

Wzorzec gatunkowy instrukcji gry planszowej

Board game instruction's genre

Kamila Zielińska-Nowak

Uniwersytet Wrocławski

kamila.zielinska009@gmail.com | ORCID ID: 0000-0003-0246-1700

Abstract: The article presents the genre pattern of contemporary board game instructions, also considering earlier texts. The study material consists of 100 instructions issued from 1861 to 2021. The methods of genealogical, stylistic and cultural analysis were used, emphasizing the important role of situational context due to the instruction's practical character. Four aspects of the text were examined: structural, cognitive, pragmatic and stylistic, which, according to Maria Wojtak, make up the genre pattern. The study of the texts showed that there is a genre pattern of this type of text, which distinguishes it from others of the instructional variety. It was proven that despite the ludic aspect inherent in the game (and fundamental to it), the most important purpose of a board game instruction is to explain the rules of the game. All components, whether textual or visual, are subordinated to the functional nature of the text. The instruction serves the player to understand the game mechanisms quickly. For this reason, means of shortening instructions are used, and illustrations are intended to depict the text first and foremost. Distinctions and structure help to find the most important information, and the style is conducive to reading. The speaker usually plays the role of the teacher and the receiver – the layman who wants to learn the game. The author of the instruction often shortens the distance by using second-person forms and the imperative mode.

Keywords: text, functional text, instruction, board game, genre

Homo Ludens 1(16) / 2023 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2023.16.11 | received: 31.12.2022 | revision: 31.05.2023 | accepted: 24.12.2023

1. Wprowadzenie

Celem artykułu jest opisanie wzorca gatunkowego instrukcji gry planszowej na podstawie jego tekstowych aktualizacji¹. Należy na wstępie zaznaczyć, że w materiale badawczym znajdują się nie tylko gry z prototypową planszą (daną w całości, na której rozgrywa się cała gra), ale również przykłady gier leżących na peryferiach zbioru gier planszowych, np. z planszą modułową lub gry karciane. Analiza uwzględnia współczesne instrukcje (wydane między 2000 a 2021 rokiem), jak i starsze teksty (pochodzące z okresu między drugą połową XIX wieku a rokiem 2000). Dzięki temu artykuł ukazuje także ewolucję wspomnianego wzorca. Ponadto zbadanie propozycji z różnych lat pomogło wyszczególnić, co wywodzi się od wcześniejszych tekstów, a co pojawiło się niedawno. Gry, do których dołączono badane instrukcje, różnią się rodzajem, tematyką, stopniem skomplikowania oraz grupą docelową. Mają charakter strategiczny, przygodowy, imprezowy i edukacyjny.

Na gruncie językoznawstwa czy medioznawstwa polskiego poświęcono instrukcjom gier planszowych kilka prac (zob. Łaczyński, 2012; Zielińska, 2017, 2018a; Pałucka-Czerniak, 2020; Zielińska-Nowak 2020a, 2020b, 2021a, 2021b), jednakże dotąd nie opisano interesującego mnie zjawiska.

1.1. Materiał badawczy

Na materiał badawczy składa się 100 instrukcji dołączonych do gier wydanych w Polsce. Wśród nich 52 teksty (po 13 z każdego rodzaju gry) pochodzą z XXI wieku. Analizuję 48 przykładów opublikowanych przed 2000 rokiem: po 1 z 1861 roku, 1904 i z lat 30. XX wieku, 2 z lat 40., 3 z lat 50., 4 z lat 60., 10 z lat 70., 12 z lat 80. i 14 z lat 90. Dobór wynika z dotarcia do takowych podczas kompletowania materiału badawczego. Starsze przeanalizowane gry pochodzą bowiem ze zbiorów własnych, prywatnych kolekcjonerów, graczy (Bezimiennego z portalu Pudelkazgrami.pl) oraz

¹ Artykuł przedstawia analizę przeprowadzoną na potrzeby pracy magisterskiej (Zielińska, 2018b) napisanej pod kierunkiem dr. hab. Waldemara Żarskiego, prof. UW, i obronionej 3 lipca 2018 w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego. Analiza ta została na potrzeby niniejszego tekstu pogłębiona. Uaktualniono także materiał badawczy – o 7 instrukcji dołączonych do gier wydanych w latach 2018–2021.

publicznych instytucji: Zakładu Narodowego im. Ossolińskich, Biblioteki Narodowej w Warszawie i Miejskiego Muzeum Zabawek w Karpaczu. Do instrukcji miałam najczęściej dostęp w formie elektronicznej: zdjęć, skanów bądź plików PDF. Wspomniałam, że w ramach współczesnych instrukcji uwzględniłam po 12 z każdego rodzaju gry. Rodzaje te korespondują z typami gier, do których przynależą te wydane przed 2000 rokiem. Są to gry strategiczne, edukacyjne, imprezowe i przygodowe.

W grach strategicznych najważniejsza wydaje się strategia, aktywizuje się bowiem w ich trakcie myślenie logiczne i perspektywiczne. Aby wygrać, gracz powinien przewidywać ruchy przeciwnika, ale i aktualizować własną taktykę. Ważniejsza jest decyzyjność grających niż losowość. Podobne do strategicznych są gry ekonomiczne i logiczne. W tych pierwszych występuje element przekształcania, prawdziwe mechanizmy rynkowe itp. Gracz zarządza w pewnymi zasobami, np. pieniędzmi czy surowcami. Te drugie natomiast opierają się na abstrakcyjnym myśleniu i są pozbawione tematu. Z powodu podobieństwa owych dwóch typów w ramach grupy gier strategicznych uwzględniono i gry ekonomiczne, i logiczne. Gry przygodowe wyróżniają się natomiast rozwiniętą literackością prezentowaną za pomocą licznych elementów narracyjnych, które mają stworzyć atmosferę oraz umożliwić użytkownikom wejście do świata przedstawionego. Gry imprezowe cechują nieliczne, proste zasady i dynamiczna rozgrywka. Są to zazwyczaj tytuły dla wielu osób. Takie gry częściej wykorzystują zręczność, spostrzegawczość bądź refleks. Gry edukacyjne natomiast koncentrują się na nauce poprzez zabawę. Ważny jest w nich cel dydaktyczny, np. nauka liczenia, ortografii czy trenowanie pamięci.

1.2. Metoda badawcza

W analizie wykorzystano metody analizy genologicznej oraz stylistycznej, jak również analizę kulturową, ponieważ instrukcja jako tekst użytkowy jest silnie uwikłana w kontekst sytuacyjny. Rozumiem gatunek jako „twór abstrakcyjny, zbiór konwencji, które podpowiadają członkom określonej wspólnoty komunikatywnej, jaki kształt nadać konkretnym interakcjom” (Wojtak, 2008, s. 353).

Warto wspomnieć – choć z uwagi na ograniczoną objętość tylko pokrótce – że genologia jako część nauki o tekście ma bogatą tradycję

badawczą. Polskie studia genologiczne zapoczątkowała Stefania Skwarczyńska, która zaprezentowała humanistyczną teorię gatunku uwzględniającą 10 elementów składających się na proces komunikacyjny: 1) nadawcę, 2) odbiorcę, 3) stosunek łączący nadawcę i odbiorcę, 4) sytuację nadawczą, odbiorczą i nadawczo-odbiorczą, 5) funkcję tekstu, 6) przedmiot (temat) tekstu, 7) ujęcie przedmiotu, 8) tworzywo tekstu, 9) przedstawienie i wyraz oraz 10) kod (1965, s. 88–106). Na marginesie odnotujmy, że to Skwarczyńska (1932) obok literatury pięknej z dominującą funkcją estetyczną wprowadziła pojęcie literatury stosowanej, której przyświeca cel praktyczny.

Rosyjski teoretyk i historyk literatury Michaił Bachtin (1986) zaznaczał natomiast istnienie wrodzonej kompetencji gatunkowej, która pozwala na naturalne posługiwanie się gatunkami i ich identyfikowanie. Badacz podkreślił również, że każda wypowiedź odzwierciedla intencję nadawcy oraz warunki niezbędne do jej osiągnięcia. Umożliwiają to treść, styl i kompozycja, tworzące jednocześnie całość wypowiedzi.

Pewnym *novum* w studiach genologicznych była propozycja Anny Wierzbickiej, czerpiącej z dokonań Bachtina, Ludwiga Wittgensteina oraz Johna L. Austina i Johna R. Searle’a (nawiązywała do ich teorii aktów mowy, która zostanie omówiona dalej). W latach 80. XX wieku badaczka rozpisała teksty należące do różnych gatunków wypowiedzi na proste zdania podkreślające rolę intencji nadawcy danego komunikatu. W koncepcji genrów mowy Wierzbickiej (1983, s. 126) gatunek to „ciąg prostych zdań, wyrażających założenia, intuicje i inne akty umysłowe mówiącego”. Opisała w ten sposób m.in. przemowy, groźby, toasty i podziękowania. Aby w takiej formie przedstawić gatunki wypowiedzi, należy wpięrw nie tylko zrozumieć intencję nadawcy, ale przede wszystkim ustalić determinujące gatunek postawy, emocje oraz założenia, które składają się z kolei z prostych aktów umysłowych.

Z kluczową rolą intencji w definiowaniu gatunku nie zgodziła się Bożena Witosz (2005), ponieważ według niej obok gatunków prostych z jedną intencją (np. rozkaz czy prośba) istnieje wiele gatunków złożonych, pełniących kilka funkcji naraz. Jednocześnie nie można tych wypowiedzi rozpatrywać jako sumy poszczególnych aktów illokucji. Dla badaczki istotniejszym wyznacznikiem genologicznym jest struktura tekstu. Analiza, której wyniki opisano w niniejszym artykule, opiera

się na czterech aspektach wzorca gatunkowego zaproponowanych przez Marię Wojtak: strukturalnym, pragmatycznym, poznawczym oraz stylistycznym. Należy podkreślić, że aspekty te pozostają w ścisłych zależnościach, często wzajemnie się determinują i nie istnieją bez siebie nawzajem. Nie można więc ich traktować rozłącznie. Aspektem strukturalnym jest określona struktura oraz reguły delimitacji tekstu, tzn. rama tekstowa, podział na poszczególne segmenty i ich liczba oraz relacje między nimi. Aspekt pragmatyczny to „uwikłania komunikacyjne”, do których zaliczają się: obraz nadawcy i odbiorcy, cel wypowiedzi, kontekst gatunkowy, typ przekazu i sfera komunikacyjna. Na aspekt poznawczy, czyli tematykę i sposób przedstawienia, składają się: perspektywa, punkt widzenia, hierarchia wartości oraz kategoryzowanie świata. Aspekt stylistyczny zaś to środki uwarunkowane wspomnianymi elementami.

Koncepcja wzorca gatunkowego według Wojtak została w niniejszym artykule wybrana z uwagi na liczne udane opracowania badaczki dotyczące różnych gatunków wypowiedzi, w tym tekstów użytkowych. Jednocześnie opisanie wzorca gatunkowego instrukcji gry planszowej za pomocą wymienionych czterech elementów wydaje się wyczerpujące. Obejmuje bowiem zarówno aspekty pozajęzykowe (struktura tekstu – jak on wygląda, na jakie elementy składowe się dzieli i jaki buduje obraz świata) oraz językowe (m.in. wykorzystane środki stylistyczne i umiejscowienie ich w kontekście).

Uwzględniając dynamikę wpisaną w komunikację, Wojtak wyróżnia trzy warianty wzorca gatunkowego: kanoniczny, alternacyjne i adaptacyjne. Wzorzec kanoniczny decyduje o przynależności do gatunku, ponieważ składają się na niego cechy najbardziej trwałe. Wzorce alternacyjne powstają przez modyfikację struktury wzorca kanonicznego, m.in. przez dodanie lub usunięcie pewnego elementu, wymianę albo kontaminację struktur. Wzorce adaptacyjne nawiązują natomiast do innych gatunków tekstu.

1.3. Instrukcja jako tekst użytkowy

Instrukcja jest gatunkiem wypowiedzi użytkowej, nastawionym na komunikowanie informacji praktycznych, często determinujących zachowanie czytelnika, gdyż daje mu ścisłe wskazówki dotyczące jego postępowania. Instrukcja gry planszowej ma na celu wytłumaczenie mechanizmów

i reguł danej gry. Przekazuje odbiorcy-graczowi wiedzę i umiejętności niezbędne do zagrania w sposób zgodny z założeniami autorów. Jak pisze Waldemar Żarski:

Nadawca [takiego komunikatu] to specjalista w swojej dziedzinie. Odbiorca (uczeń) to adept, który chce uzupełnić wiedzę i wykorzystać ją w określonym celu. [...] [Instrukcje] można traktować jako językowe sposoby [ich] realizacji (2008, s. 91–92).

Ewa Ficek nazywa instrukcję „gatunkiem bliskim poradnikowi” (2013, s. 71), gdyż także charakteryzuje się ona przejrzystością oraz przystępnością. Ponadto przekazuje tylko niezbędne i zrozumiałe dla użytkownika informacje. Badaczka wśród punktów wspólnych wspomnianych dwóch gatunków wymienia: nierówny status komunikacji, który wynika z przewagi wiedzy i umiejętności nadawcy (wciela się on bowiem często w rolę przewodnika, konsultanta, nauczyciela czy doradcy), nieciągłość kontaktu w czasie oraz podobny sposób prezentowania informacji (tamże, s. 74). Zdaniem Ficek styl instrukcji bliski jest też tekstom urzędowym – z uwagi na rzeczowość wywodu, zwięzłość (i wynikającą z tego kondensację treści) oraz oficjalność komunikatu. Trzeba również podkreślić, że do cech typowej instrukcji należą zrozumiałość, wypunktowanie i chronologiczna prezentacja kolejnych działań, bezosobowość lub zwracanie się do odbiorcy w drugiej osobie trybu rozkazującego oraz wykorzystanie elementów wizualnych ułatwiających odbiór (zob. Zaśko-Zielińska, Majewska-Tworek, Piekot, 2008, s. 132 n.).

Tekst instrukcji pełni szereg funkcji: informacyjną (jest to jej podstawowa rola – przedstawienie reguł i mechaniki), interakcyjną (instrukcja musi zwrócić i podtrzymać uwagę odbiorcy – bez skoncentrowania się na tekście gracz nie zrozumie zasad), ekspresywną (gdyż czasem nadawca ujawnia się w tekście), perswazyjną (nadawca stara się nakłonić czytelnika-gracza do kierowania się zasadami gry opisanymi w instrukcji), ludyczną (odbiorca podczas rozgrywki nabywa wiedzę i umiejętności) oraz estetyczną (można to dostrzec przede wszystkim w instrukcjach dołączonych do gier przygodowych).

Jak stwierdził Zbigniew Jarosiński, „dla tekstu użytkowego odniesienie życiowe ma wagę podstawową. [Taki] [k]omunikat ściśle zrośnięty jest z konkretnym miejscem i konkretnym momentem, w jakim się realizuje” (1975, s. 11). Nie można więc analizować tekstu użytkowego

w oderwaniu od kontekstu sytuacyjnego, w którym ów tekst funkcjonuje, dlatego aspekt pragmatyczny okazuje się bardzo istotny w analizie instrukcji gry planszowej.

2. Ewolucja wzorca gatunkowego instrukcji gry planszowej

2.1. Aspekt strukturalny

Analiza struktury obejmowała ramę tekstową, podział na segmenty, ich liczbę, relacje między nimi oraz opracowanie edytorskie i wprowadzone elementy wizualne. Instrukcje napisane przed 2000 rokiem mają różną formę:

- książeczki – spiętej zszywkami bądź składanej (17 gier);
- dwustronnie zadrukowanej kartki (14);
- zapisu bezpośrednio na planszy (8);
- wydruku w gazecie (2);
- kartki wklejonej do pudełka (2);
- jednostronnie zadrukowanej kartki (2);
- składanej na trzy broszury (1);
- zapisu na pudełku (1).

Wydane zaś w XXI wieku przybierają przede wszystkim postać książeczki, chyba że gra jest na tyle nieskomplikowana, że zasady zajmują mniej stron (w trzech grach instrukcja mieści się na dwustronnie zadrukowanej kartce). Forma instrukcji zależy od długości tekstu, liczby ilustracji oraz wybranego formatu papieru. Duże znaczenie mają także stopień skomplikowania gry, liczba elementów, którymi się gra i które należy objaśnić, jak również liczba łamów. Ponadto w bardziej skomplikowanych grach występuje kilka zeszytów z zasadami, np. *Mage Knight* (2013) posiada *Reguły* oraz *Przewodnik*, a *Posiadłość Szaleństwa* (2016) – *Zasady wprowadzające* i *Kompletną Księgę Zasad*. Pierwszy z nich pełni rolę instrukcji, drugi natomiast dotyczy nietypowych sytuacji. Ma odpowiedzieć graczom na pytania, które mogą nasunąć się już podczas rozgrywki. Ponadto gry przygodowe nierzadko obejmują jeszcze osobno opisane scenariusze (warianty).

Do 2000 roku twórcy najczęściej decydowali się na układ jednolitej formy (40 gier). W XXI-wiecznych zaś jest to bardziej zróżnicowane:

w 25 instrukcjach wykorzystano jeden łam (wśród nich w 6 tekstach tylko krótkie fragmenty mają inny układ); w 15 – dwa; w 6 – równoległe jedno – i dwułamowy układ; w 6 zaś występują trzy łamy. Używanie kilku układów pomaga wyeksponować różne elementy instrukcji.

Rozwój struktury instrukcji od najstarszej do tych z 2021 roku pokazuje ewolucję mechanizmów i stopnia skomplikowania samej rozgrywki. W starszych tekstach autorzy decydowali się podzielić instrukcję na najważniejsze części, np. w *Bitwie morskiej* (lata 60. XX wieku) mamy tytuł gry, podpis – „GRA”, oraz reguły gry podzielone na akapity. Nieskomplikowane zasady zajmują tylko jedną stronę. W *Assarmocie* (1861) pomimo swojej długości (33 strony) instrukcja również posiada tylko kilka części: *Prawidła gry* oraz opis pól: *Dzieje bajeczne Polski*, *Polska podbijająca*, *Polska w podziałach*, *Polska kwitnąca* i *Polska upadająca*. Wraz z rozwojem gier struktura trzyczęściowa (tytuł, podtytuł i reguły gry) przestaje twórcom wystarczać. Układ instrukcji gier planszowych zmieniał się – pewne elementy dodawano (w razie potrzeby) – ale opisana trójdzielnosc zawsze występowała. Jednak segmentacja ostatniej części pozwala graczowi na szybsze odnalezienie interesującej go informacji.

Warto wspomnieć, że dopiero w latach 90. XX wieku zaczęto regularnie zapisywać informacje o autorach². Niektóre tytuły są spolszczonymi wersjami zagranicznych pozycji, ale w instrukcji brak wzmianki na ten temat. Przykładem służy gra *Detektyw* (1985), oparta na angielskim *Cluedo* (1945). W instrukcjach od lat 90. regularnie przedstawia się twórców, a po 2000 roku nawet podziękowania dla osób, które w pewnym stopniu przyczyniły się do aktualnego wyglądu gry bądź instrukcji (m.in. dla testerów). Jakub Kralka podkreśla, że uchwalonej w 1952 roku ustawie o prawie autorskim zarzuca się „wyczuwalnego ducha wielkiej, socjalistycznej wspólnoty” (2016). Ponadto ustawa nie uwzględniała pojęcia plagiatu. Początkowo w Polsce produkcją gier zajmowało się państwo i dopiero w latach 90. doszło do sprywatyzowania rynku planszówek, co mogło wpłynąć na dostrzeżenie kwestii autorstwa, gdyż jednostki

.....
² We wcześniejszych instrukcjach pojawiają się tylko informacje na temat przedsiębiorstwa, np. grę *Fortuna* (1984) wyprodukowała warszawska Spółdzielnia Rzemieślnicza „Żoliborz”, *Połowy morskie* (lata 80. XX wieku) – Spółdzielnia Przemysłu Artystycznego „Światowid”, a *Polowanie na myszy* (1989) – Przedsiębiorstwo Papierniczo-Poligraficzne „Prodryn” (P.P.P. „Prodryn”).

chciały zabezpieczyć swoje prawa i zyski. Niewykluczone, iż zaczęto wtedy również zauważać takie praktyki w zachodniej Europie i w Stanach Zjednoczonych.

Pewnym *novum* we współczesnych instrukcjach jest też patronat medialny danej pozycji, mający podkreślić jej wartość. Twórcy starają się o uzyskanie właściwego patronatu, tzn. pasującego do charakteru produktu. Przykładowo, autorzy *Podaj cegłę!* (2011), w której gracze wcielają się we właściciela firmy budowlanej, postarali się m.in. o patronat czasopisma „Murator”, czyli poradnika budowlanego. *Neuroshimę Hex!* (2005) zaś – grę taktyczną polegającą na przeprowadzeniu bitew między armiami – objęto patronatem np. „Militarnego Magazynku Specjalnego »Komandos«” oraz „Taktyki i Strategii. Militarnego Magazynu Historycznego”.

Większość współczesnych instrukcji ma zbliżoną do modelowej kolejność poszczególnych elementów, wyznaczoną przez respondentów ankiety Marcina Łączyńskiego (2012, s. 130). W niektórych został zamieniony ich porządek, ale struktura tekstu zazwyczaj przedstawia się następująco: cel gry, przebieg przygotowań do niej, opis elementów oraz ułożenie ich wokół planszy i na niej, przebieg rozgrywki, szczegółowe opisy działania każdego elementu, warunki zwycięstwa i sposób liczenia punktów, ewentualnie warianty dla różnej liczby uczestników. Instrukcje mają często unikatowe segmenty uwarunkowane tematyką i mechanikami gry, np. w *Claustrophobii* (2010) czy *Draculi* (2010) pojawia się opis bohaterów, którymi gracze będą się poruszać. Ponadto te same części mogą zostać nazwane inaczej, np. elementy gry jako *Zawartość pudełka* bądź *Komponenty gry*.

W instrukcjach po 2000 roku często występuje opis gry, nawet jeśli ma długość tylko kilku zdań. Może to być zwykła charakterystyka tytułu, krótkie opowiadanie, prezentacja w drugiej osobie liczby pojedynczej (taki zabieg ma na celu urealnienie rozgrywki) czy jednozdaniowa ocena gry: „Genialnie zakręcona gra losowa” (w instrukcji do *Pentago* z 2012 roku). W przygodówkach jeszcze przed wyjaśnieniem zasad pojawia się narracja wprowadzająca do świata gry. We współczesnych grach taką introdukcję – w znacznie skróconej wersji – zamieszcza się także w innych rodzajach gier planszowych.

Ważne informacje w instrukcjach zaznacza się za pomocą pogrubień, wersalików lub kapitalików, kursywy, podkreśleń lub innym kolorem –

choćby pochylenie najczęściej służy wyróżnianiu egzemplifikacji w tekście. Takie rozwiązania upraszczają korzystanie z instrukcji. Pomaga w tym też wyodrębnianie poszczególnych jej części. Dzięki temu łatwiejsze jest poruszanie się po tekście, jak również wyszukiwanie pożądanych informacji podczas rozgrywki. Wybór środków służących tym celom dostosowuje się do charakteru gry, jej tematyki oraz innych elementów graficznych występujących w instrukcji. Przykładowo, oprawa graficzna *Przekleństwa Mumii* (1988) przenosi nas do Egiptu, a *Magiczny miecz* (1993) – do świata fantasy. Od lat 60. XX wieku wykorzystuje się podobne sposoby wyróżniania (np. pogrubienie, większy stopień pisma³, wersaliki). We współczesnych tekstach rozwiązań jest więcej (zob. Zielińska-Nowak, 2020b) – jak choćby wprowadzenie rozmaitych kolorów, barwnych elementów graficznych, co wynika po prostu z rozwoju technik poligraficznych. Wcześniej pomimo mniejszych możliwości w tym zakresie twórcy starali się wykorzystać dostępne im środki jak najlepiej – m.in. instrukcje do *Detektywa* (1985) czy *Przekleństwa mumii* (1988) zostały napisane na niebiesko. W pozostałych instrukcjach tekst ma jednak kolor czarny. Do przykładowych rozwiązań wyróżniających poszczególne części współczesnej instrukcji należą⁴:

- większy stopień pisma, pogrubienie i wersaliki (*Diuna: Imperium, Imago*);
- ozdobny krój pisma (*Timeline, Coimbra*);
- pogrubienie i odrębny kolor pisma (*Party Time*);
- wysrodkowanie, pogrubienie, większy stopień pisma (*Wiochmen Rejser*);
- ozdobna ramka, odrębny kolor i większy stopień pisma (*Ucieczka: Świątynia Zagłady*);
- ozdobna ramka, odrębny kolor, większy stopień pisma i ozdobny krój (*Eldritch Horror: Przedwieczna groza*);
- wypunktowanie liczbowe, odrębny krój pisma, pogrubienie (*Munchkin*);
- wypunktowanie liczbowe, pogrubienie, wersaliki i odrębny kolor (*Zombicide*).

.....

³ Zgodnie z obowiązującą terminologią edytorską sformułowanie „stopień pisma” rozumiem jako wielkość tekstu wydrukowanego na papierze.

⁴ W nawiasach podano przykłady gier, w których wykorzystano wymienione rozwiązania.

Można więc powiedzieć, że współcześnie wybór rozwiązania zależy wyłącznie od wyobraźni grafika i od jego wyczucia estetycznego. Z uwagi jednak na użytkowy charakter tekstu wybrane środki mają ułatwiać odbiorcy lekturę, a nie ją utrudniać, gdyż przede wszystkim powinny pomagać czytelnikowi-graczowi w posługiwaniu się instrukcją. W przypadku dłuższych tekstów pojawia się także żywa pagina.

Do lat 90. XX wieku wyłącznie instrukcje drukowano na białym papierze, decydując się na kolorowe okładki przywołujące na myśl książki wyłącznie w przypadku obszerniejszych (co najmniej kilkunastostronicowych) wskazówek. W instrukcjach wydanych po roku 2000 ilustracja okładkowa tworzy atrakcyjne wrażenie oraz przyciąga potencjalnego gracza. Ponadto przy wydawaniu zagranicznej gry w Polsce często na mocy umowy instrukcja wygląda praktycznie identycznie (tłumaczy się tylko tekst, rozwiązania graficzne zaś są kopiowane z oryginału). Autorzy chętnie dzisiaj korzystają także z kolorowego ozdabiania stron. Wprowadzają w tym celu⁵:

- ramki (*Neuroshima Hex!*, *Coimbra*);
- gradient (np. *Wilki i owce*, *Eliksir mnożenia*);
- kolor (*Pentago*, *Odmęty grozy*);
- ilustrację w tle bądź znak wodny (*Eldritch Horror: Przedwieczna groza*).

Nieraz graficy przeplatają ze sobą kilka z wymienionych rozwiązań.

Większość badanych tekstów jest w różnym stopniu wzbogacana ilustracjami. Wśród nich można wyróżnić dwa rodzaje: ozdobne grafiki niełączące się bezpośrednio z treścią, której towarzyszą, i niewnoszące żadnych istotnych informacji oraz grafiki podporządkowane instrukcji. Do drugiej grupy należą zdjęcia, rysunki lub piktogramy obrazujące elementy gry (planszę, kostki, karty, różnorakie znaczniki, figurki postaci, żetony itp.) i ich opisy oraz fragmenty planszy ilustrujące przykładowe ruchy czy przedstawiające poszczególne fazy gry. Pomimo ograniczonych możliwości wydawniczych w instrukcjach opublikowanych do 2000 roku występują różne sposoby graficznego wzbogacania tekstu, jak np. ozdobnie zapisany tytuł gry czy dekoracyjny dwukolorowy rysunek.

.....

⁵ W nawiasach podano przykłady gier, w których wykorzystano wymienione rozwiązania.

W przeciwieństwie do starszych, we współczesnych instrukcjach wprowadza się wiele elementów wizualnych. Ozdobniki uatrakcyjniają tekst, stanowiąc jednocześnie powiązanie między materialnymi komponentami gry (pudełkiem, planszą, żetonami, kartami itp.) a dołączoną do nich instrukcją. Twórcy niejednokrotnie zdecydowali się na paginację, wybierając różne zabiegi do jej przedstawiania. Do 2000 roku, jeśli numeracja stron występuje, to traktowana jest wyłącznie jako pomoc w poruszaniu się po tekście, nie wzbogaca się jej o ozdobne składniki. We współczesnych instrukcjach zaś paginacja również zyskuje na dekoracyjności.

Pomimo wpisania zabawy w grę planszową elementy wizualne wykorzystane w instrukcji nie mogą utrudniać lektury i przyswojenia zasad. Stanowią atrakcyjny dodatek dla gracza, ponieważ obrazują fabułę, dzięki czemu łatwiej mu wejść do opisywanego świata i poczuć jego klimat. Jednakże cel instrukcji jest klarowny: ma ona przede wszystkim wyjaśnić zasady, mechanizmy gry, aby w ten sposób służyć wspomnianej zabawie. Z tego powodu w instrukcjach gier planszowych zauważa się nagromadzenie elementów wizualnych podporządkowanych funkcji instruktażowej. W grach strategicznych, ekonomicznych czy logicznych jest wiele grafik ilustrujących przykłady służące lepszemu wytłumaczeniu co trudniejszych zasad gry. Grafiki mają więc uatrakcyjnić przekaz, ale nie kosztem precyzji czy przejrzystości tekstu. Niezbędny wydaje się natomiast – niezależnie od roku wydania – ozdobnie zapisany tytuł. W niektórych tekstach jest to jedyne odstępstwo od prostoty rozwiązań, z których korzystają twórcy.

2.2. Aspekt pragmatyczny

W tym fragmencie przedstawiono obraz nadawcy i odbiorcy, cel wypowiedzi, kontekst wpisany w instrukcję gry planszowej, typ przekazu oraz sferę komunikacyjną. Pragmatyka zajmuje się deskrypcją języka na tle działalności człowieka w ogóle. Nie bada języka w izolacji, tylko w relacji do jego użytkowników. Podkreślał to Charles Morris (1946, 1971), który przeciwstawił semantykę i pragmatykę jako odmienne funkcjonalne aspekty znaku. Zdaniem badacza semantyka realizuje się w relacjach znaków do desygnatów, pragmatyka zaś to obszar relacji znaków do sytuacji ich użytkowania, a w szczególności do użytkowników.

Na badania funkcji języka duży wpływ miała teoria aktów mowy zapoczątkowana przez Johna L. Austina (1993). Po pierwsze, Austin wyróżnił performatywy (zdania zmieniające rzeczywistość, podlegające warunkom skuteczności, np. „Przepraszam”, „Obiecuję”) i konstatacje (opisy świata, podlegające weryfikacji). Po drugie, badacz wyszczególnił trzy składniki aktów mowy: lokucję, illokucję i perlokucję. Lokucja oznacza wyprodukowanie określonego ciągu dźwięków, które na mocy kodu niosą pewną informację. Illokucja to z kolei realizowanie przez wypowiedź zamierzonej przez mówiącego intencji, celu komunikatu (może to być np. żądanie, obietnica). Perlokucja natomiast to wpływ aktu mowy na odbiorcę.

Teoria aktów mowy była kontynuowana m.in. przez Johna Searle’a i Paula Grice’a. Pierwszy z nich koncentrował się w swoich badaniach na czynnościach illokucyjnych. Warto podkreślić, że zane-gował rozróżnienie Austina na czynności lokucyjne i illokucyjne (1987). Grice (1980) uważał zaś, że konwersacja jest aktem współpracy, którego skuteczność wynika ze spełniania lub lekceważenia pewnych maksym. Badacz wyróżnił cztery kategorie implikatur dotyczących podawanych informacji: ilości, jakości, stosunku oraz sposobu.

Sytuacja komunikacyjna właściwa instrukcji gry planszowej jako tekstowi użytkowemu jest powtarzalna i stereotypowa. Sięga się po nią w określonych przypadkach i z niezmienną intencją. Nadawca tworzy instrukcję gry planszowej, aby wyjaśnić zasady i mechanizmy, na których opiera się rozgrywka. Decyduje tym samym o funkcji i celu pisanego tekstu. Odbiorca zaś czyta instrukcję, aby dowiedzieć się, jak ma w daną grę zagrać, by sprawiało mu to przyjemność (jest to bowiem cel nadrzędny produktu, do którego dołączono instrukcję). Z uwagi, że tekst został napisany wcześniej i w innych okolicznościach niż jest czytany, we wszystkich przebadanych instrukcjach występuje komunikacja pośrednia.

Twórcy analizowanych wskazówek wcielają się w rolę nauczycieli, którzy chcą wyjaśnić przyszłym graczom-uczniom reguły. W starszych grach konsekwentnie utrzymywali dystans i autorytarny ton wypowiedzi, charakterystyczny właśnie dla nauczyciela tłumaczącego coś. W instrukcjach sięga się po formy w trzeciej osobie liczby pojedynczej, jak rzadziej w pierwszej i drugiej. Podstawowym sposobem pisania o odbiorcach są formy w trzeciej osobie, podkreślanie ich roli formami typu „gracze”, „kupujący tę kartę”, „osoba demontująca” razem z odpowiednio

odmienionymi czasownikami. Korzysta się również z form bezosobowych („ulega zmniejszeniu”, „zaznacza się”), które wywołują odczucie, że użytkownicy nie mają wpływu na przebieg rozgrywki. Tekst zyskuje znamiona dialogu poprzez wyrażenia sugerujące nakazy („trzeba wyjąć”, „należy stworzyć”) oraz tryb rozkazujący, w drugiej osobie liczby pojedynczej („wybierz”, „pogrupuj”). Ten ostatni częściej występuje we współczesnych instrukcjach niż w starszych tekstach.

Do 2000 roku nadawca ujawnia się zwykle, życząc dobrej zabawy, np. za pomocą fraz: „Życzymy miłej zabawy!”, „Życzymy udanej gry!”, „Życzymy przyjemnej zabawy!”. W *Fortunie* pojawiają się w tym celu formy trzecioosobowe: „Producenci życzą Państwu przyjemnej gry i proszą o uwagi na temat naszej *Fortuny*”. Od lat 80. XX wieku twórcy niekiedy przybierają dobroduszy ton – raczej radzą, sugerują, pomagają niż rozkazują, m.in.: „Radzimy jednak zebrać więcej Siły, Czarów, przedmiotów i dobrze przemyśleć taktykę, porywając się na któryś z tych czynów” (przykład z instrukcji do gry *Yggdrasill*, 1990). Często przekazują też pewną wiedzę o świecie rzeczywistym (w grach edukacyjnych choćby o historii Polski, przyrodzie, alfabecie itp.). Z uwagi na bliski nadawcom temat skracają oni dystans, pisząc np.: „w naszej grze wszystko jest tęcze” (*Tęcza*, 1993), „nasza marynarka” (*Poznajemy ujście Odry*, 1946) czy też „nasza Ojczyzna” (*Assarmot*, 1861). We współczesnych zaś tekstach twórcy częściej się ujawniają. Przykładowo, w *Draculi* (2010) i w *Claustrophobii* (2010) zdradzają swoje poparcie dla ludzi, a w *Munchkinie* (2017) sami się z siebie śmieją: „Jeśli nie masz Klasy, to nie masz klasy (Tak, ten dowcip już tu był...)” (Jackson, 2017, s. 8). Niekiedy autor stara się wywołać wrażenie synchroniczności z odbiorcą – wspólnej lektury lub gry („Przed nami leży wyspa o nazwie Catan” [*Osadnicy z Catanu*, 2015]).

Autorzy chętnie rozmawiają z graczem, dzięki czemu instrukcja nabiera wymiaru rzeczywistego – tekst pisany staje się niejako ustnym, a rozgrywka toczy się „w obecności” nadawcy. W *Zombicide* (2013) doprowadzono to wręcz do absurdu – pojawiają się nieistotne dla przebiegu gry dygresje i żartobliwe wtrącenia, np.: „Ciekawe, czy Ty potrafiłbyś zachować absolutną ciszę otoczony przez hordy Zombie?!” (Guiton, Lulien, Raoult, 2013, s. 6).

Jeśli zaś chodzi o odbiorcę, to parametr stworzony przez autorów wskazuje na pożądaną przez nich przedział wiekowy graczy, nie jest

to jednak rozkaz, któremu koniecznie trzeba się podporządkować – raczej sugestia⁶. Wynika to z troski o odbiorcę, gdyż osoby młodsze (zazwyczaj najważniejsza jest ta strona zakresu, druga natomiast stanowi zwykle żart) od wskazanych w instrukcji (lub na pudełku) mogą nie zrozumieć zasad bądź nie posiadać jeszcze umiejętności (np. czytania czy liczenia), które są wymagane w grze. Na parametr ten wpływa również długość rozgrywki oraz tematyka. Do 2000 roku nadawcy używają przede wszystkim form tradycyjnych do nazwania odbiorców tekstu – „gracz” oraz „grający”. Sporadycznie pojawiają się inne rozwiązania: 1) utożsamienie ich z wybranymi przez nich pionkami („myszy” i „koty” w *Polowaniu na myszy* oraz „Komandos” w *Komandosach* – lata 90. XX wieku) i 2) peryfrazy – „dyrektor banku”, „członkowie wyprawy”, „właściciel nieruchomości (parceli)” (wynikają one z funkcji przyjętej przez gracza).

Nadawca konkretyzuje swojego odbiorcę, nazywając go w różny sposób. Bez wątpienia ułatwia to komunikację, gdyż instrukcja gry planszowej jest aktem jednostronnym. Z jej tekstu nie można wyczytać informacji o rzeczywistym odbiorcy, można mówić wyłącznie o intencjonalnym (Skwarczyńska, 1965, s. 92), jak również o pewnych teoretycznych założeniach nadawcy na temat tego, do kogo adresuje on swój komunikat. Instrukcja kierowana jest do osób chcących zagrać w daną grę; czytają one ją, aby zrozumieć mechanizmy oraz reguły jej funkcjonowania. Jednocześnie, jak podkreśla Łączyński, „lektura instrukcji często rozpoczyna kontakt z nowo zakupioną grą, a więc stanowi istotny składnik pierwszego wrażenia, które gra jako produkt wywiera na użytkowniku” (2012, s. 121). Ponadto po instrukcję sięgają także gracze pełniący funkcję testerów, a ich opinia ma znaczenie dla pozostałych grających (2012, s. 121). We współczesnych instrukcjach również dominuje forma nazwana przeze mnie tradycyjną, czyli „gracz” (czasem z przydawką zależną od wybranej strony: „Gracz – mroczny władca”, „Gracz niemiecki”). Często też utożsamia się grającego z postacią, m.in. Łowcą (*Dracula*, 2010), Lily Chen (*Eldritch Horror: Przedwieczna groza*, 2014), chochlikami, diablami (*Kraina snów*, 2017) czy z bohaterem (*Magic Maze*, 2017). Peryfrazy

.....

⁶ Zainteresowanych stopniem komunikacyjnej skuteczności instrukcji gry planszowej i (nie)dopasowania środków językowych zastosowanych w owym tekście do minimalnego wieku użytkownika odsyłam do artykułu na ten temat: Zielińska-Nowak, 2021a.

pojawiają się stosunkowo rzadko, np. „broniący się przed Kradzieżą”, „osoba dementująca” (*Machina II: Przeładowanie*, 2006). Czasem twórcy sięgają także po utożsamienie graczy z wybranymi przez nich pionkami/kolorem – „biały gracz”, „niebieski gracz” (*Boże igrzysko. Magnaci*, 2016) – a nie „gracz, który wybrał kolor niebieski” – oraz po przykładowe imiona: „Dorota”, „Tomasz” (*Historia*, 2014). Najczęściej można spotkać formy nazwane przeze mnie tradycyjnymi oraz peryfrazy.

2.3. Aspekt poznawczy

Aspekt ten obejmuje tematykę i sposób jej przedstawienia, punkt widzenia nadawcy, hierarchię wartości oraz kategoryzowanie świata. Autorzy instrukcji sięgają po różne środki perswazyjne, manipulacyjne, a nawet propagandowe, przekazując pewną wiedzę oraz umiejętności. Można dostrzec subiektywizm wypowiedzi, zwłaszcza w grach edukacyjnych nadawcy używają słów wartościujących, z których często łatwo wywnioskować, w co wierzą, co jest dla nich ważne. Oczywiście warto podkreślić, że nie są to otwarte deklaracje, tylko w dużej mierze środki retoryczne, mające przedstawić odbiorcy konkretny obraz świata – zgodny z pewnymi ustaleniami projektanta, wydawcy bądź władzy. Ukazane więc np. w grach historycznych patriotyzm czy duma z bycia Polakiem bądź Słowianinem mogły stanowić wyłącznie swego rodzaju maskę, zdolną wpłynąć na odbiorcę w określony sposób: żeby przyjął dany „growy” obraz świata jako prawdziwy i zgodnie z nim postępował.

Nadawcy sięgają po rozwiązania językowe oraz pozajęzykowe. Wybór tematu i selektywność informacji stanowią podstawowy sposób manipulacji faktami przekazywanymi przez autorów gry i instrukcji. Uwzględnienie konkretnej tematyki wskazuje bowiem na jej rangę, więc odbiorcy już na wstępie dowiadują się, co zdaniem twórców jest ważne (o czym należy wiedzieć), np. ekologia, historia Polski, zdrowe żywienie, przepisy drogowe czy też nauka kolorów. To poczucie wzmacniane bywa przez opisywanie określonych wydarzeń historycznych lub chwalenie pewnych zachowań (zob. Zielińska-Nowak, 2020a). Przykładowo, w instrukcji do gry *1000 lat walki o Pomorze Zachodnie* (1946) można przeczytać: „Odbudowa i posiadanie ziem zachodnich to przede wszystkim wysiłek zamieszkałej tu ludności. Bierz udział i pracuj w ruchu spółdzielczym”.

W przeważającej części tekstów rzadko akcentuje się, że to tylko gra. Twórcy częściej starają się wywołać poczucie realistyczności dziejących się wypadków bądź swoistej tego umowności (zarówno nadawca, jak i odbiorca niejako uzgadniają między sobą, że gra staje się rzeczywistością, choć obie strony wiedzą, że tak naprawdę to tylko gra). W tym celu sięgają po różne środki: 1) utożsamianie graczy z bohaterami uniwersum, w którym rozgrywa się gra, 2) intertekstualność oraz 3) mimesis. Instrukcje przynoszą graczom informacje o prawdziwym świecie, znacząca większość zmierza do tego, by przedstawić swoją tematykę w sposób jak najbardziej zbliżony do rzeczywistości: stąd charakterystyki przedmiotów, wydarzeń bądź akcji. Skróty myślowe powodują, że gracza nazywa się „turystą”, „zawodnikiem” bądź „trenerem”. Nazwy własne epizodów, tj. „Plama oleju”, „Pęknięta opona” (*Mini Grand Prix*, 1984), lub faktycznie istniejących miejsc (*Podróż po Ameryce Południowej*, 1970) pogłębiają realizm. Czasem bazuje się także na stereotypach i myśleniu potocznym, np. w *Grze „Króla Stasia”* (lata 30. XX w.) wykorzystuje się stereotypy dotyczące zwierząt (komar jest zły, żaba brzydka), a w *Rodeo* (1996–1997) zaznacza się, że należy stosować się do reguł, ponieważ szaleństwa źle się kończą.

Współczesne teksty również budują realizm. W *Ucieczce. Świątyni Zagłady* (2012) gracze są poszukiwaczami skarbów uwięzionymi w tytułowej Świątyni Zagłady – muszą z niej uciec, zanim skończy się puszczonego melodii, bo inaczej wszyscy zginą. W *Sabotażystach* (2013) wcielają się w role kopaczy lub tytułowych sabotażystów, w *Tajniakach* (2015) w tajnych agentów, w *Krainie snów* (2017) w diabliki, chochliki lub wróżki, a w *Nemesis* (2018) w członków załogi kosmicznego transportowca. Autorzy instrukcji używają form eliptycznych, np. „Dracula”, „Lily Chen”, „Marines”, „Fritz Kopf” czy „Krasnolud [zrobił coś]”, a nie „gracz poruszający się Badaczem”. Może to wynikać z oszczędności miejsca i z dążenia do przejrzystości przekazu, jak również z chęci zatarcia granicy między światem rzeczywistym a rozgrywającym się na planszy. Dzięki tym zabiegom gracze utożsamiają się z postaciami, które niekiedy zostają dokładnie opisane w instrukcji. Takie charakterystyki bohaterów obejmują często streszczenie ich dziejów, wyjaśnienie motywacji ich działań itp. Pozwala to grającym zrozumieć postać, dzięki czemu rozgrywka zyskuje na realizmie. Przykładowo, z wprowadzenia w *Claustrophobii* (2010) dowiadujemy się o żarliwej wierze Odkupiciela, co wpływa na postrzeganie naszych działań w kategoriach religijnych.

Niekiedy do gier (przede wszystkim przygodowych) dołącza się różne scenariusze, w ramach których zmienia się cała rozgrywka (jak również ułożenie komponentów), co zwiększa liczbę historii do „przeżycia” przez grających (zob. Zielińska-Nowak, 2021b).

2.4. Aspekt stylistyczny

Ostatni element wzorca gatunkowego nie stanowi kategorii osobnej, rozłącznej w stosunku do pozostałych trzech, przedstawia bowiem środki wykorzystywane w obrębie struktury, w pragmatyce oraz w aspekcie poznawczym. We wszystkich instrukcjach występują utarte już w tym kontekście homonimy, powszechnie rozumiane przez odbiorcę, np. „karta”, „kostka” czy „żeton”.

Analiza środków stylistycznych wykazała, że teksty współczesne prezentują podobne rozwiązania co starsze. Zostały napisane w czasie teraźniejszym. Przeszły lub przyszły pojawia się sporadycznie, najczęściej w treści zaprezentowanych przykładów. Autorzy, omawiając grę, jej elementy oraz przebieg całej rozgrywki, posługują się głównie trybem oznajmującym. Tryb rozkazujący – również chętnie wprowadzany – we współczesnych tekstach wydaje się efektywniejszym rozwiązaniem niż słowa tylko sugerujące nakaz, np. „należy”, „trzeba”. Gdy jest to niezbędne, występują także pytania. Twórcy używają zarówno zdań złożonych (w tym konstrukcji z imiesłowami), jak i pojedynczych rozwiniętych. Zdarzają się wtrącenia, często nawiasowe, które dookreślają lub wyjaśniają. Składnia jest dostosowana do funkcji instrukcji – ma pomóc czytelnikowi, czyli potencjalnemu graczowi, zrozumieć mechanizmy i reguły gry. W tym celu częste są również powtórzenia słów (nazw własnych bądź wspomnianych wcześniej skonwencjonalizowanych wyrazów), anafory i wynikające z nich paralelizmy składniowe, np.:

Jeśli jeden ze Sztabów został zniszczony, następuje koniec rozgrywki i zwycięzcą jest gracz, którego Sztab ocalał.

Jeśli któryś ze Sztabów zostanie zniszczony, mimo to Bitwa rozgrywana jest do końca. Jeśli w jej trakcie zniszczony zostanie również Sztab przeciwnika, gra kończy się remisem.

Jeśli żaden ze Sztabów nie został zniszczony, a Ostatnia Bitwa została już rozegrana, wtedy wygrywa ten gracz, którego Sztab posiada więcej punktów Wytrzymałości. [...] (Oracz, Trzewiczek, 2005, s. 5).

Autorom nie przeszkadzają repetycje, gdyż bardziej im zależy na klarowności przekazu niż na atrakcyjności. Chcą mieć pewność, że czytelnik nie odbierze czegoś opacznie – dlatego wolą coś powtórzyć, żeby uniknąć nieporozumienia. W grach, w których skomplikowane jest liczenie punktów lub wymagane są pewne operacje matematyczne, występują działania rachunkowe, mające na celu ułatwienie zrozumienia tekstu. Z tego samego powodu sięga się po różne wypunktowania, dzięki czemu instrukcja nabiera przejrzystości. Korzysta się także z ikon. Zrozumienie komunikatu przez odbiorców jest nadrzędne dla autorów, zarazem jednak starają się oni oszczędzić miejsce w instrukcji. Stąd powszechne używanie cyfrowego, a nie słownego zapisu liczb, stosowanie skrótów (zarówno pospolitych – „itp.”, „np.”, „tzn.”, jak i autorskich, m.in. „PZ” – Punkt Zwycięstwa; „pkt. czyn.” – punkty czynności, „MGR” – Miejsce Gracza) oraz odsyłaczy do innych fragmentów tekstu („patrz strony 6–7”, „zob.” „(patrz. str. 10)”). Niektóre z wymienionych rozwiązań mogą jednak utrudnić lekturę, gdyż łatwiej odbiorcy przeczytać skrócony nawet zapis dotyczący jakiejś zasady niż wertować instrukcję w poszukiwaniu odpowiedniego podrozdziału. Autorskie skróty zaś mogą czasem wprowadzić w błąd. W tekstach powstających po 2000 roku najczęściej rezygnuje się z dzielenia wyrazów, dzięki czemu łatwiej się je czyta.

Ważna jest również stylizacja tekstowa i językowa, którą szerzej omawia Iwona Pałucka-Czerniak (2020). Badaczka wymienia stylizację instrukcji na inny gatunek (m.in. wiadomości prasowe, ogłoszenia, opowiadanie, zapis kronikarski, tekst naukowy czy gawędę), kolokwializację, archaizację oraz profesjonalizację (Pałucka-Czerniak, 2020). Przykładowo, w *Claustrophobii* (2010) wprowadzenie zostało napisane w formie dziennika o charakterze intymnym, a w *Eldritch Horror: Przedwiecznej grozie* (2014) sięgnięto po list. Warto w tym miejscu podkreślić, że wcześniej również korzystano z takich rozwiązań. Instrukcje do *Assarmota* (1861) i *Piasta* (1904) fragmentami przypominają moralizujące odezwy pełne patosu i perswazji⁷, a instrukcja dołączona do *Wesołych przygód misia Podróżnika* z lat 70. XX wieku przywodzi na myśl ludową pieśń.

.....

⁷ Gry patriotyczne z drugiej połowy XIX i z początku XX w. na przykładzie gry *Piast* (1904) analizowała Katarzyna Kabacińska-Łuczak (2018). Jak badaczka zaznacza w swoim artykule, takie gry – jako pewnego rodzaju *novum* w formie kształcenia – w ramach edukacji domowej przekazywały „poprzez zabawę [...] najważniejsze wydarzenia z minionych

3. Współczesna instrukcja gry planszowej – cechy gatunkowe

Współczesne gry planszowe są bardziej rozbudowane niż dawniejsze teksty, co może wynikać z coraz liczniejszych mechanik, które projektanci łączą, jak również z chęci przedstawienia treści w atrakcyjny sposób. Kolejne reguły prezentuje się w oddzielnych segmentach, graficznie podkreślonych i unaocznionych za pomocą ilustracji. Z uwagi na rozwój technik wydawniczych autorzy mają większą swobodę w wyborze środków przy tworzeniu instrukcji gry planszowej, jednakże wciąż funkcja takiego tekstu ma być odpowiednio wyeksponowana i jasna dla odbiorców.

Wszelkie rozwiązania graficzne traktuje się przede wszystkim jako służebne względem prezentowanej treści. Występują także nieliczne elementy wizualne stanowiące zwyczajny ozdóbnik, mający uatrakcyjnić wygląd tekstu, jak również całej gry – np. przy tytule. Wyróżnienia i podział na segmenty pomagają odnaleźć najważniejsze informacje i poruszać się po tekście. Od instrukcji zależy osiągnięcie przez nadawców celu rozrywkowego, lecz pełni ona też funkcję perswazyjną, dlatego ważna jest jej atrakcyjność wizualna i językowa. Tekst składa się z następujących elementów: opis gry, enumeracja i deskrypcja jej komponentów, przygotowanie do niej, prezentacja rozgrywki i wyszczególnienia opracowane graficznie. Dodatkowo często pojawiają się cel gry (warunki zwycięstwa), podziękowania dla osób, które uczestniczyły w procesie twórczym, oraz informacje o ewentualnym patronacie medialnym danej pozycji. Po 2000 roku wykorzystuje się ozdobne strony (kolorowe ramki, tła czy też znaki wodne). Współczesne teksty są bogate w zabiegi graficzne, zarówno te ozdobne, jak i służebne. Chętnie przedstawia się graficznie przykłady, jak i tytuł gry. Paginacja zazwyczaj występuje.

Z jednej strony, w instrukcjach często sięga się po formy kształtujące dystans między nadawcą a odbiorcą. Pierwszy zazwyczaj pełni rolę nauczyciela, drugi zaś ucznia, pragnącego opanować grę. Twórcy korzystają więc głównie z form w trzeciej osobie, pisząc o użytkownikach „gracze” oraz używając peryfraz. Z drugiej strony, skraca się wspomniany

.....
dziejów Polski, informacje o ważnych dla przeszłości miejscach geograficznych, przez co wpajano umiłowanie kraju, tradycji i zwyczajów” (tamże, s. 124).

dystans poprzez stosowanie z form drugoosobowych i trybu rozkazującego. Powszechnie utożsamia się graczy z bohaterami uniwersum, w którym rozgrywa się gra. Generuje to poczucie realizmu i odpowiedzialności za wynik rozgrywki. Nawet przy kształtowaniu dystansu autorzy cechują się subiektywizmem przekazu – wynika on z wyboru tematu, wybiórczości informacji, jak również ze sposobu ich komunikowania.

Wszystkie analizowane teksty napisano w czasie teraźniejszym i w trybie oznajmującym. Tryb oznajmujący i formy trzecioosobowe służą do opisu gry oraz jej elementów – buduje to poczucie relacji nauczyciel-uczeń. Autorzy decydują się na zdania złożone, ale i pojedyncze rozwinięte. Często są także powtórzenia słów, paralelizmy składniowe. Ponadto odrzucono chętnie niegdyś wprowadzane dzielenie wyrazów. Dąży się do jak najmniejszej objętości instrukcji poprzez używanie cyfrowego zamiast słownego zapisu liczb, stosowanie skrótów pospolitych i specyficznych dla danej gry, odsyłaczy do innych fragmentów tekstu, wypunktowań (liczbowych, literowych, w formie ozdobnych punktów lub kropek). Pogrubienie służy wyróżnieniu ważnych informacji, a kursywa – przykładów oraz podpisów pod ilustracjami. Nawiasy natomiast pozwalają rozwinąć myśl bądź ją doprecyzować.

4. Zakończenie

Artykuł ten stanowił próbę przedstawienia wzorca gatunkowego instrukcji gry planszowej. Wykorzystanie metod analizy genologicznej, stylistycznej oraz kulturowej i przebadanie 100 tekstów wykazało, że istnieje wzorzec, a nie tylko teoretyczny konstrukt, według którego można odróżnić instrukcję gry planszowej od tekstów innego typu, a nawet od innych instrukcji. Ukazanie diachronii pomogło zaś uzmysłwić, co wywodzi się z wcześniejszych propozycji, a co pojawiło się dopiero w tych wydanych po 2000 roku.

Warto jednak podkreślić, że przedstawiona analiza może stanowić punkt wyjścia do kolejnych badań. Do przykładowych kierunków rozwoju zagadnienia należy ewolucja instrukcji gry planszowej od ściśle pojętej instrukcji z samymi wytycznymi, jak się powinno grać, do immersyjnego tekstu wprowadzającego odbiorcę w uniwersum gry. Można też

rozwinąć temat za pomocą porównań z instrukcjami gier planszowych publikowanymi w innych językach niż polski – na ile licencja na daną grę narzuca kształt instrukcji, a w jakim stopniu zapewnia swobodę lokalnemu wydawcy (nabywcy tejże licencji).

Innym wartym uwagi kierunkiem pogłębienia badań jest zestawienie różnych form instrukcji gier planszowych, które współcześnie się pojawiają. Wśród nich są filmy publikowane w serwisie YouTube (nagrywane przez pracowników wydawnictw, recenzentów lub samych graczy), jak również aplikacje pomagające graczom zrozumieć reguły gry. Pomimo jednak popularności takich rozwiązań wydawcy nie rezygnują z dołączania tradycyjnej instrukcji – w formie tekstu drukowanego – do pudełka gry planszowej. Pozostaje ona więc wciąż bardzo istotnym elementem, bez którego wręcz niemożliwe byłoby skorzystanie z gry w sposób zaprojektowany przez jej autorów.

Literatura

- Austin, J. L. (1993). *Mówienie i poznawanie. Rozprawy i wykłady filozoficzne* (tłum., wstęp, przypisy B. Chwedeńczuk). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bachtin, M. (1986). *Estetyka twórczości słownej* (tłum. D. Ulicka). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Ficek, E. (2013). *Poradnik. Model gatunkowy i jego tekstowe aktualizacje*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Grice, H. P. (1980). Logika a konwersacja. W: *Język w świetle nauki* (wybór, wstęp B. Stanosz, tłum. T. Hołówka i in.) (s. 91–114). Warszawa: Czytelnik.
- Jarosiński, Z. (1975). Tekst użytkowy i tekst literacki w drugiej połowie XIX wieku. *Teksty*, 4(4), 7–27.
- Kabacińska-Łuczak, K. (2018). Gry patriotyczne w II połowie XIX i na początku XX wieku na przykładzie gry „Piast”. *Studia Edukacyjne*, 51(2), 99–126.
- Kralka, J. (2016). „Bo w 1994 roku pojawiło się prawo autorskie” – częsty błąd mediów technologicznych. Online: <<http://techlaw.pl/1994-roku-pojawilo-sie-prawo-autorskie-czesty-blad-mediow-tech-nologicznych/#more-4352>>.

- Łączyński, M. (2012). Badanie instrukcji gier z perspektywy twórcy i użytkownika. *Homo Ludens*, 4(1), 119–133.
- Morris, Ch. (1946). *Signs, Language and Behavior*. New York: Braziller.
- Morris, Ch. (1971). *Writings on the General Theory of Signs*. The Hague – Paris: Mouton.
- Pałucka-Czerniak, I. (2020). Stylizacja językowa w instrukcjach do polskich gier planszowych. *Homo Ludens*, 12(1), 203–222.
- Searle, J. R. (1987). *Czynności mowy. Rozważania z filozofii języka* (tłum. B. Chwedeńczuk). Warszawa: Instytut Wydawniczy „Pax”.
- Skwarczyńska, S. (1965). *Wstęp do nauki o literaturze* (t. 3). Warszawa: Pax.
- Skwarczyńska, S. (2006). *Teoria listu* (oprac. E. Feliksiak, M. Leś). Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.
- Wierzbicka, A. (1983). Genry mowy. W: T. Dobrzyńska, E. Janus (red.), *Tekst i zdanie. Zbiór studiów* (s. 125–138). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Witosz, B. (2005). *Genologia lingwistyczna. Zarys problematyki*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Wojtak, M. (2008). Wzorce gatunkowe wypowiedzi a realizacje tekstowe. W: D. Ostaszewska, R. Cudak (red. nauk.), *Polska genologia lingwistyczna* (s. 353–361). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Wojtak, M. (2004). *Gatunki prasowe*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Zaśko-Zielińska, M., Majewska-Tworek, A., Piekot, T. (2008). *Sztuka pisanía. Przewodnik po tekstach użytkowych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Zielińska, K. (2017). Instrukcja gry planszowej – tekst użytkowy czy literacki? *Rozprawy Komisji Językowej [Wrocławskie Towarzystwo Naukowe]*, 43(1), 57–66.
- Zielińska, K. (2018a). Język i komunikacja w instrukcjach strategicznych gier planszowych. W: A. Drabina-Różewicz, A. Momot (red.), *Język i kultura w komunikacji społecznej. Tradycja, teraźniejszość, perspektywy* (s. 91–104). Wrocław: Stowarzyszenie Młodych Twórców „Kontrast”. Online: <<https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/15587/j%c4%99zyk%20i%20kultura%20w%20komunikacji%20spo%c5%82ecznej.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>.

- Zielińska, K. (2018b). *Wzorzec gatunkowy instrukcji gry planszowej i jego tekstowych aktualizacji*. Uniwersytet Wrocławski: niepublikowana praca magisterska.
- Zielińska-Nowak, K. (2020a), „Znaleźliśmy wskrzesiciela w osobie błogosławionej pamięci Aleksandra I”, czyli o perswazji w edukacyjnych grach planszowych. W: K. Zielińska-Nowak, A. Hryceniak (red.), *Językoznawcza strona popkultury* (s. 37–50). Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”. Online: <https://www.google.pl/books/edition/J%C4%99zykoznawcza_strona_popkultury/kjcfEAAAQBAJ?hl=pl&gbpv=1&printsec=frontcover>.
- Zielińska-Nowak, K. (2020b). Iconic Nature of Board Game Rules and Instructions. W: B. Lewandowska-Tomaszczyk (red.), *Cultural Conceptualizations in Language and Communication* (s. 83–94). Cham: Springer.
- Zielińska-Nowak, K. (2021a). Skuteczność komunikacyjna instrukcji gry planszowej, *Linguistische Treffen in Wrocław*, 17(1), 477–489.
- Zielińska-Nowak, K. (2021b). Świat przedstawiony w przygodowych grach planszowych. *Academic Journal of Modern Philology*, 12(1), 261–278.
- Żarski, W. (2008). *Książka kucharska jako tekst*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

Data dostępu do źródeł internetowych podanych w tej sekcji: 19 listopada 2023.

Ludografia

Przeanalizowane gry pochodzą ze zbiorów własnych, prywatnych kolekcjonerów i graczy (Bezimiennego z portalu Pudelkazgrami.pl), jak również publicznych instytucji: Biblioteki Narodowej w Warszawie, Zakładu Narodowego im. Ossolińskich i Miejskiego Muzeum Zabawek w Karpaczu. Często dostęp miałam wyłącznie do samej instrukcji, dlatego przy starszych tekstach brakuje różnych informacji bibliograficznych.

Abancourt, Z. d' (1904). *Piast. Zabawa historyczna* [zdjęcie]. Księgarnia Seyfartha i Czajkowskiego, Polska.

- Andruszkiewicz, J., Gumienny, W. (2016). *Boże igrzysko. Magnaci* [gra planszowa]. Phalanx Games, Polska.
- Baars, G. (1998). *Ramzes II* [gra planszowa]. Ravensburger Spieleverlag, Polska.
- Baars, G. (1999). *Peppino* [gra planszowa]. Ravensburger Spieleverlag, Polska.
- Benedyktowicz, J. (l. 80. XX w.). *Połowy morskie* [zdjęcie]. Spółdzielnia Przemysłu Artystycznego „Światowid”, Polska.
- Bierki [gra planszowa] (1967). Spółdzielnia Pracy „Przybory szkolne”, Pruszków, Polska.
- Bitwa morska (l. 60 XX w.) [zdjęcie]. „Płomyczek”, Polska.
- Blanchot, D. (2011). *Dobble* [gra karciana]. Rebel, Polska. Online: <<https://www.rebel.pl/repository/files/instrukcje/Dobble.pdf>>.
- Borowy, W., Strzelczyk, P. (1993). *Kryptonim „Lew Morski”* [zdjęcie]. Novina, Polska.
- Campbell (II), D. (2021), *Buła, Pizza, Czapka, Prezent, Tort* [gra karciana]. Rebel, Polska.
- Chvátíl, V. (2013). *Mage Knight* [gra planszowa]. Lacerta, Polska.
- Chvátíl, V. (2015). *Tajniacy* [gra planszowa]. Rebel, Polska.
- Cosmic Super Business* (l. 80. XX wieku) [zdjęcie].
- CROC (2010). *Claustrophobia* [gra planszowa]. Rebel, Polska. Online: <<https://www.wydawnictworebel.pl/repository/files/instrukcje/Claustrophobia.pdf>>.
- Czapski, F. (1958). „*Cel traf*”, „*Kapelusik*” [zdjęcie]. Wytwórnia Galanterii Drzewnej i Zabawek, Polska.
- Czapski, F. (1958). *Wyścigi konne* [zdjęcie]. Wytwórnia Galanterii Drzewnej i Zabawek, Polska.
- Darsaklis, C. (2017). *Kraina snów* [gra planszowa]. Rebel, Polska. Online: <https://www.rebel.pl/repository/files/instrukcje/Kraina_snow_instrukcja_PL.pdf>.
- Degórski, P., Piechocki, M. (1990). *Yggrassil* [zdjęcie]. Zakłady Poligraficzne w Poznaniu, Polska.
- Dennen, P. (2021). *Diuna: Imperium* [gra planszowa]. Lucky Duck Games, Polska.
- Detektyw* (1985) [zdjęcie]. Mała Poligrafia, Polska.
- Dyrektorzy* (1977) [zdjęcie]. *Przegląd Techniczny. Innowacje*, 50/51(1), 21–22.
- Fanchi, T. (2021). *Odmęty grozy* [gra planszowa]. Rebel, Polska.

- Flis, J. (l. 90. XX wieku). *Czerwona rtęć* [zdjęcie]. Encore, Polska.
- Flodén, T. (2012). *Pentago* [gra planszowa]. Egmont, Polska. Online: <https://www.krainaplanszowek.pl/download/gfx/krainaplanszowek/pl/krainaplanszowekcatalogproduktow/29/38/1/instrukcja/pentago_instrukcja.pdf>.
- Fortuna (1984) [zdjęcie]. Spółdzielnia Rzemieślnicza „Żoliborz”, Polska.
- Friese, F. (2011). *Fauna Junior* [gra planszowa]. Egmont, Polska. Online: <http://www.krainaplanszowek.pl/download/gfx/krainaplanszowek/pl/krainaplanszowekcatalogproduktow/29/28/1/instrukcja/fauna_junior.pdf>.
- Fujita, S., Ohki, M., Oikawa, H. (2016). *Imago* [gra planszowa]. Rebel, Polska.
- Gigli, V., Brasini, F. (2018). *Coimbra* [gra planszowa]. Rebel, Polska.
- Gra „Króla Stasia” (l. 30. XX w.) [zdjęcie]. Centrum „Laboratorium Chemiczne” (?), Polska.
- Guiton, R., Lullien, J.-B., Raoult, N. (2013). *Zombicide* [gra planszowa]. Black Monk, Polska. Online: <https://repository.rebel.pl/files/instrukcje/Zombicide_PL.pdf>.
- Halaban, S., Zatz, A. (2016). *Szeryf z Nottingham* [gra karciana]. Rebel, Polska. Online: <https://www.rebel.pl/repository/files/instrukcje/Szeryf/szn_Instrukcja_pl_www.pdf>.
- Hand, S. (1988). *Przekleństwo mumii* [skany]. BPiRF Sfera, Polska.
- Hand, S. (2010). *Dracula* [gra planszowa]. Galakta, Polska. Online: <http://galakta.pl/download/Dracula_instrukcja.pdf>.
- Hart, Ch., Johnson, J. (2010). *Portret pamięciowy* [gra planszowa]. Egmont, Polska.
- Henry, F. (2006). *Timeline: Polska* [gra karciana]. Rebel. Online: <<https://www.rebel.pl/repository/files/instrukcje/Timeline/TIMELINE%20Polska%20zasady.pdf>>.
- Hertzano, E. (1999). *Rummikub* [gra planszowa]. TM Toys, Polska.
- Hippocampus (2018). *Było sobie życie. Jedz, biegaj i rośnij zdrowo* [gra planszowa]. Hippocampus, Polska. Online: <<http://www.hippocampus.pl/pdf/Bylo-sobie-zycie-jedz-biegaj-i-rosnij-zdrowo-instrukcja.pdf>>.
- Hoffmanowa, K. (1861). *Assarmot. Zabawa historyczna* [zdjęcie]. Księgarnia Maurycego Orgelbranda, Polska.
- Jackson, S. (2017). *Munchkin* [gra karciana]. Black Monk, Polska.

- Junior Scrabble* (1995) [gra planszowa]. J. W. Spear & Sons PLC, Polska.
- Kitao, M. (2012). *Pojedynek robotów* [gra planszowa]. Egmont, Polska.
- Koivusalo, M. (2012). *Party Time* [gra planszowa]. Albi, Polska. Online: <http://www.grabaty.pl/uploads/files/Albi_Party_Time_PL.pdf>.
- Kolory i figury* (1994) [gra planszowa]. Ravensburger Spieleverlag, Niemcy.
- Komandosi* (l. 90. XX w.) [zdjęcie]. Ertrob, Polska.
- Konieczka, C., Valens, N. (2014). *Eldritch Horror: Przedwieczna groza* [gra planszowa]. Galakta, Polska. Online: <http://galakta.pl/download/Eldritch_Horror_instrukcja.pdf>.
- Kramer, W., Witt, H. (2011). *Podaj cegłę!* [gra planszowa]. Egmont, Polska. Online: <https://gragamel.pl/pl/p/file/49e345951a07d1e38549c8353cd1edb4/podajcegle_instrukcja_low.pdf>.
- Kristian, A. Ø. (2010). *Ucieczka. Świątynia Zagłady* [gra planszowa]. Rebel, Polska. Online: <<https://www.rebel.pl/repository/files/instrukcje/Ucieczka%20instrukcja%20PL.pdf>>.
- Krzemieniecka, L. (l. 70. XX w.). *Wesołe przygody misia podróżnika* [zdjęcie]. Spółdzielnia Przemysłu Artystycznego „Światowid”, Polska.
- Kwapiński, A. (2018). *Nemesis* [gra planszowa]. Awaken Realms, Rebel, Polska.
- Lach, B., Rapp, U. (2016). *Od Helu do Wawelu* [gra planszowa]. Granna, Polska. Online: <http://www.granna.pl/pliki/produkt-267/OD_HELU_instr.pdf>.
- Lamouche, J. (2018). *Eliksir mnożenia* [gra karciana]. Rebel, Polska.
- Lapp, K. (2017). *Magic Maze* [gra planszowa]. Lacerta, Polska. Online: <<https://www.rebel.pl/repository/files/instrukcje/magic-maze-instrukcja.pdf>>.
- Madał, K. (2015). *W obronie Lwowa* [gra planszowa]. Instytut Pamięci Narodowej, Polska. Online: <<http://pamiec.pl/download/49/42965/7instrukcjaPL.pdf>>.
- Makler giełdowy* (l. 80. XX w.) [zdjęcie]. Mała Poligrafia, Polska.
- Manewry morskie* (l. 80. XX w.) [zdjęcie]. Spółdzielnia Rzemieślnicza „Plastyk”, Polska.
- Markowski, A. (1993). *Magiczny miecz* [zdjęcie]. Biuro Promocji i Reklamy Fantastyki „Sfera”, Polska.
- Markowski, A. (1994). *Robin Hood* [skan]. Biuro Promocji i Reklamy Fantastyki „Sfera”, Polska.

- Miłuński, F. (2012). *Słowostwory* [gra planszowa]. Egmont, Polska. Online: <<https://hurt.rebel.pl/repository/files/instrukcje/Slowo%20Stwory%20-%20instrukcja.pdf>>.
- Miłuński, F. (2016). *Planeta zwierząt* [gra karciana]. Granna, Polska. Online: <http://www.granna.pl/pliki/produkt-274/IQ_PLANETA_ZWIERZAT_inst_00277_3.pdf>.
- Mirska, M., Sypek, R. (2015). *Stawka większa niż życie* [gra planszowa]. Inter-gra, TVP SA, Polska. Online: <http://aleplanszowki.pl/pliki/kloss_instrukcja_mini_.pdf>.
- Monpertuis, J.-Y., Beaujannot, G. (2016). *Flick'em Up* [gra planszowa]. Lacerta, Polska. Online: <<https://www.rebel.pl/repository/files/instrukcje/flickem-up-instrukcja.pdf>>.
- Moyersoen, F. (2013). *Sabotażysta* [gra karciana]. G3, Polska. Online: <http://www.g3poland.com/pliki/instrukcje/Sabotazysta_RULES_PL_2016_edition_10_web.pdf>.
- Obcy (1988) [zdjęcie].
- Oracz, M., Trzewiczek, I. (2005). *Neuroshima Hex!* [gra planszowa]. Portal Games, Polska.
- Pallières, P. des (2006). *Wilk i owce* [gra planszowa]. Granna, Polska.
- Pallières, P. des, Marly, H. (2021). *Disney Villains: Złot złoczyńców* [gra planszowa]. Rebel, Polska.
- Piramidka – gra w kolory* (1977) [gra planszowa]. Rzemieślnicza Spółdzielnia Zaopatrzenia i Zbytu „Centrum”, Polska.
- Pogoda, Ł. M. (2018). *Miś Wojtek* [gra planszowa]. Instytut Pamięci Narodowej, Polska. Online: <http://pamiec.pl/ftp/pamiec_ebooki/Mis_Wojtek_instrukcja_PL.pdf>.
- Polowanie* (1967) [gra planszowa]. Krakowskie Zakłady Zabawkarskie, Polska.
- Polowanie na myszy* (1989) [zdjęcie]. Przedsiębiorstwo Papierniczo-Poligraficzne „Prodryn”, Polska.
- Poznajemy ujście Odry* (1946) [gra planszowa]. Spółdzielnia Wydawnicza „Polskie Pismo i Książka”, Polska.
- Pranzo, M. (2014). *Historia* [gra planszowa]. Centrum Gier „Bard”, Polska. Online: <https://wydawnictwo.bard.pl/?wpfb_dl=112>.
- Puchar Europy* (l. 80. XX w.) [gra planszowa]. Fano, Polska.
- Quiz o Polsce* (2011) [gra planszowa]. Alexander, Polska. Online: <http://www.alexander.com.pl/manuals/965_1.pdf>.

- Randolph, A. (2012). *Dobre i Złe Duchy* [gra planszowa]. Granna, Polska.
Online: <<http://aleplanszowki.pl/pliki/Duchy%20-%20instrukcja.pdf>>.
- Rodeo (1996) [gra planszowa]. Adamigo, Polska.
- Rojewski, J., Stajszczak, M. (1984). *Mini Grand Prix* [gra planszowa]. DAS Dariusz Szlachetka, Polska.
- Roubira, J.-L. (2016). *Dixit* [gra karciana]. Rebel, Polska.
- Sadler, A., Konieczka, C., Clark, D. L. (2012). *Descent. Wędrówki w Mroku* [gra planszowa]. Galakta, Polska. Online: <http://galakta.pl/download/Descent_Wedrowki_w_Mroku_instrukcja_www.pdf>.
- Skarabeusz* (l. 70–80. XX w.) [wydanie klubowe].
- Skoczki* (l. 70. XX w.) [zdjęcie].
- Stajszczak, M. (1999). *Nasz wiek XX* [gra planszowa]. Granna, Polska.
- Stankiewicz, P., Mydel, M., Stachyra, M., Zasowski, M. (2005). *Wiochmen Rejser* [gra karciana]. Kuźnia Gier, Polska.
- Szlakiem Mikołaja Kopernika* [plansza do gry z instrukcją] (1973).
- Szymański, F. (1946). *1000 lat walki o Pomorze Zachodnie* [gra planszowa]. Spółdzielnia Wydawnicza „Polskie Pismo i Książka”, Polska.
- Teuber, K. (2015). *Osadnicy z Catanu* [gra planszowa]. Galakta, Polska.
- Tęcza* (1993) [gra planszowa]. Granna, Polska.
- Trzewiczek, I. (2006). *Machina II: Przeładowanie* [gra planszowa]. Cheapass Games – Portal Games, USA–Polska.
- Trzewiczek, I. (2009). *Stronghold* [gra planszowa]. Portal Games, Polska.
- Uhma, H. (1970). *Podróż po Ameryce Południowej* [gra planszowa]. Spółdzielnia Przemysłu Artystycznego „Światowid”, Polska.
- Uwaga, zakręt* (1957) [zdjęcie]. Spółdzielnia Przemysłu Artystycznego „Światowid”, Polska.
- Valens, N. (2016). *Posiadłość Szaleństwa* [gra planszowa]. Galakta, Polska.
Online: <http://galakta.pl/download/Posiad%C5%82osc_Szalenstwa_2_edycja_instrukcja.pdf>.
- Wallace, M., Hardy, D. (2006). *Runebound* [gra planszowa]. Galakta, Polska.
Online: <http://galakta.pl/download/runebound_instrukcja_o.9.pdf>.
- Wyprawa do lasu* (l. 70. XX w.) [zdjęcie]. Spółdzielnia „Drukator”, Polska.
- Ying, J. (2008). *Doom* [gra planszowa]. Rebel, Polska.
- Zakaszewska, P., Norman, E. (2019). *Bójka na słówka na 3 Sposoby. Gra do nauki angielskiego* [gra karciana]. Edgard, Polska.
- Zarzycki, A. (l. 80. XX w.). *Labirynt śmierci* [zdjęcie]. Encore, Polska.

- Zawody motocyklowe na żużlu (1965) [gra planszowa]. Zabawkarstwo „Wacław Pietkun”, Polska.
- Zwierzęta – ssaki (l. 70. XX w.) [zdjęcie]. Poligraficzna Spółdzielnia Pracy „Zespół”, Polska.
- Żurowska, M. (1973). Akcja „P” [gra planszowa]. Państwowy Zakład Higieny, Polska.

Data dostępu do źródeł internetowych podanych w tej sekcji: 19 listopada 2023.

mgr Kamila Zielińska-Nowak – badaczka animacji i gier planszowych, językoznawczyni, doktorantka na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Wrocławskiego.

Wzorzec gatunkowy instrukcji gry planszowej

Abstrakt: Artykuł przedstawia wzorzec gatunkowy współczesnej instrukcji gry planszowej, uwzględniając również teksty dawniejsze. Materiał badawczy obejmuje 100 instrukcji wydanych od 1861 do 2021 roku. Wykorzystano metody analizy genologicznej, stylistycznej i kulturowej, podkreślając istotną rolę kontekstu sytuacyjnego z uwagi na charakter użytkowy instrukcji. Rozpatrzono cztery aspekty tekstu: strukturalny, poznawczy, pragmatyczny i stylistyczny, składające się, zdaniem Marii Wojtak, na wzorzec gatunkowy. Wykazano, że istnieje wzorzec gatunkowy instrukcji do gier planszowych, który wyróżnia takie teksty spośród innych o charakterze poradnikowym w odmianie instruktażowej. Dowiedziono, że pomimo wpisanego w grę (i podstawowego dla niej) aspektu ludycznego najważniejszym celem instrukcji jest wyjaśnienie zasad gry. Wszystkie elementy – czy to tekstowe, czy wizualne – podporządkowuje się charakterowi użytkowemu tekstu. Instrukcja służy graczowi do szybkiego zrozumienia mechanizmów gry. Z tego powodu wykorzystuje się środki skracające instrukcje, ilustracje mają zaś przede wszystkim wizualizować tekst. Wyróżnienia i struktura pomagają odnaleźć najistotniejsze informacje, a styl nie utrudnia lektury. Nadawca zazwyczaj pełni rolę nauczyciela, natomiast odbiorca laika, który chce nauczyć się gry. Twórca instrukcji często skraca dystans za pomocą form drugoosobowych i trybu rozkazującego.

Słowa kluczowe: tekst, tekst użytkowy, instrukcja, gra planszowa, gatunek
