

## Ciągle ta sama historia? O powtarzalności fabuł w narracyjnych grach fabularnych

Stanisław Krawczyk

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

### Wprowadzenie

Niniejszy artykuł jest poświęcony analizie występujących w *role-playing games* (RPG) schematów fabularnych: stałych układów zdarzeń, które w danym systemie<sup>1</sup> czy też konwencji powtarzają się (w określonej kolejności) z sesji na sesję. Ponieważ narracyjne gry fabularne (NGF) są częścią kultury popularnej<sup>2</sup>, charakteryzującej się wysokim stopniem skonwencjonalizowania, można sądzić, że takie schematy w nich występują i odgrywa-

<sup>1</sup> Nie opisuję tu samych narracyjnych gier fabularnych (NGF), w tym takich pojęć, jak sesja, kampania, system, postać gracza, postać niezależna. Zakładam, że są one czytelnikowi znane – podobnie jak scenariusze, na których rozgrywka zazwyczaj się opiera. W innym wypadku zachęcam osoby zainteresowane do lektury dotychczasowych publikacji pokonferencyjnych Polskiego Towarzystwa Badania Gier oraz monografii Jerzego Szei (*Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2004). Pobieżną, popularną charakterystykę RPG można także odszukać w internecie: zob. np. M. Segit, *Co to jest RPG? Wprowadzenie dla początkujących*, 2002, <<http://rpg.polter.pl/Co-to-jest-RPG-c298>>, 1 marca 2009. Z kolei liczne scenariusze umieszczono w dawnych czasopiśmie branżowych („Magia i Miecz”, „Portal”, „Gwiezdny Pirat”) oraz na stronach internetowych poświęconych RPG. Wreszcie duży zbiór informacji bibliograficznych można znaleźć pod adresem <[http://tinylink.pl/bibliografia\\_rpg](http://tinylink.pl/bibliografia_rpg)>.

<sup>2</sup> A. Fulińska, *De te fabula narrat*, w: W. Bolecki, R. Nycz (red.), *Narracja i tożsamość (I). Narracje w kulturze*, IBL PAN, Warszawa 2004, s. 337–344. Przez pojęcie „kultura popularna” rozumiem taki sposób życia ludzi (wraz z ich wytworami materialnymi i niematerialnymi), który dostarcza szczególnego rodzaju przyjemności: kontrolowanej (zakładającej pewien stopień opanowania potrzeb i sposobów ich zaspokajania) oraz zróżnicowanej, wieloznacznej (odmienne jednostki mogą czerpać przyjemność z innych aspektów danej rzeczy). Składniki kultury popularnej są wybierane przez samych jej uczestników, a nie narzucane z góry; umożliwiają zarówno porozumienie między jednostkami, jak i wyrażanie różnic; są wreszcie powszechnie rozpoznawalne. Kultura popularna nie jest tu równoznaczna z kulturą niską ani masową. Przedstawiona charakterystyka pochodzi z wykładu z socjologii kultury popularnej, prowadzonego przez prof. UAM dr. hab. Marka Krajewskiego na III roku

ją istotną rolę<sup>3</sup>. Brakuje jednak weryfikacji tego przypuszczenia w systematycznych badaniach prowadzonych na odpowiednio obszernym materiale. Dlatego podejmuję jej pierwszą próbę. Staram się wykazać, że w RPG występują schematy fabularne, scharakteryzować je (na przykładzie dwu wybranych systemów) oraz przedstawić możliwości ich dalszych badań. Zadanie takie wydaje się ważne, gdyż NGF stały się istotną częścią kultury zachodniej<sup>4</sup> (a w coraz większym stopniu także i polskiej); mimo to jednak wciąż niezbyt dużo o nich wiemy.

W obecnej pracy korzystam z metod literaturoznawczych, które dają szansę wybrnięcia z licznych problemów dotyczących badań nad grami. Przedmiotem analiz są teksty: scenariusze i ich zarysy. Takie podejście metodologiczne wymaga stosownego uzasadnienia, toteż od niego zaczynam pracę. Najpierw omawiam problematykę literackości scenariusza narracyjnej gry fabularnej, później przedstawiam narratologię – dział literaturoznawstwa, w ramach którego badałem teksty. Uściśliam pojęcia narracji, fabuły i schematu fabularnego. Następnie prezentuję przyjętą metodę oraz analizowane scenariusze. Dopiero potem przechodzę do wyników badań i płynących z nich wniosków oraz wskazuję najistotniejsze ograniczenia niniejszej pracy. Na końcu szkicuję możliwości dalszych dociekań.

We wszystkim tym zachowuję podejście do szpiku kości strukturalistyczne.

## Scenariusz

Przed przystąpieniem do pracy nad scenariuszami NGF trzeba odpowiedzieć na dwa pytania. Po pierwsze: dlaczego właśnie na podstawie tych tekstów mielibyśmy wnioskować (choćby w ograniczonym zakresie) o realnie rozgrywanych sesjach? Po drugie: czy scenariusze mają wystarczająco wiele właściwości literackich, aby poddawały się analizie literaturoznawczej? Ustalenia polskich badaczy<sup>5</sup> pozwalają na oba pytania odpowiedzieć twierdząco. W wypadku pierwszego z nich zwrócono uwagę na następujące kwestie<sup>6</sup>:

---

socjologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (semestr letni roku akademickiego 2008/2009); por. także M. Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2005.

<sup>3</sup>A. Fulińska, J. Janicki, *Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych*, „Teksty Drugie”, nr 6, Warszawa 2002, s. 150–157.

<sup>4</sup>A. Drachen, *Editorial*, „International Journal of Role-Playing”, nr 1, 2009, s. 1, <<http://marinkacopier.nl/ijrp/wp-content/uploads/2009/01/editorial.pdf>>; J. Szeja, *Gry fabularne...*, op. cit.; T. Walas, *Dlaczego RPG?*, „Dekada Literacka”, nr 7/8(199/200), Kraków 2003, s. 3–5.

<sup>5</sup>Odwoluję się tutaj do prac Jerzego Szei i Michała Mochockiego, ponieważ są to jedyne polskie monografie gier fabularnych (i jedne z niewielu na świecie).

<sup>6</sup>Zob. J. Szeja, *Gry fabularne...*, op. cit., s. 26–27, 53–54, 76; M. Mochocki, *Między grą a literaturą. Scenariusze narracyjnych gier fabularnych*, Uniwersytet Gdański, niepublikowana rozprawa doktorska obroniona 26 października 2007 roku, s. 5; M. Mochocki, *Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych*, „Homo Communicativus”, nr 3(5), 2008, s. 229–231, <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/mochocki.pdf>>.

- olbrzymia liczba rozgrywanych sesji nie pozwala na badanie zjawiska w sposób zasadny statystycznie; łatwiej o to w wypadku scenariuszy, których stworzono znacznie mniej (na jednym tekście może się opierać wiele rozgrywek prowadzonych w różnych grupach graczy; skądinąd nawet gdy grający w znacznym stopniu improwizują, można przypuszczać, że istniejące scenariusze są ważnym, choć nie zawsze uświadamianym, źródłem inspiracji);
- sesja jest wydarzeniem ulotnym, jednorazowym. Z kolei próby rejestracji (dźwięku, obrazu) mogą zniekształcić zachowania graczy<sup>7</sup>. Do dyspozycji badacza sesji pozostaje więc głównie obserwacja uczestnicząca (w dodatku z konieczności okazjonalna, gdyż czasochłonna), której nikt już po nim nie może powtórzyć. Natomiast systematyczna lektura scenariuszy, nieulegających zmianom w toku badania, pozwala spełnić rygory intersubiektywnej komunikowalności i sprawdzalności;
- w analizowaniu scenariuszy można wykorzystać sprawdzone i łatwo dostępne narzędzia literaturoznawcze.

Zatem ilościowe badanie schematów fabularnych w RPG w wypadku samych sesji jest w tej chwili niewykonalne. Przebieg rzeczywistych rozgrywek analizować możemy wyłącznie jakościowo, ograniczając się do niewielkiej liczby przypadków (przynajmniej dopóki nie powstanie odpowiednio liczny zespół badaczy). Pragnąc w tej sytuacji sformułować prawomocne uogólnienia, trzeba się oprzeć na systematycznej lekturze scenariuszy – i do niej właśnie przymierzam się w niniejszej pracy.

Pora na pytanie drugie. Odpowiedź wymaga tu uwzględnienia zarówno własności samych scenariuszy, jak też poglądów ich autorów i czytelników. Najpierw przyjrzyjmy się wewnętrznym cechom tekstów. Jerzy Szeja podaje następujące cechy wspólne scenariuszy i dzieł literackich: zapisaną formę, zamierzoną kompozycję, fikcyjność, opowiadanie historii, „typowo literackie wyznaczniki: bohaterowie, wątki i motywy (zarówno statyczne, jak i dynamiczne), akcja, przedakcja, poakcja, fabuła, opisy etc.”, możliwość powodowania przeżyć estetycznych właściwych kontaktowi z dziełem sztuki (w tym *katharsis*), a także to, iż „można je opisywać w takich kategoriach jak mimesis, ze wskazaniem na poszczególne funkcje (magiczną, ludyczną, ekspresyjną, adaptacyjną, krytyczną), oraz ujmować w opozycji *dzieło otwarte – dzieło zamknięte*”<sup>8</sup>.

Z kolei Michał Mochocki bada nasilenie trzech wyznaczników literackości wskazanych przez Henryka Markiewicza. W każdym z trzystu analizowanych scenariuszy (wszystkich, które opublikowano w ogólnopolskich czasopismach branżowych) odnaj-

<sup>7</sup> Mimo to sądzę, że audialny i/lub wizualny zapis przebiegu sesji jest metodą godną uwagi. Korzysta się z niej przecież z powodzeniem w takich dyscyplinach, jak psychologia, socjologia i językoznawstwo. Niemniej jednak na przeszkodzie stają przyczyny praktyczne: analiza uzyskanych transkryptów kosztowałaby niezwykle dużo pracy.

<sup>8</sup> J. Szeja, *Gry fabularne...*, op. cit., s. 77–78.

duje fikcyjność, prawie w każdym obrazowość, w większości uporządkowanie naddane (przede wszystkim stylizacyjne, w nieco mniejszym stopniu kompozycyjne)<sup>9</sup>. Bierze również pod uwagę nieliterackie cechy badanych utworów. Dostrzegając ich dominację w pewnej grupie tekstów, uznaje te ostatnie przede wszystkim za użytkowe, określając mianem typu planszowego. Jednak pozostałe typy scenariuszy („klasyczny” i „opowiadaniowy”) zdaniem badacza spełniają już wymogi literackości – przy czym ich udział w ogólnej liczbie tekstów w badanym okresie (lata 1993–2003) wyraźnie wzrósł. Obecnie takie scenariusze zdecydowanie przeważają ilościowo nad planszowymi.

Mochocki uwzględni również sposób traktowania omawianych tekstów przez ich autorów oraz całe środowisko graczy, powołując się m.in. na wyniki ankiet przeprowadzanych przez czasopisma branżowe, poglądy ich redaktorów i stałych współpracowników, a także stanowisko jurorów Quentina (konkursu na najlepszy scenariusz). Konkluduje, że „od 1998 roku obserwujemy liczne dowody na wykształcenie się »samoświadomości« potencjału literackiego”<sup>10</sup>.

Podsumowując, zarówno badanie scenariuszy NGF za pomocą metod literaturoznawczych (tym bardziej że mowa o dyscyplinie, która właśnie fabułami w niemałym stopniu się zajmuje i wypracowała najdoskonalsze sposoby ich analizowania), jak i odnoszenie wyników badań do rzeczywistych sesji jest uprawnione – o ile procedury te stosowane są ostrożnie, a wnioski wyciągane z rozwagą.

## Narratologia

Współczesna narratologia jest obszerną i złożoną dziedziną, w której można wyróżnić trzy główne nurty. Pierwszy z nich, najstarszy, to analiza schematów fabularnych (często właśnie do niego ograniczany jest zakres słowa „narratologia”); drugi obejmuje badania nad narracją powieściową; trzeci wykracza zdecydowanie poza literaturoznawstwo i strukturalizm, zgodnie z twierdzeniami narratystów (np. Haydena White’a) o wszechobecności narracji w najrozmaitszych dziedzinach ludzkiego życia<sup>11</sup>. W obecnej pracy wykorzystuję pierwsze z tych podejść, sięgając do tradycji narratologicznej zapoczątkowanej w okresie międzywojennym przez Władimira Proppa, a rozwiniętej w latach sześćdziesiątych XX wieku przez badaczy francuskich.

<sup>9</sup>M. Mochocki, *Między grą...*, op. cit. Co prawda przyjęty sposób badania tekstów można uznać za dyskusyjny: decyzja o (nie)istnieniu obrazowości w danym scenariuszu nie była podejmowana na podstawie zobiektywizowanych wskaźników, natomiast do sklasyfikowania utworu jako wykorzystującego organizację naddaną wystarczyły trzy przypadki stylizacji (źródło: własna korespondencja z autorem rozprawy). Nie są to kryteria kompletne i bezstronne. Nie oznacza to jednak braku wartości pracy, zwłaszcza że trudno o pełniejszą i bardziej obiektywną klasyfikację. Dlatego wypada się chyba zgodzić z zasadniczymi tezami Mochockiego – przynajmniej dopóki nie pojawią się propozycje alternatywne, odpowiednio ugruntowane w materiale tekstowym.

<sup>10</sup>M. Mochocki, op. cit., s. 71.

<sup>11</sup>Zob. pierwszą wypowiedź Pawła Tomczoka w rozmowie *Literatura bez narracji, narracje bez literatury*, <<http://artpapier.com/?pid=2&cid=15&aid=1644>>.

O takim ujęciu zdecydowała dowiedziona przydatność klasycznej narratologii w analizie fenomenów kultury popularnej<sup>12</sup>. To podejście literaturoznawcze dostarcza sprawdzonych metod badań – nadających się znakomicie do przeprowadzenia początkowych analiz, które w większym stopniu służą uzasadnieniu i ukierunkowaniu dalszej pracy niż wyciągnięciu wiążących wniosków. Można przyrównać takie postępowanie do działań podróżnika, który najpierw wyrusza w Tatry, by dopiero potem planować wyprawy w Alpy, Andy i Himalaje.

### Narracja, fabuła i schemat fabularny

Jak wspomniałem we wstępie, najogólniejszych ram metodologicznych dostarcza mi teoria strukturalistyczna (to do niej przynależą prace klasycznych narratologów). Natomiast szczegółowymi źródłami inspiracji są dla mnie przede wszystkim analizy Proppa oraz oparta na nich praca Antoniego Smuszkiewicza<sup>13</sup>. Tak jak i oni przyjmuję, że na dzieło literackie składają się przede wszystkim dwie płaszczyzny. Pierwsza z nich – to *f a b u ł a*, rozumiana jako „przebieg zdarzeń ukształtowany zgodnie z czasem obiektywnym [...] [fabuła] nie istnieje empirycznie, [...] dana nam jest zawsze w narracji, z której zostaje wykonstruowana”<sup>14</sup>. Natomiast druga płaszczyzna, którą nazywam *d y s k u r s e m* lub *n a r r a c j ą*, „to historia ujmowana tak, jak w rzeczywistości zostaje opowiedziana, jak przejawia się na powierzchni tekstu, wraz ze swymi przemieszczeniami czasowymi, skokami do przodu i wstecz (lub też antycypacjami i *flash-back*), opisami, dygresjami, nawiasowymi refleksjami”<sup>15</sup>.

Podstawowym przedmiotem badań w niniejszej pracy jest *s c h e m a t f a b u l a r n y*, inaczej zwany *s t r u k t u r ą f a b u l a r n ą*<sup>16</sup>. Oznacza on ciąg najważniejszych zdarzeń, które występują zarówno w danym konkretnym tekście, jak i w zdecydowanej większości utworów reprezentujących określoną konwencję. Schemat różni się od fabuły tym, że ta ostatnia dotyczy wyłącznie pojedynczego dzieła oraz zawiera wszelkie przedstawione w nim zdarzenia, ten pierwszy zaś obejmuje całą grupę tekstów i uwzględnia tylko najistotniejsze elementy fabularne. Historia hobbita, który wyrusza do Mordoru, chociaż nie zna drogi, jest fabułą; najważniejsze chwile w życiu bohatera opuszczającego bezpieczny dom, aby doprowadzić do upadku potężnego wroga i powrócić do swej społecz-

<sup>12</sup> Por. M. Głowiński, *Wokół narratologii*, w: idem (red.), *Narratologia*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2004, s. 10–11.

<sup>13</sup> W. Propp, *Morfologia bajki*, tł. W. Wojtyga-Zagórska, Książka i Wiedza, Warszawa 1976; A. Smuszkiewicz, *Stereotyp fabularny fantastyki naukowej*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1980.

<sup>14</sup> J. Ziomek, *O sztukach fabularnych*, „Teksty” 1972, nr 1, s. 28–29, za: A. Smuszkiewicz, *Stereotyp...*, op. cit., s. 17–18.

<sup>15</sup> U. Eco, *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, PIW, Warszawa 1994, s. 150.

<sup>16</sup> Pojęcie schematu nie jest tu używane pejoratywnie; wskazuje po prostu, że dzieło za pomocą swej fabuły wpisuje się w pewną konwencję.

ności (*Gwiezdne wojny*, *Harry Potter*, *Władca Pierścieni*, *Gwiezdny pył*) – stanowią części schematu.

Składniki struktury fabularnej są pewną abstrakcją, uogólnioną istotą wydarzeń „powierzchniowych” (narracyjnych, dyskursywnych). Na przykład zarówno zabicie potwora magicznym mieczem, przechytrzenie diabła w grze w karty, jak i wykradnięcie olbrzymowi garnca złota można określić wspólnym mianem „pokonania przeciwnika”. Co więcej, schemat tworzą jedynie zdarzenia, które p o w t a r z a j ą s i ę w różnych tekstach, w t a k i e j s a m e j k o l e j n o ś c i<sup>17</sup>; na przykład dłuższa podróż poprzedza kulminacyjną konfrontację z przeciwnikiem. Najistotniejsze elementy fabuł (uogólnione, powtarzalne, występujące w identycznym porządku) nazywam f u n k c j a m i – zgodnie z terminologią Proppa, który ujmował za pomocą tego terminu „postępowanie osoby działającej określone z punktu widzenia jego znaczenia dla toku akcji”<sup>18</sup>. Kompletny zestaw takich zdarzeń (wyabstrahowanych z całego szeregu tekstów) tworzy schemat fabularny<sup>19</sup>.

### Metodologia badań

Podstawowe problemy, które mnie interesują, w najogólniejszej postaci brzmią następująco:

1. Czy w *role-playing games* są obecne schematy fabularne?
2. Jeśli tak, to ile struktur można wyróżnić w RPG oraz jakie elementy w nich występują?

Podłożem dla pewnych wniosków na ten temat będą z kolei odpowiedzi na dwa pytania szczegółowe (odniesione bezpośrednio do badanego materiału):

1. Czy w badanych scenariuszach reprezentujących uniwersa Neuroshimy i Zewu Cthulhu są obecne schematy fabularne?
2. Jeżeli tak, to ile struktur można wyróżnić w tych tekstach oraz jakie elementy w nich występują?

<sup>17</sup>Późniejsze podejścia do badania struktur fabularnych (np. w antropologii, krytyce mitograficznej, kognitywizmie) nie zakładają już niezmiennych kolejności funkcji.

<sup>18</sup>W. Propp, *Morfologia...*, op. cit., s. 59, za: A. Smuszkiewicz, *Stereotyp...*, op. cit., s. 21.

<sup>19</sup>Za funkcje uznają tylko pojedyncze wydarzenia zachodzące w świecie fizycznym, jako że one właśnie są osnową zdecydowanej większości przygód. Elementami schematu nie są zatem czynności psychiczne, powolne procesy ani też cechy i okoliczności potrzebne do zrozumienia działań postaci. Por. H. Markiewicz, *Zawartość narracyjna i schemat fabularny*, w: idem, *Wymiary dzieła literackiego*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1984, s. 114.

Badanie ma również cele eksploracyjne; dążę do wychwycenia interesujących prawidłowości, których występowanie trudno przewidzieć przed rozpoczęciem pracy nad tekstami.

Tak jak wskazałem wcześniej, w obecnej pracy koncentruję się na lekturze scenariuszy. Ze względu na wstępny charakter badania oraz pracochłonność analizy wybrałem niewielką grupę utworów. Są one osadzone w dwu odrębnych uniwersach. Jedenaście tekstów (cztery pełne i siedem zarysów scenariuszy) pochodzi ze świata Neuroshimy<sup>20</sup>. Badane utwory są wszystkimi, które na początku października 2008 roku były dostępne w działach „Przygody”<sup>21</sup> i „S.O.S.” na stronie internetowej <<http://www.xroads.pl/>> (z wyjątkiem artykułu *10 pomysłów Qby* – zawarte tam pomysły są zbyt krótkie). Witryna ta<sup>22</sup> do grudnia 2008 roku była regularnie aktualizowana, a na jej forum wciąż pojawiają się nowe wiadomości. Można zatem założyć, że badane teksty są znane graczom Neuroshimy, wywarły pewien wpływ na rozgrywki umieszczone w tym świecie i stanowią ich przybliżone odzwierciedlenie. Samo zaś uniwersum, które intensywnie się rozwija i znalazło licznych zwolenników<sup>23</sup>, wydaje się dobrym przykładem najpopularniejszych systemów RPG, prezentujących tradycyjny model gry (takich jak *Dungeons and Dragons*, *Warhammer* lub *Earthdawn*). Różnica między konwencjami *science-fiction* i *fantasy* jest tu, jak sądzę, mniej istotna od podobieństw w zasadach i sposobie gry.

Pozostałe dziewięć scenariuszy (reprezentujących realia Zewu Cthulhu<sup>24</sup>) opublikowano w „Magii i Mieczu”, najważniejszym (choć już nieistniejącym) polskim czasopiśmie o narracyjnych grach fabularnych. Wybrałem pierwsze dostrzeżone teksty z przypadkowo wybranych numerów pisma: 1/1996, 11/1999, 2/2000, 4/2000, 9/2000, 10/2000, 6/2001, 1/2002 (uwzględniając tylko takie utwory, które sami redaktorzy opatrzyli znakiem przynależności do omawianego systemu). Wśród samych graczy istnieje powszechna zgoda co do ogromnej roli, jaką odegrała „Magia i Miecz” w popularyzacji NGF

<sup>20</sup> Jest to postapokaliptyczna rzeczywistość zainspirowana m.in. serią komputerowych gier fabularnych *Fallout* oraz filmami z cyklu *Mad Max*. Postacie graczy są tutaj mieszkańcami Stanów Zjednoczonych po katastrofie atomowej, wędrowcami na ziemiach zagrożonych przez Molocha: monstrialne quasi-państwo maszyn, toczące z ludźmi nieustępliwą wojnę

<sup>21</sup> Słowo to może być synonimem „scenariusza” lub określać przebieg sesji.

<sup>22</sup> Wskazana mi przez Joannę Filipczak i Marcina Zaroda.

<sup>23</sup> Zob. np. listę oficjalnych dodatków: <<http://pl.wikipedia.org/wiki/Neuroshima>>. Cennych informacji dostarcza także strona <<http://neuroshima.org/o-neuroshimie/>>: „Pierwsza edycja gry osiągnęła niespotykany na polskim rynku sukces, sprzedała się w całym, liczącym 3000 sztuk nakładzie i dała fundament do stworzenia [...] poprawionej edycji 1.5”. Na krajowym rynku RPG, w którym można ostrożnie oszacować łączną liczbę graczy na nieco ponad sto tysięcy (J. Szeja, *Gry fabularne...*, op. cit., s. 27), jest to istotnie duże osiągnięcie (trzeba pamiętać, że z jednego podręcznika korzysta zwykle kilka osób).

<sup>24</sup> W tym uniwersum postacie graczy, zwane badaczami tajemnic (w oryginale słowa te są pisane wielkimi literami, ale tu nie ma potrzeby respektowania wewnętrznej konwencji podręczników gier fabularnych), zmagają się z demonami z mitologii Howarda Lovecrafta, pragnącymi znaleźć drogę do ludzkiego świata. Zwycięstwo nad tymi istotami umożliwia z reguły nie broń, ale wiedza. Typowy czas akcji to rok 1920, choć możliwa jest gra m.in. także pod koniec wieku XIX i XX.

w Polsce; drukowane w niej scenariusze w istotnym stopniu kształtowały rozgrywki RPG w naszym kraju. Toteż przy zachowaniu koniecznej ostrożności można uznać, że analiza przedstawionego materiału (z obu systemów) będzie cennym punktem wyjścia dla twierdzeń ogólnych na temat schematów fabularnych w *role-playing games*<sup>25</sup>.

W postępowaniu analitycznym zachowałem kolejność działań zaproponowaną przez Smuszkiewicza: „1) [...] przedstawienie zdarzeń w takiej kolejności, w jakiej podane zostały w narracji, 2) uporządkowanie zdarzeń zgodnie z przebiegiem w czasie obiektywnym, 3) [...] nadanie nazw poszczególnym funkcjom fabularnym”<sup>26</sup>. Autor *Stereotypu...* słusznie zauważył, iż wyłonienie funkcji nie wymaga bardzo precyzyjnego określenia poszczególnych zdarzeń<sup>27</sup>. Wydzielałem więc te ostatnie w sposób uproszczony i względnie swobodny, za główne kryterium segmentacyjne przyjmując „ciągłość czasoprzestrzenną i częściową przynajmniej tożsamość występujących postaci”<sup>28</sup>. Ponieważ zaś w skład schematu fabularnego nie wchodzi ani katalizy, ani oznaki czy informacje (w rozumieniu Rolanda Barthes’a<sup>29</sup>), nie przywiązywałem szczególnej wagi do wydarzeń o wyraźniej mniejszym znaczeniu, których usunięcie nie wywarłoby wpływu na zasadniczy bieg wypadków; nie przedstawiałem również dokładnych okoliczności zdarzeń. Rzecz jasna, cała zastosowana procedura jest obciążona pewnym stopniem subiektywizmu.

## Wyniki

Przeprowadzone analizy pozwoliły wyróżnić jedną względnie stałą strukturę w badanych tekstach Neuroshimy oraz drugą w scenariuszach Zewu Cthulhu. Przed ich szczegółową prezentacją przyjrzyjmy się poniższym streszczeniom scenariuszy – posłużą one jako reprezentatywne przykłady, do których można odnosić wyłonione schematy fabularne. Oto w *Dziecku swego ojca* (Neuroshima) postaci graczy przebywają w kanadyjskim pubie „Europa”. Stają się wówczas przypadkowymi ofiarami zamachu bombowego na niejakiemu Johna de Montesquieu. Gdy skutek zbiegu okoliczności trafiają do więzienia

<sup>25</sup> Trzeba tu wszakże odnotować istnienie Świata Mroku – serii gier, które w większym stopniu koncentrują się na wewnętrznym świecie przeżyć postaci graczy. Niewykluczone, że w tym wypadku wyodrębnienie schematów fabularnych okazałoby się trudniejsze (mimo że istnieją też relacje o sesjach sprowadzających się głównie do walki z potworami, podczas których nadnaturalny aspekt postaci nie ma znaczenia dla jej psychiki, a jedynie zapewnia większe możliwości bojowe). Udział tego typu systemów w rynku NGF jest na tyle istotny, by warto było o nim pamiętać. Według badań Joanny Kozioł w roku 2006 Świat Mroku popularnością wśród graczy RPG ustępował jedynie Warhammerowi i Dungeons and Dragons; J. Kozioł, *Spoleczność miłośników fantastyki a gry. Raport z badań*, referat wygłoszony na III międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier „Kulturotwórcza Funkcja Gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności”, Poznań, 24–25.11.2007.

<sup>26A</sup> Smuszkiewicz, *Stereotyp...*, op. cit., s. 22.

<sup>27</sup> Ibidem.

<sup>28</sup> H. Markiewicz, *Zawartość...*, op. cit., s. 103.

<sup>29</sup> R. Barthes, *Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań*, w: M. Głowiński (red.), *Narratologia*, op. cit., s. 23–29.



(niesłusznie oskarżeni o morderstwo), John proponuje, że postara się dla nich o wyrok uniewinniający, o ile dołączą do niego jako eskorta w podróży. Po wyjściu z więzienia PG ruszają razem z Montesquieum do miejsca zwanego Twierdzą Psi. W drodze John ucieka, a postacie dowiadują się, że to morderca, który stanowi zagrożenie dla przyszłości kraju; Montesquieu jest bowiem synem przywódcy innej z Twierdz i po śmierci ojca stanie na jej czele. Postacie graczy ruszają w ślad z Johnem i odnajdują go w opustoszałym po wojnie Toronto; mogą albo się do niego przyłączyć, albo go zabić.

Inną historię przynosi scenariusz *Sprzed tysięcy* (Zew Cthulhu). Członkowie pewnego londyńskiego stowarzyszenia okultystycznego postanowili odprawić rytuał przyzwania obcej istoty. Sprzeciwia się temu przewodniczący bractwa, profesor Stanley Herber. Wysłał on list do badaczy tajemnic z prośbą o przyjazd do Londynu „w celu konsultacji dotyczącej spraw natury ezoterycznej”. Ponieważ jest dobrym znajomym przynajmniej jednego z nich, udają się oni w drogę do stolicy Wielkiej Brytanii. Na dworcu wpada na nich podopieczny profesora, wciskając im do rąk list i pakunek zawierający laskę; chwilę później zostaje zastrzelony. Gdy badacze docierają do domu Herbera, odnajdują tylko oszalałego lokaja i ciało swego zleceniodawcy. Zbadanie miejsca zbrodni dostarcza im wskazówek co do dalszego poszukiwania informacji. Dzięki odwiedzinom w British Museum dowiadują się więcej o pozostawionej im Lasce Sulejmana; stanowi ona potężną broń przeciw istotom spoza ludzkiego świata. Zadaniem badaczy jest użycie mocy przedmiotu do zniszczenia demona, którego przyzwą członkowie bractwa.

Możemy teraz przejść do opisu schematów fabularnych. Jako pierwszą scharakteryzuję strukturę fabularną badanych scenariuszy *Neuroshimy*. Cyfry w nawiasach oznaczają numery scenariuszy, kolejno: 1. *200 mil na północ*; 2. *Przeklęta rocznica*; 3. *Dziecko swego ojca*; 4. *Trzy listy*; 5. *Demokrata*; 6. *Krucjata*; 7/8. *Porwanie! Na ratunek*; 9. *Sex, drugs and Rock&Roll*; 10. *Zabili go i uciekł*; 11. *Uciekł, ale go zabili*. W wątpliwych wypadkach możliwa jest podwójna kwalifikacja tekstu – np. w *Przeklętej rocznicy* szkoda dotyczy zarówno mieszkańca wioski (który stracił córkę), jak i postaci graczy – PG (im grozi powieszenie).

1. **Brak/szkodzenie** – zawiązanie akcji wokół pewnego braku odczuwanego przez postać (1, 5, 6), albo też poniesionej przez nią szkody (2, 3, 4, 6, 7/8, 9, 10, 11). Podstawowym podmiotem *szkody/braku* mogą być PG (2, 3, 5), częściej jednak ich zleceniodawcy (1, 4, 6, 7/8, 9, 10, 11). Niekiedy *szkoda* ma miejsce w przedakcji (11, może też 3, 4 i 6); zwłaszcza wówczas dotyczy raczej zleceniodawców postaci<sup>30</sup> niż ich samych.

<sup>30</sup>Zleceniodawca – to osoba, której działania, ewentualnie losy (11) skłaniają BG do wyruszenia w drogę i z którą spotkają się oni ponownie w końcowej fazie przygody.

2. **Oferta** – zapowiedź korzyści w zamian za wykonanie zadania. Tę funkcję może spełniać zarówno bezpośrednie spotkanie ze zleceniodawcą (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7/8, 10), jak i odnalezienie planu bądź mapy (9, 11).
3. **Podróż** – jej celem jest przebycie dużej odległości ku miejscu, w którym postacie będą mogły wykonać zadanie dla zleceniodawcy.
4. **Informacja** – wiadomość, która ma charakter zwrotu akcji: w istotny sposób zmienia dalsze działania postaci graczy. Występuje zaledwie w połowie scenariuszy (1, 2, 3, 4, 11).
5. **Zdrada** – ktoś, kogo postacie graczy uważały za sojusznika, obraca się przeciwko nim (1, 2, 5, 6, 10) lub w inny sposób ujawnia skrywane mroczne oblicze (3, 4). Tu również mamy do czynienia z zaskakującym zwrotem akcji. Zdrajcą jest zazwyczaj zleceniodawca (2, 3, 4, 5, 6, 10).
6. **Konfrontacja** – spotkanie z przeciwnikiem, rozwiązywane przez PG najczęściej na drodze negocjacji (1, 3, być może 6 i 9, 10), walki (1, 2, 3, 5, 6, 7/8, 9, 11) i/lub odejścia bądź ucieczki (1, 4, 6, może 9, 10, 11)<sup>31</sup>. Na uwagę w wypadku tej funkcji zasługuje wielość możliwych zakończeń; jest to zdecydowanie najbardziej interaktywny moment przygody (wcześniej opowieść przebiega raczej liniowo, choć nie stanowi to żelaznej reguły).
7. **Zakończenie** – finał, w którym zwykle ma miejsce wyrównanie początkowych braków/szkód, czemu towarzyszy wzrost majątku lub prestiżu postaci graczy (1, 2, 5, 7/8, 11). Inną możliwością jest wystąpienie nowej *szkody* (jej podmiot stanowią wtedy PG), będącej punktem wyjścia dla kolejnych przygód (6, 9, 10). Zdarza się również końcówka niejasna lub wyraźnie dopuszczająca oba zakończenia (3, 4, ewentualnie 5).

Ponadto scenariusz inauguruje pewna *sytuacja początkowa* (nie jest ona funkcją, ale raczej wprowadzeniem do schematu). Jej scenerię stanowi przeważnie miasto lub szosa. Sytuacja początkowa jest niemal zawsze (wyjątek: 2) okresem spokoju, odpoczynku przed czekającymi na postacie graczy gwałtownymi wydarzeniami; służy za harmonijny wstęp, z którym skontrastowana zostanie dynamiczna akcja przygody.

Z kolei kształt *schematu fabularnego* analizowanych scenariuszy *Zewu Cthulhu* przedstawia się tak. (Tym razem cyfry w nawiasach dotyczą następujących tekstów: 1. *Niejasna intryga*, 2. *Dotyk Czarnego Faraona*, 3. *Sprzed tysiącleci*, 4. *The Syberian Sun*, 5. *Kłątwa Hepitatona*, 6. *Przyzwanie*, 7. *Wieczne pióro*, 8. *Parodia*, 9. *Dom przy Stratford Lane*).

<sup>31</sup> Ciekawe pod tym względem są *Trzy listy*, w których w zasadzie cała aktywność w planowanym zakończeniu przypada MG i dwu prowadzonym przezeń BN. Skądinąd zostało to skrytykowane (jako odbierające graczom przyjemność z kształtowania zdarzeń przez ich postacie) przez internautę o pseudonimie Karczmaz: <<http://www.xroads.pl/neuroshima/przygody/trzy-listy/?q=neuroshima%2Fprzygody%2Ftrzy-listy>>. Interesująca jest również potencjalna podwójna konfrontacja (z Johnem Doem i gangsterami) w przygodzie *200 mil na północ*.

1. **Zagrożenie** – przygotowanie lub otwarcie demonom drogi do naszego świata. Niemal zawsze (wyjątek: 8) bezpośrednio przyczyniają się do niego ludzie. Jedni czynią to nieświadomie (1, 4, 6, 9), drudzy z premedytacją (2, 7), niekiedy wykorzystując niewiedzę innych do własnych celów (3, 5). *Zagrożenia* nigdy nie stwarzają same postacie graczy (za wyjątek można by uznać tekst 5, ale i tu udział badaczy jest znikomy).
2. **Wiadomość** – informacja o dziwnych zdarzeniach, która skłania PG do wyruszenia w drogę (3, 4, 6, 8, 9; być może 7, ale tu brak dokładnych danych). Typowy powód ich zaangażowania to dawna znajomość (3, 6, 9) z autorem wiadomości; rzadziej mamy do czynienia z pokrewieństwem (fakultatywnie w tekście 7).
3. **Podróż** – PG wyruszają tam, dokąd ich wezwano.
4. **Zniknięcie/śmierć** – obecne w sześciu tekstach (zniknięcie: 2, 4, 5; śmierć: 1, 3, 4, 5, 6). Dotyczą tylko postaci niezależnych, zwykle w jakiś sposób bliskich badaczom (1, 3, 5, ewentualnie 7). Niekiedy na miejscu tego zdarzenia PG odnajdują informację, która ukierunkuje ich dalsze działania (2, 3, 5). W innych wypadkach (1, 4, 6) takiej bezpośredniej wskazówki brakuje, a opisana funkcja nie jest zwrotem akcji, lecz raczej służy budowaniu napięcia.
5. **Badanie** – aktywne poszukiwanie informacji, które wiedzie zazwyczaj (2, 3, 5, 7, 8, 9) do poszerzenia wiedzy o zbliżającym się rytuale. Wiąże się z lekturą źródeł pisanych: książek odnalezionych w bibliotece, listów, dzienników, a nawet rachunków sklepowych. Jeżeli akcja gry została umieszczona w odpowiednio zaawansowanych technologicznie realiach, możliwe jest także wyszukanie potrzebnych danych w internecie.
6. **Rytuał** – obrzęd, który ma albo otworzyć, albo zamknąć przejście między naszym światem a koszmarną rzeczywistością ciemnych bóstw i demonów. Zwykle w tym pierwszym wypadku zadaniem badaczy tajemnic jest mu przeciwdziałać (2, 3, 9), w tym drugim natomiast – przeprowadzić go (7, 8). Rzadsze są przypadki, w których pomyślnie zakończenie wymaga otwarcia przejścia (5, 6).
7. **Zakończenie** – pozytywne (1, 4), pozytywne lub negatywne (2, 3, 5, 6, 9), ambivalentne (8).

W tym systemie sytuacja początkowa wydaje się słabiej zaznaczona; zapewne dlatego, że postacie graczy uczestniczą w akcji dopiero od momentu otrzymania wiadomości, toteż unaocznianie wcześniejszych zdarzeń nie jest potrzebne.

Niektóre z tekstów nie odpowiadają zaprezentowanym strukturom. Spośród scenariuszy do Neuroshimy są to (przede wszystkim) *Przeklęta rocznica* oraz *Dziecko swego ojca*. W wypadku Zewu Cthulhu taki charakter ma *Niejasna intryga*, *The Syberian Sun* (w mniejszym stopniu), a zwłaszcza *Przyzwanie*. Ten ostatni tekst jest szczególnie ciekawy, ponieważ ujawnia znajomość konwencji (opisowi przysłanej badaczom wiadomości

towarzyszy zdanie „Jak to zwykle bywa w tego typu opowieściach”) i chociaż rozpoczyna się zgodnie ze schematem, to potem pojawiają się komplikacje.

Podsumowaniem uzyskanych wyników jest Tabela 1<sup>32</sup>. Liczby w nawiasach informują, w ilu tekstach pojawiła się dana funkcja.

Lp.	System	
	Neuroshima (łącznie 10 tekstów*)	Zew Cthulhu (łącznie 9 tekstów)
1	Brak/szkodzenie (9)	Zagrożenie (9)
2	Oferta (10)	Wiadomość (5 lub 6)
3	Podróż (8)	Podróż (7)
4	Informacja (5)	Zniknięcie/śmierć (6)
5	Zdrada (7)	Badanie (7)
6	Konfrontacja (10)	Rytuał (7)
7	Zakończenie (8)	Zakończenie (8)

Tabela 1. Schematy fabularne badanych scenariuszy Neuroshimy i Zewu Cthulhu

### Porównanie schematów fabularnych

Można dostrzec wyraźne zbieżności między obydwooma strukturami. Najogólniej mówiąc, wpisują się one w transformacyjny schemat opowiadania Tzvetana Todorova: od inicjalnej równowagi (sytuacja początkowa), poprzez jej zachwianie (brak/szkodzenie, zagrożenie), rozpoznanie sytuacji przez głównych bohaterów opowieści (oferta, wiadomość) i próby ponownego osiągnięcia równowagi (funkcje 3–6), aż do finału – odnowionej harmonii albo następnego zakłócenia równowagi (po którym może się rozpocząć kolejna opowieść). Widać też bardziej szczegółowe podobieństwa: zbliżoną rolę *oferty* i *wiadomości*, analogiczne znaczenie *podróży*, następujący po tej ostatniej zwrot akcji (*informacja* lub *zniknięcie/śmierć*).

Istnieją także różnice. O ile *brak/szkodzenie* w Neuroshimie niekiedy mogą odczuwać same postacie graczy, o tyle w Zewie Cthulhu *zagrożony* jest ktoś inny. *Oferta* wiąże się najczęściej z szansami korzyści majątkowej, *wiadomość* zwykle nie (tutaj do tego, by badacze ruszyli w drogę, nieraz wystarczy więzy znajomości lub pokrewieństwa). Zwroty akcji w Neuroshimie wydają się częstsze, a sama akcja bardziej dynamiczna; np. *zdrada* przyspiesza bieg zdarzeń, podczas gdy *badanie* prowadzi do stopniowego wzrostu napięcia. Temu ostatniemu w Zewie Cthulhu sprzyja również to, że końcowy cel działań postaci zwykle

<sup>32</sup>Ograniczona objętość artykułu nie pozwala dołączyć dokładnych danych na temat sposobu realizacji każdej z wyróżnionych funkcji we wszystkich analizowanych scenariuszach.

\* 10, nie 11, ponieważ teksty 7 i 8 podczas analizy postanowiłem potraktować łącznie. Stanowią one bowiem wspólną całość fabularną (sugeruje to zresztą sam ich autor, pisząc, że *Na ratunek* to kontynuacja *Porwania*).

długo pozostaje przed nimi ukryty, ujawniając się dopiero w trakcie *badania*. Z kolei scenariusze Neuroshimy taki cel często określają już w momencie złożenia *oferty*.

## Ograniczenia

Przed rozważeniem konkluzji zbiorę najważniejsze ograniczenia niniejszej pracy. Prócz ogólnych zastrzeżeń metodologicznych, które w ostatnim półwieczu zgłoszono pod adresem strukturalizmu, należałoby wymienić z jednej strony problemy ujawniające się już na etapie badania tekstów (subiektywność i brak sędziów kompetentnych<sup>33</sup>; trudności z wyróżnianiem zdarzeń i funkcji; względnie niska liczebność wydarzeń reprezentujących takie funkcje, jak wiadomość lub informacja; brak analizy literackości czytanych utworów), z drugiej zaś – czynniki, które utrudniają uogólnienie wniosków na przebieg rzeczywistych sesji NGF (problem zasadniczy: interaktywność realnej rozgrywki wobec linearności tekstu; skromna objętość materiału i nieco arbitralny wybór źródeł; niepełna reprezentatywność badanych światów względem wszystkich uniwersów RPG; uwzględnienie tylko scenariuszy przeznaczonych do rozgrywek jednorazowych – fabuła dłuższych kampanii może się kształtować nieco inaczej). Ponadto badałem jedynie teksty polskie, a przy tym świat Neuroshimy nie jest szerzej znany poza naszym krajem.

## Implikacje teoretyczne, badawcze, praktyczne

Wyciąganie zdecydowanych wniosków ogólnych na podstawie niniejszej pracy byłoby niemożliwością. Sądzę jednak, że wyniki są obiecujące. Pokazują bowiem, iż w pozornej różnorodności można odnaleźć pewne stałe tendencje fabularne. One zaś uzasadniają dalsze badanie tego aspektu RPG oraz potwierdzają znaczenie konwencji. Z kolei teksty wymykające się ze schematu przypominają o kreatywnych, a nie tylko odtwórczych możliwościach *role-playing games* (co przemawia za ich przydatnością w zastosowaniach edukacyjnych czy szkoleniowych).

Różnice między wskazanymi strukturami wydają się spójne z najogólniejszymi założeniami obu systemów, wyrażonymi w podręcznikach podstawowych (Neuroshima – pełne zwrotów akcji przygody w nieprzyjaznym świecie, gdzie każdy może się okazać zdrajcą i gdzie trzeba samemu zadbać o własne dobro; Zew Cthulhu – stopniowe odkrywanie mrocznych tajemnic w rzeczywistości, w której śmierć i szaleństwo niosą przede wszystkim demony, nie ludzie). Ciekawsze, bo chyba mniej oczywiste, są w moim przekonaniu podobieństwa. Wynikają one prawdopodobnie z jednej strony z ludycznego cha-

---

<sup>33</sup> Mam tu na myśli zewnętrznych ekspertów, którzy niezależnie od siebie dokoniliby podziału narracji i fabuł na zdarzenia oraz wyodrębnili funkcje. Zrezygnowałem z takiego rozwiązania (przyjętego w psychologii) z powodów praktycznych, ale przy szerzej zakrojonej pracy może być ono bardzo pożyteczne.

rakteru NGF<sup>34</sup> (np. liczna obecność zdarzeń wzbudzających silne emocje; zadaniowa konstrukcja scenariuszy, które stawiają przed postaciami jasno określone cele i zakładają stopniowe przybliżanie się do ich realizacji), z drugiej zaś – z aspektu quasi-mitycznego<sup>35</sup> (m.in. fragmenty struktury separacyjno-inicjacyjnej<sup>36</sup>, takie jak podróż; obecność w tzw. Czasie Wielkim, czasie przeżyć intensywnych i wyjątkowych).

Wszystko to skłania do analizy tych i innych światów narracyjnych gier fabularnych – skupionej zarówno na podobieństwach, jak i różnicach, wykorzystującej dorobek różnych dyscyplin. Wymieńmy kilka możliwości. Godne uwagi byłoby połączenie podejścia narratologii z koncepcjami posługującymi się pojęciem mitu (Claude Lévi-Strauss, Joseph Cambell) lub archetypu (Carl Jung, Carol Pearson). Ponadto warto byłoby skorzystać z nowszych ujęć narratologicznych (np. obejmujących również narrację, a nie tylko fabułę). Obiecujące może być zastosowanie perspektywy socjologii kultury popularnej, historii literatury, historii idei.

Odpowiednio liczna grupa badaczy miałaby możliwość zbadania transkryptów z sesji. Dalsze analizy mogłyby zostać przeprowadzone na obszerniejszej próbie tekstów, osadzonych w różnych światach. Można też przyjąć rozmaite kryteria doboru scenariuszy, np. koncentrując się na tekstach wyróżnionych we wspomnianym już konkursie Quentin – a więc takich, które prawdopodobnie okażą się bardziej złożone i przede wszystkim dokładniej przemyślane (czy stałe struktury fabuł ujawnią się w nich i tak?). Jeśli zaś chodzi o same schematy fabularne, do rozstrzygnięcia pozostaje wątpliwość, czy lepiej wyodrębnić funkcje w ramach poszczególnych systemów (tak, jak zrobiłem w obecnej pracy), czy raczej śledzić przejawianie się danych konwencji w wielu różnych uniwersach (dla przykładu, konwencja detektywistyczna może znaleźć swoje miejsce w Warhammerze, Wolsungu, Zewie Cthulhu itd.).

Być może rezultaty tego i przyszłych badań okażą się także interesujące dla samych graczy. Przypominają one o zaniedbanym potencjale terminu „gry fabularne”; pod-

<sup>34</sup> Zob. np. D. Chmielewska-Łuczak, C. Matkowski, *Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę*, „Homo Communicativus”, nr 3(5), Poznań 2008, s. 199–211, <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/chmiellumatk.pdf>>.

<sup>35</sup> W. Zagórska, *Uczestnictwo młodych dorosłych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo. Doświadczenie, funkcje psychologiczne*, Universitas, Kraków 2004.

<sup>36</sup> Por. J. Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*, Princeton University Press, Princeton 1973 (Campbell nie pisał wprawdzie o RPG, ale zajmował się wytworami na tyle im bliskimi, że można tu się powołać na jego poglądy); D. Chmielewska-Łuczak, C. Matkowski, *Archetypiczna podróż bohatera w grach fabularnych*, w: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007, s. 247–254; D. Grzybkowska, *Remityzacyjny aspekt gier fabularnych*, „ALBO albo. Archetypy”, nr 3, 2001, s. 125–132; D. Grzybkowska, *Naśladowanie i przemiana w RPG*, „ALBO albo. Percepcja”, nr 2, 2002, s. 134–142. J. Szeja, *Gry fabularne...*, op. cit.

Wanda Zagórska różni się od pozostałych przytoczonych autorów w postrzeganiu (quasi-)mitycznego aspektu RPG (lub zbliżonych narracyjnych praktyk kulturowych); jest zaniepokojona jego postacią i sposobami realizacji, podczas gdy tamci widzą w nich raczej możliwości rozwojowe. Jednak wszyscy wskazani badacze wspólnie akcentują elementy mityczne w tego rodzaju opowieściach. Przedmiotem mojego zainteresowania jest tutaj właśnie obecność owych elementów, nie zaś ich ocena.

kreślają wagę opowieści, równie istotnej jak odgrywanie ról. W moim przekonaniu świadomość istnienia takich schematów oraz ich prawdopodobnego kształtu może być pomocna w prowadzeniu i rozgrywaniu dobrych, udanych sesji.

### Zakończenie

Rola stałych struktur fabularnych w RPG jest z pewnością bardzo ważna, ale nie można sprowadzać do schematów całej złożoności gry. Niektórzy mogliby nawet zwątpić w sensowność badania tak abstrakcyjnego przedmiotu – bo przecież *wszelka teoria jest martwa i zieleni się tylko drzewo życia*. Skoro jednak te słowa wypowiada Mefistofeles, nie trzeba do nich przywiązywać szczególnej wagi. Schematy fabularne w *role-playing games* pozostają wartościowym przedmiotem badań – są bowiem źródłem informacji o bardzo ciekawym zjawisku współczesnej kultury.

### Literatura

- Campbell J., 1973, *The Hero With a Thousand Faces*, Princeton University Press, Princeton.
- Chmielewska-Łuczak D., Matkowski C., 2007, *Archetypiczna podróż bohatera w grach fabularnych*, w: Surdyk A., Szeja J. (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, s. 247–254.
- Chmielewska-Łuczak D., Matkowski C., 2008, *Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę*, „Homo Communicativus”, nr 3(5), Poznań, s. 199–211, <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/chmiellumatk.pdf>>.
- Drachen A., *Editorial*, 2009, „International Journal of Role-Playing”, nr 1, s. 1, <<http://marinkacopier.nl/ijrp/wp-content/uploads/2009/01/editorial.pdf>>.
- Eco U., 1994, *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, PIW, Warszawa.
- Fulińska A., 2004, *De te fabula narrat*, w: Bolecki W., Nycz R. (red.), *Narracja i tożsamość (I). Narracje w kulturze*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa, s. 337–344.
- Fulińska A., Janicki J., 2002, *Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych*, „Teksty Drugie”, nr 6, Warszawa, s. 150–157.
- Głowiński M. (red.), 2004, *Narratologia, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk.
- Grzybkowska D., 2001, *Remityzacyjny aspekt gier fabularnych*, „ALBO albo. Archetypy”, nr 3, s. 125–132.
- Grzybkowska D., 2002, *Naśladowanie i przemiana w RPG*, „ALBO albo. Percepcja”, nr 2, s. 134–142.
- Kozioł J., 2007, *Spoleczność miłośników fantastyki a gry. Raport z badań*, referat wygłoszony na III międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier „Kulturotwórcza Funkcja Gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności”, Poznań, 24–25.11.2007.
- Krajewski M., 2005, *Kultury kultury popularnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Markiewicz H., 1994, *Wymiary dzieła literackiego*, Wydawnictwo Literackie, Kraków.
- Mochocki M., 2007, *Między grą a literaturą. Scenariusze narracyjnych gier fabularnych*, Uniwersytet Gdański, niepublikowana rozprawa doktorska.
- Mochocki M., 2008, *Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych*, „Homo Communicativus”, nr 3(5), Poznań, s. 229–231, <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/mochocki.pdf>>.

- Propp W., 1976, *Morfologia bajki*, tł. W. Wojtyga-Zagórska, Książka i Wiedza, Warszawa.
- Segit M., 2002, *Co to jest RPG? Wprowadzenie dla początkujących*, <<http://rpg.polter.pl/Co-to-jest-RPG-c298>>.
- Smuszkiewicz A., 1980, *Stereotyp fabularny fantastyki naukowej*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław.
- Szeja J., 2004, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków.
- Walas T., 2003, *Dlaczego RPG?*, „Dekada Literacka”, nr 7/8(199/200), Kraków, s. 3-5.
- Zagórska W., 2004, *Uczestnictwo młodych dorosłych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo. Doświadczenie, funkcje psychologiczne*, Universitas, Kraków.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w pracy: 13 marca 2009 roku.

**Stanisław Krawczyk** – student IV roku psychologii i II roku Międzykierunkowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych (kierunek główny: filologia polska), Wydział Nauk Społecznych i Collegium Europaeum Gnesense, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań  
*krawczykstanislaw@gmail.com*

\* \* \*

## Ciągłe ta sama historia? O powtarzalności fabuł w narracyjnych grach fabularnych

### Streszczenie

Narracyjne gry fabularne (z ang. *role-playing games*, w skrócie „RPG” lub „NGF”) są względnie nowym zjawiskiem kulturowym, rozwijającym się od lat 70. XX wieku. Stanowią ważną część współczesnej zachodniej kultury popularnej. Tak jak i w innych jej dziedzinach, istotną rolę w NGF odgrywają stałe schematy fabularne; dotąd jednak nie opublikowano żadnej ich systematycznej analizy w odniesieniu do konkretnych tekstów. Analogia do badań nad filmem czy literaturą pozwala sądzić, że i tutaj można oczekiwać owocnych wyników – stąd wstępna próba wypełnienia tej luki. Wprawdzie analiza schematów, które występują we właściwych rozgrywkach, wiąże się z poważnymi trudnościami; można jednak zwrócić się w stronę scenariuszy. Zawarta w nich fabuła jest przybliżonym odpowiednikiem biegu zdarzeń podczas samej gry, a przeprowadzana na takich tekstach analiza ma szansę spełnić kryteria naukowości. Ponadto scenariusze mają liczne właściwości literackie, co uzasadnia ich badanie przy użyciu sprawdzonych narzędzi literaturoznawczych.

Z repertuaru tych ostatnich najbardziej przydatne do badań wstępnych wydają się metody klasycznej narratologii, wielokrotnie sprawdzonej w badaniu zjawisk kultury popularnej. Dokonana z ich użyciem analiza dwudziestu tekstów osadzonych w wybranych światach gier (Neuroshima i Zew Cthulhu) pozwoliła wyróżnić dwa schematy fabularne (po jednym dla każdego z uniwersów). Pokazują one zarówno różnorodność przedstawionych rzeczywistości, jak i pewne cechy wspólne. Artykuł zachęca także do dalszych badań nad tekstami scenariuszy. Powinny one pogłębić naszą wiedzę o *role-playing games*, a pośrednio także o ich uczestnikach oraz kulturze Zachodu, w której coraz ważniejsze miejsce zajmują gry – nie tylko fabularne.



## Always the same story? On the repetition of stories in narrative role-playing games

### Summary

*Narrative role-playing games* (RPGs for short) are a relatively new cultural phenomenon, dating back only to the 1970s. They constitute an important part of contemporary Western popular culture. As in its other fields, crucial to RPGs are story schemata. However, no systematic analysis of these, regarding a selected set of texts, has been published so far. A promising analogy to film or literature research is encouraging enough to make an attempt to fill this gap. Although it is very difficult to study the schemata in real game sessions, scenarios may be analysed instead. Firstly, the stories they tell are an approximate equivalent of what happens during the game itself. Secondly, such research may yield verifiable results. And thirdly, the scenarios have numerous literary qualities, which allows the use of well-proven methods of literary studies.

Especially useful in preliminary research are the methods of classical narratology, which has turned out to be a useful tool in analysing the phenomena of popular culture. With such instruments, twenty texts set in two game worlds (*Neuroshima* and *Call of Cthulhu*) have been researched. The analysis has led to distinguishing two story schemata, one for each universe. They exhibit both peculiarities and similarities. The article also suggests further possibilities for the academic exploration of RPG scenarios. Such research may increase our knowledge of role-playing games, and less directly – of the people who play and of the culture of the West, in which various kinds of games are gaining a more and more significant position.