

Stanisław Krawczyk

NARRACJA I DIALOG. ZASTOSOWANIA PSYCHOLOGII NARRACYJNEJ W BADANIU NARRACYJNYCH GIER FABULARNYCH

Wprowadzenie

„Zacznijmy od tego, że psychologia jest nauką i to nauką empiryczną” – tymi słowami Jerzy Brzeziński¹ rozpoczyna swój podręcznik metodologii badań psychologicznych. Naukowość psychologii bywa jednak kwestionowana². Dzieje się tak m.in. z powodu ogromnego zróżnicowania wewnętrznego tej dziedziny wiedzy, a w szczególności – braku zgody co do metod badań³. Potoczny obraz psychologa to zapewne wciąż terapeuta-psychoanalityk z nieśmiertelną freudowską kozetką, interpretujący tok wolnych skojarzeń swego pacjenta; tę samą dyscyplinę reprezentuje jednak również eksperymentator badający w warunkach laboratoryjnych sprawność zapamiętywania liczebników angielskich, a następnie zestawiający otrzymane wyniki z analogicznymi rezultatami dotyczącymi liczebników walijskich⁴. W metodologii badań psychologicznych można wyróżnić dwa zasadnicze podejścia: ilościowe (bardziej tradycyjne, nomotetyczne – poszukujące praw ogólnych) i jakościowe (nowsze, idiograficzne – ukierunkowane na subiektywność jednostki). Są to nadal bardzo odmienne sposoby uprawiania psychologii i wydaje się, że w przewidywalnej przyszłości trudno liczyć na takie ich połączenie, które zadowoliliby większość przedstawicieli tej dyscypliny.

¹ J. Brzeziński, *Metodologia badań psychologicznych*, PWN, Warszawa 2003, s. 15.

² Z. Dudek, A. Pankalla, *Psychologia kultury*, Eneteia, Warszawa 2005.

³ E. Nęcka, *Czy psychologia przetrwa do 2026 roku*, „Charaktery”, nr 11/2005, s. 44-47.

⁴ A. Baddeley, *Pamięć: poradnik użytkownika*, Prószyński i S-ka, Warszawa 1998, s. 52-53.

Te wstępne, skrótowe rozważania będą pomocne w próbie określenia statusu psychologii narracyjnej⁵. Stanowi ona stosunkowo nowy nurt badań nad narracyjnym charakterem ludzkiego myślenia (jego korzeni możemy się doszukiwać w latach 70. w pracach Silvana Tomkinsa⁶), wykorzystujący nie tylko metodologię ilościową, ale też jakościową. Psychologowie narracyjni szukają zatem ogólnych prawideł funkcjonowania umysłu ludzkiego⁷, lecz interesuje ich także to, co w każdym z nas swoiste i niepowtarzalne⁸. Stąd też próby opracowania metodologii, która pozwoli na badanie zarówno tego, co osobiste, jak i tego, co powszechne. Co więcej, narracja stała się bardzo istotną kategorią w wielu dyscyplinach naukowych; pomaga ona uchwycić czasową zmienność tożsamości człowieka (podmiotu), która nie jest dana z góry, lecz konstruowana w procesie ciągłego tworzenia i odnawiania znaczeń⁹. Psychologia narracyjna wpisuje się zatem w pewien ogólny sposób myślenia o ludzkiej podmiotowości, który we współczesnych naukach humanistycznych i społecznych stał się niezwykle ważny i obiecujący.

Wszystko to upoważnia do stwierdzenia, że przedstawiany nurt psychologii może znaleźć wartościowe zastosowanie w badaniach nad *role-playing games*. Po pierwsze, nie bez kozery Jerzy Szeja nazywa je właśnie narracyjnymi grami fabularnymi¹⁰; opowiadanie historii jest bezsprzecznie jednym z najważniejszych elementów tego zjawiska. Po drugie, korzystanie ze współcześnie wypracowanej wiedzy (w tym i terminologii) umożliwia uwzględnienie dorobku wielu ważnych dyscyplin, np. z obszaru nauk kognitywnych. Po trzecie, pojawia się szansa zgromadzenia danych szczegółowych (m.in. w postaci studiów przypadku), a następnie ich uogólnienia w ramach jednego podejścia teoretycznego, co z kolei wydaje się koniecznym krokiem na drodze do przyszłego budowania modeli ponadparadygmatycznych (integrujących różne perspektywy, np. psychologiczne i literaturoznawcze).

Te ogólne rozważania wymagają konkretyzacji. Aby takowej dokonać, przedstawię teraz jeden z możliwych sposobów sprecyzowania wieloznacznego pojęcia narracji. Następnie zaprezentuję teorię dialogowego Ja Huberta Hermansa, związaną z nurtem psychologii narracyjnej¹¹. Na koniec omówię zjawisko *role-playing*

⁵ Wartościowym źródłem informacji o niej jest witryna <<http://web.lemoyne.edu/~hevern/narpsych.html>>. Dostęp do wszystkich materiałów internetowych wykorzystywanych w artykule: 8 czerwca 2008 r.

⁶ P. Oleś, *Wprowadzenie do psychologii osobowości*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2003, s. 338.

⁷ Por. np. koncepcję powszechników narracyjnych (*narrative universals*) w ujęciu Hogana (P. Hogan, *The Mind and Its Stories. Narrative Universals and Human Emotion*, Cambridge University Press, Nowy Jork 2003) oraz stronę internetową *Literary Universals Project*: <http://litup.unipa.it/docs/index_en.htm>.

⁸ Zob. np.: E. Chmielnicka-Kuter, *Od autonarracji do dialogu w sobie. Studium przypadku*, w: E. Dryll, A. Cierpka (red.), *Narracja. Koncepcje i badania psychologiczne*, Wydawnictwo Instytutu Psychologii PAN, Warszawa 2004, s. 277-284.

⁹ K. Rosner, *Narracja, tożsamość i czas*, Universitas, Kraków 2003.

¹⁰ J. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Wyd. Rabid, Kraków 2004, s. 11-12.

¹¹ Koncepcja Hermansa inspirowa również badaczy wywodzących się z innych dyscyplin niż psychologia. Dzięki temu powstało interdyscyplinarne towarzystwo naukowe: *International Society for Dialogical Science*

*games*¹², przedstawiając również jego funkcje oraz przykłady możliwych badań naukowych i wykorzystujących potencjał RPG celowych oddziaływań.

Narracja

Analizę pojęcia narracji rozpocznę od określenia jego zakresu. Użyteczne będzie tu rozróżnienie przedstawione przez Elżbietę Dryll¹³. Wskazuje ona, że w humanistyce narrację traktuje się trojako:

1. jako tekst jednostkowy – którym jest dowolna wypowiedź w języku naturalnym, zarówno „wielka” (*Pan Tadeusz*), jak i „mała” (historie z dzieciństwa opowiadane wnukom przez babcię, niepublikowane opowiadania nieznanymi autorów), ustna albo też pisana (za narrację tego rodzaju można by uznać niniejszy referat);
2. jako tekst kultury – przykładem będzie mit o Edypie, który jest obiektywnym elementem kultury (nie stanowi zatem własności jakiegokolwiek podmiotu), niedającym się zredukować do prostej sumy wszystkich tekstów, jakie na dany temat wypowiedziano lub napisano¹⁴;
3. jako tekst osoby.

Dla psychologa istotny jest przede wszystkim ten ostatni sposób pojmowania narracji. Dlatego nie będę tu próbował dokładnie określać, jakie cechy tekstów jednostkowych i tekstów kultury sprawiają, że nazywamy je narracyjnymi. Skupię się tylko na narracji jako tekście osoby.

Kiedy szukamy właściwej ścieżki w gąszczu psychologicznego nazewnictwa, słowo „tekst” może nas wprowadzić w błąd. Wydaje się bowiem, że wskazuje ono na pojedyncze opowiadanie, historię czy mit. Tymczasem w psychologii przeważa rozumienie narracji jako „formy strukturyzującej doświadczenie”¹⁵. Tak pojmowana narracja to „nie (...) wytwór, ale coś, co go dopiero umożliwia”¹⁶. Jest ona jednym z podstawowych sposobów organizacji wiedzy – indywidualnej,

<<http://web.lemoyne.edu/~hevern/ISDS/about.htm>>. Ukazały się już dwa numery wydawanego przez ISDS bezpłatnego periodyku elektronicznego „International Journal for Dialogical Science”, z którymi można się zapoznać pod adresem <<http://ijds.lemoyne.edu/index.html>>.

¹² Analizy RPG w ramach teorii Hermansa dokonywała już Elżbieta Chmielnicka-Kuter (E. Chmielnicka-Kuter, *Gry fabularne: prezentacja i psychologiczna analiza zjawiska na gruncie teorii wartościowania Huberta J. M. Hermansa*, „Roczniki Psychologiczne”, nr 6/2003, s. 151-171), jednak jej artykuł to przede wszystkim studium przypadku, poza tym autorka skupia się na nieco innej części omawianej koncepcji.

¹³ E. Dryll, *Homo narrans – wprowadzenie*, w: E. Dryll, A. Cierpka, op. cit., s. 9-12.

¹⁴ Być może dobrze jest zaznaczyć, że w tym ujęciu (inaczej niż w antropologii kulturowej) teksty jednostkowe nie są tekstami kultury i *vice versa*; przedstawiona klasyfikacja ma charakter rozłączny.

¹⁵ A. Grzegorek, *Narracja jako forma strukturyzująca doświadczenie*, w: K. Krzyżewski (red.), *Doświadczenie indywidualne. Szczególny rodzaj poznania i wyróżniona postać pamięci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2003. Czytelnikowi zainteresowanemu psychologiczną problematyką narracji proponowałbym sięgnięcie właśnie do tego tekstu, ponieważ stanowi on bardzo przejrzyste jej opracowanie.

¹⁶ *Ibidem*, s. 211.

subiektywnej, zdeterminowanej biograficznie (przez osobistą historię życia) i społecznie (np. na drodze przyswajania wielkich tekstów literackich i tekstów kultury). Psychologowie narracyjni przyjmują zasadnicze stanowisko konstruktywizmu poznawczego: to, co wiemy o świecie (czy też wydaje się nam, że wiemy), nigdy nie jest bezpośrednio dane, zawsze stanowi interpretację. Tak pojmowana wiedza czynnie oddziałuje na przyjmowanie nowych informacji, a jednocześnie sama pod ich wpływem ulega zmianom.

Trzeba dodać, że narracja nie jest jedyną możliwą formą organizacji doświadczenia; porządkuje ona przede wszystkim wiedzę o świecie społecznym, tj. o ludziach i relacjach, które ich łączą. Jednostki narracyjne (zwane schematami) zawierają wiadomości dotyczące:

1. bohaterów (aktorów) danej historii;
2. ich wartości oraz intencji (wraz z planami realizacji);
3. możliwych komplikacji, które czekają bohaterów;
4. uwarunkowań i szans realizacji intencji i planów;
5. wyników działań podjętych przez bohaterów¹⁷.

Teoria dialogowego Ja Huberta Hermansa¹⁸

Dialogowość jest istotnym wyznacznikiem stosunków międzyludzkich. Znajdziemy tę myśl u filozofów od Sokratesa i Platona po Bubera czy Levinasa. Hermans znacząco rozszerzył zakres pojęcia dialogowości, uznając ją za cechę relacji nie tylko interpersonalnych, ale też intrapersonalnych; jego zdaniem dialogujemy zarówno z innymi ludźmi, jak i wewnątrz własnego umysłu. W kontaktach społecznych w toku życia przyjmujemy bardzo różne role (np. rodzica, przyjaciela, dziecka, gościa, nauczyciela, petenta, ucznia, eksperta, gospodarza), tworzymy też wiele obrazów siebie (ja-introwertyk, ja-perfekcjonista, ja-intelektualista, ja-optimista, ja-idealista, ja-zły, ja-dobry etc.). Jedne i drugie mogą ulec internalizacji jako tak zwane pozycje Ja, stając się następnie uczestnikami wewnętrznych dialogów – rozumianych bardzo szeroko jako wszelkie wymiany słów, uczuć i myśli, których forma i treść są współwyznaczone przez wszystkich uczestników interakcji.

W toku naszego życia rozmaite pozycje Ja mogą zyskiwać albo tracić na znaczeniu, w zależności od bieżącej konfiguracji rozmaitych czynników wewnętrznych i zewnętrznych. Punkt widzenia, który w danej chwili dominuje, wywiera

¹⁷ Por. J. Trzebiński, *Narracyjne konstruowanie rzeczywistości*, w: idem (red.), *Narracja jako sposób rozumienia świata*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2002, s. 23.

¹⁸ Dokładne omówienie koncepcji wraz z przykładami zastosowań empirycznych można znaleźć w: M. Puchalska-Wasył, *Nasze wewnętrzne dialogi*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2006. W internecie dostępny jest również artykuł samego Hermansa *The Person as a Motivated Storyteller: Valuation Theory and the Self-Confrontation Method*: <<http://www.socsci.kun.nl/~hermans/Polyphony.html>>.

decydujący wpływ na narrację-tekst osoby, czyli sposób interpretowania zdarzeń oraz nadawania im wartości emocjonalnej. Dla przykładu: wyobraźmy sobie, że pewien człowiek ma podjąć jednoosobową decyzję o zabiciu terrorysty. Już sięga po telefon, by wydać rozkaz – ale wówczas przypomina sobie o niedawno wysłuchanym kazaniu, podczas którego usłyszał, że cel nigdy nie uświęca środków. W takiej sytuacji wewnętrzny głos polityka może przemówić inaczej niż głos chrześcijanina, a między tymi dwiema pozycjami Ja powstanie konflikt. Będzie się on domagał rozstrzygnięcia, to zaś – gdy już nastąpi – prawdopodobnie doprowadzi do pewnych zmian w organizacji Ja. Być może człowiek ten dojdzie do wniosku, że w pewnych okolicznościach (takich jak obrona niewinnych ludzi) można odebrać życie komuś innemu, nie popadając w sprzeczność z normami etycznymi. W kategoriach Hermansa moglibyśmy wówczas mówić o nawiązaniu nowej relacji dialogowej między pozycjami „ja-polityk” oraz „ja-chrześcijanin”.

Takie wewnętrzne konflikty, chociaż często nie jesteśmy ich świadomi, nie są niczym niezwykłym. Jednakże warto je rozwiązywać w sposób dialogowy – uwzględniając różne strony zagadnienia, nie patrząc wyłącznie z perspektywy jednej pozycji Ja. Jeśli bowiem któryś z głosów zostanie trwale wzmocniony, a pozostałe zagłuszone (w podanym przykładzie mogłoby dojść do konkluzji, że wyrzuty sumienia tylko przeszkadzają w polityce, a więc nie należy się nimi przejmować – lub odwrotnie, że jedyną drogą do bycia w zgodzie z sobą samym jest rezygnacja z podejmowania jakichkolwiek decyzji o charakterze politycznym), myślenie człowieka może się stać nieelastyczne i jednokierunkowe. Stąd zaś już tylko krok do potrzeby terapii, której zadaniem będzie w tym wypadku przywrócenie klientowi zdolności do spoglądania na świat i samego siebie z różnych punktów widzenia¹⁹. Nie oznacza to wszakże, iż wskazana jest równoważność wszystkich pozycji Ja. Przeciwnie, Ja ma postać hierarchiczną; pewne pozycje są bardziej istotne od pozostałych. Właśnie to nadaje określony porządek naszej jaźni. Dopiero bezwzględna dominacja jednej z pozycji stanowi powód do niepokoju.

Z teorii Hermansa płynie ogólny wniosek, że nasze Ja nie jest monolitem. „Nie ma ludzi, którzy mają jedną zintegrowaną tożsamość; raczej nie są świadomi różnorodności i kontradycji, które w nich tkwią”²⁰. Z powodów opisanych powyżej istotna wydaje się umiejętność swobodnego poruszania się po krętych szlakach własnej Ja, między Scyllą dysocjacyjnego zaburzenia tożsamości²¹

¹⁹ Zgodnie ze słowami Piotra Olesia: „The main difference between functional and dysfunctional identity is that the former is permanently negotiated and the latter is strictly defined thus no other voice is permitted to create alternative propositions” (P. Oleś, *The Dialogical Self: Cognitive Inspirations and Preliminary Results*, w: P. Oleś, H. Hermans (red.), *The Dialogical Self: Theory and Research*, Lublin 2005).

²⁰ H. Hermans, *Które moje „ja”?*, „Charaktery”, nr 12/2001, s. 51-52.

²¹ Tak we współczesnych klasyfikacjach zaburzeń psychicznych nazywane jest zjawisko, które popularnie określa się mianem rozdwojenia jaźni. W kategoriach teorii Hermansa mówilibyśmy tutaj o tak głębokim podziale w Ja, że dialog (w najszerszym sensie) między poszczególnymi pozycjami staje się niemożliwy; funkcjonują one odtąd samodzielnie, bez żadnego kontaktu ze sobą. Jest to druga ze skrajnych postaci

a Charybdą osobowości dogmatycznej czy autorytarnej. Z jednej strony ważne jest, by w każdej z ról móc się czuć sobą, z drugiej – warto pielęgnować pewną niejednorodność, gdyż ta pozwala nam się odnaleźć w rozmaitych okolicznościach życiowych. Trawestując jedną z metafor Hermansa – bardzo marna to orkiestra, w której skład wchodzi tylko dyrygent.

Omówiwszy psychologiczne rozumienie narracji oraz teorię dialogowego Ja, możemy teraz zastosować przedstawiony sposób myślenia do analizy narracyjnych gier fabularnych.

Narracyjne gry fabularne

Zwięzłej popularnej charakterystyki *role-playing games* dostarczają m.in. teksty Marcina Segita i Jerzego Szei²². O dłuższe opisy naukowe znacznie trudniej; jedyną pełnowymiarową monografią dostępną na naszym rynku, a zarazem jedną z niewielu publikacji akcentujących narracyjność RPG, jest książka Jerzego Szei²³. Do niej też właśnie będę się odwoływał najczęściej, skupiając uwagę na narracyjnym aspekcie badanego zjawiska. W ten sposób poddam RPG refleksji jako zabawę, która umożliwia grającym współtworzenie interaktywnej narracji – jako interaktywne opowiadanie²⁴.

Najważniejszy tu dla nas element – to narracja. Gry *role-playing* są przeżyte narracyjnością. Postacie odgrywane przez graczy mają własne biografie (czasem bardzo rozbudowane), które często przybierają postać opowiadań. Również mistrz gry (prowadzący) tworzy osobiste historie życia dla najważniejszych postaci, którymi kieruje; w dużym stopniu wyznaczają one ich działania. Co więcej, rezultatem każdej sesji (pojedynczej rozgrywki) *role-playing games* jest pewien ciąg zdarzeń, który można potem zapisać w formie opowiadania (i nieraz grający tak właśnie robią). Zaś całą aktywnością grających rządzi myślenie narracyjne, a nie paradygmatyczne²⁵; nie chodzi (z nielicznymi wyjątkami) o dokładną symulację wykreowanej rzeczywistości spełniającej wszelkie reguły prawdopodobieństwa, lecz o skupienie uwagi na bohaterach oraz ich roli w opowiadanej historii (z zasady ciekawej, niecodziennej).

Działania bohaterów zależą przede wszystkim od decyzji graczy, a udział tych ostatnich w kształtowaniu świata gry i zachodzących w nim zdarzeń wyznacza

dialogowego Ja; skupiam się jednak na pierwszej z nich (można by ją nazwać totalitarną), ponieważ tego, że osobowość mnoga jest dysfunkcyjna, dowodzić nie trzeba.

²² M. Segit, *Co to jest RPG? Wprowadzenie dla początkujących*, <<http://rpg.polter.pl/Co-to-jest-RPG-c298>>, 2002; J. Szeja, *Co to jest RPG?*, <http://www.gildia.com/teksty/jerzy_szeja/cotojestrpg>, 2002.

²³ J. Szeja, *Gry fabularne...*, op. cit.

²⁴ J. Szeja (ibidem, s. 54) definiuje RPG jako interaktywną opowieść; czerpiąc inspirację z takiego podejścia do narracyjnych gier fabularnych, staram się jednak traktować *role-playing games* w sposób bardziej procesualny. Stąd zamiana „opowieści” na „opowiadanie” (traktowane nie jako wytwór, ale czynność lub proces).

²⁵ Zob. J. Bruner, *Actual Minds and Possible Worlds*, Harvard University Press, Cambridge 1996.

interaktywny charakter powstającej opowieści²⁶. Grający oddziałują na wyimaginowane uniwersum, ono zaś wpływa na nich. Warunkiem tej interaktywności jest czynny udział graczy w rozgrywce; z tym jednak zwykle nie ma kłopotów, prawdopodobnie dlatego, iż mogą się oni utożsamiać z kierowanymi przez siebie postaciami znacznie silniej niż czytelnik z bohaterem literackim czy też widz z postacią z filmu²⁷. Są więc skłonni do zaangażowania, które odzwierciedla osobisty udział ich bohaterów w toczących się w świecie gry wydarzeniach. To utożsamienie i zaangażowanie zapewnia znaczny stopień autentyczności działań i przeżyć; rola postaci narracyjnej gry fabularnej, jak wykazała w swoich badaniach Elżbieta Chmielnicka-Kuter²⁸, może być istotną pozycją Ja.

Narracja w *role-playing games* (tu pojmowana jako tekst jednostkowy) jest także współtworzona; warto uwzględnić jej aspekt społeczny. Anna Grzegorek²⁹ podkreśla za Paulem Ricoeurem społeczną genezę narracji u człowieka pojmowanego jako odbiorca wzorców kultury; RPG natomiast oferują rzadką możliwość wglądu w proces dialogowego (zarówno w sensie dialogów zewnętrznych, jak i wewnętrznych) powstawania narracji – jako 1. tekstów jednostkowych, będących bezpośrednimi lub w różny sposób przetworzonymi zapisami przebiegu gry; 2. „małych” tekstów kultury, mikromitów danej grupy grających o znaczeniu zrozumiałym tylko dla nich, wzmacniających poczucie wspólnoty; 3. tekstów osoby, indywidualnych sposobów rozumienia świata.

Rzecz jasna, bezrefleksyjne przenoszenie zjawisk zauważonych w narracyjnych grach fabularnych na funkcjonowanie większych społeczności (albo wręcz całych kultur) byłoby błędem. Sądzę jednak, że dokładne zbadanie tego, jak tworzy się w RPG narracja, może doprowadzić do interesujących rezultatów; powinno także rzucić światło na socjalizacyjną wartość narracyjnych gier fabularnych postulowaną przez Szeję³⁰. Jeżeli bowiem uznamy, że *role-playing games* są skutecznym ćwiczeniem we współtworzeniu narracji (we wszystkich trzech znaczeniach), to powinny również dopomagać w ich wyrażaniu i rozumieniu – tak u siebie, jak i u innych ludzi. Wydaje się więc, że uprawnione jest dostrzeżenie w RPG szans do rozwoju ważnych umiejętności intra- oraz interpersonalnych.

²⁶ Związki między kategoriami interaktywności i narracji analizuje Adam Kwapiński: A. Kwapiński, *Gry fabularne w perspektywie ludologicznej. Zarys problematyki badawczej*, „Kultura i Historia”, nr 13/2008: <<http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/940>>. Autor wskazuje, że „nawet jeśli uznamy je za nie współwystępujące zupełnie jednocześnie, przejście pomiędzy obiema fazami (od narracji do interakcji) jest bardzo płynne i w praktyce niemal niemożliwe staje się oddzielenie momentów narracji i interakcji”.

²⁷ Wskazuje się zazwyczaj, że o tym utożsamieniu świadczą takie zdania (nierzadkie wśród praktyków) jak „Mistrz gry nie powinien zbyt często zabijać graczy, aby nie odbierać im przyjemności z gry”. Naturalnie – jeżeli kogoś się podczas rozgrywki uśmierca, to jedynie bohaterów.

²⁸ Zob. np. E. Chmielnicka-Kuter, *Role-playing game [RPG] Heroes as Partners of Internal Dialogues*, w: P. Oleś, H. Hermans, op. cit., s. 231-243.

²⁹ A. Grzegorek, op. cit., s. 211.

³⁰ J. Szeja, *Gry fabularne...*, op. cit., s. 74.

W ten sposób dochodzimy do stwierdzenia, że narracyjne gry fabularne to nie tylko zabawa. Mimo że ludyczny aspekt RPG niemal zawsze dominuje, to oprócz dostarczania rozrywki pełnią one (lub w odpowiednich warunkach mogą pełnić) także inne pożyteczne funkcje. Dwie z nich zostały wskazane wyżej; pierwsza dotyczy umiejętności wglądu w siebie, druga kompetencji społecznych. Innym przykładem jest funkcja tożsamościotwórcza. Jeżeli ludzkie Ja istotnie jest raczej zmiennym procesem niż stabilną strukturą, a dynamiczna wielość pozycji pozwala na elastyczną adaptację i zwiększa nasz zakres doświadczeń – to możliwość ćwiczenia się w nowych rolach i zdobywania kompetencji do przyszłego przyjmowania kolejnych³¹ jest trudna do przecenienia; nie tylko pomaga się przystosować do rozmaitych okoliczności, ale daje też więcej szans na pasjonujące życie. Można się przy tym zastanowić: czy to, co często nazywamy kompensacją (wcielanie się w role postaci uczestniczących w niezwykłych wydarzeniach czy też dokonujących wielkich czynów), przynajmniej czasami nie jest raczej eksploracją i rozszerzaniem własnego Ja. Podobną zmianę rozumienia można by zaproponować w odniesieniu do funkcji katartycznej – koncentrując się nie na oczyszczeniu umysłu, ale na odkrywaniu bądź wzmacnianiu pozycji, którą można nazwać np. „ja jako zdolny do odczuwania litości i trwogi”.

Role-playing games w ujęciu narracyjno-dialogowym mogą być także przedmiotem zainteresowania specjalistów z różnych dziedzin teorii i praktyki (w tym psychologów), którzy pragnęliby zastosować narracyjne gry fabularne w celach badawczych, diagnostycznych, szkoleniowych czy terapeutycznych. Oto kilka przykładowych możliwości – nierzadko inter- lub transdyscyplinarnych.

Po pierwsze, badania naukowe. Interesującym aspektem teorii Hermansa jest zaakcentowanie wpływu dominującej w danej chwili pozycji Ja na kształt tworzonych narracji-tekstów jednostkowych. Można zbadać to zjawisko, prosząc gracza RPG, by opowiedział o biegu zdarzeń przeprowadzonej kampanii (serii rozgrywek o wspólnej linii fabularnej) zarówno z własnego punktu widzenia, jak i z perspektywy odgrywanej przez siebie postaci. Powstałe opisy z pewnością nie będą jednakowe – nie tylko w sferze treściowej (bohater i gracz mają inną wiedzę), ale także formalnej (stylistycznej czy kompozycyjnej). Inną możliwością jest wykorzystanie rozmaitych metod pracy z tekstem (np. analizy konwersacyjnej lub analizy treści narracyjnych) do zbadania transkryptów z rozegranych sesji. Kolejną – porównanie wybranych właściwości dialogowych lub narracyjnych w trzech grupach ludzi: graczy, mistrzów gry oraz osób niegrających w RPG.

Przykładu użycia koncepcji Hermansa do celów diagnostycznych dostarcza artykuł Chmielnickiej-Kuter³². Autorka prosiła graczy m.in. o ocenę ich własnych

³¹ „Socjalizacja nie polega na uczeniu się mnóstwa detali poszczególnych ról (...). To, czego wymaga się od jednostki, to wyuczenie się pewnej ilości «chwytów» wystarczającej do „wypełnienia” i dania sobie rady (...) z każdą rolą, jaka może jej przyspaść w udziale” (E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1981, s. 118, za: J. Szeja, *Gry fabularne...*, op. cit., s. 74).

³² E. Chmielnicka-Kuter, op. cit.

doświadczeń z perspektywy prowadzonych postaci, traktując te ostatnie jako pozycje Ja uczestniczące w wewnętrznych dialogach. Uzyskane dzięki takim wiadom dane stanowiły pewną przesłankę do wnioskowania o specyficznych cechach narracji badanych. Trzeba tu również wspomnieć, że przynajmniej w niektórych wypadkach przeprowadzone rozmowy dostarczyły uczestnikom badania okazji do spojrzenia na własne Ja z nowych perspektyw.

Chmielnicka-Kuter³³ zaproponowała także zorganizowanie warsztatów, w których mogliby wziąć udział uczestnicy narracyjnych gier fabularnych, aby zwiększyć swoją świadomość szans i zagrożeń związanych z RPG. Ponieważ takie zajęcia prawdopodobnie wzbogaciłyby też samą zabawę, możemy przypuszczać, że grający chętnie wzięliby w nich udział. Dokładny kształt tego rodzaju warsztatów wymagałby osobnego opracowania, niemniej istnieją realne szanse przeprowadzenia zajęć pilotażowych w ramach konwentów – spotkań (zazwyczaj weekendowych), w których uczestniczą setki miłośników fantastyki i narracyjnych gier fabularnych z całego kraju. Uzgodnienie przebiegu warsztatów z organizatorami wydarzenia nie powinno stanowić problemu – także dlatego, że coraz więcej jest w naszym kraju pracowników akademickich, którzy nie tylko interesują się RPG jako badacze, ale też sami od dawna w nie grają – i albo znają organizatorów osobiście, albo wręcz sami uczestniczą w przygotowywaniu konwentów.

Najbardziej odległe są w tej chwili możliwości terapeutycznego zastosowania RPG. Byłyby to działania wiążące się z dużą odpowiedzialnością, które z powodów etycznych zasadniczo nie powinny być podejmowane bez stosownych kompetencji i rzetelnej wiedzy. Istnieją jednak przesłanki pozwalające sądzić, że takie oddziaływania terapeutyczne będą w przyszłości możliwe. Jedną z nich stanowi rozwój narracyjnych form terapii³⁴. Inną – metoda psychodramy, w wielu aspektach zbliżona do *role-playing games*³⁵. Jeszcze inną – studium przypadku przeprowadzone przez Johna Hughesa, dokumentujące dodatni wpływ uczestnictwa w narracyjnych grach fabularnych na zdrowie Malori, kobiety z depresją endogenną.

Zakończenie

Analiza *role-playing games* z perspektywy teorii Hermansa pokazuje, że kryje się w nich znaczny potencjał – zarówno dla badaczy zainteresowanych eksploracją samego zjawiska lub ogólniejszymi aspektami narracyjnego i dialogowego funkcjonowania człowieka, jak i dla samych uczestników gry. Jak jednak słusznie

³³ Ibidem.

³⁴ Zob. np. A. Morgan, *What is narrative therapy?*, 2000: <<http://www.dulwichcentre.com.au/alicearticle.html>>.

³⁵ Zob. np.: J. Przybyłowska, *Psychodrama. Gra jako forma terapii*, w: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007.

zauważyła Dorota Chmielewska-Łuczak, nie powinniśmy zapominać, że narracyjne gry fabularne to przede wszystkim zabawa³⁶. Pojawiają się tutaj trzy zasadnicze problemy. Po pierwsze – jak bardzo można abstrahować w badaniach od rozrywkowego aspektu *role-playing games*, jeśli nie chcemy stracić z oczu ich istoty? Po drugie – w jakim stopniu nieludyczne funkcje narracyjnych gier fabularnych są realizowane podczas typowej sesji, na którą nie mają wpływu sugestie badaczy? Po trzecie – jak świadomie wykorzystywać owe funkcje w kształtowaniu rozgrywek RPG, nie budząc oporu uczestników zabawy oraz nie pozbawiając ich przyjemności z gry?

Wierzę, że poszukiwanie odpowiedzi na te pytania będzie ważnym celem przyszłych badań – zarówno teoretycznych, jak i empirycznych. Liczę również na to, że odsłonią one przed uczestnikami narracyjnych gier fabularnych wiele fascynujących możliwości wzbogacania własnego Ja.

Literatura

- Baddeley A., 1998, *Pamięć: poradnik użytkownika*, Prószyński i S-ka, Warszawa.
- Bruner J., 1986, *Actual Minds, Possible Worlds*, Harvard University Press, Cambridge.
- Brzeziński J., 2003, *Metodologia badań psychologicznych*, PWN, Warszawa.
- Chmielewska-Łuczak D., *Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę w RPG*. Referat wygłoszony na III Międzynarodowej Konferencji Naukowej „Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności”, Poznań, 24-25.11.2007.
- Chmielnicka-Kuter E., 2003, *Gry fabularne: prezentacja i psychologiczna analiza zjawiska na gruncie teorii wartościowania Huberta J. M. Hermansa*, „Roczniki Psychologiczne”, nr 6.
- Dudek Z., Pankalla A., 2005, *Psychologia kultury*, Eneteia, Warszawa.
- Dryll E., Cierpka A. (red.), 2004, *Narracja. Koncepcje i badania psychologiczne*, Wydawnictwo Instytutu Psychologii PAN, Warszawa.
- Goffman E., 1981, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- Grzegorek A., 2003, *Narracja jako forma strukturyzująca doświadczenie*, w: Krzyżewski K. (red.), *Doświadczenie indywidualne. Szczególny rodzaj poznania i wyróżniona postać pamięci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Hermans H., 2001, *Które moje „ja”?*, „Charaktery”, nr 12, s. 51-52.

³⁶ D. Chmielewska-Łuczak, *Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę w RPG*. Referat wygłoszony na III Międzynarodowej Konferencji Naukowej „Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności”, Poznań, 24-25.11.2007.

- Hogan P., 2003, *The Mind and Its Stories. Narrative Universals and Human Emotion*, Cambridge University Press, Nowy Jork.
- Nęcka E., 2005, *Czy psychologia przetrwa do 2026 roku*, „Charaktery”, nr 11, s. 44-47.
- Oleś P., 2003, *Wprowadzenie do psychologii osobowości*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa.
- Oleś P., Hermans H. (red.), 2005, *The Dialogical Self: Theory and Research*, Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin.
- Puchalska-Wasyl M., 2006, *Nasze wewnętrzne dialogi*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław.
- Rosner K., 2003, *Narracja, tożsamość i czas*, Universitas, Kraków.
- Surdyk A. (red.), 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Szeja J., 2004, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Wydawnictwo Rabid, Kraków.
- Trzebiński J. (red.), 2002, *Narracja jako sposób rozumienia świata*. Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne: Gdańsk.