

ELŻBIETA CHMIELNICKA-KUTER

GRY FABULARNE:  
PREZENTACJA I PSYCHOLOGICZNA ANALIZA ZJAWISKA  
NA GRUNCIE TEORII WARTOŚCIOWANIA H. J. M. HERMANSA\*

Udział w grach fabularnych jest jednym z przejawów aktywności wyobrazeniowej polegającej na kreowaniu fikcyjnych postaci stających się partnerami wewnętrznych dialogów. Teoretycznego i metodologicznego zaplecza do badania tego rodzaju zjawisk dostarcza teoria wartościowania Huberta Hermansa, mieszcząca się w narracyjnym nurcie psychologii.

Punktem wyjścia do opracowania zilustrowanego w artykule studium przypadku były pytania dotyczące: (1) zależności między systemem osobistych znaczeń i cechami osobowości uczestnika gry fabularnej a sposobem organizowania doświadczeń i cechami jego wyobrażonej postaci oraz (2) znaczenia wyobrażonej postaci dla wewnętrznej dynamiki *self*. Materiał idiograficzny, uzyskany dzięki zastosowaniu Metody Konfrontacji z Sobą H. Hermansa i Testu Przymiotnikowego ACL H. G. Gougha i A. B. Heilbruna, pozwala wnioskować, że wyobrażona postać stanowi odrębne, choć powiązane z „ja” osoby, centrum organizacji w *self* oraz dostarcza okazji do eksplorowania nowych rodzajów doświadczeń.

---

MGR ELŻBIETA CHMIELNICKA-KUTER, Katedra Psychologii Klinicznej i Osobowości, Instytut Psychologii KUL, Al. Raławickie 14, 20-950 Lublin; e-mail: eliot@kul.lublin.pl

\* Praca finansowana w ramach grantu promotorskiego nr H01F 03725 „Dynamika systemu znaczeń osobistych w wyniku konfrontacji z wyobrażoną postacią. Badania uczestników gier fabularnych” (kierownik grantu prof. Piotr Oleś).

## I. WSTĘP

Problematyka poruszana w artykule bazuje na opisanym w ramach teorii wartościowania zjawisku wewnętrznego dialogu między różnymi aspektami wielogłosowego *self*. Samo *self* rozumiane jest jako proces odnoszenia się osoby do własnego doświadczenia z pewnej, przestrzennie i czasowo określonej głosowej perspektywy, nazywanej „pozycją Ja”. Elementy doświadczenia ujmowanego z pojedynczej pozycji Ja są interpretowane w formie jednostek znaczeniowych i organizowane w postaci systemu osobistych znaczeń wyrażanych poprzez autonarracje (Hermans, 1991; 2000).

Hermans, przyjmując za Jamesem (2002) rozróżnienie między „ja podmiotowym” (*I, self-as-knower*) i „ja przedmiotowym” (*me, mine, self-as-known*), uznaje, że istotnymi elementami *self* są nie tylko ciało czy posiadane przedmioty („ja materialne”), myśli („ja duchowe”) i relacje z rzeczywistymi ludźmi („ja społeczne”), lecz mogą być nimi także wykreowane w wyobraźni postacie. Wewnętrznie zróżnicowane w postaci pozycji Ja *self* umożliwia osobie patrzenie na swoją historię osobistą z odmiennych perspektyw, opowiadanie jej na wiele sposobów i z udziałem różnych głosów (inaczej spostrzegam, wartościuję i przedstawiam w wypowiedziach tę samą sytuację, np. długu, który wciąż zapominam oddać znajomemu, z pozycji optymisty i z pozycji perfekcjonisty, które w sobie odnajduję, a inaczej jeszcze z pozycji owego znajomego, którą mogę utworzyć w wyobraźni). Zdolność przyjmowania perspektywy innej osoby czy też postaci wyobrażonej otwiera drogę do tworzenia nowych jednostek znaczeniowych, a nawet całych systemów narracyjnych. Kontakt między różnymi pozycjami Ja i wymiana należących do nich znaczeń określane są jako wewnętrzny dialog (Hermans, Kempen, 1993).

Teoria wartościowania, a szczególnie mieszcząca się w jej ramach koncepcja dialogowego *self*, wyraźnie koresponduje z powstałym pod koniec lat 70. XX wieku zjawiskiem gier fabularnych, które w Polsce pojawiło się pod koniec lat 80., a obecnie zyskuje coraz szersze grono sympatyków i pasjonatów, głównie wśród młodzieży szkół średnich i studentów.

Gry fabularne były już przedmiotem teoretycznych opracowań na gruncie socjologii (Fine, 1981; 1983), jak również psychologicznych badań empirycznych prowadzonych w stylu nomotetycznym (m.in. Simon, 1987; 1998; Car-

---

<sup>1</sup> Na gruncie teorii Hermansa „Ja” pisane wielką literą oznacza intencjonalny aspekt *self* („ja podmiotowe”); „ja” pisane małą literą oznacza ten aspekt *self*, który jest przedmiotem samopoznania („ja przedmiotowe”).

roll, Carolin, 1989; DeRenard, Kline, 1990; Abyeta, Forest, 1991). Teoria wartościowania dostarcza oryginalnego teoretycznego i metodologicznego zaplecza do badania tego zjawiska w stylu idiograficznym.

Celem artykułu jest przybliżenie – z punktu widzenia psychologii – zjawiska gier fabularnych oraz prezentacja, w postaci studium przypadku, psychologicznej analizy wzajemnych zależności między osobą a wyobrażoną postacią z gry.

## II. SPECYFIKA WEWNĘTRZNEGO DIALOGU W GRZE FABULARNEJ

Gry fabularne lub RPG (od angielskiego *Role-playing Games*) to wyobrażeniowa aktywność kilkusobowej grupy (*drużyny*) polegająca na wczuwaniu się przez każdego z uczestników spotkania, nazywanego *sesją*, w zupełnie inną postać – człowieka, elfa, krasnoluda, wampira, cyborga lub kogoś jeszcze innego – mającą własną historię życia, cechy wyglądu fizycznego i osobowości, żyjącą najczęściej w historycznej lub mitologicznej przeszłości albo w świecie *science fiction*. Gracze, przybierając tożsamość wyobrażonych postaci, nadają im oryginalne imiona, które czasem stają się również pseudonimami używanymi w życiu.

Posiadane przez postać właściwości (m.in. siła, empatia, wytrzymałość, percepcja, magia, doświadczenie), akcesoria (np. broń, pożywienie) oraz skutki (pozytywne, negatywne) jej działań w świecie gry wyznaczane są w znacznym stopniu przez wynik rzutów kośćmi do gry, który jest zapisywany przez gracza na specjalnej karcie. Można powiedzieć, że ciąg zapisów liczbowych odzwierciedla historię życia wyobrazonego bohatera. Postacie należące do jednej drużyny biorą udział we wspólnej przygodzie czy historii, która może trwać od pojedynczej sesji (*one-shoot*) do kilku lat wspólnych spotkań. Zdarza się, że jedna osoba, należąc do różnych drużyn, odgrywa kilka ról, przybiera kilka fikcyjnych tożsamości.

Plan przebiegu wydarzeń jest bohaterom gry nieznany; jego scenariusz lub zarys (na podstawie własnego pomysłu bądź, częściej, specjalnego podręcznika do danej gry) posiada „mistrz gry”. Jest to znacząca osoba, której zadaniem jest czuwanie nad przekazaniem zasad i realiów panujących w wyobrażeniowym świecie, stworzenie odpowiedniej, poruszającej wyobraźnię atmosfery. Mistrz gry jest także odpowiedzialny za utrzymanie głównych wątków przygody, ale też, w miarę potrzeb, tworzenie historii na bieżąco, „zsyłanie” nieoczekiwanej pomyślności lub nieszczęścia, ożywianie akcji.

Znane są różne rodzaje (*systemy*) gier; zwykle mają one podbudowę w literaturze fantastycznej (m.in. proza Tolkiena, Rice'a czy Gibsona). W referowanym przypadku gra jest oparta na systemie *Warhammer*. Akcja przygód rozgrywa się w świecie stylizowanym na wzór średniowiecznych legend. „Stary Świat”, zamieszkiwany nie tylko przez ludzi, ale też przez elfy, krasnoludy i wiele innych ras, jest zagrożony zagładą ze strony zła – armię Chaosu; jest w nim rozpowszechniona magia.

Obok klasycznej wersji gry gromadzącej uczestników w jednym pomieszczeniu i zwykle przy stole istnieją alternatywne wersje komputerowe, np. e-mail, lub terenowe (LARP, od angielskiego *Life Action Role-playing*), angażujące kilkadziesiąt osób jednocześnie, odbywające się np. w lesie lub ruinach starych zamków. Podczas gier terenowych uczestnicy częściej niż w przypadku zwykłego RPG przebijają się.

Posługiwanie się przez osoby grające w RPG specjalną terminologią, organizowanie spotkań sympatyków gier fabularnych (*konwentów*), tworzenie i gromadzenie akcesoriów związanych z grami (różnokształtne kości do gry, figurki postaci, podręczniki służące zapoznaniu się z „realiami” danej gry i inne) świadczy o tym, że hobby, jakim jest RPG, można rozpatrywać w kategoriach subkultury (por. Fine, 1983).

Zjawisko poszerzania *self* o perspektywę wyobrazonej postaci, identyfikowania się z nią i czynienia jej oryginalnym centrum narracji skłania do stawiania pytań o obszary oraz znaczenie podobieństw i różnic między osobami i ich bohaterami z gier fabularnych, wpływ intensywnego zajmowania się grami na rozwój i dojrzałość osobowościową, a także o granice bezpiecznego przyjmowania innych tożsamości (por. Hermans, Hermans-Jansen, 2000).

### III. METODA

Referowany przypadek należy do szerszego projektu badawczego<sup>2</sup>, który został zbudowany wokół następujących pytań:

---

<sup>2</sup> Opiswane badanie jest częścią projektu, który został zrealizowany jako praca magisterska pt. *Psychologiczna analiza wewnętrznych dialogów. Badania na gruncie teorii Huberta J. M. Hermansa*, napisana w ramach seminarium z psychologii osobowości w KUL pod kierunkiem prof. dr hab. Piotra Olesia. Grupę badaną stanowiło 15 uczestników gier fabularnych (mężczyźni) w wieku od 15 do 23 lat ( $M = 20,2$ ;  $s = 2,01$ ). Badania miały charakter eksploracyjny. Każde z nich zostało opracowane jako osobne studium przypadku.

(1) Czy w przypadku osób grających w gry fabularne występuje zależność między ich doświadczeniem i cechami osobowości a cechami i sposobem organizowania doświadczeń ich wyobrażonych postaci z gier?

(2) Jakie ważne dla *self* funkcje mogą pełnić wyobrażone postacie i wewnętrzny dialog z nimi?

W celu uchwycenia zależności pomiędzy doświadczeniem i cechami osobowości uczestnika gry fabularnej a cechami i sposobem organizowania doświadczeń jego bohatera oraz wydobycia funkcji wyobrażonej postaci posłużono się następującymi metodami: Metodą Konfrontacji z Sobą Huberta Hermansa, a także Testem Przymiotnikowym ACL H. G. Gougha i A. B. Heilbruna.

Metoda Konfrontacji z Sobą jest ściśle powiązana z teorią wartościowania. Punktem wyjścia jest założenie, że osoba, dokonując autorefleksji, jest w stanie wydobyć szczególnie ważne elementy osobistej historii życia i nadać im osobiste znaczenie (Hermans, Hermans-Jansen, 2000; Oleś, 1988, 1991a).

Istotnym rysem metody jest jej interakcyjny charakter. Autorefleksja przebiega w formie dialogu między badanym a psychologiem. Celem współpracy jest sformułowanie przez osobę badaną kilku lub kilkunastu odnoszących się do przeszłości, teraźniejszości i antycypowanej przyszłości zdań – wartościowań – wyrażających istotne z osobistego punktu widzenia elementy doświadczenia. Rezultatem samopoznania jest całościowy i uporządkowany w formie systemu wartościowań obraz doświadczenia osoby w aktualnym momencie jej życia (Oleś, 1992).

Poza treściowym aspektem doświadczenia Metoda Konfrontacji pozwala na badanie afektywnych odniesień osoby badanej do poszczególnych obszarów wartości (wartościowań). Służy temu lista uczuć, za pomocą której osoba badana ocenia każde wartościowanie, posługując się odpowiednią skalą. Ta sama lista służy do opisu uczuć ogólnych i idealnych. Są to odpowiedzi na pytania: „Jak ogólnie czujesz się w ostatnich dniach?” (uczucia ogólne) i „Jak chciałbyś się czuć?” (uczucia idealne). Według Hermansa (Hermans, Hermans-Jansen, 2000), uczucia stanowią pomost między jawnym (treściowym) a ukrytym poziomem doświadczenia. Ukryty poziom doświadczenia wskazuje na motywacyjną podstawę danego wartościowania. Hermans wyróżnia dwa wspólne wszystkim ludziom i stale obecne motywy podstawowe. Są to: dążenie do umacniania siebie, czyli motyw S (od angielskiego *self*), oraz pragnienie kontaktu i jedności z innymi, czyli motyw O (od angielskiego *others*).

Poszczególne uczucia grupują się w zespoły, które można traktować jako wskaźniki.

1. Wskaźnik uczuć pozytywnych (P) jest sumą ocen uczuć: radość, szczęście, przyjemność, spokój wewnętrzny.
2. Wskaźnik uczuć negatywnych (N) jest sumą ocen uczuć: zmartwienie, nieszczęście, smutek, rozczarowanie.
3. Wskaźnik uczuć odzwierciedlających umacnianie siebie (S) jest sumą ocen uczuć: poczucie własnej wartości, poczucie siły, pewność siebie, duma.
4. Wskaźnik uczuć odzwierciedlających pragnienie kontaktu z innymi (O) jest sumą ocen uczuć: przywiązanie, miłość, czułość, intymność.

Wskaźniki te informują o pozytywnej (wskaźnik P wyższy niż N), negatywnej (wskaźnik N wyższy niż P) lub ambiwalentnej (wskaźnik P zbliżony do N) jakości doświadczenia, a także o tym, do jakiego stopnia sprawa ujęta w danym wartościowaniu jest wyrazem działania motywu umacniania siebie (wskaźnik S wyższy niż O), motywu kontaktu i jedności (wskaźnik O wyższy niż S) lub obydwu motywów jednocześnie (wskaźnik S zbliżony do O). Wartości poszczególnych wskaźników mieszczą się w przedziale 0-20. Z konfiguracji wskaźników można odczytać, jaki typ doświadczenia reprezentuje dane wartościowanie.

Doświadczenie autonomii i sukcesu (typ + S) charakteryzuje się przewagą uczuć odnoszących się do siebie nad uczuciami odnoszonymi się do innych ( $S > O$ ) i przewagą uczuć pozytywnych nad negatywnymi ( $P > N$ ). Doświadczenie agresji i złości (typ - S) również cechuje przewaga umacniania siebie ( $S > O$ ), jednak dominują uczucia negatywne ( $N > P$ ). Dla wartościowań typu +O, wyrażających doświadczenie jedności i miłości, charakterystyczna jest dominacja uczuć pozytywnych w kontekście zaspokojenia motywu kontaktu i zjednoczenia ( $P > N$ ,  $O > S$ ). Doświadczenie niezaspokojonej tęsknoty (typ -O) wyraża frustrację ( $N > P$ ) motywu O ( $O > S$ ). Specyficzną cechą doświadczenia siły i jedności (typ +HH) jest wysoki poziom uczuć pozytywnych ( $P > N$ ), związany z jednoczesnym zaspokojeniem obydwu motywów podstawowych (wysokie wartości wskaźników S i O). Doświadczenie bezsilności i izolacji (typ -LL) wyróżnia się dominacją uczuć negatywnych ( $N > P$ ) w związku z brakiem zaspokojenia któregośkolwiek z podstawowych ukierunkowań (niskie wartości wskaźników S i O).

Metodę Konfrontacji zastosowano do zbadania systemu wartościowań uczestnika gry fabularnej, jak i do prześledzenia narracji sformułowanej z perspektywy postaci wyobrażonej – jego bohatera gry. Umożliwiło to porównanie obu historii osobistych pod kątem jawnych oraz ukrytych aspektów

doświadczeń. Poza klasycznym zestawem pytań<sup>3</sup> dołączono dwa dodatkowe pytania własne dotyczące wzajemnych relacji: osoba badana–wyobrażona postać: 1. Opowiedz o Twoim osobistym ustosunkowaniu do swojego bohatera z gry fabularnej (postaci, którą jesteś w grze). Jaki jest... (*imię postaci*) z Twojego punktu widzenia? 2. Wyobraź sobie, że jesteś teraz tą postacią z gry (*imię postaci*). Opowiedz o Twoim ustosunkowaniu do... (*imię badanego*). Jaki jest... (*imię badanego*) z Twojego punktu widzenia?

W celu zobrazowania podobieństw i różnic w zakresie charakterystyk osobowości gracza i jego wyobrażonej postaci zastosowano Test Przymiotnikowy ACL. Badano realny (jaki jestem) i idealny (jaki chciałbym być) obraz siebie gracza oraz charakterystykę wyobrażonej postaci z jej punktu widzenia. Dodatkowa instrukcja brzmiała: „Jaki jestem jako... (imię postaci z gry fabularnej)”. W sumie otrzymywano trzy profile cech osobowości, możliwe do porównywania między sobą.

#### IV. ANALIZA PRZYPADKU JARKA

Prezentacja obejmuje przedstawienie systemu wartościowań jednego z graczy RPG oraz systemu wartościowań odgrywanej przez niego postaci. Analizę przypadku oparto na podstawowych wskaźnikach afektywnych oraz na korelacjach między profilami afektywnymi wszystkich wartościowań.

---

<sup>3</sup> Sfera 1: **Przeszłość**. Pytania te mają poprowadzić Cię ku tym aspektom Twojej przeszłości, które mają dla Ciebie duże znaczenie. 1. Czy w przeszłości było w Twoim życiu coś, co miało tak wielkie znaczenie, że nadal wywiera na Ciebie silny wpływ? 2. Czy była w przeszłości jakaś osoba, doświadczenie lub okoliczność, która w dużym stopniu wpłynęła na Twoje życie i jeszcze obecnie wyraźnie na Ciebie oddziałuje?

Sfera 2: **Terazniejszość**. Ta sfera składa się z dwu pytań odnoszących się do Twojego obecnego życia, które, po pewnej refleksji, doprowadzą Cię do sformułowania odpowiedzi: 1. Czy obecnie w Twoim życiu jest coś, co jest dla Ciebie szczególnie ważne i wywiera na Ciebie znaczący wpływ? 2. Czy aktualnie jest jakaś osoba lub okoliczność, która wywiera na Ciebie znaczący wpływ?

Sfera 3: **Przyszłość**. Pytania, które odnoszą się do twojej przyszłości, pomogą Ci sformułować odpowiedź. Możesz wybiegać w przyszłość tak daleko, jak sobie życzysz. 1. Czy przewidujesz coś, co będzie bardzo ważne lub w przyszłości będzie miało wielki wpływ na Twoje życie? 2. Czy czujesz, że jakaś określona osoba lub okoliczność w przyszłości będzie miała znaczący wpływ na Twoje życie? 3. Czy jest taki cel lub obiekt Twoich myśli i uczuć, który, jak oczekujesz, odegra ważną rolę w Twojej przyszłości? (Hermans, Hermans-Jansen, 2000).

Jarek<sup>4</sup> jest studentem III roku medycyny. Grami fabularnymi zajmuje się od około dwóch lat. Wybiera do gry zawsze ten sam typ postaci – krasnoludy, uzasadniając to w ten sposób: „Ten rodzaj postaci jest najlepszy do tego, by przeżyć... jest duża szansa zwycięstwa, a ja nie lubię przegrywać”. Ujęta w badaniu postać jest typem samotnika. Poza zwykłymi cechami krasnoluda (siła, wytrzymałość, bezpośredniość oraz – co podkreślał badany – brzydota) lubi wchodzić w niebezpieczne sytuacje „dla samej przyjemności bycia w niebezpieczeństwie”.

Tab. 1. Wartościowania Jarka i wyobrażonej postaci uzyskane w badaniu Metodą Konfrontacji z Sobą

Pozycja / Wartościowanie	S	O	P	N
Wartościowania Jarka				
1. Dostanie się na studia było spełnieniem moich największych marzeń!	9	6	7	12
2. Kiedy cudem uniknąłem śmierci, życie wydało mi się cenniejsze, a jednocześnie stwierdziłem, że nie jest mi przeznaczone umrzeć już teraz!	2	4	12	9
3. Kiedy bandyci zostali ukarani, miałem ogromne wyrzuty sumienia, które minęły, kiedy poczuli się lepiej!	12	0	7	7
4. Po tym wydarzeniu poczułem się doceniony, wręcz dowartościowany faktem, że ludzie (nawet obcy) bardzo się o mnie martwią i współczują mi, chociaż potrafią okazywać to w bardzo dziwny sposób!	12	1	11	4
5. Jestem rozdarty z powodu problemów z moją byłą dziewczyną!	2	16	0	15
6. Moje życie wyglądałoby inaczej, gdyby problem ten został rozwiązany!	12	9	12	9
7. Ukończenie studiów i start w życie (zawodowe i nie tylko) będzie bardzo trudnym, przełomowym momentem!	10	2	5	11
8. Obawiam się, że pierwsze lata mojej pracy upłyną pod znakiem braku perspektyw na utrzymanie rodziny!	10	0	1	13

<sup>4</sup> Imię badanego zmieniono. Zachowano oryginalne imię postaci z gry fabularnej.



9. Mimo niewesoło rysującej się przyszłości, mam ambicję być kompetentnym fachowcem – chcę po prostu, BYĆ DOBRYM w tym, co robię!	13	2	13	7
Wartościowania Jarka dotyczące Toranda				
10. Mój krasnolud to typowy twardziel – czasami myślę, że ten mięśniak wreszcie się doigra, jak nie będzie się nikim przejmował!	1	3	4	1
11. Czasami łapię się na tym, że planuję sobie, jakie zdolności zdobędzie mój krasnolud, jaka będzie optymalna droga rozwoju mojego krasnoluda!	2	0	3	5
12. Uczucia ogólne Jarka	12	16	9	13
13. Uczucia idealne Jarka	17	16	18	1
Wartościowania Toranda				
14. Kiedy zostałem oszukany przez czarownika, poczułem się zhańbiony i postanowiłem szukać śmierci!	13	6	6	11
15. Kiedy zabiłem (sam, osobiście) 12 bandytów, będąc ciężko rannym, pomyślałem sobie, że jestem wielkim bohaterem godnym wspaniałych pieśni pochwalnych!	20	8	20	0
16. Było mi żal, że wampir odjechał, bo nie nauczył mnie wielu rzeczy, a z drugiej strony było mi bardzo szkoda, że nie będę miał okazji, by go zabić!	8	0	2	9
17. Zaskoczyło mnie to, że dałem się podejść w tak prosty, dziecinny sposób, że wykazałem się zupełnym brakiem wyobraźni!	0	0	0	20
18. Kiedyś, w bardzo odległej przyszłości, chciałbym zostać zabójcą i nauczyć się wszystkiego o sztuce cichego zabijania!	13	0	11	6
19. Muszę zabić wampira, który mnie zranił, a gdy tego dokonam, zabiję tego, który mnie uczył!	15	3	14	5
20. Teraz jestem ciężko ranny i oczekuję pomocy od towarzyszy, a oni mi pomogą, bo jestem im potrzebny – beze mnie nic nie mogą zrobić!	7	5	6	15
Wartościowania Toranda dotyczące Jarka				
21. Zabiedzony inteligencik, który zwa swych okularów nie widzi niż poza pismami. Takimi nie warto się przejmować!	19	0	10	0

22. Może przyda mi się kiedyś, ale dopiero, gdy będzie potrafił leczyć moje rany! Teraz nic nie znaczy!	18	0	7	0
23. Nim on się nauczy leczyć, ja będę to umiał wcześniej! Ale gdy będę ranny, sam mogę się nie wyleczyć!	9	2	10	8
24. Teraz jest bezużyteczny, bo w moim świecie liczy się tylko siła i magia!	18	0	13	0
25. Uczucia ogólne Toranda	7	0	1	20
26. Uczucia idealne Toranda	20	10	20	0

S – suma uczuć odnoszących się do siebie; O – suma uczuć odnoszących się do innych; P – suma uczuć pozytywnych; N – suma uczuć negatywnych. Zakres wartości wskaźników S, O, P i N wynosi od 0 do 20.

Treści obydwu systemów wartościowań są wyraźnie zróżnicowane. W odróżnieniu od Jarka, którego autonarracja pośrednio wskazuje na jego dużą wrażliwość, wyobrażona postać skoncentrowana jest na zabijaniu i w podobny sposób „planuje” swoją przyszłość. Zróżnicowane są również wartościowania dotyczące wzajemnych relacji Jarka i Toranda (10, 11 vs 21-24), co świadczy o odmienności i odrębności obydwu pozycji Ja.

W doświadczeniu wyobrażonej postaci uczucia pozytywne przeważają nad negatywnymi; w doświadczeniu Jarka, prawdopodobnie ze względu na to, że liczne sprawy są doświadczane ambiwalentnie, znajdują się we względnej równowadze. Najbardziej pozytywną sprawą z punktu widzenia Jarka jest jego relacja z wyobrażoną postacią – „typowym twardzielem” (10), a także doświadczenie (4) troski ze strony obcych osób, w którym umocnione zostało poczucie własnej wartości (Jarek został napadnięty i znalazł się w szpitalu. Osoby, które były świadkami tego zdarzenia, w podobny sposób ukarały jego napastników). Najbardziej negatywnie są doświadczane kontakty z byłą dziewczyną (5) oraz perspektywa trudności w znalezieniu pracy po ukończeniu studiów (8). W pierwszym przypadku niespełniony jest motyw kontaktu i jedności, mimo iż treść wartościowania i komentarz dotyczący tej sprawy wskazują na ambiwalencję: „Chcę, żeby wróciła, ale bardziej wolałbym, żebyśmy nie byli razem”; w drugim zachwiane zostało poczucie własnej wartości.

Z perspektywy Toranda źródłem najbardziej pozytywnych uczuć są doświadczenia zwycięstwa (15), plan zabicia kolejnych napastników (19) oraz relacja z Jarkiem, w której Torand jawi się jako doskonalszy pod każdym

względem. Wzorce afektywne tych wartościowań wskazują na doświadczenie bycia źródłem umacniania samego siebie (+S). Najbardziej negatywnymi doświadczeniami Toranda są: wspomnienie własnej porażki (17) i utrata okazji do zabójstwa (16). Nastąpiła w nich silna frustracja poczucia własnej wartości (wielkości). W wartościowaniu 17 nastąpiło całkowite wycofanie uczuć wskazujących na umacnianie siebie i uczuć pozytywnych – jest to „doświadczenie pokonanego” (Oleś, 1991b).

Uczucia ogólne Jarka mówią o doświadczeniu ambiwalencji. Wartościowaniem o dużym podobieństwie do uczuć ogólnych jest doświadczenie „rozdarcia” (5) w kontaktach z byłą dziewczyną, co można interpretować w ten sposób, że to doświadczenie ma obecnie duży (uogólniający) wpływ na samopoczucie Jarka. Uczucia ogólne Jarka w małym stopniu korespondują z doświadczeniami jego wyobrażonej postaci, a doświadczenie „rozdarcia” kontrastuje z nimi.

Uczucia ogólne Toranda układają się we wzorzec mówiący o agresji i złości, które zostały wywołane niepowodzeniami w dążeniu do umacniania siebie.

W hierarchii ogólnej dominują doświadczenia mówiące o porażkach i niepowodzeniach (17, 16, 20). Uczucia ogólne Toranda ujemnie korelują z jego uczuciami idealnymi (współczynnik korelacji  $r = -0,57$ ), świadczącymi o dążeniu do umacniania siebie; kontrastują wyraźnie ( $r = -0,88$ ) z idealnym samopoczuciem Jarka.

Uczucia idealne Jarka wskazują, że pożądanym przez niego stanem jest doświadczenie pozytywnej samooceny w kontakcie z kimś drugim (+HH). Żadne z wartościowań Jarka nie wskazuje na wyraźne podobieństwo do tego typu doświadczenia, natomiast znaczący kontrast można znaleźć z wartościowaniami 8 i 1, a w systemie Toranda – z wartościowaniem 17. Z uczuciami idealnymi Jarka wysoko korelowały dwa wartościowania wyobrażonej postaci (15, 24) wyrażające silne umacnianie siebie.

Skorelowanie ocen dotyczących uczuć idealnych uzyskanych z obydwu pozycji dało współczynnik  $r = 0,73$ , co świadczy o ich znacznym podobieństwie.

Interesujące rezultaty daje analiza systemów Jarka i jego wyobrażonej postaci pod kątem reprezentowanych w nich typów doświadczeń. W wartościowaniach Jarka, z racji licznych ambiwalencji (1, 2, 3, 7, 12), reprezentacja ta jest dość uboga. Doświadczenie autonomicznego umacniania siebie (+S) występuje w wartościowaniu 4 (doświadczenie troski) oraz 9 (ambicje zawodowe). Negatywne umacnianie siebie ilustrują wartościowania 8 i 7 wyrażają-

ce niepokój związany z „niewesoło rysującą się przyszłością”. Z motywem kontaktu i zjednoczenia łączy się (negatywnie) tylko wartościowanie 5. Jego wzorzec afektywny mówi o doświadczaniu przeszkody lub granicy w realizacji tej potrzeby (-O). W przypadku Jarka częsty i intensywny kontakt z byłą dziewczyną wpływa na wysoki poziom uczuć O, natomiast świadomość, że nie jest to „ta” osoba, i trudności z uwolnieniem się od jej obecności, powodują wysoki poziom uczuć negatywnych. Dla wartościowania 5 charakterystyczne jest niskie umacnianie siebie. W wartościowaniu 6, dotyczącym tej samej sprawy: „Moje życie wyglądałoby inaczej...”, uczucia odnoszące się do siebie są wyraźnie zaznaczone i doświadczenie to jest bliższe uczuciom idealnym. Można wnioskować, że w kontaktach z byłą dziewczyną Jarek tłumii siebie. Jednak zmiana, która spowodowałaby wzrost umacniania siebie, budzi sprzeczne emocje (związane z utratą kontaktu), co powstrzymuje przed jej wprowadzeniem i wydłuża stan „rozdarcia” (przypomina to klasyczny konflikt dążenie-unikanie). W systemie Jarka nieobecne jest doświadczenie pozytywnego kontaktu i jedności (+O) oraz doświadczenie bezsilności i izolacji (-LL). To ostatnie znajduje się w systemie wyobrażonej postaci (17, do tego typu zbliża się też wartościowanie 20). Doświadczenie siły i jedności (+HH) mieści się w sferze ideałów (13).

W wartościowaniach Toranda liczniej reprezentowane jest pozytywne umacnianie siebie (+S). Występuje ono w kontekście destrukcyjnych działań wyobrażonej postaci (15, 19, 18), a także jej odniesienia do Jarka (21, 22, 24). O ile w systemie Jarka negatywne umacnianie siebie dotyczy przewidywanych przeszkód w realizacji konstruktywnych planów (7, 8), o tyle w systemie Toranda dotyczy ono niepowodzeń w przeprowadzaniu działań polegających na niszczeniu (14, 16). W systemie Toranda w ogóle nie występują doświadczenia związane z motywem kontaktu (+O, -O, +HH). Można sądzić, że jest to wyrazem braku potrzeby realizacji tego motywu, związanej z koncentracją wyłącznie na sobie.

W systemie Jarka znaleziono rozbieżność w wartościowaniu 1 między tekstem (spełnienie marzeń) a wzorcem afektywnym, co świadczy o zjawisku *dysocjacji* (Hermans, Hermans-Jansen, 2000) polegającej na zniekształceniu (dostanie się na studia nie jest spełnieniem *największych* marzeń lub nie jest spełnieniem marzeń *Jarka*) albo o mniej świadomym włączeniu do wartościowania obaw dotyczących perspektyw pracy po studiach (korelacja z wartościowaniem  $8 - r = 0,77$ , z  $7 - r = 0,61$ ). Dysocjację w postaci tłumienia znajdujemy w wartościowaniach wyrażających ustosunkowanie Jarka wobec Toranda. W zestawieniu z ich treścią, a także z ocenami większości pozosta-

łych spraw w systemie Jarka, wskaźniki afektywne są zaskakująco niskie, co mogłoby wskazywać na nikłe zaangażowanie w kontakt z wyobrażoną postacią. Treść wartościowania 4 sugeruje doświadczenie typu +HH, jednak ocena afektywna wskazuje na typ +S. Przyczyną może być chęć unikania identyfikacji z obrońcami tego samego pokroju, co napastnicy Jarka.

Ciekawe zestawienia treści i uczuć znajdujemy w wartościowaniach Toranda dotyczących Jarka. Torand wytyka słabe strony Jarka, pomniejsza jego wartość, ale nie żywi wobec niego negatywnych uczuć złości czy agresji. Postać może częściowo odzwierciedlać sposób, w jaki spostrzegają Jarka inne osoby.

Podsumowując można stwierdzić, że:

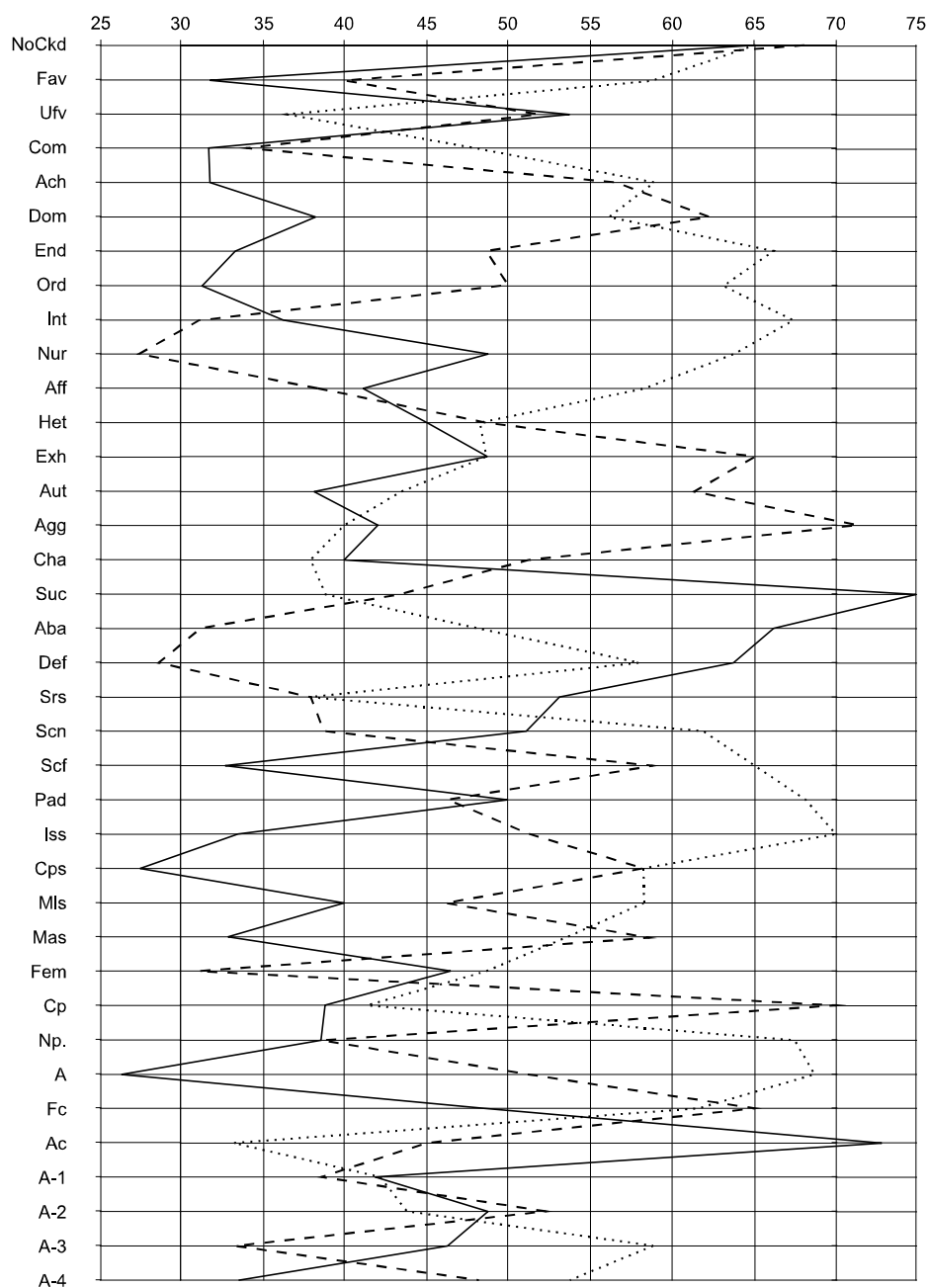
1. Doświadczenia o dużym znaczeniu osobistym Jarka i jego wyobrażonej postaci różnią się pod względem tematyki, łączących się z nimi uczuć, a także – częściowo – typów doświadczeń. Sama relacja Jarek–Torand jest odmiennie wartościowana z obu pozycji. Wydaje się, jakby oba systemy wartościowań pochodziły z innych światów, należały do różnych osób.

2. W relacjonowaniu przez wyobrażoną postać jej osobistych doświadczeń uderza agresywność polegająca na bezwzględnej chęci niszczenia. Treści wartościowań Jarka są pozbawione tak rozumianej agresji. Świadczą raczej o gotowości do mobilizacji własnych sił w konstruktywnym wysiłku. Tworzenie i identyfikowanie się w grze z wyobrażoną postacią może stanowić okazję do eksplorowania w sposób wolny od zwykłych społecznych i moralnych konsekwencji – bo „tylko” wyobrażeniowy – ukrytej agresywnej strony własnej osobowości.

3. Brak wysokiej dodatniej korelacji wartościowań Jarka z jego uczuciami idealnymi świadczy o nierealizowaniu dążeń, których spełnienie byłoby okazją do doświadczania kontaktu z drugą osobą i równocześnie umacniania siebie.

4. Istnienie podobieństwa między uczuciami idealnymi Jarka a wartościowaniami Toranda pozwala przypuszczać, że doświadczenie jedności i siły może być przez Jarka realizowane w relacji z wyobrażoną postacią.

5. W systemie Jarka motyw kontaktu i zjednoczenia pojawia się wyraźnie, zyskując generalizujący wpływ na cały system, i pozostaje niespełniony. W doświadczeniach wyobrażonej postaci motyw ten praktycznie nie występuje, co wskazuje na to, że umożliwia ona zdystansowanie się od rzeczywistości w kierunku wyobrażeniowego świata, wolnego od potrzeby budowania bliskich relacji z kimkolwiek, w tym również od doświadczania „rozdarcia” z powodu niepowodzenia w budowie tych relacji.



Profile osobowości Jarka w Teście Przymiotnikowym ACL; R (-) – „jaki jestem”  
 (obraz realny), I (.....) – „jaki chciałbym być” (obraz idealny),  
 W (----) – „jaki jestem jako Torand” (obraz postaci wyobrażonej)

6. System wartościowań Toranda charakteryzuje się niewielką różnorodnością doświadczeń, ale są one wyraźne – w przeciwieństwie do doświadczeń Jarka, które w znacznej części są „rozmyte” i „nieczytelne” z powodu ambiwalencji. Dysponowanie perspektywą wyobrażonej postaci umożliwia Jarkowi bardziej konkretne ujmowanie wydarzeń.

7. Inne funkcje wyobrażonej postaci to dostarczanie oryginalnego punktu widzenia do spojrzenia na własną sytuację w realnym życiu (badany wspominał, że zdarza mu się zastanawiać, jak w jego sytuacji postąpiłby bohater z gry) oraz wypróbowanie w grze nie realizowanego w życiu wzorca zachowań, wyrażającego się zdolnością do aktywnego przeciwstawiania się otoczeniu (treść wartościowań typu -S i odwrotny niż w „ja” realnym i idealnym układ: Mas > Fem w skalach ACL).

Graficzną ilustrację wyników Jarka i Toranda uzyskanych w teście ACL przedstawia wykres 1. Jarek jest osobą wrażliwą, życzliwą, dość nieśmiałą. Przeżywa konflikty związane z lękiem i jednocześnie pragnieniem angażowania się w bliższe relacje z innymi. Trudność sprawia mu zrozumienie wewnętrznych motywów zachowań własnych i innych osób. Bezpieczeństwa w relacjach poszukuje przez wchodzenie w role podporządkowane. Innych spozstrzega jako silniejszych i bardziej skutecznych. Brakuje mu pewności siebie, stąd łatwo przychodzi mu samokrytyka, przyznawanie się do własnej słabości i uległość. Potrafi być jednak spontaniczny i beztronski. Unika konfliktów z innymi nawet za cenę rezygnacji z siebie. W działaniach, szczególnie nastawionych na osiągnięcie odległych celów, jest niekonsekwentny, zmienny, niewytrwały. Jarek chciałby mieć silniejsze poczucie obowiązku, większą odporność na uleganie wewnętrznym nastrojom, większą stanowczość, wytrwałość i pewność siebie. Bardzo duża odległość między stanem aktualnym a oczekiwanym (wskaźnik rozbieżności między profilami  $D = 21,5$ ), mimo pożądanego kierunku zmian, może zniechęcać do ich wprowadzania. Świadczy również o niskiej samoocenie Jarka.

Torand to istota, która wie, czego chce, dąży do realizacji swoich zamierzeń w sposób systematyczny, bezwzględny i agresywny. Jest pewny siebie, śmiały, nie obawia się podjąć ryzyka. Potrafi nie tylko kierować innymi, ale też nimi manipulować. Wobec innych jest krytyczny i niewrażliwy. Charakteryzuje go również impulsywność i niecierpliwość. Bardzo duża ( $D = 20$ ) rozbieżność pomiędzy obrazem siebie Jarka (*jaki jestem*) i wyobrażonej postaci (*jaki jestem jako Torand*) świadczy istnieniu zasadniczych różnic w sposobie spostrzegania siebie i stylu funkcjonowania, jakie związane są z identyfikacją Jarka z odmienną pozycją Ja.

## V. DYSKUSJA

W badaniu starano się uchwycić zależności między systemem narracyjnym osoby zaangażowanej w grę fabularną a systemem utworzonym z perspektywy wyobrażonej postaci będącej bohaterem gry, a także dotrzeć do psychologicznych funkcji wyobrażonej postaci dla wewnętrznej dynamiki *self*.

Wyniki tych porównań ujawniają różnice na jawnym (treściowym), a częściowo również na ukrytym (afektywnym) poziomie wartościowań. Różnice te współwystępują z różnicami na poziomie samoopisów, które w wielu obszarach mają charakter kontrastu pomiędzy tym, jaki Jarek jest, a tym, jaka jest jego postać. Charakterystyczne jest to, że wyobrażona postać jest również odmienna od idealnego obrazu siebie Jarka, zwłaszcza jeżeli chodzi o zasady budowania relacji z innymi. Analizy powiązań między Jarkiem a jego bohaterem gry fabularnej, przeprowadzone na różnych poziomach funkcjonowania osobowości, pozwoliły wyodrębnić funkcje, jakie w przypadku Jarka spełnia wyobrażona postać i aktywność w ramach RPG.

Identyfikowanie się mało skutecznego, unikającego konfliktów i szukającego wsparcia gracza z pewną siebie, twardą i agresywną postacią w grze, sugeruje kompensacyjny charakter zaangażowania Jarka w gry fabularne. Na gruncie teorii rozwoju *ego* E. Eriksona zaangażowanie to można rozpatrywać w świetle typowego dla wczesnej dorosłości napięcia między intymnością a izolacją, które stanowi treść kryzysu rozwojowego. Wyzwaniem adaptacyjnym, jakie pojawia się przed Jarkiem w tym okresie, jest połączenie własnej tożsamości z tożsamością innych ludzi w relacjach intymności, zażyłości i współpracy. Łączy się to z wzięciem pełnej odpowiedzialności za swoje życie, o czym Jarek wspomina w autonarracji: 7. Ukończenie studiów i start w życie (zawodowe i nie tylko) będzie bardzo trudnym, przełomowym momentem! 9. Mimo niewesoło rysującej się przyszłości, mam ambicję być kompetentnym fachowcem – chcę po prostu, BYĆ DOBRYM w tym, co robię!

Sposób, w jaki Jarek angażuje się w grę fabularną, wskazuje jednak na dystansowanie się i izolację, za którymi kryje się znaczna trudność w budowaniu dojrzałych więzi i niepewność w obliczu nowych wyzwań. Dzięki silnemu zaangażowaniu w gry fabularne i odgrywaniu w nich niewrażliwego „twardziela” Jarek może uciec od skomplikowanych i ryzykownych dla niego rzeczywistych relacji. Zgodnie z założeniami teorii Eriksona, negatywne konsekwencje adaptacyjne takiej ucieczki mogą ujawnić się przy okazji kolejnego



kryzysu rozwojowego, typowego dla przemian związanych z wkroczeniem w wiek średni.

Analizując zaangażowanie Jarka w relację z wyobrażoną postacią z perspektywy analizy transakcyjnej (Berne, 1987; Rogoll, 1989) można stwierdzić, że Torand stanowi symboliczną reprezentację „stanu ja” określonego jako „Rodzic krytyczny”. Przemawia za tym z jednej strony specyficzny układ wyników w skalach analizy transakcyjnej testu ACL, z drugiej strony natomiast – treść odniesień Toranda do Jarka wyrażająca wyższość, krytykę i pogardę. Krytyczny rodzic zostaje umieszczony w postaci wyobrażonej (porównaj wyniki Jarka i Toranda w skali CP w teście ACL), co pozwala mu przenosić właściwe mu wzorce zachowań w sferę wyobraźni. Postać z gry, przejmując energię psychiczną, emocje i wzorce interakcji właściwe dla Rodzica krytycznego, powoduje, że nie ujawniają się one w codziennych relacjach Jarka z innymi (skala CP w profilu Jarka), ale zarazem odbiera mu energię, która mogłaby zostać zainwestowana w autonomiczne działania (skala A w profilu Jarka). Rodzic krytyczny, choć przeniesiony na postać z gry fabularnej, nie przestaje być czynnikiem wywierającym wpływ na Jarka. Posiadanie tak potężnego, choć wyobrażeniowego krytyka, wyraźnie utrzymuje Jarka w pozycji „Dziecka przystosowanego”, utrwalając dysfunkcjonalne wzorce interakcji polegających na dostosowywaniu się do życzeń innych.

Charakteryzująca Toranda umiejętność klarownego ujmowania doświadczeń w aspekcie pozytywne-negatywne oraz zdolność do przeciwstawiania się próbom naruszania własnej autonomii jest tym, czego nie potrafi Jarek. To właśnie stanowi o rozwojowym potencjale tej wyobrażonej postaci. Wydobywanie tego potencjału wymaga jednak od Jarka świadomego i uważnego zaangażowania w relację z Torandem, podczas gdy korzystanie z jego właściwości w sposób kompensacyjny jest w niewielkim stopniu objęte refleksją i zachodzi na mniej świadomym poziomie funkcjonowania.

W jaki sposób postać Toranda mogłaby zostać przez Jarka zaangażowana w proces zmiany jego własnego systemu narracyjnego w kierunku większego zróżnicowania i giętkości? Hermans proponuje „włączanie (różnych) pozycji w proces dialogu”, a także traktowanie wyobrażonej postaci „poważnie – jako partnera, z którym można poznać się na tyle, by móc porozmawiać” (Hermans, Hermans-Jansen, 2000, s. 238), co daje szansę na reorganizację systemu osobistych znaczeń w sposób umożliwiający pełniejsze funkcjonowanie. O tym, że taka konfrontacja jest możliwa, świadczy fakt, że Jarek potrafił nie tylko odnieść się do swojej postaci, ale że umiał również spojrzeć z jej perspektywy na samego siebie i sformułować oryginalne wartościowania wyraża-

jące ustosunkowanie Toranda do swojej osoby. Czy nie zagraża to jednak integracji osobowości Jarka?

W tym miejscu warto odnieść zjawisko tworzenia alternatywnych tożsamości w grach fabularnych do opisywanych w literaturze psychologicznej i psychiatrycznej zaburzeń osobowości wielokrotnej i zaburzeń dysocjacyjnych.

Mary Watkins (Hermans, Rijks, Kempen, 1993; Hermans, 1996b), która szeroko opisuje wpływ wyobrażonych postaci i dialogów z nimi na codzienne życie, przeprowadza ciekawą analizę różnic pomiędzy takimi dialogami a zaburzeniem osobowości wielokrotnej. Jej zdaniem, istotną rolę w powstaniu zaburzenia odgrywa brak współpracy i dialogowych relacji między poszczególnymi głosami w *self*, a nie sam fakt istnienia więcej niż jednego głosu. Stanowisko to bliskie jest poglądom Rosenberga (1997), który uznaje *self* za zjawisko złożone, ale zarazem zorganizowane. Dysfunkcje *self* wynikają ze specyficznej organizacji poszczególnych elementów, podczas gdy samo pojęcie wielości (*multiplicity*) charakteryzuje, jak zauważa Rosenberg, zarówno osobowość zdrową, jak i zaburzoną. Zaburzenie osobowości wielokrotnej polega w gruncie rzeczy na następowaniu kolejno po sobie monologów prowadzonych z głosowych pozycji reprezentujących odmienne aspekty *self*, które niewiele wiedzą o sobie nawzajem. Nie dochodzi natomiast do spotkania w czasie dwóch głosów. Uświadomienie sobie istnienia wielu głosów i zapoczątkowanie dialogowej relacji między nimi stanowi początek poprawy. Właściwości związane z wielogłosowością i możliwością zapoczątkowania relacji dialogowych między różnymi częściami osobowości wykorzystuje się zresztą w terapii prowadzonej w nurcie psychodramy, Gestalt czy analizy transakcyjnej w celu przepracowania istotnych problemów psychologicznych lub uzyskania wglądu. Watkins stoi na stanowisku, że istnienie wyobrażonych postaci – „niewidzialnych gości” – jest zjawiskiem powszechnym, choć na gruncie większości teorii psychologicznych nie podejmowanym lub marginalizowanym.

Hermans (2002), odnosząc zjawisko tworzenia wyobrażonych postaci do problematyki zdrowia psychicznego, zwraca uwagę na dwa komplementarne dynamizmy działające w obrębie dialogowego *self*. Pierwszy z nich, określany jako siła odśrodkowa, umożliwia wytwarzanie zróżnicowanych pozycji Ja, dzięki czemu osoba może posługiwać się wieloma głosami i przyjmować odmienne perspektywy w nadawaniu znaczeń doświadczeniom. Przeciwna siła – ruch dośrodkowy – umożliwia zaistnienie relacji dialogu między pozycjami i integracji doświadczeń, w które zaangażowane są różne głosy. Względna równowaga, czy raczej napięcie między obiema tendencjami, za-

pewnia poczucie ciągłości własnej osobowości, pomimo zachodzących zmian, i zachowanie jedności *self*, mimo wielości pozycji Ja.

Ryzyko dysfunkcji pojawia się zarówno wówczas, gdy na skutek przewagi tendencji odśrodkowej dochodzi do fragmentacji *self* i rozpadu relacji pomiędzy poszczególnymi pozycjami, jak również wtedy, gdy jedna z pozycji zaczyna trwale dominować, powodując, że inne są izolowane lub „uciszane” (por. Stemplewska-Żakowicz, 2002). Prowadzi to do usztywnienia i zawężenia historii osobistej do ograniczonego zakresu tematów (skrajnie jest to tylko jeden dominujący temat), bez względu na sytuację, w jakiej znajduje się osoba.

\*

Tworzenie alternatywnego systemu narracyjnego w imieniu wyobrażonej postaci będącej bohaterem gry fabularnej stanowi niezwykle interesujące zjawisko życia psychicznego. Metoda Konfrontacji z Sobą pozwala to zjawisko ująć, a teoria wartościowania oraz koncepcja dialogowego *self* umożliwia jego opis i interpretację. Bohater gry fabularnej jest elementem „ja społecznego” osoby. Oprócz tego, że przejawia on specyficzne cechy i kryteria oceny zjawisk, może także dokonać refleksji nad własnym doświadczeniem i opowiedzieć historię o sobie samym, a nawet odnieść się do innej wyobrażonej lub realnej postaci. Wszystkie te charakterystyki odpowiadają właściwościom „ja” intencjonalnego (Hermans, 1991). Wyobrażona postać funkcjonuje więc jako dodatkowa pozycja Ja (*I*) w wielogłosowym *self*. Każda z pozycji stanowi względnie niezależne centrum organizacji, wokół którego zostaje rozbudowana specyficzna przestrzeń i system narracyjny (*me*). Oddziaływania między pozycjami Ja można metaforycznie zobrazować jako ruch w wyobrażonej przestrzeni. Dzięki niemu poszczególne narracje zostają zestawione ze sobą w relacji dialogu, który może zaowocować wzbogaceniem o nowe znaczenia i zmianą każdej z nich (Hermans, 1996a; 2000).

Możliwość twórczego wykorzystania doświadczeń będących skutkiem poszerzenia *self* o wyobrażoną postać z gry fabularnej stanowi punkt wyjścia do przeprowadzenia dalszych, bardziej zaawansowanych badań, ugruntowanych w podejściu dialogowym.

## BIBLIOGRAFIA

- Abyeta, S., Forest, J. (1991). Relationship of role-playing games to self-reported criminal behavior. *Psychological Reports*, 69, 1187-1192.
- Berne, E. (1987). *W co grają ludzie? Psychologia stosunków międzyludzkich*. Warszawa: PWN.
- Carroll, J. L., Carolin, P. N. (1989). Relationship between game playing and personality. *Psychological Reports*, 64, 705-706.
- Chmielnicka, E. (2000). *Psychologiczna analiza wewnętrznych dialogów: badania na gruncie teorii Huberta J. M. Hermansa* (mps pracy magisterskiej, Archiwum KUL).
- DeRenard, L. A., Kline L. M. (1990). Alienation and the game of Dungeons and Dragons. *Psychological Reports*, 66, 1219-1222.
- Fine, G. A. (1981). Fantasy games and social worlds. *Simulation & Games*, 12, 251-279.
- Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Hermans, H. J. M. (1991). Self jako zorganizowany system wartościowań. W: A. Januszewski, T. Witkowski, Z. Uchnast (red.), *Wykłady z psychologii w Katolickim Uniwersytecie Lubelskim*. (t. 5). Lublin: RW KUL, s. 387-409.
- Hermans, H. J. M. (1996a). Voicing the self: From information processing to dialogical interchange. *Psychological Bulletin*, 119, 31-50.
- Hermans, H. J. M. (1996b). Self-narrative as meaning construction: The dynamics of the self investigation. *Journal of Clinical Psychology*, 55, 1193-1211.
- Hermans, H. J. M. (2000). *The polyphony of the self: The increasing impact of dialogue on culture and self* (wykład wygłoszony 21.07.2000 r. w Katolickim Uniwersytecie Lubelskim).
- Hermans, H. J. M. (2002). The dialogical self: State of the art (wykład wygłoszony podczas II Międzynarodowej Konferencji Dialogowego Self. Gent, Belgia, 18-20. 10. 2002 r.).
- Hermans, H. J. M., Hermans-Jansen, E. (2000). *Autonarracje: tworzenie znaczeń w psychoterapii*. Warszawa: Pracownia Testów Psychologicznych.
- Hermans, H. J. M., Kempen, H. J. G. (1993). *The dialogical self: Meaning as movement*. San Diego: Academic Press.
- Hermans, H. J. M., Rijks, T. I., Kempen, H. J. G. (1993). Imaginal dialogues in the self: Theory and method. *Journal of Personality*, 61, 207-236.
- James, W. (2002). *Psychologia. Kurs skrócony*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN (wyd. I – 1892).
- Juros, A., Oleś, P. (1993). Struktura czynnikowa i skupieniowa Testu Przymiotnikowego ACL H. G. Gougha i A. B. Heilbruna. W: J. Brzeziński, E. Hornowska (red.), *Z psychometrycznych problemów diagnostyki psychologicznej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, s. 171-201.
- Oleś, P. (1988). Konfrontacja z Sobą H. J. Hermansa. Terapeutyczno-diagnostyczna metoda poznawania siebie i badania relacji między wartościowaniem a uczuciami. *Roczniki Filozoficzne*, 35-36, 4, 85-110.
- Oleś, P. (1991a). Wartości i wartościowanie: miejsce i rola w funkcjonowaniu osobowości. W: A. Januszewski, T. Witkowski, Z. Uchnast (red.), *Wykłady z psychologii w Katolickim Uniwersytecie Lubelskim* (t. 5). Lublin: RW KUL, s. 55-71.

- Oleś, P. (1991b). Próby integracji nomotetycznego i idiograficznego stylu badań w psychologii. W: A. Januszewski, T. Witkowski, Z. Uchnast (red.), *Wykłady z psychologii w Katolickim Uniwersytecie Lubelskim* (t. 5). Lublin: RW KUL, s. 73-82.
- Oleś, P. (1992). *Metoda Konfrontacji z Sobą H. J. M. Hermansa: Podręcznik*. Warszawa: Pracownia Testów Psychologicznych.
- Oleś, P. (1997). Dynamiczny self: implikacje dla zjawiska autodestrukcji. W: P. Oleś (red.), *Wybrane zagadnienia z psychologii osobowości*. Lublin: TN KUL, s. 283-299.
- Rogoll, R. (1989). *Aby być sobą. Wprowadzenie do analizy transakcyjnej*. Warszawa: PWN.
- Rosenberg, S. (1997). Multiplicity of selves. W: R. D. Ashmore, L. Jussim (red.), *Self and identity: Fundamental issues*. New York: Oxford University Press, s. 23-45.
- Simon, A. (1987). Emotional stability pertaining to the game of Dungeon and Dragons. *Psychology in the Schools*, 24, 329-332.
- Simon, A. (1998). Emotional stability pertaining to the game Vampire: The Masquerade. *Psychological Reports*, 83, 732-734.
- Stemplewska-Żakowicz, K. (2002). Koncepcje narracyjnej tożsamości: od historii życia do dialogowego „ja”. W: J. Trzebiński (red.), *Narracja jako sposób rozumienia świata*. Gdańsk: GWP, s. 81-113.

FEATURE GAMES: PRESENTATION AND PSYCHOLOGICAL  
ANALYSIS OF THE PHENOMENON IN H. HERMANS'S  
THEORY OF VALUATION

S u m m a r y

Participation in feature games is one of the manifestations of imaginary activity. It consists in creating fictive figures, which become partners of internal dialogues. Hubert Hermans's theory of valuation is a theoretical and methodological background for the research on this kind of phenomena. The theory belongs to the narrative trend in psychology.

The point of departure for the studies were the following questions: 1) relations between personality traits of the players and their experiences, and the properties and manner by which the experiences of their imagined figures were organized, 2) the importance of an imagined figure for the internal dynamism of the self. Fifteen participants of the feature games have been tested by means of H. Hermans's Method of Confrontation with Self and Adjective Check List by H. G. Gough and A. B. Heilbrun. Thus obtained idiographic material allows us to conclude that the imagined person is a separate, although linked with the „self” of a person, centre of organization in self, and is an opportunity to explore new kinds of experience.

*Translated by Jan Kłos*