekstów nie odnotowano różnicowania płciowego grających (Dawidowicz, 2001; Grzybkowska, 2001, 2002; Krysińska, 2007). W czterech publikacjach kwestia ta doczekała się pojedynczych napomknień (Chmielnicka-Kuter, 2003, 2004; Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2008; Zagórska, Topór, 2008). W większym stopniu różnicowanie płci uwzględniono w dwu pracach (Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2007; Matkowski, 2008).

3.3. Staż gry

W większości tekstów brakuje jakichkolwiek odniesień do stażu gry (Dawidowicz, 2001; Grzybkowska, 2001, 2002; Chmielnicka-Kuter, 2003; Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2007, 2008). Zdawkowe nawiązania znajdują się w dwu pozycjach (Chmielnicka-Kuter, 2004; Matkowski, 2008), a w dwu innych odnaleźć można dokładniejsze wiadomości (Krysińska, 2007; Zagórska, Topór, 2008).

3.4. Częstość grania

Informacji na temat częstotliwości grania w RPG nie ma w zdecydowanej większości publikacji (Dawidowicz, 2001; Grzybkowska, 2001, 2002; Chmielnicka-Kuter, 2003; Krysińska, 2007; Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2007, 2008; Matkowski, 2008), a jeden z tekstów nawiązuje do tej kwestii tylko raz

⁶ Mamy tutaj do czynienia z dwiema częściami tego samego artykułu, toteż z reguły są one rozpatrywane wspólnie.

(Chmielnicka-Kuter, 2004). Tylko w jednej pracy nadano jej znaczniejszą wagę (Zagórska, Topór, 2008).

3.5. Wybierane systemy

W dwu artykułach nazwy systemów RPG nie występują wcale (Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2007; Matkowski, 2008). W pozostałych publikacjach są wyliczane (Dawidowicz, 2001; Chmielnicka-Kuter, 2003) bądź traktowane z większą uwagą (Grzybkowska, 2001, 2002; Chmielnicka-Kuter, 2004; Krysińska, 2007; Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2008; Zagórska, Topór, 2008).

3.6. Podział ról w rozgrywce

Dwie zasadnicze role, jakie można wskazać w grach fabularnych, to gracz i prowadzący (Surdyk, 2008; Hitchens, Drachen, 2009, s. 12–16). Teksty, w których nie wspomina się o tym zróżnicowaniu, należą do wyjątków (Grzybkowska, 2001, 2002; Matkowski, 2008). Zwykle jednak podawane są jedynie skrótowe informacje (Chmielnicka-Kuter, 2003, 2004; Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2007; Krysińska, 2007; Zagórska, Topór, 2008). Dokładniejsze omówienia zawierają dwa teksty (Dawidowicz, 2001; Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2008).

3.7. Zaangażowanie w RPG poza sesją

Gry fabularne to nie tylko sama rozgrywka, lecz także wiele rozmaicie z nią powiązanych działań, od lektury podręczników oraz wspólnego wspomnienia dawnych sesji aż po pisanie artykułów i organizowanie konwentów (przykładowa lista takich aktywności znajduje się w tekście: Krawczyk 2010, s. 69–70). Część z tych praktyk można uznać za bezpośrednie przygotowanie do właściwej zabawy, toteż tworzenie bohaterów graczy omawiane w dwu publikacjach (Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2007; Krysińska, 2007) nie zostało tutaj zakwalifikowane jako przejaw zaangażowania w RPG poza sesją. Rozpatrywanego zagadnienia nie poruszają również autorzy paru innych tekstów (Dawidowicz, 2001; Chmielnicka-Kuter, 2003, 2004; Zagórska, Topór, 2008). Wzmiankowo występuje ono w pojedynczym artykule (Grzybkowska, 2001, s. 130), szerzej natomiast traktowane jest w dwóch pracach (Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2008; Matkowski, 2008).

3.8. Zainteresowanie rozrywkami innymi niż RPG

Zaangażowanie w gry fabularne z reguły związane jest z zainteresowaniem innymi dziedzinami kultury popularnej: filmami, literaturą, komiksami, serialami itd. Jak się wydaje, może wpływać na przebieg sesji i sposób uczestnictwa w całym zjawisku RPG, ale zdecydowana większość analizowanych tekstów nie zawiera jakichkolwiek wiadomości na ten temat (Dawidowicz, 2001; Grzybkowska, 2001, 2002; Chmielnicka-Kuter, 2003; Krysińska, 2007; Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2007, 2008; Matkowski, 2008; Zagórska, Topór, 2008). Tylko w jednym artykule wspomniano pokrótce o tym zagadnieniu (Chmielnicka-Kuter, 2004).

4. Miejsce występowania poruszanych zagadnień w badanych tekstach

Poniższe tabele prezentują numery stron, na których pojawiają się omówione wymiary zróżnicowania. Zestawienie takie może być pomocne dla czytelników pragnących zweryfikować zawarte w artykule informacje. Brak cyfr w określonej części tabeli oznacza, że stosowne zagadnienie w danej publikacji w ogóle nie jest obecne. Natomiast słowa „Cały tekst” odnoszą się do problemów występujących w określonej pracy bardzo często i będących w niej zasadniczym przedmiotem zainteresowania.

Tab. 1. Różnorodność udziału w RPG – wiek, płeć, staż gry, częstość grania

	Wiek	Płeć	Staż gry	Częstość grania
Dawidowicz (2001)	–	–	–	–
Grzybkowska (2001, 2002)	126, 130	–	–	–
Chmielnicka-Kuter (2003)	154, 166–167	154	–	–
Chmielnicka-Kuter (2004)	125–129, 133–134	127–129, 131, 133–134	126–127	127
Krysińska (2007)	272–273, 275	–	273–275	–
Chmielewska-Łuczak, Matkowski (2007)	–	251–253	–	–
Chmielewska-Łuczak, Matkowski (2008)	201, 205	205	–	–
Matkowski (2008)	20–22, 27, 29–30	22, 28–30	21	–
Zagórska, Topór (2008)	331, 338–340, 342–348	340	339–343, 345–346	339–346, 348

Tab. 2. Różnorodność udziału w RPG – wybierane systemy, podział ról w rozgrywce, zaangażowanie w RPG poza sesją, zainteresowanie innymi rozrywkami

	Wyberane systemy	Podział ról w rozgrywce	Zaangażowanie w RPG poza sesją	Zainteresowanie innymi rozrywkami
Dawidowicz (2001)	79	79–80, 83–84, 86–87, 93	–	–
Grzybkowska (2001, 2002)	131	–	130	–
Chmielnicka-Kuter (2003)	154	153	–	–
Chmielnicka-Kuter (2004)	125–127	124–125	–	129
Krysińska (2007)	272	271–272, 274–275	–	–
Chmielewska-Łuczak, Matkowski (2007)	–	247, 252, 254	–	–
Chmielewska-Łuczak, Matkowski (2008)	207–208	202, 205, 207–209	200–201, 205–206	–
Matkowski (2008)	–	–	Cały tekst	–
Zagórska, Topór (2008)	334, 336–337	333, 340	–	–

5. Wnioski

Przeznaczeniem artykułu nie jest polemika z poszczególnymi tekstami. Wymagałaby ona streszczenia każdej krytykowanej publikacji i osobnego uzasadnienia poglądu, że skorzystałaby ona na dostrzeżeniu lub szerszym uwzględnieniu danego zagadnienia. Z pewnością bowiem nie jest tak, aby uwzględnienie wszystkich ośmiu ukazanych wymiarów zróżnicowania RPG było potrzebne w każdym psychologicznym badaniu empirycznym nad grami fabularnymi.

Można jednak wyciągnąć ogólne wnioski na temat przejrzonej literatury. Niepokojące wydaje się w niej nikłe zainteresowanie płcią, stażem i częstością gry, wybieranymi systemami, podziałem ról w rozgrywce, zaangażowania w RPG poza sesją oraz innymi rozrywkami. Spośród ośmiu rozpatrzonych czynników doceniono jedynie wiek.

Należy podkreślić, że takie ukierunkowanie badań nie jest wynikiem wyrażonego wprost przez autorów i uargumentowanego w tekstach przekonania o nieistotności wymienionych wyżej kwestii. Skąd zaś wypływa? Można zaproponować dwa komplementarne wyjaśnienia, które tłumaczą, dlaczego publikuje się niewiele prac, a ich autorzy nie zawsze wiedzą o sobie nawzajem.

Z kolei niska liczba tekstów oraz brak komunikacji między badaczami zmniejszają szansę na gruntowne poznawanie zjawiska i odpowiednie udoskonalanie stosowanej metodologii.

1. Gry fabularne nie stanowią atrakcyjnego przedmiotu badań dla głównego nurtu rodzimej psychologii. Niekoniecznie są zwalczane bądź niemile widziane – po prostu mało się o nich mówi i pisze. Podobnie jest również z pozostałymi rozrywkami starszych nastolatków i ludzi dorosłych. Różnego rodzaju gry, zabawy oraz inne sposoby spędzania czasu wolnego – jeśli nie liczyć ich znaczenia w rozwoju dziecka – wciąż wydają się polskim psychologom mniej istotne dla człowieka aniżeli inne sfery jego aktywności: nauka, religia, praca, rodzina. Dlatego niewiele osób jest zainteresowanych prowadzeniem badań psychologicznych nad grami fabularnymi (z tego samego powodu mało prawdopodobne wydaje się otrzymanie środków finansowych na projekty naukowe związane z RPG). Co więcej, badacze gier fabularnych w naszym kraju są rozproszeni i rzadko się ze sobą komunikują.
2. Część naukowców, którzy mogliby prowadzić badania nad RPG, na pewnym etapie kariery zawodowej traci akademickie zainteresowanie tym zjawiskiem. Podłożem tego procesu są zarówno zasygnalizowane w punkcie pierwszym problemy z akademickim statusem gier fabularnych, jak i trudności w kontynuowaniu praktycznego zaangażowania w zabawę po zakończeniu studiów (grupa studentów zapewne łatwiej znajdzie czas na parogodzinne spotkanie niż kilka osób w wieku 25–30 lat). Bycie aktywnym graczem lub prowadzącym wydaje się zaś sprzyjać utrzymaniu badawczego zainteresowania.

Pozostaje wyrazić nadzieję, że niniejszy artykuł choć w nieznacznym stopniu przyczyni się do szerszego uwzględnienia opisanych zagadnień w dalszych badaniach psychologicznych nad grami fabularnymi. Z pewnością nie zawsze trzeba uwzględniać wszystkie omówione czynniki, być może jednak warto przynajmniej wyjaśniać w raportach z badania, jakie potencjalnie istotne wymiary zróżnicowania udziału w RPG zostały pominięte, oraz rozważyć ich możliwe znaczenie.

LITERATURA

- Adventure Game Industry Market Research Summary (RPGs) V1.0* (7 lutego 2000). Online: <<http://www.rpg.net/news+reviews/wotcdemo.html>>.
- Busse-Brandyk, A., Chmielewska-Łuczak, D. (2009). Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadości. *Homo Ludens*, 1(1), 61–73. Online: <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/1/>>.

- Chmielewska-Łuczak, D., Matkowski, C. (2007). Archetypiczna podróż bohatera w grach fabularnych. W: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 2, s. 247–254). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Chmielewska-Łuczak, D., Matkowski, C. (2008). Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę. *Homo Communicativus*, 3(3), 199–211. Online: <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/chmiellumatk.pdf>>.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2003). Gry fabularne: prezentacja i psychologiczna analiza zjawiska na gruncie teorii wartościowania Huberta J.M. Hermansa. *Roczniki Psychologiczne*, 6, 151–171.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2004). Gry fabularne w badaniach psychologicznych. *Polskie Forum Psychologiczne*, 9(2), 124–138.
- Dawidowicz, O. (2001). Gdy pisarzem staje się grupa a pisaniem gra. RPG jako model grupowej twórczości literackiej. *Przegląd Humanistyczny*, 45(1), 79–93.
- Grzybkowska, D. (2001). Remityzacyjny aspekt gier fabularnych. *ALBO albo*, 10(3), 125–132.
- Grzybkowska, D. (2002). Naśladowanie i przemiana w RPG. *ALBO albo*, 11(2), 134–142.
- Hitchens, M., Drachen, A. (2009). The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, 1(1), 3–21. Online: <<http://journalofroleplaying.org/>>.
- Kozioł, J. (2007). Społeczność miłośników fantastyki a gry. Raport z badań. Referat wygłoszony na III Międzynarodowej Konferencji Naukowej „Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności”, Poznań, 24–25.11.2007.
- Krawczyk, S. (2010). Badacz z fanem w jednym domu. O potrzebie kontaktów z fandomem w badaniach nad narracyjnymi grami fabularnymi. *Homo Ludens*, 2(1), 61–75.
- 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* (t. 2, s. 269–276). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Matkowski, C. (2008). Tożsamość i osobowość w relacjach gracz-postać w grach fabularnych. *Homo communicativus*, 3(3), 213–227. Online: <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/matkowski.pdf>>.
- 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.
- Surdyk, A. (2008). *Gry fabularne*. Online: <<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/77>>.
- Szeja, J. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.
- 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 narracyjne medium kulturowe. W: B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro (red.), *Narracja. Teoria i praktyka* (s. 329–353). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 24 kwietnia 2012.

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

**Gry fabularne w polskich badaniach psychologicznych
w latach 2001–2008**

Abstrakt

Artykuł wskazuje osiem czynników zróżnicowania uczestnictwa w grach fabularnych: wiek, płeć, staż gry, częstość grania, wybierane systemy, podział ról w rozgrywce, zaangażowanie w RPG poza sesją, zainteresowanie innymi rozrywkami. Przedstawiona w tekście analiza pokazuje uwzględnianie i pomijanie tych zagadnień w doniesieniach z psychologicznych badań empirycznych prowadzonych w Polsce w latach 2001–2008. Zgodnie z wynikami przeglądu większość wymienionych czynników nie została należycie doceniona w pracach z owego okresu, co świadczy o pewnych słabościach w tym nurcie badań nad grami fabularnymi.

Słowa kluczowe: Gry fabularne, RPG, psychologia, przegląd