

Abstrakt

Tento text se zaměřuje na zkoumání tzv. Stolových her "na hrdiny", které se vyznačují mimo jiné značnou imerzivitou, pluralitou "světů", ve kterých hráči operují a s tímto spjatou pluralitou rolí, které jsou těmito hráči adoptovány. Klasická studie této plurality publikovaná G. A. Finem inspirovaná prací E. Goffmana a jeho analýzou rámců (srov. Fine 2002) představuje tři z těchto "světů významu"; rámeček lidí, rámeček hráčů a rámeček postav ve hře. Tato práce si klade za cíl rozšířit klasický model G. A. Fina, obohacením tohoto třístupňového modelu přidáním čtvrtého rámečku nazvaného "rámeček vypravěčů". Přidání rámečku vypravěčů ukazuje, do jaké míry se rolové hry podobají tzv. "příběhovému událostem" (Georges 1969), a jak je tato skutečnost odlišuje od klasických her, a staví je do unikátní pozice procesů kolaborativní narace. Rámeček navíc přináší pochopení určitého chování hráčů, které je spjaté s vypravěčskou agendou a očekáváními spjatými s touto rolí. Tato jedinečná forma interakce je zkoumána z pohledu hry i z pohledu vypravěčství, přičemž předmětem analýzy je kromě momentů disrepancí mezi čtyřmi světy významu také zvládnutí těchto situací, jejich předcházení, a aplikace kompetencí získaných při hraní těchto her v mimo herních situacích v primárním rámci žitého světa.