

## Szaleństwo w narracyjnych grach fabularnych

Szaleństwo stanowi przedmiot zainteresowania wielu dziedzin nauki: psychiatrii, filozofii, religioznawstwa, historii kultury, historii sztuki, antropologii kulturowej, literaturoznawstwa, psychologii (zob. Foucault 1987, 1999, 2000, Jaccard 1993, Kowalczykova 1978, Porter 2003, Shorter 2005, Sieradzan 2007). Osobę zachowującą się dziwnie, nieprzewidywalnie, której czyny i reakcje odbiegają od przyjętych standardów traktuje się jak przedstawiciela Innego Świata, znajdującego się w psychicznym chaosie reprezentanta sacrum (Kowalski 1998, s. 540). Ponieważ zaś sacrum jest ambiwalentne, sam szalony wzbudza różne uczucia: od śmiechu i pogardy po grozę i fascynację. Według Piotra Kowalskiego, obłąkany może być doświadczającym ekstatycznych przeżyć świętym lub opętana przez demony bestią (Kowalski 1998, s. 540–542).

Problem szaleństwa i anormalności na tle zdrowia psychicznego i normalności został szeroko opisany w pracy Jacka Sieradzana. Tutaj przypomnijmy tylko, iż za synonimy szaleństwa uchodziły różne terminy, np. obłąd, mania, furor, szal, idiotyzm, psychopatia, schizofrenia, psychoza, neuroza, choroba psychiatryczna, zaburzenie psychologiczne (Sieradzan 2007, s. 28). Niektórzy psychiatrzy odróżniają chorobę psychiczną od zaburzeń psychicznych. Sieradzan zauważa, iż odpowiednikami terminu „szaleństwo”, odnoszącego się do czasów, kiedy psychiatria jeszcze nie istniała, są obecnie jednostki chorobowe zawarte w klasyfikacjach DSM-IV (*Diagnostyczny i statystyczny podręcznik chorób umysłu*) i ICD-10 (*Międzynarodowa Statystyczna Klasyfikacja Chorób i Problemów Zdrowotnych*).

Niniejsza praca wpisuje się w nurt badań nad narracyjnymi grami fabularnymi (NGF, RPG)!. „Narracyjna gra fabularna” to zaproponowany przez Jerzego Szeję i przyjęty w polskiej ludologii odpowiednik angielskiej *role playing game* (Szeja 2004, s. 11). Podstawą tego typu gier jest operowanie słowem (Mochocka 2007, s. 54). „Uczestnicy tak zwanej sesji gry wspólnie tworzą opowieść (prowadzą dialogi, opisują świat przedstawiony i działania postaci) za pomocą słów i gestów” (Mochocka 2007, s. 54). Gracze wcielają się w fikcyjne postacie, czyli bohaterów gry i poruszają się w fikcyjnym świecie. Świat ten jest określany przez system narracyjnej gry fabularnej, opisany w podręczniku podstawowym. Może to być świat w konwencji fantasy, science-fiction, horroru lub wybranej epoki historycznej. Gracze

<sup>1</sup> Zob. bibliografię prac podejmujących tę tematykę (Krawczyk 2008–2009).

tworzą bohatera (określając jego cechy psychofizyczne, np. wygląd, inteligencję czy umiejętności) i odgrywają go, prowadząc dialogi i opisując deklarowane działania. Jeden z uczestników, mistrz gry, pełni funkcję narratora, scenarzysty, odgrywa tzw. bohaterów niezależnych, ponadto jako sędzia decyduje arbitralnie bądź poprzez rzut kostką o sukcesie lub porażce działań bohaterów. W klasycznej postaci narracyjna gra fabularna wymaga co najmniej jednego prowadzącego (mistrza gry) i co najmniej jednego gracza (Szeja 2004, s. 12). Występują też gry z rozmytym podziałem na graczy i mistrza gry (Pudło 2008). Istotną funkcję w grach RPG pełni wyobraźnia graczy, stąd stosowane często określenie „gra wyobraźni”.

Celem artykułu jest przyjrzenie się sposobowi prezentacji szaleństwa/choroby psychicznej w systemach narracyjnych gier fabularnych. Drugi punkt rozważań stanowi problem odgrywania przez graczy postaci szalonych/obłąkanych/chorych psychicznie. Przedmiotem analizy są wydane w Polsce podręczniki RPG (rodzime i zagraniczne) i wypowiedzi graczy.

Obok systemów nieprzewidujących popadnięcia postaci w szaleństwo istnieją takie, w których obłąd stanowi bardzo ważny składnik gry i bezpośrednio wpływa na jej mechanikę. Opis rozpoczniemy od systemów zagranicznych. Jednym z nich jest oparty na prozie Howarda Phillipsa Lovecrafta i utrzymany w konwencji horroru *Zew Cthulhu*. Gracze wcielają się w Badaczy, których zadaniem jest odkrywanie tajemnic i wyjaśnianie zagadkowych wydarzeń związanych z mitologią Cthulhu. Podręcznik zawiera cały rozdział poświęcony poczytalności i obłądowi, gdzie dowiadujemy się, iż w tym systemie ważną rolę odgrywają tzw. punkty poczytalności. Im jest ich więcej, tym bardziej odporna psychicznie jest dana postać. Gdy bohater straci wiele punktów poczytalności, staje się niepoczytalny, czego konsekwencją jest czasowy lub nieodwracalny obłąd. Wachlarz zaburzeń obejmuje fobie (np. belonefobię – strach przed igłami i szpilkami czy vestiofobię – strach przed ubraniem), paranoje, katatonie, syndrom Don Kichota/Sancho Pansy, psychopatie, schizofrenię i inne schorzenia psychotyczne (również z innych kręgów kulturowych, np. nigeryjskie wyczerpanie mózgu czy hiszpańskie susto), zaburzenia nastroju, uzależnienia, nerwice, zaburzenia psychosomatyczne, zaburzenia tożsamości, zбочenia seksualne, zaburzenia odżywiania, snu, kontroli odruchów, osobowości itd. – wszystkie szczegółowo opisane w podręcznikach (edycja 5.1.1 i 5.5). W *Zewie Cthulhu* punkty poczytalności tracić można z kilku powodów: jako skutek poznania prawdziwego oblicza wszechświata (wiedza jest niebezpieczna!), kontaktu z magią, spotkań z przerażającymi istotami, lektury zakazanych ksiąg lub w wyniku innych wstrząsających doświadczeń, np. ujrzenia czyjejś gwałtownej śmierci albo doświadczenia cierpienia. Gracze mogą podnosić liczbę punktów poczytalności, m.in. poprzez zwyciężenie nienaturalnych istot lub terapię. Ponadto podręcznik zawiera opis leków i terapii stosowanych w latach 20. i 30. XX wieku oraz współcześnie (akcja gry może się bowiem rozgrywać w roku 1920, 1990, a także 1890).

Szaleństwo występuje również w systemie dark fantasy *Warhammer*. Gracze wcielają się w role poszukiwaczy przygód, którzy walczą z tworam chaosu. Chaos wypacza umysł i ciało, ze zwykłych istot tworzy mutanty. Bohaterowie, wskutek zetknięcia się z takimi stworami, widoku scen okrucieństwa lub stosowania magii w złym celu, zdobywają punkty obłędu. Przekroczenie sześciu punktów oraz niezdanie testu Opanowania/Sily Woli (wykonywanych za pomocą rzutu kością) wywołuje zaburzenie psychiczne. Ludzki umysł jest bowiem w stanie znieść określoną dawkę przerażających scen bez uszczerbku na zdrowiu psychicznym, jednak po pewnym czasie, kiedy doświadczyło się już zbyt wiele zła, niemożliwe jest zachowanie normalności. Obłęd traktowany jest jako zepsucie duszy. W I edycji gry bohaterów mogą dopaść m.in. agorafobia, alkoholizm, amnezja, anoreksja, demencja, depresja, fobia, furia, głupota heroiczna, introwersja, narcyzm, obgryzanie paznokci, katatonnia, kleptomania, patologiczne kłamanie czy żarłoczność. W II edycji pojawiają się inne, tzw. choroby umysłu: bezdusność, bluźnierczy szal, chorobliwa podejrzliwość, cielesna zgnilizna, czarna rozpacz, huśtawka nastrojów, koszmarne wspomnienia, lepkie palce, lęk, mania prześladowcza, opętanie, opilstwo, piromania, skaza Chaosu, szpony hazardu, urojony zbawca, uzależnienie od mandragory, wizja zagłady, wypalony umysł, złamane serce. Choroby psychiczne zwykle nie są leczone, a chorych zamyka się w przytułkach. Metodami leczenia, choć trudno dostępnymi, są operacje chirurgiczne, leczenie magią bądź za pomocą narkotyków.

Kolejnymi systemami są *Wampir: Maskarada*, *Wilkołak: Apokalipsa* i *Mag: Wstąpienie* z serii Świata Mroku (tzw. Stary Świat Mroku). Przedstawiona jest tu wizja świata typu gotyckiego punku: dekadentckiego, zdehumanizowanego, gdzie „korupcja zżera rządy, postępuje bankructwo kultury, dekadencyści śmiertelnicy upajają się żarem ostatnich dni. [...] To świat mroku” (*Wampir: Maskarada* 1996, s. 31). W grze *Wampir: Maskarada* gracze wcielają się w role dotkniętych przekleństwem wampirów. Są to postacie tragiczne, gdyż dręczą je tkwiące w nich zło. Potrzebują pozorów normalnego życia, by nie popaść w szaleństwo. Wampirami kierują instynkty łowieckie. Aby jednak mogły przeżyć we współczesnym świecie, muszą nad nimi panować, muszą nieustannie toczyć wewnętrzną walkę z Bestią. Często jednak się to nie udaje i wampir wpada w szal, który może być wywołany smakiem, zapachem lub widokiem krwi w stanie głodu, gniewem, poniżaniem czy zastraszaniem. Podczas szału wampir przejawia zwierzęcy brak hamulców, przestaje myśleć logicznie, niszczy wszystko, by znaleźć żywiciela. Strach, a wręcz paniczny lęk przed możliwością skrócenia ich wiecznej egzystencji (ogień i światło słoneczne stanowią dla nich śmiertelne zagrożenie) znany jest w tej grze pod pojęciem *Rötschreck*. W sytuacjach zagrożenia życia postaci stosuje się testy rozgrywane za pomocą rzutu kostką. Wynik decyduje o dalszym przebiegu gry. Dla wampira istotna jest wartość Człowieczeństwo jako wyznacznik stopnia jego degeneracji. Brak Czło-

wieczeństwa oznacza całkowitą podległość Bestii, a gracz traci kontrolę nad postacią. Punkty Człowieczeństwa można stracić przez czyny niemoralne (np. kradzież, napad, morderstwo, sadyzm). Wampiry również mogą cierpieć na różnego typu zaburzenia psychiczne, takie jak: osobowość wielokrotna, obsesja, paranoja, cyklofrenia. W grze *Mag: Wstąpienie* bohaterami są magowie mogący kształtować rzeczywistość zgodnie z własną wolą. W obu systemach istnieją specjalne kategorie postaci-szaleńców. W *Wampirze* są to Malkavianie, w *Magu* – Maruderzy. W grze *Wilkołak Apokalipsa* gracze wcielają się w role wilkołaków walczących przeciwko złej sile (uosabianej przez Żmiję) w obronie skazanej na zagładę Gai (Ziemi). Dla Garou duże znaczenie ma Szal. Dzięki niemu mogą one „przebudzić bestię” i, kontrolując ją, dokonywać niezwykłych czynów oraz zmieniać formę z ludzkiej w wilczą. Czasem zdarza się, iż taki wyzwolony żywiol jest zbyt potężny, wilkołak wpada w furję, po czym atakuje wszystkich dookoła bądź ucieka. Krótki opis zasad rozwoju zaburzeń psychicznych znajdziemy też w podręczniku systemu narracyjnego *Świat Mroku* z cyklu Nowego Świata Mroku.

Inną grą wykorzystującą motyw szaleństwa jest *Kiedy rozum śpi*. Bohaterami są cierpiący na bezsenność ludzie, w których w pewnej chwili coś „kliknęło”, w wyniku czego zaczęli dostrzegać świat istniejący równoległe do naszej rzeczywistości – Szalone Miasto. „Wiadomo tylko tyle, że Szalone Miasto jest dodatkowym, zaginionym miejscem, do którego trafiają zagubione skarpetki i uszkodzone zabawki, by zacząć swe drugie życie. To miejsce, do którego odeszła dwudziesta piąta godzina, tu właśnie uciekły zapomniane konstelacje, gdy ich bogowie umarli” (*Kiedy rozum śpi* 2009, s. 52). W tym świecie postaci muszą walczyć o przetrwanie, zmierzając się z własną przeszłością, potrzebą snu oraz postępującym szaleństwem.

Mniejsze znaczenie mają choroby psychiczne w skupiającym się na zaawansowanej technologii komputerowej systemie science-fiction *Cyberpunk 2020*. Tu można nabawić się tzw. cyberpsychozy. Następuje to wskutek wszczepiania w ciele bohatera elementów cybernetycznych (np. sztucznych oczu, mechanicznych kończyn). Im więcej w postaci takich elementów, tym mniej człowieczeństwa. Gdy poziom owego człowieczeństwa spadnie do zera, bohatera ogarnia szaleństwo. Dąży on wówczas do unicestwienia ludzi, ponieważ nie może znieść ich widoku, który stał się dla niego czymś obrzydliwym.

Przykładem polskiego systemu z obłędem w roli głównej jest *Hospiterror*. To – jak pisze autor gry – system działający z przymrużeniem oka. Gra toczy się wewnątrz budynku Zakładu Opieki nad Chorymi Psychicznymi w stanie Iowa. Gracze wcielają się w rolę pacjentów zakładu, którzy chcą się wydostać z tego ponurego miejsca. W podręczniku podano kilka archetypów postaci: paranoik, hipochondryk, weteran (miewa napady brutalnego szału), afektatyk, władca świata, pyknik (dusza towarzysztwa, niezrównoważony, aczkolwiek niegroźny), sprzężynka (nadpobudliwy

ruchowo i emocjonalnie), smefna pomyłka (ktoś, kto zatrzymał się psychicznie na poziomie siedmiolatka). Stopień stabilności psychicznej bohatera określają punkty kontaktu z rzeczywistością.

Inną polską grą, podobnie jak *Zew Cthulhu* opartą na prozie Lovecrafta, jest *De Profundis*. To korespondencyjna gra Nowej Fali<sup>2</sup> w technice psychodramy. Zgodnie z zamysłem *De Profundis*, w odróżnieniu od tradycyjnych RPG-ów, w których ważny jest jednolity odbiór opisywanych miejsc i wydarzeń przez wszystkich graczy, tu „chodzimy tak naprawdę po swojej psychice” (*De Profundis* 2001, s. 13). Treścią gry są tu podejrzenia, aluzje, przemiany psychiczne, refleksje.

W kategoriach szaleństwa można też rozpatrywać bohaterów gry spod szyldu Nowej Fali *Frankenstein Faktoria* – stworzonych przez szalonego naukowca frankensteinów. Są to zagubione, przerażone postacie poskładane z części ciał zmarłych osób (np. twarzy dziecka, rąk pięściarza, tułowia marynarza, nóg tancerza), ożywione za pomocą elektryczności. Każda z owych części niesie z sobą wspomnienia dawnego właściciela. Wszystkie te wspomnienia spoiły się z sobą, w wyniku czego „powstała pamięć życia, którego nigdy nie było. Pamięć o rozmowach, które się nie odbyły. O scenach, które nigdy nie miały miejsca. Zapanowanie nad tym chaosem myśli, w przeciwieństwie do uzyskania kontroli nad ciałem, nie jest takie proste” (*Frankenstein Faktoria* 2000, s. 2). Frankenstein nie ma więc ani własnego ciała, ani własnej pamięci. Mózg i zachodzące w nim reakcje są dla niego zagadką. Celem bohatera jest powrót do normalności, co jednak okazuje się niemożliwe.

Po krótkim opisie szaleństwa w systemach RPG należy poświęcić trochę uwagi problemowi odgrywania postaci szalonych/obłąkanych/chorych psychicznie. Warto tutaj zauważyć, iż szaleńcy to nie tylko postacie graczy, lecz także tzw. bohaterowie niezależni, czyli postacie odgrywane przez mistrza gry. Zasady podręcznikowe mają ułatwić graczom immersję, wczucie się w rolę<sup>3</sup>. W części podręczników można znaleźć wskazówki dotyczące prowadzenia postaci szaleńców. Podręcznik *Zew Cthulhu* zawiera przykładowy opis wpadania w obłąd. W drugiej edycji *Warhammera* zamieszczone są informacje mające pomóc mistrzowi gry w określeniu choroby, ustalenia jej przyczyn, a także manipulowania graczami, by lepiej odgrywali swe szalone postacie. Materiały pomocnicze dotyczące szaleństwa publikowane są też w czasopismach RPG, w podręcznikach dodatkowych, e-zinach (np. *Ulmo* 2000) oraz w portalach internetowych (Corwin, brak daty publikacji internetowej). Przykładem może być zamieszczony w czasopiśmie „Magia i Miecz” artykuł Małgorzaty Strzelec, w którym autorka opisuje różne zaburzenia psychiczne (zaburzenia oso-

<sup>2</sup> Do nurtu Nowej Fali należą krótkie systemy o znacznie uproszczonej mechanice, zawierające zwykle tylko konkretny pomysł na świat.

<sup>3</sup> Więcej uwag o stylach gry i wchodzeniu w rolę w: Chmielewska-Luczak, Matkowski 2008.

bowości, fobie, zaburzenia obsesyjno-kompulsyjne, amnezja, osobowość wieloraka, lunatyzm, zaburzenia nastroju, psychozy i zaburzenia reaktywne). Tekst ten pokazuje, „jak niezwykle ścieżkami może podążać ludzki umysł. Zapewne pomoże również wszystkim graczom i Strażnikom Tajemnic [mistrzom gry w systemie *Zew Cthulhu* – przyp. H. D.] wcielić się w role szalonych postaci – zarysują głębszy szkielet bohaterów” (Strzelec 2001, s. 94). Z kolei Dawid Brykalski opisuje pokrótce m.in. abulję (zanik woli), afazję, bradypsychię, masochizm, narcyzm, psychastenie, schizofrenię czy urojenia prześladowcze. Co ważne, autor zaznacza, że wszystkie wymienione przez niego choroby i natręctwa są prawdziwe, więc „nie należy robić z tego zabawy wulgarnej i ordynarnej. [...] Wykorzystujcie więc to, ale tylko podczas sesji, nigdy by szydzić z innych – być może chorych” (Brykalski 2000, s. 115).

Inny autor, Jok, skupia się na problemie odgrywania szalonych bohaterów niezależnych w grze *Zew Cthulhu*. Pisze on, iż warto grać tego rodzaju postacią w taki sposób, aby gracze byli cały czas niepewni, „czy to szaleniec, a może tylko nieszkodliwy ekscentryk? Gracze nie będą wiedzieć, czy to, co mówi BN [bohater niezależny – H. D.], to fakty potrzebne do dochodzenia, czy tylko wymysł wyobraźni chorego człowieka” (Jok 2008). Według Joka ważne jest ponadto, w jakiej scenerii bohaterowie graczy zastaną chorego po raz pierwszy i jakie wywrze on na nich wrażenie. Aby lepiej wczuć się w rolę psychopaty, autor poleca też lekturę kilku książek (*Carrie* Stephena Kinga, *Milczenie owiec* Thomasa Harrisa czy *Psychopaci są wśród nas* Hare’a oraz filmy (*Psychoza*, *Drabina Jakubowa*). Pomysły na prowadzenie psychopatów przedstawia też Jerzy Rzymowski (Rzymowski 1998). Zdaniem Moniki A. Grzesiak „podręcznikowe współczynniki i lakoniczny opis objawów to stanowczo za mało, aby dobrze odegrać chorą osobowość. [...] Wykroczmy poza zwykłe rzucanie kośćmi. Konieczna jest jeszcze przecież wyobraźnia, żdźbło wiedzy i umiejętność decentracji, potrzebna do wczucia się w położenie innej osoby” (Grzesiak 1999, s. 61). Źródłem informacji o chorobach psychicznych i szaleństwie są również prelekcje wygłaszane na konwentach miłośników fantastyki (np. Kłaczyński, Kanarkiewicz, Hołda 2009, Krawczyk 2008, Krawczyk 2009).

Problematyka szaleństwa w narracyjnych grach fabularnych znajduje też odzwierciedlenie na forach internetowych (zob. lista na końcu artykułu). Refleksja graczy dotyczy przede wszystkim istoty szaleństwa oraz sposobów prowadzenia postaci chorej psychicznie. Jedną z ciekawszych wypowiedzi jest wpis Agnostosa na forum Bissel. W pięciu punktach podaje on uwagi dotyczące odgrywania stopniowego pogrążania się w szaleństwo (przyczyny szaleństwa, metoda działania, rozum, kontakt z rzeczywistością, przeznaczenie szaleńców). Zdaniem Agnostosa „szaleńcy to ludzie, którzy żyjąc wbrew rozsądkowi, wbrew zasadom, kulturze, instynktom, wbrew wszystkiemu bądź czemukolwiek, co kieruje poczynaniami tych tak zwanych normalnych i zdrowych psychicznie, dążą tym samym na wprost swojej zgu-

by” (<http://www.bissel.pl/viewtopic.php?p=36234>). Z wypowiedzi graczy na forach wynika, iż odgrywanie postaci szalonej lub chorej psychicznie wymaga wyzbycia się wstydu przed pozostałymi graczami. Największy problem sprawia prowadzenie postaci z osobowością wieloraką, ponieważ trudno odgrywać różne osobowości i nie dublować ich. Nietatwe do odegrania są też zachowania wymagające stworzenia w miarę spójnego światopoglądu. Często wśród graczy pojawia się problem, jak poprowadzić postać szaloną/chorą psychicznie, by nie dało się odczuć sztuczności lub śmieszności. Forumowicze polecają obserwację postaci szalonych w filmach oraz kopiowanie ich wypowiedzi i zachowań (np. gestów: drapania się czy nerwowego przebierania palcami), a także lekturę wspomnianej już klasyfikacji DSM-IV oraz pracy o zaburzeniach osobowości (*Personality Disorders in Modern Life* Theodore’a Milona). Moim zdaniem przydatne dla graczy mogą być również prace psychiatrów – zarówno ogólne podręczniki psychiatrii, jak i prace szczegółowe, np. *Psychiatria humanistyczna* Kępińskiego (Kępiński 2003). Ponieważ RPG to zabawa operowania słowem, do prowadzenia postaci cierpiącej na schizofrenię można skorzystać z prac Czernikiewicza (2004) i Woźniaka (2000), zawierające opis patologii językowych charakterystycznych dla tej choroby (np. uskokowość, zbaczanie wypowiedzi, neologiczność, dźwięczenie, neologizmy, drobiazgowość, echolalia, blokowanie, mowa sztuczna, odnoszenie do siebie). Ważna jest znajomość mechanizmów popadania w szaleństwo. W związku z tym możemy mówić o świadomym szaleństwie w RPG, a graczy kreujących postaci szalone można by określić – posługując się terminem Marty Kasprovicz – świadomymi szaleńcami (Kasprovicz 2008).

W ostatniej części artykułu chciałbym przedstawić opinie o szaleństwie w grach fabularnych dwojga bydgoskich mistrzów gry z kilkuletnim doświadczeniem w RPG: Eweliny Sadłowskiej i Hastatusa<sup>4</sup>. Oboje twierdzą, iż wejście w świat RPG to przekroczenie pewnej granicy. Dla Eweliny Sadłowskiej jest to jak „przekroczenie talli lustra, z jednej strony czyha rzeczywistość i jej lęki, z drugiej kraj Alicji, w którym znajdujesz swoje wnętrze”. Według Hastatusa gry RPG pozwalają zbliżyć się do krawędzi, za którą jest niebezpiecznie, by potem „powrócić do swojego normalnego życia, ale z nowym bagażem doświadczeń, z poczuciem, że jeśli tego zapragnę, życie będzie niezwykle kolorowe”. To rodzaj odskoczni od codzienności.

Ewelina Sadłowska grała tylko postaciami szalonymi, obłąkanymi, „boleśnie pękniętymi”. W I edycji *Warhammera* stworzyła cztery postaci, z których każda cechowała się „wewnętrznym rozcięciem”, postaci z problemami psychicznymi (dręczące wizje) bądź czyniące rzeczy szalone z miłości. Na pytanie o sposób grania postacią obłąkaną/chorą psychicznie, Ewelina Sadłowska odpowiada: „Psychiatra twierdzi, że każdy człowiek w 95% jest normalny. Te 5% – wahania – odnoszą się

<sup>4</sup> Dane obu osób publikuję za ich zgodą.

do mroku, który w nas tkwi. Sposób na to, żeby zagrać d o b r z e i wiarygodnie postacią niezrównoważoną psychicznie jest prosty: wystarczy przełożyć siebie na świat rpgów bez lęku o mrok, który w Tobie tkwi. Jeśli mrok Ciebie przeraża, spróbuj stanąć z nim twarzą w twarz”. Jak twierdzi, gra postacią skomplikowaną wewnątrz uczy samokrytycyzmu i pozwala spojrzeć na siebie z innej perspektywy. Z drugiej strony gra sobą w świecie RPG pozwala stworzyć siebie idealnego, takiego, jakim chciałoby się być.

Zdaniem Hastatusa żadne reguły dotyczące odgrywania szaleństwa nie są potrzebne: „Jeśli bowiem Mistrz Gry jest naprawdę dobry, to gracze nie będą potrzebowali zasad, by wczuć się w rolę i odegrać prawdziwego wariata. W końcu w każdym z nas tkwi szaleniec”. Aby uczynić grę ciekawszą i jednocześnie ułatwić graczom lepsze wczucie się w rolę, Hastatus stosuje zabiegi narracyjne, np. w przypadku postaci cierpiącej na felinofobię zamiast sprawdzenia zasad, wykonania rzutu kością i stwierdzenia „bardzo się tego boisz”, mistrz gry mówi: „kot na twój widok prychnął i położył uszy po sobie obnażając kły i wysuwając pazury. W jego oczach widzisz zwierzęcą furję, masz wrażenie, że zaraz rzuci ci się do szyi, a ty nawet nie zdążyłeś zareagować. Z jego gardła wydobywa się syk...”. Hastatus w tworzeniu na sesji klimatu grozy i szaleństwa wykorzystuje sytuacje, których „gracze nie mogą być pewni, ale zarazem nie będą w stanie tego zbyt długo ignorować”: śledzenie, odgłosy na granicy słyszalności, postacie widziane kątem oka. Po jakimś czasie „gracz nagle zaczyna reagować na omamy, tak jakby to była rzeczywistość dla jego postaci. I o to właśnie chodzi! W końcu rzadko kiedy osoba szalona zdaje sobie z tego sprawę”.

W niniejszym artykule został przedstawiony fenomen szaleństwa w narracyjnych grach fabularnych. Jest to temat szeroko reprezentowany zarówno w podręcznikach gier RPG, jak również w samych sesjach (o czym świadczy duża ilość materiałów w czasopiśmie i Internecie oraz same wypowiedzi graczy). W przyszłości można by również uwzględnić w badaniach nad grami fabularnymi problematykę szaleństwa/choroby psychicznej w pominiętych w niniejszej pracy scenariuszach narracyjnych gier fabularnych, stanowiących cenny materiał badawczy (zob. Mochocki 2008). Tematem na odrębny artykuł jest także kwestia wpływu zainteresowań i doświadczeń życiowych graczy na umiejętność prowadzenia postaci szalonych/chorych psychicznie.

## LITERATURA

### **Podręczniki RPG**

*Cyberpunk 2020* (1994), aut. Pondsmithe Mike, Copernicus Corporation, Słupsk.

*De Profundis. Listy z otchłani* (2001), aut. Oracz Michał, Wydawnictwo Portal, Gliwice.



- Frankenstein Faktoria* (2000), aut. Abrakadabra Joe, Trzewiczek Ignacy, Wydawnictwo Portal, Gliwice.
- Hospiterror. Psycho role play* (2007), aut. Chmielewski Krzysztof „Shaman”, GameOx, Gdynia.
- Kiedy rozum śpi. Gra o bezsenności w szalonym mieście* (2009), aut. Hicks Fred, Wydawnictwo Portal, Gliwice.
- Mag: Wstąpienie* (1999), druga edycja, aut. Brucato Phil, Wieck Stephan, ISA, Warszawa.
- Świat Mroku. Podręcznik podstawowy systemu narracyjnego* (2007), aut. Bridges Bill, Chillot Rick, Cliffe Ken, Lee Mike, ISA, Warszawa.
- Wampir: Maskarada* (1996), druga edycja, aut. Rein-Hagen Mark, Davis Graeme, Dowd Tom, Stevens Lisa, Wieck Stewart, White Wolf Inc, Warszawa.
- Warhammer Fantasy Roleplay* (1994), aut. Halliwell Richard, Priestley Rick, Davis Graeme, Barbra Jim, Gallagher Phil, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Warhammer Fantasy Roleplay* (2005), druga edycja, aut. Halliwell Richard, Priestley Rick, Davis Graeme, Barbra Jim, Gallagher Phil, Copernicus Corporation, Warszawa.
- Wilkołak: Apokalipsa* (1996), druga edycja, aut. Rein-Hagen Mark, White Wolf Inc, Warszawa.
- Zew Cthulhu* (1995), edycja 5.1.1, aut. Petersen Sandy, Willis Lynn, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Zew Cthulhu* (1998), edycja 5.5, aut. Petersen Sandy, Willis Lynn, Wydawnictwo MAG, Warszawa.

\*

Wypowiedzi dwojga bydgoskich graczy RPG – mistrzów gry: Eweliny Sadłowskiej i Hastatusa.

- Brykalski Dawid (2000), *Choroby, nalogi, natręctwa*, „Portal”, nr 5, s. 114–115.
- Chmielewska-Luczak Dorota, Matkowski Cezar (2008), *Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę*, w: *Homo communicativus 3(5)2008. Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, Augustyn Surdyk, Jerzy Zygmunt Szeja (red.), Wydawnictwo ZTiFK UAM, Poznań, s. 199–211.
- Corwin, *Malkawianie – głupcy czy geniusze?*, <http://wampir.elx.pl/articles.php?id=171>.
- Czernikiewicz Andrzej (2004), *Przewodnik po zaburzeniach językowych w schizofrenii*, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa.
- Foucault Michel (2000), *Choroba umysłowa a psychologia*, przeł. Piotr Mrówczyński, KR, Warszawa.
- Foucault Michel (1987), *Historia szaleństwa w dobie klasycyzmu*, przeł. Helena Kęszczyka, PIW, Warszawa.
- Foucault Michel (1999), *Szaleństwo i literatura: powiedziane, napisane*, przeł. Bogdan Banasiak, Aletheia, Warszawa.
- Grześiak Monika A. (1999), *Choroby psychiczne w świecie Warhammera*, „Magia i Miecz”, nr 2 (62), s. 58–61.
- Jaccard Roland (1993), *Szaleństwo*, przeł. Stanisław Cichowicz, Wydawnictwo Siedmioróg, Wrocław.

- Jok, *Schorzenia psychiczne i przypadki obłądu*, <http://www.bestiariusz.pl/rpg/zc/tajemna/1255>.
- Kasprowicz Marta (2008), *Stan bycia... (nie)normalnym. Poczucie siebie w kontekście kategorii: tożsamości, świadomości i poznania*, <http://wiedzaiedukacja.eu/archiwum/s/1202>.
- Kepiński Antoni (2003), *Psychiatria humanistyczna*, Wydawnictwo Literackie, Kraków.
- Klaczynski Dawid, Kanarkiewicz Patryk, Holda Łukasz, *Choroby psychiczne w świecie Warhammera - odgrywanie postaci*, prelekcja wygłoszona na Festiwalu Miłośników Fantastyki Zahcon w Toruniu, 26-28 czerwca 2009 r.
- Kowalczyk Alina (1978), *Ciemne drogi szaleństwa*, Wydawnictwo Literackie, Kraków.
- Kowalski Piotr (1998), *Szaleństwo*, w: *Leksykon - znaki świata. Omen, przesąd, znaczenie*, PWN, Warszawa-Wrocław, s. 540-544.
- Krawczyk Stanisław (2008-2009), *Publikacje naukowe i popularnonaukowe dotyczące klasycznych gier fabularnych [NGF, (table-top) role-playing games, RPG]*, [http://tinylink.pl/bibliografia\\_rpg](http://tinylink.pl/bibliografia_rpg).
- Krawczyk Stanisław (2008), *Psychopatologia w grach fabularnych*, prelekcja wygłoszona na konwencie miłośników fantastyki Awangarda 2008 w Warszawie, 4-6 lipca 2008 r.
- Krawczyk Stanisław (2009), *Rany na duszy. Choroby i zaburzenia psychiczne w grach fabularnych*, prelekcja wygłoszona na konwencie miłośników fantastyki Awangarda 2009 w Warszawie, 2-5 lipca 2009 r.
- Mochocka Aleksandra (2007), *Struktura językowa narracyjnych gier fabularnych*, w: *Język polski XXI wieku: analizy, oceny, perspektywy*, Grzegorz Szpila (red.), Tertium, Kraków, s. 53-60.
- Mochocki Michał (2008), *Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych*, w: *Homo communicativus 3(5)/2008. Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, Augustyn Surdyk, Jerzy Zygmunt Szeja (red.), Wydawnictwo ZTiFK UAM, Poznań, s. 229-237.
- Porter Roy (2003), *Szaleństwo: rys historyczny*, przeł. Jan Karłowski, Rebis, Poznań.
- Pudło Tomasz (2008), *RPG bez MG? O systemach z nieklasycznym podziałem narracji*: <http://rpg.polter.pl/RPG-bez-MG-c17847>.
- Rzymowski Jerzy (1998), *Psychopat(k)a*, „Labirynt”, nr 6, s. 93.
- Shorter Edward (2005), *Historia psychiatrii. Od zakładu dla obłąkanych po erę Prozacu*, przeł. Piotr Turski, WSiP, Warszawa.
- Sieradzan Jacek (2007), *Szaleństwo w religiach świata. Szamanizm, religia starogrecka, judaizm, chrześcijaństwo, hinduizm, buddyzm, islam*, Wydawnictwo Wanda, Kraków.
- Strzelec Małgorzata (2001), *Welcome to Arkham Sanitarium*, „Magia i Miecz”, nr 1-2 (85-86), s. 94-101.
- Szeja Jerzy Zygmunt (2004), *Gry fabularne - nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków.
- Ulmo (2000), *Czy jestem już historykiem*, „Inkluz. Magazyn Internetowy”, nr 18, <http://www.inkluz.pl/archiwum/inkluz18/psycho.htm>.

Ulmo (2000), *Psychopatie – ujęcie ogólne*, „Inkluz. Magazyn Internetowy”, nr 17, <http://www.inkluz.pl/archiwum/inkluz17/psycho.html>.

Woźniak Tomasz (2000), *Zaburzenia języka w schizofrenii*, Wydawnictwo UMCS, Lublin.

### Fora internetowe

*Glupcy i szaleńcy*, Bissel – Forum poświęcone grom fabularnym:

<http://www.bissel.pl/viewtopic.php?p=36234>

*Klan Malkavian*, Forum Wampir: Maskarada:

<http://www.pamcia.tenet.pro24.pl/www/forum/viewtopic.php?t=1185&start=0&postdays=0&postorder=asc&highlight=>

*Psychoza, obłąd*, Strefa RPG – Forum dyskusyjne:

<http://www.forum.strefarpg.pl/index.php?showtopic=2283>

*Totalne szaleństwo* (sic!), Lastinn.info – społeczność RPG:

<http://lastinn.info/swiat-mroku/1719-totalne-szlenstwo.html>

*Utrata poczytalności i choroby psychiczne a logika*, Lastinn.info – społeczność RPG:

<http://lastinn.info/zew-cthulhu/4113-utrata-poczytalnosci-i-choroby-psychiczne-a-logika.html>

Data dostępu do stron internetowych: 15.04.2009 r.

---

HENRYK DUSZYŃSKI (Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, Uniwersytet Mikołaja Kopernika) – magister lingwistyki stosowanej (j. rosyjski z j. niemieckim), asystent w Zakładzie Onomastyki i Historii Języka Rosyjskiego w Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy; student etnologii i słuchacz Podyplomowego Studium Nauczania Języka Polskiego jako Obcego (UMK). Członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Zainteresowania naukowe: onomastyka (w tym urbanonomia na pograniczach językowych, antroponimia), zróźnicowanie etniczno-językowe świata, ludologia (przede wszystkim gry RPG), metodyka nauczania języków obcych. Zainteresowania pozanaukowe: film, podróże, zoologia mitologiczna, fantastyka.