

Ks. SZYMON BUDA

## ***ROLE PLAYING GAME.*** **WYOBRAŹNIA NIESKRĘPOWANA**

### **Wstęp**

Zagadnienie podejmowane w niniejszym artykule ma swoje źródło w zjawisku powstałym bardzo niedawno. Skrót RPG, który pojawił się w tytule, pochodzi od anglojęzycznego sformułowania Role Playing Game, co powszechnie tłumaczy się na język polski jako gra w role lub gra fabularna. Jest to rodzaj rozrywki posiadający pewne specyficzne cechy pozwalające umieścić go w szerszym prądzie zjawisk aktualnie obecnych w świecie.

Narasta ilość prac i artykułów sygnalizujących zanikanie umiejętności budowania mocnych więzi rodzinnych i społecznych<sup>1</sup>. Wynika to ze zmieniających się warunków życia. Wzrasta anonimowość, maleje poczucie przynależności do grupy, uwidacznia się brak poczucia stałości i niezmienności pewnych rzeczywistości. Skutkiem utraty trwałych odniesień jest ukształtowanie się pokolenia nie posiadającego przeszłości, korzeni i wzorców. Wyróżnić można w nim kilka charakterystycznych cech. Po pierwsze nie posiadając lub nie uznając wzorów życia, etyki czy wartości wielu poprzednich pokoleń zmuszeni są tworzyć je w ciągu jednego. Najczęściej przejawia się to w konsumpcyjnym i płytkim podejściu do życia, gdyż skoro nie ma ciągłości i stałości, nie warto w nic na dłuższą metę inwestować. Pokolenie takie w zaskakująco łatwy sposób ulega więc manipulacji i jest niestałe.

---

<sup>1</sup> Por. Bogdan Wojciszke, Wiesław Baryła, *Podglądanie zamiast przed i po*, „Charaktery”, 2001, 5, s. 12-18.

Inną konsekwencją jest utrata „umiejętności życia”. Pojęcie to rozumiem jako zdolność nawiązywania zdrowych relacji z drugim człowiekiem, akceptację swojej osoby przy równoczesnej pracy nad sobą oraz zaangażowany i pozytywny stosunek do otaczającego świata. Najistotniejszą zaś sprawą jest tutaj poczucie sensu swojego życia, jego celowości. Często umiejętność taką określa się mianem „poczucia pełni życia” występującym zwłaszcza u osób w podeszłym wieku, które mimo dostrzeganych błędów mogą patrzeć na swoje życie jak na dobrze wypełnioną misję. Umiejętność tę nabywa się zwykle poprzez obserwację poprzednich pokoleń. Gdy zabraknie więzi, następcy nie mają od kogo nauczyć się sztuki życia. Schemat zaś taki powiela się: „pokolenie bez ojców” nie staje się „pokoleniem ojców” i tak dalej.

Na temat „pokolenia bez ojców” napisano już wiele rozważań. Wymieniłem tylko kilka jego cech<sup>2</sup>. Nieumiejętność życia, brak poczucia jego sensowności i brak fascynacji nim procentuje różnymi poszukiwaniami. Często osoba taka zadawała się „namiastkami życia”, zaspakajającymi jej potrzebę relacji z drugim człowiekiem lub dającymi poczucie celu i uczestniczenia w czymś ważnym (jakaś misja, zadanie do wypełnienia). W taki właśnie sposób człowiek oddala się od rzeczywistości, gdyż „grać” jest łatwiej, przyjemniej i nie płaci się za porażki.

Brat Efraim w swoim rozważaniu na ten temat posługuje się terminem „syndromu Piotrusia Pana”. Osoba zarażona nim „odmawia doróżnienia, odrzuca rzeczywistość. (...) Piotruś Pan spotyka wroźki. (...) uczy się latać (...), zostaje stałym mieszkańcem Krainy Nigdy-Nigdy, to znaczy krainy bez przyszłości”<sup>3</sup>. Jest to pewien typ ludzi, rekrutujący się też z pośród dorosłych, którzy podświadomie odmówili doróżnienia, pozostali dziećmi, nie zgadzając się na rzeczywistość taką, jaka ona jest. Olbrzymią rolę odgrywają tu mechanizmy ucieczkowe. Osoba tworzy swój bezpieczny świat, pozbawiony ryzyka, obciążeń, trudności. Rzutuje to w oczywisty sposób na jej stosunek do innych ludzi i świata, który jawi się wówczas jako źródło zagrożenia. Człowiek ten zamyka się w swoim egoizmie, wołać pozostać w prywatnej krainie „Nigdy-Nigdy”.

Gry Fabularne jakby z definicji zaspakajają potrzeby zasygnalizowane powyżej. Powstaje jednak pytanie, czy jest to rzeczywiste ich zaspokojenie, czy raczej stworzenie swoistego „narkotyku” dającego poczucie bezpieczeństwa i „namiastki życia”. W tym drugim znaczeniu zaś mogą

---

<sup>2</sup> Por. Efraim, *Rekolekcje dla twardej głowy*, Kraków 1998.

<sup>3</sup> Tamże, s. 14.

stać się czynnikiem niepożądanym, zwłaszcza u młodzieży o nieukształtowanej w pełni osobowości.

## 1. Czym jest Role Playing Game?

Pomimo rozwoju i rosnącej popularności gier fabularnych, w Polsce zagadnienie to może być nieznane lub kojarzone niewłaściwie<sup>4</sup>. Przyczyną takiego stanu rzeczy jest pewien stopień ekskluzywizmu środowiska graczy oraz fakt, że funkcjonuje ono na sposób subkultury. RPG posiada różne reprezentacje, rozpoczynając od adaptacji na komputery osobiste, rozgrywki w internecie aż po gry terenowe. Najpowszechniejszą zaś i klasyczną, rzec by można, formą są sesje przeżywanych wyobraźniowo przygód.

Pojęciem technik role play określa się pewien rodzaj działań jednostki polegających na odgrywaniu ról. Początkiem świadomego wprowadzenia tych technik były u początku naszego wieku tzw. psychodramy – grupowe spotkania psychoterapeutyczne<sup>5</sup>. Z tego źródła wyrosło wiele późniejszych zastosowań (szkolenia jednostek paramilitarnych oraz jednostek negocjacyjnych w sytuacjach kryzysowych, kursy managerskie, itp.)<sup>6</sup>. Wszystkie one opierają się na tej samej idei: wcielania się w fikcyjne role (postacie mające swoje zadania i możliwości) i wyobraźniowe doświadczanie, przeżywanie pewnych wydarzeń. Techniki odgrywania ról znalazły też swoje zastosowanie w edukacji.

Ostatnią zaś chronologicznie techniką role play są właśnie gry fabularne (RPG). Za początek ich formalnego istnienia przyjmuje się rok 1974 gdy ukazała się pierwsza z nich: „Dungeons & Dragons”. Związani z jej powstaniem są dwaj panowie: Gary Gygax i David L. Arneson oraz firma wydawnicza TSR<sup>7</sup>. Z przedstawionymi wyżej zastosowaniami łączy je wiele wspólnego. Przede wszystkim wcielanie się w role i przeżywanie fikcyjnych wydarzeń, później zgromadzenie uczestników zwane sesją, osoba prowadzącego – Mistrz Gry (MG), forma dialogowa, forma odgrywana na żywo, przygotowane rekwizyty oraz stworzona dokładna wizja rzeczywistości (kraje, państwa, historia, rasy, itp.), w jakiej przychodzi

<sup>4</sup> RPG często utożsamiane jest tylko i wyłącznie z grami komputerowymi lub planszowymi.

<sup>5</sup> E. Roine, *Psychodrama - O tym, jak grać główną rolę w swoim życiu*, Opole 1994.

<sup>6</sup> Por. M. Suwak, *Role-playing w mundurze, Role-playing w krawacie*, „MiM”, 1996, 11.

<sup>7</sup> Por. V. Raymond, *Prehistoria RPG*, „MiM”, 1995, 10.

uczestnikom się poruszać. W stosunku jednak do przedstawionych powyżej zastosowań istotna różnica polega na celowości tych działań. Gdy chodzi o psychodramę, do czynienia mamy z procesem terapeutycznym, leczniczym o głębokich skutkach dla psychiki. W przypadku szkoleń jest to przekaz pewnego doświadczenia, przygotowanie do sytuacji możliwych do zaistnienia w rzeczywistości. W zastosowaniach edukacyjnych odgrywanie ról jest nośnikiem, formą przekazu treści nauczania, informacji, ma cel poznawczy. Elementy te (terapeutyczny, szkoleniowy oraz edukacyjny) w RPG nie występują lub pojawiają się w śladowych ilościach. Przede wszystkim chodzi o pobudzenie emocjonalne wynikające z odgrywania pewnych postaci i przeżywanych przez nie przygód. Mimo więc zewnętrznego podobieństwa zastanowić należy się nad zagadnieniem: czy stosowanie technik role play w terapii, szkoleniach czy edukacji uprawnia praktykę gier fabularnych (zwłaszcza w formie spotykanej obecnie)?

RPG jest grą towarzyską. W rozgrywce uczestniczy zwykle od 3 do 7 osób, choć ilość nie jest limitowana. Mimo iż zasadniczo w każdej grze uczestnik identyfikuje się z jego reprezentacją (pionek, karta, itp.) warto zwrócić uwagę, że zawierają one wysoki stopień abstrakcji bohatera. Gracz nie odgrywa osoby, nie łączy go z pionkiem więzi emocjonalne. Tymczasem w klasycznym RPG nacisk położony jest właśnie na wczucie się w postać bohatera jako osoby (emocje, wybory, przeżycia, itp.). Innymi cechami charakterystycznymi wskazywanymi przez graczy są: wysoki stopień komplikacji zasad gry połączony z opisami wprowadzającymi gracza w specyficzny wyobrazeniowy świat. „«Role-playing» trudno już właściwie zmieścić w słowie «gra» – bardziej pasującym określeniem jest chyba «hobby».”<sup>8</sup> Wielu zaś graczy stawia RPG nawet na poziomie „stylu życia”, gdyż zakłada ono stałą kontynuację rozgrywki. Nie są to sporadyczne „mecze”, „partie” lecz „kampanie” ciągnące się teoretycznie bez końca.

Celem gry jest doświadczenie fantastycznych przygód w wymyślonym świecie i oderwanie się od codzienności życia. Sama rozgrywka najczęściej porównywana jest do książki pisanej przez graczy, lub do słuchowiska, gdyż większość czasu zajmują dialogi, w których MG opisuje sytuację, a gracze wyrażają swoje decyzje, plany. Stąd podkreśla się w RPG nadrzędną rolę wyobraźni i umiejętność wejścia w rolę. „Dopiero, gdy zagrałem pierwszy raz, zrozumiałem, że to wszystko dzieje się w naszej wyobraźni, a grając czasem trudno nam odróżnić nasze imaginacje od rzeczywistości. To tak jak podczas czytania książki, (...) tylko, że to

---

<sup>8</sup> D. J. Toruń, *Pierwsze wejście „role playing games”*, „Fantastyka”, 1984, 10, s. 64.

grający są autorami powieści”<sup>9</sup>. Forma taka przywodzi na myśl pewnego rodzaju grę aktorską - teatr, nie jest tak jednak w pełnym znaczeniu tego słowa. Aktor odgrywając rolę, wczuwa się w postać bohatera, lecz jego gra pozbawiona jest elementu decyzyjnego. Natomiast w grze fabularnej istnieje oczywiście ogólny zarys akcji, lecz realizację określonego zadania pozostawiono bohaterom. Tak więc postać, na każdym kroku podejmując decyzje, staje się nie tylko aktorem lecz jakby reżyserem odgrywanej przygody. Zważywszy natomiast na ideę utożsamiania się gracza z bohaterem, to gracz właśnie jest podmiotem wszystkich aktów woli spełnianych podczas rozgrywki.

Co do struktury daje się w RPG wyróżnić dwie zasadnicze części. Z jednej strony składają się one z całego zestawu reguł, przepisów, podręczników itp., czyli całej strony technicznej zwanej mechaniką gry. Z drugiej zaś każda z nich oferuje graczowi pewną wizję rzeczywistości, uniwersum, konwencję świata, w którym gracz się porusza. Te dwie płaszczyzny rozwijają się, przenikają i uzupełniają.

Objętość artykułu nie pozwala na szerokie ujęcie wszystkich wiążących się z tematem zagadnień. Dlatego też skoncentruję się na kilku wybranych.

### **1.1. Identyfikacja osobowa i kształtowanie relacji z rzeczywistością a RPG**

Każdy etap rozwojowy niesie ze sobą możliwość zaburzeń osobowości innego typu. Najczęstszy wiek graczy to okres dojrzewania, który „niesie groźbę zaburzeń dotyczących poczucia własnej idyncyzości osobowej”<sup>10</sup>. Zaburzenia mogą pojawić się na płaszczyźnie zgodności posiadanej roli z wyobrażeniami o sobie lub z komplementarnością względem innych ról w grupie. Dorastający człowiek potrzebuje pozytywnego ustosunkowania do samego siebie oraz akceptacji swej osoby w grupie. Poszukuje też odpowiedzi na pytanie: „kim jestem i jakie są moje zadania?” Wymaga to od niego dużego wysiłku w pracy nad sobą oraz swoją aktywnością w grupie.

W okresie dojrzewania często dochodzi na tym polu do frustracji i to pojmowanej nie tyle jako poważne zaburzenie psychiczne, co raczej jako dosyć często występujący czasowy kryzys. Nastolatek nie akceptując swej

---

<sup>9</sup> P. Montwiłł, *Co to jest RPG*, „Magazyn Internetowy Inkluz”, 1999, 1 ([www.inkluz.alpha.pl](http://www.inkluz.alpha.pl)), 22. XII 1999).

<sup>10</sup> M. Chłopkiewicz, *Osobowość dzieci i młodzieży – rozwój i patologia*, Warszawa 1980., s. 240.

osoby lub, nie czując akceptacji otoczenia, szuka wyjścia w agresji (włącznie z autoagresją), bądź w ucieczce. Polega ona na tworzeniu swego wyidealizowanego obrazu, kreowaniu się na kogoś, kto w jego oczach jest atrakcyjny. W ten sposób stara się kompensować swoje braki (nawet te istniejące tylko w jego fantazji). „Proces kompensacji płynie z rozczarowania nad sobą, ze stwierdzenia, że coś w nas nie pasuje do wymarzonego ideału. Wynikiem takiego doznania może być podjęcie starań, aby przesłonić, zastąpić czymś innym dostrzeżone u siebie braki”<sup>11</sup>. Może robić to na wiele sposobów. W poniższym jednak rozważaniu zajmę się tym zagadnieniem w aspekcie praktykowania RPG.

Gry fabularne z natury swojej wychodzą naprzeciw tego rodzaju praktykom, gdyż z definicji są sztuką wcielania się w wykreowane przez siebie postacie. Tym bardziej, że ukazujące się obecnie najnowsze systemy narracyjne (storytelling) szczególnie podkreślają ten właśnie aspekt.

Na tym tle zachęca się do grania w jednym z artykułów MiMa: w grze „z przeciętnego, szarego człowieka można przemienić się w bohatera (...). W osobach nieśmiałych wzorzec postępowania w takim dziwnym świecie rozbudza odwagę, bowiem żadna czynność, nawet najbardziej banalna, nie może narazić ich na śmieszność, czego obawiają się w świecie rzeczywistym. Któż bowiem ośmieliłby się jawnie nosić miecz lub topór na normalnej ulicy, kto byłby dumny ze swego niskiego wzrostu – w innej rzeczywistości można czuć się swobodniej i nabierać odwagi we własne siły. Po zakończeniu rozgrywki można spokojnie powrócić do normalnego życia, a w pamięci zostaną czyny jakich dokonało się będąc zupełnie innym człowiekiem. (...) Tutaj można zapomnieć o swoich kompleksach, przekształcając się np. z niepozornego chudzielca w silnego, dobrze zbudowanego krasnoluda, z niezdarne grubasa w wysmukłego elfa. Czy każdy z nas nie miał kiedyś ochoty stać się kimś zupełnie innym? Urzeczywistniając swoje marzenia można chociaż na chwilę pozbyć się kompleksów, o których istnieniu niekiedy nie mamy pojęcia, bowiem ukryte są głęboko w naszej podświadomości. (...) Wraz z upływem czasu może się zdarzyć, że człowiek, który w grze definitywnie zmienia swoją osobowość, przenosi pewne jej fragmenty do rzeczywistości. Jego osobowość ulega dzięki temu korzystnym zmianom, pozwalającym na odbieranie otaczającego świata w zupełnie innych kategoriach”<sup>12</sup>.

Nie podzielam optymizmu autora powyższego artykułu co do pozytywnych zmian osobowości, następujących wskutek praktykowania RPG.

---

<sup>11</sup> S. Olejnik ks., *Teologia moralna życia osobistego*, Włocławek 1998, s. 349.

<sup>12</sup> M. Carlos, *Wpływ role-playing na zmiany w psychice*, „MiM”, 1993, 2, s. 4.

Pomijając jakość treści, sytuacji i decyzji podejmowanych przez gracza w trakcie rozgrywki oraz ich wpływu na kształtowanie się osobowości, gra w takim ujęciu staje się czynnikiem kompensującym negatywny obraz siebie. Gracz tworzy iluzję życia, osobowości jaką chciałby się stać. Zaprzestaje wówczas rzeczywistej pracy nad sobą (która jest trudna) na rzecz łatwiejszego i przyjemniejszego „wcielania się” w atrakcyjne postacie fikcyjne. Jak stwierdza autor, o ujawniających się wówczas kompleksach można w grze „choć na chwilę” zapomnieć. Przypomina to postawę alkoholika, uciekającego od problemów w alkohol. To jednak, jak wiadomo, niczego nie rozwiązuje, a raczej jeszcze pogłębia problemy. Powstanie podobnego mechanizmu sugeruję w przypadku RPG. Trudności z samoakceptacją (lub akceptacją ze strony innych), których rozładowanie ukierunkowane jest na ucieczkę w stronę wyobraźniowej kompensacji nie tylko nie są rozwiązywane lecz tworząc niedoścignione ideały mogą pogłębić problem. Koło się zamyka. Stąd prowadzi już prosta droga do ukształtowania się tożsamości negatywnej, czyli braku akceptacji swojej osoby.

Praktykowanie RPG nie daje też młodemu człowiekowi odpowiedzi na pytanie: „kim jestem?” Nie poszukuje on w normalny sposób swego miejsca w świecie, w społeczeństwie, gdyż potrzebę tę zaspokaja wyobraźniowo w grze, gdzie jest to prostsze i przyjemniejsze. Kształtuje to określone postawy wobec życia, które mogą przejawiać się trudnościami w przystosowaniu do życia społecznego.

Gdy uprzytomnimy sobie zaś związek RPG z metodami psychodramy, okaże się, jak silny i destrukcyjny wpływ może wywierać ono na kształtującą się osobowość. „W przypadkach ekstremalnych rola psychodramatyczna może być tak silna, że zaczyna u danej osoby żyć własnym życiem. (...) Staje się to chorobliwe, gdy role psychodramatyczne zdobędą kontrolę nad umysłem danej osoby. Jednostka zostanie zdominowana przez halucynacje, przez zjawiska zewnętrzne lub też zamknie się w swym własnym świecie i będzie tam pędzić samotny żywot w towarzystwie twórców swej fantazji”<sup>13</sup>. Oczywiście przedstawiony tu przykład jest pewnym ekstremum, uwidacznia się w tak skrajnej formie jedynie u osób z zaburzeniami lub ewidentnie podatnych na tego typu wpływy. Niemniej jednak stwierdzić należy, że te same mechanizmy, mimo iż na zewnątrz nie ujawnione, przebiegają w psychice każdego gracza. Kształtują one postawę nieakceptacji pewnych swoich cech, które gracz rekompensuje w grze rezygnując z pracy nad sobą. Tego typu ucieczki to jedne

---

<sup>13</sup> E. Roine, *Psychodrama - O tym, jak grać główną rolę w swoim życiu*, dz. cyt., s. 55-56.

z mechanizmów obronnych, których występowanie jest w zasadzie normalne, lecz gdy są nadużywane, „hamują rozwój psychiczny, (...) upośledzają umiejętność wglądu w siebie”<sup>14</sup>. Człowiek nadmiernie stosujący te mechanizmy obronne nie jest zdolny do realnej samooceny.

Stwierdzam więc na podstawie powyższego rozważania, że gry fabularne mogą stać się czynnikiem zakłócającym prawidłowy rozwój osobowości w zakresie identyfikacji osobowej oraz kształtowania się pozytywnego obrazu siebie.

Z powyższymi rozważaniami blisko związane jest zagadnienie stosunku do rzeczywistości. Psycholodzy podkreślają, że im dziecko ma większe zaufanie do siebie, im bardziej czuje się akceptowane i postrzega siebie jako kogoś wartościowego, tym większą ma skłonność do akceptowania innych i rzeczywistości, w której żyje. Funkcjonuje to też zwrotnie, im bardziej postrzega rzeczywistość jako coś pozytywnego, tym łatwiej odnaleźć mu w niej swoje miejsce, przyjąć rolę społeczną i zintegrować się psychicznie.

Rzeczywistość zewnętrzna pełni więc w rozwoju osobowości bardzo ważną rolę. „Stanowi ona dla człowieka źródło bodźców nie tylko potrzebnych co niezbędnych dla psychicznego zdrowia człowieka. Jest zarówno źródłem informacji dla struktur poznawczych, doznań sensoryczno-motorycznych, kopalnią wartości, źródłem motywacji, granic postępowania. Zawiera w sobie wszystkie elementy niezbędne do ukształtowania się wszystkich elementów osobowości”<sup>15</sup>.

Przy omawianiu wpływu rzeczywistości należy zwrócić uwagę na fakt, iż na świat dziecka składają się elementy przyrodnicze i społeczno-kulturalne (język, wiedza, sztuka, obyczaje, prawo, normy moralne). Najistotniejsze jednak w procesie kształtowania osobowości są relacje osobowe z innymi ludźmi. Dzięki nim dziecko „ma możliwość totalnego wyrażenia swojego człowieczeństwa i pełnej realizacji osobowości”<sup>16</sup>. Ogromną rolę spełnia tu środowisko rodzinne i zakorzenienie dziecka w nim. Działają tu procesy empatii, identyfikacji, naśladownictwa pozwalające odzwierciedlić w kształtującej się osobowości dziecka osobowość dojrzałą. Również wymagania (połączone z systemem kar i nagród) stawiane mu w tym procesie angażują go i uruchamiają nowe możliwości. To wszystko pomaga dziecku odnaleźć się w otaczającym go świecie.

---

<sup>14</sup> S. Siek, *Osobowość*, Warszawa 1982, s. 554-556.

<sup>15</sup> M. Chłopkiewicz, *Osobowość dzieci i młodzieży – rozwój i patologia*, dz. cyt., s. 169.

<sup>16</sup> Tamże, s. 175.

D.W. Winnicott oraz H. Walder wskazują, że „zasadnicze źródło anomalii zachowania stanowi przede wszystkim zaburzenie obiektywizmu w relacji ze światem, zakłócenie procesu rozwoju funkcji realności, własnej jedności i proporcji obiektywnego i subiektywnego świata”<sup>17</sup>. Kiedy surowa rzeczywistość ogranicza w jakiś sposób pragnienia dziecka, uruchamia ono pewne mechanizmy obronne, które mają je bronić przed przykrymi frustracjami. Jedną z ich form znajdziemy w projekcjach mitów i baśni. Jesteśmy słabi wobec realnego świata, za to w baśniach bohaterowie są olbrzymami, silni, niezwyciężeni. Jesteśmy ograniczeni czasem i przestrzenią, za to w baśniach bohaterowie są wiecznie młodzi, mogą pojawiać się jednocześnie w kilku miejscach, znają przeszłość i przyszłość. W życiu codziennym materia stawia nam opór, w baśniach bohaterowie latają, przenikają ściany, za pomocą słów sprowadzają to, czego pragną”<sup>18</sup>.

Jakby do definicji RPG należy tworzenie fantastycznych światów alternatywnych<sup>19</sup>. „Gry role-playing, cieszące się olbrzymią popularnością w krajach zachodnich, znalazły podatny grunt także i w naszym regionie. Być może powodem tego jest fakt, że kreują one światy odmienne od naszej szarej rzeczywistości”<sup>20</sup>. Te wyobrażeniowe konstrukcje stają wówczas jakby w opozycji do rzeczywistości. Tymczasem jedną z cech dojrzałości jest uregulowanie relacji ze światem zewnętrznym, ze szczególnym ukierunkowaniem na społeczeństwo, jego wymagania, sytuacje życiowe. Powinno to doprowadzić do twórczego i pozytywnego zaangażowania się w przetwarzanie świata (nauka, stowarzyszenia, praca, rodzina itp.).

Nierzadko nastolatek spotyka się na tym polu z trudnościami i problemami, które musi rozwiązać. Nie jest to łatwe, obciążeń jest wiele (szkoła, dom, środowisko), co powoduje częste popadanie w konflikty. Podejmowanie tych wezwań jest postawą właściwą. Zdarza się jednak, że nie radząc sobie z rzeczywistością odrzuca ją, ucieka szukając rekompensaty gdzie indziej (alkohol, hazard, złe towarzystwo). Postawa taka przejawia się zamknięciem, lękiem przed zaangażowaniem. Świat może wówczas zacząć jawić się jako źródło zagrożenia zamiast, jak powinno być, jako zadanie do wypełnienia.

RPG wraz ze swoją zachęcającą ofertą fantastycznych światów może również stać się drogą ucieczki od problemów rzeczywistych, których w tym okresie nie brakuje. Kształtuje ono określoną wizję świata rzeczywistego – jest on nieciekawym, nie warto się w niego angażować. Tworzy

---

<sup>17</sup> Tamże, s. 296.

<sup>18</sup> S. Siek, *Osobowość*, dz. cyt., s. 423.

<sup>19</sup> Por. J. Brzeziński, *Prezentacja świata*, „MiM”, 1994, 4.

<sup>20</sup> M. Carlos, *Wpływ role-playing na zmiany w psychice*, art. cyt., s. 4.

się wówczas błędne koło: młody człowiek mając trudności z przeżywaniem świata rzeczywistego ucieka w fantastyczne i łatwiejsze wyobrażenia (np. gry komputerowe, a w tym przypadku RPG). Te wzmacniają w nim postawę ucieczkową poprzez pozytywne pobudzenie emocjonalne wywołane atrakcyjnymi przygodami w świecie gry. Świat jawi się wówczas jako jeszcze mniej atrakcyjny i koło zamyka się. Oczywiście, nie chodzi tutaj o stwierdzenie, iż każdy gracz żyje tylko nocą, ucieka od ludzi i nienawidzi świata. Chodzi raczej o fakt kształtowania pewnego światopoglądu, postawy czy opinii o świecie rzeczywistym. W konsekwencji zaś o postępowanie kierowane taką wizją, pewną obojętnością na świat, brak zaangażowania.

Zwracam też uwagę, że w wieku, o jakim mówimy, gracze „trudno jeszcze rozróżnić to, co rzeczywiste od tego, co fikcyjne”<sup>21</sup>. Dzieci bardzo długo wierzą w realne istnienie bohaterów bajek. Podobnie gracz angażujący się całym sobą może odbierać wydarzenia z gry jako „dziejące się naprawdę”. Ekstremalnym oczywiście przykładem takiego przeniesienia jest jedno z doniesień prasowych:

„Oparta na fantazji intensywna gra między dwoma kilkunastoletnimi braćmi zakończyła się fatalnie: jeden drugiego zabił pistoletem znalezionym w domu. Detektyw Jerry Harris z biura śledczego policji w Oakland, wydziału zabójstw, powiedział podczas tego weekendu, że zastrzelenie Juana DeCarlos Kimbrought, lat 14, przez jego 15-letniego brata Antoniego w Nowym Jorku zostało uznane za wypadek.

Bracia grali w „Dungeons & Dragons”, fantastyczną grę, której akcja rozgrywa się w średniowieczu i która związana jest z odgrywaniem ról i magią. Juan przyjął rolę „mistrza jaskini”, potężnej jednostki kierującej grą. Śledztwo wykazało, że Juan okrył swojego bohatera niezniszczalnym płaszczem i nakazał bratu, by wypróbował osłaniającą moc tego płaszcza przy pomocy pistoletu”<sup>22</sup>.

Wzmacnia to jeszcze fakt, że większość gier „opiera się na pochodzącym z kręgów ideologii New Age przekonaniu, że to «człowiek tworzy rzeczywistość», że rzeczywistość nie jest niczym innym jak wytworem naszej myśli, naszej wyobraźni”<sup>23</sup>. Taką postawę pomieszania rzeczywistości z fikcją przy ukierunkowaniu na tą drugą możemy spotkać w wielu

---

<sup>21</sup> M. Gołębiowski i B. Grulkowski ks., *Grać czy nie grać?*, „Dziennik Bałtycki”, z dn. 3 VI 1996.

<sup>22</sup> *Los Angeles Times*, Los Angeles 7 I 1984, w: J. J. Steffon ks., *Satanizm jako ucieczka w absurd*, Kraków 1997, s. 60.

<sup>23</sup> M. Gołębiowski i B. Grulkowski ks., *Grać czy nie grać?*, art. cyt., s. 24.

wypowiedziach, np.: „Często zadawałam sobie pytanie czy gry Role Playing są sposobem na oderwanie się od rzeczywistości, czy też wręcz przeciwnie, życie jest krótką, konieczną niestety, przerwą pomiędzy kolejnymi sesjami. Zasadniczo wydaje mi się, że oba powyższe przypadki są jednakowo prawdopodobne, a zaistnienie któregośkolwiek z nich jest uzależnione tylko i wyłącznie od faktu, czy bardziej angażujemy się w życie, czy też w postać, którą akuratnie odgrywamy. Przygody naszej postaci są niewątpliwie dużo barwniejsze od szarej rzeczywistości, toteż taka identyfikacja wydaje się być zdecydowanie bardziej atrakcyjna”<sup>24</sup>.

Omówiwszy szerzej zagadnienie zakwestionowania rzeczywistości, zwrócę też uwagę na kilka cech świata gry, które gracz może przenosić na rzeczywistość. Percepcję dziecka w interesującym nas wieku można określić jako aspektową i wycinkową. Sprawia ona, że pewne elementy gry postrzegane są jako uniwersalne i realnie istniejące. Kształtuje to wypaczony obraz świata i społeczeństwa, a w konsekwencji niewłaściwe wobec niego postawy. Zwróćmy uwagę na narastający w prezentowanych grach mrok, ponurość, nastrój grozy (oferta gier typu: dark fantasy, dark future jest coraz bogatsza).

Pierwszą jest wizja świata zagrażającego, w którym niebezpieczeństwo czai się na każdym kroku, gdzie „nawet tak prosta czynność jak otwarcie drzwi zmusza do myślenia: czy za nimi nie czai się ktoś wrogo usposobiony? Czy przypadkiem nie są one pułapką? Znalezienie odpowiedzi wymaga od gracza analizy sytuacji, odpowiedzi na pytanie «Czy w miejscu, w którym się znajduję mogę spotkać wrogów?»»<sup>25</sup>. Gdy zostaje ona przeniesiona i rozszerzona na świat rzeczywisty, w dziecku formuje się postawa lękowa wobec świata. Ponadto interpretacja świata gry w kategoriach walki o przetrwanie, prawa silniejszego często jest przenoszona na relacje rodzinne czy koleżeńskie.

Kolejnym problemem jest kształtowanie przekonania, że nic, względnie niewiele ode mnie zależy, że jestem igraszką większych i niezrozumiałych sił (fatum, los, przypadek, bogowie, rzut kostką, MG). Ukształtowanie takiej postawy może być spowodowane sposobem prowadzeniem gry, gdzie MG, kierujący się często tajnymi dla gracza regułami, decyduje o jego losie, śmierci. Gracz ma poczucie bycia prowadzonym, zapadające decyzje są dla niego często niezrozumiałe i nieuzasadnione, lecz musi się im poddać. „Ma poczucie bycia pionkiem w grze, kimś, kto nic nie może w swoim losie zmienić, kto nie może uniknąć przeznaczenia,

---

<sup>24</sup> [www.callisto.krakow.pl/kai/la/](http://www.callisto.krakow.pl/kai/la/), z dnia 20 V 2000.

<sup>25</sup> M. Carlos, *Wpływ role-playing na zmiany w psychice*, art. cyt., s. 4.

ma poczucie bycia kimś od kogo nic nie zależy. Wobec tego nie warto się starać<sup>26</sup>. Potwierdzenia takiej postawy szuka często w rzeczywistości: rodzice go nie rozumieją (dlaczego?), w szkole złe oceny (nie wie skąd?), dziewczyna go rzuciła (choć się starał). Wówczas „reka przeznaczenia” staje się czymś realnym. Może też zadziałać mechanizm odwrotny, gdy gra jest potwierdzeniem odbieranej przez niego bezsensownej rzeczywistości. Potwierdzeniem o tyle atrakcyjnym, że ma choć poczucie uczestniczenia w czymś ważnym (wyprawa, misja itp.). „I to jest chyba najgroźniejszy skutek tego typu gier: utrata poczucia sensu i wartości własnego (a tym samym i innych ludzi) życia, ucieczka, poczucie bezradności i bycia przedmiotem gry tajemnych, pełnych grozy, niezrozumiałych sił i przeznaczeń”<sup>27</sup>.

Gra wyobrażeniowa nie zamyka się ponadto tylko w sferze fantazji. Jak piszą sami gracze, wydarzenie śmierci czy niepowodzenia wywołuje jak najbardziej rzeczywiste uczucia, z gatunku tych raczej negatywnych. Uczucia zaś nie pozostają bez wpływu na życie gracza. Psychika wiąże je z konkretnymi wydarzeniami, decyzjami. Kolejnym problemem jest zakorzenienie w czasie, które jest rozwojowo konieczne. Tymczasem większość bohaterów to postacie bez przeszłości, rodziny, historii. Poruszające się też w nieokreślonym czasie, jakby poza historią. Następną wadę stanowią uproszczenia osobowościowe bohaterów. Gry takie, zajmując wiele godzin, powinny rekompensować zużywany w ten sposób czas. W tym wypadku jednak nie wypełniają luki spowodowanej brakiem pełnych relacji społecznych. Nawet grupa graczy wcielających się w fikcyjne osobowości nie jest w stanie zaspokoić tej potrzeby. Również odgrywanie bohatera nie zaspakaja potrzeb relacji z inną osobą.

Gry fabularne wraz ze swoją ofertą atrakcyjnych światów mogą powodować ukształtowanie się postawy niezaangażowania wobec „nieciekawego i szarego” świata realnego. Ułatwia to fakt, iż większość graczy znajduje się w wieku tworzenia osobistego do niego odniesienia, czemu zwykle towarzyszą trudności i konflikty. Jest to więc jedna z form ucieczki. Ponadto uniwersa gier zarówno od strony mechaniki jak i wizji niosą w sobie pewne negatywne koncepcje rzeczywistości, które nastolatek może przenosić do swego światopoglądu.

---

<sup>26</sup> M. Gołębiowski i B. Grulkowski ks., *Grać czy nie grać?*, art. cyt., s. 24.

<sup>27</sup> Tamże.

## 1.2. Aspekt wychowawczy RPG

Media są nośnikami treści, które kształtują ich odbiorcę. Zarówno TV, gry komputerowe i RPG często są przesycone obrazami moralnie szkodliwymi, przedstawiając zło jako coś pozytywnego. „Pod wpływem niekorzystnych warunków wychowawczych może dojść do wypaczenia sumienia”<sup>28</sup> i jego błędnego ukształtowania. Tymczasem wychowanie sumienia „jest zadaniem całego życia. Od najmłodszych lat wprowadza ono dziecko w poznawanie i praktykowanie prawa wewnętrznego”<sup>29</sup>. Z zagadnieniem tym łączy się też pojęcie wrażliwości moralnej. Rozumiemy przez nią zdolność do dostrzegania dobra i zła oraz umiejętność oceniania zachowań z punktu widzenia moralnego i adekwatnego reagowania na przejawy zła i dobra w konkretnych sytuacjach.

Istnieją różne stopnie wrażliwości moralnej. Jej obniżenie to niewrażliwość na bodźce moralne, na przejawy dobra i zła w otoczeniu. Składa się na nią zasób pojęć moralnych, przeżycia emocjonalne i nabyte przyzwyczajenia. Może zostać osłabiona w wyniku wielokrotnego stykania się z doświadczeniami silnie pobudzającymi. Częste zaś postępowanie niezgodne z normami moralnymi, osłabia reagowanie na nie skrucą. „Prawdopodobnie wielokrotne dokonywanie czynów agresywnych bez poczucia winy za nie - gdyż wykonywane są „na niby” - powoduje zatarcie granic między dobrem a złem, a przez to zmniejszenie wrażliwości moralnej”<sup>30</sup>.

W RPG właśnie gracz dokonuje wielu czynów „na niby”. Odgrywane sceny walk, zabójstw, gwałtów, kradzieży itp. w atmosferze zabawy odwrażliwiają moralnie na tego typu zachowania. Ponadto samo odgrywanie postaci: złodzieja, zabójcy, ładacznicy nie pozostaje bez śladu w kształtującej się psychice dziecka. Zwłaszcza, gdy uwypuklimy postulat, że „gracz, który wczuwa się w osobowość swego bohatera odgrywa jego psychikę, wobec czego jego myśli są myślami bohatera”<sup>31</sup>. Młody człowiek przeżywa wartości prezentowane przez swoją postać, utożsamia się z nimi.

Tworzeniu nawyków i wad, czyli skłonności i łatwości do wykonywania czynów moralnie złych, sprzyjają też odnoszone dzięki nim w grze korzyści lub pozór konieczności, by przeżyć (wygrać). Na przykład gracz,

---

<sup>28</sup> S. Olejnik ks., *Teologia moralna fundamentalna*, dz. cyt., s. 254.

<sup>29</sup> *Katechizm Kościoła Katolickiego*, Pallottinum 1994, s. 420.

<sup>30</sup> M. Braun-Gałkowska i I. Ulfik, *Zabawa w zabijanie*, Warszawa 2000, s. 18.

<sup>31</sup> J. Brzeziński, *I bądź tu mądry... czyli rozważania o inteligencji*, „MiM”, 1994, 7, s. 21.

który co sesję zabija kilkunastu przeciwników zdobywając przy tym skarby i rozwijając postać, po pewnym czasie dochodzi do wniosku, że jest jakby zobligowany do tego typu postępowania i wobec tego jest ono dobrym lub koniecznym.

W aspekcie wychowawczym rolę odgrywa też rozwój uczuć, które same w sobie nie są ani złe, ani dobre. „Nabierają one wartości moralnej w takiej mierze, w jakiej faktycznie zależą od rozumu i od woli (...) Doskonałość dobra moralnego lub ludzkiego wymaga, by rozum kierował uczuciami”<sup>32</sup>. RPG charakteryzuje się mocnym pobudzeniem emocjonalnym związanym z wykonywanymi w grze działaniami. Są to uczucia pierwotne, np.: gniew, strach. Stąd też potężna jest siła ich oddziaływania i łatwo ulegają generalizacji i przenoszeniu na rzeczywistość. Rozwiązaniem nie jest ich tłumienie (*apatheia*), lecz umiejętność kierowania i ich świadomość. „Rozwój duchowy oznacza (...) uwolnienie się od dominacji uczuć pierwotnych. Jest to sprawa wychowania uczuć, porządkowania ich działań, poddania ich kierownictwu rozumu”<sup>33</sup>. Pożądanym kierunkiem rozwojowym jest przekształcanie uczuć od egocentrycznych do wyższych, społecznych, estetycznych i religijnych. W grach fabularnych celem jest jednak pobudzenie emocjonalne o charakterze pierwotnym, bezrefleksyjne, co nie prowadzi do prawidłowego rozwoju uczuciowego.

Oczywiście jest, że przy błędnie ukształtowanym sumieniu człowiek nie ponosi pełnej odpowiedzialności za swoje czyny. Odpowiada jednak za sam fakt, iż pozwolił je błędnie ukształtować, gdy zależało to od niego. RPG w formie spotykanej obecnie nie służy właściwemu rozwojowi sumienia i uczuć.

---

<sup>32</sup> *Katechizm Kościoła Katolickiego*, dz. cyt., s. 417.

<sup>33</sup> S. Olejnik ks., *Teologia moralna życia osobistego*, dz. cyt., s. 356.

### 1.3. Koncepcja „dobra” i „zła” w RPG

RPG swoje korzenie wywodzi z literatury fantasy, gdzie głównym motywem przewodnim jest właśnie walka „dobra” ze „złem”<sup>34</sup>. W Grach Fabularnych nie stanowią one jednak wartości moralnych postępowania. Są spersonifikowane i ukryte są pod postacią charakteru postaci (bohaterowie dobrzy i źli). Implikuje to specyficzne sposoby zachowania (postać dobre zwalczają złe).

Gracz tworząc nową postać określa jej charakter. Należy tutaj wspomnieć, że polskie słowo „charakter” nie oddaje dokładnie używanego tu oryginalnie w języku angielskim *alignment*, czyli wyrównanie, ustawienie. Pojęcie to w RPG „określa odniesienie postaci do podstawowych mocy uniwersum - Dobra i Zła, czy też Prawa i Chaosu”<sup>35</sup>. Jest to model stworzony dla AD&D lecz pojawiający się często w innych systemach. Charakter określają dwa kryteria: moralność i praworządność. Pierwsze „umiejscawia bohaterów gdzieś pośród trwającego konfliktu sił dobra i zła”<sup>36</sup> określając postać jako dobrą, neutralną lub złą. Drugie kryterium realizujemy poprzez określenie stosunku bohatera do prawa jako postać: praworządna, neutralna lub chaotyczna. Daje to ostatecznie dziewięć kombinacji do dyspozycji gracza. W nowszych systemach sprawa charakteru została zmodyfikowana, jednak ciągle postać można kwalifikować jako „złą” lub „dobrą”. Jednak charakter w dokładnym rozumieniu tego słowa (np. złośliwość, koleżeństwo, wybuchowość itp.) zależy w praktyce od samego gracza i jego inwencji.

Wartości „dobra” i „zła” zostały więc uproszczone i spersonifikowane. Spotykamy w fantastycznych światach reprezentantów „zła absolutnego” i ambiwalentnie „potężnych dobroczyńców” i to najczęściej w formach zmaterializowanych (możliwość fizycznej walki z bóstwami czy demonami). Gracz staje się jakby przedstawicielem jednej z równorzędnych sił zwanych „dobrem” lub „złem”.

Główną więc różnicą w pojmowaniu „dobra i zła” jest fakt, iż jakość moralna czynu popełnianego przez postać jest zależna i klasyfikowana według jej charakteru. Oznacza to, że postać „dobra” walcząca ze „złą” pozostaje nadal „dobrą”, mimo iż w walce tej najczęściej posługuje się takimi samymi metodami jak „zła”. „Podczas gdy ci niegodziwi czarodzieje

---

<sup>34</sup> Por. R. Gołaś, *Gry fantastyczne, niewinne igraszki wyobraźni?*, „Nie z tej ziemi”, 1998, 9.

<sup>35</sup> J. Brzeziński, *Charakter postaci a specyfika sytuacji w RPG*, art. cyt., s. 5.

<sup>36</sup> A. Marciniak, *Advanced Dungeons & Dragons*, „MiM”, 1994, 3, s. 35.

mają do wyboru dziesiątki dróg, prowadzących do pomnożenia własnego majątku, dobrym czarodziejom (to znaczy takim, którzy mają dobry charakter) pozostaje właściwie jedyna sensowna możliwość. Mogą wzbogacić się, pokonując złych magów i przejmując ich własność. Takie działanie jest bardzo korzystne i nie można mu nic zarzucić z moralnego punktu widzenia<sup>37</sup> – to powszechna wśród graczy opinia na temat dobra moralnego. Wartość moralna czynu została odłączona od kryteriów obiektywnych dobra lub zła. Przestała liczyć się sama kategoria czynu i okoliczności jego wykonania, przy uwypukleniu znaczenia intencji. Znaczy to, że czyn staje się dobry jeśli wykonuje go postać „dobra” z intencją pokonania postaci „złej”<sup>38</sup>. Zresztą gracz jest zachęcany do wcielania się wprost w postacie „złe”. „Zło często zwycięża, toteż gracze RPG chętnie wcielają się w złych bohaterów”<sup>39</sup>.

Obowiązuje więc zasada, że „cel uświęca środki”. Elementem wartościującym najczęściej jest aspekt praktyczny, czy dane działanie się opłaca. Gracz w ramach konkretnej przygody wielokrotnie podejmuje decyzje typu: zabijam, by pomścić krzywdę, przeżyć, zdobyć skarb itp. Daje to pozór prawości, usprawiedliwienie dla aktów niemoralnych wykonywanych przez postacie z „usprawiedliwionych” powodów. „Przemoc dokonywana w grach nie jest karana, a przeciwnie, nagradzana poczuciem sukcesu. Często jest także usprawiedliwiana tym, że walka toczy się w «słusznej sprawie», chociaż są także takie gry, w których gracz może wybierać czy będzie walczyć po stronie dobra, czy zła, a nawet takie, gdzie z założenia gracz jest istotą złą, walczącą z dobrem”<sup>40</sup>.

Tak więc „dobra” i „zła” przestały być w RPG obiektywnymi moralnymi kategoriami czynów bohatera. Stały się reprezentacjami pewnych sił „dobra” i „zła”, pomiędzy którymi toczy się nieustanna walka, pośród której gracz został zawieszony i musi opowiedzieć się po jednej ze stron. Czyny postaci przestały być oceniane ze względu na ich przedmiot, intencję i okoliczności. Podstawą ich oceny stała się sama intencja gracza, motyw działania. Dodatkowo zaciemnieniu sądu moralnego posłużyło powszechne wprowadzenie zasady celu uświęcającego środki.

<sup>37</sup> M. Kocuj, *Oblicza magii*, „MiM”, 1995, 3, s. 24.

<sup>38</sup> Na przykład: Drużyna wyróżnęła oddział strażników broniących wejścia do zamku złego maga – jest to czyn klasyfikowany w grze jako dobry, chwalebny, a nawet konieczny.

<sup>39</sup> R. Gołaś, *Gry fantastyczne, niewinne igraszki wyobraźni?*, art. cyt., s. 11.

<sup>40</sup> M. Braun-Gałkowska i I. Ulfik, *Zabawa w zabijanie*, dz. cyt., s. 154.

#### 1.4. Czyny symboliczne

Najprostszym sposobem oceny czynu jest obserwacja jego realnego wykonania. Wartości czynów zewnętrznych nie należy lekceważyć, gdyż wypływają one z cielesno-duchowej natury człowieka. Należy jednak pamiętać, że kwalifikacje moralne przysługują im jakby wtórnie, ponieważ są tylko uzewnętrznieniem wolnych decyzji ludzkich. „Słusznie więc sprowadza się dobroć lub złość moralną do dziedziny woli i mówi się o «dobrej» lub «złej» woli ludzkiej jako czynniku istotnym w porządku moralności”<sup>41</sup>. Źródłem więc działania jest wola, a ostatecznie osoba. Wolność wewnętrzna stwierdza w człowieku możliwość wolnego wybierania, szczególnie w zakresie dobra lub zła. Istotną więc wartość moralną ludzkiego czynu leży w decyzjach, czyli aktach wewnętrznych i to niezależnie od tego, czy do danego czynu doszło zewnętrznie.

Na uwagę zasługuje tu nauka Pana Jezusa o odpowiedzialności moralnej w przypadku decyzji wyobrazeniowej, podjętej lecz nie wykonanej: „Słyszeliście, że powiedziano: Nie cudzołóż! a Ja wam powiadam: Każdy, kto pożądliwie patrzy na kobietę, już się w swoim sercu dopuścił z nią cudzołóstwa” (Mt 5, 27-28)<sup>42</sup>.

Tak jak w przypadku gier komputerowych, w RPG dochodzi do praktykowania tzw. „przemocy symbolicznej”<sup>43</sup>. Przy założeniu, że następuje głęboka identyfikacja bohatera z graczem, wnioskiem logicznym jest to, iż gracz właśnie jest autorem aktów moralnych i to on głęboko (tak jak się wczuwa w odgrywaną postać) je przeżywa. Sam podejmuje decyzje i wykonuje je w sposób symboliczny. „To, że człowiek odpowiada moralnie za czyn, znaczy, że można mu go przypisać jako sprawcy”<sup>44</sup>. w tym kontekście pojawia się kwestia odpowiedzialności moralnej (pomijam aspekt wychowawczo-rozwojowy) za czyny moralnie złe podejmowane symbolicznie i wyobrazeniowo w RPG, przy rzeczywistym akcie woli gracza i świadomości kwalifikacji moralnej danego czynu.

Kwestia odpowiedzialności moralnej za czyny symboliczne rozstrzyga się właściwie w zagadnieniu: czy działania wyobrazeniowe intencjonalnie złe mogą podlegać ocenie moralnej tak, jak odnoszące się do rzeczywistości lecz z różnych przyczyn niewykonane? W obydwu przypadkach rzeczywistości istniejącej intencji nie towarzyszy żadne realne działa-

<sup>41</sup> S. Olejnik ks., *Teologia moralna życia osobistego*, dz. cyt., s. 281.

<sup>42</sup> *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, wyd. 3, Pallottinum 1980.

<sup>43</sup> Por. A. Kłoskowska, *Socjologia kultury*, Warszawa 1983, s. 324-370.

<sup>44</sup> S. Olejnik ks., *Teologia moralna życia osobistego*, dz. cyt., s. 332.

nie. Różnica tkwi jedynie w rzeczywistości przedmiotu działania (chęć obrabowania staruszki na ulicy nie równa się chęci ograbienia karczmarza w grze).

Zwracam jednak uwagę, że dla gracza czyny bohatera są subiektywnie realne. On sam decyduje się na konkretne działanie, wyraża dla nich aprobatę. Następuje więc zgoda na pewne kategorie czynów. Pomijam tutaj kwestię odpowiedzialności za takie kształtowanie sumienia. Zwracam jednak uwagę, że sama zgoda woli na rozwiązania złe godzi w godność osoby ludzkiej. Następuje wówczas samodegradacja, cofanie się w rozwoju człowieczeństwa. „Postępowanie grzeszne trzeba zatem uznać za cofanie się w rozwoju, a więc samodegradację osoby i obniżanie jej godności «swojej i innych», za proces samowyniszczenia”<sup>45</sup>. Gracz odpowiada więc moralnie za czyny symboliczne, na które zgoda uderza w godność jego człowieczeństwa.

W rozważaniu tego zagadnienia nie można pominąć kwestii odpowiedzialności za marzenia i fantazje. Marzenie ludzkie to „intensywne wyobrażanie sobie pewnych stanów pożądaných (...) w zależności zaś od przedmiotu musi być marzenie oceniane jako cenne i pożądane lub, przeciwnie, jako złe i szkodliwe w procesie dojrzewania osobowości. Marzenie może być zatem albo szansą rozwoju osoby, albo też przeszkodą w rozwoju, a to zależy od przedmiotu”<sup>46</sup>. Stwierdzić więc należy, że marzenia są różne, dotyczyć mogą pożyteczności obiektów dobrych lub złych. Zaznaczam też, że zależne są od woli ludzkiej, stąd podlegają ocenie moralnej. Na przykład marzenia dotyczące gwałtu, perwersji seksualnej należy sklasyfikować jako złe, natomiast te, które na przykład, inspirują dzieła sztuki, dają początek przedsięwzięciom charytatywnym, są dobre i pożyteczne.

Marzenia ponadto często stają się głównym motywem podejmowania działań rzeczywistych. Twórcza więc rola marzeń jest również ambiwalentna, może owocować dobrem lub złem. „W nich bowiem trzeba dojrzeć źródło powikłań psychopatycznych, perwersji seksualnych, a nawet zbrodni z jednej strony, z drugiej zaś – najwspanialsze osiągnięcia w dziedzinie postępu kultury i cywilizacji, a w pewnej mierze również w zakresie doskonałości religijno-moralnej upostaciowionej w osobach uznanych przez Kościół za świętych”<sup>47</sup>.

---

<sup>45</sup> Tamże, s. 312.

<sup>46</sup> Tamże, s. 348.

<sup>47</sup> Tamże, s. 348-349.

W kwestii więc odpowiedzialności moralnej za czyny symboliczne stwierdzam, że odpowiedzialność za nie i ich ocena moralna, nie jest taka sama, jak w przypadku intencji złej niedopełnionej realnie ze względu na realizm istnienia przedmiotu działania. Natomiast zwracam uwagę na fakt, że „marzyciel” (gracz) odpowiada za swoje marzenia. Tak więc te, które godzą w godność człowieka, przyczyniają się do jego samowyniszczenia, należy sklasyfikować jako grzeszne. Szczególnie zaś, jeśli stają się motywem do dalszego postępowania według nich, lub błędnego kształtowania sumienia i postaw.

## Zakończenie

Odpowiadając na pytanie zadane na początku artykułu: czy stosowanie technik role play w terapii, szkoleniach czy edukacji uprawnia praktykę gier fabularnych? Stwierdzam, że istniejąca między nimi różnica w celowości oraz olbrzymia siła przekazu nakazują bliżej przyjrzeć się treściom przez nie niesionym. Uczyniwszy to uważam, że nie służą one kształtowaniu się zdrowej osobowości i otwartego nastawienia do świata. Mogą też stać się elementem zakłócającym w formacji sumienia. Prezentowane zaś w grach pojęcia moralne, koncepcje rzeczywistości, teorie pseudonaukowe i odniesienia w stosunku do konkretnych sytuacji w grze kształtują niewłaściwe ustosunkowania do sytuacji występujących w życiu.

Przedstawione powyżej rozważania dotyczą raczej zewnętrznej sfery RPG, pewnych ogólnych zasad ich funkcjonowania. W poruszonym przeze mnie zagadnieniu jest jeszcze kilka aspektów dotyczących gier fabularnych jakby od wewnątrz, od strony konkretnych treści prezentowanych w publikacjach tematycznych wymagających omówienia. Jeśli zaś, jak wynika z moich badań, sprawa rozprzestrzeniania się RPG jest faktem, zagadnienie wymaga głębszej eksploracji i przeprowadzenia badań.

## Summary

The main question posed in the article is whether the application of „role play” technics in therapy, various trainings or education justifies „role playing games”. The conclusion of the article is that there is a significant difference between the aim of RPG and other applications of „role playing” technics. Moreover the great influence the role playing games may have on personality lead me to a further inquiry into the message they convey. After having done such an inquiry I came to

a conclusion that RPG does not favour proper development of personality and shaping a positive attitude towards the world. These games may also interfere with proper development of conscience. The conceptions, ideas, pseudo-scientific theories and the approach to specific situations in the game shape a improper attitudes towards situations in real life.

Reflections presented in the article concern only the main principles of the RPG. The article does not treat of some other aspects of role playing games concerning their contents and meaning. These aspects and materials mentioned in that part would need a more thorough study and another article. If, as my research indicates, the increase of interest in RPG is a fact the whole issue would need a further surveying and exploration.