


**Sebastian Fijałkowski\***

 <https://orcid.org/0009-0009-4270-7665>

# Stołowe gry fabularne jako nowa przestrzeń badań nad rolami płciowymi<sup>1</sup>

## Streszczenie

Artykuł przedstawia wyniki badań jakościowych nad sposobami konstruowania i odgrywania ról w stołowych grach fabularnych (tRPG). Z perspektywy socjologicznej tRPG stanowią unikatowe laboratorium badań nad rolami płciowymi. Analiza obserwacji uczestniczącej i wywiadów pokazuje, że mimo deklarowanej swobody kreacji postaci gracze/graczki przenoszą do gry normy, kategorie i stereotypy obecne w realnym świecie. Badanie miało charakter eksploracyjny; zastosowano w nim triangulację metod w celu rozszerzenia perspektywy badawczej. Na szczególną uwagę zasługuje doświadczenie *cross-gender roleplay*, czyli odgrywanie postaci przeciwnej płci do płci gracza lub graczki.

**Słowa kluczowe:** płeć społeczno-kulturowa, rola płciowa, odgrywanie ról, stołowe gry fabularne

\* Lic., Uniwersytet Łódzki, Wydział Ekonomiczno-Socjologiczny, Instytut Socjologii, ul. Rewolucji 1905 r. 41/43, 90-214 Łódź, e-mail: [sebastian.fijalkowski@onet.pl](mailto:sebastian.fijalkowski@onet.pl)

<sup>1</sup> W tekście odwołuję się do wyników badania własnego przedstawionego w pracy licencjackiej: S. Fijałkowski, *Wpływ stereotypów płciowych na kreowanie postaci i odgrywanie ról w stołowych grach fabularnych* napisanej pod kierunkiem dr Krystyny Dzwonkowskiej-Goduli, Uniwersytet Łódzki, Łódź 2025.



Received: 28.11.2025. Verified: 21.12.2025. Accepted: 30.01.2026.

© by the Author, licensee University of Lodz – Lodz University Press, Lodz, Poland. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license CC-BY-NC-ND 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

**Funding information:** University of Lodz. **Conflict of interests:** Article based on the Author's BA thesis, supervised by Krystyna Dzwonkowska-Godula (co-editor of the issue); editorial and review handled independently by Dominika Byczkowska-Owczarek (managing editor). **Ethical considerations:** The Author assures of no violations of publication ethics and takes full responsibility for the content of the publication. **Declaration regarding the use of GAI tools:** Not used.

# Tabletop Role-Playing Games as a New Field for Research on Gender Roles

## Summary

This article presents the results of qualitative research on the methods of constructing and performing roles in tabletop role-playing games (TRPGs). From the sociological perspective, TRPGs constitute a unique laboratory for research on gender roles. The analysis of participant observation and interviews shows that despite the declared freedom of character creation, players transfer norms, categories, and stereotypes present in the real world into the game. The study was exploratory in nature, utilising the triangulation of methods to broaden the research perspective. Particular attention is paid to the experience of cross-gender role-play, i.e. playing a character whose gender is opposite to that of the player.

**Keywords:** gender, gender role, role-playing, tabletop role-playing games

## Wstęp

Stołowe<sup>2</sup> gry fabularne (TRPG – *tabletop role-playing games*) są formą interaktywnego spędzania wolnego czasu, w której uczestnicy rozgrywek wcielają się w wykreowanych przez siebie bohaterów i bohaterki, wspólnie tworząc historię będącą częścią fabuły. Termin RPG (ang. *role playing games*), tłumaczony bezpośrednio jako „gry w odgrywanie roli”, obrazuje jedną z głównych mechanik owych gier. Rozgrywka opiera się na dialogu postaci odgrywanych przez graczy i graczki z współgraczami/współgraczkami, opisie interakcji z otoczeniem czy bohaterami niezależnymi (ang. NPC – *Non-player character*), czyli takimi, którzy nie są odgrywani przez osobę grającą, a stanowią element świata wykreowanego, prowadzonego przez narratora<sup>3</sup>. Do typowych elementów mechaniki gier narracyjnych możemy zaliczyć na przykład karty postaci, na których znajdują się informacje i charakterystyka wykreowanych bohaterów/bohatek, zestawy kości dodające

---

<sup>2</sup> W literaturze przedmiotu spotkać można określenia takie jak papierowe gry fabularne/klasyczne gry fabularne. Termin stołowe gry fabularne wprowadzony został przez autora ze względu na przynależność do społeczności graczy, w której używa się danej nazwy.

<sup>3</sup> Narrator, zwany Mistrzem Gry, jest osobą prowadzącą rozgrywkę, do której zadań należy kreowanie świata, opis wydarzeń oraz odgrywanie ról NPC.

efekt losowości do rozgrywki, jak i systemy zasad zamykające możliwości gry w określonych ramach (Szymanik, Kostrzewski 2012: 166–186).

W przeciwieństwie do komputerowych gier fabularnych (cRPG – *computer role-playing games*), w których działania osoby grającej ograniczone są przez założenia programu, w tRPG rozgrywka opiera się na wyobraźni i ustaleniach między uczestnikami. Dzięki temu rozgrywka cechuje się większą swobodą twórczą, możliwością dostosowywania świata oraz znacznym wpływem osoby grającej na przebieg fabuły. Ta elastyczność sprzyja ekspresji i eksperymentowaniu z odgrywaną postacią (Yuliawati, Wardhani, Ng 2024: 2886).

W stołowych grach fabularnych zauważyć można liczne przeniesienia mechanizmów i kategoryzacji z realnego do wykreowanego świata, w którym żyją bohaterowie kreowani i odgrywani przez graczy i graczki. Celem niniejszego artykułu jest przedstawienie wyników badań własnych dotyczących rozgrywek stołowych gier fabularnych jako nowej przestrzeni do badań ról płciowych. Szczególnej uwadze poddana zostanie piąta edycja systemu *Dungeons & Dragons*<sup>4</sup> (pol. Lochy i Smoki), z której korzystali uczestnicy badania.

## Stołowe gry fabularne w perspektywie socjologicznej

Z perspektywy mechaniki i zasad piątej edycji *Dungeons & Dragons* płęć nie powinna mieć ograniczającego wpływu na konstruowanie czy odgrywanie postaci. W rozdziale podręcznika dotyczącym tworzenia bohaterów i bohaterki znajdujemy następujące wytyczne: „Możesz zagrać postacią męską lub kobiecą, bez żadnych wynikających z tego specjalnych korzyści lub ograniczeń. Pomyśl o tym, w jaki sposób twoja postać dostosowuje się lub nie do kulturowych wzorców i oczekiwań związanych z płcią” (Hoga 2020: 121). Jego autorzy, świadomi mechanizmu przenoszenia kategoryzacji społecznych z rzeczywistości społecznej do świata gry,

---

4 *Dungeons & Dragons* to jedna z najstarszych i najpopularniejszych stołowych gier fabularnych. Stworzona została przez Gary'ego Gygaxa i Dave'a Arnesona, a po raz pierwszy ukazała się w roku 1974. W trakcie rozgrywek uczestnicy biorą udział w przygodach osadzonych w fikcyjnym świecie, które koordynowane są przez Mistrza Gry. Osoby grające, wcielające się w wykreowanych bohaterów lub bohaterki, opisują zachowania i reakcje postaci na przebieg przygody prezentowany przez prowadzącego grę. Rozgrywka ma formę improwizowanej narracji, w której postaci oddziałują na przedstawiony świat oraz na postaci innych graczy/graczki. Wspólnie stawiają czoła przeciwnościom, walczą z zagrożeniami i rozwijają się poprzez zdobywanie punktów doświadczenia. Ogólne zasady rozgrywki i świata przedstawionego zawarte są w podręcznikach wydawanych na potrzeby konkretnych edycji. Najnowsza – piąta – edycja systemu wydana została w 2014 r., a jej aktualizacja w 2024. *Dungeons & Dragons* uznawane jest za fundament współczesnych gier fabularnych, którego założenia i mechaniki stanowią punkt odniesienia dla późniejszych systemów TRPG.

celowo zaznaczyli, że osoby biorące udział w rozgrywce mogą zignorować znane sobie stereotypy płciowe. Może to wskazywać, że takie stereotypy obecne są również w świecie Zapomnianych Krain<sup>5</sup>. W naszym kręgu kulturowym płeć jako cecha podlega dychotomicznej kategoryzacji – binarnemu podziałowi na kobiety i mężczyzn. Następuje to poprzez automatyczne przypisywanie jednostek do danej kategorii płci ze względu na zachowanie, wygląd, sposób ubierania się itd. Jak jednak zauważa Kamil Potrzuski, płeć jest pojęciem niejednoznacznym, przez co niemożliwe jest sklasyfikowanie wszystkich ludzi jedynie do jednej z dwóch kategorii. Podejście takie otwiera możliwość spojrzenia na płeć jako spektrum (Potrzuski 2015: 83) i znajduje potwierdzenie we współczesnych badaniach z zakresu *gender studies*, które wskazują na niedychotomiczny i wielowymiarowy charakter płci, obejmujący zarówno aspekty biologiczne, psychologiczne, jak i społeczne (Connell 2019; Ziemińska 2018).

Poruszając problematykę stereotypów płciowych, warto, za Kay Deaux i Laurie Lewis, wskazać komponenty, jakie składają się na strukturę tych stereotypów (Deaux, Lewis 1984). W swojej pracy badaczki zdefiniowały stereotypy płciowe jako schematy poznawcze, które determinują postrzeganie, ocenianie i traktowanie jednostek w zależności od przypisanej im płci. Podobnie jak w przypadku stereotypów w ogóle wspomniane jest ich głębokie zakorzenienie w świadomości społecznej i to, że trudno ulegają zmianie. Autorki wyodrębniły następujące komponenty stereotypu płciowego: cechy osobowościowe, zawody i status społeczny, wygląd i role społeczne. Zjawisko stereotypów płciowych wciąż stanowi przedmiot licznych badań, które wskazują na ich trwałość oraz istotny wpływ na sposób postrzegania kobiet i mężczyzn, kształtowanie oczekiwań społecznych oraz reprodukcję nierówności (Ellemers 2018; Haines, Deaux, Lofaro 2016).

W 1974 r., w opracowanym przez siebie *Inwentarzu ról płciowych* (ang. *Bem Sex-Role Inventory*) (Bem 1974), amerykańska psycholożka Sandra Bem zakwestionowała tradycyjny, dychotomiczny podział płci, wskazując, że kobiety nie przejawiają wyłącznie cech uznawanych za kobiece, a mężczyźni jedynie męskich. Zamiast traktować męskość i kobiecość jako przeciwstawne bieguny jednej osi, zaproponowała dwie niezależne skale, pozwalające na opis konfiguracji cech osobowościowych w sposób bardziej złożony. W trakcie prowadzenia badania przy użyciu tego narzędzia określone jest, jak ankietowana osoba osadzona jest w spektrum cech stereotypowo męskich i kobiecych. W oparciu o wyniki badania Sandra Bem wyodrębniła cztery następujące typy tożsamości płciowej: osoby androgyniczne; typowo kobiece; typowo męskie oraz nieokreślone. Porównanie uzyskanego typu tożsamości płciowej do płci osoby uczestniczącej w badaniu umożliwiło wysnucie wniosku, że cechy osobowości nie są biologicznie przypisane do płci,

<sup>5</sup> Zapomniane Krainy (ang. *Forgotten Realms*) – wykreowany przez Eda Greenwooda świat fantasy będący miejscem akcji gier fabularnych z serii *Dungeons & Dragons*.

a kreowane są przez społeczeństwo. Rozważania dotyczące cech kobiecych i męskich jako wytworów społecznych obecne są zarówno w klasycznych, jak i współczesnych ujęciach badawczych. W polskim kontekście zagadnienie to pojawia się m.in. w pracy Alicji Kuczyńskiej (Kuczyńska 1992). Z kolei Barbara Risman ujmuje płć jako strukturę społeczną osadzoną na poziomie indywidualnym, interakcyjnym i instytucjonalnym, w ramach której społeczne oczekiwania i normy prowadzą do konstruowania oraz reprodukcji cech uznawanych za kobiece i męskie (Risman 2004).

Pozostając dalej przy koncepcji Bem, jak i strukturze stereotypu Deaux i Lewis, warto wspomnieć o zjawisku polaryzacji płci, czyli przekonaniu o odmienności kobiet i mężczyzn (Dzwonkowska-Godula 2015: 44). W ujęciu Deaux i Lewis cechy związane z płcią kategoryzowane są w sposób dychotomiczny jako typowo męskie bądź typowo kobiece. Bem natomiast, wychodząc od tego samego podziału, zakwestionowała jego sztywność i wskazała, że kobiety mogą przejawiać cechy stereotypowo męskie, a mężczyźni stereotypowo kobiece. Jej inwentarz ról płciowych, oparty na dwóch niezależnych skalach męskości i kobiecości, stanowi próbę przełamania polaryzacji i pokazuje, że konfiguracje cech osobowościowych mogą być bardziej zróżnicowane. Założenie to przyjmują autorzy *Podręcznika Gracza*, którzy odnosząc się do płci i orientacji seksualnej kreowanych bohaterów/bohatererek, podkreślili, że gracz/graczka nie musi „ograniczać się dwubiegunowym postrzeganiem płci i seksualności” (Hoga 2020: 121). Tym samym wpisują się niejako w koncepcję Bem, pokazując, że osobowość może być unikatową „mieszanką” cech uznawanych za kobiece i męskie.

W kontekście stereotypów płciowych i polaryzacji płci warto zdefiniować pojęcie płci społeczno-kulturowej (ang. *gender*) jako odrębne od pojęcia płci biologicznej (ang. *sex*). W ujęciu West i Zimmermana *gender* to sposób, w jaki ludzie zachowują się, prezentują i są postrzegani w społeczeństwie w odniesieniu do tego, co uznawane jest za „kobiece” lub „męskie”. Jest powtarzalną praktyką, dzięki której jednostki odgrywają role zgodne z wyobrażeniem o postawach i działaniach utożsamianych z daną kategorią płciową (West, Zimmerman 1987). Z tego powodu rozróżnienie płci na biologiczną i społeczno-kulturową ma istotne znaczenie, ponieważ wiele różnic między kobietami i mężczyznami nie jest spowodowane wyłącznie różnicami biologicznymi. Wzorce zachowań, role i oczekiwania względem danej płci, w powiązaniu z różnicami psychologicznymi, społecznymi i kulturowymi, wpływają na kształtowanie stereotypowych obrazów męskości i kobiecości, a zarazem same są przez nie wzmacniane. Wszystkie te elementy wzajemnie się przenikają i współtworzą społeczno-kulturowe wyobrażenia płci.

W stołowych grach fabularnych odgrywanie wykreowanych postaci jest niezbędne dla aktywnego uczestnictwa w rozgrywce, a gracze i graczki, tak jak aktorzy i aktorki w teatrze, wcielają się w stworzonych przez siebie bohaterów lub bohaterki. Niezależnie od tego, jak dany uczestnik rozgrywki odgrywa rolę swojej

postaci, najważniejsze jest, aby w odpowiedni i jasny sposób oddał jej charakter, sposób bycia, przekonania i wszystkie inne cechy, które nadano jej w procesie tworzenia. Piotr Sztompka definiuje rolę społeczną jako zespół oczekiwań społeczeństwa i normy zachowań związane z daną pozycją społeczną (Sztompka 2009). Obejmuje ona normy i obowiązki przypisane do danej roli, a także reguluje interakcje pomiędzy jednostką a innymi osobami w społeczeństwie (Chodkowska 2002: 39–40).

Według Jacka Szmatki, odwołującego się do koncepcji Daniela Levinsona, rola społeczna jest strukturą będącą złożonym i wielopoziomowym układem norm, oczekiwań i wymagań społecznych (Szmatka 2015). Szmatka wyodrębnia w roli społecznej dwa podstawowe segmenty: „strukturalnie narzucone nakazy roli” oraz „osobowościową definicję roli”. Nakazy roli są to przepisy i zasady działania, a także oczekiwania społeczne związane z odgrywaną rolą, natomiast osobowościowa definicja roli to wszystkie elementy nakazów roli, które zgodnie ze swoją osobowością, jednostka decyduje się spełniać, modyfikować lub odrzucać (Szmatka 2015: 141). Dorota Pankowska odwołuje się do społecznych nakazów roli i osobowościowej definicji roli, analizując kształtowanie się indywidualnej roli płciowej (Pankowska 2005). Koncepcja ta pozwala lepiej zrozumieć sposoby i motywacje odgrywania ról płciowych przez uczestników gier narracyjnych, wyjaśniając, dlaczego każdy w inny sposób może odgrywać daną rolę. Łączy ona w sobie społeczne nakazy i wzory (normatywny wymiar roli), osobiste potrzeby i preferencje (subiektywny wymiar roli) oraz rzeczywiste zachowania jednostki (behawioralny wymiar roli). Według Pankowskiej indywidualna rola płciowa jest „niepowtarzalnym i specyficznym dla każdej osoby wzorcem funkcjonowania jako kobieta lub mężczyzna” (Pankowska 2005: 22–29).

Analizując odgrywanie roli w kontekście stołowych gier fabularnych, warto odwołać się do perspektywy dramaturgicznej Ervinga Goffmana (Goffman 2008). Według Goffmana rola jest zestawem działań i zachowań, które są widoczne dla innych uczestników interakcji oraz są ściśle powiązane z obecnością/działaniami innych. Jak stwierdza autor, „Kiedy jednostka gra jakąś rolę, oczekuje od obserwatorów, że wrażenie, jakie pragnie w nich wywołać, odbiorą zgodnie z jej zamysłem. Wymaga od nich, by uwierzyli, że oglądana przez nich postać rzeczywiście posiada cechy, które zdaje się posiadać, że wykonywane przez nią zadanie będzie miało efekty zgodne z zadeklarowanym zamiarem oraz że w ogólności rzeczy mają się tak, jak je przedstawia. Bezpośrednio z tym łączy się rozpowszechniony pogląd, że jednostka występuje i organizuje widowisko ‘dla innych ludzi’” (Goffman 2008: 23). Według koncepcji Goffmana, gdy jednostka poddana jest wpływowi innej osoby, np. jest obserwowana, wówczas modyfikuje swoje zachowania w taki sposób, aby zostały odebrane jako spójne i zgodne z przypisaną tej jednostce rolą, czego efekt widoczny jest w badaniach nad grami fabularnymi (Ćwiklińska-Surdyk, Surdyk 2012: 50). Warto przy tym zaznaczyć, że ujęcie roli społecznej prezentowane przez

Jacka Szmatkę oraz perspektywa dramaturgiczna Ervinga Goffmana wywodzą się z opozycyjnych paradygmatów teoretycznych. Pierwszy akcentuje strukturalne i normatywne uwarunkowania roli, drugie natomiast koncentruje się na jej odgrywaniu w kontekście sytuacji, w której znajduje się dana jednostka.

Jak wskazuje Goffman, interakcja społeczna to proces zachodzący w sytuacjach społecznych, w których co najmniej dwie osoby pozostają w bezpośredniej, fizycznej współobecności, umożliwiającą wzajemne reagowanie na swoje działania (Goffman 1983). Interakcja między graczem/graczką a innymi osobami uczestniczącymi jest podstawowym i niezbędnym elementem przebiegu rozgrywki. W grach tRPG można rozróżnić interakcje między osobami grającymi na te, które dzieją się „na stole”, i te, które dzieją się „nad stołem”. Określenia rozgrywania akcji „na stole” i „nad stołem” obecne są od dawna w środowisku osób grających w gry fabularne, jednak z punktu widzenia nauk społecznych można zauważyć analogię tych określeń do pojęcia „sceny” i „kulis”, wprowadzonych przez Goffmana w książce *Człowiek w teatrze życia codziennego* (Goffman 2008). „Stół” jest tu metaforycznym określeniem świata gry, wykreowaną krainą, w której żyją odgrywani bohaterowie/bohaterki i toczy się akcja. Tak więc to, co dzieje się „na stole” – na scenie – to interakcje postaci ze światem gry i innymi postaciami. To, co natomiast dzieje się „nad stołem” – za kulisami – oznacza interakcje między uczestnikami rozgrywki, którzy „są sobą” i mówią w swoim imieniu, a nie w imieniu odgrywanej postaci. W kontekście tRPG immersję (zanurzenie) zdefiniować możemy jako silne zaangażowanie uczestników rozgrywki w trwającą grę. W procesie tym dochodzi do zawieszenia świadomości uczestników i „zanurzenia się” w wykreowanym świecie (Petrowicz 2015: 36–38), przez co trudno jest odróżnić, czy uczestnik rozgrywki mówi „za siebie”, czy jako odgrywana postać, zakładając „maskę”. W koncepcji goffmanowskiej, zaczerpniętej od myśli Ezry Parksa, maska to pewien zestaw zachowań, który przybierany jest ze względu na oczekiwania co do roli, w której jednostka została obsadzona (Goffman 2008: 49–50). W społeczności osób grających, gdy uczestnicy rozgrywki są w trakcie kierowania swoją postacią, nie używają określenia „maska”, jednak, gdy chcą odegrać swoją postać, opisać jej zachowania (czyli przybrać maskę), precyzują, że mówią w imieniu swojego bohatera/bohaterki, dopasowując się do oczekiwań publiczności, czyli obserwatorów interakcji. „Scena” i „kulisy” według Goffmana są dwiema płaszczyznami, pomiędzy którymi poruszają się aktorzy interakcji. Jak wskazuje Jonathan Turner, scena jest miejscem, na którym odbywa się „skoordynowane przedstawienie przed publicznością”, prezentowane przez aktorów społecznych noszących maski (Turner 2008: 460–461). W kulisach natomiast aktorzy mogą się odprężyć i zdjąć maskę wraz z przypisanym do niej zestawem oczekiwań. Odnosząc się do socjologicznego znaczenia „sceny” i „kulis”, można zauważyć, że to, co dzieje się „na stole” jest „sceną” – tam osoby grające zakładają maski swoich postaci i odgrywają swoje role. Kreacje te muszą być zgodne z oczekiwaniami wynikającymi

z opisu wykreowanego bohatera lub bohaterki, konstrukcji świata gry oraz postaci niezależnych i tych odgrywanych przez innych uczestników rozgrywki. Tworząc postać, jej charakter, historię itd., uczestnik rozgrywki sam narzuca sobie pewne granice zachowań, które będą od niego potem oczekiwane, zawierając w swojej koncepcji nakazy roli. Określenie „nad stołem” natomiast jest odpowiednikiem goffmanowskich „kulis”. To właśnie tam uczestnicy rozgrywki zdejmują maski swoich bohaterów/bohatek i mogą komentować przebieg rozgrywki bez obawy, że ich akcje wpłyną na „występ” dziejący się na scenie”.

Uczestnicy gier fabularnych mają pełną dowolność w kreowaniu wizerunków kobiecości i męskości, reprezentowanych przez swoich bohaterów/bohaterki. Mówiąc o tworzeniu postaci, warto odwołać się do teorii performatywności płci (ang. *Theory of gender performativity*) Judith Butler (Butler 2024). W swojej książce *Uwikłani w płć* (Butler 2024) stwierdza ona, że płć/gender nie jest czymś, z czym się rodzimy, a działaniem, zbiorem powtarzalnych czynności, zachowań itd. Wskazuje na „wytwarzanie płci” (ang. *doing gender*) (West, Zimmerman 1987) poprzez codzienne czynności i działania. Autorka wskazuje, że tożsamość płciowa nie istnieje przed zachowaniem, a powstaje w jego trakcie. Gdy mówimy, ubieramy się czy poruszamy, konstruujemy swoją tożsamość i rolę płciową w nieustannej grze społecznej, w której każda jednostka bierze udział od początku swojego społecznego istnienia. W analizie świata stołowych gier fabularnych możemy zauważyć, że zarówno w trakcie tworzenia, jak i odgrywania bohaterów/bohatek osoby grające konstruują ich płć, w różny sposób odnosząc się do stereotypów płci z realnego świata – odtwarzając je, modyfikując czy odrzucając. Płć postaci wytwarzana jest w procesie interakcji, które wpływają na to, w jaki sposób płć bohatera/bohaterki jest odgrywana przez osobę grającą w tym „teatrze płci”, z którym mamy do czynienia także w realnym świecie społecznym (Bieńkowska-Ptasznik, Kochanowski 2008).

## Podstawy metodologiczne

Badanie gier fabularnych, zwłaszcza osadzone w tematyce socjologii płci, wciąż pozostaje w Polsce tematem niszowym. W literaturze anglojęzycznej opisywane są badania skupiające się przede wszystkim na aspektach takich jak analiza historycznego seksizmu we wczesnych edycjach *Dungeons & Dragons* (Trammell 2014), krytyka reprezentacji kobiet i mniejszości w podręcznikach oraz bestiariuszach (Stang, Trammell 2020) czy opis kultury graczy i męskiej dominacji przy stole (Dashiell 2020). W przestrzeni internetowej natomiast coraz częściej można natrafić na treści tworzone przez samych graczy, dotyczące refleksji związanych z odgrywaniem ról płciowych, jak np. *How to roleplay across gender in D&D* (Ginny Di 2024). W związku z podjęciem niedostatecznie poznanego problemu prowadzone

badanie miało charakter eksploracyjny i jakościowy. Celem takich badań jest rozpoznanie, zdefiniowanie i rozumienie badanego zjawiska, które jest słabo zbadane lub dla którego brakuje wcześniejszych teorii (Szumiński 2005).

Jak wskazuje Andrzej Boczkowski, podejście jakościowe opiera się na antynaturalistycznej wizji rzeczywistości społecznej, a badania jakościowe traktują świat społeczny jako konstrukt kształtowany przez doświadczenia, interpretacje i interakcje jednostek (Boczkowski 2018), co jest kluczowe dla badania stołowych gier fabularnych. Kluczowym aspektem zrealizowanego projektu badawczego było zastosowanie triangulacji metod obejmującej obserwację uczestniczącą, wywiady ze standaryzowaną listą poszukiwanych informacji i elementy autoetnografii, co pozwoliło na zbadanie problemu z różnych perspektyw.

W obserwacji uczestniczącej badacz jest jedynie biernym rejestratorem życia danej grupy, ale sam bierze w nim aktywny udział (Malinowski 1967). Metoda ta jako sposób zbierania danych, jak wskazuje Earl Babbie, pozwala na bezpośrednią obserwację zjawisk społecznych w ich naturalnym środowisku, a badacz może wchodzić w interakcje z badanymi osobami, stając się częścią badanej społeczności (Babbie 2024: 331–334). Pozwala to badaczowi zauważyć więcej niż byłoby to możliwe w przypadku analizy nagrań dźwiękowych czy materiałów wideo. Przedmiot prowadzonej obserwacji stanowiło sześć sesji tRPG, w których uczestnicy badania na przestrzeni kilku miesięcy odgrywali dwie różne wykreowane przez siebie postaci. Materiał badawczy stanowiły nagrania głosowe rozgrywek oraz notatki badacza dotyczące sposobów odgrywania postaci przez obserwowanych uczestników rozgrywki, zachowań i interakcji ich bohaterów i bohaterek. Analizie poddano aspekty związane z płcią i stereotypami płciowymi.

Z wybranymi osobami należącymi do grupy graczy przeprowadzono następnie wywiady ze standaryzowaną listą poszukiwanych informacji. Technika ta umożliwia uzyskanie stosunkowo ujednoliconych danych przy zachowaniu elastyczności w trakcie prowadzenia wywiadu oraz dostosowywaniu pytań do poziomu poznawczego rozmówcy (Przybyłowska 1978). W badaniu wywiad służył pozyskaniu informacji na temat sposobu kreacji i odgrywania postaci przez uczestników badania. Bohaterowie i bohaterki gry tworzeni byli przez graczy i graczki bez obecności i wpływu innych uczestników rozgrywki, na podstawie ich indywidualnych preferencji, w związku z tym wiele aspektów tego procesu nie mogłoby zostać poznanych tylko poprzez obserwację gry.

W niniejszym projekcie badawczym, ze względu na przynależność badacza do objętej badaniem grupy osób grających, zastosowane zostały również elementy autoetnografii mające zarówno formę osobistej relacji z uczestnictwem w rozgrywkach, jak i procesu tworzenia postaci. Według Anny Kacperczyk „[...] autoetnografia rozumiana jest jako bazujący na procesie introspekcji akt autonarracji, w ramach którego narrator analizuje swoje własne przeżycia, poddaje refleksji osobiste doświadczenia życiowe, odnosząc je jednocześnie do kontekstu społecznego, w jakim

się pojawiły” (Kacperczyk 2014: 37). Autoetnografia skupia się na subiektywnym doświadczeniu i osobistym zaangażowaniu. Stosując tę metodę, opartą w tym przypadku na wywiadzie ze samym sobą, badacz stał się istotnym źródłem danych, wzbogacając analizę materiałów badawczych o kolejną perspektywę i punkt widzenia.

W badaniu wykorzystany został dobór celowy (dobór intencjonalny), polegający na świadomym, nielosowym i subiektywnym wyborze osób, które według badacza spełniają określone kryteria, istotne z punktu widzenia problemu badawczego (Babbie 2024). Celem doboru intencjonalnego jest wyłonienie z grupy jednostek, które dostarczą jak najbardziej merytorycznych danych i umożliwią dogłębne zrozumienie badanego zjawiska. Krzysztof Konecki zauważa, że dobór celowy jest szczególnie przydatny w sytuacjach odnoszących się do badania specyficznych grup (Konecki 2000), co dotyczy analizowanego przypadku.

W skład poddanej obserwacji grupy wchodzi osiem osób, siedmiu mężczyzn i jedna kobieta, w wieku od 28 do 35 lat<sup>6</sup>. Wywiady przeprowadzono z czterema osobami (włącznie z badaczem) wybranymi ze względu na płeć, z którą się identyfikują, płeć odgrywanych postaci jak i systematyczność uczestnictwa w rozgrywkach. Cechami różnicującymi uczestników pogłębionego badania są płeć, wiek, wykształcenie (poziom i dziedzina), miejsce zamieszkania oraz staż grania w gry fabularne. Wszystkie osoby mieszkają w dużym mieście (powyżej 100 tysięcy mieszkańców).

W celu zachowania poufności osoby biorące udział w badaniu otrzymały następujące kody, pochodzące od pierwszych liter imion odgrywanych przez nich postaci:

1. GC – Kobieta, 28 lat, wykształcenie średnie, staż grania w tRPG: 1,5 roku.
2. KP – Mężczyzna, 35 lat, wykształcenie wyższe (finanse), staż grania w tRPG: 1,5 roku.
3. WW – Mężczyzna, 31 lat, wykształcenie średnie (student socjologii), staż grania w tRPG: 9 lat.
4. SB (Badacz) – Mężczyzna, 28 lat, wykształcenie średnie (student socjologii), staż grania w tRPG: 1,5 roku.

Istotnym elementem wyboru badanych była płeć postaci odgrywanych na przestrzeni dwóch analizowanych kampanii. GC i KP odgrywają postać zarówno męską, jak i kobiecą, WW odgrywa dwie postaci męskie, natomiast SB odgrywa dwie postaci kobiece.

---

<sup>6</sup> Badanie przeprowadzone zostało w grupie osób grających, która zawiązała się przed rozpoczęciem badania. Wiek osób uczestniczących w badaniu nie stanowił odrębnego kryterium doboru próby, a jego niewielkie zróżnicowanie wynikało z relacji rodzinnych i towarzyskich łączących członków grupy. Dysproporcja płciowa w badanej grupie nie była efektem selekcji badawczej, lecz odzwierciedlała faktyczną strukturę grupy.

Przeprowadzone badanie realizowane było od lutego do maja 2025 r. Pierwszym etapem była obserwacja przebiegu rozgrywek odbywających się w domu gracza KP. Obserwacji poddano sześć sesji (po trzy z każdej kampanii) rozgrywających się w około dwutygodniowych odstępach. W drugim etapie badania przeprowadzono wywiady. Dla komfortu rozmówców spotkania zorganizowane były w ich miejscach zamieszkania. Każde z nich trwało do dwóch godzin, z czego wywiady trwały od 50 (najkrótszy) do 70 minut (najdłuższy). Ostatni etap badania stanowiła część autoetnograficzna. Badacz samodzielnie, zgodnie z opracowanymi wcześniej dyspozycjami, sporządził opis własnych doświadczeń, związanych z uczestnictwem w rozgrywkach oraz odgrywaniem postaci.

Ze względu na specyficzny charakter prowadzonego badania, które związane było ze spotkaniami towarzyskimi i wspólną, hobbyistyczną grą w stołowe gry fabularne, uwzględnione zostały kwestie etyczne służące ochronie uczestników badania (Babbie 2024: 515–523). Uczestnicy badania wyrazili świadomą zgodę na aktywną obserwację przebiegu rozgrywek, rejestrowanie dźwięku, jak i robienie notatek przez badacza. Zgoda była potwierdzana również na początku każdego spotkania, a osoby uczestniczące miały świadomość możliwości wycofania się z badania w dowolnym momencie, bez ponoszenia jakichkolwiek konsekwencji. Nagrania przebiegu sesji wiązały się z rejestrowaniem wszelkich dźwięków również w przerwach pomiędzy rozrywkami, obejmując rozmowy o charakterze prywatnym. Nikt spoza grupy nie miał dostępu do transkrypcji dokonanej automatycznie przez użyty program, a wszelkie tematy drażliwe oraz niezwiązane z badaniem były na bieżąco usuwane z zapisów. Ze względu na fakt, iż badacz pozostawał z uczestnikami badania w relacjach przyjacielskich, rodzinnych i zawodowych, konieczne było zachowanie szczególnej ostrożności, polegającej na minimalizowaniu wpływu relacji prywatnych na przebieg badania oraz sposób analizy zebranych materiałów. Uczestnikom nadano kody wykorzystywane w analizie i opisie wyników, co uniemożliwia ich identyfikację przez osoby spoza grupy. Badacz od początku informował uczestników o charakterze i celu prowadzonego badania. Osoby badane mogły zadawać pytania dotyczące jego przebiegu, miały możliwość wglądu w analizowane materiały oraz zostały poinformowane o dostępie do opracowanych wyników i wniosków.

## **Płeć osoby grającej a płeć postaci w procesie jej kreowania i odgrywania w świetle wyników badania**

Podstawowym narzędziem służącym do kreacji postaci przez graczy i graczkę *Dungeons & Dragons* jest karta postaci. Jest ona zbiorem najważniejszych informacji na temat bohatera/bohaterki, jego/jej historii, obecnego stanu cech i umiejętności. Na karcie postaci znajdują się również informacje dotyczące przeszłości

(pochodzenia) kreowanego bohatera lub bohaterki oraz cztery podstawowe charakterystyki, które go/ją definiują: tj. dwie cechy osobowości, ideały, więzi i słabości. Osoba grająca, w trakcie kreacji postaci, może wymyślić je sama lub skorzystać z gotowych przykładów, zawartych w podręczniku. Pochodzenie jest natomiast opisywane przez gracza/graczkę w formie zwięzłego tekstu. W tym miejscu uczestnik rozgrywki opisuje wszystkie elementy związane z historią postaci przed rozpoczęciem przygody. Wygląd bohatera lub bohaterki określany jest przez osobę grającą na drugiej stronie karty postaci. Znajdują się na niej podstawowe aspekty, takie jak: wiek, wzrost, waga, kolor oczu, kolor skóry i kolor włosów, które gracz lub graczyka uzupełnia zgodnie ze swoimi założeniami. Na tejże stronie znajduje się również miejsce zatytułowane „Wygląd postaci”, przeznaczone na dokładniejszy opis lub zamieszczenie wizualizacji.

W rozgrywkach udział brały następujące postaci, stworzone przez osoby grające, z którymi przeprowadzono wywiady. Poniżej zaprezentowano ich charakterystykę i historię opracowane na podstawie zebranych danych.

### **Osoba grająca GC (kobieta) – postać męska Gazer O’Moley oraz postać żeńska Colette „Nadia” Lafleur**

Analiza zebranego materiału badawczego pokazuje, że graczyka GC wykorzystała kreację swoich postaci do poradzenia sobie z własnymi lękami, dotyczącymi swojej tożsamości, oraz presją stereotypów płciowych, z którymi zmagają się w codziennym życiu. W trakcie wywiadu badana przyznała, że stworzone przez nią postaci stanowiły w pewnym sensie projekcję/dekonstrukcję jej samej. „Tak jak Gazer był wszystkim, czego się boję, jak mogą postrzegać mnie ludzie, tak Nadia jest wszystkim, czym chciałabym być” (GC).

Gazer O’Moley to niewidomy, krasnoludzki łowca wychowany w poczuciu odrzucenia i hańby z powodu niespełnienia oczekiwań rodziny. W początkowych fazach kampanii funkcjonuje jako zaniedbany, zgorzkniały odludek, ucieleśniający według graczyki stereotypowego „męskiego mężczyznę”. Jego fizyczność, oziębłość emocjonalna i rubaszny humor wpisują się w model męskości hegemonicznej (Connell 2019; Kluczyńska, Kłonkowska 2024). Badana wspominała, że „nie chciała tworzyć go [Gazera] jako postaci poważnej” (GC) i wolała przyjąć konwencję humorystyczną, ponieważ była to jej pierwsza styczność z grami tRPG. Świadomie wybrała postać mężczyzny przepełnionego cechami przerysowanymi, ponieważ obawiała się, że otoczenie może postrzegać ją jako osobę „zaniedbaną, starą, brzydką i grubą” (GC). Wyposażenie Gazera w te cechy wiązało się z uosobieniem jej lęków dotyczących własnego wizerunku. Istotne jednak jest to, że wraz z kolejnymi sesjami, pod wpływem oswojenia się graczyki zarówno z grupą, jak i wpływem interakcji bohatera z innymi postaciami w świecie gry, postać ta zaczęła się

zmieniać. Zmiana ta dotyczyła cech osobowości i sposobu zachowania – odgrywania postaci, jak i jej statusu w hierarchii płci. Z postaci, którą można sklasyfikować w kategorii męskości hegemonicznej, przechodzi do męskości podporządkowanej (Connell 2019). Graczka określa tę przemianę jako przeniesienie swojej kobiecości na odgrywaną postać.

Druga postać stworzona przez graczkę GC, tj. Colette „Nadia” Lafleur, to wojowniczką ze znakomitego rodu. Kreowana jest jako silna, sprawna fizycznie kobieta, która świadomie odrzuca stereotyp „damy w opałach”. W odgrywaniu bohaterki graczka korzysta z „męskich” manier takich jak wulgarnego humoru, dominacji czy braku wahania przed użyciem przemocy, aby przełamać oczekiwania wobec kobiecej postaci. Wraz z rozwojem rozgrywki Nadia zostaje „sfeminizowana” poprzez wprowadzanie wewnętrznych konfliktów i napięcia wynikającego z łączenia wizerunku silnej kobiety z wewnętrzną delikatnością. W rozmowie graczka zaznaczyła, że wybór płci postaci był dla niej równie istotny. Czując się bardziej zaakceptowaną przez grupę, GC wciąż była jednak przekonana, że „zbyt kobieca postać może być źle odebrana” (GC) w męskim gronie, zatem postanowiła wykreować bohaterkę jako męską kobietę.

## **Osoba grająca KP (mężczyzna) – postać żeńska Ki’ra i postać męska Paddy Burrows**

Przypadek gracza KP wyróżnia wykorzystanie postaci/archetypów postaci, z którymi był zaznajomiony przed rozpoczęciem przygody z tRPG. Kobieca postać była wykreowana i odgrywana przez gracza znacznie dłużej i stanowiła rozwinięcie konceptu, który wykorzystywał wcześniej w komputerowych grach fabularnych. Postać barda stworzona została na potrzeby późniejszych sesji i miała pełnić rolę komediowego elementu rozgrywki. W procesie kreacji Ki’ry zauważyć można, iż gracz poważnie podchodzi do bohaterki, podczas gdy Paddy stanowi karykaturę stereotypowego mężczyzny-uwodziciela.

Ki’ra to młoda kobieta rasy tabaxi<sup>7</sup>, wychowana przez Gildię Złodziei. Jako złodziejka działa z ukrycia, operuje sprytem i analizą sytuacji, a nie siłą fizyczną. Bohaterka jest powściągliwa i zdystansowana emocjonalnie. Sam gracz określa, że jego postać „jest cicha i trzyma dystans” (KP). Według KP postać miała pełnić rolę „mózgu” drużyny, rozwiązując problemy za pomocą logiki, co kojarzone jest z męskością. Takie działania w trakcie zarówno kreacji postaci, jak i jej odgrywania pokazują Ki’rę jako kobietę przełamującą stereotyp potrzeby męskiej protekcji. Jak sam określił „Ki’ra nie miała być uwodzicielska czy wylewna emocjonalnie,

---

<sup>7</sup> Tabaxi – rasa dostępna dla graczy i graczek *Dungeons & Dragons*. Przedstawiciele łączą w sobie cechy fizyczne i mentalne typowe dla ludzi i kotów.

lecz skryta i niezależna” (KP) i trzymał się konsekwentnie tych założeń w trakcie rozgrywki. Gracz podkreślił w wywiadzie swój osobisty stosunek do postaci Ki’ry. Przyznał, że płęć postaci nie była przypadkowa, lecz związana z wykonywaną przez nią profesją. KP podkreśla, że jego zdaniem pewne klasy postaci, jak magowie i łotry, są „sfeminizowane” poprzez działanie w cieniu czy za pomocą magii.

Paddy Burrows to bard, mężczyzna, którego tożsamość budowana jest wokół przesadzonej seksualności i rozwiązłego stylu bycia. Jest panseksualny i sprowadza rozmowy do tematów erotycznych, co ma mieć charakter satyryczny. Jego wygląd i zachowanie odwołują się do popkulturowych klisz wędrownego grajka i Casanovy. Gracz świadomie konstruuje Paddy’ego jako swoistą karykaturę, a męskość bohatera jest więc nie tyle „poważnym” ideałem, a obiektem gry płcią. Bohater opisany przez twórcę jako „ekspresywny, zabawny i ciągle flirtujący” (KP) przejawiał bezpruderyjne zachowania i często sprowadzał rozmowy i sytuacje w grze do tematów związanych z seksem. Gracz bez wahania odgrywał sceny obnażania się czy komentował atrybuty fizyczne męskości swojego bohatera, ściśle trzymając się koncepcji postaci. Zauważył, że „hipermęskość” bohatera służyła celom typowo humorystycznym. „[Paddy] wykorzystuje stereotypy, przesadza, pokazuje, że jego bycie macho to tylko gra, a nie prawdziwy przejaw męskości” (KP).

## Osoba grająca WW (mężczyzna) – postaci męskie Waagh oraz Wiglaff

Gracz WW w badanej kampanii był osobą prowadzącą dwie postaci męskie zgodne z płcią, z którą sam się identyfikuje. Obie postaci związane są ze stereotypowym obrazem męskiego wojownika, jednak różnią się pod względem moralności czy innych podejść do podobnych wątków fabularnych. Ciekawym aspektem analizy postaci badanego jest fakt, iż uważa on, że nie kreował on swoich bohaterów w oparciu o stereotypy płciowe, a starał się kierować logiką i spójnością koncepcji postaci. Gracz stwierdził, że kreowani przez niego bohaterowie stanowią zbiór cech, które sam posiada i takich, które chciałby posiadać.

Waagh to półorkczy<sup>8</sup> wojownik, wychowany w realiach brutalnej wojny, który po traumatycznych doświadczeniach dezertuje i zostaje najemnikiem. Zewnętrznie reprezentuje model męskości opartej na tężyznie fizycznej – muskularne ciało, impulsywność i skłonność do rozwiązywania konfliktów przemocą. Gracz podkreśla jednak, że Waagh nie jest „bezmąską maszyną do zabijania” (WW), lecz istotą zdolną do refleksji. Jak wynika z obserwacji rozgrywek, ta postać gracza WW odgrywana była głównie przez eksponowanie siły i impulsywności.

<sup>8</sup> Półork – podstawowa rasa dostępna dla graczy i graczek *Dungeons & Dragons*. Określenie to stosuje się do istot, w których żyłach płynie zarówno krew orków, jak i ludzi. Najczęściej dziecko człowieka i orka.

Bohater zawsze prezentowany był jako bardzo skuteczny w starciach, a badany chętnie podejmował się barwnych opisów elementów walki. Początkowo Waagh często reagował agresją, zamiast wdawać się w dyskusję, jednak wraz z rozwojem kampanii opracował swój kodeks honorowy, o którym wspominał w kluczowych momentach rozgrywki, określając swoje moralne granice. Dodatkowym aspektem nadającym głębi postaci jest wprowadzenie queerowej relacji między bohaterem WW a bohaterem GC – Gazerem. W przypadku badanego jednak stanowiło to subtelne odstępstwo od wykreowanego modelu męskości, nieoznaczające odejścia od męskości hegemonicznej, co miało miejsce w przypadku postaci GC.

Druga postać WW to Wiglaff – krasnoludzki paladyn<sup>9</sup>, którego życie podporządkowane jest jednemu celowi: pomszczeniu bliskich. Charakterologicznie uosabia męskość związaną z dyscypliną, powściągliwością i autorytetem. Jest małomówny, oziębły i skoncentrowany na obowiązku. Jego blizny i poparzenia wzmacniają wizerunek mężczyzny „naznaczonego walką”. W scenach z udziałem bohatera często można było zwrócić uwagę na komentarze gracza mówiące, że paladyn spuszcza wzrok, milczy czy obserwuje przebieg sytuacji z cienia. Według WW ważnym elementem wpływającym na osobowość i zachowania bohatera miał również wątek zaręczyn z czarodziejką Triss (Postać gracza SB). Związek ten i zerwane zaręczyny sprawiły, że postać badanego otoczona jest aurą niespełnionej miłości i melancholii. WW w wywiadzie wspomina, że Wiglaff „darzył Triss uczuciem, ale nie potrafił o tym mówić” (WW) i określił to jako „stereotypową męską powściągliwość emocjonalną” (WW).

### **Osoba grająca SB (mężczyzna) – postaci kobiece Sylvia De LaVey oraz Beatrice „Triss” Lafleur**

Gracz SB zaznacza, że zawsze decyduje się na granie postaciami kobiecymi, niezależnie od rodzaju gry, a rozgrywka postaciami jednej płci daje unikalną możliwość analizy różnych podejść do ról płciowych. W przypadku Sylvii i Triss zauważyć można dwie różne odsłony kobiecości, jednak obie bohaterki pełnią znaczące i dominujące role w swoich drużynach, przełamując stereotyp biernej kobiety.

Sylvia De LaVey to młoda zaklinaczka o arystokratycznym pochodzeniu. Jej wygląd i sposób odgrywania obejmujące flirt, miękki głos, kokieteryjne gesty, silnie seksualizują postać i wpisują ją w stereotyp „uwodzicielki”. Jednocześnie Sylvia wykazuje cechy stereotypowo męskie, opisane przez Alicję Kuczyńską (Kuczyńska 1992: 18), takie jak pewność siebie, dominacja, otwartość czy skłonność do eksperymentowania w życiu seksualnym. Proces kreacji Sylvii De LaVey rozpoczął się od stworzenia konceptu wyglądu postaci. Miała być ona konwencjonalnie

---

<sup>9</sup> Paladyn – wojownik, którego siła fizyczna wsparta jest boską mocą, płynącą ze świętych przysiąg.

atrakcyjna, począwszy od atrybutów takich jak młodość, szczupła sylwetka, długie blond włosy, jasna cera i duże oczy. Od początku Sylvia była prezentowana w sposób silnie akcentujący tradycyjną kobiecość i cielesność. Bohaterka często używa zarówno swojego wyglądu, jak i samego seksu jako narzędzi ułatwiających jej osiągnięcie celów. Badacz przyznaje, że przed analizą sam nie był świadomy tego, jak stereotypowo nacechowana jest odgrywana przez niego postać, myśląc, że jest ona zbalansowana pod względem stereotypów płciowych. W wywiadach z uczestnikami badania bohaterka ta określona jednak została jako typowo, czasem nadmiernie, kobieca. Wraz z rozwojem kampanii następuje przemiana postaci, a gracz przyznaje, że nie było to działanie zaplanowane, a wynikające z naturalnego przebiegu rozgrywki i jego rosnącego doświadczenia. Bohaterka wciąż jednak realizuje kobiece stereotypy: od kokietki do opiekunki, ale w odniesieniu do seksualności przejawia raczej męskie cechy.

Druga bohaterka badacza-badanego SB, Beatrice „Triss” Lafleur, to wykształcona czarodziejka. Choć wizualnie pozostaje atrakcyjną młodą kobietą, jej tożsamość budowana jest przede wszystkim na intelekcie, wiedzy i poczuciu wyższości wobec innych. Triss jest wyniosłą, stanowczą liderką, której chłód emocjonalny i skłonność do dominacji odwołują się do cech stereotypowo męskich. Początkowo bohaterka miała być cichą, wycofaną studentką, która całe dni siedzi z nosem w książkach i żyje w swoim świecie. W procesie kreacji jednak badacz, uświadamiając sobie opieranie się na wytartej popkulturowej kliszy „nieśmiałej dziewczyny”, zdecydował się zmienić jej koncepcję. Czarodziejka ostatecznie stała się arogancką i pewną siebie specjalistką, przejawiającą elementy kojarzone z tzw. toksyczną męskością, rozumianą jako wzorzec oparty na dominacji, braku empatii i deprecjonowaniu innych (Kluczyńska, Kłonkowska 2024: 49–57). Przez współgraczy określona została jako oziębła, kalkulująca i trzymająca emocjonalny dystans. SB wyposażył bohaterkę we wspomniane cechy, zakładając, że u postaci kobiecej będą one odbierane inaczej. Mogą być łatwiej akceptowane lub uchodzić za przejaw siły charakteru, zwłaszcza w grupie graczy, w której siedem na osiem osób stanowią mężczyźni. Wraz z kolejnymi rozgrywkami przybiera więcej atrybutów kobiecości i zrywa z wizerunkiem stoickiej mędrzyni, a sposób opisywania jej zachowań przez gracza staje się delikatniejszy. Bohaterka pozwala sobie na zachwiania głosu, drżenie rąk czy reagowanie niemalże histerycznie, gdy poczuła się bezpiecznie wśród członków drużyny.

Podsumowując przedstawione wyniki badania, można zauważyć, że w przypadku odgrywania postaci, których płęć pokrywała się z płcią gracza/graczki, bohaterowie odgrywani przez graczy płci męskiej wpisywali się w archetypy typowe dla świata fantasy. Jedynie graczka zdecydowała się na przełamywanie stereotypowych cech przypisywanych kobiecym postaciom i świadomie poddała reinterpretacji narzuconą rolę płciową. Również w trakcie wywiadów przyznała, że kreując swoją bohaterkę, zależało jej, by jej postać nie stała się obiektem pobażania

czy uprzedmiotowienia, a w trakcie rozgrywek unikała sytuacji, w których wojowniczką mogłaby uchodzić za słabą. Odgrywanie postaci własnej płci nie stwarzało napięcia w grupie. Rola płci była na tyle osadzona w konwencji gry (i zgodna z tożsamością gracza), że nie prowokowała specjalnych reakcji innych uczestników. Wynikało to z przebiegu rozgrywki w ramach znanych wszystkim kodów kulturowych, bez poczucia dyskomfortu wśród graczy. Istotnym zagadnieniem podjętym w przeprowadzonym badaniu są doświadczenia związane z *cross-gender roleplay*, czyli sytuacją, w której płeć odgrywanej postaci nie pokrywa się z płcią osoby grającej. W badanej grupie uczestnicy rozgrywek podchodzili do siebie z szacunkiem i pełną akceptacją przyjętych ról, niezależnie od kombinacji płci. Otwartość i zażyłość badanej grupy sprzyjały śmiałym eksperymentom z tożsamością postaci. Nikt nie musiał obawiać się ośmieszenia czy dyskryminacji. Można zatem stwierdzić, że reakcje współgraczy w badanej grupie były determinowane przede wszystkim jakością odgrywanej postaci i jej wkładem w narrację, a nie płcią (ani osoby grającej, ani bohatera lub bohaterki).

## Zakończenie

Przeprowadzone badanie pokazało, że stołowe gry fabularne stanowią wartościową przestrzeń do analizy funkcjonowania i dynamiki zmian ról płciowych. Pomimo swobody kreacji postaci deklarowanej zarówno przez twórców *Podręcznika Gracza*, jak i wynikającej z możliwości narracyjnych tRPG w badanej grupie nie pojawiła się żadna postać niebinarna. Wpływa na to bezwiedne przenoszenie norm społecznych ze świata realnego do świata gry, gdzie gracze/graczki wybierają coś znanego i komfortowego dla siebie i świadczą o trwałości binarnego postrzegania płci. Jednocześnie analiza sposobów, w jakich uczestnicy badania kreowali i odgrywali swoich bohaterów, ukazuje, że początkowo uczestnicy badania posługiwali się utrwalonymi stereotypami płciowymi, wpisującymi się w model „kobiecych kobiet” i „męskich mężczyzn”, opisanymi przez Sandrę Bem (Bem 1974). Wizerunki postaci bazowały na pozornie naturalnych i oczywistych konstruktach męskości i kobiecości. W toku kampanii można było zaobserwować proces stopniowej transformacji bohaterów i bohaterek w bardziej androgyniczne postacie, co potwierdza fakt, że według psychologów to właśnie osoby posiadające zestaw cech zarówno męskich, jak i kobiecych lepiej adaptują się do zmiennych warunków.

Badanie pokazało także, że uczestnicy stale negocjują koncepcję i rolę płciową swoich postaci. Zarówno doświadczenia osobiste graczy, jak i sposób odbioru postaci poprzez grupę wpływają na jej rozwój i zmiany w sposobie odgrywania. Dialogi i współtworzenie narracji sprawiają, że tożsamości płciowe bohaterów pozostają poddane redefinicji, a interakcje społeczne pełnią funkcję przestrzeni wytworzenia płci zgodnie z ujęciem Judith Butler.

Stołowe gry fabularne stają się zatem laboratorium ról płciowych, w którym z jednej strony odtwarzane są dominujące wzorce społeczne, a z drugiej umożliwiają ich przekraczanie i przekształcanie. Pomimo że w badanej grupie nie doszło do pełnego przełamania dychotomicznego podziału płci, dostrzeżone zmiany i rozwój postaci świadczą o potencjale tRPG jako narzędzia do eksplorowania tematyki genderowej.

---

## Bibliografia

- Babbie E. (2024), *Badania społeczne w praktyce*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Bem S. (1974), *The measurement of psychological androgyny*, „Journal of Consulting and Clinical Psychology”, vol. 42(2), s. 155–262, <https://doi.org/10.1037/h0036215>
- Bieńkowska-Ptasznik M., Kochanowski J. (red.) (2008), *Teatr płci. Eseje z socjologii gender*, Wydawnictwo „Wschód – Zachód”, Łódź.
- Boczkowski A. (2018), *Badania ilościowe i jakościowe w socjologii: między separacją epistemologiczną a praktyczną komplementarnością*, „Roczniki Nauk Społecznych”, t. 10(46), s. 63–80, <https://doi.org/10.18290/rns.2018.46.4-4>
- Butler J. (2024), *Uwikłani w płęć*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa.
- Chodkowska M. (2002), *Teoria ról społecznych a badania socjopedagogicznych problemów zdrowia i choroby*, „Chowanna”, t. 1(18), s. 39–56, <https://doi.org/10.31261/CHOWANNA.2002.18.04>
- Connell R. (2019), *Socjologia płci. Płęć w ujęciu globalnym*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Ćwiklińska-Surdyk D., Surdyk A. (2012), *Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G.H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne*, „Homo Ludens”, t. 1(4), s. 45–62.
- Dashiell S. (2020), *Hooligans at the table: The concept of male preserves in Tabletop Role-Playing Games*, „International Journal of Role-Playing”, vol. 10, s. 26–39, <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi10.274>
- Deaux K., Lewis L. (1984), *Structure of gender stereotypes: Interrelationships among components and gender label*, „Journal of Personality and Social Psychology”, vol. 46(5), s. 991–1004, <https://doi.org/10.1037/0022-3514.46.5.991>
- Dzwonkowska-Godula K. (2015), *Tradycyjnie czy nowocześnie? Wzory macierzyństwa i ojcostwa w Polsce*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Ellemers N. (2018), *Gender stereotypes*, „Annual Review of Psychology”, vol. 69, s. 275–298, <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-122216-011719>

- Ginny Di (2024), *How to roleplay across gender in D&D*, [http://youtube.com/watch?v=wdNEqTYK5DY&ab\\_channel=GinnyDi](http://youtube.com/watch?v=wdNEqTYK5DY&ab_channel=GinnyDi) (dostęp: 2.06.2025).
- Goffman E. (1983), *The interaction order: American Sociological Association, 1982 Presidential Address*, „American Sociological Review”, vol. 48(1), s. 1–17, <https://doi.org/10.2307/2095141>
- Goffman E. (2008), *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa.
- Haines E.L., Deaux K., Lofaro N. (2016), *The times they are a-changing... or are they not? A comparison of gender stereotypes, 1983–2014*, „Psychology of Women Quarterly”, vol. 40(3), s. 353–369, <https://doi.org/10.1177/0361684316634081>
- Hoga T. (red.) (2020), *Player's Handbook: Podręcznik Gracza*, Wizards of the Coast, Wilno.
- Kacperczyk A. (2014), *Autoetnografia – technika, metoda, nowy paradygmat? O metodologicznym statusie autoetnografii*, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, t. 10(3), s. 32–75, <https://doi.org/10.18778/1733-8069.10.3.03>
- Kluczyńska U., Kłonkowska A. (2024), *Socjologia męskości: Teorie w badaniach*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Konecki K. (2000), *Studia z metodologii badań jakościowych. Teoria ugruntowana*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Kuczyńska A. (1992), *Inwentarz do oceny płci psychologicznej*, Pracownia Testów Psychologicznych Polskiego Towarzystwa Psychologicznego, Warszawa.
- Malinowski B. (1967), *Argonauci Zachodniego Pacyfiku. Relacje o poczynaniach i przygodach krajowców z Nowej Gwinei*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Pankowska D. (2005), *Wychowanie a role płciowe*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk.
- Petrowicz M. (2015), *Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies”, t. 2(1), s. 35–49, <https://doi.org/10.18778/2391-8551.02.03>
- Potrzuski K. (2015), *Ewolucja przepisów dotyczących uczestnictwa osób o nietypowej płciowości w zawodach sportowych kobiet*, [w:] I. Kuźma (red.), *Kobiety niepokorne. Reformatorki, buntowniczk, rewolucjonistki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, s. 81–89.
- Przybyłowska I. (1978), *Wywiad swobodny ze standaryzowaną listą poszukiwanych informacji i możliwości jego zastosowania w badaniach socjologicznych*, „Przegląd Socjologiczny”, nr 30, s. 53–68.
- Risman B. (2004), *Gender as a social structure: Theory wrestling with activism*, „Gender & Society”, vol. 18(4) s. 429–450, <https://doi.org/10.1177/089124320426534>
- Stang S., Trammell A. (2020), *The ludic bestiary: Misogynistic tropes of female monstrosity in Dungeons & Dragons*, „Games and Culture”, vol. 15(6) s. 730–747, <https://doi.org/10.1177/1555412019850059>

- Szmatka J. (2015), *Male struktury społeczne*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Sztompka P. (2009), *Socjologia. Analiza społeczeństwa*, Wydawnictwo Znak, Kraków.
- Szumiński J. (2005), *Wstęp do metod i technik badań społecznych*, „Śląsk” Wydawnictwo Naukowe, Katowice.
- Szymanik A., Kostrzewski M. (2012), *Gry narracyjne jako metoda i narzędzie w nauce*, „Forum Dydaktyczne: przeszłość, teraźniejszość, przyszłość”, nr 9/10, s. 166–178.
- Trammell A. (2014), *Misogyny and the female body in Dungeons & Dragons*, Analog Game Studies, <https://analoggamestudies.org/2014/10/constructing-the-female-body-in-role-playing-games/> (dostęp: 31.08.2025).
- Turner J. (2008), *Struktura teorii socjologicznej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- West C., Zimmerman D. (1987), *Doing gender*, „Gender and Society”, vol. 1(2), s. 125–151.
- Yuliawati L., Wardhani P.A., Ng J.H. (2024), *A scoping review of Tabletop Role-Playing Game (TTRPG) as psychological intervention: Potential benefits and future directions*, „Psychology Research and Behavior Management”, vol. 17, s. 2885–2903, <https://doi.org/10.2147/PRBM.S466664>
- Ziemińska R. (2018), *Niebinarne i wielowarstwowe pojęcie płci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.