

DOI: <https://doi.org/10.61825/r1.2024.v502.02>**Izabela Kaźmierczak-Kałużna***

Uniwersytet Zielonogórski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7942-0507>e-mail: i.kazmierczak-kaluzna@is.uz.zgora.pl

KREOWANIE RÓL PRZEZ UCZESTNIKÓW GIER RPG – PERSPEKTYWA INTERAKCJONIZMU SYMBOLICZNEGO

ROLE CREATION BY RPG PLAYERS – THE SYMBOLIC INTERAC- TIONISM PERSPECTIVE

Keywords: social role, social role creation, social actor, symbolic interactionism, RPGs, player.

This article explores the analogy between character creation and role-playing by RPG players and the construction of social roles by individuals in everyday life. Drawing on the theoretical foundations of symbolic interactionism, particularly the works of G.H. Mead and E. Goffman, the author highlights the parallels between these processes, emphasising how role-playing games can be perceived – and potentially employed – as a platform or tool for enhancing individuals' social skills. The empirical foundation for the analyses presented in the article is rooted in a study conducted at the Correctional Facility in Krzywaniec, where a session of the role-playing game *Tales from the Loop* was carried out. Both players and audience members participating in the study were inmates of the institution. While the article's conclusions are based on the specific context of a correctional facility, the insights into the parallels between role-playing

***Izabela Kaźmierczak-Kałużna** – doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie socjologia; zainteresowania naukowe: wykluczenie społeczne, socjologia ubóstwa, socjologia problemów społecznych, socjologia rodziny, wielodzietność, teoretyczne i praktyczne wymiary funkcjonowania mikrostruktur społecznych.

mechanisms in the imagined worlds of RPGs and the construction of social roles in real life are of universal relevance.

KREOWANIE RÓL PRZEZ UCZESTNIKÓW GIER RPG – PERSPEKTYWA INTERAKCJONIZMU SYMBOLICZNEGO

Słowa kluczowe: rola społeczna, kreowanie ról społecznych, aktor społeczny, interakcjonizm symboliczny, gry RPG, gracz.

W artykule podjęto problem analogii pomiędzy budowaniem postaci i wcielaniem się w nie przez uczestników gier RPG a kreowaniem przez jednostki ról społecznych w życiu codziennym. Wykorzystując perspektywę interakcjonizmu symbolicznego (w szczególności ujęcia G.H. Meada oraz E. Goffmana) autorka wskazuje na podobieństwa pomiędzy tymi procesami, eksponując zarazem sposób percypowania (i potencjalnego wykorzystywania) gier fabularnych jako płaszczyzny lub narzędzia do doskonalenia społecznych kompetencji jednostek. Tłem do prowadzonych w artykule analiz jest jednostka penitencjarna – badania, które stanowią podstawę empiryczną opracowania zostały zrealizowane w Zakładzie Karnym w Krzywańcu, w którym przeprowadzono sesję gry „Tajemnica pętli”. Zarówno gracze jak i członkowie publiczności, którzy wzięli udział w badaniach rekrutowali się spośród osób osadzonych. Prezentowane w artykule wnioski dotyczące paraleli pomiędzy mechanizmami odgrywania ról w wymaginowanym świecie gry fabularnej a kreowaniem ról społecznych w życiu codziennym mają jednak uniwersalny charakter.

Wprowadzenie

Role społeczne stanowią jedno z najbardziej kluczowych pojęć w socjologii, a jego potencjał eksplanacyjny wykorzystywany jest w szczególności w analizach mikrospołecznych. To termin, w którym – jak w soczewce – ogniskują się różnice pomiędzy paradygmatem strukturalistycznym a interakcjonistycznym. W pierwszym – naturalną płaszczyzną analizy ról są struktury społeczne, wskutek czego ich wzorce mają mocno zinstytucjonalizowany, dookreślony charakter; są mało elastyczne, a autonomia pełniących je jednostek poważnie ograniczona. Stanowią rodzaj schematu, w który „wtłaczana” jest zajmująca daną pozycję i pełniąca tym samym określoną rolę jednostka (np. Giddens 2006; Linton 1936; Szmatka 2008, 2010; Turner 1996, 2004). W ujęciach interakcjonistycznych natomiast nacisk położony

jest na procesualność i relacyjny, interpretacyjny charakter roli. Rola jest strategią interakcyjną, kształtowaną w określonych warunkach, w danej sytuacji, w stosunku do konkretnego partnera. Tu strukturalne definicje i kulturowe scenariusze roli stanowią co najwyżej ogólne ramy, które mają ułatwiać jednostce wejście w rolę i jej swobodną kreację (np. Goffman 1981, Łoś 1999, Mead 1975, Turner 1962).

W niniejszym artykule podjęto problem analogii pomiędzy kreowaniem przez jednostki ról społecznych w życiu codziennym a budowaniem postaci i odgrywaniem ról w ramach narracyjnych gier fabularnych (*Role-Playing Games*). RPG stanowią rodzaj gier towarzyskich, rozgrywanych podczas spotkań, zwanych sesjami, w trakcie których uczestnicy, prowadzeni przez Mistrza wcielają się w tworzonych przez siebie bohaterów. Postaci te podejmują decyzje i dokonują samodzielnych wyborów w czasie gry, współkształtując fabułę przygody (np. Surdyk 2007).

Gry RPG stanowią jeden z istotnych elementów kultury współczesnej, zyskując coraz większą popularność i zasięgi między innymi dzięki możliwości cyfrowej dystrybucji (patrz np. usługi D&D Beyond, zapewniające szybki dostęp do podręczników Dungeons and Dragons – por. Winardy, Septiana 2023). Od lat 80. ub. wieku mają swoich entuzjastów także wśród graczy w Polsce, a od dwóch, trzech dekad są przedmiotem systematycznych badań naukowych, realizowanych na styku humanistyki i nauk społecznych oraz nauk ścisłych. O rosnącym zainteresowaniu tym obszarem aktywności ludzkiej świadczą powstające towarzystwa naukowe, stawiające sobie za cel badanie gier (np. Polskie Towarzystwo Badania Gier) i coraz prężniej rozwijająca się ludologia czy groznawstwo (*ludology, game studies*) (Surdyk 2008).

Empiryczną podstawę niniejszego opracowania stanowią wyniki badań jakościowych przeprowadzonych po zakończeniu sesji RPG opartej na grze „Tajemnica pętli” (Wydawnictwo Black Monk Games), rozegranej (przy współudziale publiczności) w Zakładzie Karnym w Krzywańcu. Uczestnikami rozgrywki, jak również członkami widowni były osoby osadzone. Badanie, w którym wzięły one udział – ze względu na formalne trudności z przeprowadzeniem klasycznych wywiadów jakościowych – polegało na samodzielnym wypełnieniu „dzienniczek”, w oparciu o formularz z pytaniami otwartymi, dotyczącymi między innymi refleksji po uczestnictwie w wydarzeniu oraz oceny autentyczności odgrywanych przez uczestników gry postaci i zaangażowania w ich kreację. Na podstawie zebranych w ten sposób narracji i z wykorzystaniem założeń interakcjonizmu symbolicznego dokonano analizy podobieństw pomiędzy kreowaniem ról społecznych w życiu codziennym a uczestnictwem w grze w charakterze prowadzącego swą po-

stać gracza. Wstępne wnioski z tych analiz zaprezentowano w kolejnych częściach artykułu¹.

Struktura społeczna vs interakcje, czyli rola społeczna jako kategoria socjologiczna

Do połowy XX wieku termin „rola społeczna” uznawany był za kluczowy w obszarze powiązania jednostki ze strukturą społeczną i społeczeństwem jako całością (np. Dahrendorf 1968; Giddens 2006; Szmatka 2008; Turner 1996, 2004). Dziś niełatwo jest jednoznacznie wskazać, kto jako pierwszy wprowadził pojęcie do socjologii, niemniej jednak powszechnie posługiwało się nim już w latach 30. ub. wieku, a jednym z prekursorów był Ralph Linton (1936). Akcentując strukturalne konotacje, traktował on rolę jako dynamiczny aspekt pozycji społecznej. I ten właśnie sposób percypowania pojęcia zdominował dyskurs wokół ról społecznych na kolejne dekady. Strukturalistyczne i funkcjonalistyczne koncepcje wskazują bowiem na pierwszorzędne znaczenie zobowiązań i oczekiwań płynących z zajmowanych przez jednostki pozycji, które kształtują ich zachowania podejmowane w ramach przypisanych im ról. W efekcie procesów socjalizacji, transmisji kulturowej i kontroli społecznej jednostki poznają i uczą się normatywnych wzorców ról (ściśle odpowiadających określonym pozycjom), a następnie role te odgrywają, odtwarzając zinternalizowane wcześniej schematy zachowań (np. Giddens 2006; Szmatka 2000, 2008).

Efektywność ról społecznych, mierzona zgodnością działań jednostki ze społecznymi oczekiwaniami, zapewnia wewnętrzna, dwupoziomowa struktura roli. Jej trzon stanowią strukturalnie narzucone nakazy. Drugim poziomem roli są osobowościowe definicje, na które składają się elementy poziomu pierwszego, „które zostały zinternalizowane przez jednostkę, stając się elementami struktury jej osobowości. [...] tak rozumiana rola społeczna zawiera nie tylko ‘czyste’ elementy struktury (normy, wartości, nakazy czy wymogi), ale także nakazy i wymogi zinterpretowane przez jednostkę” (Szmatka 2008, s. 141).

Przedłożone powyżej ujęcie wewnętrznej struktury roli, w odniesieniu do której „lepiej uzasadnione jest twierdzenie, iż mimo obustronnego wpływu segmentów roli, strukturalnie narzucone nakazy [...] ostatecznie kształtują osobowościową definicję roli, podczas gdy ta ostatnia nie może wywierać

¹Realizacja badań możliwa była dzięki współpracy nawiązanej pomiędzy Instytutem Socjologii Uniwersytetu Zielonogórskiego (reprezentowanym w szczególności przez pracowników Pracowni Analityki Społecznej i Esportu), Zakładem Karnym w Krzywańcu oraz Michałem Bańką, prowadzącym w serwisie You Tube kanał „Baniak Baniaka”, w całości poświęcony grom fabularnym RPG. Prowadzący pełnił funkcję Mistrza podczas analizowanej w niniejszym artykule sesji gry.

tak rozumianego wpływu na strukturalne nakazy” (Szmátka 2008, s. 142) pozwala na ujmowanie ról w kategoriach klasycznie rozumianych faktów społecznych (Durkheim 2020). Z tej perspektywy bowiem są to struktury w znacznej mierze niezależne i zewnętrzne wobec jednostki (kształtowane i narzucane jej przez grupę), bardziej zastane niż samodzielnie przez nią kreowane, wywierające presję (strukturalnie zdeterminowany przymus) na jednostkę, jej zachowania i proces kształtowania osobowości, a także w wysokim stopniu zdepersonalizowane² (por. Dahrendorf 1968).

Powszechnie przyjmuje się, że termin „rola społeczna” został zapożyczony i wprowadzony do języka nauk społecznych z dramatu, stąd liczne analogie pomiędzy aktorami odgrywającymi swoje kwestie podczas przedstawień scenicznych, a wypełniającymi społeczne zobowiązania aktorami społecznymi (np. Dahrendorf 1968; Giddens 2006; Szmátka 2000, 2008; Turner 1996, 2004). Zwolennicy ujęć strukturalnych korzystając z paraleli teatralnych, zwracają szczególną uwagę na scenariusz, który wyznacza i definiuje ramy przedstawienia i stanowi zbiór jednoznacznych wskazówek dla aktorów, ograniczając ich swobodną interpretację i zapobiegając improwizacji. Odpowiednikiem scenariusza teatralnego w świecie społecznym są zinstytucjonalizowane wzorce ról i wynikające z nich oczekiwania co do zachowań wypełniających role jednostek.

Sceniczne analogie są bliskie także reprezentantom interakcjonizmu symbolicznego, którzy w kontrze do strukturalistów naturalną płaszczyzną analizy ról społecznych czynią nie strukturę(-y) społeczną(-e), lecz interakcję(-e). To dzięki nim rola społeczna staje się kategorią dynamiczną i relacyjną; staje się procesem. Według interakcjonistów ważni są partnerzy relacji, ich oczekiwania i potrzeby; ważna jest wymiana i wzajemne oddziaływanie; ważna jest wreszcie sytuacja i jej szeroko rozumiany kontekst, a nie tylko – a nawet nie przede wszystkim – z góry narzucony, zuniwersalizowany scenariusz. To przeniesienie akcentów powoduje, że definiowane jako strategie interakcyjne role społeczne, a w konsekwencji pełniące te role jednostki, przestają być „uwięzione” w sztywnych, strukturalnych ramach; zyskują większą autonomię, stają się podmiotem, a nie wyłącznie przedmiotem oddziaływania grupowych nacisków. Aktorzy społeczni mają możliwość dialogowania z rolą, którą pełnią; mogą przystosować się do niej

²Depersonalizacja w tym kontekście oznacza, że treści roli (odpowiadające jej standardy zachowań) określone są w sposób niezindywidualizowany, dostosowany przede wszystkim do strukturalnych wymogów grupy, a nie oczekiwań i potrzeb osoby przyjmującej i pełniącej daną funkcję. W tym ujęciu więc jednostka jest mocno uprzedmiotowiona i stanowi rodzaj „ludzkiego wypełniacza”, który powinien podporządkować się ustalonemu i obwarowanemu strukturalnie zdefiniowanymi sankcjami schematowi (por. np. Turowski 2001).

(na różnych poziomach intensywności), manipulować nią, modyfikować jej wzorzec, kreować od nowa, wreszcie aktywnie ją odrzucić (Łoś 1999). W tym ujęciu to jednostki kształtują swoje role i sterują nimi, a nie są im biernie podporządkowane.

Jednym z czołowych przedstawicieli interakcjonizmu symbolicznego, traktującym role społeczne w kategoriach strategii interakcyjnych jest George H. Mead (1975), który w centrum swoich naukowych dociekań stawiał jaźń. Jego zdaniem kluczowym elementem w procesie budowania osobowości jednostki jest jej społeczna aktywność, przejawiająca się między innymi w odgrywaniu ról innych. Mechanizm kształtowania świadomości jest więc tożsamy z przyjmowaniem ról (*role-taking*). Świat społeczny jest światem międzyludzkich relacji, a istotą interakcji, które stanowią treść życia społecznego, jest według Meada, wzajemność i wymiana, które odnoszą się nie tyle do obiektów materialnych, ile do symboli i znaczeń.

Sama interakcja jest procesem, składającym się z kilku etapów. Ważnym dla jej przebiegu jest wybór i identyfikacja właściwego partnera, definicja i interpretacja sytuacji, w której dochodzi do kontaktu, zrozumienie kontekstu towarzyszącego interakcji oraz odczytanie wskazówek wysyłanych przez partnera (słowa, gesty, mowa ciała itp.). Kluczowym etapem interakcji jest „wejście w rolę innego” i spojrzenie na siebie samego i sytuację z perspektywy towarzyszącej nam w tym procesie jednostki. Istotne są tu między innymi doświadczenia i kompetencje społeczne nabyte we wcześniejszych interakcjach. Powodzenie całego procesu uzależnione jest od umiejętności posługiwania się systemem powszechnie stosowanych znaczeń i symboli, swoistym układem odniesienia (*the generalized other*). Tak rozumiany „uogólniony inny” Meada stanowi główny efekt socjalizacji, pozwalający na ukształtowanie samoświadomości jednostki, niezbędnej do przyjmowania ról innych i budowania społecznych relacji.

Koncepcję Meada kontynuował (choć polemicznie) Ralph H. Turner (1962), który kontestując strukturalne ujęcia ról, eksponował behawioralne, nienormatywne aspekty zjawiska. Rozszerzył on ujęcie Meada, wychodząc z założenia, że interakcja jest procesem przyjmowania i równoczesnego tworzenia ról (*role-making*). Wszelkie kulturowe tła i scenariusze, traktował jako zbyt mgliste, często wewnętrznie sprzeczne i w efekcie nieprzydatne w procesie kreowania ról. To wyłącznie jednostki podczas interakcji, spontanicznie, tworzą swoje role i przekazują innym informacje, jaką rolę odgrywają. Działają tak, aby ich rola była możliwa do zidentyfikowania. Starają się przy tym wyeksponować i umocnić własną tożsamość, której rola jest swego rodzaju emanacją. Jednym z wykorzystywanych w tym celu mechanizmów jest sposób odgrywania ról. Te role, z którymi jednostka się nie

identyfikuje, i które są niezgodne z jej autokoncepcją odgrywane są z dystansem, mniejszym zaangażowaniem lub niedbale; te zaś, które mają charakter centralny i są tożsamościowo istotne – w zupełnie odmienny sposób. W trakcie interakcji zatem partner zyskuje jednocześnie informację, jaką rolę przyjmuje i odgrywa jednostka i kim ona jest. Z perspektywy uczestników tego procesu ważniejszym od strukturalnych nakazów i kulturowych wzorców elementem kształtowania ról jest spójność działań podejmowanych przez partnerów. Spójne, czyli wewnętrznie niesprzeczne zachowania jednostek sprzyjają potwierdzaniu (uprawomocnianiu) ich ról i stają się podstawą dalszej, niezakłóconej wymiany (Turner 2004).

Najszerzej na gruncie socjologii z analogii między teatrem a życiem społecznym korzystał autor teorii dramaturgicznej, Erving Goffman (1981). Kompleksowo zaimplementował on terminologię teatralną, z powodzeniem wprowadzając do słownika nauk społecznych pojęcia takie jak: „występ” (rodzaj interakcji, w której jednostki prezentują swoją tożsamość tak, aby kontrolować wywierane na innych wrażenie), „widownia” (obserwatorzy scenicznych występów), „kulisy” (miejsce, w którym aktor przygotowuje się do przedstawienia, stwarza pozory, a po występie zrzuca maskę i przestaje „być rolą”) oraz „rola” (wzorzec działań w konkretnym przedstawieniu).

Goffmana raczej nie interesowało funkcjonowanie społeczeństwa jako całości i funkcjonowanie pojedynczych jednostek w ramach tej całości. Interesowały go poszczególne „występy”. Traktował jednostki jako aktorów odgrywających swoje role na „scenach życia” i skupiał się na konkretnych epizodach, odbywających się przed konkretną widownią, w konkretnej scenarii. W myśl jego koncepcji aktorzy społeczni cały czas nakładają na siebie maski, odgrywając przyjmowane przez siebie role. Kieruje nimi przede wszystkim chęć wywarcia odpowiedniego wrażenia na partnerach interakcji i/lub na widowni. Celem takiego działania jest dążenie do osiągnięcia określonych korzyści, bądź uzyskanie informacji zwrotnej na własny temat. Tym samym publiczność (lub publiczności) i partnerzy interakcji stają się dla odgrywającej swoje role jednostki rodzajem zwierciadła (zwierciadeł), w którym ta przeglądając się, kształtuje swój obraz siebie i buduje własną tożsamość (por. pojęcie jaźni odzwierciedlonej – Cooley 1964). Od tego, w jaki sposób sterujemy wrażeniami i odgrywamy rolę, zależy więc nie tylko społeczny (zewnętrzny) odbiór nas jako aktorów, ale także nasza (wewnętrzna) samoocena i to jak sami siebie postrzegamy.

Ważną w tym kontekście kwestią jest zaufanie jednostki do roli obrazujące jej osobisty stosunek do danej scenicznej kreacji, wyrażające się – podobnie jak w ujęciu R. H. Turnera – sposobem jej odgrywania. Tu przede wszystkim uwidacznia się indywidualność aktora. Goffman wyróżnia dwie

skrajne postawy, które może on przyjąć wobec roli – „szczerą” i „cyniczną”. Istotą pierwszej jest pełne utożsamienie się z odgrywaną rolą, scalenie z nią (por. Szmatka 2008, Turner 1962); drugą postawę natomiast charakteryzuje manifestowany przez aktora dystans do roli, lekceważenie jej scenariusza i brak zainteresowania tym, jak (za)reaguje publiczność.

W przypadku aktorów, którzy są częścią większego zespołu i bardziej rozbudowanych przedstawień, w których uczestniczą także inne „postaci”, ważne jest ich wzajemne zorganizowanie i zintegrowanie podejmowanych działań tak, aby widownia otrzymała produkt w postaci oczekiwanego spektaklu. Niezbędny w takich sytuacjach jest reżyser, którego zadaniem jest zapanowanie nad zespołem, rozdysponowanie ról, podtrzymywanie zaangażowania aktorów oraz pilnowanie, aby przedstawienie przebiegało zgodnie z przyjętym scenariuszem.

Warto podkreślić, że cała dramaturgia przedstawień teatralnych (a także społecznych interakcji) w myśl koncepcji Goffmana opiera się na operowaniu wrażeniami i stwarzaniu pozorów rzeczywistości przez występujących na scenie aktorów. Tymczasem te właśnie odgrywane na różnych scenach, w różnych kontekstach i przed różnymi publicznościami pozory pozwalają dotrzeć do wnętrza samych siebie i zrozumieć – nam samym, jak również innym – kim naprawdę jesteśmy.

Budowanie postaci w grach RPG a kreowanie ról społecznych, czyli na styku świata rzeczywistego i wymyślnego

RPG stanowią rodzaj gier nierzadko wymagających od uczestników elementarnych predyspozycji aktorskich. Udział w rozgrywce bierze zazwyczaj kilka osób, w tym Mistrz – prowadzący, narrator i arbiter – oraz gracze, którzy wcielają się w role postaci ze świata gry, aktywnie współtworząc jej fabułę. Mistrz Gry jest autorem scenariusza przygody, a uczestnicy – wykorzystując własną wyobraźnię – poruszają się po fikcyjnym świecie danego systemu (opisanego w podręczniku gry), stosując się do obowiązujących w rozgrywce zasad (mechanika gry), wykorzystując przewidziane scenariuszem akcesoria i podporządkowując się losowi (rzuty kostką). W trakcie rozgrywki uczestnicy współpracują lub współzawodniczą ze sobą, napotykają na swojej drodze bohaterów niezależnych (odgrywanych przez Mistrza), a ich celem jest zakończenie przygody. Uzyskane dzięki wygranej tzw. punkty doświadczenia pozwalają graczom na rozwijanie własnej postaci, dzięki czemu w kolejnych sesjach/przygodach ma ona większe możliwości działania (Surdyk 2007; por. Hitchens, Drachen 2014; Winardy, Septiana 2023, Zagal, Deterding 2018). Obecnie ten typ gier towarzyskich, coraz bardziej

rozpowszechniony i rozwijający się w coraz szybszym tempie, funkcjonuje w wielu odmianach (różne zasady, konwencje, wykorzystywane media itp.). W literaturze przedmiotu wyróżnia się np. komputerowe gry narracyjne – cRPG, gry stolikowe – table-top RPG, w tym karciane, planszowe itp. (Surdyk 2008, Szeja 2004).

Szczególnie interesującym aspektem tego rodzaju gier jest budowanie postaci i kreowanie ról oraz wchodzenie w nie przez uczestników sesji. Odgrywanie ról w RPG jest przykładem interaktywnego procesu, którego przebieg (współ)zależy od partnerów interakcji, od kontekstu sytuacyjnego, który wymaga od uczestników zdefiniowania i interpretacji, czasem także od obecności i reakcji ewentualnej publiczności. Ważny jest też – podobnie jak w świecie społecznym – „ramowy scenariusz” – określający podstawowe elementy fabuły. Zatem to wszystko, co stanowi treść społecznego funkcjonowania jednostki, można odnaleźć w aranżowanych sesjach RPG. To uczestnicy rozgrywki bowiem subiektywnie przetwarzają założenia scenariusza i elementy wymyślanego świata; to oni decydują finalnie, w jaki sposób ukształtują i „poprowadzą” graną przez siebie postać; nadają jej zindywidualizowany charakter i stają wobec pojawiających się w fabule wyzwań, dialogując z nimi. Podobnie jak w świecie rzeczywistym, kreują swoją rolę (postać), zanurzając się w niej.

Grę można więc uznać za medium, dzięki któremu uczestnik – poprzez przyjęcie roli i budowanie postaci swojego bohatera, a także poprzez interakcje z pozostałymi uczestnikami wydarzenia – ma możliwość nie tylko zabawy i zgłębiania nierzeczywistego świata, ale przechodzi rodzaj interpersonalnego treningu. Jeśli bowiem proces odgrywania ról percypujemy nie jako bezrefleksyjne odtwarzanie wyuczonych wcześniej i zinternalizowanych schematów, ale jako mechanizm kreowania siebie, budowania własnych doświadczeń i nabywania społecznych kompetencji, sesje RPG mogą jawić się jako płaszczyzna umożliwiająca szlifowanie tych umiejętności i zdobywanie tego typu doświadczeń w sposób bezpieczny, bo w skrajnie odrealnionych warunkach sztucznie wykreowanego świata gry (np. Ćwiklińska-Surdyk, Surdyk 2012; Zagal, Deterding 2018).

RPG w prezentowanym tu ujęciu stanowią rodzaj doświadczenia; są procesem, a nie gotowym produktem. To gracze podczas kolejnych sesji „urzeczywistniają” niejako przewidziany w podręcznikach, ale dość surowy, często niedopowiedziany świat gry; to gracze kontrolują swoje postaci, decydują, jak zareagują one na pojawiające się w fabule wyzwania i w ten sposób (współ)tworzą treść narracji. Uczestnicy sesji dysponują znaczną swobodą, a ich wybory napędzają fabułę, wpływając na kierunki jej rozwoju i pozwalając na przechodzenie do kolejnych etapów. Są w tym procesie jednak –

analogicznie jak w codziennym życiu – uzależnieni od innych uczestników. Muszą konfrontować swoje działania i decyzje z ich działaniami i decyzjami. Z jednej strony więc aktywnie (współ)kreują fabułę, z drugiej zaś – są niejako widzami rozgrywających się poza nimi wydarzeń. Potencjał gier RPG tkwi przede wszystkim w relacjach i interakcjach pomiędzy uczestnikami gry. To narzędzie doskonalenia kompetencji interpersonalnych, ale także swoiste przedstawienie, Goffmanowski „występ” (por. Goffman 1981), istotnie inny od codziennego życia graczy, bo odgrywany w wymyślnym, fantastycznym świecie, ale umożliwiające testowanie dostępnych środków wyrazu i mechanizmów oddziaływania na innych.

Egzemplifikacja empiryczna, czyli „Tajemnica pętli” w Zakładzie Karnym w Krzywańcu

Sesja RPG, na podstawie której przeprowadzono zaprezentowane poniżej wstępne analizy odbyła się w Zakładzie Karnym w Krzywańcu, co samo w sobie było wydarzeniem niezwykle, pozwalającym na interpretowanie całego przedsięwzięcia także w kontekście instytucji totalnych. To jednak w niniejszym tekście stanowi zaledwie tło podejmowanych rozważań. Uczestnikami gry były osoby osadzone (w tym z długoletnimi wyrokami) – trzy kobiety i jeden mężczyzna.

Udział w wydarzeniu miał charakter całkowicie dobrowolny, a sesję poprzedziły dwa spotkania przygotowawcze, w których uczestniczył Mistrz Gry. Podczas pierwszego, gracze zapoznawali się z podstawowymi zasadami rozrywki, zdobywali wiedzę o świecie gry oraz wybierali i konstruowali zręby swoich postaci. Drugie spotkanie polegało na przeprowadzeniu sesji próbnej, bez udziału publiczności. W czasie spotkań roboczych osadzeni mieli okazję do wchodzenia w interakcje z pozostałymi uczestnikami (w tym z nieznanym im wcześniej Mistrzem), „oswajania się” ze swoimi bohaterami i subiektywnego przetwarzania treści ich ról oraz wstępnego projektowania wzorów przyszłych działań z wykorzystaniem wybranych cech i atrybutów.

Sesja finalna odbyła się 23 marca 2024 roku w sali teatralnej ZKK. Przestrzeń przeznaczoną dla uczestników gry zaaranżowano w sposób ułatwiający im stałe utrzymywanie kontaktu wzrokowego i wchodzenie w interakcje³. Gracze mieli też możliwość obserwowania reakcji publiczności, dla której przygotowano miejsca u dołu sceny⁴. Mówiąc językiem teorii dramaturgicznej Goffmana – została stworzona określona fasada.

³Stoły i krzesła dla prowadzącego i graczy ustawiono w łuk, Mistrz Gry zajmował miejsce centralne (nieco odsunięte w głąb sceny), po obu jego stronach siedziało po dwoje uczestników gry.

⁴Z racji miejsca, w jakim rozgrywana była sesja, widownię tworzyło niespełna 30 osób, w tym kilkanaście osób osadzonych (ze względów bezpieczeństwa były to wyłącznie kobie-

Analiza materiałów audiowizualnych (powstałych w trakcie spotkań wstępnych i sesji właściwej) pozwala wnioskować, że uczestnicy gry byli otwarci i aktywni, wykazywali się dużym zaangażowaniem, łatwo wchodzili w interakcje i żywo reagowali na pojawiające się wyzwania – najpierw o czysto technicznym charakterze (związane z wyborem i zdefiniowaniem postaci, wyborem atrybutów itp.), a potem wynikające już bezpośrednio z toczącej się fabuły i przebiegu gry⁵.

W przeprowadzonym po rozegranej sesji badaniu udział wzięli zarówno gracze, jak i członkowie widowni. Ze względu na formalne trudności w zrealizowaniu indywidualnych wywiadów jakościowych z osadzonymi, uczestnicy wydarzenia samodzielnie wypełniali „dzienniczki”, które dawały możliwość podzielenia się doświadczeniami i odczuciami z przebiegu gry. Przekazane badanym narzędzie (formularz pytań otwartych w dwóch wersjach – dla gracza i widza składało się z trzech części. W pierwszej proszono o opisanie swoich wrażeń z uczestnictwa w tym wydarzeniu. Część druga dotyczyła skojarzeń i wspomnień badanych z lat 90. ub. wieku, w których osadzona była akcja gry. W ostatniej części zaś proszono o ocenę sposobu, w jaki uczestnicy gry wykreowali i odgrywali role swoich postaci; ocenę ich zaangażowania, autentyczności w przyjętych kreacjach, zasadność eksponowanych cech i dobranych atrybutów.

W badaniu wzięło udział łącznie 11 osób, w tym dwie uczestniczki gry i dziewięć osób z widowni⁶. Uzyskany materiał empiryczny, mimo że nieobszerny, jest mocno zróżnicowany (część osób wypowiada się bardzo enigmatycznie, inne – precyzyjnie i szczegółowo), wymaga pogłębienia, niemniej jednak daje podstawy do wysuwania pierwszych wniosków w obszarze ana-

ty – wymóg ZKK), dwoje dziennikarzy, dwie strażniczki więzienne, kierowniczka oddziału w ZKK, trzy osoby odpowiedzialne za techniczny nadzór nad wydarzeniem (nagranie, nagłośnienie, oświetlenie itp.) oraz badacz z Instytutu Socjologii Uniwersytetu Zielonogórskiego.

⁵Fabuła „Tajemnicy pętli”, której sesję rozegrano, osadzona została w odpowiednio zmodyfikowanych realiach Polski lat 90. ub. wieku (dodano np. typowe dla tego typu rozgrywek elementy fantastyczne). Gracze wcielili się w role dzieci (11-15 lat), które usiłują wyjaśnić zagadkowe zdarzenia dziejące się w pobliżu ulokowanej nieopodal ich miejsca zamieszkania elektrowni. Ze względu na status uczestników rozgrywki w świecie rzeczywistym (osoby osadzone), jak i w świecie gry (postacie dziecięce) starano się tak konstruować ramy fabuły, aby unikać rozwiązań o charakterze przemocowym. Sesja gry trwała ponad dwie godziny. Gracze – dzięki współpracy i podejmowanym decyzjom domknęli fabułę i zakończyli przygodę.

⁶Ze względu na miejsce realizacji badań (jednostka penitencjarna) i status badanych (osoby osadzone) autorzy badań zdecydowali o niezłączaniu do formularza pytań typowej metryczki – przez co w badaniu poza kontrolą były takie zmienne jak wiek, status materialny, miejsce zamieszkania badanych itp. Z perspektywy poruszanych w niniejszym artykule problemów, dane te wydają się jednak nie być istotne.

logii pomiędzy kreowaniem ról społecznych w życiu codziennym a budowaniem postaci w trakcie zabawy, jaką jest sesja RPG⁷.

Wstępne analizy zebranych narracji pozwalają na odwoływanie się przede wszystkim do koncepcji teatralizacji życia społecznego Goffmana z eksponowanym w niej dość wyraźnym podziałem ról na aktorów/graczy i widownię. Sprzyja temu charakter samego wydarzenia – sesja rozgrywana była przed publicznością. Teatralne skojarzenia pojawiają się w wypowiedziach większości badanych kobiet. Wskazując na podobieństwa pomiędzy grą, której doświadczyły, a sceną teatralną, uczestniczki badań podkreślają jednak, że kluczowym elementem tego typu gry – podobnie jak w życiu codziennym, ale inaczej niż w prawdziwym teatrze – jest nie do końca określony scenariusz. Ważna jest improwizacja, spontaniczność, reagowanie na bieżąco na pojawiające się wyzwania i dopasowywanie swoich zachowań do zmieniających się nagle warunków.

[Gra kojarzy mi się – IKK] z teatrem, jak i filmem. Wcielamy się w postać i próbujemy ją jak najlepiej zagrać, z tym że scenariusz powstaje spontanicznie i nie są to wyuczone role (gracz 1).

Jedyne skojarzenia to teatr. Jest widownia, a my nie znając scenariusza, improwizujemy (gracz 2).

Na pewno odgrywanie ról jest podobieństwem do filmu i teatru, chociaż ma się tu jako gracz, jako postać wpływ na dalsze wydarzenia w grze, co jest pełnym odróżnieniem tego typu rozrywki od filmu czy teatru (widz 5).

Porównania sesji RPG do teatralnych przedstawień scenicznych koncentrują się wokół stosowania tej samej nomenklatury pojęciowej. Sam proces odgrywania ról w grach fabularnych istotnie bowiem różni się od kreacji aktorów na prawdziwej scenie. Zasadniczszymi wydają się być analogie pomiędzy życiem codziennym a sesją RPG. Role teatralne poza wyjątkowymi sytuacjami, są niejako „skończone”, dookreślone w scenariuszu, co wyklucza, a przynajmniej znacznie utrudnia improwizację. Natomiast w klasycznie rozgrywanych grach RPG, w których zazwyczaj brakuje nawet wyraźnego podziału na aktorów i widownię, to sam uczestnik gry jest zarówno obserwatorem rozgrywających się wydarzeń, jak i – przede wszystkim – aktywnym (współ)twórcą fabuły. To on (współ)decyduje, jak potoczą się losy jego postaci, a pośrednio też – całej rozgrywki (por. np. Ćwiklińska-Surdyk, Surdyk 2012). Znaczny zakres autonomii, którym – w przeciwieństwie do aktorów teatralnych – dysponują gracze RPG, dobrze obrazuje wypowiedź jednej z uczestniczek badań:

⁷W analizach skupiono się na wybranych (istotnych z perspektywy podejmowanych w niniejszym opracowaniu problemów) fragmentach „dzienników” badanych, w szczególności przyglądając się odpowiedziom na pytania z trzeciej części formularza.

Wszystkie cechy bohaterów były ciekawe, ponieważ my sami wybieraliśmy i sami kreowaliśmy te postacie [...]. Każdy z nas podczas wybierania [...] utożsamiał się ze swoją postacią. Ja, wybierając swoją postać, myślałam o swoim dzieciństwie, jaka ja byłam [...] Jestem osobą otwartą, potrafię słuchać, jestem kreatywna. Mam wiele pomysłów, którymi chcę się dzielić z innymi. [...] I pokazać, że każdy jest artystą (gracz 2).

W procesie budowania ról i wchodzenia w interakcje ważni są partnerzy tej relacji. To oni wpływają na sposób, w jaki jednostka prowadzi swoją postać w grze i odgrywa swoje społeczne role. Podobnie, jak w świecie rzeczywistym dostosowujemy swoje zachowania do innych, uwzględniając ich oczekiwania, tak i w grze uczestnik kreuje swoją postać tak, aby korespondowała z innymi. Wymiana i współdziałanie jest jednakowo istotne w obu tych obszarach. Przekonanie o relacjonalnym charakterze ról znajduje również potwierdzenie w wypowiedziach badanych.

Podczas pierwszego spotkania [...] pomagaliśmy sobie w kreowaniu postaci, wspieraliśmy się, decydowaliśmy wspólnie, myśląc od razu, żeby było nam lepiej, gdy będziemy już grali (gracz 2).

Znaczącym partnerem interakcji w procesie kreowania ról jest – w opinii badanych – widownia, która może wpływać na ostateczny kształt i charakter przyjmowanych ról oraz warunkuje sposób ich odgrywania. Jej reakcje, jako rodzaj komunikatu zwrotnego, stanowią ważny element całego procesu.

Publiczność jest ważna, widzimy zainteresowanie publiczności i to napędza graczy (gracz 2).

Widownia [...] jest istotna, bo to na podstawie reakcji publiczności zarówno uczestnicy jak i Mistrz Gry mogą „stopniować” rozwój akcji (widz 4).

Widownia w pewnym sensie stanowi potwierdzenie autentyczności i wysokiego poziomu „występu”; jest wręcz – jak mówi jedna z badanych „wyznacznikiem atrakcyjności przedstawienia” (widz 1). Odwołując się do analogii teatralnych, można powiedzieć, że „na kiepskie przedstawienia nikt nie przychodzi”, zatem to obecność i zainteresowanie widzów niejako legitymizuje odbywający się występ. Ten sposób pojmowania roli i znaczenia publiczności potwierdzają także inne wypowiedzi badanych:

Czego oczekuje się od widza? Potwierdzenia, że założony [...] plan gry, sposób prowadzenia sesji oraz gra uczestników wprowadziły go w wirtualny świat do tego stopnia, że ta alternatywna rzeczywistość stała się (na jakiś czas) miejscem, w którym sam się znalazł i [...] czeka na dotarcie do celu (widz 4).

Zgromadzony materiał empiryczny zawiera także liczne nawiązania do scenariusza przedstawienia, jego ram, nad którymi czuwają albo reżyser

w teatrze, albo Mistrz Gry. W tym drugim przypadku jednak ponownie pojawiają się zastrzeżenia, że podczas sesji reżyserowanie ma bardziej kreatywny i mniej dookreślony niż w prawdziwym teatrze charakter. Analogicznie jak budowanie postaci, także prowadzenie gry jest improwizacją.

Mistrz gry kojarzy mi się [...] z reżyserem, ale takim, który daje „aktorom” wolną rękę i na bieżąco kontroluje sytuację, aby wskazywać, ale nie nakazywać, którą drogą należy iść do założonego wcześniej przez niego zakończenia (widz 4).

Mistrz jest [...] kreatorem świata, do którego zaprasza uczestników (widz 5).

Kreatorem rozgrywanego się na scenie przedstawienia jest jednak nie tylko Mistrz. Przede wszystkim są nim sami gracze, którzy są twórcami swoich postaci. Wypowiedzi badanych wskazują na świadomość indywidualnego charakteru odgrywanych przez uczestników sesji ról, co – w kontrze do ujęć strukturalnych – nie pozwala na ujmowanie ich w kategoriach zuniwersalizowanych i bezrefleksyjnie odtwarzanych schematów. Role mają mocno relacyjny charakter, tworzą się w interakcjach z innymi, ale są też rodzajem emanacji jednostkowych tożsamości. Aktor społeczny jest podmiotem w tym procesie. To on kreuje rolę, panuje nad nią, wyposaża w cechy osobowościowe i nadaje jej indywidualny, niemal osobniczy rys.

Każdy z nas jest inny i w wielu sytuacjach postąpiłby inaczej [...]. Uważam, że wystarczyłoby wymienić jednego z graczy, żeby gra potoczyła się zupełnie innym torem (widz 5).

Gra przebiegała szybko i spontanicznie, liczył się refleks, pomysłowość i wyobrażenia. Umysł każdego z nas jest bardzo indywidualny i moje wypowiedzi, jako uczestnika zabawy najprawdopodobniej byłyby inne. Ale o to przecież chodzi (widz 7).

W zebranych narracjach nie brak licznych odniesień do czasów wczesnej młodości badanych kobiet (II część formularza). Sprzyjało temu oczywiście osadzenie fabuły sesji w latach 90. ub. wieku i uczynienie bohaterami gry postaci dziecięcych, co w sposób niemal naturalny wywoływało wspomnienia i pozwalało „powrócić do czasów dzieciństwa i całkowicie oderwać się od rzeczywistości” (gracz 1). Ten typ wypowiedzi interpretować można jako dodatkowe potwierdzenie autentyczności przedstawienia. Dla części badanych gra stanowiła rodzaj sentymentalnej podróży do znanych czasów i w znane, choć przecież wymyślone, okolice.

Badane, które były obserwatorkami sesji, w sposób jednoznaczny podkreślają prawdziwość prezentowanych przez graczy emocji, ich zaangażowanie oraz wiarygodność odgrywanych przez nich postaci czy symulowanych na potrzeby gry relacji i zachowań.

Uczestnicy gry [...] bardzo dobrze wcielili się w swoje role. Było widać zaangażowanie, improwizowali i wyszło im świetnie (widz 2).

Uczestnicy gry przekonująco wcielili się w swoje role, byli pełni pomysłów, byli kreatywni i mieli poczucie humoru. Ich gra była autentyczna (widz 7).

Uczestnicy gry świetnie wykonali swoje zadanie. Nie tylko bardzo autentycznie odgrywali role swoich postaci, ale również wnosili do nich coś ze swoich charakterów (widz 4).

Myślę, że nie ma żadnego idealizowania przyjaźni. Tak jak w grze, tak i w rzeczywistości z przyjaciółmi można bawić się, rozwiązywać problemy, pomagać, ale również korzystać z ich pomocy (widz 4).

Prezentowane powyżej fragmenty narracji, wspomnienia, które ożyły u badanych i nostalgia za czasami beztroskiego dzieciństwa (podobnie jak obecność publiczności) wydają się legitymizować „występ”. Gra, choć zaaranżowana, odbywająca się w sztucznie wykreowanym świecie, była dla jej uczestników namiastką świata prawdziwego. O tej prawdziwości w dużej mierze zdecydowały sceniczne kreacje postaci, które – w opinii badanych kobiet – zostały (s)konstruowane i odegrane przez graczy podobnie (według analogicznych zasad) jak konstruowane i odgrywane są role społeczne przez każdego z nas w świecie realnym.

Podsumowanie

Życie codzienne jest na pierwszy rzut oka skrajnie inne od światów, które oferują nam twórcy gier RPG. Odgrywane przez uczestników sesji postaci stawiane są w sytuacjach, które nie przytrafiają się graczom na co dzień. Świat gry jest kreacją jej autorów, zazwyczaj mocno odrealnioną, utrzymaną w konwencji fantasy czy science fiction, a bohaterowie dysponują nadludzkimi mocami, wykorzystują do swoich celów magiczne atrybuty itp. Konfrontacja obu tych światów – rzeczywistego i wyimaginowanego – oraz zachowań, jakie podejmują jednostki w nich funkcjonujące, wskazuje jednak na liczne podobieństwa. RPG z jednej strony wymagają, a z drugiej rozwijają wyobraźnię graczy; wymagają i uczą pomysłowości, reagowania na zmieniające się okoliczności; współpracy z innymi; umiejętności odczytywania sygnałów przez tych innych wysyłanych. Te same kompetencje potrzebne są w życiu codziennym. Jednostka, funkcjonując w grupach społecznych, uczy się nawiązywać i budować relacje międzyludzkie, kreuje swoje role, odnosząc swoje zachowania do innych; reaguje na pojawiające się wyzwania, zmieniające się warunki i coraz to innych partnerów społecznych. Tak jak gracz, który na początku rozgrywki zapoznaje się z ogólnymi zasadami obowiązującymi w grze, tak aktor społeczny ma do dyspozycji podstawowe ramy społeczne – korzysta z kulturowych podpowiedzi, stosuje znane sobie układy odniesień, wykorzystuje wachlarz przyjętych symboli i znaczeń, aby – finalnie – jako podmiot stanąć wobec sytuacji, której musi stawić czoła, podjąć samodzielnie przemyślną decyzję lub spontanicznie zareagować.

Konkludując, życie społeczne, podobnie jak sesje RPG, ma procesualny, dynamiczny charakter. Jest ciągłym doświadczaniem. Od aktorów społecznych – jak i uczestników gier – wymaga się umiejętności kreacji – ciągłego tworzenia i wchodzenia w role. Wykorzystane do obudowania zaprezentowanych w tekście fragmentów narracji badanych koncepcje interakcjonistyczne pozwalają wnioskować o oczywistych analogiach pomiędzy światem społecznym i kreowaniem ról społecznych a światem gier i budowaniem postaci. Pozwalają także zaryzykować stwierdzenie, że tego typu gry – ze względu na te analogie właśnie – mogą być ujmowane jako swoisty „poligon doświadczalny” czy – odwołując się do koncepcji dramaturgicznej Goffmana – rodzaj „próby generalnej”, podczas której kształtuje się i dojrzewa nie tylko odgrywana przez jednostkę postać, ale przede wszystkim ona sama – nabywa bowiem społeczne kompetencje, doskonali sprawności, buduje własny obraz siebie i wyposaża się w narzędzia niezbędne w teatrze, jakim jest jej życie codzienne.

Z perspektywy wątków podejmowanych w niniejszym opracowaniu nie jest więc najistotniejszym miejsce, w którym rozgrywane są gry RPG czy środowiska i grupy społeczne, z których wywodzą się lub do których należą sami gracze. Ważny jest sam proces budowania postaci (analogiczny do kreowania ról społecznych) i nabywania społecznych kompetencji. W przypadku omawianej powyżej sesji gry i przeprowadzonych badań tłem analiz jest jednostka penitencjarna, a graczami – osoby skazane; równie dobrze jednak mogłaby to być szkoła oraz uczniowie i/lub nauczyciele, szpital oraz pacjenci i/lub personel szpitalny czy dowolny zakład pracy i jego pracownicy. Wstępne wnioski dotyczące analogii pomiędzy zadaniami gracza w odrealnionym świecie a codziennym funkcjonowaniem jednostek wydają się mieć bowiem uniwersalny charakter.

Literatura | References

- COOLEY C. H. (1964), *Human Nature and the Social Order*, Schocken Books, New York.
- ĆWIKLIŃSKA-SURDYK D., SURDYK A. (2012), Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G. H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne, „Homo Ludens”, 1(4).
- DAHRENDORF R. (1968), *Essays in the Theory of Society*, Stanford University Press, Stanford.

- DURKHEIM E. (2020), *Zasady metody socjologicznej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- GIDDENS A. (2006), *Socjologia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- GOFFMAN E. (1981), *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- HITCHENS M., DRACHEN A. (2014), The Many Faces of Role-Playing Games, „International Journal of Role-Playing”, Issue 1, https://andersdrachen.com/wp-content/uploads/2014/07/the-many-faces-of-role-playing-games_jrpg.pdf [data dostępu: 16.09.2024].
- LINTON R. (1936), *The Study of Man*, D. Appleton-Century Company, New York.
- ŁOŚ M. (1999), „Role społeczne” w nowej roli, [w:] *Małe struktury społeczne*, red. I. Machaj, Wydawnictwo UMCS, Lublin.
- MEAD G. H. (1975), *Umysł, osobowość, społeczeństwo*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- SURDYK A. (2008), Klasyfikacja interakcji w grach typu role-playing games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych, „Homo communicativus”, 2(4).
- SURDYK A. (2007), Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. I, red. A. Surdyk, seria „Język, kultura, komunikacja” nr 1, Poznań.
- SZEJA J. Z. (2004), *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków.
- SZMATKA J. (2000), Rola społeczna, [w:] *Encyklopedia Socjologii*, t. 3, red. nauk. H. Domański i in., Oficyna Naukowa, Warszawa.
- SZMATKA J. (2008), *Małe struktury społeczne*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- TURNER J. H. (1996), Role, [w:] *The Blackwell Dictionary of Twentieth-Century Social Thought*, red. W. Outhwaite, T. Bottomore, Blackwell, Oxford.
- TURNER J. H. (2004), *Struktura teorii socjologicznej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- TURNER R. H. (1962), *Role-Taking Processes versus Conformity*, [w:] *Human Behavior and Social Processes*, eds. A. M. Rose, Houghton Mifflin, Boston.

- TUROWSKI J. (2001), *Socjologia. Małe struktury społeczne*, Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin.
- WINARDY G. C. B., SEPTIANA E. (2023), Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education, „Social Sciences & Humanities Open”, 8(1), <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590291123001328?via%3Dihub> [data dostępu: 16.09.2024].
- ZAGAL J. P., DETERDING S. (2018), Definitions of „Role-Playing Games”, [w:] *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, red. J. P. Zagal, S. Deterding, Routledge, New York, https://www.researchgate.net/publication/325466153/_Definitions/_of/_Role-Playing/_Games [data dostępu: 16.09.2024].