

Marzena Matyka

Uniwersytet Rzeszowski

PODRĘCZNIKI DO SYSTEMÓW KLASYCZNYCH GIER FABULARNYCH JAKO GATUNEK (PRÓBA REKONSTRUKCJI WZORCA)

Gra fabularna (ang. *role-playing game*, RPG) to gra, która bazuje na wejściu gracza w rolę bohatera wyimaginowanego świata i decydowaniu o jego postępowaniu w sytuacjach problemowych, które wplecione są w narzucony mu ciąg fabularny. Jej podstawą jest system, czyli układ świata gry i mechaniki (reguł nim rządzących). Klasyczna wersja RPG jest grą towarzyską, w której uczestniczą Mistrz Gry oraz gracze. Do zadań gracza należy stworzenie – w oparciu o zespół reguł – postaci reprezentującej świat przedstawiany (ustalenie jej cech fizycznych i psychicznych, umiejętności etc., których stopień zaawansowania jest opisany za pomocą parametrów liczbowych), a następnie decydowanie o jej zachowaniu w sytuacjach problemowych. Mistrz Gry, który jest znawcą systemu oraz arbitrem, za pomocą narracji wprowadza bohaterów w osadzoną w świecie gry ciąg fabularny, prowokując graczy do podejmowania decyzji odnośnie do postępowania ich postaci. Rezultat zadeklarowanych przez graczy czynności jest generowany losowo (wynik rzutu kością skonfrontowany jest z odpowiednimi parametrami bohatera). Nagrodą za zaangażowanie w rozgrywkę są punkty doświadczenia (lub ich ekwiwalenty), które po kumulacji mogą zostać wymienione na rozwój parametrów bohaterów graczy [Grzybkowska 2001: 11–28; Szeja 2004].

Podstawą każdego systemu klasycznych gier fabularnych są podręczniki, które stanowią typ rozbudowanej instrukcji. Są to pozycje wielotomowe, w obrębie których można wyróżnić podręczniki podstawowe, zwane czasem głównymi, oraz dodatki – opracowania określonego wycinka świata gry. Celem niniejszych rozważań jest zarysowanie ich konstrukcji gatunkowej.

Pracę oparłam na analizie podręczników do następujących systemów: *Dungeons & Dragons* (ed. 3), *Dzikie Pola* (ed. 1), *Honor i Krew*, *InSpectres*, *Klanarchia*, *Neuroshima* (ed. 1,5), *Shadowrun* (ed. 2), *Śródziemie*

(ed. 2), *Warhammer Fantasy Roleplay* (ed. 2), *Zew Cthulhu* (ed. 5,5) (łącznie 30 pozycji). W ich obrębie znalazło się 10 podręczników podstawowych (w tym 1 dwutomowy¹), 6 opisów świata, 2 opisy ekwipunku i usług, 4 bestiariusze, 2 suplementy ogólne i 2 skróty podręczników podstawowych.

Gatunek rozumiem jako względnie utrwalony zespół cech pragmatycznych, strukturalnych, stylistycznych i poznawczych, stanowiący abstrakcyjny model, który wskazuje, jaki kształt należy nadawać określonym typom tekstów [Ostaszewska 2008: 24–25; Witosz 2004: 41–42].

Rozpatrując podręczniki do systemów klasycznych RPG jako gatunek, należy przeanalizować ich strukturę komunikacyjną (aspekt pragmatyczny), formalną (aspekt strukturalny), ujęcie tematu (aspekt poznawczy) [Gajda 1982: 167–173; Ostaszewska 2008: 24–33; Skwarczyńska 1965: 86–90; Witosz 2005: 164–174]. Według niektórych badaczy (np. Antoniego Furdala [2008: 113–121] i Marii Wojtak [2008b: 353–355]) należy również zwrócić uwagę na najistotniejsze determinanty stylu gatunkowego². Z kolei Bożena Witosz [2005: 89–91, 163; 2008: 309–319] uznaje wzorzec gatunkowy i stylistyczny za dwa przenikające się, lecz autonomiczne modele tworzenia tekstów.

Analizując poszczególne podręczniki, w niniejszej pracy oparłam się na koncepcji Wojtak [2008b: 353–355] (wydzielenie i opisanie aspektu pragmatycznego, poznawczego, strukturalnego oraz stylistycznego w celu odtworzenia wzorca gatunkowego³ danych pozycji). Należy podkreślić jednak, że ze względu na fakt, iż elementy systemu gatunkowego są ze sobą skorelowane różnymi relacjami – linearne zaprezentowanie i omówienie każdego aspektu z osobna ma charakter umowny i nie odzwierciedla rzeczywistej hierarchii komponentów wzorca, a służy przede wszystkim ułatwieniu dokładnej charakterystyki cech łączących większość badanych pozycji. Jak twierdzi Stefania Skwarczyńska [1965: 90]: „Sam charakter struktury [...] wskazuje, że z punktu widzenia naukowego nie jest słuszne kolejne przedstawianie poszczególnych wyznaczników. [...] Z drugiej strony »porządek linearny« ich prezentacji jest koniecznością racjonalistycznego panowania nad badanym przedmiotem, a z tego nie sposób zrezygnować. W rezultacie będziemy

¹ Za podręcznik podstawowy uznaję pozycję zawierającą opis świata, proces tworzenia postaci, mechanikę oraz część dla Mistrza Gry, toteż w przypadku *Dungeons & Dragons* za podręcznik podstawowy uznaję D&D PG i D&D PMP. Termin „podręcznik podstawowy” nie jest zatem dubletem określenia „podręcznik źródłowy”, w obręb znaczenia którego wydawcy systemu *Dungeons & Dragons* zaliczyli także bestiariusz.

² Styl to układ charakterystycznych dla danego zjawiska elementów. W rozumieniu polonistycznym jest to kombinacja cech wyłonionych spośród składników systemu językowego, które łączą pisemne lub ustne wypowiedzi reprezentujące większe całości (gatunki, kierunki w sztuce, teksty jednego autora, wypowiedzi tworzone ze względu na pełnioną funkcję etc.) [Gajda 1982: 68–69; Kurkowska, Skorupka 1974: 7–9].

³ Wzorzec ów bywa określany również mianem modelu lub konstruktu [Gajda 2008: 131–141; Ostaszewska 2008: 24–26; Witosz 2004: 40–47; Wojtak 2008a: 347–348; 2008b: 355–357].

musieli pogodzić się z faktem, że skomplikowana natura »przedmiotu« rozsądzać będzie od czasu do czasu prosty układ »porządku linearnego«.

Aspekt pragmatyczny

Podstawę opisu gatunku stanowi analiza struktury komunikacyjnej tekstu, którą tworzą przede wszystkim: nadawca, odbiorca i stosunek ich łączący, sytuacja nadawcza, odbiorcza i nadawczo-odbiorcza, cel i funkcja komunikacji, a także przedmiot, tworzywo i kod komunikatu [Bugajski 2000: 395–400; Gajda 1982: 167–169; 2008: 134–137; Ostaszewska 2008: 30–33; Skwarczyńska 1965: 86–90; Witosz 2005: 170–174].

Przedmiotem komunikatu w przypadku podręczników do klasycznych RPG jest system gry – świat przedstawiony oraz zasady posługiwania się jego elementami (mechanika). Jest on przekazywany za pośrednictwem kodu pisanego oraz ikonicznego.

Nadawca tekstu jest przeważnie zbiorowy (w 26 przypadkach na 30 badanych). Stanowią go autorzy książki i zarazem twórcy danego systemu⁴. Mają oni zwyczaj wprowadzania na powierzchnię tekstu nadawcy wirtualnego (najczęściej za pomocą czasowników w 1. os. lp. i lm. wraz z odpowiednimi zaimkami osobowymi i dzierżawczymi), choć nie stronią też od form bezosobowych czasownika, szczególnie zakończonych na -no, -to, oraz wirtualnego odbiorcy (wykorzystują czasowniki w 2. os. lp., rzadziej zaś 2. os. lm., 3. os. lp. i lm., 1. os. lm. w formie inkluzywnej, wraz z odpowiadającymi im zaimkami). Jest to szczególnie widoczne we fragmentach metatekstowych, instrukcjach, przykładach, wypowiedziach odnoszących się do wspólnej wiedzy i doświadczenia uczestników komunikacji, pytaniach i pozornych dialogach [Matyka 2012], np.:

Zachęcamy MP i graczy do przedyskutowania poszczególnych przedmiotów przed ich wprowadzeniem, ponieważ każdy świat D&D jest wyjątkowy. (D&D KBiE: 3)

Rzeczywistość tego systemu różni się znacznie od przedstawionej w książkach, z których **uczyliśmy się** bądź **uczymy**. (DzP PP: 16)

„Biorę Czwórkę” to drobny chwyt, który **zapożyczyłem** z innej gry fabularnej. Jeśli **twoja** postać ma jakąś umiejętność na poziomie 4, **możesz** zdecydować się na wynik „4” (bez konieczności wykonywania rzutu). (IS PP: 32)

W każdym analizowanym przypadku celem nadawcy jest kompleksowe i przystępne przekazanie wiedzy o stworzonym przez siebie świecie gry oraz warunkach egzystowania w nim bohaterów graczy (funkcja nauczyciela i popularyzatora). Podręczniki pełnią zatem funkcję informacyjno-przedstawiającą (opis realiów gry),

⁴ Za autora systemu należy uznać nie tylko głównych projektantów danej gry, ale i twórców wybranych jej aspektów opisanych w podręcznikach podstawowych i suplementach.

dydaktyczną (instrukcje dotyczące mechaniki, wskazówki dotyczące odgrywania postaci) i popularyzatorską (fragmenty służące do nawiązania i zacieśnienia więzi pomiędzy wirtualnymi uczestnikami komunikacji).

Odbiorcą jest uczestnik gry lub osoba, która chce poznać specyfikę danego systemu. Jego dążeniem jest zatem zapoznanie się z zasadami gry lub utrwalenie tej wiedzy w celu wykorzystania jej podczas prowadzenia rozgrywki.

Wzajemną relację między nadawcą a odbiorcą można określić jako zależność specjalista (nauczyciel) -> niespecjalista (laik), specjalista (nauczyciel) -> adept [por. Gajda 1982: 101]. Laikiem, w przypadku odbiorców podręczników do klasycznych RPG, można nazwać osobę, która nie brała do tej pory udziału w rozgrywce w danym systemie i sięga po tę instrukcję, by poznać realia i zasady gry (do tej grupy osób skierowany jest przede wszystkim rozdział wstępny podręcznika, w którym zawarte są definicje podstawowych pojęć). Z kolei adept w tym kontekście to osoba, która brała już udział w grze. Czasem komunikacja na linii nadawca -> doświadczony Mistrz Gry stanowi relację typu: specjalista -> specjalista; do kompetencji Mistrza Gry należy bowiem nie tylko prowadzenie rozgrywki, ale i interpretacja zasad gry, co łączy się z możliwością drobnych ich modyfikacji w celu usprawnienia prowadzenia sesji [Matyka 2012: 20]. Autorzy podręczników zaznaczają to niejednokrotnie, np.:

Masz pełne prawo powiedzieć: „W moim świecie...”, a następnie opisać wszelkie zmiany lub ograniczenia, jakie uważasz za stosowne. (D&D PMP: 21)

Decyzja, które zasady mają zastosowanie, a które nie, należy tylko do MG. Mistrz Gry jest ostatecznym arbitrem zasad i może zmodyfikować, poprawić, a nawet zignorować pewne zasady, by lepiej dostosować się do stylu gry Twojej grupy. (WH PP: 9)

W tym przypadku dana pozycja traci swój dydaktyczny charakter, pełniąc jedynie funkcję informacyjno-przedstawiającą (stanowi wówczas źródło danych) i popularyzatorską. Warto zwrócić uwagę na różnicę między sytuacją odbiorczą w przypadku laika a adepta i specjalisty. Niespecjalista czyta z reguły cały podręcznik, natomiast adept lub specjalista sięga tylko do tych rozdziałów, które może wykorzystać podczas danej rozgrywki.

Relacja nadawca – odbiorca opiera się najczęściej na nieoficjalnym kontakcie, który wskazuje na zbieżność zainteresowań wirtualnych uczestników komunikacji oraz przynależność ich do tej samej grupy społecznej. Świadczą o tym sposoby prezentacji odbiorcy w tekście (formy te związane są ze zmniejszeniem dystansu pomiędzy uczestnikami aktu komunikacyjnego [Matyka 2012: 20]) oraz stosowanie przez autora stylu potocznego.

Z kolei sytuacja nadawczo-odbiorcza opiera się na pośrednim kontakcie. Zbiorowy autor podręcznika (rozumiany jako zespół złożony z autora/-ów tekstu, ewentualnych tłumaczy, twórców ilustracji i innych osób zaangażowanych w wydanie publikacji) przekazuje za pomocą odmiany pisanej języka i materiałów

ikonograficznych informacje dotyczące funkcjonowania danego systemu klasycznych RPG, zaś odbiorca czyta tekst podręcznika, uznając zaprezentowane w nim treści za prawdziwe.

Aspekt poznawczy

Natomiast aspekt poznawczy analizowanych tu podręczników związany jest z treścią zawartą w tekście i jej ujęciem. Tematem danej pozycji jest konkretny system klasycznych gier fabularnych. Zawiera ona nie tylko zbiór zasad, lecz także dokładne informacje dotyczące wyglądu i funkcjonowania wyobrazonego świata, w którym przebywają bohaterowie graczy. W książkach tych znajdują się zwykle informacje dotyczące ras i gatunków istot występujących w grze, geografii, infrastruktury, treści dotyczące życia ekonomicznego, społecznego, religii oraz innych aspektów wpływających na funkcjonowanie świata gry (tego elementu brak w IS PP). W podręcznikach podstawowych znajduje się również część prymarnie przeznaczona dla Mistrza Gry, a w niej zawarte są rady dotyczące prowadzenia rozgrywki, nauczania reguł, tworzenia bohaterów niezależnych (prowadzonych przez Mistrzów Gry), przyznawania nagród. Poza tym książki te zawierają szereg informacji dodatkowych, np. wymieniają źródła inspiracji, podkreślają, że rzeczywistość przez nich zaprezentowana jest fikcją, wskazując część przeznaczoną głównie dla prowadzących (czasem wręcz zakazując graczom czytania ich), odnoszą się do innych podręczników (zwłaszcza w przypadku suplementów).

Ujęcie tematu jest uzależnione od pozostałych czynników, a szczególnie celu nadawcy i funkcji komunikatu. System gry zaprezentowany jest z jednej strony rzeczowo i zrozumiale, a z drugiej szczegółowo i dokładnie. Autorzy bowiem szczególną uwagę poświęcają tym aspektom realiów gry, które uznają za istotne podczas prowadzenia rozgrywki (zaś pozostałe oddają do dyspozycji Mistrzów Gry). Materiał teoretyczny wzbogacony jest o liczne przykłady, np.:

Monte chce stworzyć nową postać. Rzuca czterema kośćmi sześciennymi (4k6) i otrzymuje 5, 4, 4 oraz 1. Ignorując najniższy rezultat, zapisuje na karcie wynik: 13. Robi tak jeszcze pięć razy i otrzymuje następujące sześć wartości: 13, 10, 15, 12, 8 i 14. Monte postanawia zagrać silnym, twardym krasnoludzkim wojownikiem. Teraz przyporządkowuje swe rzuty do atrybutów. (D&D PG: 10)

Powiedzmy, że Joasia ma Technologię na poziomie 4. W miarę przebiegu gry stres spowodowany misjami obniża tę umiejętność do 1 (co oznacza, że szanse na to, że rzeczy potoczą się po jej myśli, wynoszą 50/50). Może skorzystać z zasady „Biorę Czwórkę” zamiast rzucać na Technologię, co gwarantuje jej wynik 4. (IS PP: 32)

Aspekt strukturalny

Rozpatrując aspekt strukturalny podręczników, należy zwrócić uwagę, iż są to książki o dużych rozmiarach (w 13 przypadkach na 30 liczące powyżej 150 stron, tylko 4 liczyły poniżej 100 stron), wydane w formacie A4 lub podobnym (wśród badanego materiału znajduje się 8 pozycji o mniejszym formacie, z tego 6 reprezentuje system *Neuroshima*), a ich strony zapisane są w dwóch kolumnach (wyjątek stanowią 2 podręczniki).

Poza tym można zauważyć, iż poszczególne pozycje – w zależności od pełnionej funkcji – stanowią konkretyzację pewnego schematu. Podręczniki podstawowe przyjmują następującą (bądź nieznacznie zmodyfikowaną) postać:

- I strona okładki – zawiera nazwę systemu gry (w tym jej logo), tytuł pozycji oraz ilustrację;
- strona tytułowa, wykaz autorów i tłumaczy, informacje wydawnicze oraz podziękowania dla osób związanych z projektem (np. testerów gry);
- opowiadanie (lub jego fragment) wprowadzające w świat gry – stworzone na potrzeby danego podręcznika lub zaczerpnięte z literatury pięknej (nie zawarli go autorzy 4 na 10 pozycji, raz zostało ono zastąpione komiksem);
- spis treści;
- uwagi wprowadzające – zawiera je wstęp, który mieści nie tylko informacje dotyczące zawartości poszczególnych części danego podręcznika, lecz również prezentuje istotę klasycznych gier fabularnych, ogólnie opisuje realia gry oraz jej zasady, definiuje podstawowe pojęcia;
- mechanika gry oraz zasady tworzenia postaci – stanowią je rozdziały dotyczące reguł gry, cyklu tworzenia postaci oraz opisy poszczególnych aspektów funkcjonowania bohatera stworzonego przez gracza, w tym różne rasy, zawody, umiejętności, cechy, ekwipunek (kolejność tych rozdziałów bywa różna, czasem część z nich przeplata się z opisem świata);
- szczegółowy opis świata – opisy zjawisk z zakresu geografii, zoologii, ekonomii, stosunków politycznych i społecznych, mitologii, ewentualnej magii i techniki etc. (kolejność tych rozdziałów bywa różna, czasem wstępny opis świata znajduje się przed częścią dotyczącą mechaniki);
- część przeznaczona dla Mistrza Gry – zawiera rady i wskazówki dotyczące przygotowywania i prowadzenia rozgrywki (a nieraz, jak np. w 4 spośród analizowanych podręczników podstawowych, również przykładowe scenariusze), opisy realiów gry dostępne tylko prowadzącym, przydatne tabele, schematy i cenniki,
- opcjonalnie indeks ważniejszych pojęć (występuje w połowie przypadków);
- karta/-y postaci – element do skopiowania na potrzeby prowadzenia rozgrywki, służy do zapisywania w postaci schematów i tabel wszystkich informacji dotyczących bohaterów, w których wcielają się gracze;
- IV strona okładki – zawiera tekst reklamujący daną pozycję oraz cały system.

Struktura suplementu charakteryzującego określoną krainę bądź jej część oprócz okładki, listy twórców i wydawców oraz spisu treści zawiera: wstęp, szczegółowy opis świata (w tym rasy i zawody potencjalnych bohaterów graczy, dostępny transport i ekwipunek, a także informacje z zakresu geografii, zoologii i botaniki, ekonomii czy socjologii), opcjonalnie indeks (pojawia się w 3 opisach świata na 6 badanych, zaś raz zastępuje go glosariusz).

Podobną strukturę mają dodatki poświęcone poszczególnym elementom realiów gry: istotom tam występującym, ekwipunowi i transportowi⁵. Po uwagach wstępnych, które dotyczą przede wszystkim przedmiotu zainteresowań danej pozycji oraz jego klasyfikacji, następuje opis poszczególnych elementów według kryteriów zaznaczonych we wprowadzeniu. Następnie może pojawić się indeks poszczególnych nazw (występuje on w 3 pozycjach na 6, dwukrotnie zaś pojawia się na początku podręcznika).

Kolejną typową cechą strukturalną podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych jest rozczłonowanie poziome tekstu: autorzy wprowadzają podział na opatrzone tytułami rozdziały i podrozdziały, wykorzystując również punktowanie. Numerowane są z reguły jedynie rozdziały.

Spójność poszczególnych rozdziałów tekstu uzyskana jest między innymi za pomocą uwag informacyjno-porządkujących – operatorów metatekstowych sterujących odbiorem. Służą one przede wszystkim do zapowiadania, wprowadzania i porządkowania nowych tematów, podsumowania zaprezentowanych treści oraz odwołania się do poszczególnych części danej książki [Gajewska 2004: 53–84; Krauz 1996], np.:

Jak już wspomnieliśmy, godność (czytaj urząd) dodawała szlachectwu splendoru i czyniła je pełniejszym. **Mówiliśmy** również o galimatiasie, jaki powstał, kiedy w XIV wieku państwo zjednoczyło się po okresie rozbicia dzielnicowego. (DzP OiM: 81)

Teraz zajmiemy się określeniem twojej pozycji na dworze Daimyo. (HiK PP: 25)

Kilka luźnych rad, jak prowadzić bohatera przez rozgrywkę, **zawarliśmy w** Rozdziale XXIV na s. 403. (K PP: 17)

W dalszej części tekstu **zaznaczono**, jakie wydarzenia wiążą się z podwyższeniem PT. (N S: 63)

Poza bogatą warstwą językową badane podręczniki przyciągają uwagę czytelników szatą graficzną (pełni ona funkcję stymulatywną). Należą do tej sfery ozdobne czcionki, obramowania, niezwykle tła czy układy stron. Materiał ikonograficzny w podręcznikach do systemów klasycznych gier fabularnych pełni również funkcję komplementarną względem tekstu pisanego. To uzupełnienie ma z reguły status równorzędny (np. tabele i mapy dostarczają nowych, równie istotnych informacji)

⁵ Pozostałe dodatki nie zostały opracowane ze względu na niską liczbę reprezentantów w analizowanym materiale oraz np. w przypadkach suplementów profesjonalnych – z powodu reprezentowania danej kategorii podręczników przez pozycje opublikowane w ramach tego samego systemu.

bądź podrzędny względem fragmentów pisanych (ilustracje, zadaniem których nie jest unaocznienie opisanego zjawiska, lecz zaledwie sugestia interpretacji)⁶.

Stałym elementem strukturalnego aspektu wyznaczników gatunku jest obecność wyodrębnionych graficznie okołotekstowych komunikatów, w których autor zawarł dodatkowe informacje, ciekawostki, przykładowe rozgrywki, krótkie utwory literackie, wypowiedzi stylizowane na mowę postaci należących do świata przedstawionego bądź dodatkowe zasady i wskazówki.

Aspekt stylistyczny

Cechy stylistyczno-gatunkowe podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych wyznacza prymarność informacyjna, ponieważ ich autorzy są równocześnie twórcami systemów.

Wśród często spotykanych zabiegów stylistycznych należy wymienić wykorzystanie przez autora stylu potocznego. Wiąże się to z dostosowaniem sposobu przekazywania treści do jak najszerszego grona odbiorców. Autor stosuje zatem m.in. leksykę kolokwialną, ekspresywną oraz związki frazeologiczne:

Krasnoludy mają **ciężki dowcip**. (D&D PG: 14)

Grający w „Dzikie Pola”, zamiast bezskutecznie **uganiać się** za orkami i goblinami, mogą rozbić teraz pod Lwowem watahę jakiegoś Azby-beja. (DzP PP: 13)

Prędzej czy później Mistrz Gry każe ci wziąć do ręki **kostuchy** i zdać test. (N PP: 26)

Odkrywczy Tajemnic nie są **maszynami do zabijania**. (ZC PP: 34)

Warstwa stylistyczna wzbogacana bywa również od czasu do czasu przez wykorzystywanie elementów obrazowych: barwnych opisów, metafor i porównań (częstotliwość ich stosowania uzależniona jest od autorów poszczególnych pozycji):

Nie ma nic bardziej przerażającego niż widok miecza, który odbija się **niczym gumowa piłka** od skóry potwora, nawet go nie drasnawszy! (D&D KBiE: 28)

Kondycja – Chodzi o to, czy masz **płuca z żelaza, silne jak miechy, pojemne jak bak w MANie**. (N PP: 89)

⁶ Wśród funkcji materiału ikonograficznego wymienia się:

- stymulatywną (zwrócenie uwagi odbiorcy na tekst, któremu towarzyszy),
- komplementarną (zwaną także uzupełniającą lub obsługującą – wprowadzenie dodatkowych informacji, które mogą dominować nad treściami zawartymi w tekście pisanym albo pełnić równorzędną bądź podrzędną rolę wobec niego),
- objaśniającą (przedstawienie treści w sposób obrazowy),
- ilustratywną (materiał ikonograficzny stanowi plastyczną interpretację tekstu, z którym jest zestawiony),
- egzemplifikacyjną (podanie przykładu dzięki zastosowaniu szaty graficznej),
- podsumowującą (znaki tego typu stanowią obrazową rekapitulację zaprezentowanych wcześniej treści) [Starzec 1999: 200–201].

Niszczycielskie Potęgi pragną **zdmuchnąć płomień świecy**, jakim jest egzystencja śmiertelnych, i zawładnąć ziemią **na wieczne czasy**, zmieniając ją w Domenę Chaosu. (WH PP: 9)

Kolejnym typowym dla analizowanych podręczników zabiegiem jest stosowanie fachowych terminów (oraz definiowanie ich), a także tworzenie na ich podstawie skrótów i skrótowców:

Twoja postać ma sześć atrybutów: **Silę** (skrót **S**), **Zręczność** (**Zr**), **Budowę** (**Bd**), **Intelekt** (**Int**), **Roztropność** (**Rzt**) oraz **Charyzmę** (**Cha**). (D&D PG: 7)

W niektórych miejscach umieszczono zapis typu: **1k20+2**. Oznacza on, że należy rzucić **kostką dwudziestościenną** i do wyniku rzutu dodać jakąś liczbę – w tym przypadku 2. (N PP: 15)

Karta Postaci służy do odnotowywania stanu posiadania postaci, jej możliwości, wyglądu i stanu zdrowia. (SR PP: 32)

Ze stylem typowym dla podręczników do systemów klasycznych RPG wiążą się również parametry liczbowe, które oddają intensywność konkretnych zjawisk: poziom zaawansowania, stopień trudności, liczbę rzutów, ścianek kości oraz rezultaty testów itp. Największe ich nagromadzenie występuje w tabelach, choć pojawiają się również w opisach przymiotów istot i towarów/usług, przykładach, instrukcjach, np.:

Niektórzy rzemieślnicy na ochraniaczu w pobliżu szyi umieszczają sterczącą ku górze listwę, zwaną płotem – powstrzymuje ona ostrze ześlizgujące się po blasze naramiennika (**+0,1** Ochrony; **+5** den). (K PP: 301)

Ja mam **Spryt** na poziomie **16**, więc nawet jeśli ten samochód jest Trudno naprawić, to pójdzie mi znacznie łatwiej niż tobie. Wiesz dlaczego? Bo ty masz Sprytu – niech no spojrzę na kartę – ha, ha, ty masz **Sprytu 7**. (N PP: 27).

Kolejną wartą uwagi cechą stylistyczną, która powtarza się w większości analizowanych pozycji (w 16 przypadkach), są krótkie utwory literackie, których główną rolą jest oddanie klimatu świata gry i tym samym urozmaicenie podręcznika, a także, pośrednio, służyć jako inspiracja dla Mistrzów Gry. Nierzadko są one wyodrębniane graficznie na tle tekstu właściwego przez umieszczenie ich we wspomnianych już ramkach.

Obok utworów literackich podręczniki zawierają również fragmenty stylizowane na wypowiedzi postaci reprezentujących świat gry (przykłady zabiegów tego typu występują w 16 podręcznikach, w tym w 3 są one wplecione w tok nadawcy wirtualnego), które pośrednio charakteryzują uniwersum i występujące tam istoty. Stanowią również podpowiedź dla uczestników chcących stylizować wypowiedzi swych bohaterów podczas rozgrywki. Od czasu do czasu autorzy tekstów decydują się na stylizację również całych rozdziałów⁷. Ma to miejsce m.in.:

- w rozdziale poświęconym magii w podręczniku podstawowym do *Dzikich Pól*, w którym opisy czarów mają formę receptur:

⁷ Stylizacji ulegają również terminy związane z mechaniką gry, niemniej ich analiza wykracza poza ramy niniejszego tekstu.

Jeśli utłuczesz kamień, który można znaleźć pono w głowach ryb niektórych, i wymieszasz go starannie z winem, to po jednej niedzieli nabierze on mocy leku cudownego na kamicę. (DzP PP: 264)

- w podręcznikach dodatkowych do systemu *Neuroshima*, w których nadawca wirtualny jawi się jako postać reprezentująca świat gry:

Gratulacje, stary. Nie wiem, kto zrobił cię w fuchę mechanika, ale miał widocznie siłę przekonywania. Przed tobą pozbawione chwały życie wśród części zamiennych i smaru. [...] Witamy w elitarnym klubie speców. (N W: 30)

- w pierwszej części bestiariusza *Warhammera*, która przybrała postać fikcyjnej pracy naukowej, np.:

Zacząłem spisywać ten tom w poszukiwaniu prawdy i choć jestem pewien, że jest jej wiele na tych stronicach, nawet ja nie potrafię Wam dokładnie wskazać, gdzie ona się ukrywa. Pragnąłem ukazać zagrożenia, przed jakimi stoi Stary Świat, lecz tylko Pan Nasz Sigmar może ochronić nas przed machinacjami złego i wewnętrznym wrogiem. (WH BSS: 6)

Próba rekonstrukcji wzorca

Powyższe obserwacje pozwalają zaproponować następującą rekonstrukcję wzorca gatunkowego podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych:

1. Nadawca

Stanowią go autorzy tekstu podręcznika. Pełnią oni rolę nauczycieli i popularyzatorów – ich celem jest kompleksowe i przystępne przekazanie wiedzy o stworzonym przez siebie systemie gry bądź jego wycinku. W wielu przypadkach za pomocą metatekstu wprowadzają na powierzchnię tekstu swoje *alter ego* – nadawcę wirtualnego.

2. Odbiorca

Jest nim osoba zainteresowana danym systemem gry (laik) lub jej uczestnik (adept lub specjalista). Jego celem jest zdobycie lub przypomnienie wiedzy na temat danego systemu gry. Ujawniają go w tekście rozmaite zwroty adresatywne, pozorne pytania itp.

3. Komunikat

Jego przedmiotem jest konkretny system gry. Podręcznik pełni funkcję informacyjno-przedstawiającą, dydaktyczną (przekazywaną za pośrednictwem pisma oraz kodu ikonicznego) i popularyzatorską, treść jest zatem przedstawiona rzeczowo, dokładnie, zrozumiale i przystępnie. Przekaz oparty jest na nieoficjalnym kontakcie między nadawcą a odbiorcą, zaś relacja między nimi może być określona jako specjalista -> laik, specjalista -> adept, rzadziej zaś specjalista -> specjalista.

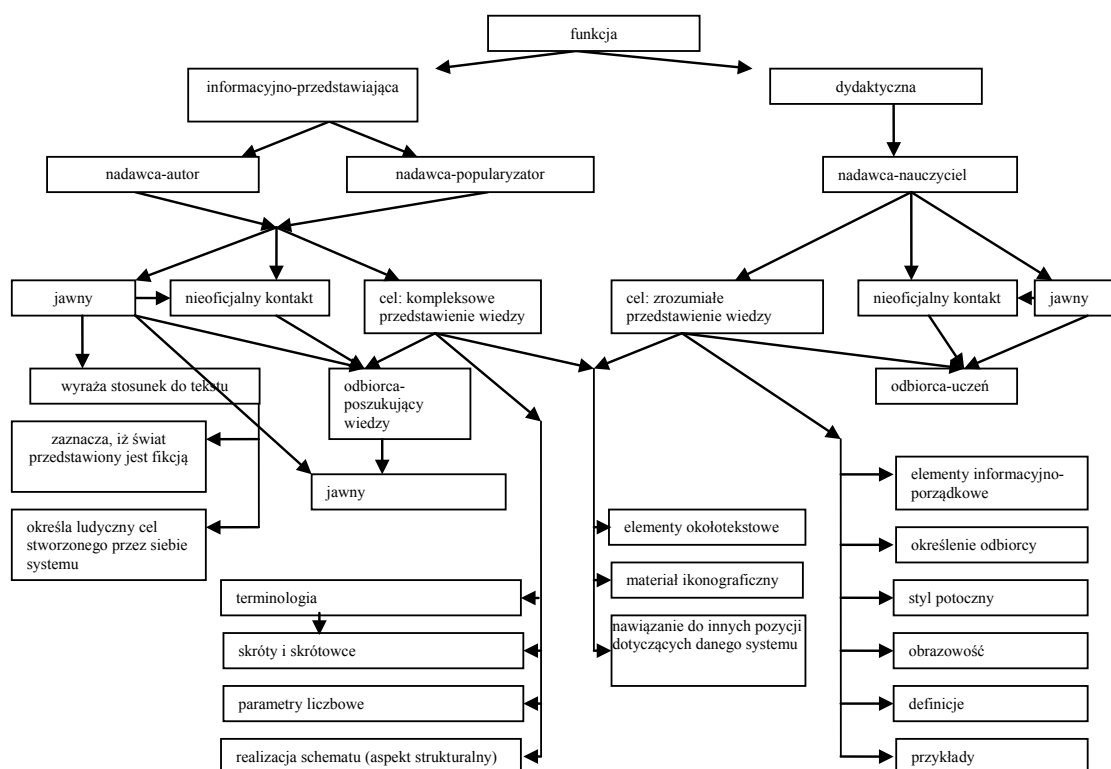
4. Tekst

Stanowi on realizację pewnego schematu. Jest prezentowany zwykle w dużym formacie, drukowany w dwóch kolumnach, rozczłonowany poziomo (numerowane są tylko rozdziały), bogaty w elementy informacyjno-porządkujące, przykłady,

komunikaty okołotekstowe (dodatkowe wyjaśnienia, warianty reguł, krótkie utwory literackie) oraz materiał ikonograficzny, który pełni funkcję stymulatywną (ozdobniki graficzne), komplementarną równorzędną (mapy, tabele, schematy) oraz komplementarną podrzędną (ilustracje). W warstwie stylistycznej z jednej strony dominuje potoczność, obrazowość, pojawiają się liczne elementy ekspresywne i stylizacje, a z drugiej – terminologia, skróty i skrótowce, liczne parametry liczbowe.

Poszczególne elementy schematu gatunkowego wchodzą w relacje między sobą. System ów jawi się zatem jako sieć wzajemnych zależności. Dla przykładu: przedmiot komunikatu wpływa na jego funkcję i duży rozmiar tekstu (z czego wynika z kolei bogate rozczłonowanie i zastosowanie formatu A4, a w efekcie tego drugiego – także drukowanie tekstu w dwóch kolumnach). Również pośredni kontakt wynika w pewnym stopniu z przedmiotu komunikatu. Z kolei na owym kontakcie opierają się kody zastosowane w dziele – pismo i kod ikoniczny, który może pełnić funkcję stymulatywną lub komplementarną (równorzędną lub podrzędną).

Funkcja komunikatu również wpływa na pozostałe determinanty gatunkowe podręczników do systemów klasycznych RPG, co obrazuje schemat 1:



Schemat 1. Wzajemne relacje między wybranymi determinantami gatunkowymi podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych (opracowanie własne)

Schemat 1 – mimo iż zawiera nieliczną reprezentację wyznaczników gatunkowych oraz przedstawia jedynie wybrane relacje między nimi – ukazuje, iż ów

system gatunkowy nie jest złożony z elementów powiązanych linearnie, lecz stanowi skomplikowany, wielowymiarowy konstrukt⁸.

Wzorzec gatunkowy a jego konkretyzacja

Wojtak [2008a: 347–348; 2008b: 355–357], pisząc o konkretyzacjach wzorców gatunkowych, wspomina o trzech zasadniczych kategoriach:

- wzorcu kanonicznym – jest to abstrakcyjny, pełny konstrukt gatunkowy,
- wzorcach alternacyjnych – stanowią je efekty modyfikacji wzorca kanonicznego podczas tworzenia poszczególnych jego aktualizacji,
- wzorcach adaptacyjnych – są nimi nawiązania do determinantów danych gatunków.

„Strumień mowy – konkluduje badaczka – nie jest zatem ani amorficzny, ani nie odlewa się wyłącznie w formy o raz wyznaczonych, twardych brzegach. Będąc tworem ludzkim, podmiotowym, bywa nieznosnie uporządkowany w realizacjach wzorców kanonicznych, nieco rozwichrzony i mniej przewidywalny w formie reprezentacji wzorców alternacyjnych lub adaptacyjnych” [Wojtak 2008b: 360].

Zaproponowany w niniejszej pracy zestaw cech gatunkowych podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych tworzy kanoniczny wzorzec, zaś kolejne pozycje książkowe stanowią jego interpretację – wzorce alternacyjne (pośród badanego materiału tylko IS PP stanowi konstrukt adaptacyjny⁹). Wynika to z faktu, iż podczas konkretyzacji model kanoniczny podlega modyfikacjom pod wpływem stylów poszczególnych autorów i tłumaczy, ich preferencji (por. różnicę w częstotliwości występowania leksyki nacechowanej emocjonalnie w podręcznikach do systemów *Honor i Krew*, *InSpectres* i *Neuroshima* z innymi pozycjami), koncepcji dzieła (np. archaizacja tekstów dotyczących systemu *Dzikie Pola* czy stylizacja dodatków do *Neuroshimy*, por. też częstotliwość występowania krótkich utworów literackich i stylizacji), rozmiaru opublikowanego podręcznika (22 z nich formatem przypominają A4), zabiegów formalnych (w 14 książkach, w większości tłumaczonych, zaznaczono, że przedstawiony materiał jest fikcją: zapis ten w 4 przypadkach znajduje się w notce wydawców, w 7 – w tekście głównym, w 3 – w obu miejscach równocześnie) etc. Modyfikacjom ulega też funkcja tekstu – ze względu na stopień zaawansowania odbiorcy może ona być zredukowana do informacyjno-przedstawiającej i popularyzatorskiej. Odbiorca zaś nie pełni wówczas roli ucznia. Podatna na zmiany jest także struktura tekstu –

⁸ Szersze opracowanie tego problemu wymaga osobnych badań.

⁹ IS PP wyraźnie wyróżnia się na tle pozostałych badanych pozycji: jest krótki (84 strony numerowane oraz 8 dodatkowych), jego format jest mniejszy od A4, nie zawiera opowiadania ani innych utworów osadzonych w świecie gry, stylizacji, przykładowej rozgrywki, szczegółowego opisu świata (kwestia ta została oddana do dyspozycji Mistrza Gry) etc.

autorzy modyfikują kolejność poszczególnych jej elementów bądź usuwają niektóre z nich (np. indeks pojęć występuje w 16 badanych tu pozycjach, dodatkowo raz zamieniono go na glosariusz, zaś opowiadanie na początku książki – w 5 na 10 podręczników podstawowych, dodatkowo raz zastąpiono je komiksem). Różnorodność aktualizacji wzorców gatunków wynika z faktu, iż nie wszystkie typy tekstu wymagają dokładnej realizacji modelu, a ich autorzy – zwłaszcza w przypadku systemów nowych, wchodzących na rynek, np. *InSpectres*, *Honor i Krew* – pragną wyróżnić się na tle tego typu pozycji.

Niniejsza propozycja wzorca gatunkowego podręczników do systemów klasycznych RPG stanowi zaledwie podstawę do dalszych obserwacji. Funkcjonowanie modelu kanonicznego owego gatunku oraz jego konkretyzacji wymaga szczegółowego opisu (np. w postaci monografii), opartego na licznych i różnorodnym materiale badawczym.

Wykaz źródeł cytowanych

- D&D KBiE – Cagle E., Decker J., Quick J. i in., 2004, *Dungeons & Dragons. Księga broni i ekwipunku*, ed. 3, przeł. M. Mochocki, Warszawa.
- D&D PG – Cook M., Tweet J., Williams S., 2002, *Dungeons & Dragons. Podręcznik Gracza*, ed. 3, przeł. P. Kucharski, Warszawa.
- D&D PMP – Cook M., Tweet J., Williams S., 2002, *Dungeons & Dragons. Podręcznik Mistrza Podziemi*, ed. 3, przeł. P. Kucharski, Warszawa.
- DzP OiM – Łukasiak A., Komuda J., 1999, *Dzikie Pola. Szlachecka gra fabularna. Ogniem i mieczem*, Warszawa.
- DzP PP – Komuda J.L., Jurewicz M., Baryłka M., 1997, *Dzikie Pola. Kompletna gra fabularna z czasów Rzeczypospolitej szlacheckiej*, ed. 1, Warszawa.
- HiK PP – Wick J., 2011, *Honor i Krew. Gra o tragedii w samurajskim stylu*, przeł. M. Sabat, Gliwice.
- IS PP – Sorensen J.A., 2010, *InSpectres*, przeł. M. Słapa, Gliwice.
- K PP – Markowski M., 2009, *Klanarchia. Narracyjna zabawa fabularna. Gra w konwencji mrocznej baśni dla dorosłych*, Warszawa.
- N PP – Trzewiczek I., Blacha M., Oracz M. i in., 2005, *Neuroshima. Postapokaliptyczna gra fabularna*, ed. 1,5, Gliwice.
- N S – Baryłka M., Blacha M., Cichocki J. i in., 2003, *Neuroshima. Suplement*, Gliwice.
- N W – Blacha M., Oracz M., Ilukowicz J.W. i in., 2004, *Neuroshima. Wyścig*, Gliwice.
- SR PP – Weisman J., Charrette B., Hume P. i in., 1997, *Shadowrun*, ed. 2, przeł. T. Nowaczyk, Warszawa.
- WH BŚŚ – Luikart T.S., Sturrock I., Flack K. i in., 2005, *Warhammer Fantasy Roleplay. Bestiariusz Starego Świata*, przeł. G. Bonikowski, S. Gwiazda, Warszawa.
- WH PP – Pramas Ch., Bambra J., Davis G. i in., 2005, *Warhammer Fantasy Roleplay*, ed. 2, przeł. G. Bonikowski, S. Gwiazda, M. Roszkowski i in., Warszawa.
- ZC 1990 – Rucka G., Petersen S., Corless P. i in., 1997, *Cthulhu 1990. Podręcznik do lat 90. XX wieku*, przeł. B. Walczak, Warszawa.
- ZC PP – Petersen S., Willis L., Herber K. i in., 1998, *Zew Cthulhu. Gra fabularna osadzona w światach H.P. Lovecrafta. Podstawowy podręcznik dla graczy i Strażników Tajemnic*, ed. 5,5, przeł. J. Brzeziński, M. Brzeziński, R. Gałęcki i in., Warszawa.

Literatura

- Bugajski M., 2000, *Genologiczne uwarunkowania komunikatu językowego* [w:] *Genologia i konteksty*, red. C.P. Dutka, Zielona Góra, s. 395–400.
- Furdal A., 2008, *Genologia lingwistyczna* [w:] *Polska genologia lingwistyczna*, red. D. Ostaszewska, R. Cudak, Warszawa, s. 112–121.
- Gajda S., 1982, *Podstawy badań stylistycznych nad językiem naukowym*, Warszawa.
- Gajda S., 2008, *Gatunkowe wzorce wypowiedzi* [w:] *Polska genologia lingwistyczna*, red. D. Ostaszewska, R. Cudak, Warszawa, s. 130–137.
- Gajewska U., 2004, *Metatekstemy w języku nauk ścisłych*, Rzeszów.
- Grzybkowska D., 2001, *Gry fabularne – ontologia, komunikacja. Zjawisko społeczno-kulturowe*, „Literatura Ludowa”, nr 3, s. 11–28.
- Krauz M., 1996, *Zdanie inicjalne w języku polskim*, Rzeszów.
- Kurkowska H., Skorupka S., 1974, *Stylistyka polska. Zarys*, wyd. 4, Warszawa.
- Matyka M., 2012, *Zwrot do adresata w podręcznikach do systemów klasycznych gier fabularnych a zasady grzeczności językowej* [w:] *Komunikacja werbalna i niewerbalna w reklamie, mediach i biznesie*, red. M. Jasińska, Siedlce, s. 19–28.
- Ostaszewska D., 2008, *Genologia lingwistyczna jako subdyscyplina współczesnego językoznawstwa* [w:] *Polska genologia lingwistyczna*, red. D. Ostaszewska, R. Cudak, Warszawa, s. 11–39.
- Skwarczyńska S., 1965, *Wstęp do nauki o literaturze*, t. 3, Warszawa.
- Starzec A., 1999, *Współczesna polszczyzna popularnonaukowa*, Opole.
- Szeja J.Z., 2004, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków.
- Witosz B., 2004, *Tekst i/a gatunek. Jeden czy dwa modele?* [w:] *Gatunki mowy i ich ewolucja*, t. 2: *Tekst a gatunek*, red. D. Ostaszewska, Katowice, s. 40–48.
- Witosz B., 2005, *Genologia lingwistyczna. Zarys problematyki*, Katowice.
- Witosz B., 2008, *Czy gatunek i styl są we współczesnej stylistyce pojęciami konkurencyjnymi?* [w:] *Polska genologia lingwistyczna*, red. D. Ostaszewska, R. Cudak, Warszawa, s. 309–319.
- Wojtak M., 2008a, *Genologia tekstów użytkowych* [w:] *Polska genologia lingwistyczna*, red. D. Ostaszewska, R. Cudak, Warszawa, s. 339–352.
- Wojtak M., 2008b, *Wzorce gatunkowe wypowiedzi a realizacje tekstowe* [w:] *Polska genologia lingwistyczna*, red. D. Ostaszewska, R. Cudak, Warszawa, s. 353–361.

CLASSIC ROLE-PLAYING GAMES' GUIDEBOOKS AS A GENRE (AN ATTEMPT TO RECONSTRUCT THE PATTERN)

Summary

Classical role-playing games (classical RPG) are the games based on imagination and performance. They are meant for a group of players and so-called Game Master. The Game Master is the storyteller of a plot that takes place in a fictional universe. Every player imagines a character settled in that world, decides his/her actions and plays his/her role. The rules that settle a behaviour of characters and functioning of the game world (understood as a system) are described in special guidebooks.

This article is considered an attempt to depict classic role-playing games' guidebooks as a realization of a pattern of the genre. The analysis is concerned with pragmatic, structural, cognitive and stylistic aspects of the references that allowed to reconstruct the canonical genre pattern of classic role-playing games' guidebook.