

## Przyczajony dyskurs, ukryta narracja. W stronę uświadomionego interdyscyplinarnie groznawstwa

MICHAŁ KŁOSIŃSKI, KRZYSZTOF M. MAJ\*

### Krytyczna analiza dyskursu

W międzynarodowych badaniach nad grami wideo problematyka dyskursu podejmowana była wielokrotnie przez specjalistów z rozmaitych dziedzin w różnorodnych publikacjach. Jedną z pierwszych stanowi artykuł Isamar Carillo Masso łączący założenia krytycznej analizy dyskursu (CAD) Normana Fairclougha z lingwistyką korpusową w celu utworzenia modelu badawczego gier wideo na przykładzie korpusu tekstów o postaciach z gier *Diablo* oraz *World of Warcraft* skompilowanego ze stron internetowych, forów i stron indywidualnych użytkowników, kwestionariuszy i w ramach nagrań rozmów prowadzonych w grze (MASSO 2009: 143-169). Badanie Masso wykazało obecność silnego dyskursu różnic genderowych oraz korelację pomiędzy danymi wizualnymi oraz lingwistycznymi (MASSO 2009: 157-158). W 2011 roku ukazuje się monografia zbiorowa *Creating Second Lives. Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual* pod redakcją Astrid Ensslin oraz Ebena Muse (2011), w której pojęcie dyskursu jest wyjaśniane wielokrotnie przez autorów poszczególnych rozdziałów, zasadniczym polem odniesienia pozostaje nadal krytyczna analiza dyskursu (CAD) Normana Fairclougha. W publikacji postawione zostały pytania o budowanie wirtualnej obecności,

\* Uniwersytet Śląski | kontakt: [michal.klosinski@us.edu.pl](mailto:michal.klosinski@us.edu.pl)  
Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie | kontakt: [kmmaj@agh.edu.pl](mailto:kmmaj@agh.edu.pl)

reprezentację problemów genderowych, kreowanie i reprezentowanie przestrzeni, architektury czy natury w wirtualnych światach. Co ciekawe, redaktorzy wyraźnie zaznaczają, że tytułowe *Second Lives* oznacza, że badania przedstawione w książce nie dotyczą jedynie nie-ludycznych przestrzeni wirtualnych, ale również przestrzeni growych. W tym samym roku ukazała się także książka autorska Astrid Ensslin w całości poświęcona dyskursywnej analizie gier oraz dyskursu wytwarzanego wokół gier przez graczy, producentów, dziennikarzy czy akcjonariuszy (ENSSLIN 2011). Celem tej publikacji było stworzenie systemowego ujęcia również multimodalnego aspektu gier wideo, w celu lepszego zrozumienia w jaki sposób komunikują one i współtworzą stereotypy, ideologie, tożsamości czy negocjują wartości z graczami. Ensslin stawia pytania o to, w jaki sposób gry biorą udział w językowej i dyskursywnej komunikacji idei społecznych, o język jakim operują i jakim się o nich mówi. W 2012 roku ukazuje się książka Christophera A. Paula, której autor postuluje badanie gier wideo przy pomocy kategorii gier słownych, argumentując, że do pełnego zrozumienia ich dyskursów konieczne jest zastosowanie analizy retorycznej (PAUL 2012). Badacz przedstawia swoje podejście jako szersze i bardziej nastawione na całościowe ujęcie dyskursów gier wideo niż to proponowane w ramach retoryki proceduralnej Iana Bogosta. Paul rozumie badanie dyskursu gier wideo jako połączenie analizy kontekstu w jakim gry funkcjonują, kultury graczy i ich komunikacji ze sobą oraz z producentami, jak również retoryki marketingu i produkcji gier, konstrukcji tekstów w grach oraz ich światów. Celem proponowanego podejścia jest lepsze zrozumienie funkcjonowania gier w kulturze oraz sposobu w jaki, przy ich pomocy, konstruuje się znaczenia, dialektyki tożsamości i różnicy, retoryki perswazji czy modele rozprzestrzeniania idei (PAUL 2012: 162-171). W publikacji zbiorowej *Analyzing Digital Fiction* pod redakcją Alice Bell, Astrid Ensslin oraz Kristiana Rustada (2014), pojęcie dyskursu występuje w charakterze niezbędnego elementu badania narracji, retoryki oraz problematyki społecznej, stanowi również punkt wyjścia dla proponowanych w książce analiz o charakterze *close reading*. W tym samym roku Ensslin publikuje monografię poświęconą badaniu literackich gier wideo, czyli takich tekstów kultury, które łączą w sobie aspekty literackie oraz ludyczne. Badaczka w swoich analizach stosuje technikę *close reading* w celu pokazania, że te nowe formy literatury eksperymentalnej wymagają nowych kompetencji ludyczno-literackich. Ensslin skupia się zatem na formach literackości idących w parze z multimodalną ludycznością artystycznych gier wideo, które nazywa hybrydami literacko-ludycznymi. Celem analiz dyskursywnych jest w tym wypadku zarysowanie innowacyjnej metodologii ludo-stylistycznej zarówno w odniesieniu do współczesnych badań ludologicznych, medioznawczych oraz literaturoznawczych. Temat

dyskursu w badaniach groznawczych podejmuje w roku 2014 również Clara Fernández-Vara, która proponuje traktować gry jako teksty, a zatem sproblematyzować ich analizę podług paradygmatu humanistycznych badań literaturoznawczych (FERNÁNDEZ-VARA 2014). Autorka podkreśla klasyczne elementy, na które dyskurs akademicki zwraca uwagę w spotkaniu z tekstualnością gry: kontekst, streszczenie, elementy formalne, które w przykładowych analizach stanowią podstawę podręcznikowego ujęcia techniki poprawnego konstruowania tekstów o grach. W roku 2015 ukazuje się książka *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games* Jamesa Paula Gee, krytykowana przez Masso za pominięcie korpusu badań dyskursywnych Ensslin, Fernandez-Vary i Vita Šislera (MASSO 2016: 101-103<sup>1</sup>). Gee wyraźnie zaznacza, że jego propozycja różni się od wcześniejszych ujęć, przedmiotem zainteresowania czyni on bowiem gry wideo rozumiane jako formy komunikacji. Problem dyskursu gier wideo postawiony został w tej publikacji jako element większej całości – systemu rozmawiania człowieka z innymi ludźmi oraz ze światem. Dla Gee zabawa oraz granie w gry są właściwe funkcjonowaniu człowieka w świecie i obrazują sposób konstruowania przezeń sensów. Gry wideo postrzega on zatem jako uzewnętrznienie właściwych dla człowieka umiejętności modowania oraz grania, które dotyczą modyfikowania doświadczeń oraz rozgrywania scenariuszy, przewidywania czy stawiania się w pozycji innego. Píše on: „Gra wideo jest kawałkiem umysłu upublicznionym w świecie rzeczy. Gdy gramy w gry wideo konfrontujemy się z naturą naszych własnych umysłów” (MASSO 2016: 10). Gee postuluje, żeby traktować granie jako konwersację, czyniąc interakcję gracza z grą, ze światem i z innym graczem wspólnym polem odniesień i relacji. Stąd wynika rozszerzenie pojęcia awatara o przyjmowane w rzeczywistości tożsamości i uwzględnienie świata oraz gry w charakterze uczestników konwersacji.

Ważną przestrzeń analiz dyskursów gier wideo stanowi od lat czasopismo „Games and Culture”, na łamach którego ukazało się wiele artykułów poświęconych badaniom konkretnych problemów, takich jak wykluczenie, stereotypizacja, podziały społeczne i tym podobne, zarówno w grach, jak i zogniskowanych wokół gier mediach.

Jednym z istotnych tematów podejmowanych w analizach dyskursu gier wideo od samego początku były kwestie genderowe, co obrazuje artykuł Alexisa Pulosa z 2013 roku, podejmujący problem heteronormatywności w grze *World of Warcraft* (PULOS 2013: 77-97). Badania przyjmują klasyczny wzorec analizy wypowiedzi forumowiczów zestawionej z zapisem doświadczeń w charakterze obserwacji uczestniczącej. Krytyczna

<sup>1</sup> Masso podaje trzy publikacje Šislera, wszystkie poświęcone dyskursywnym reprezentacjom Arabów w grach wideo.

analiza dyskursu została w artykule wykorzystana do naświetlenia społecznych struktur oraz procesów wytwarzania oraz nadawania znaczeń różnym formom seksualności, jak również w celu przeprowadzenia krytyki ideologicznego wymiaru produkowanych w grze i w odniesieniu do niej relacji władzy i dominacji.

W 2014 roku Catherine Goodfellow przedstawiła analizę anty-Rosyjskiego dyskursu w grze *EVE Online* (GOODFELLOW 2014). Badaczka opierała się na danych uzyskanych w badaniu jakościowym (ankieta) jak również na wypowiedziach zebranych podczas rozgrywki oraz poszukiwań na forach, stronach internetowych oraz blogach w języku angielskim i rosyjskim. Badania dyskursu ksenofobicznego ujawniły strategie konstruowania stereotypów o Rosjanach, które przyczyniają się do powstawania napięć o charakterze etnicznym i narodowym w *EVE Online*. Co istotne, Goodfellow uwzględniła również analizę odpowiedzi rosyjskojęzycznych graczy, co pozwala lepiej zrozumieć międzykulturową komunikację, dla której gra i media z nią związane funkcjonują jako przestrzeń dyskursywnych napięć. W kolejnym numerze czasopisma z tego samego roku Sara Mosber Iversen przedstawiła ugruntowaną w teorii Michela Foucaulta analizę reprezentacji starzejących się dorosłych w dyskursie groźnym (IVERSEN 2014). Iversen operowała na materiale znalezionym w kluczowych bazach publikacji naukowych, które kodowała w poszukiwaniu teleologii badań oraz reprezentacji starzenia i starzejących się dorosłych. Autorka podkreśla, że dyskursywnym podłożem badań nad relacją między grami wideo oraz osobami powyżej sześćdziesiątego roku życia, jest dyscyplina i technologie ćwiczenia siebie, które mają na celu zachowanie wyobrażenia o produktywności, rozumianej jako zdolność do uczestnictwa w społeczeństwie konsumpcyjnym. Odczytanie Iversen ujawnia dyskursywną funkcjonalizację gier wideo jako nowych narzędzi dyscyplinowania oraz normalizowania sytuacji osób starzejących się.

Model badania społecznego dyskursu gier wideo przedstawił w 2015 roku Óliver Pérez Latorre, który proponuje analizowanie relacji pomiędzy projektowaniem gier, konstruowaną w nich rzeczywistością społeczną oraz tym jak przekazują one wartości (LATORRE 2015). W tym opracowaniu na dyskurs gier wideo składają się: reprezentacje postaci, świat gry oraz działania. W artykule Latorre dokonuje przeglądu kulturowych badań nad grami wideo, wskazując na pierwsze analizy dyskursu w grach prowadzone właśnie z perspektywy krytyki ideologii przez takich badaczy jak: Barry Atkins, Miguel Sicart, Marcè Oliva, Reinald Besalú, Fermin Ciaurriz, Tanya Krzywinska i inni. Wstęp Latorra nie obejmuje pozycji uwzględnianych w tym opracowaniu, dlatego odsyłamy do niego zainteresowanych uzupełnieniem podstawowej bibliografii w zakresie kulturowych przykładów krytyki ideologii w dyskursach gier wideo.

Natomiast w 2018 roku krytyczną analizę dyskursu w połączeniu z pojęciami marksowskimi stosuje Daniel James Joseph w analizie cyfrowego wywłaszczenia, które dostrzega on jako centralne dla sporu wokół próby wprowadzenia płatnych modów na platformie Steam w kwietniu 2015 roku (JOSEPH 2018). Na podstawie forum Reddit poświęconego temu problemowi, Joseph wyłonił dwa dominujące dyskursy: wspólnoty oraz konsumenta, które obrazują sposób w jaki kształtują się i strukturują różne rozumienia platformy, zarówno przez jej użytkowników, twórców treści, jak i jej zarząd.

Przedstawienie wszystkich ujęć dyskursu w badaniach groznawczych nie jest możliwe nie tylko ze względu na różnorodność konfiguracji i użycie tego pojęcia (od lingwistyki, przez filozofię, socjologię, teorię krytyczną, medioznawstwo, po ludologię i badania kulturowe), ale także dlatego, że wymienione dyscypliny same stanowią możliwe pola badań nad dyskursem. W zaledwie kilku przywołanych pozycjach, nieobrazujących wciąż rozwijającego się obszaru inter- i trans- dyscyplinarnych badań groznawczych dostrzec można kilka zasadniczych trendów. W tekstach odnoszących się do lingwistyki dominuje krytyczna analiza dyskursu (CAD), której przedmiotem jest język gier, język w grach, jak również języki jakimi się o grach mówi w kulturze graczy. Stąd przeważająca liczba przywołanych przykładów koncentruje się na badaniach ankietowych, materiale zebranych na forach, blogach i stronach WWW oraz zapisach obserwacji uczestniczącej. Klasyczne badania dyskursywne podejmują się konstruowania modeli właściwych do analizowania gier wideo w charakterze tekstów, a relacje gracza do gry postrzegają w kategoriach konwersacji. Pytania stawiane w ramach tej gałęzi badań dyskursywnych dotyczą sposobu wytwarzania znaczeń, strukturywania hierarchii społecznych, władzy, wykluczeń i stereotypizacji w komunikacji oferowanej przez gry wideo. Dla badań kulturowych przedmiotem badań jest natomiast krytyka ideologii prowadzona w oparciu o interpretację reprezentacji w grach, stąd też zamiast proponowanej przez lingwistów techniki *close reading* operują one metodami fenomenologicznymi oraz hermeneutykami.

Co ciekawe, kategoria dyskursu wydaje się zajmować pozycję satelity w badaniach gier wideo, o czym dobitnie świadczy jej nieobecność w podręcznikowych opracowaniach groznawczych, takich jak *The Routledge Companion to Video Game Studies*, który ukazał się w 2014, a następnie w 2016 roku. Nie jest to bynajmniej kwestia izolowania badaczy dyskursu z magicznego kręgu groznawców, o czym świadczy fakt, że przywoływana wcześniej Clara Fernández-Vara, współautorka rozdziału w podręczniku Wolfa oraz Perrona wydała w tym samym roku książkę właśnie o znaczeniu dyskursywnego ujmowania gier. Analizy dyskursywne funkcjonują zatem jako *specialite de la maison* lingwistycznie zorientowanego plemienia groznawców, i – mimo ich znaczącego

wkładu w kształtowanie krytycznego zwrotu w badaniach gier (FILICIAK, FRELIK, KRAWCZYK, SCHWEIGER, STERCZEWSKI 2016: 13-18) – pozostają w ambiwalentnej relacji do pozostałych subdyscyplin *game studies*. Jednocześnie, to pole badawcze nie tylko odznacza się na tle innych odłamów spójnością metodologiczną, ale również akcentowaniem ciągłości poznawczej pomiędzy grami a innymi formami komunikacji kulturowej. Co ciekawe, badania kulturowe, bardzo często zainteresowane krytyką ideologii (DYER-WHITEFORD & DE PEUTER 2009; GĄSKA 2017), nie traktują dyskursu w charakterze kategorii definiującej ich metodologię, co dodatkowo komplikuje właściwe określenie czy mamy do czynienia z refleksją na temat dyskursu gier czy nie.

## Od dyskursu do narracji postklasycznej

Drugim obszarem badawczym nieobecnym w kreślonych dotąd w Polsce zakresach *game studies* jest narratologia transmedialna, z jej ambicją mówienia o niedeterminowanych charakterystykami danego medium zjawiskach narracyjnych – spośród których rolę szczególną pełni świat. Nietrudno dostrzec tu narzucającą się zbieżność. Już w klasycznym ujęciu ludologicznym Johanna Huizingi gra może zaistnieć dopiero w momencie wytyczenia pewnej zamkniętej przestrzeni, która „zostaje oddzielona w sposób materialny lub idealny od codziennego otoczenia” (HUIZINGA 1985: 37). Tym samym uprawomocniona zostaje nie tylko kategoria świata gry, w którym się ona toczy, ale także specyficzny typ heterotopijnej narracji, odsyłającej w swym rozkładzie przestrzennym do wszelkich innych *topoi*: utopii, dystopii, metatopii i allotopii.

Dla groznawstwa, zwłaszcza tego uświadomionego narratologicznie, szczególnie istotny może okazać się postulat współczesnych narratologów kognitywnych, opowiadających się za rezygnacją z monomedialnego oglądu narracji, który w oczywisty sposób nakłania badaczy do zwierania szeregów w obrębie wąsko zakrojonych dyscyplin. Próba stworzenia metodologicznych podwalin pod groznawstwo jako niezależną dyscyplinę naukową, którą obserwować można chociażby na kolejnych konferencjach Central Eastern European Games czy – w Polsce – w aktywności środowiska skupionego wokół czasopisma „Homo Ludens”<sup>2</sup>, jest z tej perspektywy nieco *démodé*. Międzynarodowe

<sup>2</sup> Środowiskowy trybalizm i sny o groznawstwie jako dyscyplinie dobrze obnażyła polemika *Groznawstwo, którego nie było*, wymierzona między innymi przeciw krytycznym głosom na temat nieco hermetycznej aktywności Polskiego Towarzystwa Badania Gier, które padły w propedeutycznej książce Miłosza Markockiego i Katarzyny Marak *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków* (KRAWCZYK, STERCZEWSKI

badania nad grami, czyli *game studies* mają – na co już wskazywano (MARAK & MARKOCKI 2016: 44-63) – o wiele szerszy zakres, niż ludologia pojęta jako fenomenologia i antropologia gier (a taką metodologiczną dominantę ma groznawstwo fińskie, duńskie i – bardzo silnie nim zainspirowane – polskie). W Polsce tymczasem – co można częściowo złożyć na karb młodego stażu naukowego większości groznawców – zauważalna jest nie tyle dążność do multidyscyplinarnego otwierania perspektyw badawczych, ile kompulsywna potrzeba „uściślenia” i parametryzowania badań w modelu *double-blind review* zastosowanym nawet do oceny abstraktów konferencyjnych. Wbrew szczytnym niewątpliwie intencjom jedynym bezpośrednim efektem takiej ekskluzywistycznej praktyki jest zamykanie drogi do integracji ze środowiskiem studentom i doktorantom nieobeznanym z korpusem prac uznawanych w danym momencie za kanoniczne, a co za tym idzie – trybalizacja groznawstwa (FILICIAK, FRELIK, KRAWCZYK, SCHWEIGER & STERCZEWSKI 2016: 14), aspirującego częściej do zbliżenia z branżą gier i naukami ścisłymi, aniżeli do budowania wewnętrznej współpracy w duchu humanistycznej wspólnoty akademickiej. Jest to tym groźniejsze, że samo groznawstwo ma już za sobą etap formowania kanonu lektur stabilizujących dyscyplinę jako taką, co powoduje, że znajduje się aktualnie w fazie polemik, sporów, roztrząsań i rewizji, które powinny być prowadzone możliwie najbardziej inkluzywnie i we współpracy z innymi środowiskami. Uderza to z tym większą intensywnością, iż gry wideo – jak bodaj żadne inne medium – wytwarzają narracje o charakterze multimodalnym i transmedialnym, domagające się oglądu *par excellence* interdyscyplinarnego, nie tylko więc ze strony wąsko wyspecjalizowanych groznawców (o ile dyscyplina ta w ogóle zyska legitymację międzynarodowego

& KOMINIARCZUK 2017). Nawiasem mówiąc, monografia ta – pomimo swego propedeutycznego charakteru – najwyraźniej musiała poważnie rezonować wśród krakowskich i poznańskich badaczy, skoro poświęcono jej łącznie aż trzy teksty w specjalnych wydaniu „Tekstów Drugich”, w którym zabrakło już przez to miejsca chociażby na komentarz wydanej w tym samym roku książki Pawła Frelika *Kultury wizualne science fiction*, w większej części poświęconej grom wideo. Jak trafnie skomentowali owo dyscyplinarne zwieranie szeregów sami autorzy *Aspektów funkcjonowania...* w kontrapolemice: „Stanisław Krawczyk, Piotr Sterczewski i Mateusz Kominiarczuk analizują krytycznie część naszej książki dotyczącą dominującego polskiego nurtu ludologicznego, a zwłaszcza fragmenty opisujące ludologię jako retorykę badawczą, jednak ich komentarze wydają się wskazywać, że autorzy nie rozumieją, czym właściwie jest dyscyplina – a zrozumienie natury dyscypliny jest, jak mniemamy, zasadnicze dla profesjonalnego uprawiania nauki. [...] będąc tego świadomi, używamy w książce sformułowań »polski nurt ludologiczny« oraz »retoryka ludologiczna« i zwracamy uwagę na fakt, że retoryka (dyskurs) nie jest i nie może być równoważna dyscyplinie [podkr. — M.K., K.M.M.] Rozumiemy potencjalną frustrację części polskich badaczy gier, których zaliczyliśmy do wspomnianego dominującego nurtu ludologicznego [...], nie zmienia to jednak faktu, że w kontekście uprawiania nauki w Polsce termin »dyscyplina« ma swoje określone znaczenie” (MARAK & MARKOCKI 2017: 271-272). To znaczące i charakterystyczne, że podejście do badań nad grami w Polsce ewidentnie rozpada się na orientację dyscyplinarną i dyskursywną – spośród których jednak tylko ta ostatnia może z oczywistych względów pozytywnie rokować na otwarcie interdyscyplinarne.

środowiska akademickiego, a na razie nic na to nie wskazuje), ale także literaturoznawców, filmoznawców, kulturoznawców, językoznawców, medioznawców, komunikologów, antropologów czy komparatystów i wszystkich innych naukowców (nie tylko, podkreślmy, humanistów) świadomie wykraczających poza przypisane im apriorycznie dyscypliny badawcze.

Oczywiście nie oznacza to, by w Polsce nie podejmowano inicjatyw z intencją wykroczenia poza zakłętą krąg ludologii. Szczególnie istotne wydają się w tym kontekście takie projekty, jak choćby „GAMEDEC – badanie i projektowanie gier” na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej” Górnośląskiej Szkoły Wyższej Przedsiębiorczości w Cieszynie, „Game Design” w Wyższej Szkole Europejskiej im. Józefa Tischnera czy wszechstronna działalność Centrum Badań Gier Wideo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie i innych rozproszonych po całej Polsce ośrodków. We wszystkich tych wypadkach otwarcie dokonuje się w kierunku praktycznego nauczania projektowania gier i wdrożeń w branży – spośród których jednym z najistotniejszych było powołanie przez Piotra Kubińskiego z grantu Narodowego Centrum Badań i Rozwoju firmy Narra, zajmującej się badaniem sposobów projektowania narracji w grach wideo i wdrażaniem rozwiązania technologicznego umożliwiającego szybkie prototypowanie fabuł growych.

Odciąwszy się od utopii czystości dyscyplinarnej, której długie cienie wciąż mającą w tle powracających odwołań do ponoć rozstrzygniętego dawno już sporu narratologów z ludologami (PETROWICZ 2014: 81), można pokusić się o postawienie tezy, zgodnie z którą rozrywkowy czy ludyczny charakter gry przestaje mieć znaczenie o tyle, o ile gry wideo przestanie się traktować jako gry właśnie. Innymi słowy: gdy potraktuje się je jako wirtualne narracje realizowane w wirtualnych światach. Oczywiście nie należy przez to rozumieć, by robocza ta definicja miała zawężyć refleksję badawczą jedynie do analizy tytułów o charakterze „narracyjnym” – jakkolwiek by określenie to nie brzmiało zabawnie dla każdego, kto wie, że narrację rozumie się dziś jako zbiór rozmyty (*fuzzy set*), obejmujący swym zakresem znacznie więcej niż tylko prostodusznie pojęty system nadrzędnej organizacji szeregu wydarzeń fabularnych (RYAN 2008: 345). Dziś, w czasach, w których nie mamy jednej monodyscyplinarnej (czyli głównie literaturoznawczej) narratologii, lecz wiele różnych narratologii, kategoria narracji wyrasta bez cienia wątpliwości na najbardziej uniwersalny paradygmat dyskursywny wszystkich mediów, w tym także mediów cyfrowych. Ansgar Nünning w rozdziale książki zbiorowej *What is Narratology?*, wydanej w ważnej serii „Narratologia. Contributions to Nar-



native Theory” (NÜNNING 2003: 249-250), wpisał tę tezę w zwrot od tradycji strukturalistyczno-generatywnej klasycznej narratologii – do dziś, co zabawne, traktowanej przez groźnawstwo synonimicznie względem narratologii jako takiej – w stronę orientacji postklasycznej, bliskiej temu, co Jonathan Culler nazywa już „teorią działań znaczeniowótórczych” (CULLER 2002: 56). W ramach tej ostatniej, jak pisze Nünning, mielibyśmy do czynienia z następującymi szkołami teoretycznymi:

- (1) kontekstualistyczną (Seymour Chatman);
- (2) tematyczną (Ian MacKenzie);
- (3) komparatystyczną (Susana Onega, José Landa);
- (4) stosowaną (Onega, Landa, Monika Fludernik);
- (5) marksistowską (Fredric Jameson);
- (6) feministyczną (Mieke Bal; Alison Booth, Alison Case, Susan Lanser, Kathy Mezei, Robyn Warhol; Gaby Allrath, Andrea Gutenberg, Marion Gymnich);
- (7) queerową (Marilyn Farwell, Judith Roof, Susan Lanser);
- (8) etniczną (Laura Doyle);
- (9) korporalną (Daniel Punday);
- (10) postkolonialną (Monika Fludernik, Marion Gymnich, Roy Sommer);
- (11) socjologiczną (Mark Currie);
- (12) nowo-historyczną (Mark Currie, Nancy Armstrong, John Bender);
- (13) kulturowo-historyczną (Ansgar Nünning, Monika Fludernik, Ansgar Nünning, Carola Surkamp, Bruno Zerweck);
- (14) diachroniczną i historycznoliteracką (Monika Fludernik, Ansgar Nünning, Christoph Reinfandt, Werner Wolf, Bruno Zerweck);
- (15) postmodernistyczną (Ursula Heise, Brian McHale, Ansgar Nünning, Werner Wolf, Bruno Zerweck);
- (16) transmedialną (Seymour Chatman, Monika Fludernik, Brian Richardson, Peter Hühn, Werner Wolf);
- (17) pragmatyczną (Mary Louise Pratt);
- (18) etyczną i retoryczną (Wayne C. Booth);
- (19) krytyczną (Ann Fehn, Maria Tatar);
- (20) psychoanalityczną (Peter Brooks, Marianne Hirsch);
- (21) poetyk odbioru (Manfred Jahn);

- (22) konstruktywistyczną (Ansgar Nünning, Monika Fludernik, Manfred Jahn);
- (23) kognitywną (Jonathan Culler, David Herman, Monika Fludernik, Manfred Jahn, Herbert Grabes, Manekhem Perry);
- (24) „naturalną” (Monika Fludernik);
- (25) „nienaturalną” (Jan Alber);
- (26) poststrukturalistyczną (Christine Brooke-Rose, J. Hillis Miller, Andrew Gibson);
- (27) dynamiczną (Eyal Amiran);
- (28) lingwistyczną (David Herman, Monika Fludernik, Marie-Louise Pratt, Richard Aczel);
- (29) socjolingwistyczną (William Labov, David Herman, Joshua Waletzky, Uta Quasthoff);
- (30) fenomenologiczną (Paul Ricoeur);
- (31) fikcjologiczną (Gerard Genette, Lubomír Doležel);
- (32) antropologiczno-kulturową (James Clifford, Clifford Geertz, Victor Turner);
- (33) historiograficzną (Dominic LaCapra, Hayden White, Paul Ricoeur, Gerard Genette);
- (34) psychologiczno-kognitywną (Peter Dixon, Marisa Bortolussi, Jürgen Straub);
- (35) teorii systemów (Itamar Even-Zohar, Christoph Reinfandt).

Z perspektywy tego wyliczenia samo określenie „sporu narratologii z ludologią” musi budzić wyrozumiały uśmiech, ponieważ zakłada, że narratologia ma zbliżone aspiracje do bycia monolitem teoretycznym. Gonzalo Frasca w nowszych tekstach asekuruje się nie bez powodu pojęciem „narratywizmu” – skądinąd podawanym za doktoratem *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence* Michaela Mateasem (FRASCA 2003: 2; MATEAS 2002) i kompletnie nieużywanym w postklasycznych badaniach nad narracją – a nie „narratologii”, ponieważ, mówiąc wprost, nie ma pojęcia, o czym pisze. Zresztą, nie on jeden. Michalis Kokonis w polemice z rzeczonym artykułem Fraski, zatytułowanej *Intermediality between Games and Fiction: The “Ludology vs. Narratology” Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca*, zawęził narratologię wyłącznie do badania „narracyjnego wymiaru fabularnej [podkr. — M.K., K.M.M.] gry wideo”, utrzymując, że:

Jeśli narratolodzy mieliby eksplorować narracyjny wymiar fabularnej gry wideo [...], a ludolodzy – koncentrować się na rozgrywce i doświadczeniu grania, pozostaną i inne obszary wymagające wykorzystania odmiennych podejść teoretycznych: teorie reprezentacji [sic!], estetyka i odbiór grafiki komputerowej, teorie przekazu i recepcji audialnej gier czy teorie mediów cyfrowych, ze szczególnym uwzględnieniem zjawisk interaktywności, interfejsu i trybu komunikacji gry z użytkownikiem (KONIS 2014: 177)<sup>3</sup>.

Fakt, że teorie reprezentacji, będące niemal wyłącznym przedmiotem zainteresowania narratologii, zostają tu wspaniałomyślnie przekazane pod egidę „odmiennych podejść teoretycznych”, powinien wiele wyjaśnić na temat zawężonego rozumienia badań nad narracją przez szeroko pojęte groznawstwo. Nie dziwi to o tyle, że sam Frasca nie rozumiał, czym jest teoria narracji, zwłaszcza dzisiaj. W tekście *Ludology meets Narratology* odwołał się – oczywiście – do strukturalistów Vladimira Proppa i Claude’a Bremonda (FRASCA 1999), w rozdziale *Simulation vs narrative. Introduction to ludology* w pierwszym tomie *The Video Game Theory Reader* narratologii ani nie zdefiniował, ani też nie przywołał ani jednego źródła teoretycznego z tej dziedziny (FRASCA 2003), zaś w artykule-apologii *Ludologists love stories, too* popisał się definicją narratologii jako „zbioru teorii narracji niezależnych od medium, w którym realizowana jest reprezentacja [*set of theories of narrative that are independent of the medium of representation*]” (FRASCA 2003), definiując w efekcie nie narratologię, a jej subdyscyplinę, czyli metanarratologię. Nie byłoby to wszystko konieczne do krytycznego omówienia, gdyby nie fakt, że to właśnie w obszarze postklasycznej teorii narracji zaczynają już nie tyle pojawiać się, ile dominować przykłady z gier wideo, a także kompleksowe analizy zjawisk z nimi związanych – światotwórstwa, immersyjności, emersyjności, wirtualności, telematyczności – a także zagadnień filozoficznych związanych z dominantami wyróżnionych przez Nüninga podejść narratologicznych, obejmujących właściwie większość najważniejszych szkół myślowych od hermeneutyki, psychoanalizy, marksizmu, postkolonializmu i Nowego Historyzmu poczynając a na somatopoetyce, kognitywistyce, feminizmie, *gender* i *queer studies* kończąc. Gdyby Frasca sięgnął do Cullera i definicji narratologii jako teorii działań znaczeniowótórczych, wówczas cała jego argumentacja zostałaby ucięta w za-

<sup>3</sup> Przekład własny za: „If narratologists set out to explore the narrative dimension of a game with story, as its starting point in their approach, and ludologists respectively focus on gameplay to discuss the gaming experience, there remain three other traits that could very well require a different theoretical approach: theories of representation, aesthetics or perception for computer graphics; theories about the transmission and reception/function of sound for the audio aspect of games; and theories of the new digital media for the issue of interactivity regarding the interface/mode of communication of the games with their user”.

rodku – ostatecznie trudno bowiem o lepszy wyróżnik praktyki grania, niż performatywne działanie, jakkolwiek nawiązania do performatyki i teorii teatru rzadko by się w studiach groznawczych pojawiały.

Jedną z najnowocześniejszych definicji growej narracji odnaleźć można w książce *Transmedial Narratology* Jana-Noëla Thona, reprezentującej najnowszy nurt narratologiczny, skoncentrowany na poszukiwaniu i analizie w równej mierze swoistych dla danego medium (*medium-specific*), co ponadmedialnych (*medium free*) elementów narracyjnych – jak na przykład świata, postaci, fabuły czy chronotopu, będących absolutną podstawą każdej narracji zrealizowanej w literaturze, komiksie, anime czy grze komputerowej (RYAN & THON 2014: 3-4). Thon utrzymuje tam, że narracyjne reprezentacje w grach są:

[...] kombinacją interaktywnej symulacji, oskryptowanych wydarzeń i przerywników filmowych (które to ostatnie mogą oczywiście włączać w siebie multimodalne konfiguracje innomedialnych reprezentacji), które są niekiedy aranżowane w nieliniarną strukturę narracyjną wytwarzającą szereg bardzo różnorodnych reprezentacji uzależnionych od powodzenia gracza w rozgrywce, podejmowanych przezeń decyzji oraz zbliżonych parametrów (THON 2016: 75)<sup>4</sup>.

Definicja ta ukazuje, że z perspektywy postklasycznej narratologii gry wideo *de facto* nie są już grami – lub, mówiąc precyzyjniej, ich aspekt ludyczny przestaje być dominujący. Oczywiście teza ta nie jest łatwa do utrzymania w analizie tytułów pokroju *Angry Birds*, niemniej jednak – jak pokazała praktyka interpretacyjna – nawet gdy nieeksploatujące pierwszoplanowo jakości czysto fabularnych mogły z powodzeniem konstruować rozmaite narracje o kulturze i społeczeństwie, w których realiach się narodziły. Thon pokazuje jednak przede wszystkim, że dziś o grze należy mówić w sposób makroskopowy, uwzględniający w równej mierze doświadczenie użytkowników, jak i sposób projektowania świata, zarządzające nim systemy reguł, sposób organizacji narracji (linearny bądź nieliniarny), zawartość fabularną (oskryptowaną lub emergentną) czy stopień interaktywności. Zakres takiej analizy w oczywisty sposób pokazuje, że do jej skutecznego przeprowadzenia konieczne jest albo maksymalne otwarcie groznawstwa czy ludologii na inne dyscypliny i ich metodologie, albo skorzystanie z istniejących już teorii transdyscyplinarnych, do których niewątpliwie należą w równej mierze badania nad dyskursem, co studia nad narracją.

<sup>4</sup> Przekład własny za: „[...] combination of interactive simulation, scripted events, and cut- scenes (the latter of which in particular can, of course, integrate multimodal configurations from many other representational media), which are sometimes arranged in a nonlinear narrative structure that may result in a number of very different narrative representations, depending on player performance, player decisions, and similar parameters”.

## Wychodząc z piaskownicy

Niniejsza książka ma formułować propozycję metodologicznego otwarcia groznawstwa, silnie akcentując rolę dyskursu i narracji już w dwóch tekstach otwierających: *Dyskursywne gry i dyskursy gier* Geralda Voorheesa oraz *Poza mitem i metaforą. Przypadek narracji w mediach cyfrowych* Marie-Laure Ryan. Podkreślenie roli narracji i dyskursu umożliwiło również umocowanie pozostałych rozdziałów książki w dwóch wzajemnie się dopełniających paradygmatach: teorii i filozofii (w części zatytułowanej *Teorie*) oraz praktyce hermeneutycznej (w części zatytułowanej *Praktyki*), dostarczających wspólnie narzędzi do krytycznej wiwisekcji uobecniających się w grach postaw dyskursywnych oraz narracji o świecie, kulturze, religii, filozofii, teologii, ekonomii, płciowości, rasie czy polityce. Pozostaje przy tym całkowicie oczywiste, że gry wideo – przez swój historyczny związek z innymi, nie-cyfrowymi praktykami zabawy (SURDYK 2009: 230) – mogą ukierunkowywać badawczo w stronę studiowania ich funkcji ludycznej. Powstawaniu wielkich wirtualnych światów i transmedialnych systemów narracyjnych zaczynają towarzyszyć jednak zgoła inne zjawiska społeczne, wywołujące na poziomie teoretycznym potrzebę mówienia o zjawisku pracozabawy (*playbour*), a na poziomie praktycznym – o żmudności *grindu*, wielogodzinnych eksploracji i reprodukowaniu rzeczywistych czynności kojarzonych nie tyle z relaksem, ile z pracą nad sobą oraz relacjami z innymi. Sprawia to, że coraz częściej – i bez jakiegokolwiek szkody dla precyzji analizy – pojęcie gry wideo można stosować wymiennie z kategorią wirtualnej narracji czy wirtualnego świata, bo w istocie rzeczy to na atrakcyjności i emergentności tych ostatnich opierają się duże tytuły dystrybuowane w modelu *live service*, zakładającym (ze zmienną fortunnością w realizacji) długoletnie wsparcie deweloperskie. Wszystko to sprawia, że propozycja wykorzystania krytycznej analizy dyskursu czy narzędzi dostarczanych przez różnorodne szkoły narratologiczne zdaje się formułować dość atrakcyjną i spójną propozycję metodologiczną, nieznacznie tylko konkurencyjną wobec poszukującej wciąż swego idiomu ludologii i nicującego rozliczne metodologie interdyscyplinarnego groznawstwa.

Problem dyskursów gier wideo oraz dyskursów w grach wideo ujawnia zatem nie tyle bałagan, co niesłychaną produktywność ujęć badawczych, nieograniczonych sztywnymi normami pojęć, kategorii czy narzędzi teoretycznych, które równolegle odnajdują w grach wydarzenia, znaczenia, języki, komunikaty, idee, ideologie, hierarchie i struktury władzy oraz wykluczenia. Sploty problemowe w grach jako formach komunikacji,

tekstach czy obiektach kulturowych skłoniły nas do zastosowania formuły liczby mnogiej w tytułowej frazie *Dyskursy gier wideo* – tak, by unaocznić zarówno potrzebę pluralizacji perspektyw badawczych, jak i odpowiadającej jej różnorodności uobecniających się w grach narracji o świecie, zarówno tym nas otaczającym, jak i tym przez gry wytwarzanym.

Groznawstwo pilnie dziś potrzebuje wyjść z piaskownicy – w której, jak w każdym dobrym sandboksie, zabawa nie podlega być może surowym rygorom, jednak podlega symptomatycznemu ograniczeniu. Groznawstwo tymczasem, tak jak i gry wideo, powinno raczej zwrócić się w stronę rozgrywania owej granicy (όριςμός) i rozszczelniania swej *splendid isolation* przez ciągłe wykraczanie poza pole dyscypliny i włączanie w nie nowych środowisk, idiomów i dyskursów. Jeśli bowiem gry wideo mają być uznane za pełnoprawną dziedzinę sztuki poza poszerzającym się może, jednak wciąż boleśnie wąskim (zwłaszcza w Polsce) gronem ich akademickich akolitów, konieczne jest, by unaoczniać możliwość problematyzowania za ich pośrednictwem tych tematów, idei i problemów, które okazują się wciąż tak interpretacyjnie jątrzące dla przedstawicieli innych dziedzin badań nad szeroko pojętą twórczością artystyczną.

## Źródła cytowań

- BELL ALICE, ASTRID ENSSLIN, HANS KRISTIAN RUSTAD (2014), *Analizing Digital Fiction*, London: Routledge.
- CULLER JONATHAN (2002), *Teoria literatury*, przekł. Maria Bassaj, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- DYER-WHITEFORD NICK, GREIG DE PEUTER (2009), *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- ENSSLIN ASTRID (2011), *The Language of Gaming*, Basingstoke: Palgrave Macmillian.
- ENSSLIN ASTRID, EBEN MUSE, RED. (2011), *Creating Second Lives. Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*, London: Routledge.
- FERNÁNDEZ-VARA CLARA (2014), *Introduction to Game Analysis*, London: Routledge.
- FILICIAK MIROSŁAW, PAWEŁ FRELIK, STANISŁAW KRAWCZYK, BARTŁOMIEJ SCHWEIGER, PIOTR STERCZEWSKI (2016), 'Trybalizm, pominięcia, uprzedzenia: badania gier z perspektywy krytycznej', *Kultura Współczesna*: 2 (90), ss. 9-19.
- GĄSKA PAWEŁ (2017), 'Gry Imperium z perspektywy czasu. Refleksja nad wybranymi zagadnieniami w kontekście zmian w branży gier ostatniej dekady', *Avant*: 3 (8), ss. 159-174.
- GEE JAMES PAUL (2015), *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games*, London: Routledge.
- GOODEFELLOW CATHERINE (2014), 'Russian Overlords, Vodka, and Logoffski: Russian- and English- Language Discourse About Anti-Russian Xenophobia in the *EVE Online* Community', *Games and Culture*: 4 (10), ss. 1-22.
- HUIZINGA JOHANN (1985), *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przekł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Warszawa: Czytelnik.
- IVERSEN SARA MOSBERG (2014), 'Play and Productivity: The Constitution of Ageing Adults in Research on Digital Games', *Games and Culture*: 1 (11), ss. 7-27.
- JOSEPH DANIEL JAMES (2018), 'The Discourse of Digital Dispossession: Paid Modifications and Community Crisis on Steam', *Games and Culture*: 7 (13), ss. 1-18.
- KRAWCZYK STANISŁAW, MATEUSZ KOMINIARCZUK, PIOTR STERCZEWSKI (2017), 'Groznawstwo, którego nie było: polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza

- Markockiego *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*, *Teksty Drugie*: 3 (165), ss. 251-266.
- LATORRE ÓLIVER PÉREZ (2015), 'The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study: *GTA IV*', *Games and Culture*: 5 (10), ss. 415-437.
- MARAK KATARZYNA, MIŁOSZ MARKOCKI (2017), 'Walka z fantazmatami: odpowiedź na tekst *Groźnawstwo, którego nie było*', *Teksty Drugie*: 3 (165), ss. 267-275.
- MASSO ISAMAR CARRILLO (2009), 'Developing a Methodology for Corpus-based Computer Game Studies', *Journal of Gaming and Virtual Worlds*: 1 (2), ss. 143-169.
- MASSO ISMAR CARRILLO (2016), 'Book review: James Paul Gee, *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games*', *Discourse & Communication*: 1 (10), ss. 101-103.
- PAUL CHRISTOPHER A. (2012), *Wordplay and the Discourse of Video Games. Analyzing Words, Design, and Play*, London: Routledge.
- PETROWICZ MARCIN (2014), 'Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią', *Replay*: 1, ss. 81-91.
- PULOS ALEXIS (2013), 'Heteronormativity in Online Games: A Critical Discourse Analysis of LGBTQ Sexuality in *World of Warcraft*', *Games and Culture*: 2 (8), ss. 77-97.
- RYAN MARIE-LAURE (2008), 'Narrative', w: David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan (red.), *Routledge Encyclopaedia of Narrative Theory*, London: Routledge, ss. 344-348.
- RYAN MARIE-LAURE, JAN-NOËL THON (2014), 'Introduction', w: Jan-Noël Thon i Marie-Laure Ryan (red.), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln, London: University of Nebraska Press, ss. 1-21.
- SURDYK AUGUSTYN (2009), 'Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji', *Homo Ludens*: 1, ss. 223-243.
- THON JAN-NOËL (2016), *Transmedial Narratology and Contemporary Media Practice*, Lincoln: Nebraska University Press.
- WOLF MARK J. P., BERNARD PERRON (2016), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, London: Routledge.