

Abstrakt: Artykuł podejmuje zagadnienie podręczników do gier fabularnych w nie przyjmowanej do tej pory perspektywie badawczej. Wykorzystując paradygmat lingwistyczny, odwołuje się do pojęcia z obszaru literaturoznawczego, jakim jest paratekst. Podręcznik rozpatrywany jest jako tekst towarzyszący i zaznaczająca się w grach fabularnych tekstowa strategia uprzedzająca tekst właściwy, który formułowany jest w scenariuszu i aktywowany w czasie sesji jako narracyjna opowieść. Dokładnej analizie poddany został pragmatyczny aspekt podręcznika, co pozwoliło określić jego funkcje, interakcje nadawczo – odbiorcze i kontekst komunikacyjny. Dało to także podstawy do zaprojektowania kierunku kompleksowych badań w obrębie takich jego elementów, jak strukturalny, semantyczny, aksjologiczny czy stylistyczny.

Słowa kluczowe: paratekst, podręcznik, genologia, tekstologia, gra fabularna, ludologia