

Skuteczność komunikacyjna instrukcji gry planszowej

Kommunikative Effektivität von Anleitungen für Brettspiele

Die Anleitung zum Brettspiel ist ein benutzerorientierter Hilfetext. Daher ist es notwendig, dass sie verständlich und eindeutig geschrieben wird, damit der Empfänger die neuen Informationen in der Praxis nutzen kann. Empfänger sind Personen, die ein bestimmtes Brettspiel kaufen oder es bereits spielen wollen. Es ist die Anleitung, die es uns ermöglicht, das Brettspiel richtig zu spielen. Aus diesem Grund ist es wichtig, wie die Anleitung aussieht und wie sie geschrieben wird. Ziel dieses Beitrags ist zu untersuchen, ob ein solcher Text seine kommunikativen Ziele erreicht. Der Text kann im Kommunikationskontext als effektiv angesehen werden, wenn es dem Rezipienten gelingt, der gegebenen Anleitung zu folgen. 24 Anleitungen, die Brettspielen verschiedener Kategorien entnommen wurden, wurden mit der Jasnopis-Anwendung untersucht und anhand der Prinzipien des Wrocławer Modells der einfachen Sprache überprüft. Außerdem wurden die Texte auf ihre grafische Gestaltung, sprachliche Korrektheit, Betrachterperspektive und ihren Lesbarkeitsindex hin untersucht. Die Analyse zeigte, dass die Form zwar die Kommunikation unterstützt, der Inhalt des Textes aber das Gegenteil bewirkt. Layout und Grafik helfen den Rezipienten, die Regeln zu verstehen. Der Satzbau und die verwendeten Wörter erhöhen jedoch die Schwierigkeit des Textes.

Schlüsselwörter: Text, Anleitung, Brettspiel, Kommunikation

Communicative Effectiveness of Board Game Instructions

The board game instruction is a utility text which aims at helping its recipient. Therefore, the instruction should be written in an understandable, accessible and unambiguous way, so that the player can use the new information in practice. Recipients are people who want to buy a particular board game or already want to play it. It is the instruction that allows them to use the board game the right way. For this reason, it is important what the instruction looks like and how it has been written. The objective of the following article is to examine if this kind of text achieves its communicative goals. The text might be considered effective in the communication context if the recipient manages to follow the provided instruction. 24 different kinds of board game instructions were examined with the Jasnopis application, analysing text fogging and checking against the principles of the Wrocław model of plain language. Moreover, the research material has been tested in terms of the graphic design, linguistic correctness, as well as recipient's perspective. The analysis showed that, even if the form aids communication, the text's contents make the opposite. Layout and graphics help the recipients understand the rules. However, the sentence structure and used words add to the difficulty of the text.

Keywords: text, instruction, board game, communication

Author: Kamila Zielińska-Nowak, University of Wrocław, Pl. Biskupa Nankiera 15b, 50-140 Wrocław, Poland, e-mail: kamila.zielinska@uwr.edu.pl

Received: 10.11.2020

Accepted: 5.12.2020

1. Wstęp

Artykuł przedstawia wyniki analizy skuteczności komunikacyjnej instrukcji dołączonych do gier planszowych. Zostały w niej uwzględnione zasady prostego języka (plain language) w ujęciu wrocławskich badaczy oraz wykorzystanie aplikacji badającej trudność tekstu – Jasnopis (jasnopis.pl), gdyż celem badawczym było sprawdzenie, czy instrukcje gier planszowych są napisane w sposób zrozumiały i przystępny, gdyż wtedy pozwolą odbiorcy tekstu na wykorzystanie zdobytych informacji w praktyce w rzeczywistości pozajęzykowej.

Według Tomasza Piekota, Grzegorza Zarzecznego i Eweliny Moroń jest to „sposób organizacji tekstu, który zapewnia przeciętnemu obywatelowi [czytelnikowi – dop. K. Z.-N.] szybki dostęp do zawartych w nim informacji, lepsze ich zrozumienie oraz – jeśli trzeba – skuteczne działanie na ich podstawie” (Piekot/Zarzeczny/Moroń 2019: 199).

Badacze prostego języka zwracają uwagę na to, że ta definicja dotyczy wyłącznie tekstów, których prymarnym celem jest zwyczajne komunikowanie treści. Ponadto „teksty w prostym języku adresowane są do szerokiego grona odbiorców, tzn. dorosłych, przeciętnych w sensie statystycznym, Polaków” (Piekot/Zarzeczny/Moroń 2019: 198). Z uwagi na to, że instrukcja należy do tekstów użytkowych i jest przez to nastawiona na konkretny cel praktyczny, a zawarte w niej informację mają być wykorzystane przez czytelnika w rzeczywistości pozatekstowej, wydaje się, że powinna zostać napisana tak, by ułatwiała przyswajanie i znalezienie konkretnych informacji oraz wykorzystanie ich w praktyce. Z tego też powodu w analizie wykorzystano reguły prostego języka. „Teksty użytkowe nastawione są bowiem na pomoc w rozwiązywaniu problemów” (Żarski 2008: 92), zaś instrukcja „zawiera wskazówki na temat użytkowania czegoś, sposobu działania w danej sytuacji lub postępowania w jakiejś dziedzinie. Charakteryzuje ją chronologiczny układ treści” (Zaśko-Zielińska/Majewska-Tworek/Piekot 2008: 132). Już łacińskie słowo, od którego pochodzi polskie *instrukcja*, podkreśla uporządkowanie jej formy. Instrukcja gry planszowej zostaje napisana, aby wytłumaczyć mechanizmy i reguły danej gry, stanowi więc też komunikat dydaktyczny. Jednocześnie należy do dyskursu poradnikowego. Przekazuje odbiorcy wiedzę oraz umiejętności niezbędne do zagrania we właściwy sposób – dający zabawę (funkcja ludyczna). „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” (Żarski 2008: 91–92).

W zależności od szkoły językoznawczej dyskurs jest rozumiany inaczej, dlatego na potrzeby tego artykułu przyjmuję, że dyskurs „obejmuje całokształt aktu komunikacji: określoną werbalizację (tekst) oraz czynniki, które jej towarzyszą, czyli kontekst [sytuacyjny]. Zgodnie ze schematem Romana Jakobsona [są to] cechy nadawcy i odbiorcy, relacje między nimi, czas, miejsce i funkcja przekazu), kulturowy, społeczny,

historyczny itd.” (Ficek 2013: 48). Wspomniany kontekst jest niezwykle tu istotny, gdyż „dla tekstu użytkowego odniesienie życiowe ma wagę podstawową. [Taki] komunikat ściśle zrośnięty jest z konkretnym miejscem i konkretnym momentem, w jakim się realizuje” (Jarosiński 1975: 11). Dyskursem poradnikowym zaś są dla mnie komunikaty mające na celu przekazanie wiedzy nadawcy-specjalisty odbiorcy-laikowi, który potrzebuje wykorzystać ją w rzeczywistości pozajęzykowej.

Na materiał badawczy składają się 24 instrukcje dołączone do gier planszowych należących do różnych kategorii. Tytuły pochodzą ze strony internetowej największego sklepu z grami planszowymi Rebel.pl (po zaznaczeniu na stronie głównej kolejno 4 z 5 uwzględnionych kategorii: „gry familijne”, „gry strategiczne”, „gry przygodowe” i „gry imprezowe” wybrano 6 pierwszych tytułów – kolejność wynika z popularności danego tytułu w obrębie kategorii na stronie). Analizie nie zostały poddane instrukcje gier ujętych w kategorii „dla dzieci”, gdyż obejmuje ona tytuły dla dzieci nawet od 3. roku życia. W instrukcji brakuje precyzyjnych informacji na temat rzeczywistego odbiorcy. Patrząc jednak na ustalony przez autorów gry minimalny wiek graczy lub sposób ich opisywania oraz analizując zwroty skierowane do nich, można wysnuć parę wniosków dotyczących „intencjonalnego odbiorcy” (Skwarczyńska 1965: 92). Należy tu podkreślić, że metryczka wiekowa podana przy grze wskazuje na stopień skomplikowania danego tytułu, a nie trudności instrukcji. Projektanci gry sugerują, od jakiego wieku można w którą grę zagrać, a nie od jakiego wieku instrukcja będzie zrozumiała. Jednocześnie powstało wiele gier dla dzieci poniżej wieku szkolnego, w którym grający uczą się dopiero czytać. Z tego względu gry są tworzone z myślą o nich, ale instrukcja jest kierowana do starszych osób, z którymi dzieci będą grały (rodzice, dziadkowie, rodzeństwo itp.). Dlatego też odrzuciłam w badaniach gry dla tak młodych odbiorców, gdyż to nie oni będą czytali instrukcję, więc sugerowany wiek na pewno nie dotyczy dołączonego do gry tekstu.

Należy w tym miejscu pokrótce chociaż wyjaśnić różnice między badanymi czterema grupami gier. W strategicznych najważniejsze jest myślenie perspektywiczne i logiczne. Gracz, aby wygrać, musi przewidywać ruchy przeciwnika i reagować podczas rozgrywki. Główną rolę odgrywa jego decyzyjność, gdyż element losowy jest zmarginalizowany. Gry przygodowe mają zaś najbardziej ze wszystkich typów gier rozwiniętą literackość i elementy narracyjne, gdyż budują klimat i pozwalają graczowi na wcielenie się w konkretną postać oraz na wejście do świata przedstawionego. Gry imprezowe¹ cechują natomiast nieskomplikowane zasady, których zwykle jest mało, oraz szybka i dynamiczna rozgrywka. Familijne zaś tytuły są projektowane z myślą o rozrywce dla całej rodziny bez względu na wiek potencjalnych graczy.

¹ Wydaje się, że mówiąc o grach imprezowych, można byłoby używać określenia *towarzyskie*, ale w ten sposób często tytułuje się ogólnie wszystkie gry planszowe i im podobne. W Słowności występuje pojęcie gry planszowej, która jest rozumiana jako ‘gra towarzyska z użyciem planszy’ bądź ‘zestaw do gry towarzyskiej z planszą’ (dostęp: 8.12.2020). Gra towarzyska pełni więc rolę hiperonimu względem gry planszowej.

2. Instrukcja jako tekst użytkowy

We wstępie artykułu zaznaczono już, że instrukcja należy do tekstów użytkowych i dyskursu poradnikowego. W tym podrozdziale zostanie to szerzej opisane. Ficek nazywa instrukcję „gatunkiem bliskim poradnikowi” (2013: 71) i podkreśla jego przejrzysty i przystępny charakter. Podobnie bowiem jak poradnik przekazuje tylko niezbędne i zrozumiałe dla użytkownika informacje. Badaczka wyróżnia także punkty wspólne powyższych gatunków: 1) nierówny status komunikacji wynikający z przewagi wiedzy i umiejętności nadawcy, który wciela się w rolę doradcy, przewodnika, nauczyciela czy konsultanta, 2) nieciągłość kontaktu w przestrzeni czasowej oraz podobny sposób prezentowania informacji (2013: 74). Ficek podkreśla również, że styl instrukcji bliski jest tekstom urzędowym. Wpływają na to: rzeczowość wywodu, zwięzłość i związana z tym kondensacja treści (przejawia się to w licznych wyliczeniach) oraz oficjalność komunikatu (dowodzą temu stosowanie bezosobowych form i zdepersonalizowanie odbiorcy) (2013: 75).

Ponadto zarówno poradnik, jak i instrukcja pełnią podobne funkcje: informacyjną (podstawowa rola obu gatunków), interakcyjną (celem jest zwrócenie i podtrzymanie uwagi odbiorcy – musi on bowiem skoncentrować się na instrukcji, aby zrozumieć grę), ekspresywną (oddanie postawy, sądów bądź emocji nadawcy – niekiedy nadawca, projektant gry, ujawnia się w instrukcji), perswazyjną (autor instrukcji stara się przekonać gracza do kierowania się zasadami gry opisanymi w instrukcji), ludyczną (nauka poprzez zabawę), a w niektórych instrukcjach (często tych dołączonych do przygodowych grach planszowych) nawet estetyczną.

Dorota Zdunkiewicz-Jedynak zalicza z kolei instrukcję do gatunków urzędowych z powodu jej konwencjonalizacji i standaryzacji oraz cech stylistycznych: precyzji, bezosobowości, jednoznaczności, komunikatywności i zrozumiałości (2013: 165) oraz do grupy tekstów naukowych (z powodu celu dydaktycznego: pouczenie odbiorcy oraz przekazanie mu pewnej wiedzy).

3. Problemy komunikacyjne instrukcji gry planszowej

Wytłumaczenie zasad to jednak tylko jedno z zadań, które pełni instrukcja dołączona do gry planszowej. Często odgrywa ona również rolę składnika pierwszego wrażenia, które gra jako produkt wywiera na użytkownika. Po instrukcję sięgają zwykli gracze, jak również testerzy gry, którzy ją potem recenzują, a tym samym – zachęcają lub zniechęcają do jej zakupu (Łączyński 2012: 121). Jeśli potencjalny gracz dostanie źle napisaną i opracowaną graficznie instrukcję, nie zagra w prawidłowy sposób, gdyż nie zrozumie mechanizmów albo reguł, bez których nie można się obejść. W ten sposób rozgrywka będzie nieudana, niedająca oczekiwanej zabawy, a on sam zrazi się do gry. Z tego powodu ważne jest właściwe stworzenie² instrukcji – nie bez powodu w wie-

² Celowo zostało tu użyte słowo *stworzyć*, a nie *napisać* – bardzo ważne bowiem obok samego tekstu jest opracowanie graficzne (nagłówki, ilustracje).

lu instrukcjach można znaleźć długą listę testerów gry, którzy sprawdzają również przejrzystość i sposób przedstawienia zasad.

Dotychczasowe badania instrukcji gier planszowych na gruncie językoznawstwa polskiego są znikome. Marcin Łączyński (2012), medioznawca, analizował instrukcje do gier z perspektywy twórcy oraz użytkownika. Zrealizował projekt badawczy odpowiadający na pytania, „w jaki sposób projektowane są instrukcje do gier planszowych, a także czego oczekują od nich gracze i jakie błędy w budowie instrukcji pojawiają się najczęściej” (2012: 121). Przeprowadzona przez niego ankieta ujawniła problemy z instrukcjami, jakie sygnalizują gracze:

- „chaotyczną konstrukcję, brak wyraźnej struktury, trudności w nawigacji w tekście;
- sztuczne powiększanie objętości;
- brak ilustracji;
- niekonkretny, nadmiernie opisowy język;
- odsyłacze do innych części instrukcji;
- błędy językowe;
- zbędne, zdublowane informacje;
- zbyt skomplikowaną składnię zdań;
- błędy w tłumaczeniu;
- brak polskiego tłumaczenia;
- niespójne nazewnictwo elementów” (Łączyński 2012: 129).

Na podstawie tego sformułował listę postulatów dotyczących poprawnego konstruowania instrukcji gry planszowej:

1. „instrukcja powinna mieć wyraźną strukturę, odpowiadającą podziałowi na najważniejsze kategorie informacji, jakich oczekują gracze, z klarownie wyróżnionymi częściami takimi jak cel gry, przebieg rozgrywki, kroki i działania w każdej turze;
2. w tekście należy unikać odnośników i odsyłaczy do innych miejsc w instrukcji;
3. najważniejsze elementy instrukcji (cel, opis elementów, opis przygotowań, przebieg gry) powinny być umieszczone na początku instrukcji, a wszelkie elementy dodatkowe (słowniczki, porady strategiczne, informacje od autora czy dane wydawcy) raczej pod koniec tekstu;
4. instrukcje wszystkich gier powinny być wydawane w języku polskim, pisane prostym językiem, bez błędów, ilustrowane przykładami (najlepiej graficznymi) w kluczowych miejscach;
5. gracze powinni mieć możliwość szybkiego nauczenia się terminologii i nazewnictwa elementów w grze, a samo nazewnictwo – w instrukcji i w grze – powinno być spójne i jednoznaczne;
6. instrukcja powinna być krótka, bez dublowania informacji i sztucznego mnożenia treści;
7. w miarę możliwości finansowych wydawcy instrukcje powinny być wydawane w kolorze, ilustrowane i drukowane na dobrej jakości papierze;

8. w rozumieniu przebiegu rozgrywki i przygotowań do niej pomagają ich opis w kategoriach procesu, z wyraźnie zaznaczonymi, najlepiej ponumerowanymi etapami;
9. dobrym rozwiązaniem jest przeniesienie jak największej ilości danych z instrukcji w formie skróconej na karty czy inne pomoce dla graczy, które umożliwią uczestnikom gry sięganie po najważniejsze informacje (punktacje, przebieg tury, nazwy elementów) bez konieczności obciążania nimi pamięci” (Łączyński 2012: 131–132).

W ramach wspomnianego modelu wrocławskiego zasady prostej polszczyzny obejmują kilka poziomów organizacji języka i tekstu, które pokrywają się z założeniami Łączyńskiego. Do najważniejszych z nich należą: leksyka, składnia, kompozycja i organizacja tekstu oraz jego typografia i layout (Piekot/Zarzczyński/Moroń 2019: 202). Badacze akcentują istotę zapewniania odbiorcy możliwości łatwego orientowania się w strukturze tematycznej tekstu, szybkiego przetwarzania informacji na poziomie lokalnym (zdanie/akapit) oraz zadbanie o pozytywne relacje interpersonalne. Ponadto Monika Zaśko-Zielińska, Anna Majewska-Tworek i Tomasz Piekot w „Sztuce pisania” zamieścili rady dotyczące pisania instrukcji. Zwracają w nich szczególną uwagę na zwięzły i zrozumiały język dostosowany do wieku odbiorców, częstą enumerację, używanie bezosobowych form czasownika lub w 2. osobie trybu rozkazującego oraz elementów wizualnych, które ułatwią odbiór zasad i wykonanie opisywanych działań (2008: 132).

4. Pytania badawcze

Na podstawie założeń prostego języka, powyższych wniosków Marcina Łączyńskiego oraz spostrzeżeń na temat instrukcji wspomnianych badaczek zostały sformułowane następujące pytania badawcze:

- Czy w analizowanej instrukcji jest wyraźna struktura z zaznaczonymi częściami?
- Na początku czy na końcu znajdują się ważne elementy instrukcji (tj. cel, opis elementów, opis przygotowań, przebieg gry)?
- Czy są ponumerowane etapy przygotowań i przebiegu rozgrywki?
- Czy instrukcja jest w kolorze?
- Czy w instrukcji wykorzystuje się ilustracje do przedstawienia przykładów?
- Czy wykorzystuje się odnośniki i odsyłacze do innych miejsc w instrukcji?
- Czy instrukcja zawiera błędy (ortograficzne, interpunkcyjne, składniowe, fleksyjne, brak tłumaczenia, stylistyczne itp.)?
- Przy użyciu jakich form instrukcja została napisana?
- Czy nadawca się ujawnia?

Funkcja instrukcji gry planszowej niejako wymusza na twórcach to, by taki tekst był dla przeciętnej odbiorcy zrozumiały. Zdaniem wrocławskich badaczy wpływają

na to cztery aspekty: 1) poprawność językowa, 2) spójny styl, 3) perspektywa odbiorcy i 4) niska mglistość tekstu (FOG) (Miodek/Maziarz/Piekot/Poprawa/Zarzewny 2010: 11). Pokróćce je wyjaśniając – po pierwsze, błędy w tekście (ortograficzne, interpunkcyjne, fleksyjne czy składniowe) sprawiają, że trudniej i wolniej się go czyta. Po drugie, łatwiejszy do zrozumienia będzie tekst, w którym pojawiają się bezpośrednie zwroty do odbiorcy. Po trzecie, odbiorca, sięgając po tekst, nastawia się w pewien sposób na jego formę i sposób napisania. Przykładowo, kiedy dostaje list z banku, spodziewa się, że będzie on napisany stylem urzędowym – nawet jeśli nie jest lingwistą i nie potrafi nazwać różnic między stylami funkcjonalnymi, to intuicyjnie je wyczuwa.

Po czwarte, mglistość tekstu (ang. FOG) to wprowadzony przez Roberta Gunninga wzór pozwalający obliczyć trudność (czyli mglistość) komunikatu. W tym wzorze zmiennymi, wpływającymi na poziom skomplikowania tekstu, są m.in.: długość zdań oraz liczba wyrazów trudnych (mających co najmniej 3 sylaby). Trudność tekstu odnosi się do liczby lat edukacji, które powinien odbyć potencjalny czytelnik, aby móc swobodnie przeczytać i zrozumieć dany tekst. Do właściwości polszczyzny wzór ten został dostosowany przez wrocławskich językoznawców i informatyków, aby móc go wykorzystać w aplikacjach: Logios (UWr) oraz Jasnopis (SWPS). Poniższa analiza obejmuje także badania za pomocą aplikacji Jasnopis³, która ocenia zrozumiałość tekstu, akapitów i zdań. Za jej pomocą odpowiedziano na dodatkowe pytania:

- Jaka jest średnia liczba trudnych słów?
- Jaka jest klasa trudności tekstu?
- Czy trudność tekstu jest dopasowana do wieku potencjalnego odbiorcy?

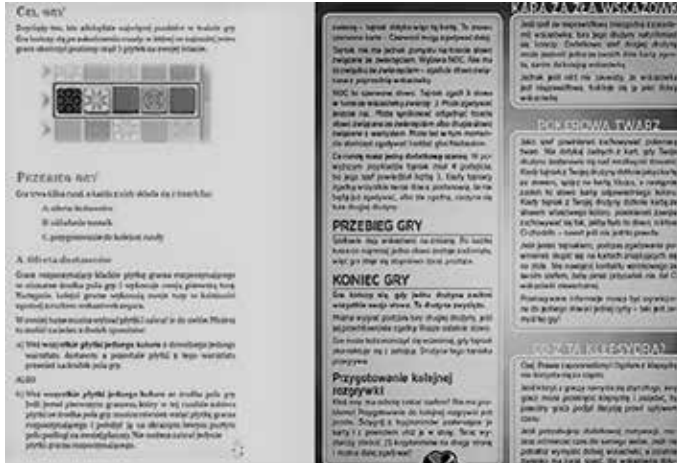
Z tego względu, że aplikacja umożliwia przebadanie naraz maksymalnie 3600 znaków, a każda instrukcja ma ich o wiele więcej, z każdej przekopiowano do interfejsu oddzielnie kolejne fragmenty instrukcji (uznane we wcześniejszych rozważaniach za najważniejsze elementy tego tekstu: cel gry, opis elementów, opis przygotowań, przebieg gry). Należy wspomnieć, że nie wszystkie instrukcje posiadają opisane elementy gry (najczęściej są tylko wymienione) bądź wyróżniony cel rozgrywki. Podzielenie na części pozwoliło dodatkowo zweryfikować, który fragment według aplikacji jest zwykle najtrudniejszy. Warto podkreślić, że treść instrukcji dołączonych do gier z różnych kategorii może w znaczący sposób różnić się z uwagi na inny charakter samej gry. Teksty te pełnią jednak tę samą funkcję, a przy tym wydaje się, że są skierowane do potencjalnie najszerszego kręgu odbiorców, którzy mogą sięgnąć po daną grę i instrukcję.

5. Wyniki analizy

We wszystkich instrukcjach można dostrzec wyraźną strukturę tekstu – projektanci wykorzystują podział na nagłówki, które wyróżniają w różny sposób (większy stopień pisma, inny krój pisma, inny kolor lub połączenie tych rozwiązań). Jest to ważne nie

³ Aplikacja ta została wybrana z uwagi na to, że analizuje naraz więcej znaków niż Logios (ten maksymalnie może przeanalizować 3000).

tylko podczas pierwszego czytania, gdy poznaje się zasady gry, ale przede wszystkim już w trakcie rozgrywki – to wtedy niezwykle przydatne okazują się nagłówki, dzięki którym gracz szybciej odnajduje interesujący go fragment, by dowiedzieć się, co w danej sytuacji podczas gry ma zrobić. Na rysunku 1. zostały przedstawione dwa przykłady pokazujące podział na części tekstu (po lewej instrukcja do gry „Azul”, po prawej – „Tajniacy”).



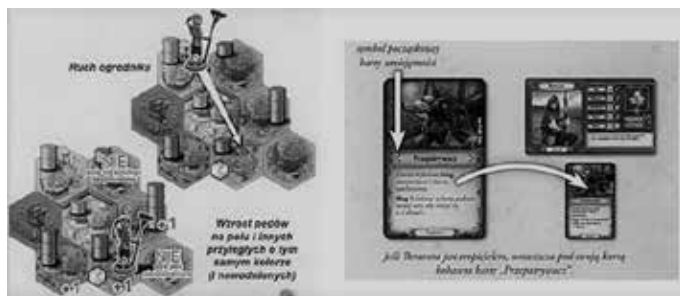
Rys 1. Struktura instrukcji do gier planszowych

Instrukcje spełniają zasady strukturalne sformułowane przez Marcina Łączyńskiego: najważniejsze elementy instrukcji (cel, opis elementów, opis przygotowań i przebieg gry) znajdują się na początku tekstu. W 9 przykładach etapy przygotowań i przebiegu rozgrywki nie są ponumerowane, ale występuje wyraźny podział za pomocą nagłówków. W badaniu nie można stwierdzić, w których kategoriach gier numeracja zwykle występuje bądź nie, gdyż są to za małe korpusy instrukcji z poszczególnych typów.

Wszystkie instrukcje są ilustrowane. Tylko jeden z przebadanych tekstów nie został przygotowany i wydrukowany w kolorze. Jest to jednak celowy zabieg projektantów, gdyż wszystkie elementy gry są czarno-białe. W wielu tekstach występują ozdobne strony (jeden kolor, gradacja, rysunek lub symbol, ornament wokół boksów tekstowych lub całej strony) oraz ozdobnie zapisany tytuł gry i/lub ilustracja okładkowa nawiązująca do tematyki gry.

We wszystkich instrukcjach występują zarówno ilustracje służebne, jak i ozdobne. Służebne są podporządkowane treści instrukcji, przedstawiają bowiem poszczególne elementy i przykłady sytuacji. Ozdobne natomiast wiążą się ze światem przedstawionym gry. Nie przynoszą informacji służących graczom do wyjaśnienia zasad, pomagają zaś „wejść” do uniwersum, w którym dzieje się akcja. Często też upiększają instrukcję bądź wypełniają puste miejsca w tekście. W 21 na 24 instrukcje zamieszczono graficzne ilustracje przykładowych sytuacji podczas gry. Może to wynikać

ze stopnia skomplikowania badanych tytułów, gdyż w ten sposób autorzy chcieli ułatwić grającym przyswojenie zasad. Rysunek 2. przedstawia egzemplifikacje ilustracji służebnych (po lewej ukazana jest przykładowa sytuacja w instrukcji do „Takenoko”, po prawej zaś – opis karty we „Władca pierścieni: Podróże przez Śródziemie”).



Rys. 2. Ilustracje służebne

W ponad połowie instrukcji występują odnośniki do innych fragmentów tekstu. Może się wydawać, że wynika to z jego długości (wszystkie teksty, w których używa się odsyłaczy, mają powyżej 8 stron), ale w materiale badawczym są także instrukcje podobnej długości, w których nie wykorzystuje się takich rozwiązań. Wydaje się, że obecność odnośników wynika z chęci autorów do zaoszczędzenia miejsca i papieru. Niestety zwykle nie ułatwia to czytania i uczenia się reguł gry.

W 15 instrukcjach występują błędy: interpunkcyjne (12), typograficzne (6) i literówki (1). Do błędów typograficznych należą: wiszące spójniki, zbędne spacje, niepoprawny cudzysłów, podwójne punktory, różne interlinie w obrębie jednego akapitu, rozdzielanie zdania ilustracjami bądź blokami tekstów czy używanie pauzy zamiast półpauzy. W dwóch grach zaś (będących jednak dwoma wersjami tego samego tytułu) wykorzystano font, w którym litera „ą” nie wygląda jak standardowa, do czego odbiorca jest przyzwyczajony (tzw. ogonek nie łączy się w tym miejscu, co zazwyczaj), co może spowolnić lekturę. Autorzy gry „Eksplodujące kotki” (2017) używają neologizmu *zanielowane* – jako przymiotnik mający formę odczasownikową, choć pochodzi od partykuły *nie* zamiast wykorzystać występujące w języku polskim słowo *zanegowane*, które pokrywa się znaczeniowo z powyższym okazjonalizmem. Decyzja ta wynika najprawdopodobniej z chęci zażartowania, gdyż neologizm ten dotyczy karty o nazwie „NIE, NIE, NIE”, niemniej wymaga od czytelnika większej koncentracji, by zrozumieć sens. W angielskiej wersji karta ta została nazwana po prostu „Nope”.

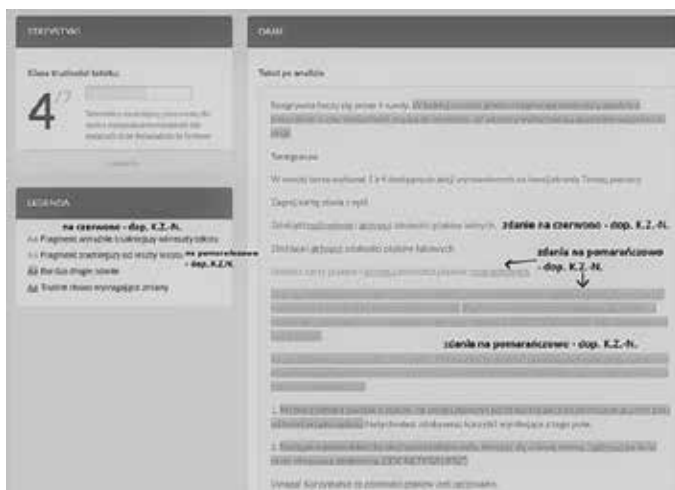
Twórcy instrukcji używają różnych form, pisząc o grających: czasowników w 3. osobie, bezosobowych form czasownikowych oraz w 2. osobie trybu rozkazującego w obu liczbach (w 17 na 24 tekstów). Dobór form nie stanowi problemu, chociaż zgodnie z zasadami prostego języka najlepiej byłoby, gdyby instrukcja wykorzystywała zwroty do adresata. Wydaje się jednak, że najwięcej kłopotu może nastęrczać odbiorcy częste używanie naprzemiennie różnych form, co spowalnia czytanie i przyswajanie zasad.

Ponadto tylko w 10 instrukcjach nadawcy się ujawniają: przy podziękowaniach, prośbach o zachowanie instrukcji czy ostrzeżeniach. Rzadko, ale zdarza się, że używają 1. osoby liczby mnogiej, by usunąć dystans między nadawcą a odbiorcą, stwarzając wrażenie jakoby przebywali w tym samym pomieszczeniu i grali razem z graczami.

Jak zostało już wspomniane, wskaźnik FOG odpowiada na pytanie, ile lat edukacji musi mieć za sobą odbiorca, aby dany tekst czytać z łatwością. Na ten wskaźnik składają się dwa parametry – średnia długość zdania oraz procent długich wyrazów. Program wylicza długość zdania na podstawie liczby wyrazów. Długie wyrazy to te wyrazy, które w swojej wersji podstawowej mają 4 sylaby i więcej (np. słowo *pies* ma jedną sylabę, a *prze-czy-tać* – trzy). Trudnymi słowami zaś są te, które zawierają „4 sylaby lub więcej, a ponadto nie należą one do słów powszechnie znanych” (Nitoń 2015: 169). Według Bartłomieja Nitonia takimi wyrazami są te, które pojawiły się w monografii Janusza Imiołczyka (1987) pt. „Prawdopodobieństwo subiektywne wyrazów: podstawowy słownik frekwencyjny języka polskiego” oraz wśród 5000 pierwszych słów z listy frekwencyjnej korpusu zrównoważonego NKJP (Przepiórkowski i in. 2012).

Analiza za pomocą aplikacji Jasnopis uwzględniała wykształcenie czytelnika (podane w latach skończonej edukacji), do którego analizowany tekst miał być kierowany (biorąc pod uwagę minimalny wiek gracza). Narzędzie to oprócz maksymalnej liczby znaków, które naraz może zbadać, ma również to ograniczenie, że omija w analizie to, co uważa za tytuły lub wyliczenia. Badanie wykazało, że tylko jedna instrukcja w większości jest napisana w taki sposób, że potencjalny odbiorca (w odpowiednim – według projektantów – wieku) będzie mógł ją z łatwością przeczytać. Wydaje się jednak, że wynika to z faktu, że gra została stworzona z myślą o pełnoletnich odbiorcach (charakter i apokaliptyczna tematyka gry). Instrukcja do gry „Zona. Sekret Czarnobyli” (2019) zaś – zgodnie ze wskaźnikiem FOG – została napisana tak, że osoby, które skończyły gimnazjum/liceum (w zależności od fragmentu) są ją w stanie ze zrozumieniem przeczytać. Pozostałe jednak teksty wydają się zbyt trudne, aby osoby z minimalnym wiekiem mogły je zrozumieć. W niektórych przypadkach instrukcje są nawet znacznie trudniejsze – np. w grę „Jednym słowem” (2018) mogą grać dzieci od 8. roku życia, ale instrukcja została napisana z klasą trudności na poziomie 3 (gimnazjum) i 4 (liceum) – w zależności od badanej części.

Poniżej został zamieszczony fragment zbadanego przez Jasnopis opisu rozgrywki w instrukcji do gry „Na skrzydłach” (2019), która skierowana jest do osób od 10. roku życia. Poszczególne zdania mają różne wskaźniki mglistości, ale całościowo wynik FOG to 12, co oznacza, że odbiorca musi mieć maturę (12 lat edukacji = 6 szkoły podstawowej + 3 gimnazjum + 3 liceum), aby swobodnie przetwarzać tak długie zdania i długie wyrazy. Aplikacja wskazała także fragmenty trudniejsze (na pomarańczowo) lub wyraźnie trudniejsze od reszty tekstu (na czerwono). Na szaro zakreślono zaś bardzo długie zdanie, a podkreślono trudne wyrazy, które zdaniem aplikacji wymagają zmiany.



Rys. 3. Przykład analizy za pomocą aplikacji Jasnopis

Analiza instrukcji za pomocą aplikacji pokazała, że nie można wyróżnić konkretnych części instrukcji, które są trudniejsze od innych (tylko w trzech instrukcjach opis celu gry jest bardziej skomplikowany od reszty), pozostałe natomiast fragmenty mają podobny współczynnik trudności według Jasnopisu. Najwięcej trudnych słów aplikacja znalazła w opisach rozgrywki – nie dziwi to jednak, gdyż są to części najdłuższe, obejmują bowiem wszystkie zasady gry, to tutaj są też przedstawiane przykłady różnych mechanizmów. Można dostrzec wyraźną dysproporcję – w instrukcjach dołączonych do gier strategicznych i przygodowych wykorzystano nawet kilkadziesiąt trudnych słów, w rodzinnych zaś oraz imprezowych kilka-kilkanaście. Na podstawie tych wstępnych badań można stwierdzić, że język instrukcji do gier strategicznych i przygodowych jest znacznie trudniejszy niż język wykorzystywany w grach rodzinnych oraz imprezowych. Może to wynikać z reguł gier, gdyż pierwsze dwie grupy charakteryzują się bardziej skomplikowanymi mechanizmami i bardziej rozbudowanym światem przedstawionym gry. Jednakże przypomnijmy, że korpus poszczególnych typów gier jest stosunkowo niewielki, dlatego należy traktować to jako badanie pilotażowe, które należy w przyszłości pogłębić.

6. Podsumowanie

Z jednej strony wydaje się, że dla osób piszących instrukcję istotna jest jej zrozumiałość, gdyż dbają o to, by tekst był w kolorze i w sposób wyraźny wyszczególniają poszczególne części poprzez odznaczające się nagłówki. Najważniejsze elementy instrukcji są zamieszczane na początku tekstu (cel, opis elementów, przygotowań i rozgrywki). Występują też liczne ilustracje służebne (w tym graficzne przykłady sytuacji podczas gry).

Z analizy elementów wewnątrztekstowych wynika z drugiej strony, że zostały wykorzystane odnośniki do innych miejsc w instrukcji (co może spowalniać i utrudniać

czytanie) oraz błędy typograficzne, interpunkcyjne i literówki. Ponadto autorzy równolegle i często naprzemiennie używają form w 3. osobie, trybu rozkazującego oraz czasowników nieosobowych. Rzadko nadawca się ujawnia, a jeśli to robi, to zwykle tylko po to, by podziękować osobom, dzięki którym powstała dana gra, bądź by poprosić o niewyrzucanie instrukcji, tylko zostawienie jej w pudełku do gry, z uwagi na ważne informacje.

Ponadto analiza aplikacji Jasnopis badająca mglistość tekstu wykazała, że wszystkie teksty są trudniejsze niż najmłodsze potencjalne osoby sięgające po grę. Jeśli reguły danej gry są na tyle proste, by mogły w niego grać dzieci w wieku 8 lat, to wydaje się, że instrukcja do tej gry powinna być napisana w sposób na tyle przystępny, by takie dzieci ją zrozumiały. Analiza jednak udowodniła, że jest inaczej. Z tego względu można powiedzieć, że o ile forma instrukcji jest skutecznym komunikatem, tak jej treść już nie ma takiego charakteru. Wydaje się, że ważne jest, by twórcy pamiętali przede wszystkim o długości zdań (by nie były zbyt długie) i nie używali trudnych (czy mniej znanych) słów.

Wykaz literatury

- FICEK, Ewa. *Poradnik. Model gatunkowy i jego tekstowe aktualizacje*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2013. Print.
- IMIOŁCZYK, Janusz. *Prawdopodobieństwo subiektywne wyrazów: podstawowy słownik frekwencyjny języka polskiego*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1987. Print.
- JAROSIŃSKI, Zbigniew. „Tekst użytkowy i tekst literacki w drugiej połowie XIX wieku”. *Teksty: Teoria literatury, krytyka, interpretacja* 4(22) (1975): 7–27. Print.
- ŁĄCZYŃSKI, Marcin. „Badanie instrukcji gier z perspektywy twórcy i użytkownika”. *Homo ludens* 1(4) (2012): 119–133. <http://old.ptbg.org.pl/dl/89/Marcin%20C5%81%C4%84CZY%20C5%83SKI%20-%20Badanie%20instrukcji%20do%20gier%20z%20perspektywy%20tw%C3%B3rcy%20i%20u%C5%BCytkownika.pdf>. 29.9.2020.
- MIODEK, Jan, Marek MAZIARZ, Tomasz PIEKOT, Marcin POPRAWA i Grzegorz ZARZECZNY. *Jak pisać o Funduszach Europejskich?*. Warszawa: Ministerstwo Rozwoju Regionalnego, 2010. <http://ppp.uni.wroc.pl/pliki/jak-pisac-o-funduszach-europejskich.pdf>. 15.10.2020.
- Narodowy Korpus Języka Polskiego*. Red. Adam Przepiórkowski, Mirosław Bańko, Rafał L. Górski i Barbara Lewandowska-Tomaszczyk. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012. Print.
- NITOŃ, Bartłomiej. „Jasnopis – narzędzie do badania zrozumiałości”. *Jasnopis, czyli mierzenie zrozumiałości polskich tekstów użytkowych*. Red. Włodzimierz Gruszczyński i Maciej Ogrodniczuk. Warszawa: Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, 2015, 137–170. Print.
- PIEKOT, Tomasz, Grzegorz ZARZECZNY i Ewelina MOROŃ. „Standard *plain language* w polskiej sferze publicznej”. *Lingwistyka kryminalistyczna. Teoria i praktyka*. Red. Monika Zaśko-Zielińska i Krzysztof Kredens. Wrocław: Quaestio, 2019, 197–214. http://ppp.uni.wroc.pl/pliki/standard_plain_language_w_polskiej_sferze_publicznej.pdf. 20.10.2020.
- SKWARCZYŃSKA, Stefania. *Wstęp do nauki o literaturze*. Tom 3. Warszawa: Wydawnictwo PAX, 1965. Print.
- Słowosieć*. <http://plwordnet.pwr.wroc.pl/wordnet/9f04ecfc-28e9-11eb-a2f6-83e60d6245e5>. 8.12.2020.

- ZAŚKO-ZIELIŃSKA, Monika, Anna MAJEWSKA-TWOREK i Tomasz PIEKOT. „Wzory tekstów użytkowych”. *Polszczyzna na co dzień*. Red. Mirosława Bańko. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2006, 659–800. Print.
- ZDUNKIEWICZ-JEDYNAK, Dorota. *Wykłady ze stylistyki*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2013. Print.
- ŻARSKI, Waldemar. *Książka kucharska jako tekst*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2008. Print.

Wykaz gier

- BAUZA, Antoine. *7 cudów świata*. Gdańsk: Rebel, 2013. Print.
- BAUZA, Antoine. *Takenoko*. Gdańsk: Rebel, 2014. Print.
- BENVENUTO, Johan i Nicolas BOURGOIN. *Cortex*. Gdańsk: Rebel, 2017. Print.
- CAMPBELL, Dave. *Buła, Pizza, Kot, Ser, Koza*. Gdańsk: Rebel, 2020. Print.
- CATHALA, Bruno i Ludovic MAUBLANC. *Mr. Jack*. Gdańsk: Rebel, br.r. Print.
- CHVÁTIL, Vlaada. *Tajniacy*. Gdańsk: Rebel, 2015. Print.
- CHVÁTIL, Vlaada. *Tajniacy. Obrazki*. Gdańsk: Rebel, 2016. Print.
- GŁOŚNICKI, Krzysztof i Maciej DREWING. *Zona. Sekret Czarnobyli*. Gdańsk: Rebel, 2019. Print.
- HAJEK, Nathan i Grace HOLDINGHAUS. *Władca pierścieni. Podróże przez Śródziemie*. Gdańsk: Rebel, 2019. Print.
- HARGRAVE, Elizabeth. *Na skrzydłach*. Gdańsk: Rebel, 2019. Print.
- HARRIS, Robert. *Talisman. Magia i miecz*. Kraków: Galacta, 2008. Print.
- INMAN, Matthew, Elan LEE i Shane SMALL. *Eksplodujące kotki*. Gdańsk: Rebel, 2017. Print.
- KALUŻA, Adam. *K2*. Gdańsk: Rebel, 2010. Print.
- KEYAERTS, Philippe. *Small world*. Gdańsk: Rebel: 2013. Print.
- KIESLING, Michael. *Azul*. Wrocław: Lacerta, 2018. Print.
- KONIECZKA, Corey i Tony FANCHI. *Zewnętrzne rubieże*. Gdańsk: Rebel, 2019. Print.
- KOTRY, Matúš. *Alchemyy*. Gdańsk: Rebel, 2015. Print.
- LEACOCK, Matt. *Pandemic*. Gdańsk: Rebel, 2018. Print.
- MOON, Alan R. *Wsiąść do pociągu. Europa*. Gdańsk: Rebel, 2017. Print.
- NEDUK, Filip. *Sanctum*. Gdańsk: Rebel, 2019. Print.
- PIKE, Thomas, Alex CRISPIN i James SHELTON. *Mroczny Zamek*. Gdańsk: Rebel, 2018. Print.
- ROUBIRA, Jean-Louis. *Dixit*. Gdańsk: Rebel, 2016. Print.
- ROUDY, Ludovic i Bruno SAUTTER. *Jednym słowem*. Gdańsk: Rebel, 2018. Print.
- TASCINI, Daniele i Simone LUCIANI. *Tzolk'in. Kalendarz Majów*. Gdańsk: Rebel, 2016. Print.

ZITIERNACHWEIS:

- Zielińska-Nowak, Kamila. „Skuteczność komunikacyjna instrukcji gry planszowej”, *Linguistische Treffen in Wrocław* 19, 2021 (1): 477–489. DOI: <https://doi.org/10.23817/lingtreff.19-30>.