

KRZYSZTOF CHMIELEWSKI

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego

Katedra Badania Gier i Kultury Cyfrowej

e-mail: k.chmielewski@magnaro.com

ORCID: 0000-0002-8927-1207

OSKAR SCHREIBER

Szkoła Doktorska

Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego

e-mail: oskar.schreiber@googlemail.com

ORCID: 0009-0004-9858-1698

DOI: 10.34813/ptr3.2025.13

Konstrukcja etyczna uniwersów w polskich narracyjnych grach fabularnych III generacji

The ethical construction of universes in Polish
third generation narrative role-playing games

Abstract. This article investigates the ethical construction of narrative universes in selected Polish tabletop role-playing games (RPGs) of the third generation, combining cultural studies with philosophical analysis. Drawing on a mixed-methods approach, the study explores how ethics is embedded in the world-building of these games and how moral structures are offered to players not merely as background but as mechanisms of narrative agency and interpretative responsibility.

The article is structured into four main sections. First, it outlines the theoretical framework, discussing the relevance of narrative games as cultural texts and their potential for ethical inquiry. Second, it presents detailed case studies of six Polish RPGs (*Wolsung*, *Diadem*, *Władcy losu*, *Ścieżka*, *Trójca*, and *Dzicz i potwory*), focusing on three key aspects: the ontological and aesthetic features of the fictional world, the embedded moral norms and their systemic consequences, and the axiological offers presented to the players. Third, the article provides a comparative synthesis, highlighting how these ethical models differ both from earlier Polish games (of the first and second generations) and from international narrative systems such as *Vampire: The Masquerade*, *Fate Core*, and *Blades in the Dark*. Finally, the study reflects on the cultural significance of ethical narratives in contemporary RPGs and outlines future research directions, including empirical studies of player experience and comparative work with digital narrative games.

Ultimately, the article argues that contemporary Polish RPGs constitute a distinct contribution to the global discourse on moral agency in interactive storytelling, offering complex and often philosophically grounded models of ethical engagement.

Keywords: role-playing games, RPG, tabletop, ethics, narrative

Gry fabularne, choć przez dekady traktowane jako rozrywka niszowa, coraz częściej postrzegane są jako pełnoprawne medium kultury uczestniczącej, zdolne do wyrażania złożonych treści światopoglądowych i etycznych. W szczególności narracyjne systemy RPG, które koncentrują się na wspólnym tworzeniu opowieści, ukazują potencjał do badania konstrukcji moralnych i sposobów ich doświadczania przez uczestników. Analiza tych konstrukcji nie sprowadza się wyłącznie do treści zawartych w podręcznikach, lecz obejmuje również mechanizmy gry, wzorce ról i decyzji fabularnych oraz szerzej – propozycje aksjologiczne oferowane graczowi. W niniejszym artykule podjęto próbę uchwycenia, w jaki sposób wybrane polskie gry fabularne trzeciej generacji projektują światy, w których moralność jest nie tylko obecna, ale często stanowi podstawę ich spójności narracyjnej i estetycznej.

Choć zagraniczne systemy RPG, takie jak *Vampire: The Masquerade* czy *Apocalypse World*, od lat eksplorują tematykę moralności w sposób systemowy, polskie gry tego rodzaju rozwijają się w nieco odmiennym kierunku, często łącząc refleksję etyczną z metafizyką, symboliką i lokalnym doświadczeniem kulturowym. W niniejszym opracowaniu skoncentrowano się na analizie konstrukcji etycznych w wybranych rodzimych grach narracyjnych: od klasycznie zakorzenionego *Diademu*, przez introspekcyjne *Władcy losu* i *Ścieżkę*, aż po estetyzowany *Wolsung* i aksjologicznie polifoniczną *Trójcę*. Celem nie było stworzenie rankingu czy typologii, lecz zrozumienie, jak gry te – poprzez swoje uniwersa, mechaniki i konwencje – projektują przestrzenie moralnych wyborów i oferują graczom narzędzia do ich przeżywania oraz współtworzenia.

1. Cel i przedmiot analizy

1.1. Znaczenie etyki w konstrukcji światów narracyjnych gier fabularnych

Etyka stanowi jedną z kluczowych, choć nie zawsze wyraźnie artykułowanych warstw konstrukcyjnych narracyjnych gier fabularnych. Światy przedstawione w RPG to nie tylko przestrzenie fikcji i działania, ale także kompleksowe układy aksjologiczne, w których gracze dokonują wyborów i podejmują działania o znaczeniu normatywnym. Konstrukcja etyczna świata gry wpływa nie tylko na sposób odgrywania postaci, lecz także na percepcję sensu, sprawczości

i odpowiedzialności w ramach rozgrywki. Innymi słowy, RPG nie są wyłącznie symulacjami wydarzeń, lecz również symulacjami sensów moralnych – systemami, które testują, wzmacniają lub podważają konkretne sposoby myślenia o dobru, złu, obowiązku i celu.

W klasycznej narracji literackiej czy filmowej system wartości świata przedstawionego jest z reguły spójny i nadany z góry przez autora. W grach fabularnych mamy natomiast do czynienia z rzeczywistością dynamiczną i interaktywną, w której gracze uczestniczą w definiowaniu moralnych ram poprzez własne decyzje i działania. To uczestnictwo nadaje etyce gry wymiar performatywny – wartości nie są wyłącznie opowiedziane czy opisane, ale współtworzone i przeżywane. Rola gracza jako aktora moralnego, a nie jedynie odbiorcy opowieści, pozwala na traktowanie RPG jako przestrzeni aktywnej etycznej eksploracji.

Konstrukcja etyczna świata gry nie ogranicza się przy tym do opisu „tego, co dobre” i „tego, co złe” w ramach fikcyjnego uniwersum. Obejmuje również mechaniczne i narracyjne struktury, które umożliwiają (lub ograniczają) podejmowanie decyzji moralnych: systemy nagród i kar, typy konsekwencji fabularnych, role społeczne, opcje rozwoju postaci, a także sposób prowadzenia rozgrywki przez mistrza gry. Różne systemy RPG projektują odmienne formy odpowiedzialności: od moralności heroicznej (np. obrona dobra za wszelką cenę), przez moralność sytuacyjną i pragmatyczną, aż po eksperymentalne konstrukcje, w których znaczenie etyczne pozostaje niejednoznaczne lub celowo problematyczne.

W tym kontekście analiza etyki w grach fabularnych III generacji – a zwłaszcza w polskich systemach narracyjnych ostatnich dwóch dekad – pozwala uchwycić ewolucję podejścia do wartości w przestrzeni interaktywnej fikcji. Badanie konstrukcji etycznych uniwersów RPG pozwala nie tylko lepiej zrozumieć mechanizmy projektowania tych gier, ale także odsłania, jakie oferty aksjologiczne kierowane są do graczy jako uczestników kultury.

1.2. Polskie gry fabularne III generacji

Okres trzeciej generacji (2005–2011) stanowi istotny etap w rozwoju polskiego rynku gier fabularnych, charakteryzujący się zarówno intensyfikacją działalności wydawniczej, jak i wyraźnym wzrostem aktywności środowisk niezależnych. To właśnie w tym czasie nastąpił rozkwit systemów określanых mianem Nowej Fali – innowacyjnych, często eksperymentalnych projektów RPG, które poszukiwały nowych form narracji i mechaniki. Średnia liczba publikowanych corocznie podręczników wynosiła nieco ponad szesnaście tytułów, z czego znaczną część stanowiły podstawowe podręczniki do orygi-

nalnych polskich systemów, powstałych poza głównym nurtem komercyjnym. Wśród nich wyróżnić można takie pozycje jak *Hospiterror* (Chmielewski, 2007), *Trójca* (Popielarczyk, 2009), czy *Charakternik* (Braniecki, 2012). Równocześnie obserwujemy w tym okresie powrót do klasyki rodzimego RPG – ukazywały się bowiem reedycje znanych wcześniej systemów, takich jak *Dzikie pola*, *Neuroshima* czy *Ścieżka śmierci*, co świadczyło o dojrzewaniu rynku i potrzebie zachowania ciągłości tradycji gatunku.

1.3. Uzasadnienie wyboru podejścia łączącego filozofię i kulturoznawstwo

Elementy światów przedstawionych w grach rzadko bywają poddawane analizie filozoficznej, podczas gdy gry stanowią medium o istotnym oddziaływaniu społecznym. Nieliczne powstałe teksty polskich autorów w tym przedmiocie zgodnie wskazują jednak na istotności etyki świata dla przeżycia gracza (Busse-Brandyk i Chmielewska-Łuczak, 2012; Krawczyk, 2013; Mochocki, 2008; Szczepocka, 2013).

Wcześniejsze badania nad moralnością w grach fabularnych (w tym te wydane na łamach *Przeglądu Religioznawczego*) nie uwzględniają specyfiki gier jako tekstów kultury: wysokiego poziomu interaktywności, częstej informacji zwrotnej do użytkownika, kompletnych, autonomicznych uniwersów. Z kolei w polskojęzycznych badaniach groznawczych od ponad dwóch dekad wskazywano potrzebę analizy konstrukcji etycznych gier fabularnych (Baran, 2003; Grzybowska, 2001; Jacko, 2015; Krysińska, 2007). Niniejszy tekst proponuje konstrukcję umożliwiającą wieloaspektową analizę warstwy etycznej w narracyjnych grach fabularnych.

1.4. Nawiązanie do wcześniejszych badań autorów

Niniejszy tekst stanowi kontynuację badania mającego na celu uporządkować problematykę związaną z moralnością w polskich narracyjnych grach fabularnych różnych generacji.

W polskich grach tRPG można zauważyć wyraźne różnice między tytułami pierwszej (1994–1997) a drugiej generacji (1998–2004). We wcześniejszych produkcjach obecne są wyobrażenia zła absolutnego – ukazywanego jako siła nadprzyrodzona, jednoznacznie antagonistyczna. Z kolei nowsze gry skupiają się raczej na moralnych i społecznych aspektach zła, traktując je jako zjawisko relatywne i zależne od kontekstu. Zmiana ta wynika m.in. ze zmęczenia dominującą narracją anglosaską, odmiennym – typowym dla Europy Środkowej – odczytaniem mitologii północnych oraz wpływem rodzimej literatury fan-

tastycznej. Analiza tych gier pokazuje, że ewolucja motywu zła odzwierciedla zarówno rozwój kultury, jak i rosnące oczekiwania graczy. Choć nie istnieje sztywna granica między tymi generacjami, to w analizowanym okresie można dostrzec tendencję – od spersonifikowanego, archetypicznego zła ku bardziej złożonym, wewnętrznym i rozmytym jego formom (Chmielewski, 2025).

Zarówno te wnioski, jak i wzrost różnorodności produkcji krajowych w późniejszych okresach, skłoniły autorów do reorientacji pytań badawczych ze sposobu reprezentacji zła na problem konstruktu etycznego światów przedstawionych. Nie bez znaczenia jest tu też autoetnograficzna warstwa – jeden ze współautorów tekstu był w trakcie pojawiania się gier Nowej Fali aktywnym działaczem fanowskim, a także autorem jednej z gier fabularnych w obrębie omawianego gatunku.

1.5. Cel i główne pytania badawcze

Celem niniejszego badania jest dokonanie przeglądu konstrukcji etycznych obecnych w uniwersach wybranych polskich narracyjnych gier fabularnych trzeciej generacji. Badanie koncentruje się na sposobach projektowania systemów wartości i norm moralnych w świecie przedstawionym oraz na tym, w jaki sposób są one przekazywane i aktywowane w interakcji z graczem. Zasadniczą intencją jest uchwycenie, w jaki sposób różne gry – jako narracyjne i interaktywne teksty kultury – oferują uczestnikom określone modele rozumienia dobra, zła, odpowiedzialności, sprawczości i wyboru moralnego.

Analiza łączy filozoficzną refleksję nad strukturą etyczną światów z kulturoznawczą analizą narracyjną nakierowaną na rolę aksjologii w światotwórstwie, a także groznawczą analizą systemów motywacji (w tym proceduralnych – mechanizmów progresji postaci, systemu kar i nagród w grach etc.).

Uwzględnione zostają także wyraźne lub domyślne metaetyczne założenia systemów – czyli odpowiedzi na pytania o źródło i naturę moralności w danym świecie. Perspektywa porównawcza obejmuje zarówno konfrontację gier polskich z wybranymi systemami zagranicznymi, jak i odniesienie do wcześniejszych polskich RPG.

W związku z powyższym sformułowano następujące pytania badawcze:

(1) Jakie konstrukcje etyczne dominują w wybranych polskich grach fabularnych trzeciej generacji i w jaki sposób są one wyrażone na poziomie narracyjnym oraz mechanicznym?

(2) Jakie oferty aksjologiczne są kierowane do gracza i w jaki sposób wpływają one na jego postrzeganie sprawczości moralnej w świecie gry?

(3) W jaki sposób analizowane systemy różnią się pod względem struktury etycznej od wcześniejszych polskich gier fabularnych oraz od najważniejszych zagranicznych systemów RPG o charakterze narracyjnym?

Celem badania jest nie tylko klasyfikacja tych konstrukcji, lecz także zrozumienie ich kulturowej funkcji i potencjału refleksyjnego w kontekście współczesnej kultury interaktywnej.

W dotychczasowym podejściu badania moralności w obrębie filozofii gier dominuje analiza pojedynczych przypadków, konkretnych decyzji moralnych podejmowanych przez gracza lub ogólnej narracji uniwersum. Choć istnieją wartościowe opracowania dotyczące etycznych aspektów obecnych w narracyjnych grach fabularnych (Bowman, 2010; MacKay, 2001; Tresca, 2010), to nadal brakuje modelu umożliwiającego ujęcie porównawcze konstrukcji etycznych w skali systemowej – tzn. obejmującego zarówno podstawy metaetyczne, reguły normatywne, jak i mechanizmy społeczne funkcjonowania wartości. Niniejsze narzędzie analityczne stanowi odpowiedź na tę lukę badawczą poprzez zaproponowanie trójpoziomowej struktury analizy, która umożliwia identyfikację źródeł moralności, typów reguł działania oraz kulturowego kontekstu wartościowania. Zastosowane podejście pozwala na metateoretyczną klasyfikację etycznych modeli uniwersów narracyjnych i ich praktyczne zastosowanie w analizie symulowanej rzeczywistości gier fabularnych.

Celem podjętej analizy jest zatem identyfikacja i klasyfikacja konstrukcji etycznych obecnych w polskich narracyjnych grach fabularnych III generacji. Badanie zakłada rozpoznanie zarówno filozoficznych podstaw systemów moralnych (metaetyka), jak i ich praktycznych przejawów – w postaci reguł działania (normatywność) oraz społeczno-narracyjnych mechanizmów wartościowania (etyka opisowa). W tym kontekście kluczowe stają się pytania o to, w jaki sposób wartości moralne są prezentowane, uzasadnione i egzekwowane w świecie gry oraz jakie relacje zachodzą między grą jako systemem reguł a moralnością jako konstruktem narracyjnym.

Dodatkowym celem jest określenie, czy w analizowanych uniwersach występują dominujące wzorce konstrukcji etycznych oraz w jaki sposób współgrają one z mechaniką i narracją danego świata, wpływając na wybory i sprawczość gracza. W tym ujęciu istotne stają się pytania o to, czy w danym uniwersum występuje jednoznaczna konstrukcja etyczna, a także jakie mechanizmy społeczne i kulturowe – takie jak rytuały, prawo czy obyczaj – realizują wartości moralne w obrębie przedstawionego świata.

Z perspektywy interakcji gracza z konstrukcją moralną, analizie podlega również to, czy uczestnik narracji akceptuje, redefiniuje lub podważa narzucony system etyczny oraz czy gra wymusza konkretny wybór moralny, czy też umożliwia różnorodne ścieżki działania i interpretacji etycznej.

2. Optyka i metoda

2.1. Perspektywa filozoficzna

Filozofia przenika niemal każdy aspekt naszego życia – to stwierdzenie może wydawać się oczywiste, ale niesie za sobą istotne konsekwencje. Nic dziwnego, że chętnie łączy się ona z innymi dziedzinami wiedzy. Niezależnie od tego, czy poruszamy się od praktyki do teorii, czy odwrotnie – wszędzie tam, gdzie pojawia się potrzeba definiowania, kategoryzowania i krytycznej analizy, filozofia oferuje narzędzia, które nie tylko prowadzą do odpowiedzi, ale też otwierają nowe pytania. Uniwersa narracyjnych gier fabularnych stanowią nowe pole eksploracji dla filozofii, oferując możliwość analizy modeli różnych koncepcji rzeczywistości, w których możliwe staje się porównywanie alternatywnych etyk. Analiza ta może również wzbogacić studia nad kulturą, oferując nowe narzędzia do interpretacji sposobów reprezentacji i symulacji rzeczywistości we współczesnych kontekstach kulturowych. Zrozumienie struktury moralnej rozpatrywanego uniwersum wymaga odniesienia się do klasycznych systemów etycznych, które dostarczają ram interpretacyjnych dla norm i wartości obecnych w tych światach. W związku z powyższym należy wskazać, które teorie etyczne zostaną przyjęte w ramach niniejszej analizy oraz uzasadnić wybór tych podejść.

Aby uniknąć nieporozumień, należy zaznaczyć, iż chodzi o narzędziowe, a nie pełne, doktrynalne ujęcie teorii – nie chodzi tu o wykład doktryny Kanta czy Arystotelesa, lecz o wykorzystanie ich koncepcji jako narzędzi analitycznych. Każdy z przyjętych modeli moralnych będzie odnosił się do określonego sposobu wartościowania czynu, postaci lub systemu. Niewystarczające byłoby ujęcie analizowanych uniwersów jedynie w kategoriach normatywnych (np. obowiązek, skutek), wymagają one również rozpoznania, skąd te normy się wywodzą (tj. perspektywy metaetycznej). Równie istotne jest, jak funkcjonują one w kontekście społecznym i narracyjnym, czyli odwołującym się do etyki opisowej.

Metaetyka jest działem etyki, który poświęcony jest refleksji nad systemami przekonań oraz badaniu ich natury i podstaw. Obiektem analiz są zatem same koncepcje, metody ich uzasadniania, jak również założenia ontologiczne. Analizę metaetyczną można prowadzić z perspektywy epistemologicznej, wtedy koncentruje się ona na naturze wiedzy etycznej, badając pojęcia uzasadniające moralność, a także poszukując logicznych podstaw etyki. Jednakże metaetyka może również opierać się na perspektywie metafizycznej, wtedy skupia się na kwestii istnienia i specyfiki własności etycznych. Oba te podejścia są komplementarne (Audi, 1999).

W niniejszej analizie wzięto pod uwagę cztery kategorie metaetyczne: intuicjonizm (racjonalizm), naturalizm, woluntaryzm oraz emotywizm. Poprzez intuicjonizm rozumie się pogląd, który mówi, iż moralność jest poznawalna bezpośrednio. To, co słuszne czy dobre lub niewłaściwe czy złe poznajemy dzięki intuicji, nie potrzeba ani dedukcji, ani indukcji, gdyż są to przekonania samouzasadniające, nie potrzebują więc żadnych innych odwołań (Craig, 2005). Naturalizmem w niniejszym badaniu okreśłany jest pogląd, który stanowi, iż dobro jest zakorzenione w immanentnym porządku natury – rozumianej zarówno materialnie, jak i metafizycznie – jako trwałym fundamentem moralności. Źródłem norm w ujęciu woluntarystycznym jest wola – niezależnie od tego, czy przypisana jest istocie transcendentnej, czy podmiotowi działającemu w obrębie danego uniwersum. Emotywizm został tu potraktowany jako model subiektywizmu moralnego, w którym dobro utożsamiane jest z ekspresją emocjonalną jednostki – pozbawioną odniesienia do trwałego lub obiektywnego źródła.

Poza perspektywą metaetyczną analiza obejmuje również wymiar normatywny, gdzie identyfikowane są kryteria oceny moralnej danego uniwersum. Uwzględnione zostały stanowiska takie jak: deontologia, teleologia, aretologia (etyka cnót) oraz perspektywizm – brak norm. Deontologia oznacza, iż miarą oceny moralnej jest zasada (np. prawo) bądź obowiązek moralny w formie kantowskiego imperatywu. W ujęciu teleologicznym ocena moralna zależy od skutków lub celów działania. Normy aretologiczne odnoszą się do uniwersów, w których moralność polega na rozwoju charakteru, doskonaleniu cnót. Kategoria perspektywizmu będzie użyta w kontekście uniwersów, które są moralnie nieustrukturyzowane, wszędzie tam, gdzie nie funkcjonują stałe normy, a ewaluacja etyczna ma jedynie emocjonalny i subiektywny charakter. W niniejszej analizie termin ten został przyjęty w znaczeniu autorskim, jako narzędzie interpretacyjne dla światów fikcyjnych.

Pojęcie konstrukcji etycznej w niniejszej pracy odnosi się do warstwowo ujętego systemu moralnego funkcjonującego wewnątrz świata przedstawionego. Z powodu różnorodności uniwersów narracyjnych gier fabularnych (od prostych po złożone, z wewnętrznymi konfliktami reguł moralnych), fundamentalnym założeniem było uwzględnienie możliwie szerokiej gamy kryteriów opisujących strukturę etyczną analizowanych systemów.

2.2. Perspektywa kulturoznawcza

Gry fabularne, zarówno cyfrowe, jak i analogowe, są obecnie uznawane za pełnoprawne teksty kultury, których analiza pozwala na rekonstrukcję społecznych wyobrażeń, norm oraz wartości. W kontekście narracyjnych RPG szcze-

gólne znaczenie zyskuje fakt, że są one tekstami o charakterze emergentnym, współtworzonymi przez uczestników rozgrywki. Jak zauważa Espen Aarseth (2001), medium gier wideo, a szerzej – interaktywnych gier narracyjnych – wymyka się tradycyjnym kategoriom estetycznym i hermeneutycznym, ponieważ zakłada aktywność odbiorcy jako współautora znaczeń. W tym ujęciu kulturoznawczym RPG staje się nie tylko przestrzenią reprezentacji, ale także praktyką kulturową, w której internalizowane i testowane są określone modele zachowań oraz wzorce moralne.

Znaczącą kategorią dla opisu RPG jako praktyki kulturowej jest pojęcie „świata możliwego” (*possible world*), obecne m.in. w semiotyce kultury i narratologii. W ramach rozgrywki gracze poruszają się w ramach określonego świata przedstawionego, który stanowi spójną ontologię alternatywną wobec świata realnego, lecz funkcjonującą na zasadach kulturowo rozpoznawalnych i zrozumiałych (Ryan, 2001). Światy te są nie tylko przestrzenią narracji, ale także aksjologicznie zorientowanymi uniwersami, w których konkretne decyzje i działania mają określone implikacje moralne. Konstrukcja etyczna świata gry staje się zatem częścią jego funkcji kulturotwórczej, oferując graczom nie tylko rozrywkę, ale także przestrzeń do symbolicznego testowania wartości.

W tym kontekście przydatna okazuje się koncepcja „gry jako rytuału” zaproponowana przez Erika Gordona i Adriana M. Ivakhiva (2010), zgodnie z którą RPG pełni funkcję przejściową i transformacyjną – stanowi symboliczny moment zawieszenia norm realnego świata, by mogły zostać przeformułowane i reinterpretowane w ramach struktury gry. Takie ujęcie pozwala widzieć rozgrywkę nie tylko jako doświadczenie estetyczne, ale także etyczne – gracze mają możliwość przyjęcia i sprawdzenia różnych tożsamości moralnych w środowisku kontrolowanym, ale znaczeniowo głębokim. RPG staje się tu narzędziem „etycznego laboratorium” (Sicart, 2009), w którym eksploruje się granice odpowiedzialności, sprawczości i konsekwencji wyborów.

Z perspektywy kulturoznawczej istotne jest także uwzględnienie performatywnego charakteru RPG. Jak wskazuje Jonne Arjoranta (2019), gry fabularne są praktyką społeczną, w której znaczenia powstają nie tylko poprzez tekst narracyjny (opisy, podręczniki), lecz również przez działania graczy w przestrzeni wspólnej interpretacji. To właśnie interakcja i akt performatywny współtworzą etykę świata gry – nie jako sztywne zasady, ale jako dynamiczne negocjowanie wartości w toku rozgrywki. Perspektywa ta umożliwia uchwycenie złożoności etycznych ofert zawartych w polskich RPG III generacji nie tylko na poziomie deklaratywnym (tekst podręcznika), ale także pragmatycznym – w sposobie, w jaki struktura gry umożliwia lub ogranicza określone typy działań.

2.3. Metodologia rozważań

Rozdział metodologiczny niniejszego artykułu ma na celu przedstawienie sposobu operacjonalizacji trójpoziomowego modelu etycznego, na którym oparto analizę oraz jego założeń teoretycznych.

W celu określenia, jakie formy konstrukcji etycznych są obecne w uniwersach polskich narracyjnych gier fabularnych III generacji, na potrzeby niniejszego badania opracowano autorskie narzędzie analityczne. Jego zamysłem było uchwycenie możliwie pełnego obrazu funkcjonowania moralności w obrębie danego świata. **Fundamentem, na którym zbudowano to narzędzie**, jest założenie, iż takie systemowe uporządkowanie, klasyfikacja i analiza wartości moralnych są możliwe nawet w fikcyjnych światach narracyjnych. Konstrukcje etyczne obecne w tych systemach wymagały specjalistycznego ujęcia, które uwzględni specyfikę struktury narracyjnej, kulturowej oraz metafizycznej danego uniwersum (sprzeczności, konflikty, spójne struktury). Zastosowany model wypełnia tym samym lukę badawczą – dotychczasowe podejścia najczęściej koncentrowały się na wybranych aspektach moralności, nie zaś na jej systemowej analizie w skali całego przedstawionego świata.

Zastosowane narzędzie opiera się na trójpoziomym modelu analizy etycznej, który uwzględnia podstawy filozoficzne systemu moralnego, jego reguły praktyczne oraz kulturowe mechanizmy ich realizacji. Pierwszy poziom odnosi się do źródła moralności w danym uniwersum, klasyfikowanego zgodnie z jedną z czterech kategorii: intuicjonizmu, naturalizmu, woluntaryzmu oraz emotywizmu. Drugi poziom dotyczy sposobu oceniania działań i postaci, gdzie wyróżnia się ujęcia deontologiczne, teleologiczne, aretologiczne oraz perspektywiczne. Trzeci poziom analizuje społeczne, kulturowe i narracyjne mechanizmy funkcjonowania wartości moralnych, takie jak rytuały, kodeksy, obyczaje czy sankcje wewnątrz świata gry. Dzięki takiej strukturze możliwe jest zarówno systematyczne przypisanie uniwersum do określonego typu, jak i identyfikacja wewnętrznych napięć, wyjątków i sprzeczności między poziomami. Należy zaznaczyć, iż z powodu zróżnicowania uniwersów narracyjnych gier fabularnych III generacji często nie jest możliwe sztywne określenie etyki (np. z powodu wewnętrznych sprzeczności świata, braku stabilnego prawa lub różnorodności czynników moralnych). Fakt ten nie stanowi jednak problemu dla samej analizy, gdyż przyjęte kategorie pozwalają wskazać zarówno dominujący typ, jak i obecność elementów innych orientacji.

Analizie poddano wybrane systemy RPG, reprezentujące zróżnicowane modele konstrukcji etycznych, należące do tzw. trzeciej generacji polskich gier fabularnych. Badanie obejmowało podręczniki główne oraz suplementy zawierające opisy światów, mechanik i ról postaci. Każdy z analizowanych światów

został opracowany z wykorzystaniem arkuszy klasyfikacyjnych, opartych na trójpoziomym modelu analitycznym. Struktura arkuszy umożliwia przyporządkowanie elementów narracyjnych do poszczególnych kategorii za pomocą zestawu pytań kierunkowych. Pozwoliło to na identyfikację dominujących orientacji etycznych w danym uniwersum oraz rozpoznanie potencjalnych napięć i niespójności pomiędzy poszczególnymi poziomami analizy.

Uzupełnieniem analizy materiału tekstowego były wywiady przeprowadzone z autorami analizowanych systemów. Miały one na celu eksplorację intencji projektowych związanych z konstruowaniem systemów moralnych w świecie gry. Pozwoliło to skonfrontować wyniki analizy tekstualnej z wypowiedziami twórców oraz uchwycić rozbieżności pomiędzy zakładanym a odbieranym modelem aksjologicznym. To pozwoliło na wskazanie, które elementy moralności zostały zaprojektowane celowo, a które wynikają z wewnętrznego działania systemu narracyjnego i mechanicznego.

Kategoryzacja metaetyczna pozwala określić, z jakiego źródła wywodzą się wartości moralne w obrębie danego uniwersum. Klasyfikacja obejmuje zarówno ujęcia realistyczne (naturalizm, intuicjonizm), jak i subiektywistyczne (emotywizm), a także konstrukty normatywne oparte na woli (woluntaryzm). W rzeczywistości jednak wiele światów RPG elementy te bywają mieszane lub nie w pełni zdefiniowane.

Drugi poziom modelu dotyczy sposobów oceny moralnej i struktury świata. Analiza odwołuje się do klasycznego podziału: deontologia, teleologia, aretologia oraz perspektywizm – kategoria ta została zdefiniowana autorsko jako brak stabilności moralnej, który często występuje np. w uniwersach opartych na światach postapokaliptycznych czy w narracjach nihilistycznych.

Uzupełnieniem klasyfikacji metaetycznej i normatywnej było rozpoznanie obecnych w uniwersach etyk szczegółowych, czyli dziedzin moralności odnoszących się do konkretnych sfer działania jednostek i społeczeństw. W analizie uwzględniono między innymi: bioetykę, etykę wojny, etykę środowiskową, technologiczną, społeczną, religijną, polityczną czy zawodową. Ich występowanie i funkcjonowanie rozpoznawano poprzez analizę wywiadów z autorami systemów, tekstów podręczników, struktur świata oraz interakcji postaci i graczy. Lista etyk szczegółowych nie jest zamknięta i może być rozszerzana w zależności od specyfiki danego uniwersum. Etyki szczegółowe są praktyką moralności uniwersum w danym systemie etycznym. Przykładowo, etyka wojny wyraźnie dominuje w uniwersach opartych na konflikcie metafizycznym lub społecznym (*Diadem*, *Trójca*, *Dzicz i potwory*), natomiast etyka środowiskowa odgrywa rolę marginalną i symboliczną, nawet w światach o strukturze postapokaliptycznej lub katastroficznej (*Władcy losu*, *Ścieżka*).

Ostatnim aspektem ujętym w narzędziu analitycznym jest relacja gracza wobec zastanego systemu moralnego. Analiza uwzględnia typowe postawy, jakie mogą być przyjmowane względem etyki świata przedstawionego – od bezwarunkowej akceptacji, przez kontestację, aż po reinterpretację czy etyczną obojętność. Kategorie te umożliwiają uchwycenie sposobu, w jaki uczestnik gry wchodzi w interakcję z systemem aksjologicznym, a także, w jakim stopniu struktura moralna uniwersum umożliwia sprawczość moralną postaci gracza.

Zastosowany schemat analizy umożliwia porównanie różnych uniwersów oraz formułowanie wniosków dotyczących konstrukcji etycznych w szerokim spektrum narracyjnym – od systemów zamkniętych i legalistycznych po modele relatywistyczne lub emotywistyczne. W tym kontekście szczególnie wyraźna staje się pozycja gracza wobec istniejącego porządku moralnego, gdzie może on działać w jego zgodzie bądź też podważać normy obowiązujące w danym uniwersum. Analiza obejmuje zatem również decyzje podejmowane przez gracza w ramach zastanej aksjologii – jego zachowanie jest interpretowane poprzez relację do struktury przedstawionego świata. Zagadnienie to pozostaje aktualne w ramach filozofii gier (Johansson i Rübsamen, 2024), zwłaszcza w odniesieniu do pojęć sprawczości gracza (*agency*), immersji narracyjnej (*immersion*) oraz sprawczości moralnej (*moral agency*).

3. Materiały i wyniki

3.1. Zakres analizy

Aby przybliżyć czytelnikowi niezaznajomionemu z osią czasu polskich gier RPG charakterystykę ich III generacji, należy przybliżyć specyfikę recepcji gier Nowej Fali na gruncie polskim. Termin Nowa Fala (w wersji anglojęzycznej *New Style*) – krótkie, nowatorskie gry, odrzucające typową konstrukcję światów, przygód, ale też konstruktów etycznych (*Droga ku chwale, Władcy losu, Hospiterror, Frankenstein Faktoria*) na świecie wydawane od połowy lata dziewięćdziesiątych XX wieku; W Polsce za pierwszą taką grę uznawano *Frankenstein Faktoria* (AbraKadabra i Trzewiczek, 2000), jednak większość z nich pojawiła się na rynku w latach 2006–2009)

Gry Nowej Fali przyniosły istotny przełom w praktyce rozgrywek RPG, proponując zawężone, często przejawione konwencje i uproszczone, wewnętrznie niespójne uniwersa służące takiemu sposobowi rozgrywki. Można przyjąć pewne uproszczenie, że w grach Nowej Fali świat przedstawiony nie stanowi środowiska gry (przestrzeni do eksploracji i testowania skuteczności decyzji bohaterów graczy), a jedynie skondensowane tło uzasadniające nastrój

gry. Z tej przyczyny autorzy niniejszego tekstu musieli przeanalizować charakter i zakres uproszczeń światów przedstawionych, aby zdecydować, jakie uniwersa w ogóle mogą być poddane rozważaniom nt. konstruktów etycznych.

Analizie narracyjnej poddano jedenaście polskich systemów, wydanych w latach 2005–2014. Objęto nią podręczniki podstawowe, określające reguły gier (*rulebooks*), a także, jeśli występowały, podręczniki graczy, ponieważ to w nich zazwyczaj zawarte jest szczegółowe przedstawienie uniwersum gry (Dobrzyńska, 2001).

3.2. Wyniki – synteza treści analizowanych uniwersów

Światy przedstawione w analizowanych polskich grach fabularnych III generacji wykazują znaczną różnorodność ontologiczną i stylistyczną, co bezpośrednio wpływa na sposób konstruowania przestrzeni moralnej. Od estetyzowanego steampunkowego Wunderlandu w *Wolsungu*, przez metafizycznie zdeterminowany świat *Diadem*, aż po pękniętą rzeczywistość *Trójcy* i egzystencjalne przestrzenie *Władców losu* – każdy z tych światów stanowi nie tylko scenografię narracyjną, ale także ramę dla doświadczenia aksjologicznego. Co znamienne, w przeciwieństwie do światów klasycznego fantasy I generacji (np. *Kryształ czasu*), współczesne uniwersa nie oferują jednej spójnej „prawdy świata”, lecz projektują przestrzenie interpretacyjne: niedookreślone, wewnętrznie złożone, często ambiwalentne moralnie.

Zasady moralne wpisane w te światy przyjmują różne formy: od metafizycznego determinizmu (*Diadem*), przez moralność heroicznego stylu (*Wolsung*), aż po relatywizm sytuacyjny i tragizm wyboru (*Trójca*, *Władcy losu*). Co istotne, konstrukcje etyczne są ściśle powiązane z logiką ontologiczną świata gry – nie są do niego doklejone, lecz wynikają z jego wewnętrznych reguł i sposobu funkcjonowania. W *Ścieżce* moralność wpływa z duchowego samopoznania, w *Dzicy i potworach* – z warunków przetrwania i lokalnych rytuałów. W wielu przypadkach nie funkcjonuje więc centralny kodeks etyczny – zamiast tego gracz konfrontowany jest z moralnością rozproszoną, kontekstową i często domyślną, negocjowaną na poziomie mikroświatów.

W porównaniu z wcześniejszymi generacjami polskich RPG analizowane systemy III generacji oferują znacznie głębszą i bardziej świadomie zaprojektowaną aksjologię. W grach I i II generacji moralność była często reprodukcją literackich i popkulturowych wzorców (np. walka dobra ze złem, kodeks rycerski, przetrwanie w świecie *postapokaliptycznym*), natomiast w systemach nowszych mamy do czynienia z próbą dekonstrukcji tych wzorców lub z ich przekształceniem. *Trójca* nie tyle ukazuje konflikt dobra i zła, ile konfrontację trzech konkurencyjnych porządków moralnych. *Władcy Losu* porzuca ideę

obiektywnej moralności na rzecz subiektywnego, egzystencjalnego odczucia sensu. *Wolsung* z kolei przedstawia moralność jako wybór estetyczny – kształtowany przez konwencję, rolę i etos bohatera.

Aksjologiczna oferta gry jest w omawianych systemach wielowymiarowa i często niejawna. Zamiast narzucać konkretne wartości, systemy te projektują mechanizmy, które zmuszają gracza do określenia własnych zasad w ramach danego uniwersum. Mechanizmy takie jak wybór frakcji (*Trójca*), ścieżki rozwoju duchowego (*Ścieżka*), afiliacja z siłami moralnymi (*Diadem*) czy styl działań (*Wolsung*) tworzą pola napięcia, w których gracz zmuszony jest do autorefleksji. Gra nie oferuje jednoznacznego rozwiązania dylematów, lecz stawia pytania – o cenę działania, granice lojalności, sens buntu lub ofiary. Tym samym RPG staje się medium nie tylko opowieści, lecz także etycznego eksperymentowania.

Nie bez znaczenia pozostaje także fakt, że omawiane gry oferują różne typy uczestnictwa moralnego. W systemach takich jak *Diadem* czy *Trójca* gracz zostaje uwikłany w konflikt o wysokim poziomie zobowiązania aksjologicznego – nie można pozostać neutralnym wobec sił porządku i chaosu. We *Władcach losu* oraz *Dzicy i potworach* gracz sam tworzy swoje zasady – ponosząc pełną odpowiedzialność za ich konsekwencje. Z kolei *Wolsung* i *Ścieżka* koncentrują się na narracyjnej spójności postaci – etyka jest tu sposobem budowania wiarygodności tożsamościowej bohatera. W każdym przypadku mamy jednak do czynienia z sytuacją, w której etyka nie funkcjonuje jako zbiór zewnętrznych norm, lecz jako pole interpretacyjne i konstrukcyjne, w którym działa zarówno postać, jak i gracz.

Synteza ta pozwala uznać, że mimo różnic formalnych i estetycznych polskie gry fabularne trzeciej generacji dzielą wspólny rys – traktują konstrukcję etyczną nie jako zbiór nakazów, lecz jako architekturę doświadczenia. Etyka nie służy wyłącznie do oceny działań postaci, ale do budowania znaczeń, relacji i napięć. Gracz nie otrzymuje gotowej mapy moralnej – lecz zostaje zaproszony do jej współtworzenia. W tym sensie gry te wpisują się w szerszy nurt współczesnych narracji interaktywnych, w których odpowiedzialność za sens i wartość opowieści zostaje przeniesiona z autora na uczestnika.

Pełne wyniki w oparciu o wskazaną wcześniej tabelę, a także wskazania etyk szczegółowych i konstrukcji przygód oraz bohaterów umieszczono w otwartym dostępie w repozytorium na dysku Google (Chmielewski i Schreiber, 2025).

3.3. Wywiady eksperckie – synteza wyników

Kryterium doboru respondentów do wywiadów było autorstwo trzech systemów o najbardziej charakterystycznych, a zarazem odmiennych od pozostałych konstruktów etycznych, a więc kolejno: *Diademu*, *Trójcy* i *Wolsunga*.

Spośród autorów wspomnianych gier, dwóch wyraziło zgodę na wywiad – w efekcie przeprowadzono rozmowy z Arturem Ganszyńcem (*Wolsung*) oraz Andrzejem Rylskim (*Diadem*).

Wolsung jako system fabularny został pomyślany jako estetyczny pastisz przygodowej literatury XIX wieku i kultury pulp fiction, z silnymi wpływami Verne'a, Pratchetta, Warhammera oraz popkultury spod znaku „nowej przygody”. Autorzy celowo zrezygnowali z religijnego lub naturalistycznego ugruntowania moralności, konstruując świat gry jako przestrzeń świecką, humanistyczną i zorientowaną na indywidualne przekonania postaci. Moralność w *Wolsungu* nie wypływa z żadnych instytucjonalnych źródeł, lecz z wewnętrznych przekonań bohaterów, którzy – mimo przerysowanej konwencji – są postaciami „przyzwoitymi” i działającymi według własnego etosu. System promuje postawę odpowiedzialności i stylu, ale unika moralizatorstwa – styl pełni rolę estetycznego filtra, a nie kodeksu. W ten sposób etyka zostaje przeniesiona z poziomu świata na poziom narracji i osobistej decyzji gracza.

W toku rozmowy autor wskazywał na ambiwalencję zawartą w konstrukcji świata *Wolsunga*: z jednej strony fascynacja arystokracją, technologią i eksploracją w duchu europejskiej cywilizacji, z drugiej – nieuświadomione wówczas przez twórców kalki kolonialne i klasowe. Retoryka „muzealnictwa”, egzotyki i heroicznej ekspedycji została przyjęta jako element konwencji, bez pełnej refleksji nad jej kontekstem ideologicznym. Późniejsza recepcja (np. reakcje z forów anglojęzycznych) ujawniła ukryte napięcia związane z orientalistycznym i kolonialnym dziedzictwem tekstów źródłowych. Wątki takie jak wojna, rasy, bioetyka czy totalitaryzm obecne są w grze w formie estetyzowanej – nie jako przedmiot refleksji etycznej, lecz jako kulturowe tropy wplecione w pulpową strukturę narracyjną. Jednocześnie świat *Wolsunga* – mimo braku otwartej normatywności – oferuje przestrzeń do reinterpretacji tych motywów przez graczy, co zdaniem autora było istotnym, choć nie w pełni zamierzonym elementem jego konstrukcji.

W wywiadzie Andrzej Rylski podkreśla, że świat *Diademu* powstawał przede wszystkim jako funkcjonalne zaplecze dla systemu mechanicznego, który miał być prosty, intuicyjny i dostępny dla początkujących graczy. Konstrukcja moralna uniwersum nie była pierwotnym celem projektu, ale raczej efektem ubocznym potrzeby zapewnienia logicznego i stabilnego tła fabularnego dla rozgrywki. Choć system zawiera odniesienia do obiektywnego dobra i zła, są one wykorzystywane głównie jako strukturalne ramy narracyjne – nie jako przedmiot filozoficznego czy dramatycznego testowania. W praktyce moralność w *Diademie* ma charakter konserwatywny i funkcjonalny – słuszne jest to, co sprzyja stabilności wspólnoty i utrzymaniu porządku. Etyka staje się więc sposobem na wzmocnienie spójności drużyny i zapewnienie przewidy-

walności tego, jakie zachowania będą przejawiać postaci, co jest szczególnie istotne w kontekście doświadczenia początkujących graczy.

Religie pełnią w *Diademie* funkcję silnie porządkującą – zarówno społeczną, jak i mechaniczną. Tradycyjne religie oparte są na strukturze prawa naturalnego i harmonii z siłami przyrody, natomiast nowe wyznania często przybierają postać ideologii, odpowiadających na potrzeby złożonego świata postimperialnego. Moralność religijna jest powiązana z konkretnymi obowiązkami kapłanów, którzy – aby czerpać moc ze swojej wiary – muszą żyć zgodnie z jej zasadami. Gra jednoznacznie promuje cnoty takie jak lojalność, odpowiedzialność, konsekwencja, wierność ścieżce. Konstrukcja ta, choć – jak zauważa sam autor – ograniczona, okazuje się wystarczająco funkcjonalna w praktyce i spójna z ogólną konwencją prostoty, klarowności i stabilności systemu.

4. Rezultaty

4.1. Wzorce etyczne i aksjologiczne – podobieństwa i różnice między analizowanymi grami

Analiza poszczególnych uniwersów narracyjnych polskich gier fabularnych III generacji ujawniła szerokie spektrum podejść do konstruowania struktur etycznych. W niniejszym podrozdziale podjęta zostaje próba porównania tych konstrukcji, jednakowo na poziomie ich źródeł metaetycznych, norm moralnych oraz kulturowo-narracyjnych mechanizmów ich realizacji. Porównanie to pozwala uchwycić dominujące wzorce aksjologiczne, jak również wskazać istotne różnice w sposobie projektowania i doświadczania moralności w analizowanych grach.

Na poziomie metaetycznym, czyli odnoszącym się do źródła i natury moralności, analizowane gry ujawniają zróżnicowany wachlarz rozwiązań. Część uniwersów – takich jak *Diadem* – opiera się na ontologicznym naturalizmie, traktując dobro i zło jako realnie istniejące siły porządkujące kosmos. W tym modelu moralność nie jest tworem kulturowym, lecz wynika z metafizycznego ładu świata i obecności aktywnych bóstw, których wola stanowi fundament aksjologiczny.

Z kolei systemy takie jak *Dzicz i potwory* czy *Trójca* realizują podejście sytuacyjne lub pragmatyczne, zbliżone do naturalizmu empirycznego – moralność wyłania się z realiów przetrwania, lokalnych zwyczajów i lojalności wspólnotowej. Wartości nie są tu dane z góry, lecz powstają w odpowiedzi na zmienne warunki egzystencji.

Inny biegun reprezentuje *Hospiterror*, w którym dominuje emotywizm – moralność ma charakter subiektywny, a dobro utożsamiane jest z przeżyciem emocjonalnym, nastrojem lub indywidualnym poczuciem sensu. W świecie groteski i odwróconych norm źródłem aksjologii staje się często samopoczucie postaci.

Warto zaznaczyć, że niektóre uniwersa łączą różne typy metaetyczne, tworząc struktury hybrydowe. Przykładowo, *Wolsung* integruje elementy intuicjonizmu z konwencjonalną aksjologią stylu i osobistej narracji bohatera. Tego typu złożoność utrudnia jednoznaczną klasyfikację, lecz pozwala uchwycić bogactwo etycznych modeli symulowanych w grach.

Na płaszczyźnie normatywnej, czyli w sposobie, w jaki świat gry ocenia działania bohaterów, widoczne jest znaczne zróżnicowanie podejść. *Diadem* ilustruje model klasyczny, oparty na deontologii – o moralnej wartości czynu decyduje tu zgodność z jasno określoną zasadą lub obowiązkiem, a nie jego rezultat czy konsekwencje działania. Jednocześnie jednak obecne są tam także elementy teleologii – celem jest ochrona ładu kosmicznego, co wskazuje na złożoność i napięcia między powinnością a efektem.

W opozycji do tego modelu znajdują się gry takie jak *Dzicz i potwory*, *Władcy losu* czy *Trójca*, które charakteryzuje brak jednolitej normatywności. Moralność ma tu charakter sytuacyjny – działania oceniane są kontekstowo, na podstawie przynależności do grupy, skutków przetrwania lub zgodności z lokalnym kodeksem. Taki model, zbliżony do perspektywizmu, zakłada relatywizm etyczny i nie oferuje graczowi uniwersalnych punktów odniesienia.

Interesującym przypadkiem jest *Wolsung*, który operuje etyką aretologiczną – moralność nie opiera się na zasadach czy celach, lecz na kształtowaniu charakteru, stylu i tożsamości postaci. Dobro utożsamiane jest tu z autentycznością i skutecznością działania, zgodnie z wewnętrznym ideałem bohatera.

W wielu grach pojawiają się również konflikty normatywne wewnątrz jednego uniwersum – sytuacje, w których wybór moralny nie może zostać jednoznacznie oceniony z jednej perspektywy. Przykładowo, lojalność wobec wspólnoty może stać w sprzeczności z moralnym imperatywem indywidualnym (*Dzicz i potwory*), a działania zgodne z prawem mogą prowadzić do skutków uznanych za niemoralne (*Diadem*). Tego typu napięcia świadczą o dojrzałości narracyjnej i etycznej analizowanych systemów.

Mechanizmy etyki opisowej – a więc sposoby, w jakie wartości moralne są zakorzenione w kulturze świata przedstawionego – różnią się istotnie w analizowanych systemach. W grach takich jak *Diadem* struktura aksjologiczna wspierana jest przez wyraźnie zarysowane formy religijności, rytuały oczyszczenia, przysięgi, a także język moralny operujący kategoriami łaski, profanacji, świętości czy boskiej kary. Tak skonstruowany świat nie tylko

dostarcza graczom jasnych ram etycznych, ale też modeluje ich działania poprzez narracyjną sankcję – działania niemoralne mają konsekwencje nie tylko społeczne, lecz również ontologiczne.

W odróżnieniu od tego typu struktur, gry o charakterze sytuacyjnym – takie jak *Dzicz i potwory* – ukazują moralność jako produkt lokalnych wspólnot, tabu i rytuałów o znaczeniu doraźnym. Honor, przysięga czy lojalność mają znaczenie jedynie w obrębie określonej społeczności, a ich naruszenie skutkuje sankcją społeczną, a nie metafizyczną. Co ważne, moralność w tych światach nie jest zapisana w instytucjach – wynika z niepisanych reguł przetrwania i współistnienia.

Jeszcze inne podejście reprezentuje *Hospiterror*, gdzie język moralny ma charakter groteskowy i wywrotowy. Obowiązujące normy są zdeformowane lub odwrócone – to, co uchodzi za dobre, bywa powiązane z absurdalnym porządkiem instytucji psychiatrycznej, moralność zaś staje się efektem emocjonalnej reakcji lub zindywidualizowanej narracji. W takich grach etyka opisowa pełni funkcję demaskującą – zamiast wzmacniać określone wartości, obnaża ich arbitralność lub czysto formalną funkcję.

Mechanizmy etyki kulturowej w grach III generacji nie tylko osadzają wartości w świecie gry, ale również kształtują doświadczenie gracza. Świat, który konsekwentnie egzekwuje określone rytuały i sankcje (np. w przypadku religii lub kodeksów wojennych), zmusza uczestnika do refleksji nad własnym działaniem. Natomiast uniwersa o ambiwalentnej lub zdekonstruowanej kulturze moralnej stają się przestrzenią eksperymentowania z normami – miejscem, w którym znaczenie dobra i zła nie jest dane, lecz podlega nieustannej interpretacji.

Jednym z kluczowych aspektów konstrukcji etycznej uniwersum jest sposób, w jaki gracz może – bądź musi – wobec niej się ustosunkować. Analizowane gry oferują zróżnicowane modele interakcji: od silnie zdeterminowanej aksjologii, wymagającej akceptacji i podporządkowania, po otwarte struktury pozwalające na kontestację lub całkowitą reinterpretację wartości.

W *Trójcy* gracz staje się uczestnikiem debaty aksjologicznej. Uniwersum nie narzuca jednoznacznego porządku – świat przedstawiony konstruuje przestrzeń konfliktu między wartościami, a postać gracza może przyjmować rozmaite postawy: lojalność, sprzeciw, reinterpretację, ironiczny dystans. Tak zaprojektowany system nie tylko pozwala na sprawczość moralną, ale wręcz ją warunkuje – gra zakłada aktywne kształtowanie własnej pozycji etycznej.

Gry sytuacyjne, takie jak *Dzicz i potwory*, oferują jeszcze inny wariant – gracz porusza się w świecie pozbawionym stabilnego ładu moralnego. Jego wybory są znaczące, ale nie odnoszą się do stałych struktur – są osadzone w kontekście, lokalnej kulturze lub relacji z innymi postaciami. Moralność

staje się tu funkcją przeżycia, przynależności lub lojalności, nie zaś wyrazem uniwersalnych zasad.

Istnieją też systemy, w których gracz może pozostać moralnie obojętny – nie tyle ignorując aksjologię świata, ile dystansując się wobec niej na poziomie narracyjnym. W *Hospiterrorze*, z jego groteskową i absurdalną strukturą wartości, możliwe jest zarówno cyniczne odgrywanie, jak i całkowite odrzucenie reguł jako nieistotnych. Ten rodzaj dystansu może sam w sobie stanowić akt etyczny – wyboru bez wartości wobec wartości bez znaczenia.

Analiza porównawcza konstrukcji etycznych w grach fabularnych III generacji pozwala dostrzec zarówno wyraźne różnice, jak i powtarzające się schematy aksjologiczne. Na poziomie źródeł moralności dominują struktury zbliżone do naturalizmu – czy to w postaci metafizycznego ładu (*Diadem*), czy pragmatyzmu opartego na realiach przetrwania (*Dzicz i potwory*). Jednocześnie jednak pojawiają się systemy odważnie eksperymentujące z emotywiizmem (*Hospiterror*) czy relatywizmem kulturowym (*Trójca*), co wskazuje na pluralizm i otwartość etyczną tych uniwersów.

W zakresie normatywności można zauważyć odejście od klasycznych podziałów na dobro i zło. Zamiast jednoznacznych reguł, gry III generacji częściej operują strukturami konfliktowymi, ambiwalencją lub wielowarstwowością. Nawet w systemach zdominowanych przez deontologię (*Diadem*), obecne są elementy innych podejść, co tworzy przestrzeń dla wewnętrznych napięć i etycznych dylematów. Aretologiczne podejście *Wolsunga* oraz perspektywizm *Dziczy i potworów* wyznaczają skrajnie różne punkty w tej topografii.

Na poziomie kulturowym (etyki opisowej) dominują dwa przeciwstawne wzorce. Z jednej strony – świat jako struktura sankcji, rytuałów i hierarchii (np. religijność i kodeksy w *Diademie*), z drugiej – świat jako przestrzeń fragmentaryczna, lokalna i kontekstowa, w której moralność wyłania się z praktyki życia (*Dzicz i potwory*). Pojawiają się też uniwersa dekonstrukcyjne – jak *Hospiterror* – które celowo podważają sensowność konwencjonalnych norm.

Mimo tej różnorodności można zaryzykować stwierdzenie, że systemy RPG Nowej Fali dzielą pewne cechy wspólne: silne powiązanie aksjologii z estetyką (styl, nastrój, groteska), nacisk na sprawczość moralną gracza, a także rosnącą świadomość etycznej funkcji fikcyjnych światów. Gry przestają być jedynie przestrzenią heroicznej walki dobra ze złem – stają się etycznym poligonem doświadczalnym, w którym testuje się granice odpowiedzialności, lojalności, relatywizmu czy przekraczania norm.

Tym samym, choć nie sposób wskazać jednolitego modelu etycznego gier III generacji, można mówić o nowej jakości, o przejściu od moralności nakazanej do moralności przeżywanej – dynamicznej, negocjowanej i głęboko zintegrowanej z doświadczeniem narracyjnym.

4.2. Etyka w polskich grach III generacji wobec wcześniejszych polskich gier fabularnych

Analiza konstrukcji etycznych w polskich grach fabularnych III generacji ukazuje istotną ewolucję w sposobie projektowania aksjologicznych fundamentów uniwersów narracyjnych. Gry te w znacznie większym stopniu niż wcześniejsze systemy traktują etykę jako wewnętrznie spójną strukturę współtworzącą doświadczenie gracza, a nie tylko jako tło dla konwencjonalnej opowieści o walce dobra ze złem. W przeciwieństwie do gier I i II generacji, które często ograniczały się do moralności binarnej lub klasycznie heroicznej, systemy III generacji oferują modele bardziej zniuansowane, często oparte na relatywizmie, introspekcji lub estetyzowanej dekonstrukcji porządku moralnego.

W polskich grach I generacji (lata 90.), takich jak *Oko Yrrheda*, *Kryształ czasu* czy pierwsze edycje *Dzikich pól*, konstrukcja etyczna była zazwyczaj uproszczona, podporządkowana klasycznym modelom fantasy lub konwencji historycznym. Moralność była często domyślna – opierała się na przejętych z literatury schematach walki dobra ze złem, heroizmu, lojalności wobec grupy, zdrady czy honoru. Brakowało jednak wyraźnie wyodrębnionej struktury aksjologicznej świata – wybory moralne postaci rzadko miały rzeczywiste konsekwencje fabularne lub mechaniczne. Gry te skupiały się głównie na eksploracji, walce i rozwoju postaci, pozostawiając refleksję etyczną poza zakresem intencjonalnego projektowania.

W grach II generacji, rozwijanych w pierwszej dekadzie XXI wieku, takich jak *Neuroshima*, *Monastyr* czy *De Profundis*, można zauważyć próbę pogłębienia moralnego wymiaru rozgrywki, choć dominująca pozostawała silna autorska aksjologia wpisana w świat. W *Neuroshimie* porządek moralny był zdegradowany – świat postapokalipsy nie dopuszczał jednoznacznych sądów etycznych, ale jednocześnie promował survivalistyczną, pragmatyczną etykę przetrwania. *Monastyr* natomiast wprowadzał złożoną strukturę religijno-etyczną, ale była ona silnie zideologizowana: świat gry zakładał istnienie jedynej „prawdziwej” religii i porządku moralnego, a działania graczy miały być zgodne z jego doktryną (choć de facto demoniczny, pogański Valdor był symetryczną odpowiedzią na wiarę w Jedyne). Były to systemy, w których moralność istniała jako część narracyjnego tła, lecz nie zawsze była dostępna jako pole realnego wyboru gracza – w praktyce często przekształcała się w dekorację lub instrument prowadzącego.

Na tym tle konstrukcje etyczne gier III generacji cechuje znacznie większy pluralizm, intencjonalność i głębia. *Wolsung* oferuje stylizowaną etykę aretologiczną – gracz buduje moralność poprzez styl, skuteczność i tożsamość

postaci, a nie przez podporządkowanie obiektywnym normom. W *Diademie* mamy do czynienia z ontologicznym dualizmem – moralność jest wpisana w strukturę świata, lecz wymaga aktywnego rozpoznania i konsekwencji. Gry takie jak *Władcy losu* i *Trójca* zrywają z jednoznacznością – konstruują świat jako przestrzeń konfliktu aksjologii, w której gracz sam musi odnaleźć lub stworzyć moralny porządek, nierzadko wbrew oficjalnym narracjom frakcji czy bóstw.

Co szczególnie istotne, w grach III generacji można zauważyć odejście od moralności funkcjonalnej (czyli takiej, która wynika z potrzeby porządku mechanicznego lub dramaturgii), na rzecz moralności światotwórczej – integralnej z logiką uniwersum, zinternalizowanej przez mechanikę i retorykę gry. Etyka nie tylko definiuje świat, ale też realnie kształtuje doświadczenie gracza: wpływa na rozwój postaci, strukturę scen, reakcje otoczenia i typ narracji. Gracz nie odgrywa już postaci w ustalonym świecie moralnym – on ten świat współtworzy, testując własne granice i systemy wartości. W efekcie polskie gry RPG III generacji oferują konstrukcje etyczne o wiele bardziej świadome, refleksyjne i interaktywne niż wcześniejsze systemy. Są one nie tylko estetycznie i filozoficznie bardziej złożone, ale też znacznie bliższe współczesnym wyzwaniom kulturowym – takim jak kryzys obiektywizmu moralnego, relatywizacja aksjologii czy potrzeba indywidualnej odpowiedzialności etycznej w złożonych, nieprzewidywalnych światach. O ile gry I i II generacji w większym stopniu reprodukowały znane modele literackie i popkulturowe, o tyle gry III generacji coraz częściej je dekodują, rekonfigurują i kwestionują – tworząc przestrzeń nie tylko do opowiadania historii, ale do etycznego eksperymentowania.

5. Wnioski

W toku przeprowadzonej analizy ujawniono, że polskie gry fabularne trzeciej generacji oferują znacznie bardziej złożone i świadome podejścia do kwestii etycznych niż wcześniejsze systemy. Twórcy tych gier konstruują światy, w których moralność nie jest tylko tłem fabularnym, lecz jedną z podstawowych warstw strukturalnych – mocno zintegrowaną z narracją, mechaniką i estetyką. W zależności od tytułu etyka może przyjmować różne formy: od prostych, ale konsekwentnych kodeksów moralnych (*Diadem*), przez refleksyjną introspekcję (*Ścieżka*), po bardziej skomplikowane układy egzystencjalnych napięć (*Trójca*, *Władcy losu*). Co istotne, nie mamy tu do czynienia z moralnością „zadekretowaną” z góry, ale z taką, która wynika z logiki świata i otwiera przed graczem przestrzeń do aktywnego interpretowania wyborów.

Tym samym konstrukcja etyczna odgrywa dla uczestnika gry podwójną rolę – nie tylko jako odbiorcy gotowego tekstu kultury, lecz również jako jego współautora. Gry fabularne tego typu zakładają, że gracz nie tyle porusza się po świecie z określoną moralnością, ile sam ją w dużej mierze kształtuje – przez decyzje, postawy, relacje i rozwój postaci. Nawet w systemach, które pozornie stawiają na klasyczną konwencję przygodową (*Wolsung*), to gracz musi rozstrzygnąć, co w danej sytuacji jest godne, słuszne lub stosowne. Tego typu podejście pozwala na głębsze zaangażowanie i stawia gracza w roli nie tylko uczestnika fabuły, ale i kreatora znaczeń. W tym sensie gry te budują osobistą, a często również filozoficzną więź między światem fikcyjnym a realnymi wartościami. Polskie systemy trzeciej generacji często pokazują, że moralność może być nie tylko narzędziem fabularnym, ale i kluczem do zrozumienia samego świata gry.

W świetle tych wniosków otwiera się szereg kierunków dla przyszłych badań. Jednym z nich jest zbadanie sposobów, w jakie gracze doświadczają, interpretują i przyjmują etykę w trakcie rozgrywek – na przykład przy pomocy badań empirycznych, obserwacji sesji czy pogłębionych wywiadów. Innym istotnym obszarem może być zestawienie analizowanych systemów z grami cyfrowymi o zbliżonym charakterze narracyjnym – aby przyjrzeć się różnicom w zakresie konstrukcji etycznej, sprawczości gracza i rodzaju wyborów moralnych. Warto też kontynuować badania nad zależnością między formą medialną (papierową, cyfrową, improwizowaną) a kształtem wartości w świecie gry. Wszystko to może przyczynić się do lepszego zrozumienia, w jaki sposób gry narracyjne uczestniczą w tworzeniu współczesnych form myślenia o moralności.

Literatura

- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game Studies*, 1(1).
- Arjoranta, J. (2019). Understanding role-playing as performance. *Games and Culture*, 14(3), 231–247.
- Audi, R. (Ed.). (1999). *The Cambridge dictionary of philosophy* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Baran, E. (2003). Duchowość w grach fabularnych RPG. *Nomos*, 43/44.
- Bowman, S. L. (2010). *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland.
- Braniecki, P. (2012). *Charakternik. Magią i mieczem*. Paweł Brancek.
- Chmielewski, K. (2007). *Hospiterror*. Psycho Role Play. GameOx.
- Chmielewski, K. (2023). Teatralne gry fabularne w nauczaniu szkolnym w Polsce: wprowadzenie do zagadnienia. *Alcumena. Pismo interdyscyplinarne*, 4(16), 195–212.

- Chmielewski, K. (2025). Motyw zła ontycznego i moralnego w polskich narracyjnych grach fabularnych I i II generacji. *Przegląd Religioznawczy*, 2, 57–75.
- Chmielewski, K., Schreiber, O. (2025). *Konstrukcja etyczna uniwersów polskich RPG – badanie*. Repozytorium danych na dysku Google, https://drive.google.com/drive/folders/1dXraKhsOxurgc2_5FKAfEdUNZ97iKlWd [dostęp: 30.07.2025].
- Cover, J. G. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. McFarland & Co.
- Craig, E. (Ed.). (2005). *The shorter Routledge encyclopedia of philosophy*. Routledge.
- Czerniak, R. (2005). *Ścieżka. Fantastyczna gra fabularna*. Katom.
- Drwięga, M. (2018). Zło: ten problem filozofii. W: M. Drwięga & R. Strzelecki (red.). *Filozofia wobec zła: od spekulacji do transgresji* (9–23). Uniwersytet Jagielloński w Krakowie.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. W: M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.). *The video game theory reader* (221–235). Routledge.
- Ganszyniec, A., Sabat, M. (2009). *Wolsung: Magia wieku pary* [gra fabularna]. Kuźnia Gier.
- Grzybkowska, D. (2001). Gry fabularne – ontologia, komunikacja: zjawisko społeczno-kulturowe. *Literatura Ludowa*, 3, 11–27.
- Gygax, G., Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons*. [gra fabularna]. Lake Geneva, Wisconsin: TSR Hobbies.
- Gygax, G. (1978). *Advanced Dungeons & Dragons. Player's Handbook* [gra fabularna]. Lake Geneva. TSR Hobbies.
- Johansson, M., Rübsamen, M. (2024). Without morals in a moral world—the expanding moral circle of The Witcher 3: The Wild Hunt. *Frontiers in Communication*, 9. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1401644>
- Krawczyk, S., Dudziński, R. (2016). Bibliografia polskich tekstów naukowych poświęconych grom fabularnym. W: R. Dudziński, A. Wróblewska (red.). *Gry fabularne. Kultura – praktyki – konteksty* (111–118). Trickster.
- Krawczyk, S. (2013). Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry. *Homo Ludens*, 5, 139–164.
- Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. McFarland & Co.
- Mendeluk, P. (2018). Trzy koncepcje zła w myśli filozoficznej oraz religijnej. *Studia z Historii Filozofii*, 9(4), 217–235. <https://doi.org/10.12775/szhf.2018.059>
- Mochocki, M. (2008). Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych. *Homo Communicativus*, 5.
- Norden, M. (2000). The Changing Face of Evil in Film and Television. *Journal of Popular Film and Television*, 28, 50–53. <https://doi.org/10.1080/01956050009602822>
- Nowosad, J. (2024). *RPG w Polsce. Dane v. 1.5* [zestawienie statystyczne]. <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ZrrQsqjmLjkDPpukNK-xLNT5W15CHjqS/edit?gid=1026636623#gid=1026636623> dostęp 28.07.2024.
- Pajęczkowski, O. (2014). Aksjologia Role-Playing Games na przykładzie wybranych scenariuszy. *Literatura Ludowa*, 5, 77–86.
- Piskorski, K. (2003). *Władcy losu*. Wydawnictwo Portal.

- Popielarczyk, T. (2009). *Trójca*. RPG. Tomasz Popielarczyk.
- Rylski, A. (2014). *Diadem. Gra fabularna*. Andrzej Rylski.
- Rylski, A. (2008) *Pływ*. Andrzej Rylski.
- Schowalter, L. (2009). The Ultimate Evil in Contemporary US Fiction. W: J. Achilles, I. Bergman (Eds.). *Representation of Evil in Fiction and Film* (157–170). Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Szeja, J. (2004). *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*. RABID.
- Szeja, J. (2002). Między baśnią a dramą. Narracyjne gry fabularne i konteksty kulturowe. *Kultura Popularna*, 1(1).
- Tendera, R. (2014–2019). *Dzicz i potwory*. Lumis.
- Tresca, M. J. (2011). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. McFarland & Co.
- Uniłowski, K. (2017). Historia jako parodia. Saga o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego. W: K. Olkusz, K. Maj (red.). *Narracje fantastyczne*. (519–533). Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
- Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe: on the foundations of the representation arts*. Harvard University Press.
- Wasilewski, P. (2006). *Naznaczeni. Żywiołowa gra RPG*. b.m.w.
- Wasilewski, P. (2012). *Oneiros. Karty Wyobraźni*. Wydanie elektroniczne: <http://oneiros.wikidot.com/do-pobrania> [dostęp 30.07.2025].

,