



© TADEUSZ POZNAK (2)

Cafe Paradox w Warszawie – mekka graczy. Od lewej: Gerard Heime (stosunki międzynarodowe UW), Teo (Teodor, filozofia UW), Morphea (Kasia, projektantka), Skąła (Paweł, prawnik), Dżonny (Jan, socjologia UW)

Gra na emocje

Zdaniem jednych tworzą sektę i niebezpiecznie eksperymentują z tożsamością, dla innych to niegroźni fantaści, z pożytkiem trenujący swoje umiejętności społeczne. W co tak naprawdę bawią się entuzjaści RPG – gier fabularnych?

MAGDALENA SZWARC

Zginęłam przez własną głupotę. Zamiast wyciągnąć kamerkę i wysięgnikiem zbadać, co jest w pomieszczeniu, ja od razu tam poszłam. A za drzwiami ukrył się gość z gazrurką. Nie miałam kasku. Kumulacja na kostkach – dwie szóstki – i po postaci – mówi Panterka. W realu jest bibliotekarką, ma męża i dziecko. W RPG była roztrzepaną, dyslektyczną słodką idiotką, trzepocącą rżęsami na widok mężczyzny. Panterka grała nią

3 lata. – *Najpierw powiedziałam sobie: trudno. Po trzech miesiącach dotarło do mnie, że ona naprawdę nie żyje. Poryczałam się. Jakby część mnie umarła. Fantastycznie się nią grało – wspomina.*

RPG (ang. *Role Playing Games*), zwane też grami fabularnymi, to zabawa w wyobraźni. Szacuje się, że w Polsce gra w RPG ponad 100 tys. osób. To głównie gimnazjaliści, licealiści i studenci, ale całkiem sporo jest w tym gronie i dorosłych, i uczniów podstawówek. Pierwsze RPG powstały 30 lat temu w Anglii. W Polsce pojawiły się w połowie lat 90. Kserowano wtedy po prostu zachodnie podręczniki. Wiele osób na nich nauczyło się angielskiego.

Na czym to polega? Każda z (maksymalnie) czterech uczestniczących w grze osób wymyśla postać, którą chce być, i wszyscy razem na kilka godzin przenoszą się do wymyślnego świata, by w nim przeżywać przygodę. Wędrują, balują, walczą, zabijają, ratują księżniczki, całe planety, wzruszają się, przeżywają rozterki egzystencjalno-moralne, zakochują się i umierają. Gracze zanurzają się w swoje alternatywne tożsamości zazwyczaj raz w tygodniu. Są jednak i tacy, którzy grają codziennie.

Dzieje się to w zwyczajnych mieszkaniach, wokół zwyczajnych stołów. Na blacie

rekwizyty: kostki 4, 6, 8, 10 czy 20-ścienne, które jako element losu decydują o skuteczności podjętych w wyobraźni działań. Karty postaci – każdy gracz ma swoją z parametrami bohatera, którym jest. Czasem – podręczniki z regułami gry, mapy świata, w którym się znajdują, plany pomieszczeń. Często – jedzenie, picie, zasłonięte okna, zapalone świece i muzyka podawana przez mistrza gry w taki sposób, by pobudzać określone emocje.

Mistrz systemu

Oto na przykład gra w odbijanie porwanej córki kniazia, coś w stylu filmu płaszcz i szpady. Kuba gra z trojgiem przyjaciół. Podeksycytowanym głosem opowiada: – *Łapię dwa obrusy, zawijam mocnym szarpnięciem na nadgarstkach. Wszystko się tłucze, spada. Rzucam na nich te płachty.*

W grze Kuba właśnie spożywał wieczór. Właściciel knajpy nie chciał powiedzieć, czy byli tu ci, których szukają, i wybuchła burda. Kuba już dawno nie siedzi na swoim krześle (tym w realu), tylko wywija rękami niczym filmowy muszkieter. Mrok. W tle słychać hiszpańskie kastaniety. Kości toczą się po stole (realnym). Mistrz gry Wojtek R zadek: – *Lecą na ciebie teraz prosto trzy butelki grogu! (gwizdże, naśladując lot butelek). Co robisz?*

Kuba: – *Obrony pasywnej spróbuję. Zasłaniam się ławą. Pochyleni nad stołem czekają, aż kości przestaną wirować. – 19 oczek, za wąską tą ławą. Kuba: – To*

mogę szybko zmienić się w kruka i odlecieć? Mistrzowi gry spodobał się pomysł.

– *Przekonałem się, że nie trzeba prawdziwej sytuacji, by ludzie coś odczuli w reakcji na pewne bodźce. Graczom może być naprawdę smutno, mogą się bać, ale po sesji włączamy światło i wracamy do rzeczywistości* – mówi Skała, czyli Paweł Jurgiel, tegoroczny zdobywca Pucharu Mistrza Mistrzów w RPG. Prawnik. Ma 28 lat. Gra od 13 lat.

Prowadzący zabawę jest jednocześnie scenarzystą, reżyserem, aktorem, dydżejem, dyrygentem. Jego zadaniem jest uruchomienie w głowach graczy świata, w którym się poruszają. Przygotowuje scenariusz, ale nie może się go zbyt kurczowo trzymać, bo to gracze decydują o tym, co robią, gdzie idą, z kim i o czym rozmawiają. Mistrz buduje klimat. Opowiada o ulicach, domach. Musi reagować na deklaracje graczy, pilnować mechaniki gry. Panować nad światłem, muzyką. Kapanie, strzykanie, gwar – często tylko na granicy słyszalności. Musi czuć, czy gracze dobrze się bawią.

Każdy mistrz gry jest inny. Do Skały przychodzi się po kino akcji (pościgi, mafia – o tym pisał magisterkę). Do Szczura – żeby poczuć się jak w okopach pod Stalingradem. Do Tindome – po osvajanie (w konwencji humoreski) rzeczy ciężkich jak śmierć. Do Hektora – żeby poćwiczyć zdolność reagowania (już ci się wydaje, że sytuacja jest opanowana, wychodzisz z domku, a tu wy-

celowane w ciebie lufy; jesteś otoczony). Do Puszkina – trochę jak do teatru, żeby zobaczyć świetnie odgrywane sceny (wielki facet udający np. czułą piastunkę).

Gry przynależą do określonych systemów: można się przenieść w świat średniowiecznej Japonii, chodzić w długich sukniach dworu wiktoriańskiej Anglii albo w uniformach z amerykańskiego więzienia. Można walczyć o życie na oczach krzyżującego tłumy pośrodku starożytnej areny albo zjeżdżać po żaglu wielkiej fregaty nożem hamując impet. Poprzez system Cyberpunk można zasmakować antyutopii przyszłości, gdzie rządzą korporacje i zaawansowane technologie. Niemal każde ważniejsze zjawisko współczesnej popkultury – serial („Z Archiwum X”), książka (horror Lovecrafta) – zaowocowało powstaniem systemu. Najpopularniejsze jednak są światy fantasy czerpiące z książek np. Tolkiena, gdzie gra się elfami, krasnoludami, druidami. Ostatnio furorę robił system 4 RP. Każdy zresztą może też wymyślić własny system i wielu to robi. Ktoś na internetowym forum pokusił się o policzenie systemów. Lista przekroczyła tysiąc.

Horror w mallu

Najgorszą prasę mają gry z systemu świata mroku, jak „Mag” lub „Wilkołak”. Oskarżane są o mieszanie dzieciom w głowach i szerzenie przemocy, gdyż zazwyczaj

przygody kończą się rzezią bohaterów. W wyobrażonym świecie odcinają oni sobie wzajemnie ręce, nogi, strzelają, krew leje się strumieniami.

Autor „Wilkołaka” twierdzi, że to gra o religii i fanatyzmie. W tym świecie jest trójka bogów: Tkaczka – bogini stagnacji, Dzikun – czysty chaos, energia twórcza, i Żmij – bóg zniszczenia. Pewnego dnia Tkaczka postanowiła zamknąć Żmija w więzieniu i ten oszalał. Wszystko co jest złe na ziemi, od niego pochodzi. Uczestnicy gry są wilkołakami na usługach bogów.

– *Na moich sesjach nie ma zła w czystej postaci. Kiedy gracze mają namacalnego przeciwnika, staram się, żeby mogli go jak najlepiej zrozumieć. Może gdyby byli w takiej samej sytuacji jak on, też by się tak zachowali?* – mówi Skała.

Była taka kampania, że wilkołaki pochodziły ze szczepów, które się nienawidziły. Nie prowadziły otwartej wojny, bo wspólnie miały bronić jednego miasta, ale przy każdej okazji zadawały sobie ciosy. – *W jakimś momencie gracze się zorientowali, że bardziej przejmują się konfliktami między sobą niż miastem. Bardzo silne emocje. Nie raz kurwy latały* – wspomina Skała.

U Skały sesje prawie nigdy nie kończą się szczęśliwie: – *Ja nie lubię happy endów. Mam wrażenie, że negatywne emocje wpływają na ludzi mocniej. Jak wszystko się uda, gracze się ucieszą i zapomną. A porażka* ▶

► *sprawia, że myślą. Czy gdybym inaczej postąpił, uratowalibyśmy go? Może te prawa są za surowe?*

Ostatnio Tindome (30 lat, psycholożka) prowadziła sesje w świecie, gdzie gra się duchami. Postać budzi się na plaży, sternik odbijającej łodzi macha na pożegnanie: Pozdrów Cerbera. Po raniu pod żebrami gracz orientuje się, że nie była to śmierć naturalna. Ma odkryć, kto go zabił i sprawić, by żywi wysledzili mordercę. Spadające obrazy, napisy na szybach, wybuchające ognie w kominku czy przesuwające się meble to narzędzia oddziaływania. Albo Tindome wprowadza graczy w tunele warszawskiego metra. Za stacją Politechnika pociąg wypada z szyn. Idą pieszo i nieopstrzeżenie wpadają w legendarne tunele z lat 20. czy 30.

W świecie gier Tindome bywała porcelanową filizanką z niebieskim wzorkiem,



Istnieje etyczny kodeks RPG. Wszystkie czynności gry wykonuje się na nołtacza, czyli bez dotykania.

która wraz z koleżanką – kropelką wody, miotłą, zbitym reflektorem i królikiem, który się ciągle spieszył, musiała się dostać na drugi koniec miasta. Wokół spadające kowadła, schody – tak łatwo się potłuc.

Gracze to ludzie, którzy już wszystko widzieli w telewizji. Im nie wystarczy linearna opowieść o mitologicznym potworze. On musi do nich mówić, dawać im zadania, muszą z nim rozmawiać, walczyć. Trójwymiarowo. Interaktywnie.

Na sznurku mojej pani

– *Co mi daje RPG? Realizuję swój instyngt szperacza* – mówi Panterka. – *W realu nie będę chodziła po pokojach i zaglądała ludziom do domów, tutaj mogę sobie do woli grzebać w ruinach miast i znajdować przedmioty. Nigdy też nie wejść do knajpy i do czepiającego mnie mężczyzny nie powiem: uważaj, malutki, bo za chwilę zostaniesz eunuchem. A w grze mogę.*

– *To jest trochę ucieczka od ułomności rzeczywistości. Grałam kapłankę boga dźwięku, żyjącą bardzo blisko wiary. Na sesjach pisałam piękne wiersze na jego cześć* – mówi Magda Karońska, 30 lat, współwłaścicielka księgareni z ambitniejszym asortymentem. – *Ostatnio na larpie* (ang. *Live Active Role Play* – gra odbywająca się nie przy stole, tylko w plenerze, gdzie uczestnicy przebiegają się w kostiumy odpowiednio do realiów gry) *wyplakałam się bardziej niż przez trzy ostatnie lata* – opowiada Paweł Potakowski, prawnik. – *Przez dwa i pół dnia byłem pokaleczonym, bezrękim, krwawiącym człowiekiem i chodziłem na sznurku mojej pani. Ona była tak agresywna, że wszyscy się jej bali, nikt mnie nie próbował uwolnić.*

Wokoło pięciu strażników, którzy mogli mnie zabić, a ja się odradzałem w tym samym miejscu. Usmarkałem się jak dzieciak, tak bardzo się wciągnąłem w tę fabułę. I nagle słyszę, że ktoś woła mnie po imieniu: chodź do mnie. To była moja żona.

Głównym celem gry, jak twierdzą entuzjaści, jest przeżycie czegoś niezwykłego, znalezienie się w nowej sytuacji, odreagowanie stresów. Zabawa pierwotnymi emocjami, jak strach, radość, miłość, nienawiść. Emocje subtelne, jak współczucie, znacznie trudniej jest na sesji wytworzyć. One pojawiają się same.

Gracze ze spokojem opowiadają, że ich postaci się w sobie zakochują. W Internecie można znaleźć instrukcję, jak to zrobić. Kiedy po sesji zapalają światło, nie łączy się wyobrażonej postaci z żywą osobą. Co najwyżej ciśnie mistrza gry, żeby zorganizował kolejną sesję.

A dzieci? 10-latki najchętniej idą do lasu *expić*, czyli wytłuc stado goblinów. Współpracująca drużyna w ten sposób zdobywa punkty, które gracz może wymienić na wzrost umiejętności i ekwipunek. Jego postać wchodzi na wyższy poziom gry, by rzucić mocniejsze czary, pokonywać straszniejsze potwory. Starsi czerpią przyjemność z realistycznego odgrywania scen walki. Uczą się przemocy? Na pewno oswajają z sytuacją zmagania – tłumaczą zwolennicy RPG.

Kiedy ma się naście lat, człowiek dopiero dowiaduje się, co lubi, a czego nie. RPG pozwalają doświadczyć własnych granic bez realnych konsekwencji. Popróbować. Mistrzowie gry zazwyczaj są w wieku graczy, więc i na podobnym poziomie emocjonalnym. Wszyscy gracze podkreślają więzi przyjaźni, jakie się tworzą podczas tej zabawy. Gra się jednak tylko z osobami, które się lubi.

Kiedy nastolatki przechodzą okres separacji od rodziców, odcinają się od innych graczy albo buntują przeciwko mistrzowi. Trenują zachowania, które mogą wykorzystać w prawdziwym życiu. Negocjują. Uczą się asertywności. Sięgają po książki – żeby zagrać w „Dzikie Pola” w Rzeczypospolitej Szlacheckiej, trzeba przeczytać przynajmniej tom sienkiewiczowskiej trylogii. Po latach najwięksi zapaleńcy potrafią godzinami opowiadać o pasach słuckich i krosnach, na których były tkane.

Kiedy wchodzi się w świat RPG, wybiera się na początek postaci superbohaterów. Dziewczęta chcą być elfkami – smukłymi i tajemniczymi. Chłopcy sięgają po krasno-

ludy: silne, umięśnione. Zazwyczaj dobre. Potem nadchodzi faza postaci złych: zabić, palić miasta, rozwalić mistrzowi gry przygodę. Dopiero jak to się znudzi, młodzi sięgają po postaci zwyczajne czy wręcz zdeformowane, brzydkie: taki udręczony, a świetnie sobie w tym świecie radzi. Przystają traktować grę zadaniowo, a zaczynają się wczuwać.

Zdaniem uczestników „grać złym” wcale nie jest łatwo. Bo zło jest nieracjonalne. Często trzeba postępować wbrew sobie, a to po prostu jest nieprzyjemne – mówią. Skała próbował grać postaciami egoistycznymi. Po dwóch sesjach zrezygnował. Fatalnie grało mu się też postacią bardzo podobną do niego samego. – *Była łagodna, cierpliwa, nic nie mogła* – mówi. Z czasem przekonał się, że tylko pozornie wybiera się różne postaci. – *Mam kolegę, który czy gra silnym krasnoludem, czy cherlawym informatykiem, zawsze nadaje im wspólną cechę: perfekcjonizm.*

Istnieje coś takiego jak etyczny kodeks RPG. Przestrzegany jest zakaz inscenizowania scen gwałtu. Wszystkie czynności gry robi się na tak zwanego *nołtacza* (od ang. *no touch*, czyli bez dotykania się graczy). Każdy gracz może też powiedzieć mistrzowi, czego sobie nie życzy, na przykład inscenizowania sytuacji, która przypominałaby bolesny, długotrwały pobyt w szpitalu w dzieciństwie.

Barbarzyńcy łagodnieją

Na pytanie, czy od RPG można zwariować, uczestnicy gier odpowiadają retorycznie: a czy aktorzy, kiedy grają psychopatów, po wyjściu z teatru się nimi stają? A pisarze? Tindome – psycholożka – przekonuje, że jak gra kilkanaście lat, nie spotkała nikogo od RPG uzależnionego.

– *W ciągu ostatnich 6 lat na oddział naszego szpitala przywieziono tylko jedną osobę po sesji RPG, ale była to pani z już wcześniej zdiagnozowaną schizofrenią paranoidalną i sesja co najwyżej przyspieszyła wybuch kolejnego epizodu psychotycznego, który i tak by się wydarzył* – mówi Jadwiga Przybyłowska, psycholog z Kliniki Psychiatrycznej Akademii Medycznej w Warszawie. Jej zdaniem, zabawami z własną wyobraźnią zdrowy człowiek nie może sam zrobić sobie krzywdy.

Gdyby RPG potrafiło głęboko zmieniać ludzi, jego twórca zapewne od dawna cieszyłby się Noblem – przekonują entuzjaści tej zabawy. Psychika człowieka ma wiele mechanizmów stojących na straży naszej niezmienności. Podobno im głębsze emocje przeżywa postać, tym bardziej gracz staje się sobą. Wraca do swojego głosu, wybory postaci stają się bardziej zbieżne z tym, co myśli naprawdę. Czas też robi swoje. Na piątej, szóstej sesji najwięksi barbarzyńcy łagodnieją. Słowem – człowiek na powrót staje się człowiekiem.

MAGDALENA SZWARC