

JAKUB CHUDY

ORCID: 0000-0002-9017-0374

Wrocław

KONTEKSTY ILUSTRACJI W PODRĘCZNIKACH RPG NA PRZYKŁADZIE SERII *DUNGEONS & DRAGONS*

Gry fabularne i podręczniki RPG — pojęcia i wstępna charakterystyka. Krótki zarys historii *Dungeons & Dragons*. Podręczniki RPG a książki literackie i funkcjonalne. Tematyka ilustracji. Aspekt ilościowy i rozmieszczenie ilustracji. Kontekst estetyczny.

SŁOWA KLUCZOWE: gry fabularne, RPG, ilustracje, podręczniki RPG, *Dungeons & Dragons*, *D&D*, ludologia

WSTĘP

Ilustracja książkowa jest jednym z istotnych pól badawczych współczesnej bibliologii, jednak zainteresowani tematem badacze skupiają się przede wszystkim na książkach dla najmłodszych. Przyczyn takiego stanu rzeczy jest wiele, a jedną z nich fakt, że to właśnie w tych publikacjach znajduje się najwięcej grafik, które dodatkowo wchodzą w różnorodne relacje z tekstem. Podobne związki zachodzą także w specyficznym typie publikacji, który do tej pory nie doczekał się należytej naukowej refleksji — podręcznikach do gier fabularnych. Tekst ma na celu pokazanie, że książki te mogą stanowić perspektywiczny i istotny obszar badań bibliologicznych, zwłaszcza tych skupionych na aspekcie konwergencji współczesnej kultury. Badaniom ilościowym i jakościowym poddano ilustracje w podręcznikach podstawowych z siedmiu głównych linii wydawniczych serii gier fabularnych *Dungeons & Dragons* (w skrócie *D&D*), a uzyskane w ten sposób dane stały się podstawą stworzenia ich charakterystyk w kontekstach: ilościowym, edytorskim, tematycznym i estetycznym.

GRY FABULARNE I PODRĘCZNIKI RPG — POJĘCIA I WSTĘPNA CHARAKTERYSTYKA

Grami fabularnymi lub narracyjnymi grami fabularnymi¹ — z angielskiego *role-playing game* (w skrócie RPG) lub *tabletop RPG* — określa się grupową rozrywkę w formie dialogu pomiędzy graczami (minimum jednym) wcielającymi się w fikcyjnych bohaterów a mistrzem gry będącym arbitrem, narratorem, reżyserem oraz łącznikiem graczy ze światem przedstawionym (wyobrażoną przestrzenią fikcyjną). Celem wszystkich uczestników jest stworzenie — przez wzajemną interakcję — możliwie spójnej opowieści. Wszystkie wydarzenia oraz podejmowane przez grających decyzje podlegają zasadom danej gry, które najczęściej zawarte są w specjalnych książkach. Podczas rozgrywki wykorzystywane są wielościenne kości do gry, wprowadzające element losowości i nieprzewidywalności wpływający zarówno na postacie, jak i wydarzenia². Wspomniane reguły określa się mianem mechaniki³, a fikcyjną przestrzeń, w której tworzone są opowieści, settingiem⁴. Ich połączenie nosi nazwę systemu RPG, którym jest między innymi *D&D*.

Gry fabularne tradycyjnie wydawane są w formie kodeksów, najczęściej formatu A4 lub zbliżonego, funkcjonujących w Polsce pod nazwą podręczników. W języku angielskim są to *rulebooks*, co przetłumaczyć można jako „zbiory zasad/przepisów” lub dosłownie „księgi zasad”⁵. Zadaniem tych wydawnictw jest zapoznanie graczy z elementami świata przedstawionego, objaśnienie im mechaniki rozgrywki oraz udzielanie wskazówek odnośnie do konkretnych elementów danego systemu lub prowadzenia sesji⁶.

Od strony edytorskiej podręczniki RPG charakteryzują się, oprócz wspomnianego już formatu, składem dwułamowym oraz rozbudowaną warstwą ilustracyjno-zdobniczą⁷, na którą składają się ilustracje, typografia, inicjały, bordiury, ramki oraz poddruki⁸. Z uwagi na doraźny sposób korzystania oraz bardzo trwa-

¹ J.Z. Szeja, *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 11–12.

² *Gry fabularne (Role Playing Games — RPG)*, [hasło w:] *Słownik literatury popularnej*, pod red. T. Żabskiego, Wrocław 2006, s. 196–197.

³ Ibidem.

⁴ O. Pajęczkowski, *Artyzm czy robota na zlecenie? Wolność twórcza autorów książek osadzonych w światach RPG (na przykładzie powieści z cyklu Dragonlance i Forgotten Realms)*, [w:] *Gry fabularne. Kultura, praktyki, konteksty*, pod red. R. Dudzińskiego, A. Wróblewskiej, Wrocław 2016, s. 32, przypis 1.

⁵ Tłumaczenia autorskie.

⁶ Sesją określa się jednorazowe spotkanie, podczas którego uczestnicy grają w grę fabularną. Z kolei wspomniane wskazówki najczęściej poświęcone są takim kwestiom, jak przygotowanie scenariusza, odgrywanie postaci, kreacja świata przedstawionego, tworzenie własnych zasad itp.

⁷ M. Matyka, *Podręczniki do systemów klasycznych gier fabularnych jako gatunek (próba rekonstrukcji wzorca)*, „Słowo. Studia językoznawcze” 2012, nr 3, s. 130–132.

⁸ Z.J. Szeja, op. cit., s. 64.

łe wykonanie — objawiające się na przykład stosowaniem papieru o większej gramaturze, twardych opraw oraz szytych grzbietów — można wskazać wiele podobieństw z wydawnictwami informacyjnymi (na przykład encyklopediami, kompendiami) lub albumowymi⁹.

Pod względem wydawniczym występuje podział na podręczniki podstawowe, określane również jako główne, oraz rozszerzenia lub inaczej dodatki¹⁰. W pierwszej kategorii znajdują się książki, które z perspektywy systemu uznawane są za niezbędne do podjęcia rozgrywki. Przeważnie jest to jedna pozycja przeznaczona na użytek graczy, kolejna skierowana do prowadzącego oraz bestiariusz, w którym opisano potencjalnych przeciwników i potwory. Ten swoisty tercet można określić mianem wzorcowego, aczkolwiek w zależności od stopnia rozbudowania systemu wszystkie potrzebne informacje oraz zasady mogą być zebrane w mniejszej liczbie tomów. To właśnie na tych podręcznikach opierają się wydawane później rozszerzenia w ramach konkretnej linii wydawniczej, w których skład wchodzi zazwyczaj pozycje uzupełniające informacje o świecie przedstawionym, prezentujące nowe możliwości oraz zasady w obrębie mechaniki, a także gotowe scenariusze¹¹.

Gry fabularne mogące poszczycić się dłuższą tradycją dzielone są na edycje, które można porównać do linii wydawniczych. Każda z nich rozpoczyna się od wydania podręczników podstawowych, do których z czasem ukazują się mniej lub bardziej liczne dodatki. Poszczególne edycje mogą rozwijać się w różnych przedziałach czasowych, na co wpływają takie czynniki, jak popularność, konkurencja na rynku, otwartość systemu na modyfikacje i usprawnienia osób trzecich, rosnąca baza rozszerzeń czy aktualne trendy i mody.

W wypadku *D&D* podręczniki podstawowe noszą miano *core* (podstawa, centrum¹²), na który składają się: *Player's Handbook* (pol. *Podręcznik Gracza*), *Dungeon Master's Guide* (pol. *Przewodnik Mistrza Podziemi*) oraz *Monster Manual* (pol. *Księga Potworów*). Początki takiego podziału sięgają pierwszej edycji *D&D* (1974–1977), aczkolwiek jego oficjalne zdefiniowanie nastąpiło w 1989 roku¹³. Jak można wnosić po ich tytułaturze, pierwszy zawiera materiały dla

⁹ Ibidem.

¹⁰ Ibidem, s. 63.

¹¹ Scenariuszem określa się zapisany (bez znaczenia jak skrótowo i ogólnikowo) plan sesji lub ich cyklu, który najczęściej zawiera opis fabuły, miejsca akcji i postaci niezależnych. Scenariusze przygotowuje mistrz gry bądź korzysta z opublikowanych przez wydawnictwo, które sprawuje pieczę nad daną grą fabularną (Z.J. Szeja, op. cit., s. 79).

¹² *Core*, [hasło w:] *Cambridge Dictionary*, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-polish/core> [dostęp: 20.08.2020].

¹³ S. Appelcline, *The long shadow of D&D*, <http://dnd.wizards.com/articles/features/long-shadow-dd-0> [dostęp: 29.01.2019].

graczy, to jest klasy postaci¹⁴, podstawowy ekwipunek oraz mechaniczne i fabularne instrukcje tworzenia bohaterów, a pozostałe dwa przeznaczone są na użytkownika prowadzącego. *Przewodnik* skupiony jest na kreacji świata przedstawionego, postaciach niezależnych¹⁵ oraz magicznych przedmiotach, a *Księga Potworów* to bestiariusz.

Tab. 1. Krótki zarys historii *Dungeons & Dragons*

Edycja	Okres wydawniczy ¹⁶
<i>Original Dungeons & Dragons (OD&D)</i>	1974–1977
<i>Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)</i>	1977–1988
<i>Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition (AD&D2)</i>	1989–2000
<i>Dungeons & Dragons 3th / 3.5th Edition (D&D3 / D&D3.5)</i>	2000–2008
<i>Dungeons & Dragons 4th Edition (D&D4)</i>	2008–2012
<i>Dungeons & Dragons 5th Edition (D&D5)</i>	2014–

Lochy i smoki są powszechnie uznawane za pierwszą grę fabularną, która w ciągu lat doczekała się wielu edycji — do analizy wybrano główne siedem¹⁷, będących swoimi bezpośrednimi następcami. Twórcami *D&D* są Gary Gaygax oraz Dave Arnenson, którzy opierając się na grze *Chainmail*, opracowali pierwsze zasady w roku 1973. Założyli oni wydawnictwo Tactical Studies Rules (w skrócie TSR), którego podstawowym celem było opublikowanie *D&D*. Po pierwszym sukcesie firma zaczęła się rozwijać i wkrótce przemianowano ją na TSR Hobbies Inc. oraz rozszerzono działalność o wydawanie innych gier niż tylko *D&D*¹⁸. Dużym krokiem naprzód była premiera *AD&D*, kiedy po raz pierwszy zaopatrzone podręczniki w twarde oprawy, a tytułatura zaczęła zmieniać się w kierunku tych nazw, które kojarzone są współcześnie¹⁹. W 1985 roku Gary Gaygax opuścił zespół odpowiedzialny za rozwój systemu (Arnenson uczynił to już w 1975 roku),

¹⁴ Klasami określa się konkretne — możliwe do modyfikacji i dostosowywania — archetypy (na przykład wojownik, czarodziej itp.), definiujące na płaszczyźnie mechaniki, w czym dana postać jest dobra oraz jakimi umiejętnościami dysponuje (na przykład wyszkolenie w używaniu broni czy możliwości korzystania z magii). Przez klasy należy rozumieć pewien szkielet zasad, na których oparte jest funkcjonowanie postaci w przestrzeni mechaniki, chociaż nie zawsze opowieści.

¹⁵ Są to postacie drugoplanowe, w które wciela się mistrz gry.

¹⁶ S. Appelcline, op. cit.

¹⁷ Z jednej strony edycje 3.0 oraz 3.5 traktuje się jako jedną linię wydawniczą, z drugiej zaś na potrzeby tego tekstu zdecydowano się na ich rozróżnienie ze względu na istotne różnice w warstwie ilustracyjnej podręczników.

¹⁸ danant, *Historia Dungeons & Dragons*, <https://polter.pl/dnd/Historia-Dungeons-Dragons-c19494> [dostęp: 29.01.2019].

¹⁹ S. Appelcline, op. cit.

a w 1997 roku wydawnictwo zostało przejęte przez firmę Wizards of the Coast²⁰. Tym samym zakończył się okres wydawniczy *AD&D2*, a wraz z rokiem 2000 opublikowano trzecią edycję, która bardzo wiele zmieniła. Przede wszystkim zasady stały się powszechnie dostępne na mocy Open Game Licence²¹, dzięki której osoby trzecie oraz inne firmy mogły tworzyć własne produkty na mechanice *D&D*. Zaowocowało to istotnym wzrostem zainteresowania grami fabularnymi oraz znaczącym pobudzeniem rynku w ogóle. Jako jeden z efektów wskazuje się powstanie całej rodziny systemów opartych na szkielecie *Lochów i smoków*, które zbiorczo określa się jako *Systemy D20*²².

Z kolei powszechna krytyka i niezadowolenie kierowane pod adresem czwartej edycji *D&D*, ze względu na jej radykalne zmiany w mechanice, którą stworzono z myślą o przeniesieniu rozgrywki na platformę cyfrową, doprowadziły do powstania całego nurtu gier określanych jako OSR (*Old School Renaissance*), którego głównym założeniem był powrót do starych rozwiązań oraz próba odtworzenia doświadczenia towarzyszącego rozgrywce w pierwsze inkarnacje *Lochów i smoków*²³. Gry te zawdzięczają swój sukces nostalgii, którą projektanci pobudzają, stosując charakterystyczne dla tamtych czasów elementy, na przykład monochromatyczne ilustracje²⁴.

Najnowsza, piąta edycja systemu w wielu aspektach powróciła do rozwiązań znanych z poprzednich wersji, przystosowując je jednocześnie do współczesnych standardów i gustów. Dodatkowo uczyniono ją przyjaźniejszą dla nowych graczy, a różnorodne formy marketingu, na przykład w postaci zapisu rozgrywek ze znanymi osobami, zapewniły jej wielką popularność i rozpoznawalność.

PODRĘCZNIKI RPG A KSIĄŻKI LITERACKIE I FUNKCJONALNE

Przed przejściem do zasadniczej części badawczej należy jeszcze chociażby krótko zarysować kwestię podziału książek na literackie i funkcjonalne w kontekście ilustracji z punktu widzenia podręczników RPG. Wynika to bezpośrednio z formy wydawniczej tych ostatnich, która budzi skojarzenia z publikacjami informacyjnymi bądź edukacyjnymi, a jednocześnie z uwagi na warstwę wizualną zaliczenie ich do pozycji użytkowych nie jest ani proste, ani jednoznaczne. Robert

²⁰ danant, op. cit.

²¹ *Systems Reference Document (SRD)*, <http://dnd.wizards.com/articles/features/systems-reference-document-srd> [dostęp: 31.01.2019].

²² Nazwa pochodzi od dwudziestościennej kostki używanej w *D&D*, która stała się jednym z symboli systemu, jak również gier fabularnych w ogóle.

²³ W.J. White et al., *Tabletop role-playing games, [w:] Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, pod red. J.P. Zagala, S. Deterdinga, New York 2018, s. 45–46.

²⁴ G. Gillespie, *Remember the old good days?: Nostalgia, Retroscapes and the Dungeon Crawl Classics*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2012, nr 10, s. 3 i 5.

Escarpit w dziś już klasycznej *Rewolucji książki* dokonał podziału książek na literackie i funkcjonalne²⁵. Podręczniki RPG zajmują w nim miejsce szczególnie, znajdujące się w punkcie stykowym, w którym cechy obu rodzajów się przeplatają. Przemawia za tym treść analizowanych publikacji, rozumiana tutaj jako słowo drukowane oraz ilustracje. Wynika to z faktu, że w podręcznikach jednocześnie egzystują fragmenty nieliterackie oraz narracyjne. Te drugie występują zazwyczaj w formie fabularyzowanych wstępów, krótkich opowiadań oraz opisów wydarzeń bądź lokacji, będących przykładem tego, w jaki sposób mistrz gry może prezentować elementy opowieści.

Escarpit w swojej publikacji zwraca uwagę na zachodzące w latach 50. i 60. XX wieku przemiany w świecie książki. Opisał on wpływ mediów audiowizualnych na funkcjonowanie tytułów edukacyjnych, wywołujący proces odwrotny do tego, który doprowadził do wydzielenia się kategorii funkcjonalnej i literackiej²⁶. Według niego podstawową cechą wspomnianego rozróżnienia jest dialog pomiędzy autorem dzieła a odbiorcą. Określa on książkę funkcjonalną jako taką, która odpowiada konkretnemu zapotrzebowaniu, możliwemu do oszacowania w sensie ilościowym oraz merytorycznym. W przypadku dzieła literackiego taka pewność nie występuje. Każdy autor wprawdzie tworzy tekst z pewną intencją wpłynięcia na czytelnika, lecz nie jest on nigdy pewien, w jaki sposób jego słowa zostaną zinterpretowane, zgodnie z jego założeniami oraz wolą czy też nie²⁷.

W rozważania te wpisują się ilustracje w podręcznikach RPG, które przejmują ów hybrydowy charakter z treści, z którą współistnieją. Obrazy te bez wątpienia znalazły się w tych książkach celowo, lecz pobudki kierujące autorami pozostają niejasne, szczególnie w przypadku najstarszych edycji (nie licząc potrzeb estetycznych). Ilustracje w podręcznikach RPG wykazują cechy oraz funkcje przypisywane obu kategoriom, prezentują podejście syntetyczne. Jednocześnie nie są one pod tym względem jednorodne, ponieważ mogą wykazywać tendencje ku jednemu z biegunów, co nie powinno zaskakiwać, biorąc pod uwagę rozmiary oraz złożoność tych publikacji.

TEMATYKA ILUSTRACJI

W podręcznikach RPG wykorzystywany jest szeroki wachlarz różnorodnych ilustracji, będących wizualizacją opisywanych przestrzeni, w których skład wchodzi obiekty materialne, istoty żywe (przede wszystkim postacie oraz potwory), nadnaturalne byty (na przykład bóstwa), naturalne i nadnaturalne zjawiska (na

²⁵ R. Escarpit, *Rewolucja książki*, przeł. J. Pański, Warszawa 1969, s. 39–41.

²⁶ *Ibidem*, s. 43–44.

²⁷ *Ibidem*, s. 41.

przykład efekty magii), a także miejsca oraz wydarzenia. Podążając tym tropem, wyróżnić można kilka najważniejszych rodzajów obrazów ze względu na ich temat oraz treść²⁸. Przykładowo w *Księgach Potworów* przeważać będą wizerunki groźnych i niebezpiecznych, aczkolwiek niekiedy również pięknych istot. Z kolei w *Przewodnikach Mistrza Podziemi* oraz *Podręcznikach Gracza* wyższy odsetek stanowić będą grafiki artefaktów lub przedstawienia postaci. Podręcznik przeznaczony dla prowadzącego będzie również zawierał znaczną liczbę ilustracji, które można określić jako rodzajowe.

Pierwszą z wydzielonych kategorii są przedstawienia artefaktów koncentrujące się przede wszystkim na uzbrojeniu oraz ekwipunku przydatnym podczas wędrówek poszukiwaczy przygód. W nowszych edycjach swoje miejsce zaznaczyły natomiast przedmioty charakterystyczne lub bezpośrednio nawiązujące do konkretnych rodzajów istot bądź profesji, co ma na celu wywołanie określonych skojarzeń. Za przykład mogą tu posłużyć farby do malowania ciała oraz czaszki bestii towarzyszące sekcji opisującej klasę barbarzyńcy, dzikiego wojownika, klasycznie utożsamianego ze społeczeństwami plemiennymi²⁹. Obrazy tego rodzaju występują przeważnie w dwóch wariantach: pojedynczym oraz grupowym.

W pierwszym wypadku ma się do czynienia z jednostkowym, skonkretyzowanym obiektem, któremu zazwyczaj towarzyszy mniej lub bardziej rozbudowany opis. Warto też nadmienić, że nierzadko mogą one funkcjonować również jako elementy zdobnicze. Grupowe przedstawienia przedmiotów występują niemal jedynie w rozdziałach poświęconych wyposażeniu. Ich kumulatywny charakter wynika najpewniej z potrzeby przejrzystości oraz uporządkowania elementów na stronie. Część z nich komponowana jest w taki sposób, by podkreślać konkretne cechy danego rodzaju artefaktów, czego koronnym przykładem są schematyczne wizerunki broni, mające w prosty oraz czytelny sposób zapoznać czytelnika z rodzajami oręża dostępnego w grze.

Ilustracje przedstawiające postacie występują przede wszystkim w *Podręczniku Gracza* oraz *Przewodniku Mistrza Podziemi*, aczkolwiek zdarzają się nawet w bestiariuszach, chociaż sporadycznie. Obrazy należące do tej kategorii najczęściej wizualizują całe sylwetki bohaterów, którzy reprezentu-

²⁸ Z uwagi na rozległość oraz wieloaspektowość zawartości podręczników, a także liczne stosowane metody operowania wizualnością opisane poniżej kategorie tematyczne nie mają na celu pełnej i wyczerpującej charakterystyki wszystkich możliwości, a jedynie zwrócenie uwagi na najważniejsze oraz najszerzej reprezentowane. Jednocześnie należy przez cały czas pamiętać o trójpodziale podręczników i wynikających z tego cech warstwy ilustracyjnej.

²⁹ Klasa barbarzyńcy inspirowana jest w większości przez postać Conana z książek Roberta E. Howarda oraz Kothar z serii powieści autorstwa Gardnera Foxa. (A.R. DeVarque, *Literary Sources of D&D*, <http://www.hahnlibrary.net/rpgs/sources.html> [dostęp: 20.08.2020].)

ją konkretną rasę³⁰ bądź profesję. Z tego powodu pełnią one funkcję wizualizacji określonych archetypów (często stereotypowych). Obok przedstawień całościowych występują wizerunki prezentujące postacie jedynie od pasa w górę lub takie o charakterze portretowym, co z kolei pozwala na ukazywanie większej liczby szczegółów oraz skuteczniejsze prezentowanie emocji i nastrojów, pod których są wpływem. Ilustracje tego typu znajdują się przeważnie w rozdziałach poświęconych rasom, profesjom oraz aspektom psychologicznym (w przypadku *Podręczników Gracza*), podczas gdy w *Przewodnikach Mistrza Podziemi* najczęściej można je znaleźć w częściach skupionych na postaciach niezależnych.

Kategoria potworów jednocześnie jest bardzo szeroko reprezentowana oraz kłopotliwa do wydzielenia i dookreślenia, co wynika z tego, że biorąc pod uwagę perspektywę autorów systemu, w jej ramy wpisują się zarówno wszelkiego rodzaju istoty, poczynawszy od takich zapożyczonych z różnych mitologii, legend i folkloru, jak smoki, meduza czy rusałka, przez zwierzęta, nadnaturalne byty, na przykład duchy lub demony, po takie pochodzące z literatury, filmu i innych mediów³¹. Samo określenie „potwór” pociąga za sobą problem negatywnych konotacji, ponieważ w grze mianem tym określane są również istoty mające mniej lub bardziej humanoidalną postać, w szczególności tyczy się to przedstawicieli ras uznawanych za „cywilizowane” i „rozumne”, powszechnie egzystujące w świecie przedstawionym. Prowadzi to do dylematu odnośnie do tego, do której z kategorii powinny one być zaliczone — potworów czy postaci. W tego typu przypadkach należy szczególny nacisk położyć na kontekst, który odpowiada za formę oraz charakter samego przedstawienia. Innymi słowy należy określić, czy sposób ukazania jest nacechowany antagonistycznie, czy też nie. Ilustracje w tej kategorii wykazują wiele podobieństw względem tego, jak kompozycyjnie ukazywane są postacie, mianowicie w obu przypadkach przeważnie wizualizowana jest cała sylwetka, tak by można było zapoznać się z ich budową anatomiczną oraz najistotniejszymi szczegółami. Wynika to stąd, że obrazy te muszą z jednej strony niejako zastępować znikome charakterystyki tekstowe, a z drugiej stanowić odpowiednio zasobne źródło informacji, pozwalające prowadzącemu tworzyć na ich podstawie należycie bogate i dokładne opisy słowne, muszą więc być należycie sugestywne. Należy jeszcze wspomnieć o zabiegu, który polega na przedstawianiu kilku potworów wspólnie na jednej większej ilustracji. Obrazy tego typu występują wówczas, gdy istoty te należą do jednej kategorii lub rodziny determinowanej przez

³⁰ Pod terminem „rasa” w fantastyce oraz grach RPG tradycyjnie rozumie się mniej lub bardziej fantastyczne ludy bądź gatunki, w których przedstawiciele mogą wcielić się gracze. Klasykami przedstawicielami tak rozumianych ras są na przykład krasnoludy i elfy.

³¹ *The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters*, pod red. J.A. Weinstocka, London 2014, s. 192–193.

zasady systemu, przykładowo w *D&D* będą to chociażby diabły i demony, co jak w przypadku artefaktów ma na celu podkreślenie ich cech wspólnych.

Ostatnią z przeważających kategorii są ilustracje rodzajowe, z uwagą, że nie obrazują one jedynie sytuacji obyczajowych, lecz także sceny walk, poszukiwania skarbów, przygotowań do wyprawy itp., czyli wszelkie zdarzenia będące chlebem powszednim poszukiwaczy przygód, na których to koncentruje się *D&D*. Obrazy te spajają elementy pozostałych kategorii, będąc przeważnie połączeniem postaci, potworów oraz miejsca. Jednak determinującym wyróżnikiem jest akcja, stanowiąca główny czynnik dynamizujący kompozycję. Jednocześnie sam fakt osadzenia w określonej przestrzeni oraz częste występowanie starć prowadzi do tego, że ta kategoria obrazów dysponuje cechą, która w zasadzie nie występuje w pozostałych: osadzenia w opowieści (w mniejszym lub większym stopniu kompletnej i możliwej do poznania). Dostarczają one czytelnikowi niezbędnego minimum informacji, by ten mógł na ich podstawie stworzyć fragment historii lub zarysować przebieg wydarzeń. Pozbawione są swoistego uniwersalizmu, ponieważ prezentują jedno konkretne wyobrażenie danej sytuacji w pewnym kontekście. Pozostałe kategorie ilustracji w znacznej mierze opierają się na tym, że poprzez ich niedookreśloność w czasie i przestrzeni możliwe jest wpisanie ich w dowolną, kreowaną w danej chwili opowieść.

Pozostałymi wariantami tematycznymi, które nie będą szerzej opisywane, są:

— zjawiska — obrazy najczęściej prezentujące efekty magii lub innego rodzaju fenomeny, w tym te naturalne;

— miejsca — przedstawiające najróżniejsze obszary geograficzne, jak miejscowości czy doliny, oraz przestrzenie czysto fantastyczne, na przykład inne wymiary; popularną formą ich obrazowania bywają różnego rodzaju mapy;

— pojęcia — grupa ilustracji, najczęściej w postaci infografik, której celem jest wizualizowanie występujących w danym systemie pojęć i terminów, zarówno w fikcji, jak i na płaszczyźnie zasad gry;

— inne — zbiorcza kategoria, do której zaliczane są wszystkie obrazy niepasujące do pozostałych grup, na przykład specjalne zestawy elementów wykorzystywanych do budowania plansz służących przede wszystkim toczeniu taktycznych potyczek, wszelkiej maści ozdobniki itp.

Porównując dane ilościowe, można na ich podstawie spróbować określić ogólne cechy tematycznego rozkładania się ilustracji na przestrzeni kolejnych edycji *D&D*. Jednocześnie próby wykazania ogólniejszych tendencji wydają się nie mieć większego sensu z uwagi na to, że rozpatrywany jest jedynie pewien wycinek całego *D&D*, które, kiedy spojrzeć nań całościowo, jest niezwykle rozbudowane i różnorodne, a na tak kompleksową analizę nie pozwalają między innymi ograniczenia tego tekstu. Ogólne wnioski, jakie można wysnuć na temat każdego z rodzajów podręczników podstawowych, przedstawiają się następująco:

Podręczniki Gracza:

- regularnie występujący duży odsetek ilustracji przedmiotów oraz postaci,
- nieregularnie występujący wysoki odsetek ilustracji rodzajowych,
- sporadyczne przedstawienia potworów,
- najwyższy odsetek występowania ilustracji pojęć;

Przewodniki Mistrza Podziemi:

- regularne, wysokie albo bardzo wysokie odsetki ilustracji przedmiotów,
- regularnie występujące, stosunkowo liczne przedstawienia postaci,
- sporadyczne przedstawienia potworów,
- najwyższy odsetek ilustracji rodzajowych,
- przeważnie niskie odsetki obrazów zjawisk oraz pojęć,
- najliczniejsze ilustracje miejsc przy jednoczesnym stosunkowo niskim ich odsetku z punktu widzenia podręcznika jako całości;

Księgi Potworów:

- znikoma liczba ilustracji przedmiotów,
- niemal niewystępujące ilustracje zjawisk, pojęć oraz miejsc,
- bezdyskusyjna przewaga ilustracji potworów,
- niewielkie odsetki przedstawień postaci oraz scen rodzajowych.

ASPEKT ILOŚCIOWY I ROZMIESZCZENIE ILUSTRACJI

Badając ilustracje w tym kontekście, należy zwrócić uwagę na kwestię częstotliwości występowania oraz sposobu rozmieszczenia ich na stronach, co pociąga za sobą takie zagadnienia jak rozmiar obrazów i procent zajmowanej przez nie powierzchni danej karty. Wynika to z przeplatających się zależności — rozmiar ilustracji przekłada się na ich liczbę oraz w znaczący sposób determinuje sposób zespolenia z tekstem. Sytuacja ta sprawia, że wyróżnienie jej typów stanowi trudne zadanie, szczególnie gdy publikacja jest przemyślanie zaprojektowana i granice pomiędzy częścią graficzną oraz tekstową zacierają się³². Przykładami mogą być *Podręcznik Gracza* i *Przewodnik Mistrza Podziemi* z edycji piątej, których oprawa wizualna, jak pisze A. Wincencjusz-Patyna o ilustracji we wzorcowych publikacjach, „dosłownie współlistnieje z tekstem”³³.

³² A. Wincencjusz-Patyna, *Stacja ilustracja. Polska ilustracja książkowa 1950–1980. Artystyczne kreacje i realizacje*, Wrocław 2008, s. 59–60.

³³ Ibidem.

W monografii tej autorka wymienia następujące typy ilustracji: całostronicowe, śródtekstowe, marginesowe, międzywierszowe i winiety³⁴. Podczas prób wykorzystania tego podziału w trakcie badania podręczników RPG okazało się, że niektóre rodzaje są bardzo trudne do jednoznacznego wskazania (winiety), a pozostałe (międzywierszowe i marginesowe) przyjmują formy upodabniające je do śródtekstowych. Z tego powodu stworzony został podział autorski, którego podstawą jest uproszczona oraz dostosowana do problematyki podręczników RPG typologia A. Wincencjusza-Patyny³⁵.

Kryteriami, według których dokonano rozróżnienia ilustracji, są zajmowana przez nie przestrzeń oraz ich osadzenie względem warstwy tekstowej. Otrzymany podział prezentuje się następująco:

— całostronicowe³⁶ — cechujące się dużą autonomicznością oraz umieszczeniem na osobnych stronach, co skutkuje powstawaniem dystansu między nimi a tekstem; dodatkowo same w sobie mają duży ładunek informacyjny oraz semantyczny;

— śródtekstowe — lokalizowane są w bezpośrednim sąsiedztwie tekstu, często pośród niego, przerywające lub zaburzające bieg łamu; ich spektrum wielkości jest bardzo szerokie, od małych grafik, wręcz pojedynczych symboli, po rozbudowane ilustracje o nieregularnych krawędziach, obramowanych tekstem; powiązania z treścią słowną należą do jednych z najsilniejszych;

— półstronicowe — będące formą pośrednią pomiędzy całostronicowymi a śródtekstowymi; wizualnie zajmujące około połowy powierzchni strony oraz rozpostarte pomiędzy dwoma bądź trzema marginesami.

Obserwacje poczynione podczas zbierania materiału badawczego oraz jego późniejszej analizy pozwalają wskazać przynajmniej dwie tendencje występujące w ilustratorstwie podręczników z serii *D&D*. Pierwszą z nich jest widoczny wzrost liczby ilustracji. Zwiększenie się tej wartości najwyraźniejsze jest w przypadku bestiariuszy, ponieważ w pozostałych podręcznikach przyrost ten przebiega z zauważalnymi fluktuacjami. Tyczy się to szczególnie tych wydanych w ramach edycji 3.5 oraz 4, z wyróżnieniem *Przewodników Mistrza Podziemi*. Jednocześnie średnia liczba ilustracji na stronę utrzymuje się zasadniczo na stałym poziomie, przy czym należy nadmienić, że najnowsza edycja odznacza się bardzo wyraźnym wzrostem tego wskaźnika, z wyłączeniem *Księgi Potworów*.

³⁴ Ibidem.

³⁵ Należy pamiętać, że podział ten został stworzony z myślą wyłącznie o niniejszym badaniu, toteż biorąc pod uwagę jego specyfikę, nie odnosi się on do zagadnienia ilustracji w ogóle. W żadnym wypadku nie rości sobie prawa do charakteru uniwersalnego. Jest jedynie narzędziem służącym ukazaniu zjawisk oraz tendencji występujących w obrębie analizowanych publikacji.

³⁶ Ten konkretny typ został przejęty zasadniczo w niezmienionej formie z oryginalnego rozróżnienia.

Druga tendencja dotyczy zwiększania się rozmiarów samych obrazów. Najwyraźniej świadczą o tym zmiany wśród ilustracji całostronicowych oraz półstronicowych. Liczebność tych pierwszych w starszych edycjach jest stosunkowo niewielka, co zmienia się dopiero w wersji czwartej, która charakteryzuje się występowaniem obrazów rozciągających się na około półtorej strony. Z kolei zwiększające się znaczenie ilustracji półstronicowych rozpoczyna się wraz z początkiem edycji trzeciej, co zbiega się z przejściem marki przez Wizards of the Coast oraz zastosowaniem nowego stylu ilustrowania. Nie sposób jednoznacznie określić, w jaki sposób (albo czy w ogóle) wydarzenia te są połączone, lecz jest to trop, któremu można by poświęcić osobne badanie.

Obie tendencje jednoznacznie wydają się przekładać na zaistnienie zjawiska, które można opisać jako zwiększające się poczucie obecności ilustracji, przejawiające się między innymi przypisywaniem jej większego znaczenia. Ze zgromadzonych danych wynika, że wraz ze wzrostem liczebności obrazów oraz ich rozmiarów, przy jednoczesnej podobnej wartości średniej na stronę, można mówić o zwiększającym się procencie powierzchni zadrukowanej poświęconej warstwie graficznej. Zjawisko to wydaje się oznaką tego, że osoby odpowiedzialne za projektowanie tych publikacji są coraz bardziej świadome, jakim potencjałem mnemoniczym, a w konsekwencji marketingowym, dysponują ilustracje. Przemawia za tym między innymi wizualna spójność wydawanych obecnie podręczników oraz materiałów reklamowych, na przykład estetyka oficjalnej strony internetowej *D&D*.

KONTEKST ESTETYCZNY

Sposób ilustrowania różnych edycji *D&D* zmieniał się w ciągu lat ze względu na zachodzący w międzyczasie rozwój technologii drukarskich, zwiększający się budżet, poszerzające się spektrum odbiorców oraz trendy i mody w kulturze popularnej. Spotykana w podręcznikach niejednorodność wizualna częściowo jest przypadłością całego systemu, lecz stanowi poważny problem wówczas, gdy dotyczy pojedynczej edycji, czego przykładem jest *AD&D2*. Dotyczy to przede wszystkim rozszerzeń, ponieważ te przeważnie opisują konkretne settingi, które z potrzeby odróżniania się od siebie bardzo często miały charakterystyczną oprawę wizualną, objawiającą się na przykład różnymi stylami rysunku. Przykładowo materiały dotyczące *Ravenloft*³⁷ garściami czerpią z estetyki gotyckiej — ilustracje wypełnia mrok oraz niepokojące przedstawienia ludzi i potworów. Z kolei

³⁷ Tematyka horroru, najczęściej operująca takimi motywami jak wiedźmy, wilkołaki czy wampiry.

w przypadku rozszerzeń do *Planescape*³⁸ obrazy Tony'ego DiTerlizziego — głównego ilustratora tej podserii — są wręcz trudne do opisanego słowami. Jego prace są niezwykle, czasami dziwaczne lub groteskowe, a jednocześnie pełne szczegółów oraz specyficznego nastroju co doprowadziło do tego, że różne książki wchodzące w skład *D&D* były postrzegane jako osobne produkty, a w konsekwencji konkurencja³⁹. Opisywana sytuacja osiągnęła apogeum podczas wydawania *AD&D2*, natomiast następne edycje tworzone były już ze świadomością zaistniałego problemu, ponieważ w ich przypadku dostrzegalne jest większe skupienie na tym, by wszystkie książki były spójne wizualnie. Najlepszym przykładem są podręczniki najnowsze, w których ilustracje jednocześnie operują różnorodną tematyką i zachowują jednorodność.

Przemiany w ilustrowaniu są bardzo wyraźne w kolorystyce, ponieważ pierwsze kolorowe obrazy pojawiły się w *AD&D2* w postaci całostronicowych grafik. Jednocześnie obok ilustracji czarno-białych licznie występowały błękitno-białe, co nadawało książkom z tej edycji specyficzny klimat i nastrój, jak również było sposobem na walkę z nielegalnymi przedrukami⁴⁰. Wersja trzecia systemu oraz jej poprawiona inkarnacja (3.5) charakteryzują się tym, że kolorowe obrazy wymieszane są z czarno-białymi (ze zdecydowaną przewagą wielobarwnych). Oczywiście jest więc, że publikacje te wykazują cechy znamienne dla okresu przejściowego, który przeważnie objawia się niezdecydowaniem między starym a nowym.

Ilustratorzy odpowiedzialni za wizualne aspekty podręczników RPG inspirowani są bogatą wizualnie literaturą fantastyczną. Najzupełniej logiczne jest, że pragną już od samego początku, od pierwszego rzutu okiem na książkę, informować czytelnika, z czym będzie on miał do czynienia⁴¹. Obrazy, a szczególnie ilustracje okładkowe, są niejako szyldem, szybą wystawową i drogowym wskazującym, jaki rodzaj historii ma opowiadać konkretny system lub podręcznik. Podobnie jak same tytuły mają zarysować pewną wizję, składają one obietnicę względem zawartości, przede wszystkim w postaci pewnego świata opowieści⁴². Dlatego tak istotne w tym kontekście jest posługiwanie się rozpoznawalnymi, często sztampowymi, motywami i tropami, gdyż te wywołują wrażenie znajomości,

³⁸ *Setting* skupiony wokół idei podróży międzywymiarowych, które mogą między innymi prowadzić do tego, że w jednym miejscu można spotkać przybyłe z niebios anioły czy żywe, samoświadome maszyny. A także wiele innych i niezwykłych istot.

³⁹ *Dungeons & Dragons Art & Arcana. A Visual History*, Kalifornia, cop. 2018, s. 270, 279.

⁴⁰ G. Gillespie, op. cit., s. 6

⁴¹ M. Witwer et al., op. cit., s. 77.

⁴² D. Jara, *A closer look at the (rule-) books: Framing and paratexts in tabletop role-playing games*, „International Journal of Role-Playing” 2013, nr 4, s. 47.

które z kolei pomagają w komunikacji (znajomość kodów) oraz zrozumieniu nowej fantastycznej przestrzeni⁴³.

Pierwszą estetyką, z której bardzo czerpali twórcy *D&D*, był *pulp*⁴⁴. Ilustracje okładkowe i wewnętrzne z *pulp magazines* wywarły znaczący wpływ na formę wizualną pierwszych edycji systemu. Inspirowano się nimi w takim stopniu, że ilustratorzy niekiedy przejmowali wręcz całe kompozycje lub sposób, w jaki rozmieszczani i przedstawiani byli bohaterowie⁴⁵. Nie powinny więc dziwić tak charakterystyczne dla tej estetyki wizerunki umięśnionych wojowników w towarzystwie mniej lub bardziej skąpo ubranych kobiet.

Z czasem motywy *pulpowe* stopniowo zanikły, czego głównej przyczyny można dopatrywać się w zmianie osób wchodzących w skład zespołu ilustratorskiego. *D&D* szybko osiągnęło komercyjny sukces, dzięki czemu mogło pozwolić sobie na zatrudnienie wykształconych artystów, ponieważ do tej pory byli to w głównej mierze amatorzy i samoucy⁴⁶. Ilustracje nie tylko poprawiły się warsztatowo, lecz także stały się bardziej realistyczne, z czego ten drugi efekt jest wynikiem działań samych ilustratorów, chcących nadać na przykład broni takie kształty, które miały sens i mogły być dzierżone przez prawdziwych ludzi⁴⁷. Trend ten utrzymywał się podczas wydawania *AD&D2* oraz *D&D3/D&D3.5*, czego świadectwem są na przykład smoki, których sylwetki dogłębnie przemyślano pod względem anatomicznym, a szczególny nacisk położono zwłaszcza na ich głowy oraz skrzydła⁴⁸. Uogólniając, poszukiwano złotego środka pomiędzy realizmem a fantastycznością⁴⁹.

Kolejna wyraźna zmiana nastąpiła w edycji czwartej. Zrezygnowano wówczas z realizmu na rzecz fantazji, mocno inspirowanej estetyką gier MMORPG z *World of Warcraft* na czele⁵⁰. Konwencja wizualna zmieniła się z medievalnej na mocno przerysowaną, porównywalną do estetyki superbohaterskiej⁵¹. Wszechobecna przesada, miejscami rażąca nienaturalność oraz o wiele większe skupienie

⁴³ D. Nikolaidou, *The evolution of fantastical storyworlds: A study of tabletop role-playing settings*, „Ex-centric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media” 2018, nr 2, s. 219.

⁴⁴ Terminem *pulp* określane są amerykańskie wydawnictwa popularne w latach 30., 40. i 50. XX wieku. Nazwa ta pochodzi od słabej jakości papieru, na którym publikowano literaturę popularną, w tym bardzo często dzieła fantastyczne (A. Nowakowski, *Fantastyczne światy na okładkach i w ilustracjach książek oraz czasopism od wieku XIX do lat 80. XX wieku*, Kraków, cop. 2014, s. 15).

⁴⁵ M. Witwer et al., op. cit., s. 54.

⁴⁶ Ibidem, s. 138.

⁴⁷ Ibidem, s. 177.

⁴⁸ Ibidem, s. 315.

⁴⁹ Ibidem, s. 296.

⁵⁰ W.J. White et al., op. cit., s. 45.

⁵¹ M. Witwer et al., op. cit., s. 353.

się na aspekcie toczenia potyczek sprawiły, że w oczach grających *D&D* odeszło od bycia RPG w stronę gier planszowych, co częściowo wynika z samego projektu tej edycji, która miała być przystosowana do łatwego przeniesienia rozgrywki na platformy cyfrowe⁵². Zmiany zauważyli recenzenci⁵³ oraz blogerzy⁵⁴, a samo stwierdzenie o większej niż do tej pory „growość” *D&D* wydaje się jak najbardziej słuszne. Ilustracje rzeczywiście w większości przypominają te z gier wideo, z wyszczególnieniem tego, w jaki sposób prezentowane są postacie oraz wydarzenia, co obok drastycznych zmian w sferze zasad mogło wpłynąć na postrzeganie tej edycji.

Doświadczenia wyniesione z poprzednich lat poskutkowały decyzją, że system musi odnaleźć swoją ścieżkę jako gra oraz produkt operujący kodem wizualnym⁵⁵. Zrezygowano z estetyki bliskiej elektronicznej rozrywce na rzecz powrotu do umiarkowanego realizmu. Położono nacisk na elementy narracyjne, przekazywanie emocji, uczuć oraz targających bohaterami napięć. Zdecydowano się na próbę stworzenia wrażenia, że „ilustracja przepływa ze strony na stronę, z rozdziału do rozdziału, z książki do książki”⁵⁶. Tym, co od razu rzuca się w oczy, jest większa skromność⁵⁷, gdzieś tam stonowane barwy. Pojawiające się postacie sprawiają wyraźniejsze niż do tej pory poczucie obcowania z kimś z krwi i kości⁵⁸. Jednocześnie obeznane oko bardzo sprawnie będzie wyłapywało licznie intertekstualne odniesienia do kultury popularnej, zarówno dzieł takich autorów jak na przykład H.P. Lovecraft czy J.R.R. Tolkien, jak i filmów, na przykład *Godzilla*.

PODSUMOWANIE

Jak pokazuje przykład *Dungeons & Dragons*, ilustracje w podręcznikach RPG mogą być niezwykle różnorodne w estetyce i formie. W zależności od edycji czytelnicy mają okazję obcować z obrazami w postaci od czarno-białych rysunków, przez ilustracje bliskie rycinie i drzeworytowi, przedstawienia heraldyczne

⁵² W.J. White et al., op. cit., s. 45.

⁵³ Na przykład P. Jasiński, ‘Gerard Heime’, *Dungeons & Dragons 4th Edition. Nowa odsłona D&D okiem zewnętrznym*, <https://polter.pl/dnd/Dungeons-Dragons-4th-Edition-c18891> [dostęp: 25.03.2019].

⁵⁴ Na przykład J. Alexander, *Test 4. edycji. Analityczne spojrzenie na D&D 4E*, <https://polter.pl/Test-4-edycji-c24060> [dostęp: 25.03.2019].

⁵⁵ M. Witwer et al., op. cit., s. 396.

⁵⁶ Ibidem, s. 403.

⁵⁷ Ibidem, s. 393.

⁵⁸ Ibidem, s. 404.

i konwencję pulpową, po pełne detali, małe dzieła sztuki zdolne same w sobie opowiadać historie.

Przedstawiona w tekście analiza ilustracji w książkach spod znaku *D&D* miała na celu jedynie zarysowanie tej problematyki, lecz już na tym etapie powinno być jasne, z jak rozbudowanym przedmiotem badań ma się do czynienia. Na osobną analizę zasługują takie kwestie, jak zmieniająca się reprezentacja płci, różnych mniejszości, kultur czy forma, w jakiej prezentowane są potwory, na przykład w starszych edycjach można odnaleźć wizerunki jednoznacznie humorystyczne, często ironiczne, a obok nich epatujące przemocą. Z analizy samego *D&D* powstałoby dość materiału na co najmniej kilka artykułów, a być może całą monografię.

Badania nad grami RPG w Polsce prowadzone są już od przełomu XX i XXI wieku, przede wszystkim na polu psychologii, socjologii, kulturoznawstwa, ludologii oraz filologii polskiej, lecz z wyłączeniem tej ostatniej żadna z przytoczonych nauk nie zainteresowała się jakkolwiek samymi podręcznikami czy to w kontekście narzędzia przekazu treści, czy obiektu fizycznego. Z kolei badania prowadzone na gruncie filologicznym skupiają się zasadniczo jedynie na kwestiach narracyjnych i literaturoznawczych, co stawia bibliologów w stosunkowo dobrej pozycji chociażby z tego względu, że w naukach o książce wytworzono już rozbudowane metody badań publikacji.

BIBLIOGRAFIA

WYDAWNICTWA INFORMACYJNE

The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters, pod red. J.A. Weinstocka, London 2014.

Cambridge Dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-polish/core> [dostęp: 20.08.2020].

Encyklopedia książki, T. 1, *Eseje, A–J*, pod. red. A. Żbikowskiej-Migoń, M. Skalskiej-Zlat, Wrocław 2017.

Słownik literatury popularnej, pod. red. T. Żabskiego, Wrocław 2006.

OPRACOWANIA

Alexander J., *Test 4. edycji. Analityczne spojrzenie na D&D 4E*, <https://polter.pl/Test-4-edycji-c24060> [dostęp: 25.03.2019].

Appelcline S., *The long shadow of D&D*, <http://dnd.wizards.com/articles/features/long-shadow-dd-0> [dostęp: 29.01.2019].

danant, *Historia Dungeons & Dragons*, <https://polter.pl/dnd/Historia-Dungeons-Dragons-c19494> [dostęp: 29.01.2019].

DeVarque A.R., *Literary Sources of D&D*, <http://www.hahnlibrary.net/rpgs/sources.html> [dostęp: 20.08.2020].

Escarpit R., *Rewolucja książki*, przeł. J. Pański, Warszawa 1969.

- Gillespie G., *Remember the old good days?: Nostalgia, retrosapes and the Dungeon Crawl Classics*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Associatio” 2012, nr 10, s. 1–29.
- Jara D., *A closer look at the (rule-) books: Framing and paratexts in tabletop role-playing games*, „International Journal of Role-Playing” 2013, nr 4, s. 39–54.
- Jasiński P., ‘Gerard Heime’, *Dungeons & Dragons 4th Edition. Nowa odsłona D&D okiem zewnętrznym*, <https://polter.pl/dnd/Dungeons-Dragons-4th-Edition-cl8891> [dostęp: 25.03.2019].
- Matyka M., *Podręczniki do systemów klasycznych gier fabularnych jako gatunek (próba rekonstrukcji wzorca)*, „Słowo. Studia językoznawcze” 2012, nr 3, s. 125–138.
- Nikolaidou D., *The evolution of fantastical storyworlds: A study of tabletop role-playing settings*, „Ex-centric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media” 2018, nr 2, s. 218–229.
- Nowakowski A., *Fantastyczne światy na okładkach i w ilustracjach książek oraz czasopism od wieku XIX do lat 80. XX wieku*, Kraków, cop. 2014.
- Pajęczkowski O., *Artyzm czy robota na zlecenie? Wolność twórcza autorów książek osadzonych w światach RPG (na przykładzie powieści z cyklu Dragonlance i Forgotten Realms)*, [w:] *Gry fabularne. Kultura, praktyki, konteksty*, Wrocław 2016, s. 31–48.
- Szeja J.Z., *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
- White W.J., Arjoranta J., Hitchens M., Peterson J., Torner E., Walton J., *Tabletop role-playing games*, [w:] *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, pod red. J.P. Zagala, S. Deterdinga, New York 2018, s. 45–46.
- Wincencjusz-Patyna A., *Stacja ilustracja. Polska ilustracja książkowa 1950–1980. Artystyczne kreacje i realizacje*, Wrocław 2008.
- Witwer M., Peterson J., Witwer S., Newman K., *Dungeons & Dragons Art & Arcana. A Visual History*, Kalifornia, cop. 2018.

JAKUB CHUDY

CONTEXTS OF ILLUSTRATIONS IN RPG MANUALS AS EXEMPLIFIED BY THE DUNGEONS & DRAGONS SERIES

Summary

Role playing games (RPGs) based on Polish bibliological research are an almost non-existent subject that is beyond the researchers’ area of interest. Rulebooks created for their needs are characteristic and unique publications, mainly due to their specific form and the goals they pursue, among others with the help of illustrations. For the needs of the article, thematic, quantitative and aesthetic analyses of basic rulebooks from the main publishing line of the *Dungeons & Dragons* series were given. Based on the collected data, the characteristics of the trends and regularities of the aspects of the illustration were examined to draw attention to the potentially new field of bibliological research. According to the author, these publications are an intriguing element of the Polish and global world of the book which is worth exploring.

KEY WORDS: role playing games, RPG, illustration, RPG rulebooks, *Dungeons & Dragons*, D&D, game studies