

PAULINA SIEDLECKA
Uniwersytet w Białymstoku*



<https://orcid.org/0000-0002-7705-2330>



„Rzuć K8 na inicjatywę”, czyli o narracji drugoosobowej w grach fabularnych

“Roll D8 for Initiative” — On Second-Person Narration in Tabletop Narrative Role-Playing Games

Abstract

The aim of the article is to present the phenomenon of using the second-person narrative in tabletop role-playing games. Despite its ambiguous status in literary projects, the dyadic narrative is the basic component of the phenomenon of pen-and-paper RPGs. In the introduction, the author briefly introduces the specificity of text-based narrative games and the history of their creation. Then the most popular systems, such as *Dungeons & Dragons* or *Vampire: The Masquerade*, were characterized, as well as examples of games created in Poland. To illustrate the phenomenon, official manuals, and recordings of sessions of the most popular Polish artists published on YouTube were used. When discussing examples of second-person narration, the author draws attention to its occurrence in guides and in the statements of the player functioning as the Game Master. The Game Master is a specific narrator of heroes' adventures, who in his action smoothly moves between different types of narratives (first, second and third person): he describes the scenery and actions of NPCs and creatures, constructs statements of characters not guided by other participants of the session, but also comments on the actions and commands of player-created heroes. It is precisely in this last type of activity that the dyadic narrative is extremely important. In the statements of the Game Master, it manifests itself primarily as a commentary on the actions of the characters, the continuation of the plot after the actions and statements of the players, and when consulting the heroes' further actions, but also serves technical communication related primarily to the mechanics of throwing polyhedral dice. The use of a second-person narrative in RPGs primarily contributes to increasing the immersion, the involvement, and the sense of interactivity between players.

* Uniwersytet w Białymstoku, Szkoła Doktorska Nauk Humanistycznych
Plac Niezależnego Zrzeszenia Studentów 1, 15-420 Białystok
e-mail: p.siedlecka@uwb.edu.pl

Narracja drugoosobowa na pierwszy rzut oka wydaje się czymś niestandardowym i rzadko spotykanym. Jak zauważa jednak Jarmila Mildorf, konstrukcje takie pojawiają się często w codziennych sytuacjach komunikacyjnych, gdy mówimy o opowiadaniu „konwersacyjnym” (Mildorf 2012). Dotyczy to przede wszystkim historii dzielonego doświadczenia, w czasie których opowiadania jeden z rozmówców niejako interaktywnie „przypomina” drugiemu, co zrobił. Do takich wypowiedzi używa się zwykle czasu przeszłego. Ten zabieg służy ożywieniu historii i udratyzowaniu wydarzeń z myślą o słuchaczu. Badaczka określa taki rodzaj opowieści jako „wspólnarrację” (Mildorf 2012: 89).

Użycie narracji drugoosobowej w literaturze zazwyczaj uznaje się za swego rodzaju eksperyment. Jak zauważa Magdalena Rembowska-Płuciennik:

Kontrowersje wokół tej formy opowiadania dotyczą samego faktu... jej (nie)istnienia. O ile w liryce mocny status adresata wyznania czy zwrotu jest tak samo legitymizowany jak status podmiotu mówiącego, o tyle narracyjnemu „ty” odmawia się niekiedy jakiegokolwiek ontologicznego umocowania. (Rembowska-Płuciennik 2017: 251)

Narracja tego rodzaju zwana także diadyczną (Rembowska-Płuciennik 2017) czy narracją „ty” (Mildorf 2012) nie posiada jednej powszechnie stosowanej definicji. Badacze pochylający się nad tym rodzajem narracji świadomi są jej skomplikowanego statusu: z jednej strony nie da się jej rozpatrywać bez kontekstu narracji pierwszo- i trzecioosobowych, z drugiej jednak na tyle się od nich różni, że klasyfikacja przy użyciu tych samych typologii może okazać się trudna, a może nawet i nieodpowiednia. Matt DelConte wskazuje, że rozpatrując narrację w drugiej osobie, należy przenieść zainteresowanie z narratora na odbiorcę-protagonistę — ten rodzaj opowiadania powinno się rozpatrywać nie ze względu na tego, kto mówi, a na tego, kto czyta lub słucha (*narratee*; DelConte 2003: 204), „podśluchiwacza” (*eavesdropper*; Mildorf 2012: 90).

Mimo swojej wyraźnej odrębności narracja „ty” w swoim spektrum wariantów może zarówno zbliżyć się do auktorialnej formy, gdy osoba opowiadająca wykazuje się wszechwiedzą, jak i do personalnej, kiedy punkt widzenia bohatera i odbiorcy upodabniają wypowiedź do mowy pozornie zależnej.

Niemniej jednak najbardziej charakterystycznym wyznacznikiem narracji drugiej osobie jest używanie zaimka „ty” lub „wy” i zwracanie się bezpośrednio przy użyciu form czasownika właściwych dla drugiej osoby. Może odnosić się to do fizycznego rzeczywistego czytelnika, uniwersalnego odbiorcy, fikcyjnego adresata narracji czy głównego bohatera (Mildorf 2012), jednak nie musi być to jednoznacznie określone już od początku tekstu. Użycie zwrotu „ty” sprawia, że czytelnik w jakiś sposób odnosi się do samego siebie, co wyzwała pewną formę przekroczenia bariery między światem realnym i tekstowym. U pozatekstowego odbiorcy niejednokrotnie pojawia się potrzeba zidentyfikowania, do kogo zwraca się narrator, co może wywołać rodzaj zainteresowania rozwiązaniem takiej „zagadki”, nieobecny w przypadku innych rodzajów narracji. Zwłaszcza narracja diadyczna nazywana właściwą »[...] wnosi nieodzownie element współuczestnictwa w cudzych akcjach, powoduje efekt emocjonalnego zaangażowania w podzielaną akcję, zarówno mentalną [...], jak i fizykalną w przedstawionej czasoprzestrzeni» (Rembowska-Płuciennik 2017: 255).

Z drugiej jednak strony długotrwałe stosowanie takiego sposobu snucia opowieści może dla niektórych czytelników być irytujące lub wręcz odpychające ze względu na brak przyzwyczajenia spowodowany rzadką obecnością narracji drugoosobowej w tekstach (Mildorf 2012: 90).

Zagadnienie to, obecne w codziennej komunikacji i realizacjach literackich, wiąże się również ze zjawiskiem, jakim są gry narracyjne/fabularne (*tabletop role-playing games*, w skrócie tRPG¹), ponieważ stanowi podstawowy jego składnik.

Krótką charakterystyka RPG

Najprostszą definicję RPG podaje *Słownik języka polskiego PWN*: „gra, której uczestnicy wcielają się w różne postacie, biorące udział w historii opowiadanej przez prowadzącego grę; też: podobna gra komputerowa” (RPG [hasło], b.r., b.s.). Olga Smoleńska przedstawia bardziej rozbudowane wyjaśnienie pojęcia:

Gra fabularna to gra, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających, rzadko więc odbywają się w terenie, częściej przy stoliku. Jej celem na ogół jest rozegranie gry według zaplanowanego scenariusza i osiągnięcie umownie określonych lub indywidualnych celów [...]. (Smoleńska 2009: 32)

Zygmunt Jerzy Szeja proponuje natomiast — dla odróżnienia tego typu aktywności od powieści paragrafowych i gier komputerowych — dodawanie do polskojęzycznego tłumaczenia terminu RPG („gra fabularna”) określenia „narracyjna”, które jego zdaniem „oddaje też charakter typowej sesji², w czasie której opowieść dominuje nad wykonywaniem działań” (Szeja 2004: 12).

Doprecyzowując zatem: w czasie rozgrywki osoba organizująca grupę buduje swoją fabułę na podstawie zarysu świata i związanego z nim zestawu reguł zwanych systemem, a zawartych w podręczniku do gry. Uczestnictwo w sesji RPG wiąże się ściśle z improwizacją i szybkim reagowaniem na błyskawicznie zmieniającą się sytuację fabularną. Ważną częścią wielu rozgrywek są także rzuty wielościennymi kośćmi — k8 (kość ośmiościenna),

¹ Dla uproszczenia w artykule będę posługiwała się skrótem RPG.

² Tym terminem określa się jednorazowe spotkanie graczy.

k10 (kość dziesięciościenna), k20 (kość dwudziestościenna) itd. — które wprowadzają do gry losowość, ponieważ działania postaci mogą się powieść bądź wręcz przeciwnie, w zależności od wyrzuconej liczby. Gracze posługują się także socjolektem, uznawanym nawet za profesjolekt (zob. Matyka 2014), w którym mieszają się terminy w języku polskim i angielskim, czyli między innymi słownictwo związane z samymi grami i fantastyką, specjalistyczne leksemy odnoszące się do gier narracyjnych i mechanik w nich występujących czy nazwy elementów świata gry i imiona bohaterów (Figus 2017: 83). W przeciwieństwie do wydarzeń typu LARP³ od graczy nie są wymagane zdolności aktorskie czy przygotowanie kostiumu, jednakże umiejętności modulowania głosu i odtwarzania emocji są pozytywnie postrzegane atutami.

Korzeni gier narracyjnych należy doszukiwać się w dziewiętnastowiecznych wojennych grach strategicznych, wywodzących się z powstałych jeszcze w antyku szachów. Za bezpośredniego protoplastę oficjalnie pierwszego systemu gier RPG — *Dungeons and Dragons*⁴ (pierwsza edycja podręcznika do gry miała swoją premierę w 1973 roku, wydana przez amerykańskie Tactical Studies Rules) — uważa się grę strategiczną *Chainmail* z 1971 roku, której akcja toczyła się w średniowieczu (Sabat 2003: 13). Pojawiło się w niej także nieco elementów nadprzyrodzonych, takich jak magiczne istoty i bronie oraz rzucanie czarów. Świat *D&D* wzorowany jest właśnie na europejskim średniowieczu — bohaterowie przeżywają swoje przygody w tak zwanym quasi-średniowieczu wykreowanym w konwencji fantasy, które ma wiele wspólnego ze światotwórstwem w typie Tolkienowskiego Śródziemia.

Prowadzący rozgrywkę w pierwszej narracyjnej grze fabularnej — *Dungeons & Dragons* Garry'ego Gygaxa — przygotowywał mapę podziemnego labiryntu i rozmieszczał skarby oraz przeciwników (potwory), dlatego też nazwano go *Władcą Podziemi*. Po „wyprowadzeniu na powierzchnię” (rozszerzeniu fabuły na krainy naziemne) stał się *Władcą Gry*. Używana w Polsce nazwa *mistrz gry* jest więc niezbyt poprawnym tłumaczeniem angielskiej [...]. (Szeja 2004: 23)

Postacie graczy są przedstawicielami różnych fantastycznych ras — ludzie, elfy, krasnoludy, niziołki itp. — oraz zajmują się konkretną profesją, wśród nich odnaleźć można chociażby wojownika, czarownika, druida, kapłana, łotrzyka czy barda. W czasie rozgrywki drużyna eksploruje stworzony przez Mistrza Gry świat i wykonuje powierzone jej zadania, najczęściej zakładające walkę z najróżniejszymi przeciwnikami.

Drugim niezwykle popularnym systemem RPG jest niewątpliwie *Warhammer Fantasy Role Play*, do którego pierwszy podręcznik pojawił się w 1986 roku dzięki brytyjskiemu Games Workshop. Ten świat również opiera się na quasi-średniowiecznej scenerii, zmierzającej już w kierunku renesansu, jednakże mapę wzorowano tam na realnym kształcie Europy. Rozgrywka jest o wiele bardziej mroczna i znacznie mniej heroiczna niż w *D&D*, co związane jest z czynnikiem Chaosu (także bóstw Chaosu), który wpływa na zdrowie psychiczne postaci, a także prowadzi do powstania tajemniczych kultów czy spaczonych stworzeń.

³ Live Action Role-Playing (LARP) — rodzaj gry w improwizowane wcielanie się w role, podczas której uczestnicy fizycznie odgrywają scenariusze, zazwyczaj posługując się kostiumami oraz rekwizytami, aby historia wyglądała bardziej realistycznie.

⁴ W Polsce system ten znany jest również pod nazwą *Lochy i smoki*. W artykule używała będę skrótu angielskiej nazwy — *D&D*.

Należący do uniwersum Świata Mroku powstały w 1991 roku *Wampir: Maskarada* opublikowany przez wydawnictwo White Wolf to trzeci bardzo istotny dla rozwoju papierowych gier fabularnych system (Sabat 2003: 13). W przeciwieństwie do *D&D* i *arham-mera*, rozgrywki w *Wampirze* najczęściej osadzone są w czasach współczesnych, w dużych miastach, w których świat nieświadomych śmiertelników opanowany jest przez kryjących się w mroku nocy krwopijców. W tym systemie często najważniejszym zadaniem gracza, który kreuje postać wampira powiązanego — lub nie — z jednym z klanów, jest umiejętne balansowanie pomiędzy różnymi stronnictwami i udział w intrygach politycznych.

Natomiast przykładem systemu RPG, którego akcja rozgrywa się w futurystycznym settingu, mogą być *Cyberpunk* z 1988 roku i jego kontynuacja: *Cyberpunk 2020* z 1990 roku od R. Talsorian Games. Gracze wcielają się tu w mieszkańców ogromnych metropolii należących do dystopijnego świata z przyszłości, pełnego megakorporacji, hakerów, cybermodyfikacji ciała i zaawansowanej wirtualnej rzeczywistości.

Warto wspomnieć, że również Polacy tworzą autorskie systemy tRPG. Jeden z istotnych przykładów stanowią *Dzikie pola. Szlachecka gra fabularna* powstałe w 1997 roku (Sabat 2003: 15). Świat gry wzorowany jest na XVII-wiecznej Rzeczypospolitej i realiach życia ówczesnej polskiej szlachty. Kolejny ważny polski papierowy system RPG to *Wiedźmin. Gra wyobraźni*, którego premiera miała miejsce w 2001 roku (Sabat 2003: 15). Co sugeruje sama nazwa, świat stworzony w podręczniku opiera się na wykreowanym przez Andrzeja Sapkowskiego uniwersum wiedźmińskiej sagi. Gracze mogą wcielić się tam w różne występujące w książkach rasy, ale także skonstruować postać własnego pogromcy potworów. W 2003 roku miała natomiast premierę pierwsza edycja *Neuroshimy* wydana przez Portal (Blacha i in. 2003). Akcja tej gry ulokowana jest w postapokaliptycznym świecie Stanów Zjednoczonych z XXI wieku, które zostały zniszczone wojną atomową.

Od czasów swojego powstania papierowe gry fabularne nieustannie rozwijają się i wciąż cieszą się uznaniem wielu fanów na całym świecie, o czym świadczyć może fakt, że chociażby *D&D* i *Wampir: Maskarada* doczekały się już pięciu edycji podręcznika, a *Warhammer* — czterech, pojawiają się również liczne dodatki do podstawowych systemów zasad oraz zupełnie nowe podręczniki, a wiele z tRPG posiada także tłumaczenia na język polski. Na podstawie systemów tekstowych gier fabularnych powstają także liczne gry wideo. Anna Szymanik i Michał Kostrzewski zwracają uwagę, że:

Podstawową różnicą pomiędzy nimi a klasycznymi grammi narracyjnymi jest przeniesienie roli Mistrza Gry z jednostki ludzkiej na maszynę. To komputer odpowiada za interakcję gracza ze światem, za przestrzeganie zasad i za prowadzenie fabuły. Rola ta może być w pełni zautomatyzowana lub w określonym stopniu kontrolowana przez jedną lub wiele osób. (Szymanik i Kostrzewski 2012: 167)

Obecnie kampanie i sesje gier fabularnych nie muszą być organizowane jedynie w kameralnym gronie znajomych siedzących przy wspólnym stole, ale mogą odbywać się za pomocą komunikatorów wideo, znaleźć je można także na forach dyskusyjnych w formie tekstowej. Transmisje z rozgrywek pojawiają się również w Internecie, na przykład na platformie do strumieniowania Twitch czy w serwisie YouTube. Właśnie tam nagrania ze swoich sesji publikuje od maja 2020 *Critical Role* — grupa zaprzyjaźnionych aktorów głosowych składająca się z Mistrza Gry Matthew Mercera oraz Taleisina Jaffe'a, Laury Bailey, Sama Riegela,

Marishy Ray, Ashley Johnson, Trivisa Willingham i Liama O’Brien (Oficjalny kanał *Critical Role* w serwisie YouTube, b.r., b.s.). Kanał zgromadził już ponad milion dziewięćset tysięcy subskrybentów (dane z 21.02.2023), a na kanwie przygód bohaterów jednej z drużyn Amazon wyprodukował w 2022 roku serial animowany dla dorosłych *Legenda Vox Machiny* (*The Legend of Vox Machina*). Na polskiej scenie YouTube’owej również można znaleźć kilku twórców publikujących swoje sesje RPG, takich jak *To ja go tnę!* czy *Gospoda RPG*, jednakże mogą się one pochwalić jedynie kilkunastoma tysiącami subskrybentów.

Narracja drugoosobowa w „papierowych” RPG

Wracając do głównego zagadnienia, czyli narracji „ty”, w pierwszej kolejności należy omówić kwestię wspomnianych już podręczników do gier. Podręcznik przede wszystkim zawiera opis uniwersum gry i przedstawia siły nim rządzące, ale — jako gatunek dydaktyczny (zob. Zdunkiewicz-Jedynak 2014), a także praktyczno-użytkowy (Zdunkiewicz-Jedynak 2008: 80) — również prezentuje wszelkie zasady działania konkretnego systemu tRPG oraz porady czy wskazówki dla Mistrza Gry i graczy opisujące różne mechaniki występujące w grze, sposoby tworzenia postaci itd. Podręcznik rzecz jasna nie jest fabularną formą tekstową, jednakże ze względu na jego integralny charakter wobec rozgrywek „papierowych” RPG, można tu mówić o „narracji podręcznikowej”.

Podany poniżej fragment zawiera wskazówki dotyczące wcielania się w postać przez gracza podczas trwania sesji:

Twoja postać [wyróżnienia — P.S.⁵] to niezawodny sposób na kształtowanie historii w *Wampirze: Maskaradzie*. Decyduje bowiem o tym, jaki ich rodzaj będziesz opowiadać razem z innymi. Odgrywanie roli księdza zmagającego się z utratą wiary wysyła pozostałym graczom i Narratorowi zupełnie inny sygnał, niż zawodowy zabójca pracujący dla armeńskiego barona narkotykowego. [...] **Dokonywane przez ciebie wybory, łącznie z koncepcją postaci, koterią i klanem, wyraźnie sygnalizują, jaki styl gry preferujesz.**

Twoja postać nie jest tobą. W grze fabularnej nie ma również ograniczeń, jakim poddawani są aktorzy w telewizji i filmach. Twoja postać może być kimkolwiek, mieć dowolną pleć i pochodzenie, wyznawać jakąkolwiek religię, poglądy polityczne i kierować się dowolnym światopoglądem. **Nie musisz zgadzać się z jej opiniami ani szanować wyznaczonych przez nią wartości.** (*Wampir: Maskarada* 2020: 133)

Natomiast kolejny cytat dotyczy technicznej kwestii — mechaniki przydzielania punktów cech bohaterowi:

Wiele działań twojej postaci w grze zależy od jej sześciu cech: Siły, Zręczności, Kondycji, Inteligencji, Mądrości i Charyzmy. Każda z nich ma swoją wartość, którą zapisujesz na karcie postaci.

Sześć cech i ich zastosowania w grze zostały opisane w rozdziale 7. Tabela Zestawienie wartości cech wymienia pokrótce, za co odpowiadają poszczególne cechy, podaje informacje, które cechy są wyjątkowo ważne dla poszczególnych klas postaci.

Wartości cech postaci ustala się losowo. Rzuć czterema sześciennymi kośćmi, a zapisz sumę trzech najwyższych wyników. Zrób tak jeszcze pięć razy, dzięki czemu otrzymasz łącznie sześć wartości. (*Dungeons & Dragons. Player’s Handbook. Podręcznik gracza* 2020: 12–13)

⁵ Wszystkie dalsze wyróżnienia pochodzą od autorki — P.S.

Oba powyższe przykłady pokazują, że drugoosobowa narracja w podręcznikach objawia się przede wszystkim w formach apostrof oraz zwrotów w drugiej osobie — zazwyczaj liczby pojedynczej — na prawach apostrofy w funkcji porad i wskázówek.

Jak już zostało wspomniane, we wszystkich systemach gier fabularnych, gracze tworzą tak zwaną kartę postaci, w której opisują wygląd i wszelkie cechy charakteru swojego bohatera (Petrowicz 2015: 146). Postacie posiadają zazwyczaj cechy — na przykład: siła, zręczność, charyzma czy inteligencja — przydzielane przez gracza z puli dostępnych punktów oraz zależne od danego systemu umiejętności. Może to być chociażby posługiwanie się konkretnymi rodzajami broni, ukrywanie się lub perswazja, ale w grach odbywających się we współczesnym świecie, jak *Wampir: Maskarada* czy *Cyberpunk*, także znajomość technologii, nauki czy strzelanie z broni palnej — wynikające z cech i historii bohatera.

Dla założeń niniejszego artykułu najbardziej istotnym graczem jest jednak ten, który pełni wspomnianą już funkcję Mistrza Gry, on bowiem w swoich wypowiedziach często używa właśnie narracji „ty”. Mistrz Gry — nazywany także „Mistrzem Podziemi” (*D&D*), „Bajazem” (*Wiedźmin. Gra wyobraźni*) czy po prostu „Narratorem” (*Wampir: Maskarada*) —

[...] to osoba, która wymyśla przygodę w wybranym systemie fabularnym. Jego zadaniem jest opisywanie świata obserwowanego przez graczy, decydowanie o działaniu istot, które pojawiają się w rozgrywce, ale nie są Bohaterami Gracza (tak zwane NPC, Bohaterowie Niezależni). To właśnie on rozstrzyga spory w obiektywny i zgodny z przyjętymi zasadami sposób. [...] Decyduje też, kiedy należy rzucić kośćmi, by przetestować, czy podjęte przez gracza działanie jego postaci powiedzie się lub nie. (Herbut 2017: 79)

Zazwyczaj jedyną czynnością uczestnika, na którą Mistrz Gry nie musi wydawać zgody, są wypowiedzi jego postaci — naturalnie z oczywistymi zastrzeżeniami, np. technicznej możliwości komunikacji czy znajomości języka (Szeja 2004: 59). Mistrz Gry jest zatem specyficznym narratorem przygód bohaterów, który w swoim działaniu płynnie przemieszcza się między różnymi rodzajami narracji (pierwszo-, drugo- i trzecioosobową): opisuje scenierię oraz działania postaci niezależnych i stworzeń, konstruuje wypowiedzi postaci niekierowanych przez innych uczestników sesji, ale także komentuje działania bohaterów stworzonych przez graczy oraz wydaje im polecenia. Właśnie przy tym ostatnim rodzaju aktywności niezwykle istotna jest narracja w drugiej osobie.

Już w podręcznikach do różnych systemów można przeczytać przykładowe fragmenty rozrywki, w których w wypowiedziach Mistrza Gry pojawiają się struktury charakterystyczne dla narracji „ty”. W pierwszym cytacie słowa prowadzącego odnoszą się przede wszystkim do rozrysowania scenerii, w której znajdują się bohaterowie:

Szlak, którym przedostaliście się przez urwiste szczyty, nagle skręca na wschód, a w waszym oczom ukazuje się górujący nad krajobrazem zamek Ravenloft. Zniszczone kamienne wieże przyglądają się wam w ciszy, gdy podchodzicie do bramy. [...] Ze szczytu wysokich, mocnych murów kamienne gargulce gapią się na was swymi pustymi oczodołami i szczerzą paszcze w groteskowej parodii uśmiechów. (*Dungeons & Dragons. Player's Handbook. Podręcznik gracza* 2020: 5)

Następny fragment ukazuje, w jaki sposób Mistrz Gry może odnosić się również do przeszłych wydarzeń oraz stanów psychicznych postaci:

W brudnym schowku, gdzieś w tunelu pod uniwersytetem, cztery ciała gwałtownie drgnęły, kiedy tylko słońce schowało się za horyzontem. Ożywione przez Krew, powstają z oczami błyszczącymi nienaturalnym głodem. Od czasu... incydentu powstrzymaliście się od żerowania, wzdrygając się na samą myśl o picciu ludzkiej krwi. Ale teraz głód staje się coraz większym problemem i niektórzy z was boją się, że sprawy mogą przybrać kiepski obrót, jeśli szybko nie dostaniecie tego, czego potrzebujecie. (*Wampir: Maskarada* 2020: 43)

W kolejnym zaś przykładzie opisane i skomentowane zostały konkretne działania bohaterów:

Macie wrażenie, że nawet cykady zajęły się czymś ciekawszym niż zagłuszanie spokoju nocy. Jedyne koń Kramusa chyba nie jest w ogóle śpiący — od jakiegoś czasu wierci się w miejscu.

Kramus: Zawszony głodomór, przecież dosypałem mu owsa... [Gramolę się z posłania, cicho wstaję i podchodzę do konia].

Ostrożnie przemykasz między zasypiającymi towarzyszami, mijasz ognisko. Jest już chłodno, lekko szcękasz zębami. Podchodzisz do konia, gdy nagle cykady rozpoczynają swoją grę na nowo — tym razem ogłuszająco i wariacko! Koń parska, cofa się i staje dęba, głośno rży.

Kramus: [Odskakuję od konia. Krzyczę] Wstawać, coś tu jest nie tak!

Mirabel: [Zrywam się i jednocześnie chwytam za miecz].

Bratek: [Siadam i bacznie się rozglądam].

Cykady dalej odmierzają szaleńczy rytm. Ognisko przygasa, konie szarpiają się, głośno rżą i wierzgają. Rozglądacie się, skraj lasu wydaje się falować, księżycowe cienie biegną po konarach drzew. Nagle... wszystko milknie. Zapada całkowita cisza, konie są chyba nie mniej zdezorientowane niż wy. Słyszycie trzask łamanej gałązki, dobiegający od strony lasu. (Marszałik i in. 2001: 5)

We wskazanych fragmentach — oraz w przypadku rzeczywistych sesji — narracja drugoosobowa Mistrza Gry przejawia się przede wszystkim jako komentarz do działań postaci i ich stanów wewnętrznych oraz kontynuacja fabuły po czynnościach i wypowiedziach graczy. W zjawisku, jakim są tekstowe gry RPG, ten sposób opowiadania historii najbardziej zbliża się do narracji właściwej, którą Rembowska-Pluciennik nazywa diadyczną w przykładach literackich. Wypowiedzi prowadzącego i pozostałych uczestników przeplatają się, tworząc także swoiste opowiadanie „konwersacyjne”, współnarrację, jednak nie takiego samego rodzaju, o którym pisze Mildorf (2012).

W związku z tym aspektem rozgrywki prowadzący grę może także zadawać graczom pytania dotyczące ich dalszych działań bądź sugerować ich kolejne kroki:

Udajesz się do windy jak zwykle, idziesz schodami, gdzie jest mniej tłoczno i nie trzeba czekać na windę?

Wchodzisz, czekasz?

Wchodzicie za nim? (*To ja go tnę!* 2019, b.s.)⁶

⁶ Wszystkie cytaty ze źródeł z serwisu YouTube są transkrypcją wykonaną przez autorkę.

Możesz spróbować ją tak przekabacić.

A wy, co robicie? (*Gospoda RPG* 2021, b.s.)

Podczas opowiadania historii, kierując swoje wypowiedzi do graczy, a także dając im możliwość bezpośredniego decydowania o akcjach ich bohaterów, prowadzący zwiększa ich zaangażowanie i poczucie współuczestnictwa w fabule — podobnie jak ma to miejsce w literackich realizacjach narracji drugoosobowej, o których pisze cytowana wcześniej badaczka (Rembowska-Płuciennik 2017).

Innym sposobem wykorzystania narracji „ty” jest wydawanie graczom poleceń. W czasie sesji prowadzący zwraca się zwykle do postaci uczestników, a nie do nich samych, ale część z takich wypowiedzi od strony komunikacyjnej jest w rzeczywistości kierowana do realnej osoby (Szeja 2002: 56). W podanych poniżej cytatach Mistrz Gry informuje graczy, do jakich statystyk postaci muszą się odnieść, aby sprawdzić, jaki rezultat zakończy ich działania:

Chcesz, żeby formalny obiad u gubernatora przebiegł bez zarzutu (a nie możesz nic zjeść). Rzuć na Zręczność + Etykię (ST⁷ 4).

Jak długo możesz wytrzymać w bezruchu, w krzakach, kiedy strażnicy rozmawiają sobie o baseballu? Rzuć na Kondycję + Krycie się. Każdy sukces pozwala ci wytrzymać w bezruchu przez godzinę.

Czy uda ci się odwrócić uwagę psów, kiedy się zakradasz? Rzuć na Manipulację + Rozumienie Zwierząt. (*Wampir: Maskarada* 2020: 128)

To w takim razie może wykonać sobie rzut-test Empatia + Postrzeganie emocji.

Rzuć sobie w takim razie... [...] to jest Empatia + Przeprowadzanie wywiadów. (*To ja go tnę!* 2019, b.s.)

A z ciekawości, rzuć sobie na Zręczność

Proszę, żebyś rzucił sobie na coś, co pozwoli ci go okłamać.

Proszę przeciwstawny test Zręczności, ty i ty. (*Gospoda RPG* 2021, b.s.)

Podobnie jak w przypadku „narracji podręcznikowej” na polecenia składają się przede wszystkim apostrofy i zwroty w drugiej osobie na prawach apostrofy. Jednakże w tym przypadku nakazy wydawane graczom dotyczą przede wszystkim wspomnianej już mechaniki rzutu wielościennymi kośćmi; najczęściej wyrażane są w trybie rozkazującym, mogą mieć także formę prośby. Gracze muszą rzucić jedną kością lub dobrać ilość kostek do wskazanych w sytuacji fabularnej statystyk swojej postaci — w zależności od preferencji bądź systemu — i wykonać rzut. Mistrz Gry decyduje, jaka wartość⁸ wystarczy, by posunięcie bohatera się powiodło.

⁷ ST — Stopień Trudności.

⁸ Rezultatem rzutu może być w przypadku jednej kości k20 dodanie do uzyskanej liczby modyfikatora wynikającego z wartości cechy danej postaci (oraz zależnymi od okoliczności premiami lub karami), a przy rzucaniu kilkoma kośćmi bierze się pod uwagę liczbę wyników powyżej danej wartości, przy k10 minimalna wartość to 6.

*

Przykłady pokazały, że rozgrywki gier narracyjnych stanowią swoistą mieszankę cech narracji „podręcznikowej” oraz drugoosobowej komunikacyjnej i literackiej, które skonstruowała Mildorf w cytowanym wcześniej artykule. W swojej zasadniczej konstrukcji sesje RPG są zbliżone do opowiadań „konwersacyjnych” — i bez wahania można je nazwać współnarracjami — jednakże narrator-Mistrz Gry nie odwołuje się podczas nich do wspólnych wspomnień, a tworzy fabułę przez częściowe narracyjne przyjęcie pozycji postaci graczy, czyli osób doświadczających opowiadanych wydarzeń (Mildorf 2012: 91), jak w realizacjach literackich. Najbardziej zbliża się to do auktorialnego sposobu opowiadania z wyraźnymi zwrotami do adresata.

Mimo swojej rzadkiej i eksperymentalnie stosowanej obecności w innych mediach narracja „ty” od niemal pół wieku jest niezbywalnym składnikiem papierowych gier fabularnych. Umiejętnie konstruowane przez Mistrza Gry wypowiedzi pozwalają uczestnikom łatwiej wczuć się w toczącą się opowieść, zapewniając immersję, czyli „szczególny akt odbioru, polegający na zatraceniu się w świecie narracji” (Maj 2015: 372). W czasie sesji gracze pozostają osadzonymi w rzeczywistości osobami, wykonującymi czynności fizyczne, tj. rzucanie kośćmi czy czytanie z karty informacji o postaci. Bardziej skupiają się jednak na utożsamianiu ze skonstruowanymi przez siebie postaciami, które mogą bardzo różnić się od nich charakterem, wyglądem i/lub sposobem zachowania, a Mistrz Gry zwraca się domyślnie głównie do bohaterów fabuły. Radosław Walczak i Joanna Wężowska podkreślają, że:

Uczestnik rozgrywki może w bezpiecznych warunkach uczyć się sprawować kontrolę, obserwować skutki zaniechania i ponosić tego konsekwencje, ale ograniczone przeważnie tylko do świata gry. Ponadto, biorąc udział w grze niepozbawionej aspektu losowości, ma okazję nauczyć się akceptować te sytuacje, na które nie ma wpływu, bez negatywnych odczuć. Taki trening może przyczynić się do kształtowania poczucia kontroli wewnętrznej. (Walczak, Wężowska 2017: 259)

Podczas sesji gracze dobrowolnie poddają się „władzy” Mistrza Gry, a „działania prowadzącego umożliwiają pełną interaktywność zabawy” (Szeja 2004: 23), interaktywność mającą granice jedynie w wyobraźni uczestników oraz zasadach systemów, której nie zapewni żadne inne medium — ani książka, ani film, ani nawet gra wideo, odróżniająca się od innych właśnie wysokim jej poziomem.

Ze względu na audiowizualny charakter aktywności, jaką są tekstowe gry fabularne, dla „erpegowych” laików rozważania te wydawać się mogą abstrakcyjne, dlatego też wszystkich zainteresowanych zachęcam do zapoznania się chociażby z materiałami z serwisu YouTube, których transkrypcje posłużyły za przykłady w tym artykule. Uczestnictwo w sesji na żywo również pozwoliłoby na głębsze zrozumienie zjawiska, jakim jest narracja drugoosobowa w „papierowych” RPG.

Bibliografia

- Błacha Marcin, Oracz Michał, Baryłka Marcin, Trzewiczek Ignacy (2003), *Neuroshima. Posapokaliptyczna gra fabularna*, Wydawnictwo Portal, Gliwice.
- Cyberpunk 2020. Edycja polska (1995), przeł. J. Brzeziński, T. Jasinkiewicz, Copernicus, Warszawa.
- DelConte Matt (2003), *Why „You” Can’t Speak: Second-Person Narration, Voice, and a New Model for Understanding Narrative*, „Style” nr 37.
- Dungeons & Dragons. Player’s Handbook. Podręcznik gracza — edycja 5.* (2020), przeł. L. Mikolcz, T. Mikolcz, T. Chmielik, Rebel, Gdańsk.
- Figus Jakub Mateusz (2017), *Wybrana leksyka uczestników narracyjnych gier fabularnych (RPG)*, „Homo Ludens” nr 1(10).
- Gospoda RPG* (2021), *Wiatry Targos. Ekspedycja poszukiwawcza 1/3*, www.youtube.com/watch?v=D9zxv6dwcB8&list=PL2XN9jyeCsgB1zdopQnT7RkdW4MJGk87i [dostęp: 20.06.2022].
- Herbut Patrycja (2017), *Różnorodność systemów, światów przedstawionych i onimii w Role-Playing Games*, „Acta Humana” nr 8.
- Maj Krzysztof Marek (2015), *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” nr 3.
- Marszałik Michał, Nowak-Kreyer Maciej, Studniarek Michał, Kreczmar Tomasz (2001), *Wiedźmin. Gra wyobraźni*, MAG, Warszawa.
- Matyka Marzena (2014), *Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych jako profesjolekt*, „Homo Ludens” nr 1(6).
- Mildorf Jarmila (2012), *Second-Person Narration in Literary and Conversational Storytelling*, „Storyworlds: A Journal of Narrative Studies” nr 4.
- Oficjalny kanał *Critical Role* w serwisie YouTube, www.youtube.com/c/criticalrole/about [dostęp: 20.06.2022].
- Petrowicz Marcin (2015), *Mechaniki tworzenia postaci*, „Homo Ludens” nr 2(8).
- Rembowska-Pluciennik Magdalena (2017), *O przechodzeniu na ty... Narracja diadyczna wśród literackich reprezentacji świadomości bohatera [w:] (W) sieci modernizmu. Historia literatury — poetyka — krytyka*, red. A. Kluba, M. Rembowska-Pluciennik, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa.
- RPG* [hasło w:] *Słownik języka polskiego PWN*, www.sjp.pwn.pl/szukaj/RPG.html [dostęp: 17.05.2022].
- Sabat Maciej (2003), *Krótką historią gier fabularnych*, „Dekada Literacka” nr 7–8.
- Smoleńska Olga (2009), *Najnowsze trendy w turystyce eventowej. Gry fabularne i wydarzenia związane z fantastyką i technologią XXI wieku*, „Turystyka kulturowa” nr 8.
- Szeja Jerzy Zygmunt (2004), *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej*, RABID, Kraków.
- Szymanik Anna, Kostrzewski Michał (2012), *Gry narracyjne jako metody i narzędzie w nauce*, „Forum Dydaktyczne” nr 9–10.
- To ja go tnę!* (2019), *Zniknięcie Abigail vol. 1. Sesja RPG Cyberpunk 2020*, www.youtube.com/watch?v=6rf_-pdEQ6s&list=PLXQV7yBcVcXpVwuoIoOrSH9Id8zm_GETS [dostęp: 20.06.2022].

-
- Walczak Radosław Bartosz, Wężowska Joanna (2017), *Gry fabularne jako sposób zwiększenia kontroli nad rzeczywistością. Poczucie umiejscowienia kontroli oraz emocjonalność graczy w porównaniu do młodzieży niegrającej*, „Homo Ludens” nr 1(10).
- Wampir: Maskarada. Podręcznik główny — edycja 5.* (2020), przeł. I. Czyż, L. Czyż, Alis.Games, Pszczyna.
- Zdunkiewicz-Jedynak Dorota (2008), *Wykłady ze stylistyki*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Zdunkiewicz-Jedynak Dorota (2014), *Remediacja użytkowych gatunków wypowiedzi. Casus: podręcznik* [w:] *W kręgu zagadnień semantyki i stylistyki tekstu*, red. A. Piasecka, I. Blumental, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
-