

## Wyobrażone postacie i ich autorzy: analiza wzajemnych odniesień na przykładzie zjawiska gier fabularnych

Elżbieta Chmielnicka-Kuter<sup>1</sup>

Instytut Psychologii KUL

IMAGINAL FIGURES AND THEIR AUTHORS:  
AN ANALYSIS OF INTERRELATIONS IN ROLE-PLAYING GAMES

**Abstract.** Imaginal figures constitute stable but still not well known topic in psychology that is usually associated either with childhood or with psychopathology. As Mary Watkins convincingly argues, the „invisible guests” and the dialogues with them can be identified throughout the life-span including the contact with works of art, anticipation of future events, and creativity. One more occasion to establish dialogical relation with imaginal figure is the participation in Role-playing Game (RPG). RPG gamers create fictional characters, identify with them and participate in adventures in fantasy worlds narratively presented by the Game Master and filled with the dialogues between the characters. The main aim of the article is an analysis of relations between RPG participants ( $N = 34$ ) and their characters ( $N = 41$ ) understood as different I-positions in multivoiced and dialogical self. The Self-Confrontation Method by Hubert Hermans was used to elicit valuations concerning mutual relations. The affective climate and the content of player-to-character and character-to-player attitudes were compared. Several types of dialogical relations were identified. The discussion of results is based mainly on the valuation theory and the concept of the dialogical self.

### PROBLEMATYKA WYOBRAŻONYCH POSTACI NA GRUNCIE PSYCHOLOGII

Wyobrażone postacie, fikcyjni towarzysze i związane z nimi wewnętrzne dialogi stanowią w psychologii temat stały, choć nadal niedokładnie poznany. Najbardziej chyba popularne skojarzenia związane z tym tematem idą w kierunku prac Piageta, który traktuje to jako przejściową i skazaną na zaniknięcie właściwość okresu dzieciństwa, związaną z rozwojem funkcji symbolicznej (Piaget, 1962; Piaget, Inhelder, 1996). Podobnie Mead (1975) i Wygotski (1989) lokują relacje o charakterze wyobrażeniowym w okresie dzieciństwa. Postulują ewolucję tych relacji w czasie, która w przypadku zdrowej osobowości prowadzi do przekształcenia relacji z wyobrażoną postacią (podobnie jak z rzeczywistymi osobami) w umysłową reprezentację „ugólnionego innego”, stanowiącego kontekst oceny całości zachowań jednostki z możliwie najszerszej perspektywy znaczeń podzielanych w danej społeczności (Mead), lub w monologową w swej istocie mowę wewnętrzną, która nie służy komunikacji z innymi, lecz autoregulacji (Wygotski). Również przedstawiciele orientacji psychodynamicznej skłonni są traktować wyobrażone postacie jako fenomen przynależący przede wszystkim do świata dzieciństwa<sup>2</sup>. Winnicott wiele uwagi poświęcił roli obiektów przejściowych (*transitional objects*), którymi stają się dla dziecka przytulanki lub inne przedmioty, do których są bardzo przywiązane. Stanowią one subiektywną reprezentację faktycznych obiektów przywiązania i w ten sposób zapewniają mu niezbędny poziom poczucia bezpieczeństwa, integracji, a wreszcie autonomii w sytuacjach, kiedy jest ono pozbawione wspierającej obecności innych (Winnicott, 1971 – za: Hermans, Hermans-Jansen, 2000, s. 135; Oleś, 2003, s. 66). Niektórzy przedstawiciele omawianego podejścia interpretują fenomen wyobrażonego towarzysza dziecka (*imaginary companion*) jako wczesny wyraz kreatywnych zdolności *ego*, które znajdują pełniejszy wyraz w twórczości w życiu dorosłym (Myers, 1979). Posiadanie wyobrażonej postaci w dorosłości traktowane jest zwykle jako wyraz fiksacji na preedypalnym stadium rozwoju, a nawet objaw zaburzeń psychotycznych. Czasem jednak wyobrażona postać wykreowana przez dorosłego pacjenta w toku terapii może też odzwierciedlać, a nawet wzmacniać formację *superego* i rozwój kontrolnych funkcji *ego* (Bass, 1983). Wyobrażoną postać można rozpatrywać jako wewnętrzną replikę osoby, z którą dziecko jest emocjonalnie związane, na której polega i której doświadcza jako części i zarazem poszerzenia siebie. Jest to, zgodnie z poglądami Kohuta, rodzaj obiektu wspierającego *self* (*self-object*), którego prototypem jest zwykle

1 Adres do korespondencji: Katedra Psychologii Osobowości w Instytucie Psychologii KUL, Al. Raclawickie 14, 20-950 Lublin; e-mail: eliot@kul.lublin.pl

2 „Wyobrażony towarzysz zwykle pojawia się między trzecim a szóstym rokiem życia, ale czasami tak wcześnie, jak w połowie drugiego, lub tak późno, jak w dziesiątym roku życia [...] jest raczej funkcją potrzeby zmniejszenia przepaści między rozwojem emocjonalnym dziecka a strukturą jego osobowości niż sprawą jego wieku” (Bass, 1983, s. 528).

matka. A ponieważ potrzeba posiadania takiego obiektu nigdy nie wygasa, podobną rolę w dorosłym życiu może spełniać np. przyjaciel; powinien odgrywać ją również terapeuta (Kohut, 1977 – za: Drat-Ruszczak, 2003, s. 635). Jak dowodzi Watkins (1986) w pracy pod tytułem *Niewidzialni goście*, wyobrażone postacie mogą być obecne nie tylko w dzieciństwie i okresie dojrzewania, ale na przestrzeni całego życia, i mogą się pojawiać w tak różnych sytuacjach, jak zabawy dziecięce, marzenia, sny, procesy myślenia (w tym antycypacja przyszłych wydarzeń), kontakt z dziełami sztuki, twórczość literacka (relacja między autorem i bohaterami np. powieści), a nawet modlitwa. Relacja z wyobrażoną postacią ma charakter swoistego dialogu prowadzonego w wyobraźni.

Powszechność różnych form wewnętrznych dialogów, a także fakt, iż do eksplorowania relacji z wyobrażoną postacią zachęcają klienci psychoterapeuci stosujący psychodramę, techniki wypracowane na gruncie terapii *Gestalt*, Analizy Transakcyjnej lub inspirowane psychologią analityczną Junga, świadczą o niepatologicznym charakterze większości relacji o charakterze wyobrazeniowym.

Jeszcze jedną okazję do zaistnienia takiej relacji stanowią gry fabularne (*role-playing games*, RPG), których uczestnicy tworzą fikcyjne postacie, a następnie, identyfikując się z nimi, biorą udział w wydarzeniach rozgrywających się w fantastycznym świecie, narracyjnie przedstawianym przez Mistrza Gry i uzupełnianym opisami oraz dialogami postaci. Identyfikacja z wybraną postacią, różnicowanie pomiędzy własnym i jej punktem widzenia oraz mniej lub bardziej elastyczne przechodzenie pomiędzy tym, co dzieje się w świecie gry, w grupie graczy i w obszarach aktywności nie związanych z grą, wskazuje na istnienie relacji pomiędzy „ja” oznaczającym uczestnika gry a „ja” oznaczającym jego wyobrażoną postać.

Celem artykułu jest prezentacja sposobów, w jakich tę szczególną relację opisują gracze oraz postacie – bohaterowie gier.

## WYOBRAŻONE POSTACIE W DIALOGOWYM SELF

Teoretyczną podstawą, na której będą analizowane relacje pomiędzy uczestnikami gier fabularnych i wyobrażonymi postaciami ich bohaterów, jest koncepcja dialogowego *self* Huberta J. M. Hermansa, dla którego głównymi inspiracjami były teoria *self* Williama Jamesa (a w jej ramach klasyczne już rozróżnienie dwóch jego aspektów, jakimi są: charakteryzujące się ciągłością, odrębnością i intencjonalnością Ja podmiotowe – *I*, oraz ja przedmiotowe – *me*, wraz z jego elementami składowymi, jakimi są: ja materialne, ja społeczne i ja duchowe), a także koncepcja wielogłosowej powieści Michała Bachtina. Zdaniem Hermansa, *self* jest wielogłosowe, co oznacza istnienie w wyobrazeniowej przestrzeni naszych umysłów wielu względnie niezależnych pozycji, jakie może zajmować Ja podmiotowe (*I*) w procesie nadawania znaczeń doświadczeniom (*me*). Ja podmiotowe, poruszając się pomiędzy poszczególnymi pozycjami, obdarza je głosem umożliwiającym komunikowanie przynależnych do nich znaczeń. Pozycje Ja i przynależące do nich, narracyjnie ustrukturyzowane elementy doświadczenia pozostają we wzajemnych interakcjach, co oznacza, że *self* charakteryzuje się nie tylko złożonością, ale i wewnętrzną dynamiką, która może stać się jednym ze źródeł rozwoju i zmiany (Hermans, 1996). Wzajemne oddziaływanie głosowych pozycji Ja Hermans określa mianem wewnętrznego dialogu. Kontynuacją metafory przedstawiającej poszczególne pozycje Ja i reprezentujące je głosy jako komunikujących się ze sobą bohaterów powieści jest porównanie Ja do heterogenicznej społeczności (*heterogenous society*), którą tworzą liczne pozycje Ja i ich grupy, reprezentujące odmienne, a nawet kontrastowo różne poglądy, nastroje i cele (Hermans, 2001; 2002).

W repertuarze licznych pozycji możliwych do rozpoznania w *self* Hermans wyróżnia również pozycje oznaczające wyobrażone postacie. Mogą to być personifikacje poszczególnych aspektów „ja”, wyobrazeniowe reprezentacje innych osób lub postacie czysto wyobrazeniowe. W pracy pt. *Autonarracje* (2000) Hermans i Hermans-Jansen przedstawiają wyobrażone postacie jako „domniemane istoty, specyficzne osobistości, postacie przypominające zwierzęta lub potwory, istoty wyższe, czy inne postacie antropomorficzne, nie doświadczalne przy pomocy pięciu zmysłów, a mimo wszystko otoczone aurą faktyczności” oraz zwracają uwagę na fakt, iż „osoby, które identyfikowały takie wyobrażone postacie, mówiły o nich z uwagą i troską, z jakimi zwykły mówić o swych rzeczywistych osobach znaczących” (s. 133).

Na gruncie koncepcji dialogowego *self* wyobrażone postacie są traktowane jako jedne z wielu możliwych głosowych pozycji Ja. Podejmując autorefleksję z perspektywy oznaczającej wyobrażoną postać, osoba jest w stanie w imieniu tej postaci dokonać oceny doświadczeń, rozwinąć specyficzny system narracyjny, a w rezultacie opowiedzieć historię uzupełniającą, nawet w jakimś stopniu konkurencyjną względem historii, jaką opowiada lub mogłaby opowiedzieć ze zwykłej, codziennej pozycji Ja. Wyobrażone postacie i historie, które mogą opowiedzieć, odzwierciedlają tym samym dialogową w swej istocie strukturę autonarracji (Hermans, Rijks, Kempen, 1993).

Wyobrażone postacie będące względnie autonomicznymi częściami wielogłosowego *self* (Hermans, 1996) traktuje się w ramach stosowanych w podejściu dialogowym strategii badawczych i terapeutycznych „jako partnera,

## WYOBRAŻONE POSTACIE I ICH AUTORZY

z którym można poznać się na tyle, by móc z nim porozmawiać” (Hermans, Hermans-Jansen, 2000, s. 238). Biorąc pod uwagę uniwersalny charakter wyróżnionych przez Hermansa motywów podstawowych, przyjmuje się, że aktywność osoby – zarówno w ramach jej zwykłej pozycji Ja, jak i pozycji zajmowanej przez wyobrażoną postać – jest wyrazem *dążenia do umacniania siebie* (motyw S), *pragnienia kontaktu oraz jedności z kimś drugim* (motyw O) lub do jednoczesnej realizacji tych dwóch motywów. Szczególny rodzaj wyobrażonych postaci stanowią bohaterowie gier fabularnych.

## ZJAWISKO GIER FABULARNYCH

Specyfiką popularnych wśród uczniów szkół średnich i studentów gier fabularnych jest identyfikacja każdego z uczestników z wybranym bohaterem o bogatej charakterystyce, która obejmuje nie tylko cechy wyglądu zewnętrznego i osobowości, ale też historię życia, której znaczna część powstaje w trakcie kolejnych sesji gry, ale należy do niej również to, co bohater „wie na swój temat” lub „pamięta ze swej osobistej lub rodowej przeszłości” przed przystąpieniem gracza do pierwszej sesji. Pomysłodawcami tych historii są zazwyczaj sami gracze (w tym wydaniu historii są nieraz niezwykle obszerne i skomplikowane), choć może być nim Mistrz Gry, którego funkcja polega na narracyjnym przedstawianiu świata, w którym żyją bohaterowie, inspirowaniu ich do podejmowania określonych działań oraz na koordynowaniu całości rozgrywającej się w wyobraźni graczy akcji, zgodnie z zamysłem przygody. Ze względu na to, że głównym środkiem ekspresji w grze fabularnej jest słowo, a zakończenie przygody ma raczej charakter otwarty niż arbitralnie ustalony przez Mistrza Gry i nie jest znane odgrywanym przez graczy bohaterom, możemy traktować je jako grupowe tworzenie i opowiadanie historii. Gry fabularne traktowane są jako zjawisko paraliterackie mające liczne analogie do koncepcji dzieła otwartego eksplorowanej na gruncie literatury współczesnej (Dawidowicz, 2001), a także jako „odmiana teatru, w którym wszyscy biorący udział w spektaklu tworzą go według ściśle określonych reguł i nikt właściwie nie zna zakończenia tej sztuki” (Lichański, 1999, s. 25).

W odniesieniu do gier fabularnych możemy mówić o kilku, nie do końca zresztą rozłącznych, rodzajach czy poziomach interakcji (Fine, 1983; Hughes, 1988). Co więcej, zależnie od kontekstu: świata rzeczywistego lub świata wyobrażonego, ten sam zaimek „ja” oznacza raz gracza, a raz postać w grze. Zjawisko to możemy traktować jako wyraz bliskiej, a przynajmniej intensywnej relacji, jaka podczas gry łączy gracza i jego postać (por. Stromberg, 1999). Lichański upatruje w tej relacji źródło różnicy między RPG a tradycyjnym przedstawieniem teatralnym: „Na czas gry, inaczej niż w teatrze, ja nie gram postaci, ale nią jestem” (Lichański, 1999, s. 29). Na poziomie zewnętrznie obserwowalnych zjawisk **gracze** pozostają w (werbalnych i niewerbalnych) interakcjach ze sobą nawzajem i z Mistrzem Gry. Na poziomie identyfikacji z wyobrażoną postacią **bohaterowie gry** są uwikłani w obserwowalne relacje dialogu z członkami drużyny oraz nieobserwowalne relacje z narracyjnie przedstawianymi przez Mistrza Gry istotami napotykanymi w wyobrażeniowym świecie. Kiedy weźmiemy pod uwagę wielogłosową jakość *self*, możemy rozpatrywać te wewnętrzpsychiczne procesy zachodzące między (obdarzonymi głosem) pozycjami Ja oznaczającymi gracza i bohatera gry w kategoriach relacji dialogowych. Treść i afektywna jakość tych interakcji jest przedmiotem dalszej prezentacji.

## OPIS GRUPY BADANEJ I PROCEDURY BADAWCZEJ

Materiał badawczy uzyskany został w ramach realizacji szerszego projektu dotyczącego wpływu wyobrażonych postaci na dynamikę systemu osobistych znaczeń<sup>3</sup>. Z konieczności wynikającej z tematyki artykułu pominięty zostanie ujmowany w pełnym badaniu kontekst historii życia (zarówno bohatera gry, jak i gracza), w których relacja gracz–postać jest osadzona.

**Pytania**, na które chciano uzyskać odpowiedź, są następujące:

Czy istnieje jakaś specyfika odniesień gracz-wyobrażona postać w warstwie treściowej i/lub na poziomie klimatu afektywnego? Jeśli taka specyfika istnieje, w jaki sposób się ona przejawia? Jakie rodzaje relacji dialogowych można wyodrębnić na podstawie par odniesień? Co może wynikać z próby dialogowego zestawienia wypowiedzi dla graczy oraz ewentualnie dla ich postaci?

**Grupę** badaną stanowiło 34 uczestników gier fabularnych (6 kobiet, 28 mężczyzn w wieku 16-28 lat) – w większości byli to studenci lubelskich uczelni i uczniowie szkół średnich. Z każdą osobą przeprowadzane było indywidualne samopoznanie w oparciu o Metodę Konfrontacji z Sobą (Hermans, Hermans-Jansen, 2000). W pierwszej części zachęcano uczestnika do spojrzenia na własne życie jako pewnego rodzaju historię

<sup>3</sup> Projekt pt. „Dynamika systemu znaczeń osobistych w wyniku konfrontacji z wyobrażoną postacią. Badania uczestników gier fabularnych” realizowany jest w ramach grantu promotorskiego 2 H01F 037 25, którego kierownikiem jest dr hab. Piotr K. Oleś, prof. KUL.

i dokonania autorefleksji w oparciu o klasyczny zestaw pytań obejmujący przeszłość, teraźniejszość i przyszłość (tamże, s. 54). Angażując się w autorefleksję, osoba jako podmiot poznania (*I*) organizuje i interpretuje swoje życie (*me*). Proces ten, nazywany wartościowaniem, można opisać w kategoriach napięcia pomiędzy podmiotowym i przedmiotowym aspektem *self*. Wartościowanie jest także procesem selekcyjnym: pewne doświadczenia zostają oceniane jako ważne, inne jako nieważne, choć w przeszłości ich znaczenie mogło być zgoła inne. Wskaźnikiem przynależności poszczególnych doświadczeń do ja empirycznego jest obecność wzbudzanych przez nie uczuć związanych z „ja” (*self-feelings*). Intensywność tych uczuć (fluktuująca w czasie) decyduje o tym, że dany element doświadczenia może zajmować centralną lub marginalną pozycję w ja przedmiotowym osoby i być oceniany jako bliski lub daleki. Wartościowanie ma w teorii Hermansa jeszcze jedno znaczenie. Jest nim utworzona w rezultacie autorefleksji **jednostka znaczeniowa**, która ma w oczach jednostki pozytywną, negatywną lub ambiwalentną wartość. Uczucia są jego istotnym składnikiem: „Kiedy wiemy, jakiego rodzaju uczucia idą w ślad za konkretnym wartościowaniem, wiemy coś o samym wartościowaniu” (Hermans, Hermans-Jansen, 2000, s. 31). Co więcej, w afektywnym komponencie wartościowania wyrażają się dwa podstawowe motywy – *dążenie do umacniania siebie* (motyw S) oraz *pragnienie kontaktu oraz jedności z innymi* (motyw O) – wpływające na organizację i reorganizację doświadczeń. Pod względem treści wartościowanie ma zwykle postać zdania wyrażającego indywidualny sposób spostrzegania przez osobę określonego pod względem miejsca i czasu ważnego fragmentu rzeczywistości (Błaszczak, Oles, 2002). Przykładami wartościowań są stwierdzenia: „Lubię deszczową pogodę. Lubię zrobić wtedy herbatę, rozłożyć książkę i poczytać”, „Żałuję, że część znajomych z dawnych lat nie rozpoznaje mnie na ulicy albo nie ma dla mnie czasu”, „Oszczędzanie nie jest łatwe; teraz poznaję wartość pieniądza i pracy”.

W drugiej części samopoznania proszono uczestników o zidentyfikowanie się z wybraną (ocenianą jako ważną) postacią z gry i zachęcano ich do odniesienia się do tych samych pytań z punktu widzenia wybranej lub kilku wybranych bohaterów RPG i dokonanie refleksji nad istotnymi elementami ich historii **z ich perspektywy**. Badani byli proszeni o opowiedzenie historii w imieniu postaci, w taki sposób, jak ma to miejsce podczas gry, a więc w pierwszej osobie, np. „Mój ojciec zginął tak, jak inni, w walce. Matka... jeszcze przy porodzie. Pochodzę z Middletown. Nie miał się mną kto zająć, więc zostałem sprzedany jako niewolnik. Jedyną rzeczą, jaką miałem na własność, był kamień...”.

W trzeciej, końcowej części samopoznania uczestników konfrontowano z pytaniami dotyczącymi wzajemnych odniesień: ja – bohater gry. W celu zachęcenia osoby do sformułowania wartościowań wyrażających jej ustosunkowanie wobec wyobrazonej postaci – bohatera gry fabularnej zastosowano instrukcję: *Opowiedz o Twoim osobistym ustosunkowaniu do swojego bohatera z gry fabularnej (postaci, którą jesteś w grze). Jaki jest... (imię postaci) z Twojego punktu widzenia? Co mógłbyś powiedzieć o nim, lub do niego?* Aby uzyskać wartościowania wyrażające ustosunkowanie wyobrazonej postaci wobec identyfikującego się z nią podczas sesji RPG gracza, stosowano instrukcję:

*Wyobraź sobie, że jesteś teraz tą postacią z gry (imię postaci). Opowiedz o Twoim ustosunkowaniu do... (imię badanego). Jaki jest... (imię badanego) z Twojego punktu widzenia? Co mógłbyś powiedzieć o nim, lub do niego?* Wyłaniające się z autonarracji ważne jednostki znaczeniowe – wartościowania – były przez uczestników badania formułowane w postaci zdań i zapisywane, a następnie oceniane pod kątem łączących się z nimi uczuć<sup>4</sup>. Osoby badane oceniały swoje ustosunkowanie wobec wyobrazonych postaci z własnej perspektywy, natomiast ustosunkowanie postaci do siebie oraz wszelkie wartościowania, których autorem była wyobrazona postać, z perspektywy tej właśnie postaci.

## ANALIZA UZYSKANEGO MATERIAŁU

W odpowiedzi na pytania dotyczące relacji gracz–postać uzyskano 117 wartościowań. W odpowiedzi na pierwsze pytanie (ustosunkowanie gracza do wyobrazonej postaci) uzyskano 59 wartościowań; w odpowiedzi na pytanie drugie (ustosunkowanie postaci wobec gracza) – 58 wartościowań. Pochodzą one od 41 postaci. W przypadku dwóch uczestników nie udało się wydobyć odniesień do gracza z perspektywy postaci czy też funkcji pełnionej w grze. W celu opracowania wyników zastosowano analizę afektywnych konotacji wartościowań oraz analizę jakościową ich treści.

### Klimat afektywny

<sup>4</sup> Zastosowano listę 24 terminów afektywnych: poczucie własnej wartości, poczucie siły, pewność siebie, duma (uczucia wyrażające *dążenie do umacniania siebie*), troskliwość, miłość, czułość, intymność (uczucia wyrażające *pragnienie kontaktu i zjednoczenia z kimś drugim*), radość, zadowolenie, przyjemność, zaufanie, poczucie bezpieczeństwa, energia, spokój wewnętrzny, poczucie wolności (uczucia pozytywne), bezsilność, lęk, wstyd, rozbiecie wewnętrzne, wina, osamotnienie, poczucie niższości, złość (uczucia negatywne) (Hermans, Hermans-Jansen, 2000, s. 335).

## WYOBRAŻONE POSTACIE I ICH AUTORZY

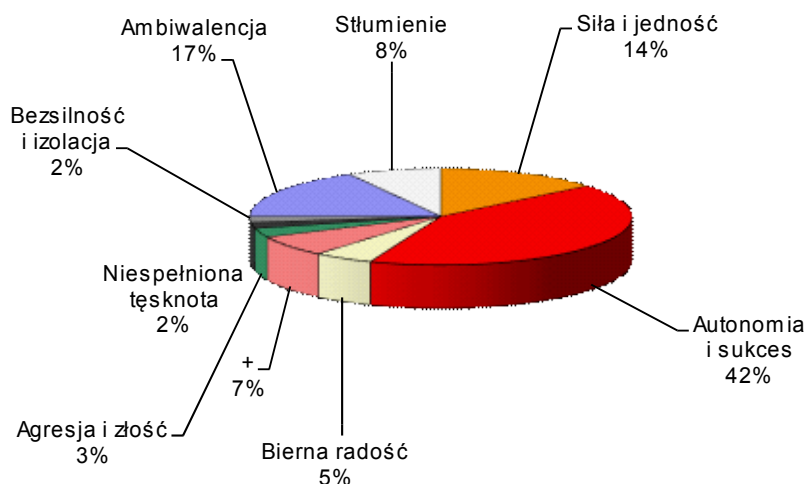
Analizę rozpoczęto od sprawdzenia, jaki jest wkład poszczególnych zespołów uczuć w afektywne zabarwienie wartościowań. W tym celu wartościowania podzielono na dwie grupy w zależności od tego, czy ich autorem byli gracze, czy postacie. Następnie w ramach każdej grupy obliczono średnie wartości kilku wskaźników afektywnych<sup>5</sup>. Uzyskane wyniki (tabela 1) świadczą o tym, że relacja gracz–bohater gry jest **dla graczy** okazją do doświadczenia raczej uczuć pozytywnych niż negatywnych ( $P > N$ ) oraz w większym stopniu autonomii niż kontaktu ( $S > O$ ), natomiast ta sama relacja **poprzez postacie** doświadczana jest bardziej ambiwalentnie (%P), choć również w większym stopniu angażuje motyw umacniania siebie niż motyw kontaktu ( $S > O$ ).

**Tabela 1.**

**Średnie i odchylenia standardowe wskaźników S, O, P, N i %P uzyskane w grupie graczy i wyobrażonych postaci**

		S	O	P	N	%P
Gracze	<i>M</i>	11,47	4,17	20,58	5,37	80,41
	<i>SD</i>	6,35	5,36	11,71	8,07	27,06
Postacie	<i>M</i>	9,93	3,97	17,60	8,47	64,84
	<i>SD</i>	6,25	5,65	10,57	8,11	27,85

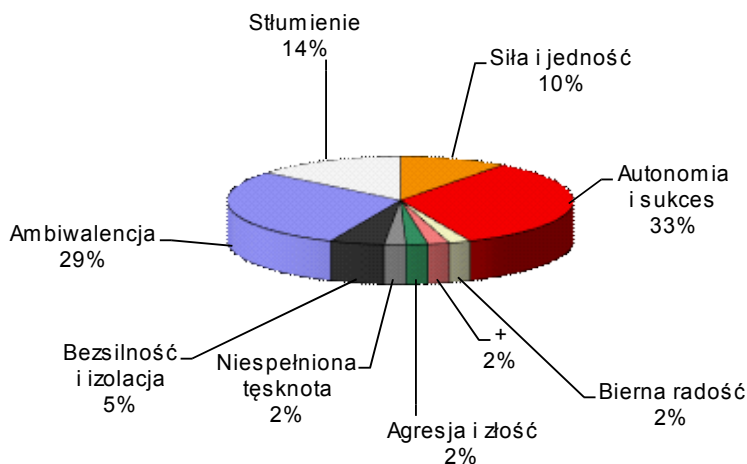
Wykres 1.



<sup>5</sup> Podstawowe wskaźniki afektywne: S – suma ocen 4 uczuć wyrażających umacnianie siebie; O – suma ocen 4 uczuć wyrażających dążenie do kontaktu i jedności z kimś drugim; P – suma ocen 8 uczuć pozytywnych; N – suma ocen 8 uczuć negatywnych. Do oceny intensywności doświadczanych uczuć zastosowano 6-stopniową skalę: 0 – w ogóle nie; 1 – tylko trochę; 2 – w pewnym stopniu; 3 – dość dużo; 4 – dużo; 5 – bardzo dużo. Minimalne wartości wskaźników S, O, P i N = 0, maksymalne wartości wskaźników S i O = 20; maksymalne wartości wskaźników P i N = 40. Wskaźnik %P informuje o nasyceniu wartościowań uczuciami pozytywnymi. Jego wartość mieści się w granicach 0-100 (por. Hermans, Hermans-Jansen, 2000).

Procentowy udział poszczególnych typów doświadczeń<sup>6</sup> w wartościowaniach graczy wyrażających ich ustosunkowanie wobec wyobrażonych postaci ilustruje wykres 1. Relacja z wyobrażoną postacią jest **przez graczy** doświadczana głównie w kategoriach pozytywnych. Różne typy doświadczeń pozytywnych stanowią 68%, podczas gdy typy doświadczeń negatywnych – tylko 7% wartościowań. Relacja z bohaterem gry angażuje i gratyfikuje motyw umacniania siebie, zarówno w dominującym na tle innych doświadczeniu autonomii i sukcesu (+S), jak i w doświadczeniu siły i jedności (+HH). Motyw kontaktu w „czystej” postaci (bez towarzyszenia motywum umacniania siebie) obecny jest w postaci niespełnionej tęsknoty (-O), którą wyraża zaledwie jedno wartościowanie. Mimo iż treść niektórych wartościowań (np. „Kocham ją, bo jest do mnie bardzo podobna w wyjściu poza «normę». Że stara się otworzyć na świat”) sugeruje doświadczenie jedności (+O), wśród wzorców uczuć nie odnaleziono przykładów doświadczenia wskazującego na tę formę gratyfikacji motywu kontaktu. Relacja z postacią rzadko jest doświadczana przez osoby badane w kategoriach bezsilności i izolacji (-LL) oraz sprzeciwu (-S). Wśród odniesień graczy do ich bohaterów dość znaczące miejsce zajmuje kategoria ambiwalencji (+/-). Wśród wartościowań odnaleziono również doświadczenia pozytywne nie łączące się wyraźnie z żadnym z motywów podstawowych (kategorie „+LL” i „+”), które można interpretować jako bierną radość i zadowolenie. W kilku przypadkach stwierdzono stłumienie.

Wśród odniesień postaci **do graczy** najsilniej zaznacza się autonomiczne umacnianie siebie (+S), choć nie jest ono tak częste, jak po stronie graczy. Podobnie często jak autonomia i sukces występuje ambiwalencja (+/-). Mniej liczne reprezentacje uzyskały doświadczenie siły i zjednoczenia (+HH) oraz stłumienie afektywnego wydzwięku relacji. Podobnie jak w przypadku graczy relacja bohaterów ze swoimi „autorami” nie jest doświadczana w kategoriach spełnienia motywu kontaktu (+O). Kategorie pozytywne stanowią 47% odniesień wyobrażonych postaci do graczy, natomiast negatywne – 9% odniesień (wykres 2).



<sup>6</sup> Podstawowe typy doświadczeń to w ujęciu Hermansa **autonomia i sukces**, czyli typ **+S** (charakterystyczny układ wskaźników to  $S>O$ ,  $P>N$ ), **agresja i złość**, czyli typ **-S** ( $S>O$ ,  $N>P$ ), **jedność i miłość**, czyli typ **+O** ( $O>S$ ,  $P>N$ ), **niezaspokojona tęsknota**, czyli typ **-O** ( $O>S$ ,  $N>P$ ), **bezilność i izolacja**, czyli typ **-LL** (niskie  $S$  i  $O$ ,  $N>P$ ) oraz **siła i jedność**, czyli typ **+HH** (wysokie  $S$  i  $O$ ,  $P>N$ ) (za: Hermans, Hermans-Jansen, 2000, s. 98).

## WYOBRAŻONE POSTACIE I ICH AUTORZY

Dotychczasowe wyniki wskazują na to, że udział w grach fabularnych w przeważającym stopniu angażuje motyw umacniania siebie (S). Sposoby ujawniania się tego motywu we wzajemnych odniesieniach graczy i ich postaci pozwoli prześledzić analiza treści wartościowań oraz analiza par odniesień: gracz-postać.

### Treściowe aspekty wartościowań wyrażających ustosunkowanie graczy do postaci

Wśród wartościowań wyrażających ustosunkowanie graczy do bohaterów odnaleziono przykłady **idealizowania** postaci:

	S	O	P	N
Honorowa istota zdolna do najwyższych poświęceń i najgorszych okrucieństw.	18	2	17	19
Szanuję go i podziwiam za to, że jest całym sercem w tym, co robi, że pracuje ciężko i profesjonalnie, nigdy nie traci celu z oczu, zawsze jest opanowany, zachowuje zimną krew.	16	0	21	0

S – suma uczuć odnoszących się do siebie; O – suma uczuć odnoszących się do innych; P – suma uczuć pozytywnych; N – suma uczuć negatywnych. Minimalne wartości S, O, P i N = 0; maksymalne wartości S i O = 20; maksymalne wartości P i N = 40.

ELŻBIETA CHMIELNICKA-KUTER

Postać może nie tylko posiadać niezwykle rozwinięte i godne podziwu cechy, ale i skupiać w sobie **osobiste ideały gracza**, do których chciałby się on przybliżyć i z którymi porównuje swoje aktualne „ja”:

	S	O	P	N
Lubię postać, bo ma większe możliwości fizyczne i psychiczne (sprawność).	9	0	18	9
Bardzo odpowiada mi historia, osobowość i cel Cirrollo.	12	3	21	0
<i>Chciałbym posiadać niektóre cechy i umiejętności odgrywanych przeze mnie postaci, np. mieć silniejszą wolę, znać szermierkę, być w jakiś sposób lepszym.</i>	5	1	8	17
<i>Rycerz jest lepszy ode mnie. Nie ma takich problemów. Niczego się nie boi.</i>	3	0	3	10

Powyższe przykłady można interpretować w kategoriach wywiedzionego umacniania siebie. Poczucie własnej wartości, odzwierciedlone w afektywnych wzorcach większości z tych wartościowań, jest pochodną kontaktu, wręcz posiadania (postać jest przecież wytworem gracza!) silnej, niejednokrotnie też charyzmatycznej postaci (por. Hermans, Hermans-Jansen, 2000, s. 148). Klimat afektywny niektórych wartościowań (zaznaczone kursywą) wskazuje na to, że w wyniku porównania z postacią uosabiającą ideał „ja” może dochodzić nie tylko do gratyfikacji, ale też do frustracji poczucia własnej wartości.

Źródłem umacniania siebie może być **identyfikacja** ze zwykle też podziwianą postacią:

	S	O	P	N
Łatwo się w niego wczuwam i odgrywam go na sesjach.	10	5	25	0
Wczułem się w nią maksymalnie – zupełnie mnie pochłaniała, myślałem nią.	15	0	20	0

W poniższych wartościowaniach umacnianie siebie odgrywa rolę drugoplanową i jest raczej pochodną **sympatii** odczuwanej względem bohatera gry:

	S	O	P	N
Kocham swojego bohatera, bo potrafił zrzucić kajdany „normalnego” postępowania, że jest otwarty wobec świata.	20	19	40	0
Lubię go, to „swoją gość”. Postać mi się udała, jest dokładnie taka, jaką chciałem ją widzieć.	12	13	23	1



#### WYOBRAŻONE POSTACIE I ICH AUTORZY

Również wtedy, gdy gra i relacja z postacią są traktowane jako **rozrywka** lub **eksperyment**, mogą być dla gracza okazją do pozytywnego umacniania siebie:

	S	O	P	N
Postać jest ciekawa. Granie nią bawi mnie.	14	4	33	1
Grając, mam świadomość, że wydarzenia są na niby, co pozwala mi bardziej się wyluzować, być trochę mniej odpowiedzialnym za czyny, popuścić śmiało wodze fantazji.	9	3	33	2

Niezwykle interesujące są przykłady odniesień graczy wobec postaci, które można zidentyfikować jako **tożsamość-w-różnicy**. Podobieństwo i dystans, które wspólnie określają sposób, w jaki gracz spostrzega swoją postać, są ważnymi czynnikami w definiowaniu granic i treści własnego „ja”:

	S	O	P	N
Nie identyfikuję się z bohaterem, lecz to ja identyfikuję go z sobą. Jego decyzje są moimi decyzjami.	14	0	20	3
Nie chcę być Edim ze względu na istnienie wad postaci (wzbudzenie strachu swoją obecnością). Pozostałe cechy (poza oczywiście nadnaturalnymi) i tak posiadam.	18	7	31	0
Granie „mięśniakiem” umożliwiło mi doświadczenie tego, że siła fizyczna i broń palna nie są rzeczami, które pozwolą mi coś osiągnąć.	10	0	14	8

Treściowe aspekty wartościowań wyrażających ustosunkowanie bohaterów wobec graczy  
Okazuje się, że ustosunkowanie postaci wobec gracza może przybierać postać **sympatii**:

	S	O	P	N
Kocham ją, bo jest do mnie bardzo podobna w wyjściu poza „normę”. Że stara się otworzyć na świat.	20	20	40	0
Chodźmy człeku do karczmy, popijem, pogadam, co we świecie słychować.	14	18	28	6
Lubię go, stworzył mnie.	0	0	15	0

ELŻBIETA CHMIELNICKA-KUTER

lub mieć charakter **wsparcia** w formie uznania i udzielania pouczeń:

	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>N</b>
Z wiekiem posiadasz większe umiejętności.	13	9	24	14
Masz głowę na karku, więc jej używaj.	9	0	18	21
To, że często myśli o przyszłości i dąży do celu, pozwoli mu osiągnąć to, czego zechce.	12	0	19	1

Postać, której gracz udziela głosu, może **krytycznie**, ale zdaniem sporej części graczy trafnie, **interpretować** ich postawy, zachowania i styl życia:

	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>N</b>
Jest, jak na swój wiek, zbyt dorosły.	9	0	13	6
Asia jest pasjonatem, ale sama nie wie dokładnie, czego.	2	0	8	4
Jest stary.	8	0	2	4

Zdarza się, że postać krytycznie ocenia to, co jest przedmiotem pozytywnej oceny gracza:

	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>N</b>
Karol jest słaby. Przez swoje przywiązanie do zasad, których inni najczęściej nie przestrzegają, nie może działać efektywnie.	13	2	12	10
Naiwna jest jak dziecko, nielogiczna. Co jej po ciepłe i miłości?	20	0	27	5

Poniższe wartościowania pokazują, że krytyka ze strony (ulubionej) postaci może być niezwykle surowa i bezwzględna:

	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>N</b>
Jerzy jest frajerem. Nic nie potrafi, nie ma przed nim przyszłości.	11	0	14	0
Piotr jest NICZYM.	0	0	0	0

## WYOBRAŻONE POSTACIE I ICH AUTORZY

Choć postacie raczej nie podziwiają graczy, zdarza się, że **zazdroszczą** im czegoś:

	S	O	P	N
Chciałabym czasem zamienić się z Ewą, dzięki temu mogłabym uniknąć wielu kłopotów.	0	0	1	6
Zazdroszczę mu faktu, że ma przyjaciół.	10	1	25	0
Mogę trochę zazdrościć Przemkowi – rodziny, wykształcenia.	2	3	5	18

Być może reakcją gracza na taki komunikat postaci jest docenienie własnej sytuacji?

Wśród wartościowań postaci znalazły się i takie, które wyrażają **niezrozumienie i dystans** postaci wobec jej autora:

	S	O	P	N
To człowiek, toleruj go, ale nie staraj się go zrozumieć.	12	9	15	7
Darek jest dla mnie zwykłym śmiertelnikiem. Jest słaby.	18	15	31	9

W odniesieniach postaci do ich autorów – graczy aktywny jest przede wszystkim motyw umacniania siebie (S). Analiza ich sugeruje jednak, że nie zawsze (mimo obecności doświadczenia *autonomii i sukcesu* lub *siły i jedności*) wkład wyobrażonej postaci w doświadczenie gracza możemy interpretować jako potwierdzanie przekonania o własnej wartości i dostarczanie poczucia umacniającej więzi. Obserwacja ta skłania do bliższego przyjrzenia się relacjom dialogowym, na które składają się pary odniesień (gracz-postać i postać-gracz).

### Pary odniesień dialogowych

Poniższy przykład jest ilustracją relacji, którą można określić jako **zgodność**<sup>7</sup>. Autonomiczne umacnianie siebie, stanowiące wkład postaci w relację, wspiera dążenia gracza.

<sup>7</sup>Nazwy kategorii relacji dialogowych zostały zainspirowane bądź bezpośrednio zapożyczone z tekstów Hermansa (2001; 2002).

ELŻBIETA CHMIELNICKA-KUTER

Gracz		Postać	
Wszystkie postacie kierują się takimi samymi zasadami, jakby moimi własnymi ideałami, nie krzywdzą nikogo niewinnego, po prostu tego nie potrafią.	+HH	Kieruje się zasadami, szuka przyjaciół, nie wrogów, zasady zdobył już w dzieciństwie.	+S

Między tym samym graczem a inną odgrywaną przez niego postacią zaobserwowano **brak zgodności**. Komentarz postaci rzuca odmienne światło na stwierdzenie gracza, sugerując, że podstawą jego motywacji do tworzenia i odgrywania prawomyślnych bohaterów jest słabość, a nie szlachetność. Reprezentowana przez postać *autonomia* raczej osłabia doświadczaną przez gracza *siłę i jedność*.

Gracz		Postać	
Wszystkie postacie kierują się takimi samymi zasadami, jakby moimi własnymi ideałami, nie krzywdzą nikogo niewinnego, po prostu tego nie potrafią.	+HH	Jest słaby, nie potrafi krzywdzić innych, nie potrafi zabić bez powodu.	+S

Kolejny przykład ilustruje **współbrzmienie** na poziomie treści oraz klimatu afektywnego:

Gracz		Postać	
Kocham swojego bohatera, bo potrafił zrzucić kajdany „normalnego” postępowania, że jest otwarty wobec świata.	+HH	Kocham ją, bo jest do mnie bardzo podobna w wyjściu poza „normę”. Że stara się otworzyć na świat.	+HH

Postać odzwierciedla i potwierdza znaczenie istotnego fragmentu świata znaczeń gracza, jakim jest „otwarcie się” i „wyjście poza normę”.

**Dysonans**, jaki można zaobserwować w kolejnym przykładzie, pokazuje, że gracz identyfikuje się z postacią w gruncie rzeczy bardzo krytyczną względem niego. Komentarz bohatera pokazuje, że korzyści, jakich można by się spodziewać po identyfikacji z nim, są bardzo wątpliwe:

WYOBRAŻONE POSTACIE I ICH AUTORZY

Gracz		Postać	
Jestem z nim bardzo związany (jego imię to mój pseudonim).	Stłumienie	Nie tworzysz świata, to on tworzy Ciebie. Ty tylko egzystujesz.	Stłumienie

Gracza i postać może też łączyć relacja **współpracy**. Gracz porównuje swoje dążenia do *autonomii*, do osiągnięć bohatera spostrzeganego jako daleko bardziej niezależny. Bohater z kolei utwierdza gracza w jego dążeniach:

Gracz		Postać	
Chciałbym mieć maskę spokoju, dyscyplinę ciała i ducha, umiejętność odnalezienia się w każdej sytuacji.	+S	Marcin jest osobą podążającą we właściwym kierunku, potrzebuje więcej samodyscypliny i chęci.	+S

Niektóre relacje łączące graczy i ich postaci charakteryzuje wyraźna dominacja jednej ze stron. Stroną dominującą może być agresywna i pewna siebie postać, która w gruncie rzeczy poniża gracza i osłabia jego poczucie własnej wartości (por. Oleś, 1997):

Gracz		Postać	
Rycerz jest lepszy ode mnie. Nie ma takich problemów. Niczego się nie boi.	+/-	Jerzy jest frajerem. Nic nie potrafi, nie ma przed nim przyszłości.	+S

lub kontrolujący gracza:

Gracz		Postać	
Nie identyfikuję się z bohaterem, lecz to ja identyfikuję go z sobą. Jego decyzje są moimi decyzjami.	+S	Chyba się lubimy, ale jestem w trudniejszej sytuacji niż on, ponieważ to ja jestem napiętnowany i to on mną kieruje.	+S

**Zderzenie przeciwieństw** to kolejny typ relacji, jaka może łączyć gracza i postać. Odgrywanie postaci dostarcza graczowi brakujących doświadczeń (jak wynika z analizy całego systemu osobistych znaczeń). Komentarz postaci posuwa sprawę o krok dalej:

Gracz		Postać	
Robin przede wszystkim jest sprytny	+HH	Ona jest za bardzo pasywna, ucieka od odpowiedzialności, a powinna działać i decydować sama, wtedy osiągnie cel.	-O
Gracz		Postać	
Granie postacią kendera daje mi ogromną satysfakcję i poczucie swobody.	+S	Dlaczego ty się tak strasznie przejmujesz?	-S

Prorozwojowy potencjał tych postaci polega nie tyle na tym, że ich odgrywanie dostarcza poczucia *siły i/lub jedności*, co na tym, że dzięki względnej autonomii, jaką dysponują, postaci te mogą (z pewną furją, na co wskazuje obecność uczuć negatywnych) mobilizować graczy do poszukiwania tych doświadczeń na własną rękę i w realnym życiu.

## DYSKUSJA WYNIKÓW

Odnosząc uzyskane w badaniu wyniki do koncepcji dialogowego *self*, możemy powiedzieć, że wyobrażone postaci, jakimi są bohaterowie gier fabularnych, stanowią w wielogłosowej przestrzeni umysłu aktywne centrum organizacji doświadczeń. Znaczenie relacji z wyobrażoną postacią nie zależy wyłącznie od gracza i jego świadomych intencji. Bohater wywiera częściowo autonomiczny wpływ na gracza, wzbudzając w nim określone uczucia. Stromberg (1999) powiedziałby, że postać oczarowuje „ja” gracza, który – chociaż w pełni uznaje fikcyjność przedsięwzięcia, jakim jest odgrywanie świata i alternatywnych osobowości podczas sesji RPG – jednocześnie odczuwa je tak, jakby były one prawdziwe (*known to be false – felt to be true*). Analiza uczuć towarzyszących odniesieniom graczy do postaci pokazuje, że *relacja* z bohaterem gry fabularnej w większym stopniu angażuje *motyw umacniania siebie* (S), a nie motyw kontaktu (O). Można powiedzieć, że atrakcyjność gier fabularnych polega głównie (choć nie wyłącznie) na dostarczaniu okazji do potwierdzania lub zdobywania poczucia własnej wartości, kompetencji czy kontroli. Analiza uczuć towarzyszących wypowiedziom postaci na temat graczy ukazuje modyfikujący wkład wyobrażonej postaci w realizację motywu S. Określona postać może przyczyniać się do gratyfikacji lub też frustracji dążeń gracza.

Bohaterowie gier, zgodnie z ideą gry *role-playing*, a zarazem zgodnie z ideą *dialogowego self*, mają własny punkt widzenia i są obdarzani głosem umożliwiającym im opowiedzenie osobistej historii dotyczącej doświadczeń należących do dziedziny gry. W badaniu inicjowano sytuację, w której gracze i postaci odnosili się do siebie nawzajem. Okazało się, że chociaż postaci pierwotnie są wytworem gracza (a czasem nawet Mistrza Gry), to potrafią wyrazić ustosunkowanie wobec gracza w sposób, który nie tylko nie jest tylko echem jego słów, ale który bywa dla niego zaskakujący. Można odnieść wrażenie, jakby niektóre komentarze postaci odsłaniały inną twarz tej samej osoby.

Ta sama relacja jest przez obydwie zaangażowane w nią strony doświadczana odmiennie. Bohaterowie gier fabularnych, podobnie jak bohaterowie polifonicznej powieści w ujęciu Bachtina, nie są lub – jak pokazują przykłady – nie chcą być „dopełnieniem artystycznej wizji” gracza czy/lub „posłusznymi niewolnikami” działającymi pod jego całkowitym kierownictwem. Tak jak bohaterowie powieści Dostojewskiego są oni w stanie stanąć obok (na równi) swojego twórcy, nie zgadzając się z nim, a czasem nawet buntując się przeciw niemu. Są też, przynajmniej po części (w jakim stopniu pozwoli im na to gracz), autorami swoich własnych historii (por. Hermans, 1996, s. 32).

Zauważono, że wiele wzajemnych odniesień postaci i graczy nie ogranicza się do spraw związanych z grą fabularną, lecz dotyczy ważnych obszarów aktywności graczy (np. rozwój osobisty, relacje z innymi). Głosowość postaci i związana z tym jej funkcja w systemie osobistych znaczeń wykracza poza sytuację gry, dla której potrzeb postaci została stworzona (w terminach Fine'a i Hughesa mamy tu do czynienia z przechodzeniem między różnymi ramami odniesienia). Wpływ postaci wykracza również poza samą kategorię przyjemności, która często bywa podawana przez samych graczy oraz niektórych komentatorów tego zjawiska jako główny, a nawet jedyny powód uczestnictwa w RPG. W relacjonowanych badaniach część odniesień postaci do ich autorów charakteryzowała się przewagą uczuć negatywnych a w ich treści pojawiała się krytyka, dystans lub obojętność. Ciekawą rzeczą, jaką udało się zaobserwować, jest to, że o ile stosunek graczy do postaci najczęściej

## WYOBRAŻONE POSTACIE I ICH AUTORZY

jest naznaczony idealizacją (podkreślana jest nieprzeciętność postaci i ich szczególne znaczenie dla graczy), to postacie prezentują zazwyczaj trzeźwe, a nawet surowe spojrzenie na graczy, dając im konkretne wskazówki, rady i przestrogi i tym samym „sprowadzając graczy z powrotem na ziemię” (por. Chmielnicka, 2000). W ten sposób postać, dostarczając graczowi odmiennej perspektywy widzenia świata i samego siebie, może okazać się pomocna w ocenie obecnego funkcjonowania. Dialogowy proces zachodzący pomiędzy tymi dwiema pozycjami Ja może wpłynąć na zmianę każdej z nich, a w konsekwencji zmianę *self* jako całości (por. Hermans, 1996). W badanej grupie wpływ ten okazał się w niektórych przypadkach tłumiony. Tłumienie to przybierało różne formy:

– stłumienia ekspresji afektywnego aspektu relacji z postacią po stronie gracza:

	S	O	P	N
Jestem z nim bardzo związany (jego imię to mój pseudonim).	10	6	4	0

– stłumienia emocji po stronie postaci:

	S	O	P	N
Piotr jest NICZYM.	0	0	0	0

– kontrolowania autonomii postaci poprzez zabieranie głosu za nią:

	S	O	P	N
Z perspektywy postaci pojmuję siebie zależnie od psychiki postaci... będąc zabójcą, zabiłbym siebie, a będąc przyjacielskim rycerzem, szukałbym w sobie przyjaciela.	20	10	35	5

– całkowitego pozbawienia postaci możliwości wypowiedzi: jeden z uczestników badań przyznał, że pozwolenie postaci na komentarz dotyczący własnej osoby byłoby „chore”.

Przyczyny różnych form stłumienia relacji dialogowych między osobą i wyobrażoną postacią leżą, zdaniem Watkins (1986), w uwarunkowaniach kulturowych i są wyrazem wpływu tradycji scjentystycznej, wykluczającej poza nawias realności lub normalności to, co nie jest zakorzenione w rzeczywistości materialnej i w czym inni nie mogą bezpośrednio uczestniczyć. W tym rozumieniu zjawisko RPG stanowi dla jego uczestników jedną z niezbyt licznych okazji do ekspresji dramatycznej natury Ja. Jednocześnie sankcje nakładane przez kulturę, z której RPG wyrasta, wywołują w graczach obawę i opór przed zaangażowaniem w interpretowanie tego, co zostało wyrażone. Wyjaśnienie Watkins można uzupełnić o przyczyny intrapsychiczne, związane z jednej strony z elementami osobistej historii życia (relacje między pewnymi pozycjami Ja mogą być szczególnie bolesne), a z drugiej – z aktywnym wzajemnym unikaniem siebie przez pewne głosy, co ostatecznie służy realizacji lub ochronie motywów podstawowych (Hermans, Hermans-Jansen, 2000; Hermans, 2002).

O wpływie wyobrażonej postaci (i relacji z nią) na wewnętrzną dynamikę *self* możemy wnioskować na podstawie (1) tego, co na jej temat mówi osoba i jaki klimat afektywny towarzyszy jej wypowiedziom (np. osoba idealizuje postać: „Rycerz jest lepszy ode mnie ... niczego się nie boi”). Pełniejszy obraz uzyskujemy wówczas, gdy uwzględnimy też (2) to, co postać sądzi na temat osoby i jaki klimat towarzyszy jej wypowiedziom (np. postać deprecjonuje idealizującą ją osobę: „Jest frajerem...”). Z kolei (3) analiza wzajemnych odniesień pod kątem treści i uczuć pozwala umieścić relację osoba–wyobrażona postać w jakimś ogólniejszym typie relacji dialogowej<sup>8</sup> (w tym przykładzie jest to dominacja). Wgląd w taki stan rzeczy może zainspirować tę osobę do zastanowienia się nad intrapsychicznymi i interpersonalnymi sytuacjami, w których gra rolę „słabszego”, i ich konsekwencjami. Dla psychologa wgląd w relację między dwiema głosowymi pozycjami Ja może stać się okazją między innymi do poszukiwań narracyjnych wskaźników funkcji, jakie pełni „ja” idealne w osobowości. W badaniach nad wielogłosowością należałoby uwzględniać wszystkie te poziomy.

Zgodnie z teorią Hermansa złożoność dialogowego *self* jest wynikiem działania wewnętrznych motywów podstawowych, jak również wielości zewnętrznych i wyobrażeniowych relacji, w jakie angażuje się osoba. Artykulacja i eksploracja tej złożoności może przyczynić się do zapoczątkowania konstruktywnej współpracy między wyrażającymi ją głosami, co w rezultacie powinno prowadzić do wzrostu integracji *self*. Zreferowane badania pokazują, że wyobrażona postać, jaką jest bohater gry fabularnej, poszerza obszary możliwej gratyfikacji głównie motywu umacniania siebie (S). Chociaż nie są wykluczone inne możliwości: kwestionowanie

<sup>8</sup> Relacje dialogowe Hermans uznaje (1999) za centralne dla wewnętrznej dynamiki wielogłosowego *self*.

## ELŻBIETA CHMIELNICKA-KUTER

własnej wartości (frustracja motywu S) czy korzystanie wyłącznie z rozrywkowej funkcji gry fabularnej (zgodnie ze świadomie opracowaną koncepcją własnego uczestnictwa w RPG lub przeciwnie – w wyniku niedostatecznej refleksji nad podejmowaną w grze aktywnością), wydaje się, że postać z gry może zostać włączona do twórczej eksploracji i zmiany wybranych, ważnych aspektów własnej tożsamości.

## BIBLIOGRAFIA

- Bass, H. (1983). The development of an adult's imaginary companion. *Psychoanalytic Review*, 70, 4, 519-533.
- Błaszczak, W., Oleś, P. (2002). Konfrontacja z sobą jako sposób wprowadzania zmian. [W:] D. Kubacka-Jasiecka (red.), *Człowiek wobec zmiany: rozważania psychologiczne* (s. 53-67). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Chmielnicka, E. (2000). Psychologiczna analiza wewnętrznych dialogów: badania na gruncie teorii Huberta J. M. Hermansa (maszynopis pracy magisterskiej, KUL).
- Dawidowicz, O. (2001). Role playing games a literatura współczesna. [W:] B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Grajewski (red.), *Praktyki opowiadania* (s. 341-368). Kraków: UNIVERSITAS.
- Drat-Ruszczak, K. (2003). Teorie osobowości – podejście psychodynamiczne i humanistyczne. [W:] J. Strelau (red.), *Psychologia. Podręcznik akademicki* (t. 2, s. 601-652). Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role-Playing Games as social worlds*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Hermans, H. J. M. (1996). Voicing the self: From information processing to dialogical interchange. *Psychological Bulletin*, 119, 1, 31-50.
- Hermans, H. J. M. (1999). Dialogical thinking and self-innovation. *Culture & Psychology*, 5, 1, 67-87.
- Hermans, H. J. M. (2001). The dialogical self: Toward a theory of personal and cultural positioning. *Culture & Psychology*, 7, 3, 243-281.
- Hermans, H. J. M. (2002). The dialogical self as a society of mind: Introduction. *Theory & Psychology*, 12, 2, 147-160.
- Hermans, H. J. M., Hermans-Jansen, E. (2000). *Autonarracje: tworzenie znaczeń w psychoterapii*. Warszawa: Pracownia Testów Psychologicznych PTP.
- Hermans, H. J. M., Rijks, T. I., Kempen, H. J. G. (1993). Imaginal dialogues in the self: Theory and method. *Journal of Personality*, 61, 207-236.
- Hughes, J. (1988). *Therapy is fantasy: Roleplaying, healing, and the construction of symbolic order*. Paper presented in Anthropology IV Honours, Medical Anthropology Seminar, Australian National University. Dostępne on-line: <http://www.rpgstudies.net.hughes/therapy-is-fantasy.html>
- Kohut, H. (1977). *The restoration of the self*. New York: International University Press.
- Lichański, J. Z. (1999). Dzikie Pola – polska wersja Role Playing Games. *Literatura i Kultura Popularna*, 8, 29-31.
- Mead, G. H. (1975). *Umysł, osobowość i społeczeństwo*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Myers, W. A. (1979). Imaginary companions in childhood and adult creativity. *Psychoanalytic Quarterly*, 48, 2, 292-307.
- Oleś, P. (1997). Dynamiczny self: implikacje dla zjawiska autodestrukcji. [W:] P. Oleś (red.), *Wybrane zagadnienia z psychologii osobowości* (s. 283-299). Lublin: Towarzystwo Naukowe KUL.
- Oleś, P. K. (2003). *Wprowadzenie do psychologii osobowości*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton and Comp.
- Piaget, J., Inhelder, B. (1996). *Psychologia dziecka*. Wrocław: Wydawnictwo Siedmioróg.
- Stromberg, P. G. (1999). The „I” of enthrallment. *Ethos. Journal of the Society for Psychological Anthropology*, 27, 4, 409-454.
- Watkins, M. (1986). *Invisible guests: The development of imaginal dialogues*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Winnicott, D. W. (1971). *Playing and reality*. London: Tavistock.
- Wygotski, L. S. (1989). *Myślenie i mowa*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.