

# Wybrane aspekty komunikacyjne funkcjonowania podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych – między autorem tekstu a nadawcą wirtualnym

**MARZENA MATYKA**

Uniwersytet Rzeszowski

## Abstract

Selected communicational aspects of functioning of classic role-playing games' guide books – between the author of the text and the virtual source

*The aim of this article is to present the functioning of the virtual source in classic role-playing games' guide books. The presentation is based on a discussion of the relationship between the author and the source of a text.*

*Any book as an act of communication is the result of the cooperation of writers, illustrators and publishers, so it is necessary to make a distinction between the terms "author of the book" and "author of the text". The function of the source is fulfilled mostly by authors of text.*

*Classic role-playing games' guide books are usually joint works. The authors of the text are also the creators of the classic role-playing game system in question. They present the virtual source, marked with the use of the following forms: the exclusive or inclusive "we" and the "me" of the authors, which are usually found in meta-texts.*

**Key words:** classic role-playing games, guidebook, communication, author of text, virtual source

## 1. Cel badawczy i materiał źródłowy

Niniejszy szkic powstał jako wynik obserwacji zależności między autorem systemu klasycznej gry fabularnej (systemu RPG<sup>1</sup>), autorem podręcznika do systemu RPG oraz jego nadawcą. Celem głównym jest ukazanie funkcjonowania eksplicytnego nadawcy wirtualnego w badanych publikacjach. Wnioski zostały opracowane na podstawie analizy 28 polskojęzycznych podręczników podstawowych oraz suplementów do następujących systemów klasycznych gier fabularnych: *Dungeons & Dragons* (3. ed.), *Dzikie Pola* (1. ed.), *Honor i Krew*, *InSpectres*, *Neuroshima* (ed. 1,5), *Shadowrun* (2. ed.), *Śródziemie* (2. ed.), *Warhammer Fantasy Roleplay* (2. ed.), *Zew Cthulhu* (ed. 5,5)<sup>2</sup>.

Badane podręczniki są z reguły pracami zbiorowymi (wyjątek stanowią HiK PP, IS PP, WH NG<sup>3</sup>). Autorzy ich tekstu są równocześnie twórcami systemu. System definiuję jako wielowymiarowy konstrukt danych dotyczących reguł gry i wyglądu oraz funkcjonowania świata w niej przedstawionego. Informacje te stanowią poniekąd zbiór otwarty, który uzupełniany jest o wiedzę zawartą w suplementach. Dlatego też za autora systemu uznaję nie tylko projektanta gry, ale i twórcę wybranych jej aspektów, opisanych w poszczególnych podręcznikach<sup>4</sup>.

## 2. Książka jako komunikat

Akt komunikacji składa się z tekstu zamieszczonego w pewnym kontekście, zakodowanego przez nadawcę, a następnie przekazanego odbiorcy podczas określonego typu kontaktu i za pomocą odpowiedniego kodu. Modelowy przypadek komunikacji zachodzi w trakcie mówienia nadawcy do odbiorcy podczas bezpośredniego kontaktu – akt nadawania i odbierania zachodzi bowiem praktycznie równocześnie (Jakobson, 1976, s. 27; Lalewicz, 1985, s. 7–9; Skudrzykowska, Urban, 2000, s. 10, 87–88). Z kolei komunikacja pisemna wyróżnia się na tle ustnej rodzajem kodu i typem kontaktu, trwałością, organizacją przestrzen-

<sup>1</sup> Skrótowiec RPG pochodzi od nazwy *role-playing game*, która stanowi anglojęzyczny dublet terminu „gra fabularna” i dotyczy klasycznej („stolikowej”, ang. *table-top*) wersji gry.

<sup>2</sup> Celem takiego doboru materiału było wykorzystanie polskich oraz tłumaczonych podręczników głównych i suplementów, wydanych w różnym czasie i reprezentujących rozmaite konwencje: realistyczną – *Dzikie Pola* i *Honor i Krew*, fantastyczną – *Dungeons & Dragons*, *Neuroshima*, *Shadowrun*, *Śródziemie* i *Warhammer*, a także hybrydową (tj. realistyczną z elementami *fantasy*) – *InSpectres* i *Zew Cthulhu*.

<sup>3</sup> Zob. wykaz skrótów w końcowej części artykułu.

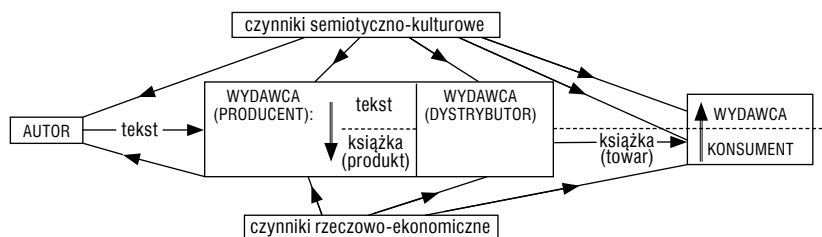
<sup>4</sup> System jest wzorcem, którego konkretyzacje tworzone przez poszczególnych Mistrzów Gry mogą nieznacznie różnić się od siebie (np. za sprawą wzbogacania reguł o zasady domowe lub czerpania danych z nieautoryzowanych dodatków). Z drugiej strony poszczególne edycje danego systemu skłonna jestem uznać za osobne, choć zbliżone do siebie (szczególnie pod względem wyglądu świata gry), konstrukty.

ną i samoistnym funkcjonowaniem komunikatu, a także charakterystyczną sytuacją nadawczo-odbiorczą (dystans sytuacyjny – odległość czasowa i przestrzenna między uczestnikami) oraz specyficzną relacją na linii: autor–nadawca i czytelnik–odbiorca (Lalewicz, 1975, s. 72–85).

Szczególny przypadek komunikacji za pośrednictwem pisma stanowi książka. Jak słusznie zauważył Janusz Lalewicz (1985) w pracy *Socjologia komunikacji literackiej*:

Druk rozszczepia wytwarzanie, przekazywanie i odbiór komunikatu na cały szereg etapów, w ramach których liczne osoby, zespoły ludzi i instytucje wykonują szereg operacji, po części nie mających charakteru komunikacyjnego [...]. Napisanie tekstu publikacji jest tylko początkowym etapem produkcji książki (s. 17).

Efektem rozważań autora jest schemat komunikacji literackiej (tamże, s. 49), który można odnieść do wszystkich publikacji książkowych:



Ryc.1. J. Lalewicz, *Proces komunikacji literackiej*

Badacz uwzględnił nie tylko prostą zależność: nadawca–komunikat–odbiorca, lecz także rolę wydawców, a nawet czynników semiotyczno-kulturowych oraz rzeczowo-ekonomicznych. Zaznaczył też proces przeobrażania się komunikatu z tekstu w produkt, a konsumenta w czytelnika (Lalewicz, 1985, s. 8–51; zob. też: Lalewicz, 1975, s. 129–133).

Trudno natomiast zgodzić się z prezentowaną w pracy *Komunikacja językowa i literatura* (Lalewicz, 1975, s. 128–129) tezą, iż to wydawca, a nie autor tekstu, jest nadawcą książki, oraz przekonaniem, że w przypadku publikacji komunikacja rozpoczyna się wraz z wydaniem danej pozycji, tekst autora natomiast jest elementem „prekomunikacyjnym”. Wprawdzie mówiąc o autorze książki, trzeba pamiętać, że każda publikacja tego typu jest wypadkową efektów pracy autorów tekstu i autorów opracowania graficznego, wydawców oraz – do pewnego stopnia – translatorów i edytorów, lecz obserwacja ta prowadzi jedynie do wniosku, że błędne wydaje się pełne utożsamianie autorów podręcz-

ników z autorami ich tekstu. Głównymi nadawcami przekazu książkowego są twórcy tekstu, gdyż to oni ustalają i kodują treść przekazu, określają odbiorcę wirtualnego oraz ewentualnie ujawniają w tekście nadawcę wirtualnego<sup>5</sup>. Wydawcy zaś mogą jedynie nanosić poprawki<sup>6</sup>.

Wprowadzenie czytelnika wirtualnego (idealnego) – do którego hipotetycznej wiedzy i sprawności komunikacyjnej<sup>7</sup> autor dostosowuje przekaz – wiąże się z samoistością funkcjonowania komunikatu pisanego, jego niezależnością od sytuacji odbiorczej (Lalewicz, 1975, s. 92–95; Okopień-Sławińska, 2001, s. 100–116). Z kolei nadawca wirtualny książki (wewnątrztekstowy) to wpisane w tekst *alter ego* autora. Należy jednak pamiętać o braku całkowitej tożsamości między nadawcą wirtualnym a twórcą warstwy tekstowej. Jak trafnie zauważyła Aleksandra Okopień-Sławińska (2001), nadawca wewnątrztekstowy wyraża autora tekstu:

[...] w jednej tylko roli: w roli nadawcy utworu, w jednym czasie: w czasie tworzenia, i utrwała w jednym spełnionym działaniu: w dziele; z tych względów jest częstkową reprezentacją autora, nie ogarniającą pełni jego ludzkiej osoby. Zarazem jednak ujawnia go w tym, co w jego działaniu było nieuświadomiane, niezamierzone, automatyczne – pod tym względem *ja* podmiotowe przekracza świadomość autora i obiektywizuje jego poczynania w sensach mu niedostępnych (s. 121).

### 3. Nadawca wirtualny podręczników do systemów klasycznej gry fabularnej

Sposób uwydatniania nadawcy wirtualnego w tekście publikowanym lub stosowanie nadawcy implicytnego leży w gestii autorów tekstów poszczególnych pozycji. *Alter ego* autora staje się widoczne na powierzchni tekstu przede wszystkim za sprawą kategorii osobowych. Służą do tego czasowniki w 1. os. l. poj. bądź l. mn. Liczba mnoga czasowników może być zastosowana zarówno w formie ekskluzywnej, która sygnalizuje nadawcę zbiorowego, jak i inkluzywnej, która obejmuje

<sup>5</sup> Wydawcy wprawdzie mają wpływ na kształt przekazu, niemniej jest on niewielki w porównaniu z rolą autorów tekstu. Wydawcy są nadawcami *sensu stricto* w następujących fragmentach: „Wydawca udziela zgody na wykonanie ksero do użytku osobistego następujących stron: „258 (Wskazówki dla gracza), 259 (Wzorniki), 263–265 (Karta Bohatera)” (WH PP, s. 1); „Proszę nie telefonować w sprawach dotyczących gry” (ZC AP, s. 4); „Mamy przyjemność ogłosić kolejny konkurs dla osób twórczych i zainteresowanych współtworzeniem Neuroshimy. Tym razem prosimy was o napisanie interesującej przygody, której akcja ma miejsce w świecie Neuroshimy” (N S, s. 28); „Siódme Morze wydane nakładem Wydawnictwa Wolf Fang – przyp. red.” (HiK PP, s. 9).

<sup>6</sup> Warto dodać, że nie są odosobnione przypadki, gdy autor tekstu i wydawca publikacji to ta sama osoba, niemniej traktuję je jako sytuacje nieprototypowe.

<sup>7</sup> Sprawność (kompetencja) komunikacyjna rozumiana jest tutaj jako znajomość różnych wariantów języka narodowego oraz zasad dobierania ich zależnie od sytuacji społecznej (obszerniej: Grabias, 1991, s. 47–56; Skudrzykowa, Urban, 2000, s. 86).

nadawcę oraz odbiorcę lub/i osobę(-by) stanowiącą(-ce) element rzeczywistości opisywanej przez nadawcę. Formy te są nierzadko wzbogacane zaimkami osobowymi („ja”, „my”) oraz dzierżawczymi („mój”, „nasz”). Autor tekstu może również dokonać transpozycji wskaźnika roli, czyli użyć w stosunku do wprowadzonego przez siebie nadawcy wirtualnego czasowników trzecioosobowych połączonych z rzeczownikiem lub zaimkiem sygnalizującym wykonawcę czynności (np. „autor napisał”), co stanowi często stosowany chwyt stylistyczny<sup>8</sup> (Topolińska, 1967, s. 90–92; Lalewicz, 1983, s. 267–281; Krauz, 1996, s. 25–26, 98–100; Lizak, 1999, s. 166–170; Starzec, 1999, s. 190–195; Okopień-Sławińska, 2001, s. 60–90).

Z drugiej strony fragmenty odnoszące się do nadawcy mogą być przedstawione bezosobowo (np. „zaprezentowano”). Za pomocą tych form unika się wprowadzania nadawcy eksplicytnego do tekstu, zwiększając równocześnie dystans między uczestnikami komunikacji (Topolińska 1967, s. 93–94; Lalewicz, 1983, s. 273).

Głównymi nadawcami przekazu podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych są autorzy ich tekstu. Zwykle wprowadzają oni eksplicytnego nadawcę wirtualnego (który, jako ich *alter ego*, w stosunku do odbiorcy wirtualnego przyjmuje rolę eksperta i mistrza, lecz utrzymuje z nim kontakt nieoficjalny). Zabieg ten podyktowany jest pełnieniem przez pozycje tego typu nie tylko funkcji informacyjno-przedstawiającej, lecz również dydaktycznej oraz popularyzatorskiej. Służy do nawiązania i zacieśnienia więzi z przyszlými czytelnikami oraz ułatwia odbiór i – pośrednio – przyswajanie przez potencjalnego gracza lub Mistrza Gry wiedzy niezbędnej do udziału w rozgrywce. Jak zauważyła Anna Starzec (1999): „Wybór nadawczego JA decyduje o roli i postawie mówiącego, wpływa na kształtowanie relacji między ja a ty odbiorcy i ustala wielkość dystansu dzielącego uczestników interakcji od familiarnego po oficjalny” (s. 191, podkr. A.S.). Stopień nacechowania tekstu elementami tego typu zależy zatem od koncepcji autora tekstu.

Nadawca wirtualny podręczników do systemów RPG najczęściej jest wprowadzany do tekstu za pośrednictwem czasowników w 1. os. l. mn., wzbogacanych niekiedy zaimkami osobowymi „my” oraz dzierżawczymi „nasz”. Mogą mieć one postać ekskluzywną, która odnosi się do nadawcy zbiorowego – autorów poszczególnych pozycji, na przykład:

Zanim przejdziemy do opisu szlacheckich zwyczajów i obyczajów, fantazji, cnoty, honoru, męstwa i odwagi, musimy powiedzieć kilka słów o krainie, w której Panowie Gracze przeżyją swe niezwykle przygody (DzP PP, s. 18).

Mamy nadzieje, że lektura pierwszej pozycji z serii dodatków profesjonalnych przyniesie Wam wiele radości i pożytku (N G, s. 2).

<sup>8</sup> Według Okopień-Sławińskiej (2001) zabiegi tego typu pozwalają nadawcy „[...] wskazać na przyjętą, pożądaną lub narzuconą sobie rolę i zarazem zaznaczyć wobec niej swój dystans” (s. 83).

W przykłady takie obfitują wstępy oraz fragmenty wprowadzające dane treści i regulujące ich odbiór, a także dość często zamieszczone rady autorów dotyczące wykorzystania zasad, budowania scenariuszy, rozwiązywania problemów. Co ciekawe, zabieg ten bywa wprowadzany do tekstu nawet wówczas, gdy w podręczniku wyraźnie zaznaczono, że dany fragment został napisany przez jedną osobę (taka praktyka ma miejsce w badanych tu pozycjach z serii *Zew Cthulhu*). Może to wynikać z podkreślenia zbiorowego charakteru dzieła bądź użycia tzw. *pluralis modestiae* – chwytu stylistycznego typowego głównie dla prac naukowych i (rzadziej) publicystyki.

Niektórzy autorzy (np. D&D KP) zrezygnowali natomiast z tych form na rzecz „my” inkluzywnego lub/i bardziej oficjalnej strony biernej i bezosobowych form czasownika.

Innym sposobem stosowania czasowników w 1. os. l. mn. jest ich postać inkluzywna (czyli w tym przypadku odnosząca się do zbiorowości obejmującej nadawcę(-ców) oraz czytelnika wirtualnego<sup>9</sup>):

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

Takie tymczasowe Aspekty nazywamy **znacznikami** (HiK PP, s. 46, podkr. J.W.)

Jeżeli kilka postaci opóźniało swoje akcje, a teraz chce interweniować w tej samej Fazie Walki, dla ustalenia kolejności używamy reguł Remisu Inicjatywy podanych powyżej. Generalnie deklarujemy akcje w kolejności od najniższej całkowitej Inicjatywy do najwyższej dla postaci normalnie działających w tej fazie, następnie w ten sam sposób deklarujemy akcje postaci opóźniających (SR PP, s. 80).

„My” inkluzywne to wygodny sposób utrzymywania uwagi potencjalnego odbiorcy podczas prezentowania wyjaśnień, instrukcji, przykładów i założeń, gdyż ułatwia śledzenie toku rozumowania nadawcy, a także podczas wprowadzania terminów i ich definicji. Obfitość przykładów można zaobserwować m.in. w DzP PP, HiK PP, N PP, SR PP, Ś PP, ZC AP. Zabieg ten bywa ponadto stosowany we fragmentach odwołujących się do wspólnej wiedzy wirtualnych uczestników komunikacji. Dotyczy ona z reguły doświadczenia odbioru tekstów kultury i udziału w grach, a także stopnia podobieństwa pomiędzy uniwersum gry a światem realnym<sup>10</sup>.

<sup>9</sup> Wyjątkowe przypadki zastosowania „my” inkluzywnego zostały wykorzystane w HiK PP, w którym autor za pośrednictwem nadawcy wirtualnego podzielił się także swoimi doświadczeniami w roli gracza i Mistrza Gry. W tym przypadku czasowniki pierwszoosobowe w liczbie mnogiej odnosiły się do nadawcy oraz osób (przyjaciół, towarzyszy gry), których zachowanie stanowiło temat wypowiedzi: „W każdym razie rzecz jest taka – lubiliśmy z Sheldonem grać w LARP-y (dla niezorientowanych [...]: to gry fabularne «na żywo»)” (HiK PP, s. 128).

<sup>10</sup> W systemach, których autorzy prezentują uniwersum oparte na bliższej im rzeczywistości (tj. realnej i nieegzotycznej), także świat gry określany jest jako „nasz”. Przykładowo, w *Dzikich Polach* odwołano

Z kolei czasowniki w 1. os. l. poj. w podręcznikach do systemów klasycznych gier fabularnych stosowane są zwykle w częściach stworzonych przez jednego autora (o ile zechce on ujawnić swoją obecność)<sup>11</sup>, na przykład:

Wspominałem o tym już wcześniej, więc nie rób takiej miny (N PP, s. 82).

Prozę Lovecrafta poznałem jako dziecko (ZC PP, s. 6).

Poza książkami napisanymi przez jedną osobę nie jest to powszechna praktyka. Zabieg taki może zostać użyty we wstępie/przedmowie do podręcznika (DzP PP, ZC PP, ZC AP), wspomnieniach poszczególnych autorów dotyczących procesu tworzenia systemu i książki (N S), rzadziej zaś na przestrzeni tekstu – przede wszystkim we fragmentach sterujących odbiorem (DzP PP, DzP OiM, N PP, N S). W podręcznikach zawierających nadawcę wirtualnego, który ujawnia się za pomocą czasowników w 1. os. l. poj., występują również – i nierzadko z większą częstotliwością – formy pozostałe (np. DzP OiM: „ja” – rzadko, „my” eksklusywne – często, „my” inkluzywne – często, N PP: „ja” – często, „my” eksklusywne – często, „my” inkluzywne – często, N S: „ja” – poza rozdziałem ze wspomnieniami autorów – od czasu do czasu, „my” eksklusywne – często, „my” inkluzywne – często<sup>12</sup>).

W badanych pozycjach eksplicytny nadawca wirtualny ujawniany jest przede wszystkim we fragmentach o charakterze metatekstowym, czyli w pobocznych elementach tekstu, za pomocą których autor organizuje swoją wypowiedź (nawiązuje, utrzymuje i kończy kontakt z odbiorcą, steruje odbiorem, zwraca uwagę na samą czynność mówienia, odnosi się do wspólnej wiedzy z odbiorcą, wprowadza korekty etc.) oraz ujawnia swój stosunek do przekazywanych treści<sup>13</sup> (szerzej:

---

się do wspólnoty kraju i narodu, w *Zewie Cthulhu* – człowieczeństwa i świata ziemskiego: „w opisywanym okresie na głowę przeciętnego mieszkańca naszego kraju przypada od 2 do 4 litrów tego pienistego płynu dziennie!” (DzP PP, s. 38); „Deshe dość łatwo można sprowadzić do naszego wymiaru, wykorzystując sprawną umysł jako bramę neuronową” (ZC AP, s. 19).

<sup>11</sup> Formy czasowników w 1. os. l. poj. i zaimki typu: „ja”, „mój” pojawiają się również we fragmentach stylizowanych na wypowiedzi postaci reprezentujących świat przedstawiony w grze, na przykład: „Chcesz posłuchać o tym, jak to jest być gladiatorem i żyć z walki na arenach? Z przyjemnością podzielę się kilkoma radami” (N G, s. 3); „Niemał pełna stylizacja na wypowiedź przedstawiciela świata gry została zastosowana m.in. w wielu suplementach do systemu *Neuroshima* (np. N B2, N G, N W).

<sup>12</sup> Na potrzeby niniejszej pracy wprowadzona została następująca skala: „rzadko” – dana forma występuje do 3 razy w przypadku pozycji liczących do 150 stron i do 7 razy w przypadku podręczników obszerniejszych (lub do 20% wszystkich ramek z tekstem); „od czasu do czasu” – dana forma występuje od 4 do 7 razy w przypadku pozycji liczących do 150 stron i od 8 do 14 razy w przypadku podręczników obszerniejszych (lub od 21% do 50% wszystkich ramek z tekstem); „często” – dana forma występuje powyżej 7 razy w przypadku pozycji liczących do 150 stron i powyżej 14 razy w przypadku podręczników obszerniejszych (lub powyżej 50% wszystkich ramek z tekstem).

<sup>13</sup> Poza metatekstami nadawca wirtualny może wystąpić na poziomie tekstu w przykładach oraz fragmentach, które motywują odbiorcę do śledzenia toku tekstu lub odnoszą się do wspólnej wiedzy, lecz nie zawierają określeń typu „pamiętamy”, „prześledźmy”, „wiemy”, „załóżmy”.

Ozóg, 1991, s. 183–184; Krauz, 1996, s. 14–15; Starzec, 1999, s. 74–93; Wilkoń, 2002, s. 95–96; Gajewska, 2004, s. 7–24). Należą do nich metatekty grzecznościowe, wyrażające powitania, pożegnania, życzenia etc.<sup>14</sup>, które najczęściej bywają zamieszczane we wstępach/przedmowach:

Witamy na etapie zakupów (N PP, s. 136).

Witamy w prawdziwym życiu, koleś (SR PP, s. 43).

Warto zaznaczyć, że nadawca może być również ujawniony z pominięciem kategorii osobowych. Ma to miejsce w formach typu: „witaj”, „miłej zabawy”, „powodzenia” czy w nawiązujących do listów zwrotach adresatywnych:

Witaj w grze, która od ponad ćwierć wieku wyznacza granice wyobraźni (D&D PG, s. 6).

Znajdziecie tu wiele nowych metod zastraszania i gnębienia swoich badaczy — miłej zabawy! (ZC AP, s. 5).

Powodzenia! (Ś PP, s. 17).

Wysoka częstotliwość użycia kategorii osobowych w funkcji wprowadzenia nadawcy występuje w metatekstach sterujących odbiorem, czyli w ujęciu Urszuli Gajewskiej (2004, s. 53–84) „wskazujących na relacje wewnątrztekstowe”. Należą tu fragmenty organizujące kolejność omawianych zagadnień, w tym zapowiedzi treści poszczególnych rozdziałów oraz metateksty progresywne i retrospektywne, które nawiązują odpowiednio do informacji, jakie zostaną bądź zostały już przekazane (tamże, s. 78–84), na przykład:

W tym rozdziale przedstawiamy w formie dialogu między Mistrzem Gry i graczami zapis przebiegu przykładowej przygody, rozegranej w „Śródziemiu”; dodatkowe informacje podano kursywą (Ś PP, s. 14).

Dla ułatwienia podajemy najpierw mechanizm rozstrzygania walki pomiędzy dwoma przeciwnikami, potem zaś starcie, w którym bierze udział większa liczba panów braci (DzP PP, s. 134).

Wspominałem o tym już wcześniej, więc nie rób takiej miny (N PP, s. 82).

<sup>14</sup> Kazimierz Ozóg (1991, s. 183–184) zaliczył powitania, pożegnania, życzenia do rytualizmów, które włączył do metatekstów organizujących przekaz. Funkcją grzecznościową pełni również zawarta we wstępach/przedmowach prezentacja podręcznika i systemu, choć można stwierdzić w takich przypadkach, że nadawca wirtualny wypowiada się nie tylko w imieniu autorów, ale też wydawców: „Dajemy wam więc do rąk książkę pełną szczegółów, w większości zwyczajnych, po części fantastycznych” (ZC 1990, s. V); „Zapraszamy do gry *Warhammer Fantasy Roleplay*” (WH PP, s. 8).



Odbiorem sterują również metateksty wprowadzające terminologię, skróty i skrótowce, przykłady i wyjaśnienia. Czasem zawierają one formy prezentujące nadawcę wirtualnego:

Aby zachować precyzję zasad, a jednocześnie uniknąć mylnej terminologii, podajemy słowniczek pojęć najczęściej używanych w tej książce (WH PP, s. 8).

Dla ułatwienia we wszystkich przygodach i w dalszej części tej książki przyjęliśmy skróty określające rodzaj i liczbę rzuconych kości (DzP PP, s. 16).

Mam wyjaśnić?! (N PP, s. 27).

Rzadko natomiast kategorie osobowe, jako sposób ujawniania nadawcy wirtualnego, występują we fragmentach odnoszących się do systemu. W tym przypadku dominują metatekstemy wartościujące (z punktu widzenia zarówno twórców gry, jak i przyszłych graczy) opisywaną rzeczywistość. Pojawiają się formy, typu: „łatwy”, „prosty”, „niestety”, „na szczęście”, „warto”, „ważny”, na przykład:

Na podstawie podanych przykładów można łatwo stworzyć inne bronie, a także zmodyfikować istniejące, aby otrzymać egzemplarze źle wykonane czy zniszczone (N PP, s. 146). Koszt zaklęcia to punkt Mocy, a w zamian rzucający otrzymuje dodatkowe 2k6 Punktów Magii, których po wykorzystaniu nie może niestety odzyskać, jak to zwykle ma miejsce (ZC PP, s. 194).

Spotkać przerażające potwory można niezmiernie rzadko. Na szczęście (DzP PP, s. 316).

Kolejny rodzaj metatekstów wprowadza nadawcę do fragmentów stanowiących odniesienie do wspólnej wiedzy i doświadczenia wirtualnych uczestników komunikacji bądź zbiorowego nadawcy wirtualnego. Autorzy tekstu, by uwypuklić ten fakt, stosują określenia pokroju „pamiętamy”, „wiemy”, „znamy”, na przykład:

Wiemy dobrze, że wcielenie się w takiego bohatera nie jest wcale proste (DzP PP, s. 18). Jak pamiętamy, nasz bohater pan Gedeon Dębołęcki posiada biegłość targowanie się na poziomie – 5% (tamże, s. 86).

Innym chwytem ujawniającym nadawcę (choć nie zawsze bezpośrednio) są też pytania kierowane do odbiorcy wirtualnego i pozorne z nim dialogi. Obfitują w nie m.in. DzP PP, HiK PP, N PP, WH PP, ZC 1990, na przykład:

Mam wyjaśnić?! (N PP, s. 27).

Należy więc zadać pytanie: jak rządy światowe radzą sobie z zagrożeniem ze strony Mitów? Nie muszą tego robić (ZC 1990, s. 30).

Nierzadko (np. w DzP PP) w ten sposób budowane są też tytuły rozdziałów i podrozdziałów. Autorzy tekstu za pomocą pytań i pozornych dialogów wprowadzają nową problematykę, w tym kwestie mogące budzić wątpliwości lub zagadnienia do przemyślenia, równocześnie uatrakcyjniając wypowiedzi nadawców wirtualnych.

Sporadycznie natomiast autorzy wprowadzają swoje *alter ego* na powierzchnię tekstu poprzez powtórzenie na jego przestrzeni swojego nazwiska, pseudonimu bądź inicjału. Ma to miejsce w finalnej części wstępu/przedmowy (pośród badanych tu pozycji zabiegów zastosowano jedynie w DzP PP, HiK PP, ZC PP, ZC AP, ZC 1990) bądź w rozdziale, w którym zaprezentowane zostały wspomnienia twórców (N S) – wówczas dane autorów mogą pojawić się w części inicjalnej (tytuł, podtytuł) lub/i finalnej (podpis).

#### 4. Uwagi końcowe

Podręczniki do systemów klasycznych gier fabularnych obfitują w elementy wskazujące na obecność w tekście *alter ego* autora tekstu – nadawcy wirtualnego. Co ciekawe, obok zabiegów, które uzewnętrzniają nadawcę za pomocą kategorii osobowych, z różną częstotliwością występują także formy bezosobowe, na przykład:

W tym podręczniku opisano ponad 500 stworzeń (D&D KP, s. 5).

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

Przeważnie służą one odwróceniu uwagi od nadawcy wewnątrztekstowego, równocześnie zwiększając dystans między wirtualnymi uczestnikami komunikacji (występują najczęściej w stylach oficjalnych, m.in. urzędowym), niemniej w analizowanych tu podręcznikach są one wykorzystywane równolegle do form osobowych, co pozwala stwierdzić, że ich zastosowanie nie ma na celu ukrycia nadawcy, lecz stanowi element stylistyczny (uatrakcyjnienie wypowiedzi nadawcy wirtualnego).

Na podkreślenie zasługuje fakt, iż także sposób wprowadzania eksplicitnego nadawcy wirtualnego w badanych podręcznikach rzadko bywa przez autorów tekstu stosowany konsekwentnie. Na przykład strona 16 prologu do DzP PP zawiera formy „ja” autorskiego („Nie muszę chyba dodawać, że wszystkie zasady, spisane w książce, którą trzymacie właśnie w ręku, mogą być dowolnie zmieniane”), „my” inkluzywnego („Czasami wynik rzutu musimy jeszcze przez coś przemnożyć lub też dodać doń jakieś wartości”) oraz „my” ekskluzywnego („Jak

już wspominaliśmy, służą one [kości – M.M] do szybkiego testowania najróżnorodniejszych cech”); pojawiają się też formy bezosobowe („W miarę możliwości ograniczono liczbę testów, a co za tym idzie, także rzutów kośćmi”). Z kolei finalna część prologu zawiera nazwisko Jacka Komudy, z zaznaczeniem, że jako autor tego fragmentu wypowiadał się w imieniu twórców tekstu i systemu („w imieniu Autorów / Wasz sługa uniżony / Jacek L. Komuda h. Kościeszka”, tamże)<sup>15</sup>.

Podręczniki do systemów klasycznych gier fabularnych pełnią funkcję informacyjno-przedstawiającą, dydaktyczną i popularyzatorską, zatem celem autorów jest kompleksowe, przystępne i atrakcyjne przekazanie wiedzy o danej grze. Jego realizacja opiera się najczęściej na stosowaniu stylu potocznego jako bazy podczas wprowadzania i wykorzystywania terminologii z zakresu RPG oraz na nieoficjalnym kontakcie pomiędzy wirtualnymi uczestnikami komunikacji, o którym świadczą częste zwroty do adresata (Matyka, 2012, s. 20–26) i użycie eksplicytnego nadawcy wirtualnego. Będąc ujawnionym w tekście, ten ostatni odgrywa rolę nauczyciela-przewodnika po świecie gry i zasadach regulujących jego funkcjonowanie.

Kreacja nadawcy wirtualnego jest uzależniona od koncepcji autora(-rów) danej pozycji. Bywa on prezentowany jako stonowany nadawca, rzadko wprowadzany na powierzchnię tekstu ze względu na faworyzowanie form bezosobowych (taki obraz przeważa np. w D&D PG, D&D KP, WH PP). Może też występować częściej i jawić się jako stonowany nauczyciel, ujawniający się głównie w celach dydaktycznych (Ś PP, ZC PP itp.), jako swobodny przewodnik, który w atrakcyjny i ekspresywny sposób, czasem z humorem i ironią, zmierza do osiągnięcia dydaktycznego celu podręczników (m.in. DzP PP, HiK PP, IS PP, N PP), lub jako pasjonat gier fabularnych, który oprócz wiedzy o systemie prezentuje czytelnikowi swoje doświadczenie bycia twórcą, Mistrzem Gry i graczem (HiK PP, IS PP, niektóre fragmenty N S, ZC AP i in.). Jednakże obserwacja materiału badawczego pozwala dojść do wniosku, że w przypadku systemów będących pracą zbiorową kreacja ta może ulec pewnym modyfikacjom zarówno na przestrzeni jednego podręcznika, jak i zbioru podręczników jako całości w obrębie danego systemu<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> Brak konsekwencji podczas wprowadzania nadawcy wirtualnego na powierzchnię tekstu może wiązać się z chęcią urozmaicenia tekstu, specyfiką tworzenia (oraz tłumaczenia) tekstu przez kilku autorów, przyjęciem takiego rozwiązania podczas ewentualnego planowania stylu dzieła lub pominięciem tej kwestii. Niemniej odpowiedzi należy szukać podczas osobnych badań, które muszą wykroczyć poza tekst analizowanych tu pozycji.

<sup>16</sup> Modyfikacja sposobu przedstawiania nadawcy wirtualnego w obrębie jednego podręcznika może zachodzić, gdy członkowie zespołu osobno opracowują przyporządkowane im fragmenty tekstu, a ich styl osobniczy dominuje nad planowanym stylem tekstu, albo gdy kwestia ta zostanie pominięta podczas dobierania stylu tekstu. W obrębie całego systemu do podobnej sytuacji może dojść, gdy poszczególne podręczniki opracowują rozmaite zespoły bądź gdy twórcy zdecydują się na zmianę stylu tekstu konkretnych pozycji. Problem ten wymaga odrębnych badań, które poza analizą tekstu objęłyby również proces kreacji systemu.

Wykorzystywanie zabiegów ujawniających nadawcę wirtualnego w pozycjach pełniących funkcję informacyjną i dydaktyczną nie tylko uatrakcyjnią przekaz, lecz również pozwala na zacieśnienie więzi pomiędzy uczestnikami komunikacji (poprzez upozorowanie dialogu) i ułatwia odbiór dzieła. W przypadku podręczników do systemów RPG dodatkowo buduje pozytywny obraz autora(-rów) danej pozycji, wskazując na zbieżność zainteresowań uczestników komunikacji i ich przynależność do tej samej grupy społecznej.

Na koniec trzeba podkreślić, że rozważania na temat autorstwa podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych nie mogą ograniczać się do analizy sposobów ujawniania eksplicytnego nadawcy wirtualnego. Osobnych badań wymaga m.in. stylizacja tekstu podręcznika na wypowiedź postaci reprezentującej uniwersum gry (zamiana nadawcy wirtualnego będącego *alter ego* autora na fikcyjnego nadawcę-eksperta, który dzieli się swą wiedzą z wirtualnym bohaterem gracza), rola tłumacza w współtworzeniu tekstu publikacji i kwestia funkcjonowania ilustracji jako komunikatu.

## ŹRÓDŁA CYTOWANE – WYKAZ SKRÓTÓW

- D&D KP – Cook, M., Tweet, J., Williams, S. (2003). *Dungeons & Dragons. Księga potworów* (tłum. P. Kucharski) (ed. 3). Warszawa: ISA.
- D&D PG – Cook, M., Tweet, J., Williams, S. (2002). *Dungeons & Dragons. Podręcznik Gracza* (tłum. P. Kucharski) (ed. 3). Warszawa: ISA.
- DzP OiM – Łukasiak, A., Komuda, J. (1999). *Dzikie Pola. Szlachecka gra fabularna. Ogniem i mieczem*. Warszawa: MAG.
- DzP PP – Komuda, J. L., Jurewicz, M., Baryłka, M. (1997). *Dzikie Pola. Kompletna gra fabularna z czasów Rzeczypospolitej szlacheckiej* (ed. 1). Warszawa: MAG.
- HiK PP – Wick, J. (2011). *Honor i Krew. Gra o tragedii w samurajskim stylu* (tłum. M. Sabat). Gliwice: Portal.
- IS PP – Sorensen, J.A. (2010). *InSpectres* (tłum. M. Słapa). Gliwice: Portal.
- N B2 – Blacha, M., Oracz, M. (2004). *Neuroshima. Bohater2*. Gliwice: Portal.
- N G – Cichocki, J., Oracz, M., Trzewiczek, I. (2003). *Neuroshima. Gladiator*. Gliwice: Portal.
- N PP – Trzewiczek, I., Blacha, M., Oracz, M. i in. (2005). *Neuroshima. Postapokaliptyczna gra fabularna* (ed. 1,5). Gliwice: Portal.
- N S – Baryłka, M., Blacha, M., Cichocki, J. i in. (2003). *Neuroshima. Suplement*. Gliwice: Portal.
- N W – Blacha, M., Ilukowicz, J. W., Oracz, M., Trzewiczek, I. (2004). *Neuroshima. Wýścig*. Gliwice: Portal.
- SR PP – Weisman, J., Charrette, B., Hume, P. i in. (1997). *Shadowrun* (tłum. T. Nowaczyk) (ed. 2). Warszawa: ISA.
- Ś PP – Charlton, S. C. (red.). (1996). *Śródziemie. Gra fabularna* (tłum. M. Soczówka, W. Szypuła) (ed. 2), Warszawa: MAG.

- WH NG – Pramas, Ch. (2005). *Warhammer Fantasy Roleplay. Niezbędnik Gracza* (tłum. Sz. Gwiazda). Warszawa: Copernicus Corporation.
- WH PP – Pramas, Ch., Bamba, J., Davis, G. i in. (2005). *Warhammer Fantasy Roleplay* (tłum. G. Bonikowski, Sz. Gwiazda i in.) (ed. 2). Warszawa: Copernicus Corporation.
- ZC 1990 – Rucka, G., Petersen, S., Corless, P. i in. (1997). *Cthulhu 1990. Podręcznik do lat 90. XX wieku* (tłum. B. Walczak). Warszawa: MAG.
- ZC AP – Aniolowski, S. D., Anderson, M., Anderson, P. i in. (1998). *Almanach Potworów. Księga Strażnika Tajemnic* (tłum. A. Białke, M. Brzeziński, D. Paszkowski). Warszawa: MAG.
- ZC PP – Petersen, S., Willis, L., Herber, K. i in. (1998). *Zew Cthulhu. Gra fabularna osadzona w światach H. P. Lovecrafta. Podstawowy podręcznik dla graczy i Strażników Tajemnic* (tłum. J. Brzeziński, M. Brzeziński, R. Gałecki i in.) (ed. 5.5). Warszawa: MAG.

## LITERATURA

- Grabias, S. (1991). Pojęcie sprawności językowej. *Socjolingwistyka*, 11, 47–56.
- Jakobson, R. (1976). Poetyka w świetle językoznawstwa (tłum. K. Pomorska). W: H. Markiewicz (red.), *Współczesna teoria badań literackich za granicą* (t. 2, s. 22–68). Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Krauz, M. (1996). *Zdanie inicjalne w języku polskim*. Rzeszów: Wydawnictwo WSP.
- Lalewicz, J. (1975). *Komunikacja językowa i literatura*. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo PAN.
- Lalewicz, J. (1983). Retoryka kategorii osobowych. Zarys problematyki. W: T. Dobrzyńska, E. Janus (red.), *Tekst i zdanie. Zbiór studiów* (s. 267–281). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Lalewicz, J. (1985). *Socjologia komunikacji literackiej. Problemy rozpowszechniania i odbioru literatury*. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Lizak, J. (1999). *Język czasopism dla dzieci. Wybrane zagadnienia*. Rzeszów: Wydawnictwo WSP.
- Matyka, M. (2012). Zwrot do adresata w podręcznikach do systemów klasycznych gier fabularnych a zasady grzeczności językowej. W: M. Jasińska (red.), *Komunikacja werbalna i niewerbalna w reklamie, mediach i biznesie* (s. 19–28). Siedlce: Instytut Filologii Polskiej i Lingwistyki Stosowanej UPH.
- Okopień-Sławińska, A. (2001). *Semantyka wypowiedzi poetyckiej. (Preliminaria)*. Kraków: Universitas.
- Ożóg, K. (1991). Elementy metatekstowe ze składnikiem *mówię* w polszczyźnie mówionej. W: J. Bartmiński, R. Grzegorzczkova (red.), *Funkcje języka i wypowiedzi* (s. 183–194). Wrocław: Wiedza o Kulturze.
- Skudrzykova, A., Urban, K. (2000). *Mały słownik terminów z zakresu socjolingwistyki i pragmatyki językowej*. Kraków – Warszawa: Spółka Wydawniczo-Księgarska.
- Starzec, A. (1999). *Współczesna polszczyzna popularnonaukowa*. Opole: Wydawnictwo UO.
- Topolińska, Z. (1967). Kategoria osoby w języku polskim. *Język Polski*, 47(2), 88–95.
- Wilkoń, A. (2002). *Spójność i struktura tekstu. Wstęp do lingwistyki tekstu*. Kraków: Universitas.

**mgr Marzena Matyka**, polonista, doktorant na Wydziale Filologicznym, Uniwersytet Rzeszowski,  
marzena.matyka@interia.pl

**Wybrane aspekty komunikacyjne funkcjonowania  
podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych  
– między autorem tekstu a nadawcą wirtualnym**

**Abstrakt**

*Celem artykułu jest ukazanie funkcjonowania nadawcy wirtualnego w podręcznikach do systemów klasycznych gier fabularnych na podstawie rozważań dotyczących relacji między autorem a nadawcą tekstu.*

*Książka jako komunikat jest wypadkową pracy twórców tekstu i opracowania graficznego oraz wydawców, należy więc poczynić rozróżnienie pomiędzy autorem książki a autorem tekstu. Funkcje nadawców danej pozycji pełnią przede wszystkim autorzy tekstu.*

*Podręczniki do systemów klasycznych gier fabularnych są z reguły pracami zbiorowymi. Autorzy ich tekstu są równocześnie twórcami danego systemu. Wprowadzają oni eksplicytnego nadawcę wirtualnego, stosując formy „my” ekskluzywnego i inkluzywnego oraz „ja” autorskiego, które najczęściej pojawiają się w metatekstach.*

**Słowa kluczowe:** klasyczne gry fabularne, podręcznik, komunikacja, autor tekstu, nadawca wirtualny