

Zamiast wstępu: Jak interpretować gry cyfrowe?

Książka jest zapisem przygód, które wedle danych na temat czasu gry trwały 1947 godzin, czyli w przybliżeniu 81 dni. Jeśli zatem miałbym jakoś określić najbliższe tej rozprawie doświadczenie, to bez dwóch zdań byłaby to fantastyczna podróż dookoła globu, którą odbył Phileas Fogg. Można powiedzieć, że badanie gier stanowi dla mnie właśnie naukową wyprawę w światy, w których zostawiam okruchy swojego istnienia, a z których wracam odmieniony. Mam nadzieję zdać sprawę z tej podróży w Zakończeniu, choć każda z interpretacji, które stanowią zręby książki, jest świadectwem doświadczeń i problemów, z jakimi przyszło mi się mierzyć podczas mojej wędrówki.

Jednym z zarzutów, z jakimi spotkałem się po wydaniu mojej poprzedniej rozprawy, projektu *Hermeneutyki gier wideo*, było zbytne skupienie się na konstruowaniu złożonej i w wielu miejscach trudnej do zrozumienia teorii. Rzeczywiście, *Hermeneutyka* miała dla mnie stanowić punkt wyjścia, filozoficzne podglebie i fundament dla przyszłych rozważań nad tym, co gry mówią o tożsamości grających, ich marzeniach, lękach i projektach lepszego świata. Trzy podjęte w niej problemy: interpretacji, immersji, utopii wyznaczyły horyzont poszukiwań w grach nie ucieczki od rzeczywistości, ale głębokiego namysłu nad kondycją człowieka współczesnego, relacji egzystencjalnej z cyfrowymi światami oraz krytyki ideologii.

W tej książce postanowiłem zastosować zabieg odwrotny: wyjść od gier, które same podsuwają tematy opisane w poszczególnych rozdziałach. Ułożyły się one w trzy kręgi problemowe: polityczne zarządzanie życiem, namysł nad przedmiotami (ich ontologia) oraz mitologie w grach. Nie oznacza to, że książkę należy czytać rozdziałami – wręcz przeciwnie: została ona tak zaprojektowana, aby poruszać problemy wynikające z gier, a nie podporządkowywać gry konkretnym, odgórnie narzuconym sposobom czytania, na przykład: gry to utopie, gry to symulacje zabijania etc. Gestem strategicznym i politycznym była rezygnacja z rytualnego już bardziej niż funkcjonalnego przywołania sporu między ludologami a narratologami, którego charakterystykę, dynamikę i rozwiązanie

traktuję w perspektywie współczesnych badań groznawczych jedynie jako ciekawostkę historyczną. Zainteresowanych odsyłam do rozdziału poświęconego tej tematyce w najnowszej książce Katarzyny Prajzner¹. Z perspektywy badań hermeneutycznych spór ten omija lub rozwiązuje nowoczesne groznawstwo za sprawą pojęciowej hybrydy – kategorii ludonarracyjności². Śpieszę również z wyjaśnieniem, że mimo szerokiego wachlarza problemów, które postanowiłem omówić, pewne kwestie pozostały poza obszarem moich rozważań. Tematy niepodjęte wiążą się z badaniami nad wspólnotami odbiorczymi, zbiorowym charakterem gier cyfrowych, badaniami nad produkcją oraz zwrotem etycznym. Wymienione tematy badawcze zasługują na odrębne opracowanie i stanowią wyzwanie na przyszłość dla kolejnych wersji growej hermeneutyki.

Każda z gier, którą postanowiłem poddać namysłowi w niniejszej książce, wpisuje się w krąg moich fascynacji problematyką utopii, dystopii, egzystencjalizmu, krytyki ideologii oraz fantastyką naukową. Dlaczego wybór padł na te, a nie inne tytuły? Najuczciwsza odpowiedź brzmi: ponieważ w doborze materiału zawsze kieruję się kluczem egzystencjalnym – wybieram te gry, które zachęciły mnie do postawienia problemu, snucia hipotez interpretacyjnych. Chcę przez to powiedzieć, że każda z omówionych w tej książce gier stanowiła dla mnie odrębny, wciągający problem analityczno-interpretacyjny. Dlatego obok gier interfejsowych *Orwell* stawiam gropowieści *Cyberpunk 2077* oraz *Horizon: Zero Dawn*, grę bitewną akcji *World of Warships*, gry o przetrwaniu, jak *Frostpunk*, czy symulatory kosmiczne – *Elite Dangerous* i *Star Citizen*. Kryterium selekcji materiału do analizy stanowił zatem nie odgórnie narzucony schemat, ale każdorazowo zoperacjonalizowany problem hermeneutyczny. W poszczególnych studiach krążę bowiem wokół hermeneutyki systemów totalitarnych w grach, tego, jakie znaczenie ma growa ontologia na różnych poziomach, od ekonomii, przez mediację znaczeń, po reprezentację historii i światotwórstwo, a w dwóch ostatnich studiach interesują mnie już nie tyle przedmioty, co mitologie, które gry przy ich pomocy wytwarzają. Nicią, która splota wszystkie analizowane gry, jest groznawcza hermeneutyka jako metoda, filozofia i teoria,

1 Katarzyna Prajzner, *Czytanie interaktywnych obrazów. Gry komputerowe w perspektywie dynamicznej tekstualności*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2022, s. 11–55.

2 Christian Roth, Tom van Nuenen, Hartmut Koenitz, *Ludonarrative hermeneutics. A way out and the narrative paradox*, in: *Interactive storytelling. 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018, Dublin, Ireland, December 5–8, 2018, proceedings*, eds. Rebecca Rouse, Hartmut Koenitz, Mads Haahr, Springer, Cham 2019.

którą każde z przedstawionych tu studiów stara się uchwycić z innej strony jako praktykę interpretacji.

Tematem nadrzędnym, nad którym staram się podjąć rozważania, jest interpretacja gier, a dokładniej interpretacja groznawcza. Podstawowym pytaniem jest zatem to, jak interpretować gry, które ze względu na swoją konstrukcję wciągają nas w wielogodzinne przygody duchowe, egzystencjalne, przyjemnościowe. Twierdzę, że granie jest rozkoszą człowieka współczesnego, a gra cyfrowa jest jego naturalnym środowiskiem, tak jak kawiarnia była naturalnym środowiskiem człowieka początku XX wieku, a kino i telewizja – u jego schyłku. Gry cyfrowe nie zastępują jednak poprzednich form medialnych i środowiskowych, lecz dodają się do nich, przekształcają je, transformują zatem człowieka współczesnego, próbując odpowiedzieć na potrzeby, które ten człowiek zgłasza. Podobnie więc jak pytania o sposoby interpretowania literatury, kina czy komiksu dominowały zeszłe stulecie, tak XXI wiek musi zmierzyć się z interpretacją gier.

Interpretować gry to poddawać je przekładowi, zastanawiać się nad ich rolą w opowiadaniu sobie świata, historii i wielu innych rzeczy. Myślę, że interpretacja gier powinna znaleźć się w ramach edukacji groznawczej i medialnej w każdej szkole, inaczej pogłębi się jeszcze bardziej wyłom między rzeczywistością społeczno-kulturową obywateli a wiedzą szkolną, która ma – przynajmniej w założeniu – przygotowywać ich do funkcjonowania w tej rzeczywistości. Interpretacja gier to we współczesnym świecie równie podstawowa umiejętność, jak krytyczna lektura treści internetowych. Chodzi jednak nie o to, żeby w imię jakiegoś społecznego lęku chronić młodzież przed grami, ale o kształcenie świadomości groznawczej, bo jest ona współcześnie równie potrzebna, jak świadomość klimatyczna, energetyczna czy planetarna i demokratyczna. Przygotować się do gier to przestać widzieć w nich złowrogię, cyberprzestrzenie czarne dziury, a zobaczyć światy do wymyślenia, przepisania, wytworzenia. Przekład gier na język krytyczny oznacza nabycie kompetencji porozumienia w innym dyskursie – i nie mówię tu jedynie o socjolekcie graczy, ale o języku kultury zanurzonej w grach, kultury grywalizacji, growych interfejsów, performatywów, growych ekologii, ekonomii, fantazmatów i mitów.

Uczenie analizy groznawczej stanowi poważne wyzwanie. Wiele z pytań, które pojawiły się w mojej pracy z dyplomantami na wszystkich etapach edukacji uniwersyteckiej, posłużyło za inspirację dla pomysłu stworzenia krótkiej instrukcji interpretacji gier. Jest ona efektem licznych eksperymentów i prób przemyślenia analizy gier zarówno z perspektywy badawczej, jak

i dydaktycznej. Niniejsza książka rozpoczyna się zatem od odpowiedzi na pytanie, jak procedury hermeneutyczne wpływają na proces interpretacji gier, to znaczy czy istnieje jakaś ogólna rama interpretacyjna, którą zastosować można w analizie każdej gry. Na marginesie, myślę, że to właśnie nieobecności takiej dyscyplinującej ramy zawdzięczamy interdyscyplinarną złożoność i bogactwo nauk humanistyczno-społecznych. Dlatego każdy z kroków w mojej instrukcji przedstawia szereg pytań, które mają na celu inspirowanie i wspieranie procesu formułowania hipotez oraz identyfikowania problemów, a nie zarządzanie interpretacją. W żadnym wypadku nie należy traktować tej instrukcji jako sztywnej ramy analitycznej na wzór metody zaproponowanej przez Larsa Konzacka, który wymienił siedem warstw koniecznych do zbadania gier: sprzętową, kodu programu, funkcjonalności, rozgrywki, znaczeń, referencyjności oraz społeczno-kulturową³. Moim celem było stworzenie instrukcji-poradnika, a nie dekalogu, inspirowanie poszukiwań interpretacyjnych, a nie petryfikacja procedur, nie wykład, a zaproszenie do przemyślenia paradygmatu growej hermeneutyki⁴.

We wstępnym rozdziale przedstawiam więc względnie krótką, podzieloną na dziesięć punktów instrukcję zaadresowaną zarówno do studentów, badaczy, jak i do wszystkich zainteresowanych ogólnymi krokami pomocnymi w interpretacji gier. Każdy krok zawiera opis celu, przykład procedury oraz listę przydatnych pytań. Cały proces bazuje na praktykach interpretacyjnych opisanych przez Paula Ricoeura w tekstach o filozofii hermeneutycznej jako metodzie w naukach humanistycznych⁵ oraz jej recepcji w groznawstwie⁶,

3 Lars Konzack, *Computer game criticism. A method for computer game analysis*, in: *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. Frans Mäyrä, Tampere University Press, Tampere 2002.

4 Marc Ouellette, Steven Conway, *The game studies crisis. What are the rules of play?* „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2020, vol. 11, no. 1, s. 146.

5 Paul Ricoeur, *Hermeneutics and the human sciences. Essays on language, action and interpretation*, trans. John B. Thompson, Cambridge University Press, Cambridge 2016.

6 Daniel Vella, *The ludic subject and the ludic self. Analyzing the 'I-in-the-gameworld'*, IT University of Copenhagen, Copenhagen 2015; Jos de Mul, *The game of life. Narrative and ludic identity formation in computer games*, in: *Handbook of computer game studies*, eds. Joost Raessens, Jeffrey Goldstein, MIT Press, Cambridge, London 2011; Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018; Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo

które suplementują refleksją Chryzostomosa Mantzavinosa⁷. Hermeneutyka wykorzystana została zarówno w charakterze teorii interpretacji, jak i metody poszukiwania oraz wyjaśniania znaczeń. Jako teoria – hermeneutyka tłumaczy, dlaczego interpretujemy; jako metoda – pokazuje, jak to robić.

Ten poradnik stanowi zatem próbę przemyslenia procesu interpretacji właściwego hermeneutycznej krytyce groźnawczej⁸. W swoich pracach Mantzavinos zderza założenia filozoficznej i literaturoznawczej tradycji hermeneutycznej z odkryciami badań empirycznych, co pozwala mu opisać hipotetyczno-dedukcyjny charakter procesu interpretacyjnego i wprowadzić znaczące korekty w paradygmacie współczesnej hermeneutyki. Grecki badacz wyraźnie rozróżnia na przykład interpretację od użycia oraz krytyki⁹. Użycie gier najlepiej widać w procesie gamifikacji, w którym wykorzystuje się je do usprawniania procesów społecznych lub regulowania ludzkich działań. Gry stosujemy również jako narzędzia terapeutyczne¹⁰. Krytyka polega na określeniu znaczenia gry dla użytkownika, kultury, badaczy itd. Wykorzystujemy ją zazwyczaj w ramach oceny praktyk produkowania gier¹¹ lub kiedy obnażamy gry jako nośniki ideologii¹². Interpretacja natomiast stanowi dla Mantzavinosa właściwą identyfikację sensów przez dokładną „rekonstrukcję kontekstu”¹³. Interpretujemy gry, kiedy wyjaśniamy ich sensy, umieszczając je w różnych kontekstach. Warto zaznaczyć, że sama rekonstrukcja nie jest tożsama z interpretacją, ponieważ interpretacja opiera się na stawianiu hipotez i ich testowaniu.

Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019; Tuomas J. Harviainen, *A hermeneutical approach to role-playing analysis*, „International Journal of Role-Playing” 2009, vol. 1, no. 1.

- 7 Chrysostomos Mantzavinos, *Naturalistic hermeneutics*, Cambridge University Press, New York 2005.
- 8 Espen Aarseth, Sebastian Möring, *The game itself?* in: *International Conference on the Foundations of Digital Games*, eds. Georgios N. Yannakakis et al., ACM, New York 2020.
- 9 Chrysostomos Mantzavinos, *Naturalistic hermeneutics...*, s. 131.
- 10 Jane McGonigal, *SuperBetter*, przeł. Ewa Kaniowska, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2017.
- 11 Jason Schreier, *Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry*, przeł. Bartosz Czartoryski, Wydawnictwo SQN, Kraków 2018.
- 12 Nick Dyer-Witheford, Peuter de Greig, *Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, przeł. Adrian Zabielski, Krzysztof Abriszewski, Paweł Gąska, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2019.
- 13 Chrysostomos Mantzavinos, *Naturalistic hermeneutics...*, s. 132.

Zdaniem Mantzavinosa podstawą wszelkiej aktywności hermeneutycznej jest identyfikacja struktur przyczynowo-skutkowych (ang. *causal nexus*) oraz struktur sensu (ang. *nexus of meanings*). Pojęcie struktury sensu, w języku angielskim oddawane za pomocą słowa *nexus*, stanowi przekład niemieckiego terminu *Zusammenhang*. Termin ten oznacza dosłownie ‘wzajemne powiązanie, strukturę, kontekst, konfigurację’. Mantzavinos tłumaczy, że struktura sensu nie ogranicza się do struktury tekstu, ale wyrasta również z ludzkiego działania: „kiedy aktor zaangażowany w działanie interpretuje je na tle swoich celów, przekonań, oraz innych stanów umysłowych podczas interakcji ze środowiskiem naturalnym lub społecznym”¹⁴. Identyfikacja, opis oraz interpretacja działania stanowi element wspólny podejścia Mantzavinosa oraz Ricoeura, dla którego interpretacja działania również oznaczała wyjaśnienie jego złożonych powiązań¹⁵. Zadanie rekonstrukcji struktur przyczynowych polegałoby w interpretacji groźniejszej na wyjaśnianiu relacji o charakterze wynikania i następstwa, które zachodzą w grze i poza nią¹⁶. Taką strukturę opisuję w grze *Frostpunk*, analizując relacje między decyzjami graczy a konstruowanym w grze obrazem społeczeństwa. Struktury przyczynowe można przekształcać w struktury sensu, kiedy racjonalnie wyjaśniamy motyw, intencje i powody analizowanych procesów¹⁷. Rekonstrukcja struktur sensu polega na wyjaśnianiu znaczeń elementów growych przy użyciu wybranej teorii, która pozwala osadzić je w kontekście. Na przykład, konkretne decyzje oferowane graczom we *Frostpunku* analizuję przy użyciu teorii, które opisują i poddają krytyce sposoby zarządzania populacją. Dopiero sama rekonstrukcja struktur sensu lub struktur przyczynowo-skutkowych pozwala postawić hipotezy interpretacyjne, np. bazujące na teorii biopolitycznej.

Odwołując się do studiów kognitywistycznych, Mantzavinos odróżnia rozumienie tekstu jako procesu o charakterze nieświadomym od interpretacji, która wymaga świadomego przetwarzania i wytwarzania wiedzy¹⁸. Rozumienie tekstu bazuje na pamięci proceduralnej, która odpowiada za realizację

14 Ibidem, s. 87–88. W książce zamieszczam własne tłumaczenia cytowanych fragmentów dzieł.

15 Paul Ricoeur, *From text to action. Essays in hermeneutics*, vol. 2, trans. Kathleen Blamey, John B. Thompson, Evanston, Northwestern University Press, Illinois 1991, s. 151.

16 Chrysostomos Mantzavinios, *Naturalistic hermeneutics...*, s. 75.

17 Ibidem, s. 88.

18 Ibidem, s. 46.

określonych umiejętności (takich jak wiedza, jak prowadzić samochód, używać widelca, tańczyć itp.). Interpretacja polega natomiast na uczeniu się i pamięci deklaratywnej, która ma zawsze charakter świadomy i werbalny. Nieświadomy, automatyczny proces rozumienia uznaje zatem Mantzavinos za jedno z najważniejszych naturalnych zdarzeń uczestniczących w wytwarzaniu znaczeń, ponieważ pozwala on na zautomatyzowanie i przyspieszenie takich czynności sensotwórczych, jak czytanie, granie, oglądanie itp.¹⁹. Opisywana przez Mantzavinosą metoda hipotetyczno-dedukcyjna charakteryzuje świadomy proces interpretacji, który uruchamiany jest wtedy, gdy nie jesteśmy w stanie zrozumieć czegoś automatycznie. Generowane świadomie hipotezy pozwalają ponadto na naukowe rozumienie zarówno struktur przyczynowych, jak i struktur sensu, podczas gdy proces automatyczny nie pozwala na zrozumienie struktur przyczynowo-skutkowych.

Interpretacja hermeneutyczna polega właśnie na świadomej identyfikacji i rekonstrukcji struktur przyczynowych oraz struktur sensu w ramach metody hipotetyczno-dedukcyjnej. Co ważne, Mantzavinos podkreśla, że w procesie rekonstruowania znaczeń różne metody wyjaśniania struktur sensów są równoprawne²⁰, hermeneutyka nie rości sobie zatem prawa do wyłączności ani w kwestii identyfikowania, ani w kwestii wyjaśniania przesłania gier. Im bogatszy warsztat narzędzi i metod służących do wyjaśniania znaczeń, tym więcej punktów dostępu do sensów gry hermeneutyka jest w stanie zaoferować. Część metod użytecznych w rekonstrukcji znaczeń i identyfikacji struktur sensu przedstawiłem w tabeli 1.

Tabela 1. Metody przydatne w rekonstrukcji znaczeń oraz identyfikacji struktur sensu

Metoda analizy	Pomaga zidentyfikować, opisać oraz zrekonstruować struktury sensu związane z	Nastawienie metody
1	2	3
Analiza tekstualna ^{a)}	formalnymi, intertekstualnymi oraz strukturalnymi elementami gier, umiejscawianiem gier w kontekście, analizą porównawczą, budowaniem growego czytania	interpretacja, użycie

¹⁹ Ibidem, s. 153.

²⁰ Chrysostomos Mantzavinos, *Explanatory games*, „The Journal of Philosophy” 2013, vol. 110.

1	2	3
Granie krytyczne^{b)}	kulturowymi zmianami w recepcji gier, intencjami artystycznymi twórców, wzorcami grania i praktykami subwersji (odgrywaniem – ang. <i>unplaying</i> , przepisywaniem – ang. <i>rewriting</i> , zmianą skór – ang. <i>reskinning</i>), rewolucyjnymi aspektami gier w różnych kontekstach, wspieraniem krytycznego projektowania gier	krytyka, użycie, interpretacja
Analiza ekonomiczna, postkolonialna, utopijna^{c)}	ideologią, strukturami władzy ukrytymi w reprezentacjach, mechanikach i estetyce gier, dekonstrukcją i krytyką gier jako narzędzi imperializmu, biopolityki, rasizmu; strukturami subwersji w rozgrywce i projektowaniu gier	krytyka, interpretacja, użycie
Analiza dyskursu^{d)}	strukturami dyskursu, dyspozytywami władzy, społecznymi, ekonomicznymi, kulturowymi i politycznymi kontekstami języka gier; performatywami autorów, graczy, dziennikarzy, badaczy	interpretacja, krytyka
Retoryka proceduralna^{e)}	procedurami retorycznymi stojącymi za perswazyjną mocą gier; krytyką ideologii; performatywnością growej retoryki w reprezentacjach, mechanikach, narracjach	interpretacja, krytyka
Analiza egzystencjalna^{f)}	praktykami wchodzenia w role i wychodzenia z nich (ang. <i>en-roling</i> oraz <i>de-roling</i>); intencjonalnością graczy w relacji do problemów tożsamości, odgrywania ról, teatralności i transformacyjnej mocy praktyk growych	interpretacja, użycie
Analiza narratologiczna^{g)}	strukturami narracyjnymi, ich funkcją i znaczeniem w grach; transmedialnymi, transfikcjonalnymi oraz światotwórczymi strategiami tworzenia gier; kognitywnymi aspektami narracji, opowieści i światów narracji; poetyką immersji / emersji	interpretacja, użycie
Studia genologiczne^{h)}	wzorcami gatunkowymi, strukturalnymi elementami gier, typologiami; ontologicznymi aspektami gier jako wytworów kultury; konwencjami i estetyką gier	interpretacja, krytyka

a) Clara Fernández-Vara, *Introduction to game analysis*, Routledge, New York–London 2015.

b) Mary Flanagan, *Critical play. Radical game design*, MIT Press, Cambridge–London 2013.

c) Nick Dyer-Witheford, Peuter de Greig, *Gry imperium...;* Souvik Mukherjee, *Videogames and Postcolonialism. Empire plays Back*, Springer International Publishing, Cham 2017; Souvik

- Mukherjee, *Video games and storytelling. Reading games and playing books*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, New York 2015; Gerald Farca, *Playing dystopia. Nightmarish worlds in video games and the player's aesthetic response*, Transcript Verlag, Bielefeld 2018.
- d) James Paul Gee, *Unified discourse analysis. Language, reality, virtual worlds, and video games*, Routledge, London, New York 2014; Gerald Voorhees, *Discursive games and gamic discourses*, „Communication +1” 2012, vol. 1, no. 1, doi:10.7275/R5G15XSM; Kathrin Trattner, *Critical discourse analysis. Studying religion and hegemony in video games*, in: *Methods for studying video games and religion*, eds. Vít Šisler, Kerstin Radde-Antweiler, Xenia Zeiler, Routledge, New York 2018.
 - e) Ian Bogost, *Persuasive games. The expressive power of videogames*, MIT Press, Cambridge 2010; Ian Bogost, *Unit operations. An approach to videogame criticism*, MIT Press, Cambridge 2008.
 - f) Stefano Gualeni, Daniel Vella, *Virtual existentialism. Meaning and subjectivity in virtual worlds*, Springer International Publishing AG, Cham 2020.
 - g) *Storyworlds across media. Toward a media-conscious narratology*, eds. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, Lincoln 2014; Jan-Noël Thon, *Transmedial narratology and contemporary media culture*, University of Nebraska Press, Lincoln 2016; Krzysztof M. Maj, *Światotwórczość w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Universitas, Kraków 2019; Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality 2. Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2015; Michał Dawid Żmuda, *Zgrywanie literatury*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2022.
 - h) Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści...*; Maria B. Garda, *Limits of genre, limits of fantasy. Rethinking computer role-playing games*, in: *Cultural perspectives of video games. From designer to player*, eds. Adam L. Brackin, Natacha Guyot, Inter-Disciplinary Press, Oxford 2012.

Źródło: Opracowanie własne.

Przedstawione w tabeli 1 zestawienie stanowi zaledwie pobieżny przegląd kilku wybranych metod wśród niezliczonych prac poświęconych analizie gier, reprezentujących zarówno studia ilościowe, jak i jakościowe²¹ oraz bogactwo zróżnicowanych podejść badawczych²². Niemniej wyraźnie ukazuje ono przynależność mojego podejścia do kręgu badań skupiających się na tekstualnie zorientowanej analizie jakościowej²³.

21 *Game research methods. An overview*, eds. Petri Lankoski, Staffan Björk, ETC Press, Pittsburgh 2015.

22 *Analyzing digital fiction*, eds. Alice Bell, Astrid Ensslin, Hans Rustad, Routledge, New York 2013.

23 Mia Consalvo, Nathan Dutton, *Game analysis. Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*, „Game Studies” 2006, vol. 6, no. 1, http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton; Jim Bizzocchi, Joshua Tanenbaum, *Well read. Applying close reading techniques to gameplay experiences*, in: *Well Played 3.0. Video games, value and meaning*, ed. Drew Davidson, ETC Press, Pittsburgh 2011.

Interpretacja gier wyrasta zatem z niejednorodnego, transdyscyplinarnego ruchu, który zakłada, że istnieje pewna specyficzna dla medium poetyka²⁴ gier cyfrowych, na której oprzeć można nie tylko nowe sposoby grania-badania, ale również czytania gier, ich dekonstrukcji oraz krytyki²⁵. Możemy ową poetykę czy gramatykę²⁶ odnaleźć w wielu semiotycznych, retorycznych²⁷ lub narracyjnych trybach, którymi gry operują, w skrócie: audialnym, wizualnym, haptycznym, proceduralnym, tekstowym itd. To w tym miejscu pojęcia, takie jak immersja²⁸, inkorporacja²⁹, świat narracji³⁰, fokalizacja, tryb narracji, perswazja, performatyw³¹ oraz wiele innych konstytuują podstawowy słownik do interpretacji gier. Skuteczna identyfikacja chwytów poetyckich (jak *mise-en-abîme*), dyskursów (kolonializm, imperializm, biopolityka), wzorców gatunkowych (gropowieść, horror), struktur ideologicznych lub narracyjnych (transmedialność, transfikcjonalność) napędza proces przekładu gry z wykorzystaniem określonego języka interpretacji, aby odkryć jej sekrety, zrozumieć i wyjaśnić, jak wytwarza znaczenia. Podobnie jak każda poetyka czy badanie dyskursu, ten paradygmat zainteresowany jest opisem różnych elementów gier oraz ich funkcji, stąd badania czasowości w grach, ich ontologii, metafor, światotwórstwa czy środków

-
- 24 Piotr Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016; Tomasz Z. Majkowski, *Języki gropowieści...*; Marie-Laure Ryan, *Story/worlds/media. Tuning the instruments of a media-conscious narratology*, in: *Storyworlds across media. Toward a media-conscious narratology*, eds. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, Lincoln 2014; Sebastian Möring, *Games and metaphor. A critical analysis of the metaphor discourse in game studies*, IT University of Copenhagen, Copenhagen 2013; Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997; Markku Eskelinen, *Cybertext poetics. The critical landscape of new media literary theory*, Continuum, London, New York 2012.
- 25 Souvik Mukherjee, *Video games and storytelling...*; Souvik Mukherjee, *Videogames and postcolonialism...*; Diane Carr, *Methodology, representation, and games*, „Games and Culture” 2019, vol. 14, s. 7–8, <https://doi.org/10.1177/1555412017728641>.
- 26 Clara Fernández-Vara, *Introduction to game analysis...*, s. 16.
- 27 Ian Bogost, *Persuasive games...*
- 28 Janet H. Murray, *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*, The Free Press, New York, London 2016.
- 29 Gordon Calleja, *In-game. From immersion to incorporation*, MIT Press, Cambridge 2011.
- 30 Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantasyce...*; *Storyworlds across media...*
- 31 Darshana Jayemanne, *Performativity in art, literature, and videogames*, Springer International Publishing, Cham 2017.

stylistycznych. Hermeneutyka nie ogranicza jednak swojego warsztatu do narzędzi strukturalizmu, poststrukturalizmu, dekonstrukcji czy innych ujęć teoretycznych. Interpretacja gier zależna jest od założeń wypracowanych w każdej z wymienionych szkół, które oferują szeroki wachlarz możliwych podejść do obiektu badań, ale nie sprowadza się do żadnego z nich. W pewnym sensie każda gra wymaga kreatywnego żonglowania różnymi, często sprzecznymi podejściami, które nierzadko różnią się pod względem fundujących je szkół czy paradygmatów filozoficznych. Owe sprzeczności nie są zazwyczaj proste i mogą przyjmować przeróżne formy³². Dla przykładu, pojęcie narracji, które pojawia się wielokrotnie w prezentowanych w tej książce rozdziałach, rozumiem w ramach paradygmatu narratologii kognitywnej³³. Za Davidem Hermanem przyjmuję, że narracja to umiejscowiona w specyficznym dyskursie reprezentacja, która przekazuje doświadczenia świata narracji, skłania do wyciągania wniosków o przebiegu zdarzeń zmieniających stan rzeczy w świecie, w jakie uwikłani są sprawcy³⁴. Przyjmuję również podstawowe *dictum* narratologii kognitywnej w prosty sposób wyłożone przez Ewę Szczęsną: „[...] narracja jest przede wszystkim strukturą kognitywną, konstruktem mentalnym, narzędziem postrzegania otaczającego nas świata, narzędziem jego rozumienia i porządkowania”³⁵, w znacznej mierze pokrywającą się z egzystencjalną i hermeneutyczną wykładnią Ricoeura, którego interesował przede wszystkim sensotwórczy i tożsamościowy aspekt narracji³⁶. O zbieżności myślenia egzystencjalnego Ricoeura

32 Paul Ricoeur, *Hermeneutics and the human sciences...*, s. 61–62.

33 Manfred Jahn, *Cognitive narratology*, in: *Routledge encyclopedia of narrative theory*, eds. David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan, Routledge, London, New York 2005, s. 69; David Herman, *Cognitive narratology* (revised version; uploaded 2013, 22 September), in: *The living handbook of narratology*, eds. Peter Hühn, Jan Christoph Meister, John Pier et al., Hamburg University Press, Hamburg 2021, <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/38/revisions/262/view.html> [dostęp: 3.11.2021]; Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce...*; Magdalena Rembowska-Płuciennik, *Poetyka intersubiektywności. Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012, s. 80–85.

34 David Herman, *Basic elements of narrative*, Blackwell, Oxford 2009, s. 14.

35 Ewa Szczęсна, *O myśleniu narracyjnym i jego cyfrowej reprezentacji*, w: *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. Katarzyna Kaczmarczyk, Universitas, Kraków 2017, s. 260.

36 Zainteresowanych odsyłam do mojej poprzedniej rozprawy, w której omawiam problematykę Ricoeurowskiej tożsamości narracyjnej w grach cyfrowych: Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo...*

z założeniami narratologii kognitywnej niech świadczy podkreślana przez Hermana ważność teorii Ricoeura dla myślenia o tożsamości i narracyjnym mediowaniu bycia³⁷, narracji jako ramie interpretacji działań³⁸ oraz dystansowaniu³⁹, które mają kluczowe znaczenie dla nowego sposobu myślenia nazywanego w jednej z ostatnich książek Hermana transgatunkową hermeneutyką⁴⁰. Jeśli zatem w tekście pojawia się kategoria narracji, to jej znaczenia oświetla hermeneutyczno-egzystencjalno-kognitywny splot teorii i filozofii. Jednocześnie kiedy mowa o świecie, mam na myśli świat narracji, czyli mentalny obraz rekonstruowany przeze mnie na podstawie growych doświadczeń⁴¹.

Mierząc się z pytaniem jak interpretować gry, postanowiłem sporządzić krótką, napisaną w punktach instrukcję obsługi, która koresponduje w swoim zamysle z projektami poświęconymi analizie gier cyfrowych⁴². Poniższy zapis nie stanowi idealnego przepisu, który sprawi, że każdy upiecze idealne ciastko. Wręcz przeciwnie, poniższe punkty w swojej poetyce sięgają raczej do pomysowości staropolskich recept, w których „weź rybę jaką tam masz” oznacza, że to gotujący ma przyjąć na siebie odpowiedzialność za to, co trafi na stół biesiadny. Tak też i mój przepis łączyć będzie techniczną sprawność instrukcji z poetyką dowolnością staropolan.

* * *

37 David Herman, *Narratology beyond the human. Storytelling and animal life*, Oxford University Press, Oxford 2018, s. 30–31.

38 Ibidem, s. 233.

39 Ibidem, s. 235.

40 Ibidem, s. 234.

41 Krzysztof M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce...*, s. 128–133.

42 Clara Fernández-Vara, *Introduction to game analysis...*