

Preferencje erpegowe a światopogląd

Raport z badania

Adam Wierzbicki

2024

Wprowadzenie

Czy preferowany sposób grania w gry fabularne (RPG) może mieć związek ze światopoglądem? Na pierwszy rzut oka wydaje się, że te dwie dziedziny są dość odległe. Można jednak doszukać się pewnych paralel pomiędzy sytuacjami rozgrywającymi się przy erpegowym stole, a relacjami społecznymi czy ustrojem państwa. Czy osoba domagająca się ścisłego przestrzegania reguł gry będzie również przywiązana do obowiązujących przepisów prawa w realnym życiu? Czy zwolennik „silnego” MG¹, autorytatywnie rozstrzygającego spory, będzie również popierał silną władzę jednostki? Dla zbadania, czy preferencje erpegowe mają jakiś istotny związek z wyznawanym światopoglądem, postanowiliśmy przeprowadzić badanie ankietowe.

Badanie przeprowadzono w lipcu 2023 roku na grupie 849 osób z internetowych społeczności erpegowych. W pierwszej jego części zadaliśmy pytania dot. różnych aspektów gier fabularnych. Druga natomiast była oparta na formularzu *Moral Foundations Questionnaire*, badającym szeroko rozumiany światopogląd (kwestie moralne, polityczne, religijne). Badanie miało dwa zasadnicze cele. Po pierwsze, wyodrębnić klastry graczy o podobnych preferencjach (tzw. kultury grania) i opisać je. Po drugie, sprawdzić, czy pomiędzy poszczególnymi grupami zachodzą istotne różnice światopoglądowe.

Z myślą o niecierpliwych czytelnikach, ogólne wnioski z badania zostały zawarte w dwóch następnych sekcjach w prostej, hasłowej

¹ Osoba prowadząca grę (bywa nazywana inaczej np. *Mistrz Podziemi* w *Dungeons & Dragons*).

postaci. Bardziej dociekliwych zapraszamy do zapoznania się ze szczegółowym opisem metod badawczych i wyników zamieszczonych w dalszej części artykułu.

Kultury grania

Koncepcja kultur grania w RPG pochodzi z artykułu *Six Cultures of Play*.² Pojęcie kultury grania oznacza tutaj pewien zestaw preferencji dotyczących sposobu gry i nieformalnych norm obowiązujących przy stołach. W ww. artykule zostało wyróżnionych sześć kultur. Autor dokonał podziału na podstawie swojego osobistego doświadczenia i zgromadzonej wiedzy o środowisku graczy RPG.

Przy analizie odpowiedzi z ankiety zastosowaliśmy inne podejście. Zamiast przyjmować z góry, jakie grupy istnieją wśród polskich erpegowców, zadaliśmy szereg pytań dotyczących różnych aspektów gier. Odpowiedzi zostały zgrupowane za pomocą algorytmu klastrującego (patrz sekcja *Analiza wyników*). Tym samym uzyskaliśmy możliwie wolny od założeń obraz istniejących kultur grania. Jak się okazuje, większość grup, która wyłoniła się z badania, pokrywa się mniej więcej z któryś z kultur opisanych w *Six Cultures*. Nazwy nadaliśmy zgodnie z własnym osądem, na podstawie charakterystyki klastrów.³

² <https://retiredadventurer.blogspot.com/2021/04/six-cultures-of-play.html>

³ Wnikliwy czytelnik może zwrócić uwagę, że wymiennie piszemy raz o kulturach (pewnych abstrakcyjnych pojęciach), a raz o grupach/ klastrach graczy. Oczywiście, kultura grania nie jest tym samym, co grupa graczy, którzy ją preferują. Proszę wybaczyć nam ten skrót myślowy.

I. Story-gry

To najmniejsza (90)⁴ a zarazem najbardziej wyrazista grupa wśród badanych. Wyróżnia się największą średnią wieku oraz najmniejszym odsetkiem kobiet (6%). Nazwa nawiązuje do grupy gier wywodzących się z internetowych forów *The Forge*⁵ i *Story Games*.



Lubimy:

- *meta-gaming*⁶,
- rozmowy poza fikcją,
- otwartą strukturę gry,
- kontrolę narracyjną w rękach graczy (innych niż MG).

Nie lubimy:

- śledztw,
- *railroadingu*⁷,
- oszukiwania na kościach,
- długich i barwnych opisów,
- rekwizytów.

Nie zależy nam na:

- wyborach graczy zgodnych z wiedzą i charakterem postaci,
- spójnych historiach.

II. Imersja

Ta grupa graczy (155) przywiązuje największą wagę do *immersji*, zwanej też potocznie *wczutką*,

⁴ W nawiasach podajemy liczebność grup.

⁵ <http://www.indie-rpgs.com/forge/index.php>

⁶ Wykorzystywanie przez graczy informacji niedostępnych odgrywanym postaciom.

⁷ Negowanie przez MG decyzji graczy celem osiągnięcia zamierzzonego przebiegu gry.

czyli poczucia zanurzenia w świecie gry i bliskości z odgrywaną postacią. Spośród kultur opisanych w *Six Cultures* najbliżej jej do *Nordic Larp*.



Lubimy:

- otwartą strukturę gry,
- MG współpracującego z graczami,
- dramatyczne sceny,
- silne emocje.

Nie lubimy:

- gier polegających na skutecznym wykonywaniu misji,
- walk na mapach taktycznych,
- *railroadingu*.

Nie zależy nam na:

- zbieraniu punktów doświadczenia,
- optymalizacji postaci,
- ścisłym przestrzeganiu zasad gry.

III. Gamizm

Termin *gamizm* (ang. *gamism*) oznacza jedną z trzech tzw. *agend kreatywnych* wyodrębnionych przez Rona Edwardsa w modelu GNS.⁸ Centralnym założeniem gamistycznego podejścia jest traktowanie RPG jako gry, w której można zwyciężyć lub ponieść porażkę. Gamiści cenią sobie wyzwania i rywalizację przy stole. Grupa badanych (142) preferująca tę kulturę gry charakteryzowała się dość małym odsetkiem kobiet (13%) i częstym graniem.

⁸ <http://www.indie-rpgs.com/articles/3/>



Lubimy:

- optymalizację i rozwój postaci,
- ścisłe przestrzeganie zasad,
- rywalizację z innymi graczami,
- wyzwania i niebezpieczeństwo,
- czerpanie dumy z rozgrywki..

Nie lubimy:

- poświęcania realizmu na rzecz dramaturgii,
- oszukiwania na kościach.

Nie zależy nam na:

- komforcie psychicznym podczas sesji.

IV. Widowisko



Nazwanie tej największej (161) grupy badanych przysporzyło nam największych trudności. Wydaje się być ona bliska kulturze *neo-tradowej* z artykułu *Six Cultures*, jednak nie do końca z nią

tożsama. Styl gry preferowany przez tych graczy przypomina mocno widowiskowe sesje prowadzone np. przez Matthew Mercera z kanału *Critical Role*.⁹

Lubimy:

- silne emocje i dramatyczne sceny,
- rekwizyty,
- barwne opisy,
- walki na mapie taktycznej,
- współtworzyć świat (nie będąc MG).

Nie lubimy:

- *meta-gamingu*,
- dystansu do odgrywanych postaci.

Nie przeszkadza nam:

- *railroading*,
- oszukiwanie na kościach.

V. Trad

Kultura *tradycyjna* (zaczerpnięta z *Six Cultures*) zdawała się dominować w Polsce w pierwszej dekadzie XXI w. Często kojarzona jest z systemami takimi jak *Warhammer Fantasy Roleplay* czy *Zew Cthulhu*. Grupa badanych, którą utożsamiliśmy z tą kulturą, nie była jednak ponadprzeciętnie liczna (154). Cechowało ich natomiast stosunkowo rzadkie granie.¹⁰



⁹ <https://critrole.com/>

¹⁰ Jeden z komentujących wyniki badań stwierdził, że jest to skutek czasochłonnego *prep*u (przygotowania do sesji) wymaganego od MG w tej kulturze.

Lubimy:

- granie wg scenariusza,
- śledztwa,
- rekwizyty,
- kontrolę narracyjną w rękach MG.

Nie lubimy:

- osobnych wątków postaci,
- rozmów poza fikcją,
- *meta-gamingu*,
- mechanik odgrywania postaci.

Nie przeszkadzi nam:

- *railroading*,
- oszukiwanie na kościach.

VI. Komfort

Ta grupa badanych (147) najbardziej ceni sobie komfort psychiczny podczas gry. Zawiera największy odsetek kobiet (31%) i osób, które zazwyczaj preferują rolę gracza (nie-MG) (38%). Jej członkowie, podobnie jak *tradowcy*, grają raczej rzadko.



Lubimy:

- balans w grze¹¹,
- MG współpracującego z graczami,
- potężne postacie graczy.

Nie lubimy:

- dylematów moralnych na sesjach,
- dramatycznych scen,
- silnych emocji,
- niebezpieczeństwa,
- rywalizacji.

¹¹ Dostosowanie trudności wyzwań do poziomu postaci graczy.

Światopogląd

Zdajemy sobie sprawę, że scharakteryzowanie czyegoś światopoglądu za pomocą liczbowych współczynników jest złożonym problemem. Zdecydowaliśmy się wykorzystać model *Moral Foundations Theory*¹² opracowany przez J. Haidta i J. Grahama. Wyróżnia on pięć¹³ głównych wartości moralnych, na których ludzie opierają swój światopogląd:

1. **Troska (care)**
wrażliwość na krzywdę i cierpienie innych, miłosierdzie, empatia;
2. **Sprawiedliwość / równość¹⁴ (fairness)**
traktowanie wszystkich jednakowo, sądzenie według zasług a nie upodobań, dotrzymywanie danego słowa;
3. **Lojalność wobec grupy (loyalty)**
dbanie o wspólnotę, poświęcenie w imię wspólnego dobra, solidarność;
4. **Autorytet / hierarchia (authority)**
posłuszeństwo przywódcom, szanowanie ustalonych reguł i zwyczajów;
5. **Czystość / świętość (purity)**
powściągliwość seksualna, dyscyplina, szanowanie obiektów kultu i tabu.

Tych pięć wartości dość precyjnie modeluje szerokie spektrum ludzkich światopoglądów. W szczególności, można zaobserwować korelację z preferencjami politycznymi. Osoby lewicowe zazwyczaj przykładają większą wagę do pierwszych dwóch fundamentów, zaś prawicowe – do kolejnych trzech.

W badaniu wykorzystaliśmy polskie tłumaczenie gotowego kwestionariusza opracowanego przez autorów *Moral Foundations Theory*. Pozwala on wyliczyć poziom przywiązania badanych do poszczególnych wartości, a także jeden zbiorczy współczynnik nazwany postępowością (*progressiveness*), równy średniej fundamentów 1. i 2. pomniejszonej o średnią 3., 4. i 5.

¹² <https://moralfoundations.org/>

¹³ W nowszych wersjach modelu pojawia się więcej wartości, ale zdecydowaliśmy się ograniczyć do oryginalnej wersji.

¹⁴ Tłumaczenie własne. Niekiedy trudno było jednym słowem oddać sens angielskiego terminu, więc zdecydowaliśmy się użyć dwuczłonowych nazw z ukośnikiem.

Wartości zostały uśrednione w obrębie każdej wyodrębnionej grupy graczy. Następnie za pomocą testu statystycznego¹⁵ ustaliliśmy, czy któryś z klastrów wyróżnia się na tle wszystkich uczestników badania istotnie większym (lub też mniejszym) przywiązaniem do którychś wartości. Analiza wyników wskazuje, że można dostrzec tutaj pewne interesujące tendencje:

- I. **Story-gry** – raczej *postępową* grupą, szczególnie niska *lojalność wobec grupy*.
- II. **Imersja** – najbardziej *postępową* grupą, wysoka *troska*, niska *lojalność wobec grupy i autorytet/hierarchia*.
- III. **Gamizm** – najmniej *postępową* grupą, niska *troska* i *sprawiedliwość/równość*, wysoka *lojalność wobec grupy i autorytet/hierarchia*.
- IV. **Widowisko** – nie wyróżnia się istotnie pod żadnym badanym aspektem.
- V. **Trad** – raczej mało *postępową* grupą, szczególnie wysoka *czystość/świętość*.
- VI. **Komfort** – mocno *postępową* grupą, wysoka *sprawiedliwość/równość*, niski *autorytet/hierarchia*.

Prosimy mieć na uwadze, że powyższe sformułowania „mało”, „mocno”, „niska” czy „wysoka” są zrelatywizowane do ogółu badanych, nie zaś ogółu populacji Polski, czy świata. Można zatem powiedzieć, że gamiści są mocno prawicowi, *jak na polskich graczy RPG*, ale nie znaczy to, że są mocno prawicowi *tout court*.

Jak pokazują wyniki badania, **istnieją zależności między preferowaną kulturą grania w RPG a światopoglądem**. Niektóre z nich okazały się zgodne z naszymi oczekiwaniemi, inne raczej zaskakujące. Można uznać za intuicyjne, że gamiści, którzy lubią „twarde” granie i rywalizację, w mniejszym stopniu kierują się *troską* czy *sprawiedliwością/równością*. Z drugiej strony, jest raczej nieoczekiwane, że w kulturze *tradowej*, cechującej się silną pozycją MG, nie dominuje *autorytet/hierarchia*. Spodziewać się też można, że gracze ceniący *komfort* będą w większej mierze kierować się *troską*. Interesującym odkryciem jest też, że *story-growcy*, będący najstarszą i najbardziej zmaskulinizowaną grupą, okazali się wyznawać raczej postępowe wartości.

¹⁵ Test *t* Studenta, $p < 0.05$

Szczegółowe wyniki można znaleźć w ostatniej sekcji artykułu. Zapraszamy czytelników do zapoznania się i wyciągnięcia własnych wniosków.

Konstrukcja badania

Badanie zostało przeprowadzone w lipcu 2023 roku przy użyciu narzędzia Google Forms¹⁶. Ankieta zawierała krótki wstęp oraz 4 sekcje z pytaniami:

- I. **Preferencje RPG-owe** – 35 pytań zamkniętych, w tym 32 z 5-stopniową skalą Likerta oraz 3 z opisowymi odpowiedziami.
- II. **Światopogląd cz. 1** – 15 pytań zamkniętych z 5-stopniową skalą Likerta.
- III. **Światopogląd cz. 2** – 15 pytań zamkniętych z 5-stopniową skalą Likerta.
- IV. **Pytania pomocnicze** – 5 pytań zamkniętych (wiek, płeć, staż i częstotliwość grania, przyjmowana rola).

Pełną listę pytań można znaleźć w Tabeli 1. Poza powyższymi, uczestnicy mogli również dobrowolnie podać swój adres e-mail. Pytania w obrębie sekcji były prezentowane w losowej kolejności, aby zniwelować efekt torowania.

Odnośnik do badania został udostępniony w dniach 14–15.07.2023 na czterech popularnych grupach dyskusyjnych poświęconych RPG:

1. *Panie i Panowie, Zagrajmy w RPG*,¹⁷
2. *Erpegowa Rebelia*,¹⁸
3. *RPG online – Tablica inkluzywnych ogłoszeń*,¹⁹
4. *Po Prostu Graj! – sesje RPG online*.²⁰

Za udział w badaniu była przewidziana nagroda. Jeden wylosowany uczestnik mógł otrzymać dowolnie wybrany podręcznik do RPG. Odpowiedzi były zbierane do 31.07.2023. W sumie ankietę wypełniło 849 respondentów.

¹⁶ <https://forms.google.com>

¹⁷ <https://www.facebook.com/groups/panowie.panie.rpg/>

¹⁸ <https://www.facebook.com/groups/erpegowarebelia/>

¹⁹ <https://www.facebook.com/groups/rpgonlinepl>

²⁰ <https://www.facebook.com/groups/PoProstuGraj>

Tabela 1: Lista pytań

Kod	Pytanie	Odpowiedzi
Q_PROGRESS	Jak istotny jest dla Ciebie rozwój postaci w trakcie gry (rozumiany mechanicznie, np. zdobywanie punktów doświadczenia, wzrost współczynników)?	1 (zdecydowanie nieistotny) – 5 (zdecydowanie istotny)
Q_FRIENDLY_GM	Czy lubisz, kiedy MG stawia gracjom wyzwania , czy preferujesz raczej, kiedy z nimi współpracuje ?	1 (zdec. preferuję, kiedy stawia wyzwania) – 5 (zdec. preferuję, kiedy współpracuje)
Q_MISSION	Czy lubisz styl gry, w którym postacie mają przed sobą jakąś misję, a gracze przy podejmowaniu wyborów kierują się przede wszystkim jej powodzeniem ?	1 (zdec. nie lubię) – 5 (zdec. lubię)
Q_BALANCE	Czy lubisz, kiedy gra jest zbalansowana (tj. gracze nie napotykają wyzwań i/lub przeciwników przekraczających poziomu/możliwości ich bohaterów)?	1 (zdec. nie lubię) – 5 (zdec. lubię)
Q_INVESTIGATION	Czy lubisz sesje polegające na rozwiązywaniu śledztw/zagadek ?	1 (zdec. nie lubię) – 5 (zdec. lubię)
Q_OPTIMIZE	Czy lubisz styl grania, w którym optymalizuje się cechy postaci i skład drużyny (tj. wybiera się przede wszystkim takie cech/zdolności, które pozwolą na jak najskuteczniejsze pokonywanie wyzwań)?	1 (zdec. nie lubię) – 5 (zdec. lubię)
Q_DRAMATIC	Czy lubisz, kiedy kluczowym elementem rozgrywki w RPG są dramatyczne sceny ?	1 (zdec. nie lubię) – 5 (zdec. lubię)
Q_STORY	Jak bardzo istotne jest dla Ciebie, aby wydarzenia na sesji układały się w spójne opowieści (a nie były tylko serią niepowiązanych wydarzeń)?	1 (zdec. nieistotne) – 5 (zdec. istotne)
Q_SACRIF_REALISM	Czy warto – według Ciebie – poświęcać na sesji realizm i/lub spójność konwencji na rzecz większej dramaturgii ?	1 (nigdy nie warto) – 5 (zawsze warto)
Q_DILEMMAS	Czy lubisz, kiedy na sesji pojawiają się dylematy moralne lub światopoglądowe ?	1 (zdec. nie lubię) – 5 (zdec. lubię)
Q_RP_MECHANICS	Czy lubisz, kiedy warstwa odgrywania postaci jest zmechanizowana (np. istnieje mechanika konfliktu wewnętrznego, albo gracze otrzymują punkty, gdy w fikcji wybrzmiewają ich cechy osobowości)?	1 (zdec. nie lubię) – 5 (zdec. lubię)

Q_OPEN_STRUCT	Czy preferujesz rozgrywanie na sesji gotowych scenariuszy (przygotowanych przez MG bądź zaczerpniętych z książek), czy raczej grę o otwartej strukturze?	1 (zdec. gotowe scenariusze) – 5 (zdec. otwartą strukturę)
Q_COCREATE	Czy lubisz, kiedy gracze inni niż MG współtworzą na sesji elementy otoczenia? (Jeśli grasz tylko w gry bez MG – proszę nie zaznaczać żadnej odpowiedzi.)	1 (zdec. nie lubię) – 5 (zdec. lubię)
Q_OUT_OF_FICTION	Jaki masz do stosunku do rozmów na sesji odbywających się poza fikcją (fabułą gry)?	1 (zdec. negatywny) – 5 (zdec. pozytywny)
Q_COHERENT	Jak bardzo istotne jest dla Ciebie, żeby świat/setting był spójny i trzymał się pewnej wewnętrznej logiki?	1 (zdec. nieistotne) – 5 (zdec. istotne)
Q_DESCRIPTIONS	Jak ważne jest dla Ciebie szczegółowe i plastyczne przedstawienie świata gry oraz działań postaci (opisy na sesji)?	1 (zdec. nieistotne) – 5 (zdec. istotne)
Q_HEROES	Czy wolisz, kiedy postacie graczy są przeciętnymi mieszkańcami świata gry (o przeciętnych umiejętnościach, zasobach i pozycji społecznej), czy raczej wyjątkowymi bohaterami?	1 (zdec. przeciętni) – 5 (zdec. wyjątkowi)
Q_CHAR_CHOICES	Jak istotne jest dla ciebie, żeby wybory podejmowane przez graczy były zgodne ze stanem wiedzy, charakterem i emocjami postaci?	1 (zdec. nieistotne) – 5 (zdec. istotne)
Q_GM_RULE	Jak preferujesz rozwiązywać sytuacje, kiedy chcecie wykorzystać mechanikę gry, ale jest ona niejednoznaczna? (zaznacz odpowiedź najbliższą Twoim preferencjom)	<ul style="list-style-type: none"> • Powszechna zgoda graczy (1), • Powszechna zgoda graczy, z rozstrzygającym głosem MG (2), • Decyzja MG z ewentualnym vetem pozostałych graczy (3), • Całkowicie arbitralna decyzja MG (4).
Q_DICE_CHEATING	Czy uważasz za akceptowalne, aby MG czasami modyfikował (w sposób niejawny) wyniki rzutów kościemi dla osiągnięcia zamierzonego przez siebie przebiegu akcji? (Jeśli grasz tylko w gry bez MG, albo takie gdzie MG nie rzuca kościemi – proszę nie zaznaczać żadnej odpowiedzi.)	<ul style="list-style-type: none"> • Nigdy nie akceptowalne (1), • Akceptowalne w rzadkich przypadkach (2), • Zazwyczaj akceptowalne (3), • Zawsze akceptowalne (4).
Q_PLAYER_CONTROL	Czy preferujesz, żeby sceny, które będą rozgrywane w czasie sesji, były zaplanowane przez MG, czy poza kontrolą MG (np. w gestii graczy lub procedur losowych)?	1 (całkowicie pod kontrolą MG) – 5 całkowicie poza kontrolą MG)

Q_RAILROAD	Jaki jest twój stosunek do tzw. railroadingu (sytuacji, gdy MG ogranicza możliwości wyboru graczy, aby naprowadzić fabułę na preferowane tory)?	1 (zdec. negatywny) – 5 (zdec. pozytywny)
Q_RIVALRY	Czy lubisz rywalizować z innymi graczami (np. siłą postaci, liczbą zdobytych PD, lepszymi pomysłami, aktorstwem)?	1 (zdec. nie lubię) – 5 (zdec. lubię)
Q_CRYING	Podczas sesji jeden z graczy popłakał się z powodu silnych emocji, które wywołała odgrywana scena. Czy lubisz takie sytuacje?	1 (zdec. nie lubię) – 5 (zdec. lubię)
Q_LEADER	Czy lubisz, kiedy spośród graczy jeden odgrywa rolę przywódcy ?	1 (zdec. nie lubię) – 5 (zdec. lubię)
	Które z poniższych stwierdzeń najlepiej opisuje Twój stosunek do dyskomfortu odczuwanego przez graczy podczas sesji?	<ul style="list-style-type: none"> • Gracze powinni zawsze czuć się komfortowo (1), • Można czasami wprowadzać sceny wywołujące dyskomfort, ale tylko za przyzwoleniem graczy (2), • Gracze powinni sami sami radzić sobie ze swoim dyskomfortem (3).
Q_ROUGH		
Q_PRIDE	Czy podczas sesji ważniejsze jest dla ciebie odczuwanie radości z zabawy , czy dumy lub satysfakcji z tego, że dobrze grasz ?	1 (zdec. radości) – 5 (zdec. dumy)
Q_MINIATURES	Jak bardzo istotne są dla Ciebie fizyczne przedstawienia postaci (figurki albo narysowane/wydrukowane portrety)?	1 (zdec. nieistotne) – 5 (zdec. istotne)
Q_PROPS	Jak bardzo istotne są dla Ciebie rekwizyty na sesji (np. pergaminy, repliki broni, przebrania)?	1 (zdec. nieistotne) – 5 (zdec. istotne)
Q_TACTICAL_MAP	Czy lubisz rozgrywać walki na mapie taktycznej (tj. przedstawiającej szczegółowo teren walki, z naniesioną kwadratową lub heksagonalną siatką, pozwalającą precyzyjnie ustalić położenie uczestników starcia)?	1 (zdec. nieistotne) – 5 (zdec. istotne)
Q_PC_KILL	Czy lubisz sesje, podczas których istnieje realne zagrożenie , że jedna lub więcej postaci graczy zostanie trwale wyłączona z rozgrywki (np. umrze lub popadnie w obłęd)?	1 (zdec. nie lubię) – 5 (zdec. lubię)
Q_SEP_PLOTS	Czy preferujesz, kiedy postaci graczy tworzą drużynę i w większości scen występują wspólnie, czy raczej kiedy każda postać ma swój osobny wątek ?	1 (zdecydowanie drużynę) – 5 (zdecydowanie osobne wątki)

Q_PC_DISTANCE	Czy odgrywając postać, wytwarzasz z nią silną emocjonalną więź (np. mocno przeżywasz nieszczęścia, które się jej przytrafiają), czy raczej zachowujesz psychologiczny dystans ?	1 (zdecydowanie wytwarzam więź) – 5 (zdecydowanie zachowuję dystans)
Q_META_GAMING	Jaki masz stosunek do tzw. <i>meta-gamingu</i> (tj. wykorzystywania przez graczy podczas sesji informacji, które nie są znane ich postaciom)?	1 (zdec. negatywny) – 5 (zdec. pozytywny)
Q_RULES_STRICT	Czy preferujesz, kiedy przy stole ściśle przestrzega się zasad gry opisanych w podręczniku, czy raczej kiedy traktuje się je swobodnie , korzystając tylko z tych, które odpowiadają grupie?	1 (zdec. swobodnie) – 5 (zdec. ścisłe)
Ludzie, oceniając w życiu codziennym czy dane zachowanie jest dobre czy złe, biorą pod uwagę różne kryteria. W kolejnych pytaniach zaznacz, w jakim stopniu podane kryteria są ważne dla Ciebie przy ocenie danego zachowania jako dobrego lub złego.		
	Czy ktoś ucierpiał emocjonalnie	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
	Czy ktoś był traktowany inaczej niż inni	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
	Czy czyjeś działania były przejawem miłości do ojczyzny	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
	Czy ktoś okazał brak szacunku dla władzy	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
	Czy ktoś pogwałcił zasady czystości i przyzwoitości	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
	Czy ktoś troszczył się o kogoś słabego lub bezbronnego	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
	Czy ktoś zachował się nieuczciwe	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
	Czy ktoś zrobił coś, aby zdradzić własną grupę	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
	Czy ktoś postępował zgodnie z tradycją	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
	Czy ktoś zrobił coś obrzydliwego	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
	Czy ktoś zachował się okrutnie	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
	Czy komuś odmówiono jego/jej praw	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)

Czy ktoś okazał brak lojalności wobec swojej grupy	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
Czy czyjeś działania burzą ustalony porządek życia społecznego	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
Czy ktoś postępował tak, aby nie obrazić Boga	1 (zdec. nieważne) – 5 (zdec. ważne)
Proszę o przeczytanie poniższych stwierdzeń i ustosunkowanie się do nich zgodnie ze skalą.	
Współczucie dla cierpiących jest najważniejszą cnotą człowieka.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
Jeśli ustanawia się nowe prawo, to najważniejsze jest, aby wszyscy byli traktowani sprawiedliwie.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
Jestem dumny z historii mojego kraju.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
Szacunek dla władzy i autorytetów jest czymś, czego powinny nauczyć się wszystkie dzieci.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
Nie należy robić rzeczy obrzydliwych, nawet jeśli nikomu nie dzieje się krzywda z tego powodu.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
Jedną z najgorszych rzeczy, jakie może zrobić człowiek, jest skrywdzenie bezbronnego zwierzęcia.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
Sprawiedliwe traktowanie obywateli jest podstawą dobrego społeczeństwa.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
Należy być lojalnym w stosunku do członków rodziny, nawet gdy zrobili coś złego.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
Role kobiet i mężczyzn w społeczeństwie są i powinny być różne.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
Określił(a)bym pewne czyny jako złe ze względu na to, że są one niezgodne z naturą.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
Zabicie drugiego człowieka jest – w zdecydowanej większości przypadków – czymś moralnie złym.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
Uważam, że jest to moralnie złe, że dzieci bogatych ludzi mają znaczaco lepszy start w życiu niż dzieci biednych ludzi.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)

	Solidarność ze swoją grupą jest ważniejsza niż wierność własnym poglądom.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
	Gdybym był żołnierzem i nie zgadzałbym się z rozkazem przełożonego, to i tak bym go wykonał, ponieważ taki jest obowiązek żołnierza.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
	Czystość seksualna to ważna i cenna cnota człowieka.	1 (zdec. się nie zgadzam) – 5 (zdec. się zgadzam)
CQ_PLAY_FREQ	Jak często przeciętnie grasz w gry fabularne?	<ul style="list-style-type: none"> ● Rzadziej niż raz w miesiącu, ● Raz w miesiącu, ● Kilka razy w miesiącu, ● Raz na tydzień, ● Częściej niż raz na tydzień.
CQ_GM_FREQ	Jak często podczas sesji przyjmujesz rolę MG?	<ul style="list-style-type: none"> ● Zawsze jestem MG, ● Zazwyczaj jestem MG, ● Czasem jestem MG, ● Zazwyczaj nie jestem MG, ● Nigdy nie jestem MG.
CQ_TENURE	Od jak dawna grasz w RPG?	<ul style="list-style-type: none"> ● Krócej niż 1 rok, ● 1–2 lata, ● 2–5 lat, ● 5–10 lat, ● 10–15 lat, ● Dłużej niż 15 lat.
CQ_AGE	Proszę zaznaczyć swój przedział wiekowy	<ul style="list-style-type: none"> ● Mniej niż 15 lat, ● 15–20 lat, ● 20–25 lat, ● 25–30 lat, ● 30–40 lat, ● Więcej niż 40 lat.
CQ_SEX	Proszę zaznaczyć swoją płeć	<ul style="list-style-type: none"> ● Kobieta, ● Mężczyzna, ● Inne / Nie chcę podawać.

Analiza wyników

Podczas wstępnej analizy, policzyliśmy współczynnik korelacji dla wszystkich par pytań z sekcji I – rezultaty przedstawiono w Tabeli 2. Natomiast rozkład odpowiedzi na poszczególne pytania można zobaczyć na Wykresie 1.

Następnie, na potrzeby dalszych analiz, celem uwypuklenia małych różnic, odpowiedzi na poszczególne pytania zostały znormalizowane według wzoru (odjąć średnią i podzielić przez odchylenie standardowe):

$$q'_i = (q_i - \bar{q}) / \sigma(q)$$

W niektórych pytaniach zaznaczenie odpowiedzi nie było wymagane, np. przy pytaniach dotyczących MG widniał komentarz „Jeśli grasz tylko w gry bez MG – proszę nie zaznaczać żadnej odpowiedzi”. Ze względu na ograniczenia algorytmu klastrującego (patrz dalej), brakujące wartości musiały zostać uzupełnione. Wykorzystaliśmy do tego technikę tzw. imputowania (ang. *imputation*) na podstawie 5 najbliższych sąsiadów.²¹ Mówiąc najprościej, respondentowi, który nie udzielił odpowiedzi na dane pytanie, przypisano wygenerowaną odpowiedź, będącą średnią odpowiedzi na to pytanie udzielonych przez respondentów, którzy podobnie odpowiadali na pozostałe pytania.

Kolejnym krokiem analizy było wyodrębnienie grup graczy przy użyciu algorytmu *k*-średnich (ang. *k-means*).²² Wartość parametru *k* ustaliliśmy na 6, otrzymując tym samym 6 klastrów.²³ Rozmiary klastrów przedstawiono na Wykresie 2.

Dla uzyskania charakterystyki grup (patrz sekcja *Kultury grania*), policzyliśmy średnią odpowiedzi na poszczególne pytania w obrębie każdej grupy. Z każdej grupy odrzuciliśmy 5% odpowiedzi odbiegających

najbardziej od średniej. Celem tego zabiegu było wyeliminowanie tzw. przypadków brzegowych (ang. *outliers*). Ze względu na otwarty charakter badania mogło się bowiem zdarzyć, że ktoś udzielał specjalnie dziwnych odpowiedzi lub wypełniał ankietę szybko, zaznaczając cokolwiek. Po odrzuceniu odstających przypadków, średnie odpowiedzi przeliczono na nowo. Rezultat przedstawia Tabela 3. Na podstawie tych uśrednionych preferencji dokonaliśmy opisowej charakterystyki klastrów i nadaliśmy im nazwy (patrz sekcja *Kultury grania*).

Następnie ustaliliśmy profil demograficzny klastrów, licząc dla każdego z nich odsetek respondentów: grających rzadko (raz na m-c lub rzadziej), grających często (raz na tydzień lub częściej), zwykle będących MG, zwykle nie będących MG, grających krócej niż 2 lata, grających dłużej niż 15 lat, młodszych niż 25 lat, starszych niż 40 lat, kobiet i mężczyzn. Wyniki są przedstawione w Tabeli 4.

Analizując profil światopoglądowy klastrów, policzyliśmy średnią każdej wartości moralnej dla całej badanej grupy. Następnie dla każdej kultury wyliczyliśmy różnicę pomiędzy średnią w obrębie klastra a średnią dla ogółu badanych. Warto tym samym zaznaczyć, jakim światopoglądem wyróżniają się kultury **na tle innych graczy**, a nie na tle ogółu społeczeństwa. Istotność statystyczną różnicy ustaloną za pomocą testu *t* Studenta ($p < 0.05$). Wyniki przedstawiono w Tabeli 5 (istotne różnice zaznaczone czarną ramką).

Na koniec policzyliśmy jeszcze korelację Pearsona pomiędzy wartościami moralnymi a odpowiedziami na poszczególne pytania. Przy określaniu istotności statystycznej korelacji ($p < 0.05$) zastosowano poprawkę Bonferroniego (współczynnik *p* był pomnożony przez całkowitą liczbę testowanych hipotez). Rezultat znajduje się w Tabeli 6 (istotne koreacje zaznaczone czarną ramką).

Za pomoc w badaniu bardzo dziękuję Maciejowi Litwinowi z Dobrych Rzutów. Pełne wyniki (w zanomizowanej postaci) wraz ze skryptem użytym do analizy można znaleźć pod poniższym adresem:

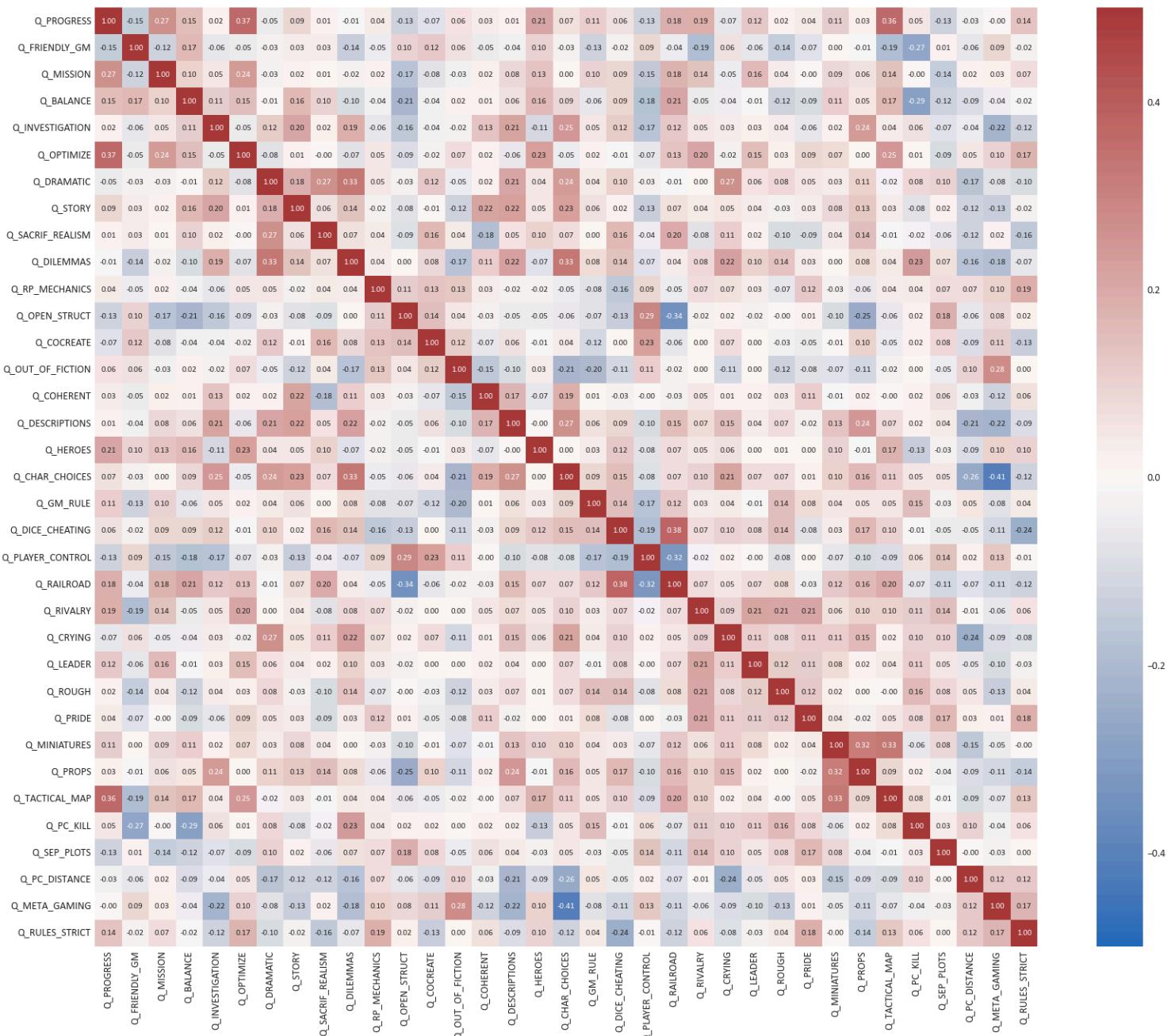
<https://github.com/Wiezzel/badanie-graczy>

²¹ <https://scikit-learn.org/stable/modules/generated/sklearn.impute.KNNImputer>

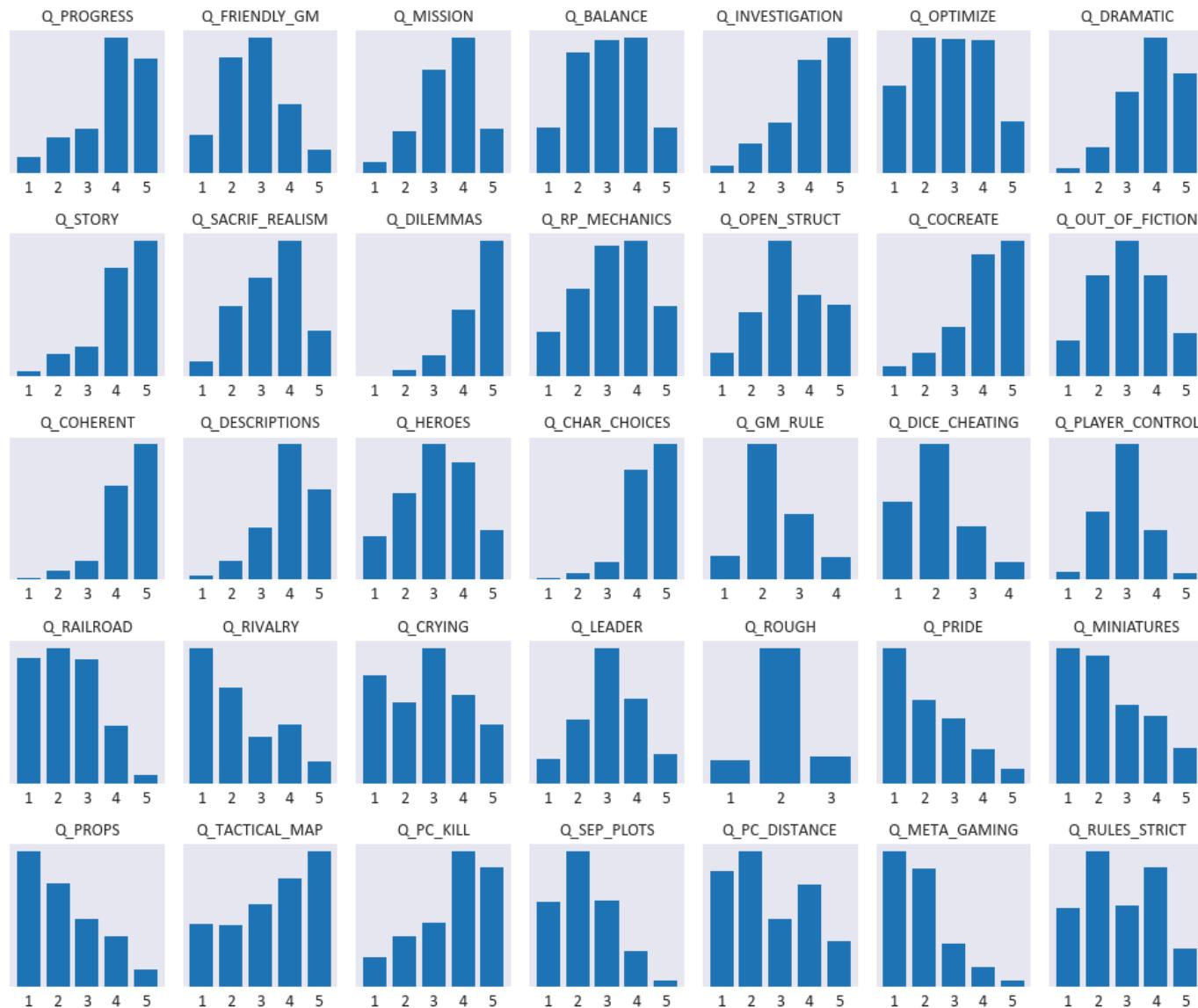
²² <https://scikit-learn.org/stable/modules/generated/sklearn.cluster.KMeans>

²³ Jest to arbitralna decyzja, inspirowana wspomnianym artykułem *Six Cultures of Play*. Wedle naszej wiedzy nie istnieje obiektywne kryterium pozwalające stwierdzić, jaka liczba klastrów byłaby „najlepsza”.

Tabela 2: Korelacja odpowiedzi na poszczególne pytania



Wykres 1: Rozkład odpowiedzi na poszczególne pytania



Wykres 2: Rozmiary klastrów

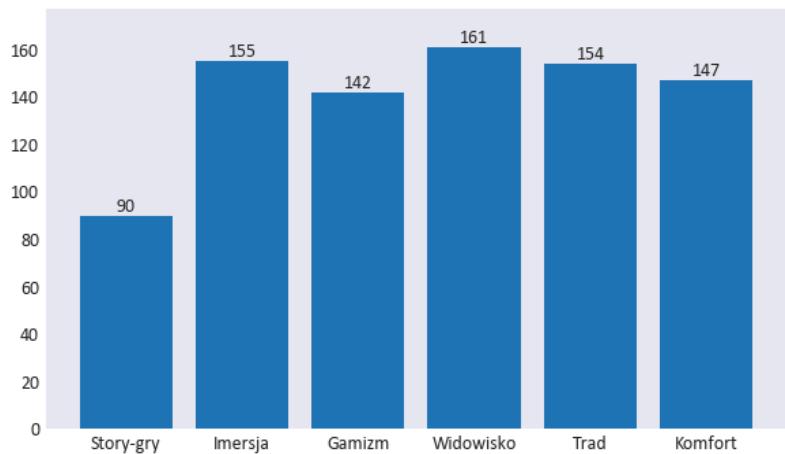


Tabela 4: Profil demograficzny klastrów

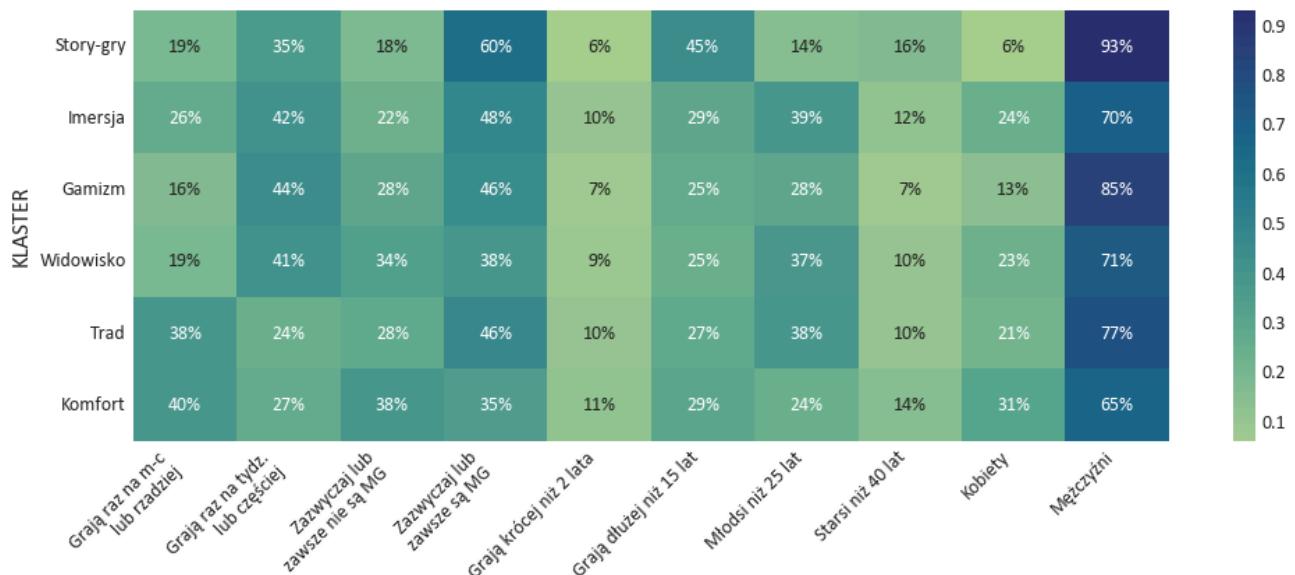


Tabela 5: Wartości moralne w poszczególnych klastrach (względem całej populacji)

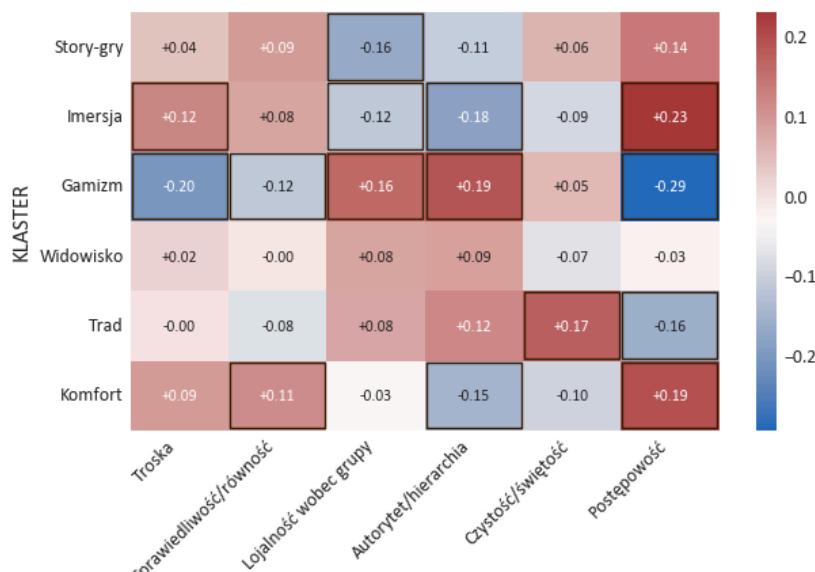


Tabela 3: Preferencje erpego w poszczególnych klastrach (względem całej populacji)

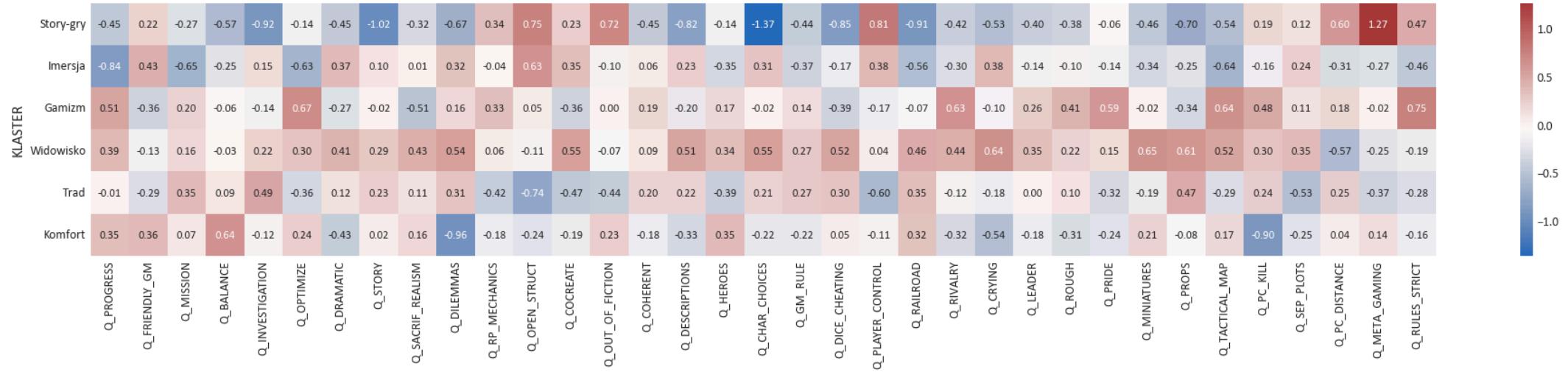


Tabela 6: Korelacja wartości moralnych z preferencjami erpegowymi

