

Teksty Drugie 2002, 6, s. 150-157



Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych

Agnieszka Fulińska, Jakub T. Janicki

Gry i zabawy (pożyteczne)

Agnieszka Fulińska¹
Jakub T. Janicki

Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych

Podjmując próbę, przybliżonego przynajmniej, opisu poetyki *role-playing-games* (zwanych po polsku najczęściej *g r a m i f a b u l a r n y m i*, co umieszcza odbiorcę w innych kategoriach z zakresu literaturoznawstwa niż angielski termin oryginalny, bliższy, jak się wydaje, jądro zagadnienia), trzeba na początek ustalić, jakie elementy tego zjawiska – o charakterze kulturowym – mogą być interesujące z tego punktu widzenia. W przypadku RPG mamy bowiem do czynienia z kilkoma porządkami funkcjonowania tekstu i jego realizacji. Przede wszystkim nawet na pojedynczą realizację (tzw. *p r z y g o d ę*) składają się czynniki o różnym statusie ontologicznym: ogólny świat danego *s y s t e m u i s c e n a r i u s z* konkretnej przygody. Na tym jednak nie koniec, albowiem *s c e n a r i u s z* nie jest jedyną i ostateczną wersją danej *p r z y g o d y*, a tylko jej schematem fabularnym, dopuszczającym w konkretnych przypadkach (*s e s j a c h*) odmienne realizacje poszczególnych elementów fabuły. Jak odmienne, zależy m.in. od prowadzącego grę, czyli *M i s t r z a G r y* – pełniącego tu z jednej strony funkcję narratora (wycofującego swą wszechwiedzę w chwili, gdy głos zabierają odgrywający poszczególne postacie gracze), z drugiej zaś – odgrywającego rolę wszystkich pozostałych uczest-

^{1/} Od autorów: Tytuł niniejszego artykułu jest oczywiście w sporej mierze prowokacją; w przeciwieństwie do Rolanda Barthes'a nie podejmujemy tu szczegółowych analiz, nie proponujemy też rewolucyjnej terminologii czy metodologii. Celem naszym jest raczej zwrócenie uwagi na przydatność narzędzi wypracowanych przez klasyczny strukturalizm do analizy zjawiska znanego jako *role-playing-games*, charakteryzującego się, przy swoim popularnym charakterze, niezwykłą złożonością na płaszczyźnie tak ontologicznej, jak i semiotycznej. Celowo natomiast – ale nie prowokacyjnie – nie odnosimy się tu do istniejącej w Polsce niewielkiej literatury przedmiotu, która zjawisko to rozważa na zupełnie odmiennej płaszczyźnie niż nas interesująca.

Fulińska, Janicki Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych

ników przygody. Mistrz Gry może bowiem nie dopuszczać do zbyt wielkich odstępstw od zaplanowanego *s c e n a r i u s z a*, może jednak również pozwolić graczom dokonywać swobodnych wyborów w granicach zakreślonych przez bardzo ogólny szkielet fabularny. Celem *p r z y g o d y* jest zazwyczaj rozwiązanie jakiejś zagadki lub wypełnienie zadania, a zatem wszelkie działania muszą w końcu zbiec się w jednym punkcie, by doprowadzić do zamierzonego przez *s c e n a r i u s z* finału. Nawet tu jednak nie mamy do czynienia z jednoznacznością, jako że *s c e n a r i u s z* nie jest w stanie przewidzieć czynnika losowego, który decyduje np. o tym, jak poszczególni bohaterowie (zarówno odgrywani przez graczy, jak i przez Mistrza) poradzą sobie w walce².

Dla wygody czytelnika oraz dla zapewnienia przejrzystości terminologicznej niniejszych rozważań zdefiniujemy na wstępie główny obiekt naszych zainteresowań – będzie nim *p r z y g o d a*, rozumiana jako tekst powstały w interakcji graczy z Mistrzem Gry w trakcie *s e s j i*, którego fabuła odpowiada założeniom przygotowanego uprzednio *s c e n a r i u s z a*. W ten sposób kosztem niewielkich uproszczeń osiągamy sytuację, w której z chaosu wymienionych powyżej nierównorzędnych porządków funkcjonowania tekstu wyłania się forma możliwa do zanalizowania za pomocą tradycyjnych narzędzi teorii oraz krytyki literackiej i poddająca się rygorowi ich aparatów pojęciowych – definiowaną tak *p r z y g o d ę* traktować można na równi z innymi znanymi tym gałęziom badań przypadkami improwizowanych tekstów kultury, *role-playing* wpisują się bowiem w mający swoje źródła w kulturze plemienną najstarszy system twórczy ludzkości. Interesować nas będą w szczególności podobieństwa i różnice zachodzące pomiędzy *g r a m i f a b u l a r n y m i* a pozostałymi gatunkami kultury popularnej – nim jednak przejdziemy do analizy tych stosunków przyjrzymy się pokrótce zależności między *p r z y g o d ą* a systemem.

Zbiórczym mianem *s y s t e m u g r y f a b u l a r n e j* określa się dwa odrębne w zasadzie byty, zbiór technicznych zasad regulujących przebieg rozgrywki oraz opis świata, w którego realiach umieszczane mogą być *p r z y g o d y*, przy czym pomiędzy tymi dwoma elementami zachodzi zależność na tyle ograniczona, że po niewielkich przeróbkach zbiór reguł z jednego systemu stosować można do świata opisanego w drugim – twórcy gier fabularnych starają się bowiem stworzyć z jednej strony uniwersalne zasady symulujące możliwie najdokładniej (przy zachowaniu czynnika losowego) rzeczywistość, z drugiej zaś oryginalne, wyróżniające się na tle konkurencji światy gry. Próba porównania różnych systemów od strony ich technicznych reguł byłaby z pewnością fascynującym eksperymentem, ukazującym ewolucję tych matematycznych modeli rzeczywistości, od skomplikowanych i represyjnych po intuicyjne i ekspresyjne, ujęcie teoretycznoliterackie

^{2/} Czynniki losowe wyrażany jest – najczęściej – przez rzutu wielościennymi kostkami (od 4 do 20), a wynik odnoszony jest do tabel określających trudność wykonania danej czynności w obrębie *s y s t e m u* oraz ewentualnie modyfikowany przez konkretne uwarunkowania sytuacji zadanej w *p r z y g o d z i e*.

Gry i zabawy (pożyteczne)

nakazuje zwrócić uwagę raczej na stosunek świata przedstawionego, określającego miejsce, czas i osoby akcji p r z y g o d y do jej właściwej fabuły.

Klasyczne opisanie świata gry fabularnej nie różni się znacząco od podobnych przedsięwzięć znanych piśmiennictwu tradycyjnemu, np. średniowiecznych czy renesansowych kronik podróżniczych – opisu podróży do Chin Marco Polo czy odkrycia „Indii” przez Kolumba – choć zachodzi między nimi jedna podstawowa różnica: świat gry jako dzieło autorów systemu zawsze jest doskonały i skończony; stwórca świata nigdy się nie myli, niemożność przeniknięcia jego zamiarów powoduje, że nie da się kategoriycznie oddzielić nielogiczności niezamierzonych od tych pozornych, podyktowanych logiką stwórcy, jedyną obowiązującą w jego uniwersum³. System oferuje kompletną wizję świata, na którą składają się opisy jego historii i terażniejszości, geografii i uwarunkowań gospodarczych, systemów rządów, życia różnych klas społecznych itd. Im bardziej kreacja autora różni się od naszego tu-i-teraz, tym większe stawia on wyzwania nie tylko sobie, ale także przyszłym twórcom p r z y g o d, będą oni bowiem musieli przyswoić sobie obszerniejszy zbiór danych oraz w większym stopniu zawiesić niewiarę. Gracze decydując się na dany system przyjmują jego konwencję, zasady i realia, ale wykorzystują je wedle własnego uznania. Ogólną relację pomiędzy systemem a przygodą oddać można za pośrednictwem bazujących na teorii lingwistycznej De Saussure’a, a w kontekście kultury opisanych szerzej przez Barthes’a, kategorii paradygmatu i syntagmy – paradygmat definiuje zbiór możliwych do wykorzystania składników, z których Mistrz Gry tworzy syntagmę-scenariusz, i do których odwołują się gracze w trakcie realizacji syntagmy-przygody. Świat przedstawiony w całej swej złożoności oraz charakterystyka postaci graczy i napotykanych przez nie (a odgrywanych przez Mistrza Gry) istot, słowem – realia przygody, determinowane są przez system. Określa on motywację i etykę bohaterów oraz granice ich możliwości, jest równocześnie tłem i siłą sprawczą, kontekstem i pretekstem.

Struktura s c e n a r i u s z a r p g, podobnie jak wielu narracji popularnych, mieści się zasadniczo w schemacie baśni magicznej zrekonstruowanym przez Proppa⁴. Mamy tu do czynienia zarówno z typami postaci wraz z przypisanymi im zadaniami, jak i z funkcjami fabularnymi. P r z y g o d a musi się składać z kilku stałych elementów: Wstęp (pojawienie się zła/zakłócenia w świecie; zebranie „drużyny”), Właściwa Przygoda (początek wyprawy, spotkania z pomocnikami i prze-

^{3/} Zasada ta odnosi się zresztą także do samego aktu realizacji tekstu – interaktywność rozgrywki ograniczona jest arbitralnością Mistrza Gry, do którego z racji wszechwiedzy zawsze należy ostatnie słowo (boski niemal status narratora wynika z *consensusu* pomiędzy graczami – w rzeczywistości wszechwiedza, nawet obejmująca wyłącznie sztuczny świat gry fabularnej, jest niemożliwa). Paradoksalnie zresztą „doskonałość i skończoność” świata gry, o której powyżej, pełna jest oczywiście luk i niedopowiedzeń (najczęściej: elementów nieopisanych w podręczniku, a niezbędnych do rozegrania przygody), których wypełnianie również jest zadaniem Mistrza Gry – jako najlepiej obeznanego z opisanymi szczegółami – bądź umowy pomiędzy nim a graczami.

^{4/} Zob. W. Propp *Morfologia bajki*, „Pamiętnik Literacki” 1968 nr 4.

Fulińska, Janicki Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych

ciwnikami, próby, jakim poddani są bohaterowie, otrzymywanie podarunków), Powrót (pomyślnie – lub nie⁵ – zakończenie przygody, nagroda). Nagroda przybiera dwie formy: z jednej strony może być nią, podobnie jak w klasycznych fabułach, odniesienie przez postaci korzyści na płaszczyźnie świata przedstawionego, z drugiej – otrzymanie przez graczy istniejącego na naszym poziomie rzeczywistości tzw. „doświadczenia”, umożliwiającego modyfikowanie postaci w odniesieniu do mechaniki systemu (a więc nabywanie przez nie nowych umiejętności, rozwijanie już posiadanych itp. – niezwykle istotne ze względu na możliwość pojawienia się, wykorzystania przez gracza, danej postaci w kolejnych przygodach).

Pomocnicy i wrogowie należą do świata bohaterów niezależnych, kreowanych przez Mistrza Gry, a więc pochodzących z innego poziomu narracji niż postacie graczy. Funkcje oraz działania bohaterów niezależnych mogą być dostosowywane do potrzeb konkretnych sytuacji, w zależności od rozwoju linii fabularnej prowadzonej przez graczy, w związku z czym są oni silniej powiązani z całością fabuły, stanowiąc w zasadzie jeden z jej elementów – w kolejnych, niepowiązanych ze sobą fabularnie przygodach rozgrywanych przez tych samych graczy zwykle nie pojawiają się ci sami bohaterowie niezależni, co przywodzi na myśl inne działające na podobnej zasadzie teksty kultury popularnej, np. kryminały, z pojawiającym się w każdym odcinku serii detektywem oraz różnymi dla każdej fabuły postaciami drugiego planu.

Najczęstszym „podarunkiem” jest w grach fabularnych informacja – bohaterowie niezależni są przede wszystkim informatorami, przekazującymi okruchy wiedzy o zdarzeniach i świecie, które mają się okazać przydatne w rozwiązaniu zagadki lub osiągnięciu celu. Oczywiście w funkcji „podarunków” mogą pojawić się też przedmioty, podobnie jak w baśni konieczne lub pomocne w wykonaniu zadania. Motyw tak rozumianych „podarunków” przejęła od baśni literatura fantastyczna i do gier fabularnych trafił on określną drogą – podobnie rzecz ma się zresztą z bardzo wieloma aspektami *role-playing-games*, jednak zadanie prześledzenia wszystkich czynników, pod których wpływem uformowała się specyfika fabularna gier oraz, w konsekwencji, szczegółowego określenia granic oryginalnego ich wkładu w kulturę popularną przekracza ramy tego opracowania. Pozostawmy przy ogólnikowym stwierdzeniu, że wpływ całościowych dokonań kultury popularnej opartej o tradycyjne media na gry fabularne pozostaje niewąspółmiernie wyższy od zwrotnego oddziaływania gier na pozostałe teksty popkultury.

Gry fabularne są tekstami silnie zakorzenionymi w tradycji narracyjnej⁶ i bez trudu można odkryć w nich pewne stale schematy fabularne przygód (dwa funda-

^{5/} „Pomyślnie lub nie” uwarunkowane jest przebiegiem rozgrywki oraz decyzjami Mistrza Gry. Jest to jedna z różnic zachodzących w stosunku do narracji nieinteraktywnych, a wynikających ze znacznego ograniczenia determinizmu.

^{6/} Większość zainteresowanych skłonna jest uznawać je za coś w rodzaju interaktywnej prozy o mniej lub bardziej epickim charakterze, związku *role-playing* z dramatem podkreślają głównie badacze odnoszący je do psychologii (drama) czy pedagogiki (metody aktywizujące).

Gry i zabawy (pożyteczne)

mentalne, organizujące scenariusz na podstawowym poziomie, to w y p r a w a bądź też *quest*⁷, gdzie sukces bohaterów uwarunkowany jest pokonaniem przeciwności, i wymagająca rozwikłania z a g a d k a) oraz wykazać, że wielka liczba szczegółowych rozwiązań fabuły może wystąpić niezależnie od systemu, w jakim rozgrywana jest przygoda. Jednak uniwersum systemu, jako narzucone autorem tekstu-przygody, ogranicza ich znacznie bardziej niż sztafaż świata powstającego równoległe z fabułą w tradycyjnym procesie twórczym, a przynależność gier fabularnych do nurtu kultury popularnej i ich bliskie, oparte często na naśladownictwie związki z popularnymi gatunkami czy nawet poszczególnymi dziełami determinują wykorzystywanie przez autorów typowych struktur i rozwiązań fabularnych. Z tych powodów autonomię fabuły przygody w stosunku do systemu-świata uznać musimy za bardziej ograniczoną niż w przypadku innych tekstów, zarówno tradycyjnych, jak i przynależnych nowym mediom, np. grom komputerowym.

Nie oznacza to, że gry fabularne mają charakter wyłącznie odtwórczy i naśladowczy. Ich mimetyczny (referencyjny) charakter zależny jest od stopnia związku świata systemu ze światem rzeczywistym – istnieją systemy, w których realizm świata zewnętrznego wyznacza realizm wewnętrzny świata opisywanego w przygodzie, oraz takie, w których zawieszono są nawet prawa fizyki obowiązujące w rzeczywistym uniwersum. Nie można też mówić o wyłącznie mechanicznym powielaniu fabuł w toku gry, czyli o naśladowaniu literatury, jako że konkretna realizacja szkieletowej sekwencji zdarzeń zaprogramowanej przez Mistrza Gry (bądź autora przygody) uzależniona jest nie tylko od predyspozycji psychicznych graczy, ale także od ich bagażu kulturowego, lekturowego, a więc może być utkana z bardzo różnych wątków i ich rozwinięć. To unikatowe zjawisko, bliskie jednocześnie narracyjnej tradycji kultury popularnej oraz interaktywnym mediom współczesności, doczekało się własnych kategorii oryginalności i naśladownictwa. W ramach świata *role-playing-games* współegzystują prądy awangardowe i zachowawcze, ścierają się różne szkoły tworzenia scenariuszy i realizowania przygód, pojawiają się sezonowe mody i samozwańczy arbitrowie elegancji, rozwiązania proponowane przez autorów nowych systemów wpływają na kształt przygód realizowanych także w ramach innych, wcześniejszych. Sytuacja ta przypomina „życie wewnętrzne” innych gatunków popkultury, takich jak kryminał czy *science-fiction*, z tym że dyskurs ten w odniesieniu do gier fabularnych ma szerszy zasięg, bo dotyczy nie tylko nielicznych twórców i krytyków, ale ogółu graczy – zarazem twórców i odbiorców przygód.

Jeśli za podstawę dalszej refleksji przyjąć systematykę i terminologię zaprezentowane przez Johna G. Caweltiego⁸, gry *role-playing* stanowią wzorcowy przykład

^{7/} Określenie to, używane najczęściej w stosunku do fabuł literatury fantasy, obejmuje działania szersze od samej wyprawy – wędrowki, zawiera w sobie bowiem tak istotny dla m o r f o l o g i i b a j k i element misji.

^{8/} Zob. J.G. Cawelti *Adventure, Mystery and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*, Chicago-Londyn 1976; przekład polski jednego z rozdziałów: J.G. Cawelti, *Formuły, gatunki i archetypy*, przeł. A. Fulińska, „Znak” 1996/10. Wszystkie cytaty w artykule pochodzą z tego tekstu.

Fulińska, Janicki Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych

gatunków formularnych. Przez formułę w odniesieniu do ogółu tekstów rozumie my typ kodu zawierający określone bądź to przez tradycję, bądź też dzieła kano niczne, elementy determinujące ogólne ramy świata przedstawionego – mamy więc formułę *westernu*, formułę *fantasy*, formułę czarnego kryminału itp. For muła, której zastosowanie jest jednym z podstawowych wyznaczników przynależ ności do ogółu zjawisk kultury popularnej, nie wiąże się bezpośrednio z żadnym określonym medium – istnieją *westerny-książki*, *westerny-filmy*, *westerny-ko miksy* – i oczywiście *westerny-systemy fabularne*. Gry fabularne ze względu na swój naśladowczy charakter nie doczekały się żadnej przynależnej im „organicz nie” formuły, jak np. właściwe sztuce komiksu opowieści o superbohaterach, ale liczne dostępne na rynku systemy przynależą do niemal wszystkich znanych for mul (z ilościowym wskazaniem na te związane z ogólnie pojętą fantastyką). Wyni kają z tego dwa wnioski: po pierwsze, teksty przygód oferują niemal laboratoryjne warunki do badania uwarunkowań pomiędzy ewoluującymi formułami czy ich wzajemnego przenikania się; po drugie, teoretyczne uwagi dotyczące warunków osiągnięcia oryginalności w dziełach formularnych funkcjonujących w obrębie kla sycznych mediów odnieść możemy do gier fabularnych.

Cawelti cytuje opinię krytyka Eldera Olsona: „różnica pomiędzy powieściami przygodowymi czy powieściami grozy a «poważną» literaturą polega na tym, że ta ostatnia stara się pokazywać postacie i sytuacje o charakterze uniwersalnym, pod czas gdy najwyższe osiągnięcia tej pierwszej polegają na stworzeniu czegoś wyjątko wego”. Spostrzeżenie to wydaje się paradoksalne, bo wymagana „wyjątkowość” zda je się stać w sprzeczności z tezą o konwencjonalnym charakterze formularności. Wszelkie wątpliwości wyjaśnia jednak uwaga filmoznawcy Roberta Warshowa: „[w dziełach konwencjonalnych] oryginalność jest dobrze widziana tylko o tyle, o ile wzmaga oczekiwane doświadczenie, nie zmieniając jego cech zasadniczych”. Zasada ta z powodzeniem da się zastosować do wszelkich form popkultury, np. spor tu – oglądając mecz piłki nożnej liczymy na to, że zawodnicy wykażą się umięjętnościami, oryginalną i skuteczną grą w ramach wyznaczonych przez przepisy. Byliby śmy zaskoczeni i może nawet ubawieni, gdyby napastnik wmaszerował z piłką pod pachą do bramki, na pewno jednak nie stanowiłoby to powodu do szczególnego po dziwu. W świecie kultury popularnej prawdziwą sztuką jest umiejętność bycia ory ginalnym przy jednoczesnym przestrzeganiu zasad.

Reguła ta stosuje się także do gier fabularnych. Cele realizacji aktu tekstualne go, w wyniku którego powstaje przygoda, mogą być różne dla różnych sesji, a na wet dla różnych graczy biorących udział w tej samej rozgrywce, i choć bez wątpie nia wciąż obracamy się w kręgu kategorii arystotelesowskich, w szczególności rzecz jasna *katharsis*, a raczej leżącej u jej podstaw zasada utożsamienia z bohate rem i współprzeżywania jego losów (wyjątkowy status gracza jako twórcy-odbiorcy fabuły i jednocześnie odtwórcy ról nie pozostaje tu bez znaczenia), nie ulega jed nak wątpliwości, że gry fabularne to w ujęciu przytłaczającej większości uczestni ków nie sztuka, a popularna rozrywka, której nadrzędnym zadaniem jest dostar czanie satysfakcji. Satysfakcja ta wypływa z subiektywnie pojmowanej jakości zre-

Gry i zabawy (pożyteczne)

alizowanej przygody, która to jakość, jak w przypadku innych zjawisk popkulturowych, zależy od oryginalności osiągniętej zgodnie z zasadami, w przypadku *role-playing* definiowanymi przez system, którego to systemu właściwości z kolei wyznacza formuła⁹.

APPENDIX

Konstrukcja i specyfika RPG a klasyczny model komunikacyjny Romana Jakobsona

	kontekst (system)	
	komunikat	
nadawca (MG, gracz)		odbiorca (MG, gracz)
	kontakt	
	kod (język, obraz)	

Z tym że podstawowa para nadawca-odbiorca przyjmuje tu trzy podstawowe warianty:

nadawca (MG)	odbiorca (gracz)
nadawca (gracz)	odbiorca (MG)
nadawca (gracz)	odbiorca (gracz)

a czasami również podwariant:

nadawca (MG)	odbiorca (MG)/odbiorca (gracze)
--------------	---------------------------------

jeśli zdarza się sytuacja, w której rozmawiają/działają wyłącznie postacie niezależne, a gracze (i nawet niekoniecznie ich postacie) są odbiorcą wtórnym komunikatu. W tym wypadku gry fabularne wykazują największy związek ze sztuką sceniczną – wtórni na poziomie świata przedstawionego odbiorcy komunikatu są jego faktycznymi adresatami w kontekście rzeczywistej realizacji aktu tekstualnego.

Nie ma odrębnego nadawcy i odbiorcy, ale jak w każdej interakcji role te są wymienne. W przeciwieństwie do podmiotu czynności twórczych

⁹ Brak tu miejsca na szczegółowe rozważania o strategiach, jakimi posługują się gracze, by zapewnić realizowanym przez siebie przygodom oryginalność. Wymieńmy trzy:
1. Ożywianie stereotypów, np. poprzez wyposażanie schematycznych postaci w nietypowe, dodające im charakterystycznego rysu cechy.
2. Sprawdzające się głównie jako środek do osiągnięcia efektu komicznego prezentowanie stereotypów z podkreśleniem ich stereotypowości lub przerysowaniem cech o niej decydujących.
3. Wszelkiego rodzaju zabiegi intertekstualne, w przypadku gier fabularnych niezwykle skuteczne ze względu na to, że w przypadku niewielkiej grupy graczy łatwo o ustalenie kanonu znanych wszystkim tekstów.

Fulińska, Janicki Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych

MG nie ma władzy nad działaniami, a nawet wyglądem postaci kreowanych przez graczy. Gracze mogą w sposób nieprzewidziany przez MG wpłynąć na losy postaci należących do jego świata (niezależnych; *non-player characters*) lub zmusić go do poszerzenia k o n t e k s t u.

Kod zasadniczo jest werbalny, niemniej dopuszczalne są również pozawerbalne elementy komunikacji (obraz, przedmiot, efekty akustyczne).

Kontekstem jest s y s t e m (sam w mniejszym lub większym stopniu referencjalny wobec świata rzeczywistego), a zatem to znajomość systemu jest gwarantem spełnienia funkcji referencjalnej.

Ze względu na interaktywność rozgrywki (i jej rozrywkowy charakter) oraz konieczność z a i n t e r e s o w a n i a graczy światem i konkretną przygodą funkcje ekspresywna, poetycka i fatyczna (a także do pewnego stopnia metafazykowa) łączą się nierozdzielnie. Nadawca komunikatu (zarówno MG jak i gracz) powinien posługiwać się środkami zwracającymi uwagę na sam komunikat (funkcja poetycka), dbać o nieustannie podtrzymywanie kontaktu zarówno pomiędzy MG i graczami, jak i – na poziomie wewnątrz narracyjnym – między postaciami graczy (i postaciami niezależnymi). Funkcja fatyczna zwłaszcza zatem rozkłada się na dwa poziomy: rozgrywki (w świecie rzeczywistym) i narracji (w świecie przedstawionym/systemu/przygody).

Na zakończenie zaznaczyć musimy jeszcze, że naszkicowany powyżej schemat z konieczności skrótowo traktuje aspekt wielości poziomów komunikacji w grach fabularnych – niemal całkowicie pominięte zostały zachodzące w świecie rzeczywistym relacje gracz-postać, gracz-gracz, itp. Bez wątplenia stanowią one interesujący materiał dla teoretyków komunikacji, ich oddziaływanie na ostateczny kształt zrealizowanego tekstu p r z y g o d y pozostaje jednak niewielkie – co nie oznacza, że komunikaty takie są z punktu widzenia miłośników *role-playing* nieistotne i nie wpływają na stopień satysfakcji czerpanej przez nich z zabawy.