Marzanna UŹDZICKA

PODRĘCZNIK DO GIER FABULARNYCH JAKO PARATEKST

Uniwersytet Zielonogórski
Polska

Abstrakt: Artykuł podejmuje zagadnienie podręczników do gier fabularnych w nie przyjmowanej do tej pory perspektywie badawczej. Wykorzystując paradygmat lingwistyczny, odwołuje się do pojęcia z obszaru literaturoznawczego, jakim jest paratekst. Podręcznik rozpatrywany jest jako tekst towarzyszący i zaznaczająca się w grach fabularnych tekstowa strategia uprzedzającą tekst właściwy, który formułowany jest w scenariuszui aktywizowany w czasie sesji jako narracyjna opowieść. Dokładnej analizie poddany został pragmatyczny aspekt podręcznika, co pozwoliło określić jego funkcje, interakcje nadawczo – odbiorcze i kontekst komunikacyjny. Dało to także podstawy do zaprojektowania kierunku kompleksowych badań w obrębie takich jego komponentów, jak strukturalny, semantyczny, aksjologiczny czy stylistyczny.

Słowa klucze: paratekt, podręcznik, genologia, tekstologia, gra fabularna, ludologia

Wprowadzenie

Wywód ten, biorąc pod uwagę szerszą perspektywę niż nakreślona w tytule, odnosi się do coraz powszechniejszego zjawiska kultury współczesnej, jaką są obok gierkomputerowych gry fabularne. RPG, czyli *Role Playing, mające swoje początki w latach 70. ubiegłego wieku w Stanach Zjednoczonych, od ponad trzydziestu lat cieszą się w Polscecoraz większym zainteresowaniem*[1]. O intensywności tego zjawiska i znaczeniu kulturowym świadczy to, że gry w ogóle stały się przedmiotem badań w obrębie wieludziedzin humanistycznych, społecznych i ścisłych, a dyscyplina zajmująca się ich ujęciem zarówno teoretycznym, jak i praktycznym określana jest jako ludologia[2].

1 Nieustannie wzrasta ich liczba (coraz więcej pojawia się oryginalnych wersji obcych, jak i rodzimych edycji), zadziwia różnorodność odmian (urozmaicane są ich zasady, rozwijana mechanika i konwencje), a także widoczna jest wielość mediów (w tym komputerowych - cRPG = Computer RoJe-PJaying Games, karcianych czy planszowych). Przekłada się to na powstawanie coraz większej grupy ich odbiorców, tworzących współcześnie pewnego typu społeczność,określaną potocznie jako tzw. „erpegowcy" (od angielskiego skrótu RPG), której członkowie wykazują niezwykłą aktywność w przestrzeni komunikacyjnej także poza grami, na przykład na portalach czy forach internetowych, w obrębie ogólnopolskich dorocznych imprez zwanych konwentami miłośników fantastyki oraz gier fabularnych itd.

2 Zainteresowania te mają takżeinstytucjonalne oblicze, czego przejawem jest chociażbypowołane do życia w 2004 roku Polskie Towarzystwo Badania Gier (skupiającenaukowców i studentów zainteresowanych problematyką gier RPG, a także gier komputerowych, a jego celem jestrozwijanie i popularyzowanie wiedzy o grach oraz tworzenie i rozpowszechnianie gier określonych produkcji.).

Библид 0350–6428, Год. 51 бр. 168 (2019), стр. 179–197. / оригинални научни рад
УДК 004: 821
81'42
316.77
https://doi.org/10.18485/kis.2019.51.168.10

Termin *gra fabularna* jest odpowiednikiem angielskiego *role playing game*. Jerzy Z. Szeja, uznając oryginalną nazwę – „gra (zabawa) w odtwarzanie postaci" -za nieprecyzyjną, zaproponował termin *narracyjna gra fabularna* dla odróżnienia od paragrafówek i gier komputerowych, z których większość posiada także często rozbudowaną fabułę[3]. Ich istotą jest, ogólnie ujmując, aktywne wcielanie się graczy w fikcyjne postaci, spełniające rolę określonych typów[4] bohaterów, podejmujących działania w wykreowanym świecie zgodnie z narzuconym ciągiem fabularnym [Grzybkowska 2001, Szeja 2014:]. Gry te charakteryzują się wysokim stopniem skonwencjonalizowania, stąd można wyróżnić w nich stałe części/elementy o charakterze dyferencjalnym. Odniesiemy się tu jednak tylko do tych, które dla niniejszego wywodu mają strategiczneznacznie[5].

Kluczową rolę w *narracyjnych grach fabularnych* odgrywa *Mistrz Gry*[6], osoba, która prowadzi na podstawie scenariusza[7] sesję RPG lub LARP (w zasadzie prowadzi rozgrywkę). Można go określić jako narratora opowieści osadzonej w świecie gry czy swoistego rodzaju animatora, który prowokuje graczy do określonych zachowań ich bohaterów, wskazuje jednocześnie na konsekwencje tych działań, ale także karze ich i nagradza. Dba przy tym, by na każdą akcję postaci graczy pojawiła się odpowiednia reakcja ze strony wyimaginowanego otoczenia [Surdyk 2002: 124-125]. Stąd Mistrz Gry może wcielać się w tzw. bohaterów niezależnych, wykreowanych przez niego na potrzeby fabuły i tworzących tło dla przygód uczestników. *Gracze* natomiast zgodnie z założeniem scenariusza budują postać bohaterów, opierając ich działania na przypisanych im charakterystykach (np. fizycznych i umysłowych cechach, umiejętnościach, zdolnościach). Na czas rozgrywki wcielając się w te postaci, decydują o podejmowanychprzez nie działaniach.

Dwoma relewantnymi dla poniższych rozważań elementami są:*system gry* i *sesja*. *System gry* stanowi opis i charakterystykę oraz sposób funkcjo-

3 Badaczw uzasadnieniu pisze także: „W mojej intencji określenie „narracyjna" oddaje też charakter typowej sesji, w czasie której opowieść dominuje nad odgrywaniem działań" [Szeja 2004:12].

4 Jedną z prób wyznaczenia archetypów bohaterów w narracyjnych grach fabularnych, pomimomnogości systemów RPG, jest propozycja Aleksandry Busse-Brandyk, Doroty Chmielewska-Łuczak, którewyróżniły cztery podstawowe typy: łotr – postać personifikująca archetyp Cienia -"od prostego złodziejaszka, który po prostu chce przetrwać przygodę; przez łowcę nagród czy płatnego zabójcę; aż po bezwzględnego spiskowca, który dla osiągnięcia własnych celów będzie gotów poświęcić wszystko, co z moralnego punktu widzenia inni uznaliby za bezcenne";wojownik – personifikacja Animusa – reprezentacjami tego archetypu mogą być: prymitywny barbarzyńca, rycerz, samuraj, paladyn, walczący mnich, zwiadowca itd., kapłanka – reprezentuje treści archetypu Wielkiej Matki, jej reprezentacjami mogą być: uzdrowicielka, szamanka, wróżbitka, wizjonerka; mag – będący personifikacją Starego Mędrca [A. Busse-Brandyk, D. Chmielewska2009:69-70].

5Pełna charakterystyka *narracyjnych gier fabularnych* znajduje się w przywołanychw bibliografii pracach.

6 Określany bywa też jako: Bajarz, Dungeon Master, Mistrz Podziemi, Game Master, MG, GM.

7 Mistrz Gry może sam przygotować taki scenariusz bądź adaptowaćjuż istniejący.

nowania wykreowanego w grze świata (uniwersum) oraz określa zasady gry (mechanikę) i akcesoria potrzebne do rozpoczęcia rozgrywki, jak np. karty, kości itp. Światy, w jakich toczą się akcje gier fabularnych, są niezwykle bogate i różnorodne. Można je z jednej strony usystematyzować według typologii literackiej. Istnieją bowiem systemy wykorzystujące mniej lub bardziej wiernie takie konwencje literackie, jak chociażby fantasy, science fiction, horror. Z drugiej, podstawą ich kreacji stają się realia historyczne określonej epoki czy te związane ze współczesnością. Bywa też tak, że systemy adaptująświaty znane z różnych tekstów kultury, jak:utwory literackie, komiksy, telewizyjne kreskówki itd. [Surdyk 2007: 91 – 98]. Ich istotną cechą jest otwartość, ponieważ umożliwiają one budowanie nieskończonej liczby fabuł osadzonych w danym uniwersum. Podstawy systemu gier scharakteryzowane są w podręczniku podstawowym i różnego rodzaju jego suplementach, które najczęściej odnoszą się już tylko do wybranych aspektów danego systemu.

Drugim i najistotniejszym elementem gry jest *sesja*[8]. Ma ona charakter zdarzenia jednorazowego i niepowtarzalnego. J.Z. Szeja określa ją jako *interaktywną opowieść* i porównuje do spektaklu teatralnego, gdzie gracze – aktorzy spełniają jednocześnie rolę widzów i reżyserów w obrębie swoich postaci [Szeja 2004: 54 – 55][9].Zasadniczy wpływ na rozgrywającą się w takim spektaklu fabułę ma Mistrz Gry, który kieruje rozwojem akcji. Sesja oparta jestna przygotowanym wcześniej scenariuszu, stanowiącym pewnego rodzaju ramowy plan, schemat, który obejmuje najważniejsze wydarzenia oraz wątki, a także postacie, pojawiające się w czasie rozgrywki (podstawą scenariusza jest system).Realizacja scenariusza nie jest mechaniczna, ponieważ może mieć na nią wpływ wiele czynników. Najistotniejszym z nich jest udział samych graczy, ale także ich predyspozycje psychiczne, kompetencje, jak np. bagaż kulturowy, lekturowy itp., a przede wszystkim stopień zaangażowania poszczególnych uczestników i strategie, jakimi się posługują, aby zapewnić realizowanym przez siebie przygodom oryginalność (mogą oni wpłynąć na zmianę lubposzerzenie kontekstu scenariusza) [Fulińska, Janicki 2002: 150 – 157]. Trzeba jednak zaznaczyć, że aktywność ta nie jest dowolna, ale, jak wykazano wyżej, inspirowana i we wszystkich „możliwych spełnieniach" wtłaczana w schemat scenariusza, a „wolność" fabularna graczy jest częściej ograniczana do wyboru kolejności poszczególnych wydarzeń [Szeja 2004: 69].

8 Sesja może trwać nawet kilka godzin i zwykle jest częścią większej kampanii (rozumianej jako ciąg przygód połączonych ze sobą wątkami fabularnymi, pobocznymi i/lub głównymi), rzadko bowiem zaczyna i kończy się na jednym spotkaniu. Może odbywać się w różnych warunkach, a na poziom imersji mają wpływ takie elementy, jak: wystrój wnętrza, tło akustyczne, rekwizyty, stopień zaangażowania graczy - mogą się przebierać, modulować głos itd.

9 Sesję można również rozpatrywaćz punktu widzenia komunikacyjnego (jako akt komunikacji)i analizować ją w dwóch aspektach: jako proces generowania znaczeń lub z pozycji szeroko rozumianych interakcji, jakie zachodzą między uczestnikami (w tym Mistrza Gry) w czasie gry i poza nią [Szeja 2004: 53 - 62; Surdyk 2008].

Sesja, bez względu na to, czy doszukiwać się można jej spójności z teatrem czy dramą,jest przede wszystkim opowieścią, która daje mimo wszystko wolną przestrzeń gry, a którą wypełniają gracze poprzez szeroko i wielostronnie rozumianą kreację bohaterów, przestrzeń, którąwypełniają „idąc za językową ewokacją" Mistrza Gry.Toteż zpunktu widzenia omawianej problematyki istotne jest to, że podczas sesji kreuje się rzeczywistą fabułę,a samo meritumfabularyzacji tkwi w tym, aby postacie wykreowane przez graczy spotykając się współfunkcjonowały ze scenariuszem, ale i go uzupełniały. Jest to kompatybilność tego rodzaju jak postaci powieści z jej „światem" ijej poetyką.

Natomiast takie składowe gry, jak podręcznik, scenariusz i system pełnią wobec sesji funkcję pomocniczą czy służebną, ale i fundamentalną, chociaż z punktu widzenia istoty gry można odnieść wrażenie, że mają one charakter drugorzędny. Każda jednak z tych składowych ma odmienny status. O ile scenariuszmoże być przedmiotem analiz jako samodzielne dzieło literackie z wykorzystaniem metodologii literaturoznawczej [Szeja 2004: 75– 106; Krawczyk 2009], o tyle podręcznik należy traktować jako swoistego rodzaju „otokę" zarówno sesji, jak i scenariusza.

W związku z powyższym przedmiotem dalszych rozważań będzie podręcznik dosystemów gier fabularnych w nieprzyjmowanej dotąd perspektywie paratekstu[10]. Analizy prowadzone będę w paradygmacie językoznawczym, głównie tekstologii i genologiilingwistycznej. Przyjmujemy polimetodologiczne podejście do badanej materii, anektujące osiągnięcia dokonania pokrewnych dyscyplin literaturoznawczych Wiąże się to z przyjmowaną współcześnie na gruncie lingwistyki (ale przecież nie tylko) tezą, że interdyscyplinarność w badaniach językoznawczych stanowi warunek rozwoju myśli poznawczej, a lingwistycznym jest każde działanie, które może objaśnić szeroko rozumiane zachowania językowe.

Wyraźnie jednak trzeba podkreślić, że rozważania niniejsze mają charakter rozeznania problemu i rekonesansu badawczego. Omówione zostaną, co naturalne ze względu na obszerność problematyki, tylko niektóre aspekty podręcznika jako paratekstu.

10 Rozważania na temat podręczników do (narracyjnych) gier fabularnych pojawiają się w pracach teoretycznych dosyć rzadko. Często uwagi na ich temat czynione są przy okazji omawiania zagadnień związanych z charakterystyką z rożnej perspektywy samych gier. Ogląd istniejących na ten temat prac pozwala wyodrębnić trzy zasadnicze zagadnienia, wokół którychskupiają się analizy. Pierwszy nurt wiąże się z określeniem statusu podręcznika, próbą jego zdefiniowania oraz umocowania go w rozpoznawalnych tekstach kultury. Olga Dawidowicz w pracy *Role Playing Games a literatura współczesna* [Dawidowicz 2001: 341 – 368) zakłada analogię między podręcznikiem a postmodernistycznym dziełem otwartym jako szczególny rodzaj współczesnej fikcji. Krytykę takiego stanowiska przeprowadził J. Z. Szeja, określając podręcznik narracyjnej gry fabularnej jako tekst kultury, który „należy do zbiorów tekstów pisanych, ale który może mieć charakter literackości" [jedynie – MU] w częściach fabularnych(historia przedstawionego świata i jego bohaterów, opowiadania wprowadzającеilustracje)" [Szeja 2004: 64]. Powiązany z tym zagadnieniem jest nurt drugi, w którym badacze skupiają uwagę na próbie typologizacji podręcznika[Matyka 2012a].Trzeci odnosi się do aspektów komunikacyjnych podręcznika, charakterystyki nadawcy i odbiorcy, układu ról nadawczo-odbiorczych [Matyka 2012b, Szeja 2004].

Uwagi metodologiczne

Punktem wyjścia dla dalszych rozważań jest przyjęcie powszechnej już dzisiaj idei utożsamiania gier fabularnych z tekstami kultury[11] o stałych schematach fabuły, które silnie zakorzenione są w tradycji narracyjnej. W tej perspektywie mieści się także narratologiczny model analizy tych gier, gdzie traktuje się je przede wszystkim jako formę opowiadania historii [Prajzner 2009].

Pojawiające się w tych definicjach pojęcie *tekstu* będzie tu ujmowane w paradygmacie tekstologicznym w perspektywie lingwistycznej. Stąd odniesione zostanie do definicji sformułowanej przez Jerzego Bartmińskiego, według której *tekst* to:

> […] ponadzdaniowa jednostka językowa, makroznak, mający określone nacechowanie gatunkowe i stylowe, poddająca się całościowej interpretacji semantycznej i komunikatywnej, wykazująca integralność strukturalną oraz spójność semantyczną i podlegającego wewnętrznemu podziałowi semantycznemu, logicznemu, kompozycyjnemu" (Bartmiński 1998:17).

Polimetodologiczne założenie niniejszych rozważań pozwala nam uzupełnić tę definicję pojawiającym się w definiowaniu gry pojęciem *tekst kultury*, którego rozumienie przyjmujemy za Stefanem Żółkiewskim, określającym ten termin jako „wszelkie struktury kodowe właściwe danej kulturze, a realizujące określone elementy jednego lub więcej systemu znaków funkcjonującego w tejże kulturze" i charakteryzujące się tym, że sąone z reguły wielopoziomowe, wielosystemowe i wielokodowe [Żółkiewski 2988: 23, 96].

Kierując się założeniem ustrukturyzowania tekstu na narracyjną grę fabularną jako makroznak składają się nie funkcjonujące linearnie takie zasadnicze mikroznaki, jak: podręcznik zawierający system, scenariusz, sesja. Zarówno scenariusz, jak i sesja tym różnią się od podręcznika, że do ich wyznaczników identyfikacyjnych należy fabuła, w której wydarzenia z zasady powinny układać się linearnie. Między nimi zachodzi relacja charakteryzująca się tym, że podstawą fabuły sesji jest w zasadzie (ale nie tylko) scenariusz[12], kory powstaje na podstawie podręcznikai jest lub bywa dziełem Mistrza Gry. Ale istotne jest również to, że na przebieg rozgrywki mają wpływ także sami gracze, stąd z treścią podręcznika lub wybranymi fragmentami (możliwie najdokładniej) powinni się zapoznawać zarówno uczestnicy, przygotowując role, które będą odgrywać w czasie rozgrywki, jak Mistrz Gry, przygotowujący sesję. W związku z tym podręcznik pomaga zarówno w budowaniu scenariusza, jak i przebiegu

11 Por. też: „Gry wideo – jako twory wariantywne, wymagające od użytkownika bezustannej rekonfiguracji – są […] zjawiskiem tekstowym wpisującym się w długąi różnorodną tradycję ergodycznych przejawów kultury (. Kubiński2016:35).

12 Scenariusz między innymi definiuje miejsce i czas akcji gry, jej cel, bohaterów (w tym niezależnych), użyte rekwizyty, określa nastrój poszczególnych części gry, warunki zwycięstwa itd.

sesji. Realizuje więc funkcję tekstu towarzyszącego, natomiast tekst zasadniczy[13] powstaje w trakcie sesji (co wynika przede wszystkim z jej roli w całej grze) w trakcie interakcji graczy z Mistrzem, fabuła zaś tego tekstu odpowiada założeniom przygotowanego wcześniej scenariusza.

Przedmiot zainteresowania niniejszego wywodu umieszczam w obrębie instrumentarium literaturoznawczego (w badaniach lingwistów termin ten pojawił się dużo później)[14],tzw. „tekstów towarzyszących", które Gérard Genette nazwał paratekstami [Genette 1992], i traktuję go jako zaznaczającą się w grach fabularnych tekstową strategię uprzedzającą tekst właściwy [por. Loewe 2007]. Odnoszę się poza tym do tej części idei francuskiego badacza, w której paratekst określa jako jednostkę stanowiącą „akompaniament" do tekstuwłaściwego, jednostkę pomocniczą, bez której ów tekst nie może istnieć jako forma przekazu i komunikacji (zarówno oralna, jak i graficzna)[15], a która akceptuje swoistą antytetyczność prefiksu para-, oznaczającego zarazem bliskość i oddalenie, podobieństwo i różnicę. Francuski teoretyk literatury paratekst ujmuje w kilku aspektach: przestrzennym, który pozwala wyróżniać kategorie paratekstów ze względu na ich umiejscowienie; temporalnym, w obrębie którego określa się relację paratekstu w stosunku do powstania (wydania) tekstu właściwego (podstawowego); pragmatycznym, gdzie paratekst określany jest przez jego sytuację komunikacyjną, która jest dla niego właściwa, czyli naturę i poziom autorytetu nadawcy i odbiorcy, siłę illokucyjną tekstu; substancjalnym, ze względu na sposób przekazu informacji w paratekście oraz funkcjonalnym.

Podstawa materiałowa

Bazę materiałową tworzą tzw. podręczniki podstawowe do systemów: *Dungeons & Dragons, Dzikie Pola, Neuroshima, Warhammer Fantasy Roleplay*, *Zew Cthulhu*. Poza obserwacją pozostają wszelkiego typu

13 Określany bywa niekiedy jako *przygoda*. Agnieszka Fulińska iJakub T. Janickipokazują ustrukturyzowanie *przygody* jako tekstu i wymieniają jej stałe elementy:„Wstęp (pojawienie się zła/ zakłócenia w świecie; zebranie „drużyny"), Właściwa Przygoda (początek wyprawy, spotkania z pomocnikami i przeciwnikami, próby, jakim poddani są bohaterowie, otrzymanie podarunków), Powrót (pomyślny - lub nie - zakończenie przygody, nagroda)" [Fulińska,Janicki 2002:153 -154].

14 Parateksty na gruncie lingwistycznym opisywane były w perspektywie zagadnienia interakcji wywiadu jako gatunku orazich pragmatycznej roli w dyskursie naukowym [Piętkowa 2001; 2004]. Natomiast Iwona Loewe, modyfikuje typologię G. Genette`a i *peryteksty* uznaje za gatunki metatekstowe. Paratekstami określa te teksty, których istotną cechą jest, według autorki, sterowanie odbiorem „podczas aktualnej lektury i w porządku przewidzianym ukształtowaniem graficznym", co analizuje na przykładzie medialnych gatunków paratekstowych [Loewe 2007].

15 NatomiastG. Genette paratekst utożsamia z jednej strony z elementami stanowiącymi tak zwaną zmienną „otokę" dzieła, jak: tytuły, podtytuły, śródtytuły; przedmowy, posłowia, wstępy, uwagi od wydawcy;noty na marginesie, u dołu strony; epigrafy; wkładki reklamowe; ilustracje, rysunki, tabele, z drugiej, teksty będące półoficjalnym bądź oficjalnym komentarzem do niego, jak: recenzje, omówienia, notki w katalogach wydawniczych, foldery itp. [Genette 1992].

suplementy i wydawnictwa zawierające uzupełnienia lub rozszerzenia.To pozwoli zachować jednorodność i komplementarnośćbadanego materiału. Podręcznik podstawowy składa się z reguły z części opisujących: w różnym stopniu szczegółowości wykreowany świat (uniwersum), sposób tworzenia postaci przez graczy, podstawową mechanikę i wskazówki dla Mistrza Gry.Wariantywnie mogą się w nim pojawić scenariusze.

Podręcznik do gier fabularnych jako paratekst

W wypadku charakteryzowanych tu obiektów istotnym założeniem jest to, że parateksty zestawiamy z *tekstem* jako jednymz podstawowych pojęć przyjętej w niniejszych rozważaniach metodologii. Stąd rodzi się pytanie o specyfikację generyczną badanych paratestów. Odnosząc się do słów Edwarda Balcerzana, że „skoro gatunkiem jest skład zasad organizacji tekstu, to należałoby postawić znak równości pomiędzy „byciem tekstem" a „byciem w gatunku" [2000: 90], to przyjmujemy, iż każdy tekst jest reprezentantem jakiejś nadrzędnej dla niego konwencji gatunkowej.

We współczesnym ujęciu gatunku[16], jakie funkcjonuje w genologii lingwistycznej (przyjętym także za literaturoznawstwem), poszukuje się jego wzorca kanonicznego (zawierającegocechy dystynktywnezapewniające mu tożsamość podczas ewolucji, a więc tekstu, który idealnie realizuje przynależny mu zbiór konwencji) oraz jego wariantów powstających z przekształcenia poszczególnych aspektów, tj wzorców alternacyjnych, lub nawiązania do innych wzorców gatunkowych, tj. wzorców adaptacyjnych. Postępowanie to zainspirowała Maria Wojtak [2004], a stosuje je większość badaczy lingwistów i wielu przedstawicieli innych dziedzin. Wykorzystując te narzędzia,Marzena Matyka nakreśliła wzorzecgatunkowy podręcznika do systemów klasycznych gier fabularnych oraz wskazała na podstawie trzydziestu okazów jego konkretyzacje w obrębie realizacji o charakterze adaptacyjnym i alternacyjnym [Matyka 2012]. Te spójne metodologiczne rozważania wymagają jednak głębszej eksplantacji, ponieważ trzeba wziąć pod uwagę to, że ukształtowane sposoby interpretacji genologicznych konkretnych tekstów zależą od wyboru prototypu jako układu odniesienia. W wypadku analizowanych tekstów będzie nim *podręcznik*, którym sygnuje się zarówno teksty mające w tytule ten leksem,np. *Dungeons & Dragons*. *Podręcznika Gracza*, *Zew Cthulhu 1990. Podręcznik do lat 90. XX wieku*, jak i te pozbawione tego sformułowania, a użycie tego terminu jest stałe w praktyce uzualnej graczy, np.*Warhammer. Fantasy Rolerplay. Świat niebezpiecznych przygód* określa się jako

16 Przyjmujemy tu definicję gatunku, kontynuującą Bachtinowską myśl genologiczną, zgodnie z którągatunek to „względnie trwały pod względem tematycznym, kompozycyjnym i stylistycznym sfunkcjonalizowany typ wypowiedzi, ukształtowany przy udziale kulturowej wiedzy jego nadawcy przez właściwe w danym czasie, miejscu i kulturze okoliczności obcowania językowego, wyrażony za pośrednictwem danego medium przez odbiorcę postrzegany zaś jako koherentna i skończona całość komunikacyjna" [Loewe 2007: 56].

podręcznik podstawowy dla giertego systemu. Stwierdzenie zaś Matyki, że podręczniki do gier to typ rozbudowanejinstrukcji jest w pewnym sensie uproszczeniem.

Podręcznik jako gatunek mowy definiowany jest głównie jako publikacja wykorzystywana w procesie dydaktyczno-wychowawczym, a do jego zasadniczych wykładników gatunkowych zalicza się dobór treści implikowany sytuacją poznawczo-komunikacyjną, opracowanie materiału ze względu na cel i zadania kształcenia, sposób prezentacji materiału (struktura przekazu, język) [Maziarz 1986: 13]. W przypadku podręczników uwarunkowanych komunikacją dydaktyczną (typ komunikacji społecznej) ich istotą jest z jednej strony przekazanie wiedzy dającej możliwość wytworzenia obrazu świata właściwego dla danego etapu poznania, z drugiej możliwość utrwalenia wiedzy i weryfikacji wyuczonych treści. Do konstytutywnych cech tak definiowanego podręcznika należą określone parametry kompetencyjne i komunikacyjne nadawcy i odbiorcy, którzy zawierają pakt informacyjno-poznawczy. Nadawca jest tu specjalistą przekazującymzobiektywizowany obraz świata (weryfikowalny za pomocą naukowych narzędzi), którysteruje procesem poznawczo-komunikacyjnym. Odbiorcą jest adept, którego celem jest przyswojenie wiedzy zgodnie z wyznaczonym przez nadawcę obszarem.Zaś pakt „jest gwarantem nawiązania między nadawcą a odbiorcą porozumienia trwałego, a nie szeregowego", jest „gwarantem rzetelności informacyjnej i poznawczej (zrealizowanie w tym wypadku zamierzeń dydaktycznych i wychowawczych)"[Biniewcz 2007: 62 – 63].

Ze względu na to, że teksty nominowane terminem *podręcznik* przybierają różne kształty formalne, czego przykładem są chociażby interesujące nas obiekty, konstytutywne kryteria tego gatunku mowy, decydujące o jego konceptualizacji, lokalizować należy przede wszystkim na płaszczyźnie pragmatycznej. Pozostałe zaś komponenty (np. strukturalny, semantyczny, aksjologiczny, stylistyczny) determinowane są przez uwarunkowania konkretnym typem komunikacji.Odnosząc się do płaszczyzny pragmatycznej podręczników do gier fabularnych, zauważmy, że potencjał illokucyjny każdej wypowiedzi o charakterze paratekstowej wynika po pierwsze z jej transtekstualnych powiązań i relacji z tekstem właściwym, po drugie z relacji autor - tekst – odbiorca//czytelnik. Biorąc pod uwagę te zależności badane teksty wykazują inny rodzaj intencjonalności niż wskazany wyżej prototyp.

Podręczniki do gier pełnią przede wszystkim szeroko rozumianą funkcję referencyjną. Ich treść odnosi się do wszystkich tych aspektów i sposobów ich wykorzystania, które pozwolą odbiorcy – graczom (w tym Mistrzowi Gry) zbudować na potrzeby sesji nową, wymyśloną fabułę i czynnie w niej uczestniczyć. Co więcej, które dadzą im możliwość, abyna podstawie ciągle tych samych danych mogli tworzyć nieskończoną liczbę tych fabuł (tekstów). Podręcznik przedstawia przede wszystkim wizję niezwykłego, wykreowanego, fikcyjnego świata wtórnego. Daje,

ogólnie ujmując, systematyczny opis uniwersum, chociaż różny jest poziom szczegółowości przekazywanych o nim informacji. Z reguły przedstawia miejsca, w których ma się dziać interaktywna historia (niekiedy ukształtowanie historyczne, własną kosmologię, geografię), charakteryzuje mieszkańców, w tym bohaterów, w których mają się wcielić gracze, ukazuje warunki ich egzystowania, przedstawia zasady „funkcjonowania" tego świata (sposoby wykorzystania magii, niejednokrotnie wyraźną strukturę religijną i oparte na niej zasady moralne, wprowadzanyustrój czy hierarchię społeczeństwa, niekiedy z takimi elementami identyfikującymi tożsamość i wskazującymi na wspólnotowość jego członków, jak kultura, a nawet odrębny, wykreowany język)[17]. Jako przykład odnieśmy się do*Podręcznika* do systemu *Warhammer Fantasy Roleplay*. Już we *Wprowadzeniu* pojawia się krótki tekst noszący wyrazisty semantycznie tytuł *Jaki jest świat Warhammera*, który wprowadza w konwencję dark fantasy[18], werbalizującuniwersum jako „ponury świat, w którym jedyną rozrywką mieszkańców jest uciecha na widok częstych egzekucji".W strukturze podręcznika znajdują się rozdziały konkretyzujące jego składowe, np. Imperium („największą krainę Starego Świata"), a tu: ogólny system panującej tam władzy, a także kraje ościenne i wszelkiego typu zagrożenia; charakteryzujące rasy bohaterów (ich wygląd i pochodzenie), jakimi może grać uczestnik, i przypisane im profesje oraz umiejętności; traktujący o religii i wierzeniach, gdzie podane sąnajważniejsze święta wszystkich ras, w tym święta ludowe, np. śluby, główne przykazania danej religii oraz specjalne modlitwy i konsekwencje ich stosowania, wszelkiego typu demoniczne kulty, a także scharakteryzowani bogowie; podający kompletne zasady dotyczące magii, włącznie z tajnikami mocy czarnoksięskich (ponad 175 zaklęć).

Zasadą jest to, aby podręcznik, przedstawiając uniwersum, dawał możliwośćeksplorowania bez przeszkód wykreowany świat i rozwijania go przezgraczy. Wiąże się to z samąspecyfiką gier fabularnych, których zasadą jest rozgrywka w ramach wyznaczonych przez to uniwersum nie tylko przeze rozwijanie, ale i konkretyzację jego elementów [Dudziński 2016: 56]. W podręcznikach konkretyzacja ta zachodzi także na poziomie znakowym, np. w *Podręczniku* do systemu *Dungeons & Dragons* każdy rozdział poprzedza ilustrowana strona, stylizowana na stary pergamin, z obrazami korelującymi z treścią na kolejnych stronach. I tak na przykładrozdział poświęcony atrybutom – statystykom, określającym podstawowe predyspozycje postaci, rozpoczyna rycina anatomii ludzkiego ciała. W ten sposób kształtowany jest w odbiorcy związek skojarzeniowy, by

17 Świat tenjestrozwijany i jednocześnie konkretyzowanyw suplementach czydodatkach do podręcznikapodstawowego lub powstających na podstawie systemu danej gry różne teksty kultury, np. testy literackie, jak powieści, opowiadania itd. Może to dotyczyćz jednejstrony uszczegółowienia struktury kreowanego świata irozwijaniai jego aspektów,np. mitologii, religii, z drugiej odnosić się do nakreślenia nadrzędnych wątkówfabularnych.

18 Sami twórcy systemuutrzymują, że jest to oryginalna gra dark fantasy (*original dark fantasy game*).

słowo atrybut wiązał z cechą budującą zasadnicze możliwości bohatera. W rozdziale drugim omówione są podstawowe rasy, a poprzedza je rycina, przedstawiająca przeciętnych przedstawicieli każdej rasy, danej płci, co pomaga graczom wizualizować nie tylko własną postać, ale również zestawić ją z bohaterami innych graczy czy tymi opisywanymi przez Mistrza Gry.Dotyczy to także tych partii podręcznika, które odnoszą się do mechaniki gry. Na przykład w rozdziale poświęconym ekwipunkowi – materialnym przedmiotom, które niezbędne są śmiałkom w trakcie podróży, każdy rodzaj broni przedstawiony jest przez prosty rysunek. Taki typ konkretyzacji jest tym bardziej potrzebny z tego względu na to, że często charakterystyka broni jest identyczna,np. zarówno opis gizarmy i glewii określa je jako „broń zasięgową, możesz więc przy jej użyciu atakować wrogów znajdujących się w odległości 3 metrów od ciebie, ale nie tych stojących tuż obok" [*D&D*: 115].

Konkretyzacji elementów uniwersum służą także tabele, mapy wskazujące na topografie krain, miast, różnego rodzaju zestawienia, wzoryitd.

Trzeba zaznaczyć, że światy gier fabularnych zostaje przedstawiony w podręcznikach przy pomocy „szeregu tekstów określających ich realia, podobnie jak inne uniwersa (niezależnie od tego, czy wywodzą się one z literatury, komiksów czy filmów)" [Dudziński 2016:37].W tym celu wykorzystuje się określony repertuar komponentów narracyjnych, które najczęściej mają charakter tekstualny i nieliteracki, jak na przykładglosariusze, różnego rodzaju słowniki, bestiariusze, nierzadko kalendaria, a nawet drzewa genologiczne.Ich główną funkcją jest uwiarygodnienie narracji otym świecie. [Maj 2014: 71].

Funkcję estetyczną w podręcznikach realizują pojawiające się zdecydowanie rzadziej teksty fabularyzowane. Gatunkowo można je typologizować jako fabularyzowane charakterystyki bohaterów i teksty oparte na konstrukcji podań historycznych (gdzie przechowywana jest zmitologizowana pamięć o wydarzeniach z historii danej wspólnoty) oraz różnego typu krótkie opowiadania.Najczęściej opowiadania temają charakter wprowadzającylub ilustracyjny, jak na przykład bardzo klimatyczna opowieść Dana Abnetta *Życie po śmierci*, przybliżająca przygodę kilku ludzi w Wolfenburgu, mieście zniszczonym przez wojnę z chaosem, umieszczona we *Wprowadzeniu* podręcznika głównego do systemu *Warhammer Fantasy Roleplay* [*WFR*; 3 – 7]. J. Z. Szeja uważa, że celem tych tekstów o charakterze literackimjest wprowadzenie mistrza gry i graczy w charakter („klimat") przyszłych sesji lub poglądowa nauka sposobu rozgrywki i cech kreowanego świata" [64].

Obserwowana praktyka nominacji charakteryzowanych tekstów jako *podręcznik* i przyjęta również przez społeczność graczy praktyka uzualna określania w taki sposób wydawnictw, które w tytule tego leksemu nie mają, wskazuje na ich funkcję utylitarną[19] (użytkową). Z tego względu

19 Wobec różnych współcześnie sposobów definiowania przymiotnika *utylitarny*, przyjmuję

podręczniki do gier fabularnychw znacznej merze typologicznie bliższe są prototypowi gatunku *poradnika* niż podręcznika. Dokładna analiza treści i struktury badanych testów pokazała, że można w nich wyróżnić taki typ zachowań komunikacyjnych, jakim jest *(po)rada*, która stanowi konstytutywny element *poradnika,*a którego obecność stanowi warunek *sine qua non* jego istoty [Ficek 2012: 153].*Rada/porada* wyraża myśl, że jakieś zdarzenie leży w interesie słuchacza. Zakłada się, że nie jest ona z założenia bezpośrednią próbą nakłonienia do działania, jest raczej mówieniem komuś, co jest dla niego najlepsze[20]. Realizacje tekstowe pokazują jednak, że w strukturze głębokiej tego aktu pojawia się komponent - *mówię: chcę, żebyś…*, werbalizowany na powierzchni tekstu poprzez obecność imperatiwów.Stąd *radę/ poradę* wyrażają także w badanym materiale najczęściejkonstrukcje z orzeczeniem w 2. lub 3. os. lp. i mn. trybu rozkazującego, z czasownikami modalnymi, z formami bezosobowymi i pytania pozorne (patrz przywołane poniżej cytacje). W podręcznikach, podobnie jak w werbalnej praktyce formułowania porady, rzadko pojawiają się konstrukcje różnymi formami czasowników performatywnych *radzę, nie radzę, radziłbym, odradzam, odradzałbym* lub rzeczownikiem wprost nazywającym wytwór czynności, np.

Narratorom doradzamy, aby spędzili cała jedną sesję na tworzeniu postaci i prowadzeniu preludium z graczami [*WM*: 104].

Wraz z *radą/poradą* pojawia się konkretny *komentarz, opis* czy *objaśnienie,* czasami w formie przykładu.

Motywy podejmowania kontaktu odbiorców z podręcznikiem do gier są takie same jak w wypadku *poradnik*a, poszukują oni bowiem wskazówek i informacji, najogólniej ujmując, co do świata gry i jej mechaniki. Obok funkcji sprawozdawczo-wyjaśniającej tego typu strukturymogą pełnić na przykład funkcję:

> - nakłaniającą, por. sformułowania: Jeśli rozumiesz sytuację, przygotuj plan. […] Użyj swojego rozumu […] Tworzenie Badacza rozpocznij od wylosowania cech […] Na początku powinieneś wziąć czysta Kartę Bohatera […] Następnie ustalasz kolejność wykonywania akcji w rundzie itp.;
>
> -kreatywną, por. „Kiedy bierzesz udział w sesji gry fabularnej, Ty i pozostali gracze musisz zanurzyć się w świecie wyobraźni i przygód […] " [*WFR*: 9]; „"[…] w grze narracyjnej najważniejszym rozdziałem jest twoja wyobraźnia. Nigdy nie pozwól, aby cokolwiek w tej książce zastąpiło twoją własna kreację" [*WM*: 24];

---

jego znaczenie słownikowe: ` korzystny z praktycznego punktu widzenia, użytkowy, pożyteczny, możliwy do wykorzystania, przydatny

20 Por. warunki skutecznej realizacji tego aktu podane przez J. Searle`a: „Rada (przyszła czynność A wykonana przez słuchacza S) 1. Mówiący sądzi, że A przeniesie korzyść słuchaczowi. 2. Nie jest oczywiste zarówno dla mówiącego, jaki i dla S, że przy normalnym przebiegu zdarzeń S zrobi A" [Za: Zdunkiewicz 2001:276].

- ludyczną, por. „Niektóre z zasad są zabawne i łatwedo zastosowania" [WFR: 9]; „Drama jest po to, aby mieć z niej zabawę [*WM*: 30].

Formułowane w podręcznikach rady mogą realizować różnego rodzaju dyskursy: od naukowych po medyczne, od oficjalnych po potoczne, por.: wypowiedź przyjmującą strukturę recepty:

> Jeśli utłuczesz kamień, który można znaleźć pono w głowach ryb niektórych, i wymieszasz gostarannie z winem, to po jednej niedzieli nabierze on mocy cudownego leku na kamicę [*DP*: 264].

Widoczne jest też to, żewypowiedzi o charakterze porady realizujących komponent aksjologiczny wynikający z tego, iżz reguły radzie towarzyszy„aksjologiczna interpretacja spraw ludzkich". Nawet jeśli dyrektywność rad czy wskazówek ulega powierzchniowej neutralizacji, w strukturze głębokiej zawierają one schemat dwubiegunowy: 'postępuj tak, bo to (moim zdaniem) dobre/potrzebne/korzystne…'; 'nie rób tego, bo to (moim zdaniem) niedobre/niepotrzebne/ niekorzystne…'[Kowalikowa 2001: 115], por.:

> Na podstawietych przykładów można łatwo stworzyć inne bronie, a także zmodyfikować istniejące [*NP*: 144];
>
> Jeśli chcesz, narysuj tu twarz swego Badacza, albo też wklej zdjęcie wycięte lub skserowane […]. To bardzo dobry sposób na przedstawienieswojej postaci innym graczom [*ZC*: 21].

Wspólne natomiast dla *podręcznika* jako prototypu i podręczników do gier są wypowiedzi o charakterze metatekstowym[21]. Chociaż w wypadku badanych podręczników ich realizacja jest nieco odmienna. Do stałych strategii dla obu typów tekstów należysporządzanie spisów treści (praktyka edycyjna i dydaktyczna) wskazujących na rozczłonkowanie poziome, ale w analizowanych okazach każdy tytuł rozdziału/podrozdziału uzupełniony jest informacją o jego zawartość. W ten sposób uwidaczniane są konkretne relacje wewnątrztekstowe, co w konsekwencji pozwala sterować odbiorem. Informacje o sposobie konstruowania podręcznika przekazywane są zarówno we wstępach, por.:

> Na początku zaprezentujemy sześć standardowych charakterów pasujących do postaci […] [[*D&D*: 104],

jaki w każdej jego części, w inicjalnej pozycji rozdziału, podrozdziału, hasła, por.:

> Z lektury niniejszego rozdziału dowiesz się, jak dynamicznie poprowadzić sekwencję walki. Poznasz zasady rozliczania obrażeń […] [*WFR*: 127].

21 Pojęcie *metatekstu* ma różne definicje w zależności od dziedziny, w obszarze której jest ujmowany. Tutraktowany jest, uogólniając, jako sposób wyrażeniastanowiska autora, który nawiązuje komunikację z czytelnikiem, aby opowiedzieć mu coś więcej o dziele (por. D. Danek, *op.cit.;* I. Loewe, *op. cit.*).W takim ujęciu*metatekst* stanowi wypowiedź o wypowiedzi, element tekstu niosący informację oelementach samego tekstu,jest pewnego rodzaju komentarzemwobec innych elementów tekstu.

Wypowiedzi metatekstowe uzasadniają bardzo często zastosowane strategie informacyjno-wyjaśniające, por.:

> Aby zachować precyzję zasad, a jednocześnie uniknąć mylnej terminologii, podajemy słowniczek pojęć najczęściej używanych w tej książce [*WFR*: 8].

Obligatoryjnie pojawiają się też tzw. metateksty regresywe bądź progresywne, które odpowiednio nawiązują do treści, jakie zostały bądź jakie zostaną przekazane[Gajewska 2007 : 78 -84, np.:

> Jak już zostało wspomniane wcześniej, nie ma dynastii ani rodzin królewskich [*WM*: 36].

Zbliżona dla obu porównywanych realizacji gatunkowych jest ilość i sposób wprowadzania metatekstów, które sygnalizują różnego rodzaju informacje typologiczne. W przypadku omawianych podręczników wskazywany jest typ prowadzonej rozgrywki, często poprzez sformułowanie (użyte w tytule bądź treści), np. *narracyjna gra, gra fabularna* oraz konwencja, w jakiej osadzony jest system, poprzez określenia gatunkujące: *gra grozy (storytelling game), pierwotnej grozy, demoniczna, nierzeczywista, heroiczna* itp.

Często też podręczniki uwypuklają związki łączące konkretne gry z tekstami kultury, głównie dziełami literackimi, szczególnie z literaturą science fiction i fantasy, por.:

> Książka, którą trzymasz w dłoni, jest pierwszym podręcznikiem opisującym Star Świat […]. Być może znasz już ten świat dzięki grze bitewnej *Warhammer Fantasy Battle* albo z powieści z serii „Czarna Biblioteka" […] [*WFR*: 8].

Związki te wyrażane są niekiedy w otwarty sposób poprzez proponowaną w podręczniku listę lektur czy filmów, pozwalającą na wyjaśnienie iuchwycenie kontekstu kulturowego, jak na przykład w podręczniku do *Wampira: Maskarad* [Wolski 2016: 16].Nierzadko podawane są też informacje wyjaśniające dokładnie źródło skonstruowanego w obrębie systemu uniwersum, por.:

> ZEW CTHULHU jest grą fabularną utrzymaną w konwencji horroru, opartą na twórczości Howarda Philipa Lovecrafta i kilku jego kontynuatorów. Utwory pisane […] w latach dwudziestych i trzydziestych naszego stulecia sprawiły, że stał się on pisarzem kultowym […]. Pisał utwory zarówno w konwencji tradycyjnej science fiction, jak i gotyckiego horroru […] Termin „Mitologia Cthulhu" stworzył August Derleth, autor i wydawca […] itd. [*ZC*: 9].

Trzeba wyraźnie podkreślić, że wskazane tumetateksty ujawniają mechanizm zawiązywania przez nadawcę paktu, w którym nieco odmiennie niż w pacie informacyjno – poznawczym (typowym dla komunikacji dydaktycznej) kształtują się role odbiorcy i nadawcy. Tę odmienność można wykazać w nawiązaniu do głównej idei tego wywodu, jaką jest umocowanie podręcznika do gier fabularnych w perspektywie paraktestu.Zanim jednak to zrobimy, odczytajmy te role zgodnie z tradycyjnie opisywanym

układem nadawczo-odbiorczym dla prototypu podręcznika. Układ tych ról eksplikowany jest za pomocą odpowiednich struktur leksykalnych i morfologicznych, a rysuje się on tak:

a) w planie wewnątrztekstowym nadawcą prymarnym jest tekstowy reprezentant autora eksplikowany jako *ja* lub *my* inkluzyjne (w znaczeniu *ja* + *adepci*), będący znakiem relacji nadrzędności w interakcjach typowych dla dydaktyki [Biniewicz 2007: 63], chociaż wbadanym materiale nadawca ujawnia się także jako my (w znaczeniu ja + ja) będące reprezentantem wszystkich twórców (z reguły twórcami podręczników jest kilkasposób);

b) odbiorca uobecniany jest poprzez zastosowanie 2. os. l. poj. lub mnogiej,która wyraźnie wskazuje na podrzędność w schemacie nadawca – odbiorca.

Pakt ten zawierany jest także w grach w ich inicjalnych częściach,zazwyczaj w przedmowie, wprowadzeniu, wstępie. Co ciekawe, autorzy posługują się tu podobną strategią stylistyczną, por.:

(1) Jeśli to twoje pierwsze doświadczenie z D&D, wypada nam powitać cię w cudownym świecie przygód i wyobraźni [D&D: 4];

(2) Jeśli to Twoje pierwsze spotkanie z ta grą, przygotuj sięna wielka przygodę [*WFR*: 8] ;

(3) Jeśli jesteś weteranem tej gry, witaj z powrotem w świecie Warharmmera[*WFR*: 8].

W przyjętej tu koncepcji istotne są dwa aspekty. Po pierwsze, nadawca paratekstu (podręcznik do gier fabularnych) w ujęciu globalnym nie jest autoremtekstu właściwego (interaktywna opowieść). Po drugie, treść podręcznika ma przygotować odbiorcę do pełnienia szeroko rozumianej roli twórczej. Albo jako Mistrza Gry, tworzącego scenariusz rozgrywki ikierującego nią w czasie sesji, albo jako gracza, kreującego bohatera, w którego się wciela, i biorącego udział w rozgrywce. Ale, jak wykazano wyżej, mającego też wpływ na jej przebieg. Jeden i drugi w stosunku do tekstu właściwego staje się i nadawcą, i odbiorcą. Układ ten komplikuje sam przebieg sesji, ponieważ Mistrz Gry wchodzi w różne interakcje zarówno z graczami, jak i ich postaciami. Dochodzi więc do dwustronnej (jakościowo) komunikacji uczestników z prowadzącym rozgrywkę, ale też interakcja zachodzi miedzy samymi uczestnikami. Tak zarysowana sytuacja komunikacyjna oczywiście jest w pewnym sensie uproszczona i ma charakter poglądowy, ponieważ „interakcje o strukturze dialogowej tworzą wielokierunkowe relacjemiędzy podmiotami, dodatkowo komplikowane przez nakładające się na siebie […] komunikaty pochodzące od generowanych quasi-podmiotów […] bohaterów odgrywanych przez uczestników sesji)" [Szeja 2004: 57].

W związku z tak ujętą konfiguracją instancji nadawczo – odbiorczej i funkcji dla podręcznika jako paratekstu istotną jest relacja *tekst – czytelnik/*

odbiorca. Dlatego też ważniejszą tu kategorią będzie odbiorca niż nadawca. Przyjrzyjmy się bliżej temu zagadnieniu. W podręczniku w klasycznym rozumieniu odbiorca jest w znacznej mierze bierny, a główną jego rolą jest szeroko rozumiane percypowanie przekazywanych treści. Natomiast odbiorcę podręcznika do gier fabularnych należy określić jako odbiorcę aktywnego, zaangażowanego, który w procesie interpretacji treści aktywnie uczestniczy w tworzeniu nowego komunikatu – tekstu właściwego (dodajmy, że z projektowanego odbiorcy musi stać się rzeczywistym uczestnikiem sesji: graczem lub Mistrzem Gry). Aktywność ta, którą można określić jako twórczą, wyraża się poprzez dokonywania podczas gry pewnego rodzaju aktu sprawczego, odbiorca wykonuje pewne działania pod wpływem/ na podstawietekstu. Kreuje i konkretyzuje niesfabularyzowany w podręczniku świat fikcji, ale także realnie uobecnia się w grze, uzyskując tożsamość bohatera w fikcyjnym świecie w wyniku transformacji treści[22].Na tej podstawie, często charakteryzowana relacja nadawca – odbiorca zgodnie z komunikacją dydaktyczną, według której nadawca przyjmuje rolę nauczyciela i popularyzatora, a odbiorca laika lub adepta (gracz) lub specjalisty (Mistrz Gry) wydaje się mało precyzyjna, a może nawet nietrafiona. Trzeba przy tym podkreślić jeszcze jeden ważny aspekt, a mianowicie taki, że nadawca i odbiorca (czytelnik) podręczników do gier fabularnych związani są sytuacją, która zakłada dobrowolność kontaktu (pośredniego, ustanawianego przez pismo), komunikację nieoficjalną (wyraźne jest dążenie do zmniejszania dystansu) oraz zwielokrotnienie modelowego układu komunikacyjnego [Piętkowa, Witosz 1994: 311]. Sama zaś wypowiedź tworzona jest na potrzeby odbiorców, którzy występują z reguły w podwójnej roli: percypującego treści podręcznika w wyraźnie określonym celu, tj. aby uczestniczyć w grze w trakcie sesji, bez względu na to, czy robią to pierwszy czy kolejny razoraz tworzącego lub współtworzącegointeraktywną opowieść.

Powyższe rozważania pokazały, że nadawca, w zależności od funkcji, jakie pełnią wchodzące w skład podręcznika typy tekstów, jest zarówno inspiratorem świata wtórnego (funkcja twórcza), doradcą , przewodnikiem, czasami autoremtekstu fabularyzowanego, w najmniejszym stopniu nauczycielem. Natomiast odbiorca tonie tyle adept, co w pewnym sensie interpretator uzyskanych informacji (i tych o uniwersum, i mechanice gry), które przetwarza dla pełnienia ściśle określonej roli w grze. W efekcie można powiedzieć, że staje się także autorem tekstu właściwego, gdzie stopień jego udziału w tworzeniu tego tekstu zależy od roli, jaką będzie odgrywałw rozgrywce, lub funkcji, jaką będzie pełni w czasie sesji, a takżemiejsca, które będzie zajmował w fabule interaktywnej opowieści.

Wskazane wyżej obserwacje dają motywację, aby pakt zawierany przez nadawcę w podręcznikach do gier fabularnych określić jako po-

22 Inaczej niż w grze wideo, gdzie „jednym z możliwych modeli uobecniania się gracza w rzeczywistości cyfrowej jest posłużenie się awatarem, który w określonym zakresie mimetycznym odtwarza działania samego użytkownika i staje się jego personifikacją w świecie gry" [Kubiński 2016:27-28].

znawczo – kreacyjny (por.: pakt autobiograficzny, pakt faktograficzny). Zgodnie z tym, iż podręcznik mam za zadanie stworzenie warunków dla partycypacji i konstruowanie akcji w fikcyjnym świecie, wskazywanie elementów/ składników świata i zasady, na których odbiorca ten świat zbuduje. Odbiorca musi utożsamić się z realiami tego świata, a potem osadzić w nim własne narracje. Świat bowiem przedstawiony w podręczniku staje się w zasadzie:

> […] uniwersum, światem nie tyle jednokrotnie przedstawionym, ile wielokrotnie przedstawianym i stwarzającym setkom odbiorców warunki – w apogeum poetyki dzieła otwartego – aktywnego uczestnictwa w procesie światotwórczym. Światoodczucie staje się w tym sensie także warunkiem wstępnym współuczestnictwa w aktywności światotwórczej – bowiem bez uprzedniego nabycia, jak określiłby to Eco, „kompetencji encyklopedycznej"odbiorcy trudniej jest osiągnąć stan „poznawczej rezydentności", a tym samym doświadczyć imersji w konkretnym świecie narracji" [Maj 2015: 382].

Uwagi końcowe

Przyjęta tu nowa perspektywa widzenia podręczników do gier fabularnych jako paratekstów pozwoliła zweryfikować istniejące poglądy co do typologizacji tego typu tekstów i ich uwarunkowań pragmatycznych. W aspekcie temporalnym pozostają one prototypowo w relacji pre-(przed) tekstem właściwym, zaś w przestrzennym funkcjonują, zgodnie z klasyfikacją Genetta jako epitekst, czyli poza jego granicami.Wynika to z faktu, że uprzedzają tekst właściwy, stanowiąc tekst nie tylko towarzyszący (charakterystyczne dla paratekstu w definicyjnymujęciu), ale właściwe źródłowy. Ale taka kwalifikacja jako ostateczna byłaby uproszczeniem.

Istotą podręczników do gier fabularnych nie jest „suche" informowanie o aspektach fantastycznego świata iproste przekazanie zasad gry, jak to jest w instrukcji, np. do gier planszowych. I chociaż podręczniki nie zawierają fabuły (poza nielicznymi elementami) rozumianej za Umberto Eco jako „podstawowy schematu narracji, logika akcji i syntaksa postaci, uporządkowany w czasie przebiegi wydarzeń" [Eco 1994: 150], to ich literackość wynika z paratekstualności, interpretowanej tu jako nawiązania między tekstem właściwym a elementami czy tekstami mu towarzyszącymi. W podręcznikach zatem znajdują się tzw. miejsca niedookreślonych, które w tekście właściwym wymagają konkretyzacji czy aktualizacji przez odbiorcę – twórcę (gracz lub Mistrz Gry).

Scharakteryzowana tu perspektywa pragmatyczna podręczników jako paratekstów daje punkt wyjścia dla analizy takich jego komponentów, jak strukturalny, semantyczny, aksjologiczny czy stylistyczny. Tym bardziej, że jawi się onjako gatunek o rozmytych granicach, dla którego nie można ustalić zamkniętej listy cech specyfikujących. Nie do końca można też przyporządkować go do konkretnego stylu funkcjonalnego.

Ogląd materiału pokazuje, iż w obrębie podręczników do gier fabularnychmogą występowaćeksponenty różnych odmian i stylów, co związane jest z charakterystyczną dlanich praktyką komunikacyjną.

Niewątpliwe przeprowadzony tu rekonesans badawczy pokazał potrzebęmonograficznej analizy podręczników do gier fabularnych, dla której, jak się wydaje, efektywne byłoby typologizowanie tych podręczników jako paratektów.

ŹRÓDŁA CYTOWANE

Cook Monte, Tweet Jonathan. Williams Skip, *Dungeons & Dragons. Podręcznika Gracza*, tłum.M. Kucharski*,* Warszawa 2006 - *D&D* .

Komuda Jacek. I., Jurewicz Maciej, Baryłka Marcin, *Dzikie Pola. Rzeczypospolita w ogniu. Kompletna gra fabularna z czasów Rzeczypospolitej szlacheckiej,* Warszawa 1997- *DP*.

Petersen Sandy, Willis Lynn, Herber Keith i in, *Zew Cthulhu. Gra fabularna, osadzona w światach H.P. Lovecraft*a, tłum. J. Brzeziński, R. Gałecki, M. Kocuj i in., Warszawa 1998 – *ZC*.

Pramas Chris, Bambra Jim, Graeme Davis i in., *Warhammer Fantasy Roleplay. Ponury świat niebezpiecznych przygód*, tłum. G. Bonikowski, S. Gwiazda, M. Roszkowski i in., Warszawa 2005 – *WFR*.

Rein•Hagen Mark, *Wampir: Maskarada. Narracyjna gra grozy*, tłum. M. Jaskólski, Warszawa 2001 – *WM*.

Rucka Gregor, Petersen Sandy, Corrles Pn, *Zew Cthulhu 1990. Podręcznik do lat 90. XX wieku*, tłum. B. Walczak, Warszawa 1997 - *ZCP*.

Trzewiczek Ignacy Blacha Marcin, Oracz Michał i in., *Neuroshima, Postapokaliptyczna gra fabularna,* Gliwice 2003 - *NP*.

BIBLIOGRAFIA

Balcerzan Edward, W stronę genologii multimedialnej, [w:] Genologia dzisiaj, red. W. Bo1e c k, I. Opacki, Warszawa. 2000, 7 – 24.

Bartmiński Jerzy, *Tekst jako przedmiot tekstologii lingwistycznej*, [w:] *Tekst. Problemy teoretyczne*, red. J. Bartmiński, B. Boniecka, Lublin, s. 9 - 25.

Biniewicz Jerzy, *Podręcznik naukowy jako gatunek mowy*, [w] *Gatunki mowy i ich ewolucja*, t. III, *Gatunek a odmiany funkcjonalne*, red. D. Ostaszewska, Katowice 2007 s. 61 - 68.

Busse-Brandyk Aleksandra, Chmielewska-Łuczak Danuta, *Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 61-73.

Danek Danuta, *Dzieło literackie jako książka*, Warszawa 1980.

Dawidowicz Olga, *Role playing games a literatura współczesna,* [w:] *Praktyki opowiadania*, red. B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Grajewski, Kraków 2001, s. 341 -368.

Dudziński Robert, *Gra z niewyrażalnym strachem. Strategia adaptowania twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta na potrzeby gier*, [w:] *Gry fabularne. Kultura – praktyki – kontekst*, red. R. Dudziński,A. Wróblewska, Wrocław 2016, s. 49 – 70.

Eco Umberto, *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, tłum. P. Salwa, Warszawa 1994.

Ficek E., *Współczesny poradnik: próba lingwistycznej charakterystyki gatunku i jego wielorakich aktualizacji*, „Linguarum Silva" 2012, nr 1, s 151-166.

Fulińska Agnieszka, Janicki Jakub T.,*Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych* „Teksty Drugie" 2002, 6, s. 150-157.

Gadamer Hans-Georg, *Aktualność piękna*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 1993.

Genette Gérard, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. A. Milecki, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. H. Markiewicz, t. 4, cz. 2, Kraków 1992, s.316 – 366.

Grzybkowska Dobrosława, *Gry fabularne – ontologia, komunikacja. Zjawisko społeczno – kulturowe,* „Literatura Ludowa" 2001, nr 3, s. 11 – 28.

Kowalikowa Jadga, *Przysłowia jako komunikaty*, [w:] *Język w komunikacji*. T. 2, red. G.Habrajska,Łódź 2001, s. 112 -117.

Kubiński Piotr, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.

Maj Krzysztof M., *Światotwórstwo w perspektywie narratologicznej*, [w:] *Literatura popularna. Fantastyczne kreacje światów*, t. 2, red. E. Bartos, D. Chwolik, P. Majerski, K. Niesporek, Katowice 2014, s. 63 – 80.

Maj Krzysztof K., *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie" 2015, nr 3, s. 368 – 394.

Matyka Marzena, (a) *Podręczniki do systemów klasycznych gier fabularnych jako gatunek (próba rekonstrukcji wzorca)*, „Słowo. Studia językoznawcze" 2012, nr 3, s. 125, 138.

Matyka Marzena, (b) *Wybrane aspekty komunikacyjne funkcjonowania podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych – miedzy autorem tekstu a nadawcą wirtualnym,* „Homo Ludens" 1 (4), 2012, s. 135 – 148.

Maziarz Czesław, *Zagadnienia metodologiczne modelowania podręczników w aspekcie dydaktycznym,* [w:] T*eoretyczne i praktyczne aspekty metodologii badań podręcznika szkolnego*, red. Z. Krzemianowski, J. Skrzypczak, Warszawa 1986, s. 16

Piętkowa Romualda, *Paratekst w tekstach naukowych – informacja i/lub reklama,* [w:] *Stylistyka a pragmatyka*, red. B.Witosz, Katowice 2001, s. 201 -211.

Piętkowa Romualda, *Paratekst o autorze. Biogram i/czy prezentacja*?, [w:] *Gatunki mowy i ich ewolucja*, t. II, *Tekst a gatunek*, red. D. Ostaszewska, Katowice 2004, s. 230 – 245.

Piętkowa Romualda, Witosz Bożena, *Relacje nadawczo-odbiorcze w tekście terapeutycznym*, [w:] *Kształcenie porozumiewania się*, red. S. Gajda, J. Nocoń, Opole 1994, s. 309 – 319.

Prajzner, Katarzyna,*Tekst jako świat i gra: modele narracyjności w kulturze współczesnej,* Łódź 2009.

Surdyk Augustyn, *Technika Role Play oraz Gry Fabularne na lektoracie języka angielskiego*, [w:] *Wokół autonomizacji w dydaktyce języków obcych. Badania i refleksje*, red. W. Wilczyńska, Poznań 2002, s. 124-125.

Surdyk Augustyn,*Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów,* [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier: gra jako medium, tekst i rytuał,* red. A. Surdyk,seria: Język-Kultura-Komunikacja,Poznań 2007, s. 91-98.

Szeja Jerzy Zygmunt, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.

Wojtak Maria, *Wzorce gatunkowe wypowiedzi a realizacje tekstowe,* [w:] *Gatunki mowy i ich ewolucj*a, t. II,*Gatunek a tekst,* red D. Ostaszewska. Katowice 2004, s. 29 – 39.

Wolski Michał, *Krwiopijca kosmopolityczny. Wpływ Wampira: Maskarady na współczesną kulturę wampiryczną*, [w:] *Gry fabularne. Kultura – praktyki – kontekst*, red. R.Dudziński,A. Wróblewska, Wrocław 2016,11 – 30.

Zdunkiewicz D., *Akty mowy* , [w:] *Współczesny język polski,* pod red. J. Bartmińskiego, Lublin 2001, s. 259 – 266.

Żółkiewski Stefan, *Teksty kultury. Studia*, Warszawa 1988.

Ziomek Jerzy, *O sztukach fabularnych*, „Teksty" 1972, nr 1, s. 28 – 29.

Мажана Ужђицка

Приручник за компјутерске игре као паратекст

Резиме

Аутор се у раду бави питањем приручника у компјутерским играма који до сада нису истраживани са фиолошког становишта. Користећи лингвистичку парадигму, аутор се ослања на књижевнотеоријски појам паратекст. Приручник се сматра текстом који прати текст и стратегијом заснованом на тексту, и текстуалној стратегији игре, упозоравајући на правилан текст, који је формулисан у сценарију и активиран током играња као прича. Темељно је анализиран прагматичан аспект приручника што је омогућило да се одреде његове функције, интеракција предаје - примања и контекст комуникације. То је такође пружило основу за осмишљавање правца свеобухватног истраживања у оквиру његових компоненти, као што су структурни, семантички, аксиолошки или стилски.

Кључне речи: паратекст, приручник, генологија, текстологија, компјутерска игра, лудологија