

WOKÓŁ GIER FABULARNYCH RPG – DZIEWCZYNA MISTRZA GRY KRYSZTYNY SIESICKIEJ

Jednym z elementów codziennego życia jest rozrywka, która wypełnia czas wolny od obowiązków. Ma ona pomóc człowiekowi zapomnieć o wszelkich frasunkach i poprawić jego samopoczucie. Ponadto odgrywa olbrzymią rolę w budowaniu pozytywnych relacji międzyludzkich. Ma również korzystny wpływ na rozwój intelektualny, który wiąże się z poszerzaniem własnej wiedzy i umiejętności. Rozrywka może przyjmować niemiernie dużo form, których nie sposób tutaj wymienić. Ich dobór zależy od zainteresowań poszczególnych ludzi i efektów, jakich się spodziewają. Interesujące wydaje się, że od najdawniejszych czasów po dzień dzisiejszy najbardziej popularną rozrywkę stanowią różnego rodzaju zabawy¹. Pod tym pojęciem kryją się zróżnicowane kulturowo działania, którym towarzyszy odczuwanie przyjemności i pozytywnych doznań. Jest to możliwe dzięki temu, że ludyczna aktywność pozwala na opuszczanie otaczającej rzeczywistości i uwolnienie się od egzystencjalnych problemów². Wśród zabaw dużym zainteresowaniem cieszą się gry.

Spośród tych, które funkcjonują w XXI wieku, na uwagę zasługuje *role playing games* (RPG). Terminem tym określa się narracyjne gry fabularne³, które polegają na wcielaniu się w różnego rodzaju postaci. Ich wyróżnikiem jest łączenie w sobie elementów baśni, mitów, fantazji i zabawy symbolicznej⁴. Nad całym przebiegiem RPG czuwa mistrz gry⁵. Przyjmuje on rolę narratora fabuły gry, która oparta jest na dostępnych scenariuszach bądź na indywidualnej koncepcji. W związku z tym jego zadaniem jest zarysowanie przed uczestnikami gry świata przedstawionego, w którym rozgrywa się jej akcja. Poza tym przedstawia on postaci z fabuły, skupiając się na ich cechach charakterystycznych.

¹ Interesującą pracą poświęconą zabawie jest monografia autorstwa Johana Huizingi, por. J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1985.

² J. Grad, *Zabawa - analiza pojęć i koncepcji*, „Zabawy i Zabawki” 1997, nr 1 - 2, s. 7 - 18.

³ Termin został wprowadzony przez Jerzego Szeję. Zob. J. Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.

⁴ A. Busse-Brandyk, *Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 68.

⁵ J. Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 23 – 24.

Niewątpliwie mistrz gry powinien zatem posiadać „talent literacki, umiejętności aktorskie i intuicję psychologa”⁶. Te umiejętności sprzyjają zainteresowaniu fabułą poszczególnych uczestników i właściwemu kierowaniu jej rozwojem. Natomiast gracze podejmują się wejścia w świat wykreowany przez narratora i funkcjonowania w nim w charakterze przydzielonej postaci. Ich zadaniem jest opowiadanie o działaniach podejmowanych przez odgrywanego bohatera, przez co rozbudowują fabułę. Funkcja uczestników RPG wymaga od nich posiadania umiejętności wyobrażania sobie różnych zdarzeń i talentu do snucia gawędy. W tym miejscu należy podkreślić, że narracyjne gry fabularne cechuje obecność elementu niepewności⁷. Bowiem o losach bohaterów w kreowanym świecie decydują rzuty kostki. Ich werdykt warunkuje sukces lub niepowodzenie podjętego przez grającego działania. Każda sesja RPG kończy się podsumowaniem dokonywanym przez mistrza gry. Ocenia on wszelkie działania podjęte przez poszczególnych uczestników i wskazuje im nabyte umiejętności. Tego rodzaju zabawa pozwala jej uczestnikom, szczególnie tym najmłodszym, na sprawdzanie w jej trakcie osobistych wartości i zachowań⁸, które zamierzają wprowadzić do swojego realnego życia. Ponadto RPG przyczynia się do pogłębiania kontaktów międzyludzkich. W ten sposób spełnia funkcję interpersonalną⁹. Należy również zwrócić uwagę na zagrożenia, jakie niosą ze sobą narracyjne gry fabularne. Mogą one powodować u uczestników tendencje do pozostawania w wykreowanym świecie kosztem otaczającej rzeczywistości, a także kształtować negatywne wzorce zachowań, jakimi są chociażby agresja i wulgarność.

Wokół skutków RPG osnuta została akcja powieści Krystyny Siesickiej *Dziewczyzna Mistrza Gry*. Utwór opowiada o kilku dniach spędzonych przez Florę – narratorkę i główną bohaterkę zarazem – w warszawskim mieszkaniu jej przyjaciółki. Kobieta zajmowała się przygotowaniem scenografii do przedstawienia teatralnego na podstawie dramatu Patricka Sullivana. Jej współlokatorami byli chłopcy, którzy spotykali się w jednym z pokoi na sesjach narracyjnych gier fabularnych. Początkowo obecność graczy nie przeszkadzała Florze, zachowywali się cicho i nie zakłócali jej pracy. Jednakże z czasem w mieszkaniu zaczęły

⁶ E. Rudolf, *Role Playing Games – między literaturą a grą towarzyską*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Literatura i Kultura Popularna” 2005, t. XII, s. 69. Zob. też: J.Z. Lichański, *Dzikie pola – polska wersja Role Playing Games*, „Acta Universitatis Wratislaviensis, Literatura i Kultura Popularna” 1999, nr 8, s. 21-31.

⁷ E. Rudolf, *Role Playing Games*, op. cit., s. 66.

⁸ C. Matkowski, *Tożsamość i osobowość w relacjach gracz-postać w grach fabularnych*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3, s. 225.

⁹ D. Chmielewska-Łuczak, C. Matkowski, *Kilka uwag o niewchodzeniu w rolę*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3, s. 200.

się dzieć niewyjaśnione zdarzenia, które odebrały scenografce poczucie bezpieczeństwa. Ich przyczyn narratorka upatrywała w spotkaniach chłopców, odwiedzających jej mieszkanie. Istotny element akcji stanowią również wydarzenia, rozgrywające się poza mieszkaniem. Koncentrują się one wokół nastoletniego Kamila i jego problemów miłosnych z Marianną, a także dziesięcioletniego Pawła, któremu świat gry zaczął się mieszać z otaczającą go rzeczywistością.

Powieść Siesickiej została jednoznacznie odebrana przez krytykę literacką. Grażyna Lewandowicz¹⁰ podkreśliła, że pisarka po raz kolejny podjęła temat frapujący współczesnych czytelników. Bowiem w swojej książce powieściopisarka poruszała kwestię oddziaływania gier na człowieka, a w szczególności na dziecko. Opowiedziana historia posłużyła jej do określenia konsekwencji, wynikających ze zbyt dużego zaangażowania się w narracyjną grę fabularną. Wśród nich najważniejszą jest trudność z opuszczeniem wykreowanego świata i uwolnieniem się od odgrywanej postaci. Bez wątplenia wiąże się to z brakiem akceptacji własnej osoby¹¹. Gracze czują się lepiej w fabule gry, w której ich obraz stanowi odzwierciedlenie marzeń trudnych do osiągnięcia w codziennym życiu. Takie refleksje krytyków literackich dają podstawę do odczytania *Dziewczyny Mistrza Gry* jako powieści o wpływie RPG na funkcjonowanie człowieka w świecie rzeczywistym.

Na początek warto scharakteryzować specyfikę gry, w jakiej uczestniczą bohaterowie książki Siesickiej. Jej sesje odbywają się w specjalnym pokoju, do którego wejścia strzegą drzwi z klamką „o dziwnym kształcie, podobną do paszczy rozszoszczonego zwierzęcia, może lwa, może tygrysa, a może dinozaura”¹². Wyjątkowość przedmiotu skłania do przypisywania mu funkcji wprowadzania do świata RPG poprzez zarysowanie nastroju i pobudzenie wyobraźni. Ogólna tematyka gry pozostaje nieznana dla bohaterów niebiorących w niej udziału, jak i czytelników powieści. Można przypuszczać, że taki zabieg ma nadać wymowie utworu uniwersalnego charakteru. W trakcie rozwoju akcji *Dziewczyny Mistrza Gry* pojawiają się szczątkowe informacje o przebiegu spotkań graczy. Oto jedna z nich:

- Nie chodź tam, Pia Gizela, przestrzegam cię! Nie wiadomo, kto szedł tędy, widziałem wyraźne ślady krwi!
- Ona się krwi nie boi, wiem, co zrobiła w przydrożnej rogatce – zawołał ktoś, kto dorzucił po chwili: - Uu! Fatalnie! Ile musi rzucić? Uu, fatalnie? A więc jest tam Paweł. No i jest Pia Gizela.
- 3-K6, rzucaj, Pai Gizela, tracisz czas.¹³

¹⁰ G. Lewandowicz, *Dziewczyna Mistrza Gry*, „Guliwer” 1997, nr 6, s. 32 – 33.

¹¹ D. Świerczyńska-Jelonek, *Fabula mistrzyni gry*, „Nowe Książki” 1997, nr 9, s. 58.

¹² K. Siesicka, *Dziewczyna Mistrza Gry*, Łódź 2003, s. 8.

¹³ Ibidem, s. 44 – 45.

Istotnym elementem powieściowej RPG są rzuty kostką, które decydują o rozwoju sytuacji, w jakich znalazły się wykreowane postacie, jak chociażby Pia Gizela. Uczestników obowiązuje dyscyplina czasowa, która zmusza ich do szybkiego podejmowania decyzji i wykonywania określonych czynności. Całe spotkanie koordynuje Kamil – mistrz gry. Nastolatek na bieżąco komentuje zachowania odgrywanych przez graczy bohaterów i daje im wskazówki do dalszego działania. Niepokojąca wydaje się obecność przemocy w zasłyszonym przez Florę dialogu. Pojawia się bowiem spontanicznie i można przypuszczać, że motywuje do agresywnego postępowania.

Gra prowadzona przez bohaterów powieści Siesickiej wykracza poza przestrzeń pokoju, w którym odbywają się jej sesje. Zaczyna się mieszać z rzeczywistością, co niewątpliwie staje się przyczyną wielu problemów w świecie realnym. Dotykają one zarówno samych graczy, jak i ludzi z ich najbliższego otoczenia.

Nastoletni Kamil, który kieruje całą zabawą, powinien cechować się dojrzałością i czuwać nad resztą zespołu. Tak jednak nie jest. Chłopiec ma problemy z oddzieleniem wykreowanej fabuły od swojego życia codziennego. Dotyka to przede wszystkim jego spraw sercowych. Powieściowy mistrz gry odgrywa w RPG postać Pia Gizeli – dziewczyny w zielonej sukni z żółtym kapeluszem. Została ona wykreowana na postać obdarzoną szczególną odwagą, która potrafi ryzykować. Jej atut stanowi również pewność siebie i podejmowanie nieoczekiwanych działań. Wskazane właściwości z Pii Gizeli czynią osobowość, która imponuje pozostałym graczom. Poza tym staje się ona obiektem uczuć Kamila („Kamil wiedział, że jego romans z Pia Gizelą jest romansem stulecia”¹⁴), który nie zapomina o niej po zakończonej sesji gry. Warto zauważyć, że kreacja tej dziewczyny może być odzwierciedleniem ideału kobiety, jaki marzy się nastolatkowi. W ten sposób wykreowana postać rekompensuje mu brak takiej osoby w otaczającej go rzeczywistości. W świecie realnym powieściowy Mistrz Gry spotyka się z Marianną, która jest uzdolniona artystycznie. Jej życiowa pasja to balet, któremu poświęca większość swojego wolnego czasu. Dziewczynę uznać należy za całkowite przeciwieństwo Pii Gizeli. Napotykanie na swojej drodze trudności komplikują jej wszystkie zamiary, ponieważ Marianna nie podejmuje się próby przeciwstawienia się im. Kiedy wyrosła z puent i nie miała pieniędzy na zakup nowych, chciała zrezygnować ze szkoły baletowej. Baletnica cechuje się ponadto olbrzymią wrażliwością na problemy otaczających ją ludzi i delikatnością¹⁵. Martwi się o chorego brata, którego czeka operacja, a także troszczy się o Florę, która pomogła jej zdobyć penty.

¹⁴ Ibidem, s. 51.

¹⁵ D. Świerczyńska-Jelonek, *Fabula mistrzyni gry...*, s. 59.

Obecność tych dwóch dziewczyn w życiu nastoletniego Kamila wywołuje zamęt. Rozmyślenia o Mariannie przerywają myśli o wykreowanej bohaterce RPG:

Pragnął jej obecności, ponieważ wypatrzył ją dla siebie. Chciał dotyku rąk Marianny i czuł swoje ręce zmierzające do niej. (...) nagle pojawia się obraz tej drugiej, agresywnej, wspaniałej, zaborczej? (...) zasłania Mariannę szerokim rondem złotego kapelusza.¹⁶

Wykreowany ideał przysłał mistrzowi gry prawdziwe uczucie, jakim pałała do niego uzdolniona baletnica. Taka sytuacja przyczyniła się do kryzysu w ich związku. Kamil stracił poczucie granicy pomiędzy rzeczywistością a światem gry. Coraz częściej dokonywał porównań dziewcząt, zapominając, że jedna z nich nie istnieje naprawdę.

Rozchwianie uczuciowe nastolatka i prowadzone przez niego RPG odbiły się na Mariannie. Dziewczyna nie partycypowała w grze, w związku z czym nie miała wiedzy na temat zasad jej przebiegu. Od początku powieści intrygowała ją tajemnicza Pia Gizela. Nie przypuszczała, że ta postać wymyślona dla potrzeb zabawy. Marianna uważała ją za prawdziwą konkurentkę w uczuciu do Kamila. Przyczyniły się do tego niepokojące zdarzenia, których była świadkiem bądź bezpośrednim uczestnikiem. Wchodząc wraz z Florą do jej mieszkania, znalazła list, którego adresatem był Kamil. Oto jego treść: „Dziękuję za wspaniały prezent, czuję, że to, co jest między nami, stanie się romansiem stulecia. Pia Gizela”¹⁷. Niewątpliwie dało to podstawę do przypuszczenia, że została zdradzona. Następnym sygnałem stała się przesyłka, którą dostała baletnica. W kopercie było zdjęcie Pii Gizeli z dedykacją. Przełomowym wydarzeniem stała się jednak niespodziewana wizyta dziewczyny ubranej tak jak na fotografii, czyli w zieloną suknię i z złotym kapeluszem na głowie. Doprowadziło to Mariannę do smutnej konkluzji:

Tylko w tej jednej sprawie już nie podejrzewała nikogo, wiedziała. Pia Gizela to jest Pia Gizela, nikt inny.¹⁸

W ten sposób fabularny świat RPG mimowolnie stał się częścią rzeczywistości zakochanej w Kamilu dziewczyny. Przyprawiło ją to o łzy i smutek, z którymi nie mogła sobie poradzić. Jej doświadczenia pokazują, że zbytnia fascynacja narracyjnymi grammi fabularnymi wśród ich uczestników może oddziaływać na żyjących wokół ludzi. Przenoszone do życia codziennego elementy wykreowanej fabuły bywają niewłaściwie

¹⁶ K. Siesicka, *Dziewczyna Mistrza Gry...*, s. 52.

¹⁷ Ibidem, s. 39.

¹⁸ Ibidem, s. 116.

intepretowane. To staje się zakłóceniem, które uniemożliwia właściwą komunikację i wzajemne postrzeganie się przez interlokutorów.

Najwięcej komplikacji udział w grze przynosi Pawłowi, który na sesjach RPG odgrywał postać Tanburixa. Chłopiec całkowicie utracił umiejętność rozgraniczania świata fantazji od rzeczywistości. Wraz z rozwojem akcji powieści pozostawał cały czas wykreowaną postacią, która obdarzona była zespołem cech, o jakich marzył. Należy w tym miejscu zauważyć, że przed włączeniem się do gry Paweł reprezentował postawę introwertyczną. Unikał kontaktów z innymi rówieśnikami, a znajdując się już w ich towarzystwie wykazywał się dużą nieśmiałością. Przypuszczać można, że źródłem takiego nastawienia do ludzi była niska samoocena chłopca. Zatem słuszne wydaje się stwierdzenie, że partycypacja w narracyjnej grze fabularnej pomogła Pawłowi poradzić sobie z własnymi kompleksami, pełniąc funkcję kompensacyjną¹⁹. Odgrywając Tanburixa nabrał pewności siebie i odkrył w sobie pozytywne strony. Znamienny wpływ na rozwój gracza mogła mieć wykreowana przez Kamila Pia Gizela, której osobowość bardzo mu imponowała. Jednakże rezultatem tego wszystkiego nie stała się poprawa sytuacji Pawła w gronie rówieśniczym, ponieważ zaczął on wykazywać tendencje eskapistyczne²⁰. Postanowił pozostawać w świecie iluzji kosztem opuszczenia rzeczywistości. Konsekwencją takiego *status quo* było pobicie szkolnego znajomego. W opinii chłopca incydent stanowił powód dumy, ponieważ różnego rodzaju akty agresji stanowiły stałą część fabuły gry. Poza tym swoje zachowanie tłumaczy wykonaniem polecenia mistrza gry:

Ten głupi Alik dostał ode mnie po ryju! Zadowolony jesteś? Zrobiłem, jak mi kazałeś, przełamałem się, jak Boga Kocham, przełamałem się! Nagle poczułem w sobie siłę, rozumiesz? Poczułem, jak ta siła mnie rozpiera, rozumiesz, więc ja go w mordę, krew się połała, on leży. Kałuża krwi, stary, rozumiesz? Pia Gizela zwariuje, jak jej opowiem²¹

Radość Pawła podkreślają użyte w wypowiedzi wykrzyknienia, powtórzenia i pytania. Niewątpliwie nie rozumie on, że jego postępowanie było niewłaściwe. Pobiciem Alika chciał zaimponować wykreowanej przez Kamila bohaterce. Podobną motywację mogły mieć jego dalsze działania. Zafascynowany gracz pisał listy do Pii Gizeli i zostawiał je w drzwiach mieszkania Flory. Kobieta nie bardzo rozumiała tę sytuację, zaczynała ją ciekawić postać adresatki epistoł. Wkrótce otrzymała kwiaty z dedykacją od bohaterki gry, a w jej mieszkaniu

¹⁹ J. Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej...*, s. 36.

²⁰ A. Busse-Brandyk, *Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości...*, s. 71.

²¹ K. Siesicka, *Dziewczyna Mistrza Gry...*, s. 64.

zaczęły pojawiać się ślady obecności kogoś obcego. Za te wszystkie incydenty odpowiadał Paweł, któremu najprawdopodobniej przeszkadzała obecność Flory w mieszkaniu, gdzie mieścił się pokój przeznaczony na sesje RPG. Jego cel został wkrótce osiągnięty, gdyż scenografka zaczęła odczuwać lęk i postanowiła wyjechać z Warszawy. Jednak zanim do tego doszło, zorganizował jeszcze Florze nieoczekiwane spotkanie:

Pia Gizela stała przy tym wejściu (...) i patrzyła na mnie. Ubrana była w zieloną sukienkę, którą zapamiętałam z portretu, a na głowie miała ten sam wielki, żółty kapelusz. Jego rondo przytrzymała nad czołem dłonią w długiej, rozszerzonej ku górze rękawiczce.²²

Opisaną tutaj dziewczyną była Wieśka – siostra Pawła, która przebrała się za wykreowaną w fabule gry postać. Organizacja takiej „inscenizacji” podkreśliła zagubienie chłopca w rzeczywistości, wywołane przez udział w zabawie kierowanej przez Kamila. Próbował on bowiem za wszelką cenę urzeczywistnić wymyśloną bohaterkę. Przyczyn takiego zachowania można upatrywać w fakcie, że tylko w fabule gry Paweł w pełni się akceptował. W związku z tym różnymi sposobami starał się sam przed sobą udowodnić, że wykreowany świat istnieje naprawdę. W ten sposób jednak pokazał, że jest niedojrzały psychicznie i stanowi zagrożenie dla otaczających go ludzi. Taki obraz dopełniła nagła ucieczka z domu rodzinnego, którą można odczytywać jako jakiś bunt. Zagadką pozostaje jego powód. Być może nie mógł pogodzić się z tym, że Pia Gizela i jej świat nie istnieją. Z drugiej strony swoim postępowaniem próbował również zwrócić na siebie uwagę znajdujących się wokół niego ludzi i zasygnalizować swoje problemy.

Na kartach *Dziewczyny Mistrza Gry* zwykła zabawa stała się z czasem źródłem licznych perturbacji. Jej celem miało być zapewnienie rozrywki graczom, a także pomoc w przezwyciężeniu ich własnych kompleksów („Wy się śmiejecie z gier fabularnych, a dla chłopaków jak Paweł one są po prostu dobrą szkołą”²³). Jednak powieściowa RPG zaczęła przenikać do rzeczywistości. Za powód takiej sytuacji uznać należy z pewnością problemy w prawidłowym rozwoju psychicznym przedstawionych uczestników gry. Nastoletni Kamil zakochał się w wykreowanej przez siebie Pii Gizeli i porównywał ją ze swoją dziewczyną ze świata rzeczywistego – Marianną. Jego dylematem stał się wybór jednej z nich. Z realnego punktu widzenia zarysowana historia może być odbierana jako absurd, którego nie da się zrozumieć. Na podobną interpretację zasługują działania podejmowane przez Pawła.

²² Ibidem, s. 110.

²³ Ibidem, s. 124.

Chłopiec w trakcie sesji RPG przeszedł metamorfozę, całkowitej zmianie uległa jego osobowość. Problemem stał się jednak fakt, że nowo nabytych cech gracz nie potrafił wykorzystać w życiu codziennym. W związku z tym przestał opuszczać fabułę gry i w rzeczywistości zaczął odwoływać się do jej elementów. Przyjęta przez niego postawa zmotywowała go do bójki ze szkolnym znajomym oraz żartów z Flory i Marianny, które wywołały w ich życiu różne komplikacje.

Przywołana przez Krystynę Siesicką opowieść o chłopcach, którzy wolny czas spędzają na udziale w sesjach narracyjnych gier fabularnych, to głos w dyskusji o niebezpieczeństwach, jakie się z nimi wiążą²⁴. Powieść pokazuje bowiem z różnych stron skutki, jakie przynosi RPG. Przed ich uczestnikami stoi niebezpieczeństwo zaburzenia komunikacji z otaczającą rzeczywistością i prawidłowych relacji interpersonalnych. Tym bardziej, jeśli gracze są niedojrzali psychicznie. Oddziaływanie gry może także skierować się w kierunku ludzi spoza jej środowiska. Ich brak znajomości wykreowanej fabuły sprawia, że nie zdają sobie sprawy z wplątania ich w świat zabawy. Stąd też rozgrywające się wokół nich zdarzenia traktują poważnie, przeżywając je niekiedy bardzo emocjonalnie. Takie zróżnicowanie konsekwencji ma sprowokować czytelników do refleksji na temat RPG.

Dominik Borowski

On role-playing games RPG

ABSTRACT

The paper is an interpretation of *Dziewczyna Mistrza (The Gamemaster's Girl)*, a novel written by Krystyna Siesicka, in the terms of RPG influence on the players and people around them. The paper starts with a general characteristics of narrative role-playing games. Some features were underlined, e.g. the course of RPG, actions taken by participants and the consequences of participation in the game the protagonists of the novel had to face. Another problem that was analyzed was the blurring of the boundaries between the game world and real life, and also the question of unconscious participation in a RPG.

²⁴ G. Lewandowicz, *Dziewczyna Mistrza Gry...*, s. 32.