

Dorota Gryka-Zawadzka

Wydział Filologiczny

Uniwersytet w Białymstoku

e-mail: d.gryka@uwb.edu.pl

ORCID: 0000-0002-2954-1746

Podręczniki do TRPG: między użytkowością a literackością

Podręcznik do gier TRPG¹ (*tabletop role-playing games*²), czyli narracyjnych gier fabularnych, już w samej nazwie ujawnia swoją dwoistą naturę. Jest on tekstem kultury pisanej, który z jednej strony ma charakter użytkowy i pełni dla graczy funkcję przede wszystkim informacyjno-instruktażową. Z drugiej jednak narracyjność, będąca istotą tego typu gier, co pozwala mówić o ich literackości, przenika również do tekstu użytkowego. Właśnie ta literackość podręczników do gier fabularnych stała się przedmiotem zainteresowania teoretyków literatury i kultury, między innymi Jerzego Szei, Michała Mochockiego czy Agnieszki Fulińskiej. Natomiast Olga Dawidowicz potraktowała tego typu tekst wręcz jako współczesną powieść, a dokładniej – „postmodernistyczne dzieło otwarte”³.

Trudno jednak poruszać kwestię literackości podręczników RPG, biorąc w nawias różnice między nimi. Należy również pamiętać, że sama kategoria literackości jest kwestią dyskusyjną i o jej wyznacznikach – takich, jak fikcjonalność, narracyjność, kreacyjność – pisano wiele, nie doprowadzając do jednoznacznej konkluzji⁴. W swoich rozważaniach zakładam, że wszystkie

¹ Inną wersją skrótu jest TTRPG.

² Używana jest również nazwa *pen-and-paper role-playing games*.

³ O. Dawidowicz, *Role playing games a literatura współczesna*, w: *Praktyki opowiadania*, red. B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Grajewski, Kraków 2001, s. 351.

⁴ Zob. m.in. E. Balcerzan, *Literackość. Modele, gradacje, eksperymenty*, Toruń 2013.

dodatki i suplementy do podręcznika głównego należy traktować na równi z tekstem podstawowym. Jednak nawet gdyby wziąć pod uwagę jedynie podręczniki główne, ich struktura i tak bywa bardzo zróżnicowana. Mamy więc do dyspozycji zarówno piękne albumowe wydania, liczące kilkaset stron, z rozwiniętymi partiami światotwórczymi, bogato ilustrowane i wyposażone w mapy, jak i skromne, kilkudziesięciostronicowe książeczki, w których znajdują się tylko niezbędne informacje dla rozpoczęcia rozgrywki – przedstawienie mechaniki oraz krótkie wprowadzenie do fikcyjnego świata.

Celem mojego artykułu jest przedstawienie głównych koncepcji polskich badaczy dotyczących literackości podręczników do narracyjnych gier fabularnych oraz prób ich zdefiniowania jako gatunku literackiego. Mimo że temat rozważań nie jest nowy, zauważam, że zarówno same gry TRPG, jak i podręczniki do nich wciąż szukają swojego miejsca w badaniach literackich, dlatego jako literaturoznawczyni i wieloletnia graczka widzę sens powrotu do tej dyskusji, aby ją uporządkować i podsumować.

Funkcja użytkowa

Podręcznik jest przede wszystkim instrukcją dla graczy i Mistrza Gry (dalej jako skrót – MG). Jego wersja podstawowa krok po kroku wprowadza odbiorców w świat narracyjnej gry fabularnej, najczęściej tłumacząc we wstępie, czym w ogóle ta gra jest. Instruktaż zaznajamia z wykreowanym uniwersum, ukazując bardziej lub mniej szczegółowo jego cechy charakterystyczne. Przedstawione najczęściej są: informacje geograficzne, rys historyczny, sytuacja społeczna – np. panująca mentalność, ustrój polityczny, stopień zaawansowania technologicznego czy wierzenia. Najbardziej rozbudowane systemy dokładnie obrazują niemalże każdy element fikcyjnej rzeczywistości. Podręcznik przeprowadza też użytkowników przez proces tworzenia postaci, czyli Bohatera Gry. Swoją postać można wybrać samemu spośród określonych przez system rodzajów bohaterów, zazwyczaj dzielących się na różne klasy, rasy, archetypy i profesje. Można również zdać się na rzut kośćmi. Czasem niezbędne jest także nakreślenie przeszłości Bohatera, jego celu lub bóstwa, do którego będzie wznosić modlitwy.

Niemalże każdy podręcznik do narracyjnej gry fabularnej zawiera Kartę Postaci⁵, która jest kluczowym elementem gry, niezbędnym do udziału

⁵ Wyjątek stanowią nieliczne podręczniki do gier, w których taka karta nie jest wykorzystywana.

w sesji TRPG⁶. Mieszczą się w niej informacje potrzebne do zarządzania postacią gracza. Podczas gry, zarówno gracze, jak i MG odwołują się do Karty Postaci, aby sprawdzić parametry Bohatera np. umiejętności, talenty, cechy, punkty życia, punkty pancerza, nabyte czary, listę ekwipunku i wiele innych. Karta Postaci jest najczęściej zakładana podczas pierwszej sesji (sesja „zero”), a potem na bieżąco aktualizowana podczas kolejnych spotkań.

Jedną z najważniejszych części podręcznika jest przedstawienie mechaniki, czyli zasad gry. Mechanikę, choć jest ściśle ustalona, zazwyczaj można dostosować do własnych potrzeb, korzystając np. tylko z podstawowych reguł lub zastosować większą liczbę zasad, jeżeli preferuje się bardziej taktyczne rozwiązania. Często zdarza się, że gracze przenoszą mechanikę z jakiegoś wcześniej poznanego systemu do gry w nowym, najczęściej autor-skim świecie.

Wiele miejsca w podręczniku zajmują najróżniejsze zestawienia i statystyki m.in. ekwipunku, broni, potworów, czarów i zaklęć, artefaktów. Tekst narracyjny często jest uzupełniany informacjami ujętymi w tabele i ramki, dającymi się sklasyfikować, a także mapami czy planami budynków. Wszystkie te elementy mają na celu jak najbardziej dookreślić i uszczegółowić świat gry. Aby fikcyjny świat był dla graczy bardziej wiarygodny, często zachodzą w nim takie same prawa, co w świecie realnym. Za przykład wezmę listę alkoholi dostępnych w karczmie z gry *Słowianie*. Pokazuje ona, że spożywając jednakowe porcje różnych rodzajów trunków, postać zawiadywana przez gracza wolniej upije się sokówką niż samogonem, a będąc w stanie upojenia Bohater będzie miał osłabioną kondycję w stosunku do jego możliwości w stanie trzeźwym⁷.

Wszystkie informacje w podręczniku są rozmieszczone w taki sposób, aby szybko i bez trudu można było je odnaleźć. Do niektórych fragmentów gracze sięgają wielokrotnie, aby sprawdzić ścieżkę rozwoju swojego bohatera, ceny kupowanych przedmiotów itd., ilekroć czegoś w danej chwili potrzebują. Wiele suplementów i rozszerzeń do podręcznika podstawowego jest po prostu zestawieniem i opisem jakiegoś zbioru elementów np. potworów składających się na bestiariusz. W ten sposób dodatki mogą przybrać formę księgi czarów, cennika czy zielnika, a więc gatunków literatury użytkowej.

Chociaż większość tekstu w podręczniku zajmują opisy, które sposobem przedstawienia wyobrażonych krain przywodzą raczej skojarzenia z podręcz-

⁶ Sesja gry to konkretny czas, kiedy gracze i MG spotykają się, aby grać w grę. W trakcie sesji gracze wcielają się w swoje postacie, a MG prowadzi historię, opisuje sceny, kontroluje postacie niezależne i zarządza zasadami gry.

⁷ W. Wons, *Słowianie. Mitologiczna gra fabularna*, Czersk 2020, s. 145–146.

nikiem do geografii, a nie z beletrystyką, oraz najróżniejsze statystyczne zestawienia i wykazy, niektóre fragmenty mogą przejawiać literacki charakter. Są to „wstawki” zazwyczaj niezwiązane bezpośrednio z rozgrywką, które czasem przyjmują formę listu lub pamiętnika stworzonego przez któregoś z Bohaterów Niezależnych. Za przykład niech posłuży fragment *Tajemnic z Pętli*:

Echokula leżała w wypełnionej żwirem dziurze. Podmuchy wiatru sprawiały, że jej stalowe ściany rezonowały, dobywając z wnętrza obiektu ledwo słyszalną melodię. Kalle i Olof natychmiast wbiegli do środka i zaczęli krzyczeć, sprawdzając, czy jest echo. Nad kulą krążyła para spłoszonych rybołówów. Ja zostałem na zewnątrz, bo nagle przypomniałem sobie, jak pierwszy raz byłem tutaj z dziadkiem. Teraz zdaję sobie sprawę, że chyba nigdy wcześniej nie doświadczyłem uczucia nostalgii. Dziwne: środek wakacji i trzech dziewięciolatków, z których jeden przerwał zabawę, by powspominać dawne czasy⁸.

Cechą wielu podręczników do narracyjnych gier fabularnych jest oscylacja pomiędzy opisem literackim a instrukcją. Można wydzielić w nich fragmenty zupełnie Nieliterackie oraz literackie czy wręcz poetyckie⁹. Jednak nawet te partie podręcznika, które charakteryzują się literackością, mają jednocześnie funkcję użytkową – pełnią one rolę światotwórczą i pomagają wejść graczom i MG w konwencję gry.

Radykalne światotwórstwo jest niemal zawsze integralnym elementem gier RPG, które są przedmiotem moich rozważań. Projektanci gier i w następnej kolejności MG są definiowani jako twórcy świata, a w niektórych tytułach są w to nieodłącznie zaangażowani również gracze w taki sposób, że gra istnieje dopiero wtedy, gdy fikcyjny świat zostanie przez nich stworzony. Podręcznik dostarcza początkowych elementów świata lub wskazówek i zasad jego tworzenia, ale to właśnie gracze ostatecznie wspólnie tworzą świat albo w trakcie sesji, albo jako sedno samej sesji, ponieważ istnieją takie gry TRPG, których celem jest budowanie świata (np. *Microscope*¹⁰). Świat jest budowany za każdym razem, gdy rozgrywana jest nowa wersja gry, lub kształtuje się z czasem, w ciągu wielu rozgrywek, tak że ostatecznie skonstruowany świat ewoluuje daleko poza początkowy zarys, ale mieści się w granicach określonych przez system¹¹.

⁸ S. Stålenhag, N. Hintze, *Tajemnice Pętli*, przeł. J. Siedlicki, Poznań 2020, s. 60.

⁹ D. Jara, E. Torner, *Literary Studies and Role-Playing Games*, w: *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, red. J. Zagal, S. Deterding, New York 2018, s. 265–266.

¹⁰ B. Robbins, *Microscope*, Portland 2011.

¹¹ K. Schrier, E. Torner, J. Hammer, *Worldbuilding in Role-Playing Games*, w: *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, red. J. Zagal, S. Deterding, New York 2018, s. 354–355.

Z powyższym zagadnieniem łączy się perspektywa paratekstu, czyli tzw. „tekstu towarzyszącego”, którą do rozpatrzenia podręcznika do TRPG przyjęła Marzanna Uździcka. Odnosząc się do idei Gérarda Genette’a, traktuje ona podręcznik „jako zaznaczającą się w grach fabularnych tekstową strategię uprzedzającą tekst właściwy”¹². Stanowi on jednostkę pomocniczą do tekstu właściwego. Uździcka argumentuje swoją perspektywę badawczą tym, że podręcznik pomaga w tworzeniu scenariusza gry oraz sesji. W ten sposób pełni funkcję tekstu towarzyszącego, zaś tekst zasadniczy (przygoda) powstaje w trakcie sesji w wyniku interakcji graczy z MG¹³.

Literackość

Problem literackości podręczników do TRPG był dotąd sprowadzony do kategorii fabularności i rozważany w związku ze scenariuszem. Scenariusze do TRPG często zajmują oddzielny rozdział w podręczniku podstawowym w części przeznaczonej wyłącznie dla MG. Nazywa się je także konspektami kampanii lub propozycjami przygód. Należy jednak pamiętać, że nie każdy podręcznik zawiera taki przykładowy scenariusz. Czasem pojawia się tylko jedna propozycja przygody (np. w *Efekcie Mocy*¹⁴), a czasem jest ich kilka (np. w *Wolsungu*¹⁵). W najbardziej popularnych systemach jak *Warhammer Fantasy*, *Zew Cthulhu* czy *Dungeons & Dragons* normą jest, że scenariusze są wydawane oddzielnie w formie zbioru kilku przygód.

Każda kampania w scenariuszu ma swoją nazwę. Zawsze nakreślone zostaje tło wydarzeń (może mieć formę prologu), ważne miejsca, Bohaterowie Niezależni (BN) oraz sytuacja, w której Bohaterowie Gry będą brali udział – jakaś zagadka wymagająca rozwiązania. Zazwyczaj scenariusz jest podzielony na etapy, które określają cel MG, cele Bohaterów Gry oraz główne wyzwanie drużynowe.

Szukając powiązań z literaturą, Anna Gemra zestawiała scenariusz do gry TRPG ze schematem fabularnym literackiego gatunku *fantasy*. Według niej w obu przypadkach Bohater wraz z drużyną wyrusza na wyprawę, aby ocalić świat (w świecie tym są obecne elementy magii i religii), po drodze czekają na niego różne pułapki, które przygotowują go do wypełnienia podczas

¹² M. Uździcka, *Podręcznik do gier fabularnych jako paratekst*, „Književna istorija” 2019, vol. 51, nr 168, s. 182–184.

¹³ Tamże.

¹⁴ J. Węgrzynowicz, *Efekt Mocy*, Czersk 2020, s. 58–61.

¹⁵ A. Ganszyniec, *Wolsung. Magia Wieku Pary*, Kraków 2009, s. 352–375.

wędrówki najważniejszego zadania, rozgrywa się akcja, a na samym końcu bohater wypełnia misję¹⁶. Gemra nie bierze jednak pod uwagę, że w przypadku gry misja nie musi się powieść, natomiast w przypadku literackiego gatunku *fantasy* bohater zazwyczaj odnosi sukces.

Podobną ścieżkę w badaniu literackości wybrali Agnieszka Fulińska i Jakub Janicki. Badacze zauważyli, że scenariusz zasadniczo mieści się w przedstawionym przez Władimira Proppa schemacie baśni magicznej. Mianowicie składa się z faz: Wstępu, w którym pojawia się jakieś zło, zakłócenie, „Właściwej” przygody, w której rozpoczyna się wyprawa, bohaterowie spotykają się z przeciwnikami i są poddawani próbom oraz Powrotu. Natomiast dwa fundamentalne stałe schematy przygód to zagadka i wyprawa (lub *quest*, który jest kategorią szerszą znaczeniowo od zagadki, gdyż posiada także element misji)¹⁷.

Na podstawie wymienionych schematów można odnieść wrażenie, że fabuła nie jest zbyt złożona, jednak należy pamiętać, że wzbogacają ją intrygi, perypetie i wiele nieoczekiwanych zwrotów akcji. Często MG prowadzi kilka wątków jednocześnie, a epizody przeplatają się ze sobą. Wydarzenia podczas sesji niekoniecznie muszą się potoczyć tak, jak zaplanował to scenariusz, aby bohaterowie znaleźli się w kolejnym miejscu, prowadzącym do celu. Może zdarzyć się, że zupełnie nieprzewidywalnie gracze uśmiercą jakąś postać, biorącą udział w przygodzie i w konsekwencji tego czynu zrealizowanie kampanii stanie się niemożliwe. Wpływ na to mają działania podejmowane przez graczy i MG, które mogą być opisane fabularnie lub spowodowane czynnikiem losowym – najczęściej jest to rzut kośćmi.

Jerzy Szeja stwierdził, że scenariusz do narracyjnej gry fabularnej można uznać za nowy gatunek literacki z pogranicza epiki i dramatu, z przewagą cech epickich¹⁸. Jednak, jak sam przed wyciągnięciem tego wniosku zaznaczył, uznanie scenariusza za nowy gatunek literacki może budzić wiele kontrowersji¹⁹. Według niego literackość scenariuszy przejawia stopniowalny charakter, którego wzrost jest ewolucyjną cechą stałą²⁰. Następnie tezę tę w swoich badaniach rozwinął Michał Mochocki, wskazując, że w ramach tego gatunku istnieją teksty zdecydowanie literackie, teksty zdecydowanie nie-literackie oraz takie, których literackość jest dyskusyjna. Zastosowana przez

¹⁶ A. Gemra, *Fantasy – mit na nowo opowiedziany?*, „Literatura Ludowa” 1998, nr 2, s. 10.

¹⁷ A. Fulińska, J.T. Janicki, *Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych*, „Teksty Drugie” 2002, nr 6, s. 152–154.

¹⁸ J. Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 76–77.

¹⁹ Tamże.

²⁰ Tamże s. 104–105.

niego typologia scenariuszy pokazuje, że – jak wcześniej zanotował Szeja – gatunek ten ewoluuje od czysto użytkowej instrukcji do gry, z którą mamy do czynienia w scenariuszach planszowych, przez najbardziej popularne scenariusze klasyczne, do w pełni literackiego opowiadania (scenariusz-opowiadanie). Każdy z trzech wymienionych typów Mochocki dzieli na podtypy A i B, co tworzy sześć kategorii podziału scenariuszy, uwzględniając ich aspekty fabularne, kompozycyjne i językowe. Podtypy w typie klasycznym i opowiadaniowym, czyli te, które charakteryzują się największą literackością, różnią się między sobą sposobem przedstawiania tekstu głównego oraz didaskaliów – tekstu lub innych elementów użytkowych jak mapy czy tabele statystyk, pełniących funkcję instruktażową dla MG²¹.

Zupełnie inne podejście do kwestii literackości prezentuje Olga Dawidowicz, która uznaje cały podręcznik za dzieło literackie, co argumentuje jego indywidualną i wyrazistą strukturą, rozumianą jako narzucenie zaleceń dotyczących stylistyki oraz struktury gatunkowej. Natomiast scenariusz traktuje ona jako „postmodernistyczne dzieło otwarte”, choć jak sama celnie zauważa – gracz w przeciwieństwie do czytelnika nie może cofnąć podjętych przez siebie decyzji, mają one charakter jednorazowy²². Jak bardzo otwarte jest to dzieło otwarte? Badaczka stwierdza:

Podręcznik nie tyle nie zawiera „prawdziwej” wersji wydarzeń, ale nawet nie daje opisu wersji możliwych. Czytelnik znajduje tu tylko opis świata przedstawionego, w jakim mogą zachodzić wydarzenia. To, czy będą jakieś zachodzić zależy od kreatywności²³.

Zgadzam się z Dawidowicz, że literackości nie można traktować wąsko i sprowadzać głównie do kryterium występowania fabuły, czego wynikiem było zainteresowanie przywołanych wcześniej badaczy wyłącznie scenariuszami do TRPG. Natomiast uznanie przez nią scenariusza za dzieło literackie jest moim zdaniem propozycją zbyt daleko idącą. „Postmodernistyczne dzieło otwarte” kojarzy mi się raczej z literaturą interaktywną, w szczególności z grami paragrafowymi, w których wpływ czytelnika na fabułę jest ograniczony warstwą tekstową. Tymczasem w przypadku czytania scenariusza do gry czytelnik nie stworzy samodzielnie opowieści, bo do tego jest

²¹ M. Mochocki, *Scenariusze narracyjnych gier fabularnych*, *Propozycja metody badawczej*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, red. A. Surdyk, Poznań 2005, s. 166–168.

²² O. Dawidowicz, *Role playing games a literatura współczesna*, w: *Praktyki opowiadania*, red. B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Grajewski, Kraków 2001, s. 351.

²³ Tamże, s. 346.

potrzebna interakcja graczy. Nawet w TRPG przeznaczonych tylko dla jednej osoby, ich odbiorca wcale nie musi zagrać w grę albo nawet wyobrazić sobie możliwego przebiegu rozgrywki. Nawet w najbardziej rozbudowanej pod względem fabularnym formie celem scenariusza nie jest opowiedzenie czytelnikowi historii, lecz stworzenie ram dla historii, która dopiero może zostać opowiedziana podczas rozgrywki.

Literatura ergodyczna, cybertekst, transmedialny system narracyjny

Znam graczy, którzy twierdzą, że czytają podręczniki do TRPG dla przyjemności estetycznej od początku do końca. Ze względu na wybiórczy (encyklopedyczny) charakter podręczników, każdy robi to w inny sposób. Istnieje też zasada, że gracze nie powinni czytać części przeznaczonej dla MG, (wyjątek stanowi przypadek, kiedy rozegrali już daną przygodę). Według Espena Aarsetha²⁴ struktura podręczników RPG jest przykładem literatury ergodycznej. Nie jest to jednak gatunek *stricte* literacki – są to teksty, które wymagają, jak określa badacz: „nietrywialnego wysiłku ze strony czytelnika, aby ich zawartość mogła zostać odczytana”. Aarseth porównuje literaturę ergodyczną do labiryntu, ponieważ można ją odczytać na wiele sposobów, w zależności od decyzji, jakie będzie podejmować czytelnik. Jest to wielokierunkowa struktura literacka²⁵. Faktycznie, wędrowanie po zawartości podręczników przypomina przechodzenie przez labirynt, w którym ciągle wyszukujemy i pomijamy informacje.

Należy bowiem pamiętać, że żaden podręcznik nie jest grą, ale instrukcją do niej. Zarówno gracze, jak i MG znajdują w nim coś dla siebie, ale nie ma konieczności, żeby przeczytali całą jego treść. Nie ma nawet konieczności, żeby gracze przeczytali podręcznik w ogóle, ponieważ przy większości systemów wystarczy samo prowadzenie MG. W dodatku, teksty podręczników czy scenariuszy, niezależnie od ich objętości, wcale nie są niezbędne, aby

²⁴ Chociaż w artykule skupiam się na koncepcjach polskich badaczy, rozpatrując podręczniki TRPG, trudno pominąć perspektywę literatury ergodycznej i cybertekstu. Podane przez Aarsetha przykłady ergodyki klasycznych książek jak *Gra w Klasy* Cortáзара czy *Sto tysięcy miliardów wierszy* Queneau znane są w literaturoznawstwie jako liberatura. Są to pojęcia bardzo do siebie zbliżone, lecz nie tożsame, por. red. K. Bazarnik, Z. Fajfer, *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, Kraków 2010.

²⁵ E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, przeł. D. Sikora, M. Pisarski (rozdz. 1), P. Schreiber (rozdz. 2, 3, 5, 7), M. Tabaczyński (rozdz. 4, 6, 8, 9), Bydgoszcz 2014, s. 12–18.

przeprowadzić sesję. MG może pominąć na przykład taki element jak miejsce rozgrywanej przygody. Nie znaczy to jednak, że teksty podręczników są nieistotną częścią gry. Tworzą one „rozległy”, „encyklopedyczny” świat narracyjny, otwarty na ciągły rozwój niezależnie od działań poszczególnych graczy²⁶. Jest to odwrócenie sytuacji znanej z fantasy, w której encyklopedie mają charakter wtórny – porządkująco-hobbystyczny.

Aby zrozumieć istotę narracyjnych gier fabularnych, należy porzucić rozpatrywanie podręczników oraz ich struktur tekstowych i skupić się na sesji, na której gracze rozgrywają swoimi postaciami wydarzenia. Podsumowaniem tego niech będzie wprowadzenie do gry *Iron Space*:

Cała gra odbywa się w wyobraźni – gracze sami wyobrażają sobie świat i sami decydują, gdzie pójdą i co zrobią. Niniejszy podręcznik zawiera pewne propozycje co do tego, jak może wyglądać ten wyobrażony świat i jak rozwiązywać kwestie sporne, które wynikną podczas gry²⁷.

Aarseth zawęża pojęcie literatury ergodycznej i tworzy kolejny termin – cybertekst. Tekst ergodyczny zakłada, że czytelnik, oprócz podstawowego działania interpretacyjnego, musi dodać jeszcze jedno z trzech działań, obejmujących sprzężenie zwrotne pomiędzy dziełem a odbiorcą. Są to funkcje: eksploracyjna, konfiguracyjna i tekstotwórcza. Cybertekst charakteryzuje się obecnością interpretacji oraz każdej z trzech wymienionych funkcji jednocześnie²⁸. W rozdziale poświęconym grze przygodowej, badacz, choć głównie rozpatruje jej komputerową wersję, bezpośrednio odnosi się do narracyjnej gry fabularnej:

W strategicznej planszówce Gygaxa i wielu innych, które ją naśladowały, grupa poszukiwaczy przygód eksploruje dwuwymiarowy świat fantasy kontrolowany, rozbudowywany na poczekaniu, a czasem nawet tworzony od początku przez Mistrza Gry (MG). Gracze wybierają spośród możliwości, które im on przedstawia, i rzucają kostkami, by ustalić wyniki walk z przeciwnikami i kierowanymi przez MG potworami. Gatunek Dungeons and Dragons można postrzegać jako mówiony cybertekst²⁹.

Różne rodzaje cybertekstów zawierają odrębne struktury mechaniczne lub algorytmy (wewnętrzne mechanizmy mimetyczne)³⁰. Jeżeli założymy,

²⁶ D. Jara, E. Torner, *Literary Studies and Role-Playing Games*, New York 2018, s. 269–270.

²⁷ A. Ciesielski, Ł. Cholewa, *Iron Space. II edycja*, Łódź 2018, s. 5.

²⁸ E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, s. 12–18.

²⁹ Tamże, s. 107.

³⁰ Tamże, s. 111.

że narracyjna gra fabularna jest cybertekstem mówionym, który jest „produktem” sesji – jego strukturą będzie mechanika oraz uniwersum określone przez podręcznik.

Zbliżoną perspektywę proponują Aleksandra i Michał Mochoccy, którzy przedstawiają TRPG jako transmedialny system narracyjny. Według nich system gry RPG jest „ucieleśnieniem transmedialnej światoopowieści (*story-world*)”, który składa się z trzech kluczowych i dynamicznie współtworzących elementów: podręcznika, scenariusza oraz sesji, będącej elementem centralnym³¹. Transmedialność ta odbywa się na wielu poziomach takich jak m.in. współpraca świata gry ze światem opowieści czy współpraca słowa mówionego ze słowem pisanym³². Gra dzieje się na poziomie fabularnym i poziomie świadomości, czyli warstwy narracyjnej wykreowanego świata, do którego musimy się dostosować.

Powstająca podczas sesji historia jest nieprzewidywalna, choć mieści się w ramach konwencji gry. Jest ona wynikiem połączenia ze sobą stworzonej przez MG sytuacji, działań podjętych przez Bohaterów graczy, oceny, które z elementów mechaniki będą potrzebne do zastosowania w danym przypadku, rezultatów zastosowania mechaniki, na który wpływa również element losowy oraz przyjęcie konsekwencji tych rezultatów. Głównym narratorem jest MG, ale gracze również mogą prowadzić narrację – zazwyczaj sami opisują siebie, swoje działania, wątki, które wydarzyły się w ich przeszłości. Często obowiązuje zasada: jeżeli coś na sesji zostało powiedziane, to istnieje.

To wszystko stale posuwa akcję do przodu i tworzy fabułę rozgrywki. W zależności od tego, w co gramy oraz jak długo, snuta opowieść może przypominać opowiadanie albo nawet wielowątkową powieść. W ten sposób dziejąca się gra, w przeciwieństwie do podręcznika, może być klasyfikowana w zakresie literatury, a nawet, jak stwierdza Dobrosława Grzybkowska, wybiegać swoją sytuacją wykonawczą, otwartością i wrażliwością wykonawczą poza zakres literackości i stać się domeną folkloru³³:

Gry fabularne tworzą pomost między kulturą pisma a kulturą ustną. Wychodząc poza folklor w tradycyjnym znaczeniu, czerpią z obydwu tradycji; autorstwo pozostaje kolektywne lecz nie anonimowe, schematy fabularne mityczno-

³¹ A. Mochocka, M. Mochocki, *Tabletop RPG: transmedialny system narracyjny*, w: *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2018, s. 339.

³² Tamże, s. 385.

³³ D. Grzybkowska-Lewicka, *Narracyjne gry fabularne jako dzieło sztuki. Refleksje*, w: *Baśnie nasze współczesne*, red. J. Ługowska, Wrocław 2005, s. 309.

-bajkowe współlistnieją z literackością tych opowieści znamionującą wtórność wobec poetyki i gatunków repertuaru literackiego; tradycyjność i powtarzalność ściera się z nowatorstwem³⁴.

Na oralny charakter narracyjnych gier fabularnych wykazujący podobieństwo z baśnią i mitem zwraca uwagę również Szeja. Uważa on, że TRPG wiąże się z potrzebą przeżywania na nowo pierwotnych opowieści i „pozwalają na uczestnictwo w historiach bazujących na sytuacjach archetypowych” oraz tworzy analogię MG do bajora:

Pieśni się śpiewa, bajki – baje. Nie są one przeznaczone do czytania, lecz do słuchania. I podobnie jak jednostronne i niewystarczające są badania nad tekstem pieśni, gdyż jej poznanie wymaga również analizy melodii, tak też bajkę trzeba rozpatrywać w związku z formami i sposobami jej wygłaszania. Tekst pieśni w lekturze może wydawać się nieciekawym i mało wyrazistym, ale w należytych wykonaniu zyskuje pełne brzmienie³⁵.

Zakończenie

Przedstawione wyżej próby umiejscowienia podręczników do narracyjnych gier fabularnych w obrębie literatury oraz zdefiniowania ich jako gatunku literackiego przedstawiają jedynie zarys problemu. Chociaż często dominuje w nich funkcja estetyczna, to celem autorów podręczników do TRPG jest przekazanie instrukcji i stworzenie dla graczy i MG warunków w przyjemne i zrozumiałe granie w wybrany tytuł. Niektóre z propozycji badawczych skupiają swoje literackie rozważania jedynie na scenariuszach do gier, doszukując się w nich schematów fabularnych czy, ze względu na ich zróżnicowanie, klasyfikując je na podstawie wybranych kryteriów literackości. Jednak fakt stopniowości scenariuszy nie wpływa na określenie ich jako gatunku, nawet w przypadku tych wykazujących najbardziej literacki charakter.

Chociaż podręczniki do TRPG są ważnymi elementami gier, to trzeba pamiętać, że sama gra dzieje się wyobraźni. Podręczniki są „przewodnikami” po systemie wykorzystywanym przez Mistrza Gry i, choć niekoniecznie, graczy, które zawierają zasady gry oraz pełnią rolę światotwórczą. Tworzona podczas sesji interakcyjna opowieść ma wszystkie cechy literatury, ale właśnie w tym miejscu przebiega granica rozważań na temat podręcznika do

³⁴ D. Grzybkowska-Lewicka, *Gry fabularne – RPG. Nowy „gatunek” folkloru?*, w: *Genologia literatury ludowej. Studia folklorystyczne*, red. A. Mianeki, V. Wróblewska, Toruń 2002, s. 177.

³⁵ J.Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, s. 13.

gier fabularnych i zaczyna się gra, która jest wydarzeniem międzyludzkim. Podręcznik, którego treść MG i gracze wykorzystują w dowolnym, dostosowanym do własnych możliwości stopniu, tworzy razem ze scenariuszem oraz sesją triadę ściśle powiązanych ze sobą elementów koniecznych do zagrania w narracyjną grę fabularną.

Bibliografia

- Aarseth Espen (2014), *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, przeł. D. Sikora, M. Pisarski (rozdz. 1), P. Schreiber (rozdz. 2, 3, 5, 7), M. Tabaczyński (rozdz. 4, 6, 8, 9), Bydgoszcz: Ha!art.
- Branny-Jankowska Emilia (2009), *Cybertekst. Metodologia i interpretacja*, <https://www.techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/cybertekst/index.html> [dostęp 23.04.2023].
- Ciesielski Arkadiusz, Cholewa Łukasz (2018), *Iron Space. II edycja*, Łódź: Galaktyka.
- Dawidowicz Olga (2001), *Role playing games a literatura współczesna*, w: *Praktyki opowiadania*, red. B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Czyżewski, Kraków: Universitas, s. 341–368.
- Fulińska Agnieszka, Janicki Jakub T. (2002), *Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych*, „Teksty Drugie”, nr 6, s. 150–157.
- Ganszyniec Artur (2009), *Wolsung. Magia Wieku Pary*, Kraków: Kuźnia Gier.
- Gemra Anna (1998), *Fantasy – mit na nowo opowiedziany?*, „Literatura Ludowa”, nr 2, s. 3–18.
- Grzybowska Dobrosława (2002), *Gry fabularne – RPG. Nowy „gatunek” folkloru?*, w: *Genologia literatury ludowej. Studia folklorystyczne*, red. A. Mianecki, V. Wróblewska, Toruń: Wydawnictwo UMK, s. 171–184.
- Grzybowska-Lewicka Dobrosława (2005), *Narracyjne gry fabularne jako dzieło sztuki. Refleksje*, w: *Baśnie nasze współczesne*, red. J. Ługowska, Wrocław: Polskie Towarzystwo Ludoznawcze, s. 309–323.
- Jara David, Torner Evan (2018), *Literary Studies and Role-Playing Games*, w: *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, red. J. Zagal, S. Deterding, New York: Routledge, s. 265–283.
- Mochocka Aleksandra, Mochocki Michał (2017), *Tapletope RPG: transmedialny system narracyjny*, w: *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków: Universitas, s. 337–391.
- Robbins Ben (2011), *Microscope*, Portland: Lame Mage Productions.
- Schrier Karen, Torner Evan, Hammer Jessica (2018), *Worldbuilding in Role-Playing Games*, w: *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, red. J. Zagal, S. Deterding, New York: Routledge, s. 349–363.
- Stålenhag Simon, Hintze Nils (2020), *Tajemnice Pętli*, przeł. J. Siedlicki, Poznań: Black Monk.
- Szeja Jerzy Z. (2004). *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków: Wydawnictwo Rabid.

Uździcka Marzanna (2019), *Podręcznik do gier fabularnych jako paratekst*, „Književna istorija”, vol. 51, nr 168, s. 179–197.

Węgrzynowicz Jakub (2020), *Efekt Mocy*, Czersk: Hengal.

Wons Wojciech (2020), *Słowianie. Mitologiczna gra fabularna*, Czersk: Hengal.

TRPG Handbooks: Between Utility and Literacy

Abstract

This article discusses different research approaches to the literariness of narrative role-playing game manuals. Considering the nature of the manual, this research is specifically concerned with game scripts, ranging from their evolution as a literary genre through their story structure. Some researchers argue that game scripts can be deemed a new literary genre, while others treat them as game manuals. According to another approach, the entire manual for the narrative role-playing game is a literary work. The author believes that regardless of certain literary elements, these manuals have a primarily utilitarian function. The literariness goes beyond the textbook and begins with the game session.

Keywords: RPGs, narrative role-playing games, RPG manual