

Dyskursywne gry i dyskursy gier

GERALD VOORHEES*

Wstęp

Gry cyfrowe stają się coraz bardziej powszechne. Wedle badań Pew Research Center Pięćdziesiąt trzy procent dojrzałych i dziewięćdziesiąt siedem procent młodych Amerykanów, niezależnie od wyboru ścieżki życiowej, gra w gry cyfrowe (LENHART, JONES & MACGILL 2008). Pomimo ich popularności jako pewnej formy medialnej, gry są konsekwentnie ignorowane w badaniach z zakresu krytyki komunikacji (*critical communication*). W obrębie samego groznawstwa pojawił się szereg istotnych głosów opowiadających się za aplikacją teorii retorycznej do badań nad grami (BOGOST 2007; PAUL 2012; McALLISTER 2007). Mimo że skierowane są do groznawców, stanowią projekt o znaczącej wartości dla badaczy i krytyków działających na przeciwieństwie teorii dyskursu, popkultury oraz władzy. Co więcej, ten pierwszy gest międzydyscyplinarnego otwarcia badań nad grami oraz komunikacją nie został odwzajemniony. Na razie nie dostrzegamy starań ukierunkowanych na ożywienie lub posunięcie wprzód badań nad komunikacją inspirowanych koncepcjami wypracowanymi w obrębie groznawstwa.

W rozdziale niniejszym dostrzega się pożytek eksploracji tych obszarów potencjalnie produktywnej wymiany, wskazując na to, że gry cyfrowe dojrzały już jako przedmiot

* Oregon State University | kontakt: gerald.voorhees@oregonstate.edu

Rozdział ukazał się pierwotnie na łamach czasopisma „Communication +1” (2012, nr 1) pod tytułem *Discursive Games and Gamic Discourses*. Redaktorzy książki chcieliby serdecznie podziękować redaktorom pisma, Zacharemu J. McDowellowi i Briankle G. Chang, za udzielenie nieodpłatnej licencji na przetłumaczenie tekstu.

badania, znakomicie przystosowując się do potrzeb krytyki komunikacji i tworząc swoisty inkubator o potencjale stymulowania rozważań na temat procesów komunikacji. Należy zachęcić badaczy krytycznej teorii komunikacji do podjęcia problematyki studiów nad grami cyfrowymi. Gry są obiektami retorycznymi *par excellence*. Nie tylko bowiem angażują nas na wielu poziomach reprezentacji – tekstualnym, wizualnym, audialnym, narracyjnym i proceduralnym – lecz wplatają się w formacje dyskursywne, które kształtują naszą współczesną kulturę.

Badanie gier może nauczyć wiele na temat teorii dyskursu także studentów komunikologii¹ – nie jednak dlatego, by groznawstwo dostarczało szczególnie skomplikowanego, zniuansowanego podejścia krytycznego w tym zakresie, bo wówczas teoretycy komunikacji nie mieliby powodu inicjowania refleksji nad grami. Tymczasem krzyżowanie obydwu dziedzin wymaga przemyślenia zarówno dotychczasowych ustaleń i debat groznawczych, jak i wyabstrahowania tez możliwych do zastosowania w komunikologii. Fakt zainteresowania grami jako metaforami dyskursywnymi zarówno przez Ludwiga Wittgensteina, jak i Michela Foucaulta trudno ostatecznie uznać tylko za szczęśliwy zbieg okoliczności. Międzydyscyplinarnemu otwarciu sprzyjają wreszcie komputerowe podstawy gier cyfrowych, które dobrze rokują na rzecz wzbogacenia oglądu badawczego, jaki gry mogą zapewnić teorii komunikacji.

Pozostała część niniejszego rozdziału będzie z kolei poświęcona właśnie skrzyżowaniu perspektywy groznawczej i komunikologicznej.

Dyskursywne gry

Na wstępie trzeba wyjaśnić, że gry są gruntownie dyskursywne, a zatem powinny stanowić przedmiot namysłu badaczy zainteresowanych procesami komunikacyjnymi w równej mierze, co związki między komunikacją i kulturą. Gry cyfrowe to nie tylko medium, które gości wielorakie tryby komunikacji, są one również uwikłane w krążenie dyskursu w kulturze.

Gry cyfrowe wykorzystują często wizualne, audialne i tekstualne reprezentacje równocześnie, podobnie jak film czy telewizja. Jednakowoż, jak odnotowują Geoff King i Tanya Krzywinska, „jakości audiowizualne [*audio-visual qualities*] bywały bagatelizowane przez część komentatorów jako czysto kosmetyczne aspekty gier” (GEOFF &

¹ W przekładzie tym wprowadza się ten termin za wykładnią przyjętą w pracach Emmanuela Kulczyckiego (przyp. tłumacza).

KRZYWINSKA 2006: 125). I faktycznie, skoncentrowanie analizy na obrazie i dźwięku w grach może odwracać uwagę od samej rozgrywki (*gameplay*), co na pierwszy rzut oka stanowi raczej problem dla producentów gier, aniżeli dla teoretyków komunikacji. Traktując gry cyfrowe bardziej jako zremediowane kino aniżeli stawiając nacisk na performacyjny aspekt rozgrywki, wyrządza się szkodę medium, które wyróżnia się właśnie w ten sposób od innych form sztuki audiowizualnej. Z tego też względu zachęcająco brzmi propozycja teoretyczki gier Tracy Fullerton, zgodnie z którą wizualny i audialny aspekt gier miałyby współtworzyć ich komponent dramatyczny, nadający znaczenie doświadczeniu rozgrywki (FULLERTON 2008: 86). W tym sensie najlepiej byłoby myśleć o czynności grania w kontekście zarówno materialnym, jak i dyskursywnym. Ostatecznie, rozgrywka nie jest procesem (czysto) noetycznym. Jak wskazuje Myers, gry są systemami semiotycznymi; gry cyfrowe są zbiorami znaków, a granie jest formą semiozy, nadającej znaczenia growym obrazom i figuram, oraz przekształcającej je (MYERS 2003). Ten proces podlega reprezentacji wizualnie, audialnie i tekstualnie.

Gry cyfrowe, powszechnie (i kolokwialnie) błędnie określane przy użyciu etykiety „gry wideo”, która kładzie akcent na jedną tylko technologię reprezentacji wizualnej, są platformami realizacji wielu trybów obrazowania, włącznie z wideo i komputerowo generowanymi animacjami, jak również statycznymi formami grafiki komputerowej czy scyfryzowanymi fotografiami i rysunkami. I chociaż część gier cyfrowych projektuje się specjalnie z myślą o graczach niewidomych, w szerszym ujęciu medium to dostarcza bogatych inspiracji dla badaczy komunikacji wizualnej. Postacie z gier, środowiska i obiekty, tytuły i ekrany ładowania, graficzne interfejsy użytkownika są elementami naładowanymi znaczeniami. Zabawa często wymaga od graczy skonfrontowania się oraz pogodzenia z tymi elementami, ich sensami i funkcjami. Wykazując związek pomiędzy wizualną ikonografią gier oraz technologicznymi ograniczeniami sprzętu growego, Mark J. P. Wolf docenia abstrakcyjną charakterystykę wczesnych gier w wymiarze motywowania graczy do myślenia (WOLF 2003: 46-46). Oczywiście gracze nie rejestrują świadomie każdego aspektu obrazowości gry. Chociaż w tym wypadku pozostaje jeszcze wiele do odkrycia, to powstało już wiele ważnych prac na temat wpływu growych reprezentacji genderu, wieku, rasy czy etniczności na rozwój świadomości kulturowej (WILLIAMS, MARTINS, CONSALVO & IVORY 2009: 815-934; LEONARD 2003: 1-9; BROCK 2011: 429-453).

Co często pomijane, choć nie mniej istotne, gry cyfrowe dostarczają również bogatych wrażeń audialnych. Udźwiękowanie w grach obejmuje przecież dialogi, muzykę i efekty akustyczne, wśród których znajdują się zarówno ekstradiegetyczne odgłosy towarzyszące manipulowaniu przyciskami w głównym menu, jak i diegetyczne dźwięki

działających obiektów oraz składające się na atmosferę świata gry. Badacze już zresztą zaczęli przyglądać się temu, w jaki sposób muzyka wpływa na doświadczenie immersji czy obecności w growych światach (WHALEN 2004; GIBBONS 2001). Diegetyczne udźwiękowienie może również sprzyjać immersji, przydając realizmu otoczeniu i obiektom. Niemniej jednak, jak zauważają Mark Grimshaw i Gareth Schott, dźwięki diegetyczne pełnią również funkcję praktyczną, usprawniającą rozgrywkę i kierującą uwagę graczy na zagrożenia oraz okazje pojawiające się w przestrzeni gry (GRIMSHAW & SCHOTT 2008). Równocześnie wielu wskazywało też na społeczny wpływ efektów dźwiękowych oraz *voice actingu*, dostrzegając łatwość w kształtowaniu etnicznych stereotypów czy indukowaniu wzmocnień behawioralnych (DOUGLAS 2002; SCOTT 1995: 121-132).

Być może najrzadziej analizowaną formą reprezentacji w grach cyfrowych jest tekst. A przecież słowo pisane przenika na wskroś gry, począwszy od ekranu startowego a skończywszy na napisach końcowych – i niemal wszędzie po drodze: w menu, ekspozycji, dialogach, komunikatach o postępie i opisach obiektów w świecie gry. Mimo to niewiele uwagi poświęcono dotychczas konwencjom tekstowej reprezentacji w grach (SMITH 2002; SCHULES 2012: 88-112; HENTON 2012: 66-87). I jakkolwiek trudno stwierdzić, dlaczego tekst pisany jest najrzadziej badanym typem reprezentacji w grach cyfrowych, może być to związane z anachronicznym charakterem pisma, jako najstarszego medium, oraz z niesamowitością (*uncanniness*) jego przejawiania się w medium tak nowym.

Teza ta wyjaśniałaby, dlaczego tak wiele uwagi w groznawstwie poświęcano reprezentacji proceduralnej, a więc trybu reprezentacji, który według Iana Bogosta jest charakterystyczny dla mediów obliczeniowych (*computational media*) (BOGOST 2007: 14). Jakkolwiek proceduralność, czyli wykonywanie procesów obliczeniowych na podstawie kodu, jest charakterystyczną cechą każdego oprogramowania, tak proceduralna reprezentacja miałaby już obrazować ten proces. „Wyjaśnia ona więc proces za pomocą innych procesów [podkr. oryginalne]” (BOGOST 2007: 9). W tej perspektywie *SimCity* studia Maxis jest nie tylko audiowizualną reprezentacją rozwijającego się miasta, lecz także umożliwia graczowi doświadczenie symulacji, która reprezentuje to, jak decyzje związane z zarządzaniem miastem (podatki, usługi, wyznaczanie stref specjalnych) wpływa na rozwój aglomeracji.

Wizualne, audialne, tekstualne i proceduralne reprezentacje umożliwiają w grach komunikowanie – ekspresywnie oraz argumentacyjnie – poprzez narrację. Choć teza mówiąca, że gry umożliwiają opowiadanie historii wydaje się oczywista dla badaczy komunikacji, gry cyfrowe na przeszło dekadę ugrzęzły w dyskusji określanej mianem sporu

narratologii z ludologią. Impas w debacie narratologów z ludologami, dotyczący zakresu, w którym znaczenie, reprezentacja oraz narracja zasługują na uwagę, stanowił z dzisiejszej perspektywy dość produktywną wymianę, jako że zapewnił widoczność całego pola badawczego i uwypuklił wagę zarówno formalno-estetycznej teorii zasad i struktur w grach, znanej jako ludologia (FRASCA 2003: 221-236), jak i wszechobecności procesów semantycznych w grach. Tak samo zatem, jak trudno przecenić wkład Waltera Fishera w rozwój badań nad komunikacją, tak samo też warto dostrzec w debacie narratologów z ludologami nie tyle forsowanie tezy, jakoby wszystkie gry były narracjami, ile zachętę dla krytyków do identyfikowania elementów narracyjnych w grach oraz do zadawania pytań o to, jak zmienia się postrzeganie ich wtedy, gdy traktuje się je jako narracje. Nie jest bowiem tak, by gry po prostu zawierały w sobie jakieś komponenty umożliwiające tworzenie znaczeń za pośrednictwem narracji. Są one raczej platformami dla całej mnogości technik narracyjnych, które umożliwiają projektantom skuteczne kontrolowanie rozwoju danej historii (JUUL 2005; JENKINS 2006: 118-130).

Gry cyfrowe nie tylko opowiadają historie, lecz także stawiają tezy. W rzeczy samej, sam akt znaczeniotwórczy w każdym z trybów jest już argumentem na rzecz określonego rodzaju zależności (VOORHEES 2010). Tak jak bowiem i w innych mediach, „reprezentacje” wysuwają tezy: tak oto wygląda miasto; tak oto wygląda przedstawiciel określonej grupy etnicznej; tak oto skutecznie zarządza się biznesem; tak oto funkcjonuje kapitalizm. Z perspektywy krytycznej są to więc nie tyle reprezentacje, ale raczej połączenia (*articulations*) znaczącego i znaczonego, które nie odzwierciedlają jakiegś uprzednio istniejącej korelacji, lecz tę referencyjność konstruują (GREENE 1998: 21-41). Połączenia te zwykle wydają się nieproblematyczne; ogólnie mówiąc, zaczynają być postrzegane jako argumenty dopiero wówczas, gdy bezpośrednio podejmują kwestie sporne.

Gry cyfrowe tymczasem poruszają niejednokrotnie problemy leżące w samym sercu ognistych debat politycznych, mimo że tematy *fantasy* czy *science fiction* są wciąż, jak dotąd, bardziej dla nich reprezentatywne. W najbardziej popularnych grach (i seriach gier) mnożą się obcy, cyborgi, zombie, czarodzieje i paladyni. Jednakże, jak świetnie odnotował Kenneth Burke, literatura popularna dostarcza „wyposażenie do życia”², a to wnikliwe spostrzeżenie można odnieść do nawet najbardziej fantastycznych gatunków mediów elektronicznych (BURKE 1968: 293-304; BRUMMET 1985: 247-261). Wielu groźnawców opublikowało już prace ukazujące, że gry o tematyce fantastycznonaukowej, fantastycznej czy historycznej reprezentują społeczno-polityczne troski dnia dzisiejszego,

² Przekład polski za propozycją Jakuba Z. Lichańskiego (2015: 62) (przyp. tłumaczy).

jak choćby problem wojny z terroryzmem, rasizmu, multikulturalizmu czy postkolonialności (LIZARDI 2009: 295-308; VOORHEES 2012: 259-277; DOUGLAS 2012: 278-303; DOUGLAS 2002). Inne gry można o wiele łatwiej łączyć z problemami współczesnymi. Refleksja nad takimi zjawiskami, jak dręczenie szkolnych kolegów, małżeństwa jednopłciowe, dobrobyt społeczny, terroryzm czy wojna jest podejmowana w grach cyfrowych, które – wbrew karykaturującemu je stygmatowi „symulatora mordowania” – dostarczają coraz bardziej skomplikowanych modeli społecznych i prawnych ujęć przemocy i innych złożonych zachowań ludzkich. I choć część z nich ma znaczenie trzeciorzędne z perspektywy dominant tematycznych gier, w których się one pojawiają (jak choćby seksualność w grach z serii *Mass Effect* czy *Fable*), wiele produkcji trwale angażuje się w kontrowersyjne problemy. Przykładowo, *Bully* studia Rockstar zogniskowane jest na okrucieństwach związanych z znęcaniem się młodocianych, oraz *BioShock* studia 2K zasada się na konflikcie postawy kolektywistycznej z obiektywistyczną. Chociaż zaprojektowane z myślą o rynku popularnym, gry poruszające kwestie społeczne, rozmywiają podział między grami „rozrywkowymi” a „poważnymi” (*serious games*).

Projektowane w celach zwiększenia zasięgu haseł politycznych, kampanii na rzecz świadomości społecznej, reklamy, edukacji oraz krytyki społecznej, „serious games” – a więc gry projektowane w celach nierozrywkowych lub nie tylko rozrywkowych, stają się bardziej powszechne (MICHAEL & CHEN 2005). Najsłynniejszy przedstawiciel nurtu, *America's Army*, wyprodukowany przez Armię Stanów Zjednoczonych i dystrybuowany nieodpłatnie w sieci, oraz w punktach rekrutacyjnych czy expo, funkcjonuje w obiegu już od ponad dekady. Z kolei *Darful is Daying*, pierwsza gra zaangażowana (*advocacy game*), która rozprzestrzeniła się wirusowo ze strony MTV w 2006 roku, zainspirowała cały szereg organizacji pozarządowych do sponsorowania gier poruszających tematy tak różnorodne, jak bezpieczne zachowania w sieci dla młodzieży, wolontariat, globalny głód czy polityczny i społeczny kontekst kryzysu humanitarnego wywołanego przez huragan Katrina.

Gry cyfrowe są zatem nie tylko katalizatorami kształtujących się wokół nich dyskusji. Uczestniczą w procesie komunikacji dzięki poruszaniu współczesnych problemów, zarówno bezpośrednio, jak i z użyciem alegorii. Jako miejsca kontestacji kultury i tożsamości, debaty nad kwestiami politycznymi oraz produkcji i rozprzestrzeniania wiedzy, gry cyfrowe dojrzały do tego, by zajęli się nimi ukierunkowani krytycznie badacze komunikacji, zajmujący się relacjami dyskursu, władzy i aktywności społecznej. Są zatem *par excellence* medium konwergentnym, zdolnym do komunikowania wielu różnych

trybów reprezentacji oraz goszczącym wielorakie sposoby przejawiania się dyskursu. Cecha ta sprawia, że gry cyfrowe stanowią bogate miejsce do rozważań dla badaczy komunikacji, ale równocześnie komplikują proces analizy w taki sposób, który prowokuje do wysuwania tez mogących wpłynąć w poważny sposób na rozwój całej dziedziny badań nad komunikacją.

Dyskursy gier

Skoro dotychczas udało się już nakreślić komunikacyjny wymiar gier, teraz przychodzi czas na zajęcie się growym aspektem dyskursu. Nie sugeruje się tu przy tym, by komunikacja miała być rodzajem (cyfrowej) gry, a jedynie to, że procesy dyskursywne można postrzegać w sposób o wiele bardziej zniuansowany, jeśli zechce się na nie spojrzeć z Burke'owskiej perspektywy niespójności (*perspective of incongruity*) – a więc tak, jakby komunikacja była rodzajem cyfrowej gry (BURKE 1984: 308).

To podejście nie jest oczywiście bezprecedensowe. Lawrence Rosenfield zaproponował wprowadzenie „growego modelu ludzkiej komunikacji [*game model of human communication*]”, by rozumieć dyskurs w kategoriach zasad, taktyki i zwyczajów (ROSENFIELD 1969: 26-41). Zasady te, jak wyjaśnia Rosenfield, regulują i ustanawiają zarazem rozmaite czynności, taktyki opisują czynność jako ukierunkowaną na realizację określonego celu, a zwyczaje odnoszą się do konwencji ustanowionych poprzez tradycję a nie prawo. W modelu tym komunikacja jest niczym gra w tym sensie, że wypowiedzenia formułowane są w niej w odniesieniu do ustalonego zbioru reguł; używając słów, gramatyki i składni języka wspólnego dla praktykującej go wspólnoty, mówiący wypracowuje sensowną instancję komunikacji. Niezależnie od tego, czy wypowiedzenie wiąże się z sukcesem komunikacyjnym, ma ono określony cel: przekonujący, informacyjny, ekspresyjny lub poprawiający identyfikację. Wreszcie zaś, wypowiedzenie będzie zgodne z pewnymi zwyczajami lub będzie je łamać, wywołując, odpowiednio, komfort i przyjemność, bądź dyskomfort i irytację. Model Rosenfielda stanowi dobry punkt wyjścia do przemyślenia sposobów, w jakie groznawstwo może wpływać na komunikologię, jednak jest to jedynie czubek góry lodowej, przede wszystkim dlatego, że nie czerpie on z antropologicznej literatury na temat gier, ale głównie dlatego, że w jego czasach nie istniały jeszcze badania nad grami cyfrowymi. Chciałbym jednak rozszerzyć wstępne rozważania teoretyczne Rosenfielda, skupiając się na trzech wymiarach: ontologicznym, metodologicznym i teleologicznym, w których krytyka gier cyfrowych daje wgląd i posuwa na przód rozumienie tego, jak działa komunikacja i jak krąży dyskurs.

Początek niniejszej argumentacji wyznacza zainicjowana przez Janet Murray refleksja nad fundamentalnymi właściwościami mediów cyfrowych, a więc proceduralnością, uczestnictwem, pojemnością encyklopedyczną i spacialnością (MURRAY 1998: 71). Według Murray, gry cyfrowe „łączą w sobie złożone systemy reguł, opierają się na aktywnym udziale interaktora i gromadzą znaczną liczbę jednoczesnych graczy, zawierają olbrzymie ilości informacji oraz wielość form medialnych oraz oferują złożone przestrzenie do przemierzania” (MURRAY 2006: 187). I choć nie rozważa się tutaj implikacji wynikających ze spacialności, to odnosi się już proceduralne, partycypacyjne oraz encyklopedyczne cechy gier cyfrowych do celu (*telos*), metody i ontologii w krytycznej teorii komunikacji.

Fragmentacja

Gry cyfrowe egzemplifikują tekstualność. W nich bowiem audialne, tekstualne i wizualne reprezentacje inspirują u graczy procesy znaczeniowótórcze, produkujące znaczenie nie tyle poprzez umysłową interakcję z jakimś skończonym tekstem, ile raczej poprzez wytwarzanie tekstu w samym akcie rozgrywki. Jednakże konstruowanie tekstu nie odbywa się *tabula rasa*; producenci gier dostarczają bowiem encyklopedycznego katalogu fragmentów dyskursywnych, na podstawie którego gracze konstruują jakieś znaczące doświadczenie. Oto pierwsza z lekcji wynikająca z badania gier: owa fragmentacja tekstu, wyraźnie uznawana w grach cyfrowych i ich badaniach, jest właściwością wszystkich tekstów kultury. Zorientowani krytycznie badacze komunikacji, podejmujący rozważania nad graniami cyfrowymi, przemierzają encyklopedyczny korpus fragmentów tekstowych, przez co ćwiczą własną umiejętność rozpoznawania fragmentarycznego statusu dyskursów postrzeganych zwykle jako jednolite, spójne i całościowe.

Gry cyfrowe wysuwają na plan pierwszy ten poziom fragmentacji. Są w najdosłowniejszym sensie stworzone z fragmentów tekstowych: każda postać, obiekt, animacja, efekt dźwiękowy, graficzny interfejs użytkownika, obiekt w menu, jak również mnogość nieinteraktywnych komponentów w rodzaju przerywników filmowych (*cutscenes*), narracji tekstowej i audialnej, ekranów ładowania, tablic z wynikami oraz tutoriali – to wszystko komponenty gier cyfrowych, dostępne przy pomocy oprogramowania growego pod warunkiem wykonania przez graczy odpowiednich działań (lub niedostępne ze względu na brak takowych) (NEWMAN 2004: 94). W rzeczy samej, Espen Aarseth sam opisuje gry jako „maszyny do wytwarzania zmieniających się wypowiedzi [*machine[s] for the production of texts*]” (AARSETH 2014: 13, 30), które generują zestawy fragmentów

tekstu, składające się w spójną całość za sprawą pracy wykonanej przez użytkownika lub gracza. Aarseth dostarcza również słownictwa pozwalającego przemyśleć relacje między różnymi fragmentami tekstu, rozróżniając tekstoney oraz skryptyony. Tekstoney definiuje się jako całościowe zestawy prefabrykowanych fragmentów tekstu, a skryptyony – jako ciągi owych fragmentów skonfigurowane przez odbiorców lub graczy (AARSETH 1997: 6). Przykładowo, w *Super Mario Brothers* od Nintendo znajdziemy niezliczone tekstoney, włącznie z grywalnymi postaciami Mario i Luigięgo, wszystkimi muchomorami i żółwiami, a także wieloma obiektami interaktywnymi i elementami środowiska wypełniającymi poszczególne poziomy, które gracz musi pokonać, aby ukończyć grę. Każdy z nich, z wszystkimi cegłami, rurociągami, żółwiami i muchomorami zaaranżowanymi w taki a nie inny sposób, jest również tekstonem, choć na znacznie już większą skalę niż składające się nań fragmenty. Chociaż większość graczy skacze po żółwiach, zbiera monety i przechodzi grę po kolei od poziomu 1-1 aż do poziomu 8-4, część z nich bawi się w nią całkiem inaczej. Pomieszczenia przechodnie i teleporty są dla graczy *Super Mario Brothers* tajemnicą poliszynela i pozwalają im na szybkie przejście z poziomu 1-2 aż do 4-1 i z poziomu 4-2 do 8-1. Ci więc spośród graczy, którzy zdecydują się z tych rozwiązań skorzystać, nie tylko obcuja z grą przez krótszy odcinek czasu, ale również wytwarzają w rezultacie inny skrypton, zmieniający doświadczenie rozgrywki.

Jakkolwiek podobne pojmowanie tekstualności nie jest obce zorientowanym krytycznie badaniom nad komunikacją, nie jest przy tym przesadnie rozpowszechnione. Reprezentatywne dla obietnic i niebezpieczeństw tej linii badawczej są starania Michaela McGee w dyscyplinie amerykańskich studiów nad retoryką o zaadoptowanie krytyki retorycznej do rozważań nad kondycją ponowoczesną poprzez rekonceptualizację tekstu retorycznego (MCGEE 1990: 274-298). Opierając się na krytyce kulturowej kondycji późnodwudziestowiecznych praktyk komunikacyjnych Samuela Beckera, które określa on jako rozproszone materialnie, rozprzestrzeniające się informatycznie i zapośredniczone technologicznie (BECKER 1990: 274-298), McGee twierdzi, że zarówno krytycy, jak i odbiorcy nie napotykają już jednolitych, spójnych i samodzielnych tekstów. W zamian opisuje on to, co określa się powierzchownie mianem tekstu, jako „gęste, poszatkwane fragmenty, skłaniające teoretyków do produkowania w umyśle gotowego dyskursu” (MCGEE 1990: 287-288). W równej mierze więc fragment/tekston, jak i gotowy dyskurs/skrypton stanowią pierwszorzędne pola krytycznej refleksji. Podkreślając intertekstualny charakter takiego fragmentu, sprawia się, że krytycy są bardziej świadomi specyficznej kompetencji kulturowej, umożliwiającej wymianę komunikatów językowych. Fragmenty te składają się na gotowe dyskursy, stanowiące zarówno dyskretną jednostkę

znaczącą oraz tekstem o potencjalnej funkcji wytworzenia jeszcze innych formacji dyskursywnych. Dla przykładu, prowadzenie rozważań w niniejszym rozdziale nie byłoby możliwe, gdyby nie zacytowane w nim inne teksty, nawet jeśli stawia on odrębne tezy, które zapraszają do szerszej dyskusji na temat perspektyw przyszłego rozwoju nauk o komunikacji.

Podczas gdy namysł nad grami cyfrowymi stwarza obietnicę przyjrzenia się fragmentarycznej naturze tekstów, jest to jedynie przyczynek do rozleglejszej refleksji. W rzeczywistości bowiem to ontologiczne rozumienie tekstualności wymaga czegoś znacznie więcej od badaczy zorientowanych krytycznie, ponieważ zakłada, że krytyka zaczyna się od pewnej encyklopedycznej wielości fragmentów, z których część zostanie doświadczona przez tych czy innych odbiorców, a część nie. Pozostaje zatem pytanie: jak z tak różnych fragmentów tekstowych może powstać skończona reprezentacja dyskursywna?

Konfiguracja

Badanie gier cyfrowych wymaga świadomości, że krytyka stanowi immanentną aktywność zbieżną z procesem konstrukcji tekstu. Jako medium obliczeniowe, gry cyfrowe podkreślają interaktywny proces znaczeniowczy, który bywa niedoceniany lub często ignorowany w studiach nad bezpośrednią komunikacją międzyludzką, przemowami publicznymi czy retoryką zapośredniczoną. Innymi słowy, uprawianie krytyki gier tożsame jest z konstruowaniem skończonego dyskursu, który w ostatecznym rozrachunku doświadczany jest jako tekst. Docieramy tym samym do drugiej lekcji, jaką wyciągnąć można z badania gier: zamiast utożsamiać krytykę z aktem czystej interpretacji, krytycy winni wziąć odpowiedzialność za praktyki konfiguracyjne zainwestowane w procesy znaczeniowcze.

U podstaw groznawstwa leży założenie, zgodnie z którym gry można doświadczać jako tekst dopiero po włączeniu się do rozgrywki. Markku Eskelinen unaocznia ten proces, gdy opisuje sytuację grania (*gaming situation*) jako „zestaw celów, środków do ich osiągnięcia, reguł, zaplecza sprzętowego i interaktywnych akcji” (ESKELINEN 2001). W odróżnieniu zatem od tradycyjnych praktyk lekturowych (oraz słuchowych) nastawionych na interpretację, Eskelinen wskazuje na ważny suplement – praktyką konfiguracywną (*configurative practice*), czyli dynamikę grania, która, poruszając grę do przodu, tworzy tekst (ESKELINEN & TRONSTAD 2003: 36-44). Aarseth zrównuje ten wkład ze strony gracza z ergodyczną właściwością gier – terminem pochodzącym od greckich słów *ergon* (praca) oraz *hodos* (ścieżka), w celu podkreślenia „nietrywialnego wysiłku” konstruowania tekstu, centralnego dla badań groznawczych (AARSETH 2014: 12).

Niemniej jednak badacze gier wciąż zmagają się ze związkami między interpretacją a konfiguracją w ramach owego „nietrywialnego” wysiłku gracza; w chwili pisania tych słów w centrum debaty sytuuje się coś, co Ian Bogost określił „problemem gry / gracza” – a więc to, czy gry należy badać z perspektywy graczo- czy gro-centricznej (BOGOST 2009). Wykładnia, zgodnie z którą gry zawierają w sobie i przekazują zdeterminowane znaczenia, uprzywilejowujące poprawną interpretację jako drogę ku konstrukcji właściwego tekstu, wciąż pokutuje w refleksji groznawczej. Postawa grocentryczna zakorzeniona jest głęboko w tej ludologicznej tradycji myślowej, orbitując wokół tropów aporii i epifanii, powiązanych przez Aarsetha z przemierzaniem tekstu growego. Jak pisze badacz:

Epifania hipertekstowa[...] jest immanentna. To raczej zaplanowana konstrukcja niż nieplanowana przypadkowość. Razem oba te najważniejsze tropy tworzą dynamiczny dyskurs hipertekstu: dialektyczne napięcie pomiędzy poszukiwaniem i odnalezieniem, typowe dla ogólnie rozumianej gry (AARSETH 2014: 100-101).

Tendencja do lokalizowania znaczenia w obrębie gry jest charakterystyczna także dla podejścia uznającego proceduralne zarządzanie zestawami reguł za najistotniejszą cechę gier – jednakże poza tym jednym wyjątkiem teza ta nie znalazła wielu zwolenników. Inni teoretycy gier zwykle oponowali przeciw poszukiwaniu znaczenia tylko w tworzącym grę instrumentarium, koncentrując się raczej na samej zabawie, którą gra umożliwia, lecz jej nie determinuje. W tym ujęciu doświadczenie jest istotniejsze niż to, co je warunkuje. Jak czytamy u Miguela Sicarta, „istotą zabawy jest wszystko, co wiąże się z zaangażowaniem gracza w rozgrywkę, w mniejszym zaś stopniu reguły samej rozgrywki” (SICART 2011). Innymi słowy, to znaczenie wytwarza odpowiedź gracza na grę, a nie sama gra. W tej orientacji badawczej przodują badacze wykorzystujący metody etnograficzne, kierując uwagę na dialektykę interpretacji i konfiguracji w analizie gry z perspektywy emergentnej – a więc obejmującej złożone wzorce zachowań bazujące na relatywnie prostych zasadach i prowadzące do niemożliwych do przewidzenia konsekwencji, czynności i znaczeń (PEARCE 2009; TAYLOR 2007). Podobnie zatem jak w wypadku poprzedzającego referowaną refleksję sporu ludologii z narratologią, Bogostowski problem gry i gracza nie musi być rozwiązywany przez uprzywilejowywanie już to gracza, już to gry jako ośrodka znaczenia. Gry nie kontrolują graczy, a gracze nie sprawują kontroli nad grą w całkowitym oderwaniu od jej struktury. W groznawstwie zatem obser-

wuje się produktywne napięcie między determinującą władzą reguł gry i kreatywną, oddolną aktywnością grania – które wskazuje na obopólną korzyść ze spotkania gry i gracza w trakcie rozgrywki.

Połączenie reguł interpretacji i konfiguracji w amerykańskich studiach retorycznych u McGee jest typowe dla współczesnych studiów krytycznych w ogóle, w których metaforyczne wahadło ciąży ku przeciwległemu końcowi łuku, przeciwdziałając nadmiernemu wychyleniu ku biegunowi tekstualności w analizie praktyk czytania. McGee, uznając immanentny charakter krytyki (oraz działania krytycznego), zarzuca badaczom uprawiającym krytykę retoryczną, że przenoszą ciężar analizy z krytyki na retorykę i postrzegają siebie jako kształtujących dyskurs retorów. Jak wyjaśnia Raymie McKerrow, retorzy, „mówią do publiczności”, „odnosząc się do poprzedzających ją doświadczeń zanim wyda osąd na temat tego, co może ona nam powiedzieć na temat świata społecznego” (MCKERROW 1989: 101). Aby zatem przeciwdziałać oskarżeniom o nadmierny subiektywizm, retor przedstawia się jako pokorny sługa interesów okolicznej społeczności, zaangażowany w istotne dla niej kwestie (CHARLAND 1991: 71-74; ONO & SLOOP 1992: 48-60). Na pierwszy rzut oka są to sensowne wskazówki dla krytyki, ale mimo to powielają niepowodzenie związane ze zubożeniem struktury i sprawczości w grach. Nawet jeżeli celem krytyka jest służyć interesom jakiejś społeczności, interesy te są przezeń wyznaczane i niekoniecznie muszą być zakorzenione w potrzebach tej wspólnoty. Całą kwestię pogarsza jeszcze główny cel krytyki (*telos*), zwiększający dystans między krytykiem a wspólnotą poprzez umiejscawianie źródła refleksji krytycznej właśnie po stronie krytyka. Podczas gdy niektórzy odnajdują ową licencję na grę z tekstem i znaczeniem w krytyce logocentryzmu Jacquesa Derridy (BORDO 2003: 226), owa taktyka produkcji tekstualnej jest w istocie rzeczy jakąś formą logocentrycznej białej mitologii. Krytyk uogólnia jakąś własną mitologię jako rozum, wymazując scenę jej wytwarzania (DERRIDA 1982: 213). W miejsce tworzenia ukończonych dyskursów odzwierciedlających wzorce doświadczeniowe społeczności mamy zatem do czynienia z heliotropicznym zwrotem ku sobie samym; zamiast odzwierciedlać doświadczenie Innego, tekst ukazuje to, co krytyk chce w nim zobaczyć. Krytyczne studia nad komunikacją jako fundamentalny sposób rozumowania w tradycji myślowej Zachodu zauroczone są samoobecnością, przejawiającą się w projektowaniu *ethosu* krytyki na czytany tekst.

Zwrot ku grom cyfrowym może pomóc zorientowanym krytycznie teoretykom komunikacji w powrocie do tekstu. Nie oznaczałoby to oczywiście niewolniczego oddania „właściwym” interpretacjom tekstów, ale uważne czytanie, które ujawnia, jak teksty strukturują możliwości interpretacyjne. Jak wyjaśnia Jonathan Culler, dekonstrukcja

Derridy nie służyła przecież żadnej radykalnie subiektywnej grze interpretacyjnej. Jest raczej praktyką *close reading* i „zglobiania logiki tekstu [*exploration of textual logic*]” (CULLER 2007: 227). Groznawstwo dysponuje stosownym modelem dla takiej metodologii. Rozgrywka nie jest ani dowolna, ani całkowicie zdeterminowana; umożliwiają ją pewne reguły, których jednak nie musi ona bezmyślnie przestrzegać. *Per analogiam*, uczestnictwo krytyka w procesie konstrukcji tekstu może zapewnić to, że skończone dyskursy przemawiać będą do wspólnot, w których interweniują.

Gry o prawdę

Gry cyfrowe udosławniają technologie prawdy. Podczas gdy reguły gry nie mogą determinować reakcji gracza, proceduralna realizacja kodu kształtuje rozlokowanie elementów gry w odpowiedzi na wkład gracza. Oznacza to, że badanie gier koniecznie zakłada znajomość reguł gry, które zarządzają sposobami oceny rozgrywki oraz tym, jak generowane są informacje zwrotne zachęcające do jej kontynuowania. Dochodzimy w ten sposób do trzeciej lekcji wynikającej z badania gier. Gry cyfrowe kształtują formacje dyskursywne, które nadają kształt temu, co racjonalne, możliwe i dostępne w danym momencie historycznym, umożliwiając krytycznie zorientowanym badaczom komunikacji lepsze skonceptualizowanie działania władzy.

Gry cyfrowe, rozporządzając co najmniej kilkoma różnymi trybami reprezentacji, częstokroć wystawiają skomplikowane scenariusze, które nie tylko zachęcają gracza do odzewu, ale wręcz go wymagają. Kiedykolwiek przed graczami stawia się zadanie wybudowania miasta lub zostania potężnym wojownikiem, postęp w realizacji tych celów mierzy się z pomocą zakodowanych w programie gry kryteriów ewaluacji. W teorii Gonzalo Fraski stało się to podstawą koncepcji gier jako symulacji. U Fraski symulacja odwzorowuje część zachowań systemu źródłowego – jego ulubionym przykładem jest rzeczywistość – w innym systemie, jakim jak gra cyfrowa. Symulacja pozostaje relatywnie wyjątkowa w przypadku medium jgier, ponieważ – w przeciwieństwie do telewizji, radia czy innych środków reprezentacji, które pozwalają widzom na immersywne doświadczenie – gra umożliwia graczom interakcję z jej modelem rzeczywistości oraz wpływanie na wyniki i zdarzenia [w świecie gry] (FRASCA 2003: 223). Gra jako symulacja rości sobie prawo do reprezentowania rzeczywistości kosztem alternatywnych konstrukcji, jednak niezależnie od tego, jak dalece ta symulacja byłaby immersywna i interaktywna, zawsze pozostanie fragmentaryczna. Każdy parametr symulacji, każda relacja między

obiektem a ideą są zdeterminowane nie przez rzeczywistość, lecz przez wyobrażenie (*notion*) rzeczywistości, które ludzie – zanurzeni w dyskursywnym morzu – wpiszą w kod programu. Słowem, epistemologiczna siła przypisywana symulacjom przez Fraskę bierze się z ich potencjału do wybiórczego potęgowania lub tłumienia pewnych aspektów rzeczywistości, w celu stworzenia zestawu możliwości i wymogów do działania. To teoretyczne ujęcie symulacji pozwala zatem groznowcom badać, jak gry uczestniczą we współtworzeniu tego, co wiemy o otaczającym nas świecie, rozumiemy go oraz jak działamy na podstawie tej wiedzy.

Krytyczne badania nad komunikacją traktują język jako przestrzeń wytwarzania, rozpowszechniania i kontestacji wiedzy, jednak ujęcia teoretyczne relacji dyskursu oraz materialności ciał i praktyk nawiedza widmo dominacji. Przede wszystkim doszło do zmiany paradygmatu z dialektycznego materializmu klasycznej teorii marksistowskiej do inspirowanej Althusserem i Gramscim krytyki ideologii i wreszcie do postmarksistowskiej analizy językowej, jednakże zwroty te odzwierciedlały w przeważającej mierze losy teorii strukturalistycznej i poststrukturalistycznej. W rezultacie sprawczość (*agency*) jest prawie zawsze ujmowana teoretycznie w opozycji do struktury, krytyka zazwyczaj zainteresowana jest dominacją, a w analizach sprawczego działania (*agentic action*) niezmiennie konstruuje się je w opozycji do władzy. Sprawczość staje się tym samym raczej wątplą strategią uniku lub ucieczki, aniżeli silną strategią oporu. I jakkolwiek w referowanej orientacji krytycznej widzi się częstokroć konsekwencję Foucaultowskiej redefinicji władzy jako czegoś rozproszonego i amorficznego (TAYLOR 1984: 152-183), to pomija się jego najistotniejsze spostrzeżenia oraz ich wkład w jego archeologiczny projekt wydobywania i obnażenia tego, jak w zachodnich społeczeństwach konstruuje się prawdę, owe zmienne okoliczności torujące drogę od jednego reżimu prawdy do drugiego (FOUCAULT 1991: 76-100) oraz sposoby, dzięki którym różne społeczności negocjują owe reżimy dyskursywne, nazwane przezeń „rozgrywkami o prawdę” (FOUCAULT 1988: 17-18). Dyskurs uczestniczy w ustanawianiu władzy przez konstytuowanie jednostek i populacji zgodnie z przejrzystymi pozycjami podmiotu, produkowanymi w formacjach dyskursywnych, jednak z samym podmiotem już tak się nie dzieje. Osoba może albo oddać się we władzę lub, z wielką ostrożnością, kontestować ją. Jak wyjaśnia Foucault:

Toczy się bitwa „o prawdę” lub przynajmniej bitwa „wokół prawdy” [...] jako zbioru zasad, zgodnie z którymi oddziela się prawdę od fałszu, a określone skutki władzy wiąże się tym co „prawdziwe” (FOUCAULT 2003: 317).

I choć w wykładni Foucaulta nie ma ucieczki od władzy, istnieje możliwość przepracowania lub przekształcenia władzy w sposób wspierający sprawiedliwość społeczną.

Badanie gier cyfrowych może uwrażliwić zorientowanych krytycznie badaczy komunikacji na dominację, opór społeczny oraz transformację władzy. Gry funkcjonują jako techniki dominacji rozprzestrzeniając mechanizmy racjonalnego zarządzania poprzez ekonomię nagród i kar, dyscyplinujące zachowanie i trenujące „dobrych” graczy. Równocześnie jednak oferują takie wzorce rozgrywki, które nie są zaprojektowane przez producentów, często nazywane emergentnymi i analizowane w odniesieniu choćby do zjawiska „*theorycraftingu*”³ (PAUL 2011). Nie chodzi tu więc o nieprzestrzeganie reguł gry, lecz raczej o takie ich opanowanie, by uzyskać pozytywne efekty grając z pozoru nieintuicyjne czy nielogiczne. Wreszcie, gry cyfrowe mogą być na bieżąco aktualizowane („patachowane”) w taki sposób, by dynamicznie odpowiadać na zachowania graczy i adaptować się do nich, zmieniając reguły w taki sposób, by wykluczać działania emergentne, uznawane za szkodliwe dla rozgrywki oraz aktywnie wspierać te, które ją wzbogacają.

Podsumowanie

Krytyczne studia nad komunikacją mogą wiele zyskać dzięki grom cyfrowym, rozumianym zarówno jako przedmiot badań, jak i asumpt do wysnucia wniosków w zakresie teorii i krytyki komunikacji. I jakkolwiek gry stanowią nowy obszar badań komunikologów, stają się one coraz powszechniejszym medium ekspresji, wymiany informacji i perswazji. Ich wielorakie, zbieżne tryby komunikowania kwestii społecznych, wymagają tym pilniejszej uwagi. Oczywiście, gry cyfrowe stawiają również szereg wyzwań dla zorientowanych krytycznie badaczy komunikacji: są bowiem medium obliczeniowym, które równocześnie wykorzystuje reprezentacje wizualne, audialne, tekstualne i proceduralne.

Wymienione trudności mogą się jednak okazać pouczające, umożliwiając krytycznie zorientowanym badaczom komunikacji lepsze ujmowanie działań dyskursu. Z perspektywy ontologii są przykładowymi tekstami retorycznymi; fragmentami, z których

³ W dużym skrócie *theorycrafting* jest – częstokroć silnie zmatematyzowanym – zestawem reguł optymalizujących rozgrywkę. Termin upowszechnił się między innymi w środowisku graczy MMORPG *World of Warcraft*, w którym *theorycrafting* służy opracowaniu szeregu wskazówek dotyczących doboru odpowiedniego ekwipunku czy umiejętności. Zjawiskiem pochodnym względem *theorycraftingu* mogą być też szczegółowe wyliczenia dotyczące łączenia ze sobą kamieni o różnej mocy i sile rażenia, opracowywane przez społeczność gry *Gemcraft. Chasing Shadows* do tego poziomu perfekcji, by możliwe było zaprojektowanie programu wykonującego je w tle i wytwarzającego wysokopoziomowe klejnoty w ułamku czasu potrzebnego na ich „ręczne” wykonanie w trakcie rozgrywki (przypr. tłumaczy).

tworzy się skończone dyskursy, obwieszczającymi raczej niż zaciemniającymi produkcję tekstu. Zwrócenie uwagi na gry jako teksty może pomóc w kształceniu wrażliwości krytycznej na fragmentaryczny charakter dyskursów postrzeganych zwykle jako jednolite, spójne i całościowe. Ze względu na metodologię krytyka gier cyfrowych wymaga zarówno interpretowania, jak i konfigurowania tekstów. Podczas gdy tradycyjne podejścia redukują krytykę do interpretacji, a współczesne studia kulturowe podkreślają konfigurację, praktyki grania zwracają uwagę na skrzyżowanie obydwu strategii w procesie produkowania zarówno tekstu, jak i znaczenia. To sprawcze działanie, niezwiązane z żadnym rodzajem uległości wobec strukturujących grę reguł, a jedynie przez nie umożliwiane, zachęca zorientowanych krytycznie badaczy komunikacji do produktywnego przemyślenia celowości (*telos*) praktyki krytycznej. Gry cyfrowe są przypadkami występowania formacji dyskursywnych, w obrębie których wiedza jest potwierdzana i kontestowana w miarę jak kolejne ruchy czy zagrania są umożliwiające, wykluczane, wypróbowywane czy sprawdzane.

Gry są na wskroś dyskursywne i to od badaczy komunikacji zależy zgłoszenie roszczeń do tych artefaktów. Choć dyskurs jest, na wiele ważnych sposobów, growy, istnieje niktę prawdopodobieństwo, by to groznawcy chcieli zająć się z tego powodu teorią komunikacji. Ostatecznie nie jest to ich problem; to przyszłość komunikologii.

Przełożyli Michał Kłosiński i Krzysztof M. Maj

Źródła cytowań

- AARSETH, ESPEN (2014), *Cybertekst: Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Dorota Sikora, Michał Tabaczyński, Kraków-Bydgoszcz: Korporacja Ha!art.
- BECKER, SAMUEL (1971), 'Rhetorical Studies for the Contemporary World', w: Edwin Black, Loyd Bitzer (red.), *The Prospect of Rhetoric*, Englewood Cliffs: Prentice-Hall, ss. 21-43.
- BOGOST, IAN (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: MIT Press.
- BOGOST, IAN (2009), *Videogames are a Mess*, Keynote Address to the Digital Games Research Association bi-annual conference, Uxbridge.
- BORDO, SUSAN (2003), 'Feminism, Postmodernism, and Gender Skepticism', w: *Unbearable Weight: Feminism, Western Culture, and the Body*, Berkeley: University of California Press, ss. 215-244.
- BROCK, ANDRE (2011), '„When Keeping it Real Goes Wrong”: Resident Evil 5, Racial Representation, and Gamers', *Games and Culture*: 5 (6), ss. 429-453.
- BRUMMET, BARRY (1985), 'Electric Literature as Equipment for Living: Haunted House Films', *Critical Studies in Mass Communication*: 3 (2), ss. 247-261.
- BURKE, KENNETH (1968), *Philosophy of Literary Form*, Berkeley: University of California Press.
- BURKE, KENNETH (1984), *Attitudes Toward History*. Berkeley, CA: University of California Press, 1984.
- CHARLAND, MAURICE (1991), 'Finding a Horizon and a *Telos*: The Challenge to Critical Rhetoric', *Quarterly Journal of Speech*: 1 (77), ss. 71-74.
- CLARK, NORMAN (1996), 'The Critical Servant: An Isocratean Contribution to Critical Rhetoric', *Quarterly Journal of Speech*: 2 (82), ss. 111-124.
- CULLER, JONATHAN (2007), *On Deconstruction: Theory and Criticism after Structuralism*, Ithaca: Cornell University Press 2007.
- DERRIDA, JACQUES (1982), *Margins of Philosophy*, przekł. Alan Bass, Chicago: University of Chicago Press.

- DOUGLAS, CHRISTOPHER (2002), '„You Have Unleashed a Horde of Barbarians”: Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines', *Postmodern Culture*: 1 (13), online: <http://pmc.iath.virginia.edu/issue.902/13.idouglas.html> [dostęp: 30.08.2019].
- DOUGLAS, CHRISTOPHER (2012), '„Simply Fighting to Preserve Their Way of Life”: Multiculturalism in *World of Warcraft*', w: Gerald Voorhees, Josh Call, Katie Whitlock (red.), *Dungeons, Dragons and Digital Denizens: Digital Role-playing Games*, New York: Continuum Books, ss. 278-303.
- ESKELINEN, MARKKU (2001), 'The Gaming Situation', *Game Studies*: 1 (1), online: <http://www.gamestudies.org/0101/> [dostęp: 30.08.2019].
- ESKELINEN, MARKKU, RAGNILD TRONSTAD (2003), 'Towards Computer Game Studies', w: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge: MIT Press, ss. 36-44.
- FOUCAULT, MICHEL (1988), 'Technologies of the Self', w: Luther H. Martin, Huck Gutman, Patrick H. Hutton (red.), *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*, Amherst: University of Massachusetts Press, ss. 16-49.
- FOUCAULT, MICHEL (1991), 'Nietzsche, Genealogy, History', w: Paul Rabinow (red.), *The Foucault Reader*, London: Penguin, ss. 76-100.
- FOUCAULT, MICHEL (2003), 'Truth and Power', w: Paul Rabinow, Nikolas Rose (red.), *The Essential Foucault: Selections from the Essential Works of Foucault 1954-1984*, New York: The New Press, ss. 300-318.
- FRASCA, GONZALO (2003), 'Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, ss. 221-236.
- FULLERTON, TRACY (2008), *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Boston: Morgan Kaufman.
- GIBBONS, WILLIAM (2001), 'Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative and Dystopia in *Bioshock*', *Game Studies*: 3 (11), online: <http://gamestudies.org/1103/articles/gibbons> [dostęp: 30.08.2019].
- GREENE, RONALD W. (1998), 'Another Materialist Rhetoric', *Critical Studies in Mass Communication*: 1 (15), ss. 21-41.

- GRIMSHAW, MARK, GARETH SCHOTT (2008), 'A Conceptual Framework for the Analysis of First-Person Shooter Audio and its Potential Use for Game Engines', *International Journal of Computer Game Technology*: 7, online: <https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2008/720280/> [dostęp: 30.08.2019].
- HENTON, ALICE (2012), 'Game and Narrative in *Dragon Age: Origins*: Playing the Archive in Digital RPGs', w: Gerald Voorhees, Josh Call, Katie Whitlock (red.), *Dungeons, Dragons and Digital Denizens: Digital Role-playing Games*, New York: Continuum Books, ss. 66-87.
- JENKINS, HENRY (2006), 'Game Design as Narrative Architecture', w: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge: MIT Press, ss. 118-130.
- JUUL, JESPER (2006), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: MIT Press 2005.
- KING, GEOFF, TANYA KRZYWINSKA (2006), *Tomb Raiders & Space Invaders: Videogame Forms & Contexts*, New York: I.B. Taurus.
- LENHART, AMANDA, SYDNEY JONES, ALEXANDRA MACGILL (2008), 'Adults and Video Games', *Pew Internet & American Life Project*, online: <http://pewinternet.org/Reports/2008/Adults-and-Video-Games.aspx> [dostęp: 30.08.2019].
- LEONARD, DAVID (2003), '„Live in Your World, Play in Ours”: Race, Video Games, and Consuming the Other', *SMILE: Studies in Media & Information Literacy Education*: 4 (3), ss. 1-9.
- LIZARDI, RYAN (2009), 'Repelling the Invasion of the „Other”: Post-Apocalyptic Alien Shooter Videogames Addressing Contemporary Cultural Attitudes', *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*: 2 (3), ss. 295-308.
- MCALLISTER, KEN (2007), *Game Work: Language, Power and Computer Game Culture*, Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- MCGEE, MICHAEL (1990), 'Text, Context and the Fragmentation of Contemporary Culture', *Western Journal of Speech Communication*: 54, ss. 274-298.
- MCKERROW, RAYMIE (1989), 'Critical Rhetoric: Theory and Practice', *Communication Monographs*: 56, ss. 100-103.

- MICHAEL, DAVID SANDE CHEN (2005), *Serious Games: Games that Education, Train and Inform*, Independence: Course Technology PTR.
- MURRAY, JANET (1998), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: MIT Press.
- MURRAY, JANET (2006), 'Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture', *Popular Communication*: 3 (4), ss. 185-202.
- MYERS, DAVID (2003), *The Nature of Computer Games: Play as Semiosis*, New York: Peter Lang.
- NEWMAN, JAMES (2004), *Videogames*, New York: Routledge.
- ONO, KENT, JOHN SLOOP (1992), 'Commitment to Telos – A Sustained Critical Rhetoric', *Communication Monographs*: 59, ss. 48-60.
- PAUL, CHRISTOPHER (2011), 'Optimizing Play: How Theorycraft Changes Gameplay and Design', *Game Studies*: 2 (11), online: <http://gamestudies.org/1102/articles/paul> [dostęp: 30.08.2019].
- PAUL, CHRISTOPHER (2012), *Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play*, New York: Routledge.
- PEARCE, CELIA (2009), *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge: MIT Press.
- ROSENFELD, LAWRENCE (1969), '„A Game Model of Human Communication”. What Rhetoric (Communication Theory) is Appropriate for Contemporary Speech Communication?', w: David H. Smith (red.), *The Proceedings of the University of Minnesota Spring Symposium in Speech-Communication*, Minneapolis: University of Minnesota Press, ss. 26-41.
- SCHULES, DOUGLAS (2012), 'When Language Goes Bad: Localization's Effect on the Gameplay of Japanese RPGs', w: Gerald Voorhees, Josh Call, Katie Whitlock (red.), *Dungeons, Dragons and Digital Denizens: Digital Role-playing Games*, New York: Continuum Books, ss. 88-112.
- SCOTT, DEREK (1995), 'The Effect of Video Games on Feelings of Aggression', *The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*: 2 (129), ss. 121-132.

- SICART, MIGUEL (2011), 'Against Procedurality', *Game Studies*: 3 (11), online: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap. [dostęp: 30.08.2019].
- SMITH, GREG (2002), 'Computer Games Have Words Too: Dialogue Conventions in *Final Fantasy VII*', *Game Studies*: 2 (2), online: <http://www.gamestudies.org/0202/smith/> [dostęp: 30.08.2019].
- TAYLOR, CHARLES (1984), 'Foucault on Freedom and Truth', *Political Theory*: 2 (12), ss. 152-183.
- TAYLOR, T. L. (2007), *Play Between Worlds Exploring Online Game Culture*, Cambridge: MIT Press.
- VOORHEES, GERALD (2010), 'The Character of Difference: Procedurality, Rhetoric and Roleplaying Games', *Game Studies*: 2 (9), online: <http://gamestudies.org/0902/voorhees> [dostęp: 30.08.2019].
- VOORHEES, GERALD (2012), 'Neoliberal Multiculturalism in *Mass Effect*: The Government of Difference in Digital Role-Playing Games', Gerald Voorhees, Josh Call, Katie Whitlock (red.), *Dungeons, Dragons and Digital Denizens: Digital Role-playing Games*, New York: Continuum Books, ss. 259-277.
- WHALEN, ZACH (2004), 'Play Along: An Approach to Videogame Music', *Game Studies*: 1 (4), online: www.gamestudies.org/0401/whalen/ [dostęp: 30.08.2019].
- WILLIAMS, DIMITRI, MARTINS, NICHOLE, CONSALVO, MIA, JAMES IVORY (2009), 'The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games', *New Media & Society*: 11, ss. 815-934.
- WOLF, MARK J.P. (2003), 'Abstraction in the Video Game', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, ss. 47-65.

- LICHAŃSKI, JAKUB Z. (2015), 'Kennetha Burke'a *Filozofia formy literackiej*', *Forum Artis Rhetoricae*: 1, ss. 59-62.