

Prof. dr hab. Wojciech Tomasik
 Katedra Kultury Współczesnej
 Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Opinia o pracy doktorskiej mgr Magdaleny Anny Czyszkiewicz
Scenariusze narracyjnych gier fabularnych w perspektywie literaturoznawczej
Quentin 2004-2014

Praca doktorska pani mgr Magdaleny Anny Czyszkiewicz dotyczy zjawiska, w którym ujawnia się jedna z najważniejszych cech kultury współczesnej, tj. wtórna oralność. Można ją na co dzień zaobserwować w wersji najbardziej rozpowszechnionej i – by tak rzec – mocno wychylonej w stronę użytkowości, ujawnia się bowiem w mnogości rozmów prowadzonych za pomocą sieci telefonii komórkowej. Jeśli praktyki analizowane w pracy różnią się od takich rozmów (a różnią się niewątpliwie), to właśnie dlatego, że należą one do gier, są zatem pozbawione tej modalności, którą bardzo nieprecyzyjnie określić można jako mówienie na serio. W grach fabularnych ich uczestnicy mówią i mówią zazwyczaj dużo, ale jednocześnie grają, tj. zachowują się werbalnie jak postaci, w które się wcielają, którym nadają życie. Gracze na czas rozgrywki zapominają o życiu własnym, własnym idiolekcje i wyrażanym za jego pomocą osądzie świata. Zwracając uwagę na najszerszy kontekst, w jakim osadzone są badane praktyki, chce od razu wydobyć istotną właściwość ocenianej pracy: jej aktualność i bardzo ścisły związek z kulturą, w której żyjemy i którą współtworzymy. A żyjemy, powtórzę, w środowisku na nowo zapełnianym przez najrozmaitsze formy zachowań słownych. „Wtórna” oralność oznacza, iż w tym zapełnianiu naszego środowiska żywym słowem wybitnie pomagają nowoczesne i wysoko technologiczowane media, choćby sieci telefonii komórkowej. Współczesne mówienie i słuchanie nie podważa wszakże rangi słowa pisanego. Wymownym przykładem może być dzisiejsza humanistyka, gdzie ocenie podlega wciąż to tylko, co zapisane i wydrukowane.

Praca pani Czyszkiewicz ma dwie główne części, które mniej więcej pokrywają się z podziałem kompozycyjnym. Pierwsza część ma charakter dokumentacyjno-materiałowy. Chodzi mi mianowicie o rozdział *Konkurs Quentin i scenariusze zgłoszone w latach 2004-2014*, który wypełnia nieco ponad połowę objętości całej rozprawy. Druga część, tj. problemowa, została kompozycyjnie przelamana, co stworzyło rodzaj ramy dla wspomnianej partii dokumentacyjno-materiałowej. Składają się na nią dwa pierwsze rozdziały (*Ludologia* i *Scenariusze narracyjnych gier fabularnych jako teksty literackie*) i bogato rozczłonowany

rozdział ostatni (*Tematy i motywy literackie w scenariuszach z konkursu Quentin*). Ten podział znajduje powtórzenie w zamykającej rozprawę partii bibliograficznej. *Literatura podmiotu* staje się tu aneksem do części dokumentacyjno-materiałowej, zaś *Literatura przedmiotu* – dodatkiem do partii problemowej rozprawy. W tym miejscu pozwolę sobie naruszyć tok recenzowania i zgłosić już drobną uwagę: jako czytelnik wolalbym w opisach bibliograficznych pełne imiona (nie zaś inicjały). Opisy z części podmiotowej uzupełniłbym też datą publikacji (złożenia na konkurs), np. http://kquentin.vot.pl/?page_id=2264 [2004].

Obie części rozprawy (materiałowa i problemowa) przedstawiają znaczną wartość. Gry fabularne to zjawisko nowe, dość mocno sprofilowane pod względem wieku użytkowników (raczej młodych), dlatego szczegółowe skatalogowanie i omówienie nagrodzonych oraz wyróżnionych na konkursie Quentina scenariuszy uważam za wysoce celowe. Tym bardziej, że są one w zdecydowanej większości upubliczniane w formie internetowej, nie rejestrują ich zatem klasyczne katalogi biblioteczne, które w większości jeszcze służą kulturze druku. Skatalogowanie i omówienie to, wbrew pozorom, nieproste zadanie. Uważam, że pani mgr Czyszkievicz świetnie sobie z tym poradziła. Ocenę tę chciałbym przede wszystkim uzasadnić tym, iż w podobnym przeglądzie scenariuszy łatwo o powtarzalność. Porządek chronologiczny (od 2004 do 2014) wydaje się tu bardzo naturalny i wręcz narzucający się. Stwarzał on jednak poważne zagrożenie stylistyczną monotonią. Myślę, że pani mgr Czyszkievicz udało się w przedstawieniach i omówieniach scenariuszy zgrabnie wyminąć rażę schematyzmu. Trafnym pomysłem było wprowadzenie wykresów (pokazujących popularność wykorzystywanych w grach systemów): jako bardzo udaną oceniam też inkrustację wywodu ilustracjami. Znow, łamiąc porządek recenzji, zgłoszę postulat: w wersji książkowej (do której będę zachęcał autorkę) warto tę inkrustację zwieliokrotnić. Skoro jestem przy części materiałowej i złamałem już konwencję (która uwagami każe recenzję zamykać), zgłoszę jeszcze jeden postulat. Otóż całą produkcję konkursową warto byłoby podzielić według dwóch kryteriów: ilości zakładanych w grze graczy i ilości projektowanych dla gry sesji. To pokazywałoby tendencje, jakie zaznaczać się mogą w badanym okresie. Proponowałbym umieścić takie informacje w formie tabeli, w części zatytułowanej *Dane statystyczne*. I jeszcze jeden postulat rozszerzający zawartość części dokumentacyjnej. Otóż w scenariuszach poza słowem często wykorzystywany bywa obraz. Może warto byłoby poświęcić trochę miejsca (jeden akapit) temu współdziałaniu scenariuszowego słowa z obrazem (wykresem, mapą, projektem pieczęci itp.)? Także w formie tabeli można byłoby przedstawić ogólną tendencje (wzrost czy spadek partii obrazowych). Przy tej okazji nasuwa się pytanie, czy słowo jest jedynym twórczym

scenariusza, czy raczej mamy tutaj do czynienia z praktyką wykorzystywania dwóch tworzyw (jak np. w komiksie)?

W części problemowej doktoratu pani mgr Czyszkiewicz stawia pytanie o literackość scenariuszy gier fabularnych. Najpierw jednak zastanawia się nad statusem ludologii, co oznacza także pytania o tożsamość badaczki gier. Cieszę się, że takie pytanie padło, bo jest ono u młodej autorki świadectwem wzmożonej świadomości metodologicznej. Kim jest ktoś, kto bada gry? To pytanie pani Czyszkiewicz bardzo fortunnie łączy z innym – czy badacz(ka) gier może (powinien/powinna) grać? Czy doświadczenie wyniesione z grania pomaga czy utrudnia studiowanie gier fabularnych? Wbrew pozorom nie są to rozterki swoiste, przynależne tylko badającym gry. Można powiedzieć, iż pytania pani Czyszkiewicz dotyczą rdzenia współczesnej refleksji humanistycznej, bo są w istocie wariantem pytań o to, czy humanista/humanistka powinien/powinna działać w obszarze, który bada. Oczywiście, nie zawsze takie działanie może dojść do skutku, trudno bowiem oczekiwać od historyka-mediewisty, by wpływał na świat spraw, które dawno i definitywnie zostały przed nim zamknięte. Ale czy bierność da się usprawiedliwić u kogoś, kto zajmuje się feminizmem lub postkolonializmem? Czy humanistyka wiązać się musi (powinna) z dystansem i obojętnością? Klasyczny model nauki, który nazwać by można pozytywistycznym, zakładał taką właśnie postawę obojętności i niedziałania. Więcej, obiektywizm wydawał się wartością, dla której można (trzeba) było poświęcić wszystkie inne (np. solidarność z marginalizowanymi, radość z gry, którą się bada). Pani mgr Czyszkiewicz odważnie deklaruje: badam gry i sama gram. Dodając, że ktoś, kto gra fabularnie, lepiej czuje świat gier, trafniej oceni takie cechy, które przed niegrającym będą zupełnie ukryte (np. atrakcyjność, intensywność immersyjności, ostrość rysunku postaci itp.).

Komplementując deklarację metodologiczną, którą składa pani mgr Czyszkiewicz (gram i jako graczka mam przewagę nad badaczami niegrającymi), chcę w dwóch zdaniach odnieść się do kłopotów z ludologią. Uważam, że są one typowe dla współczesności i nieuniknione w sytuacji, gdy dzisiejszą refleksję (np. nad grami fabularnymi) próbujemy wtłoczyć w ramki dyscypliny naukowej. Dyscyplina naukowa, zauważmy, jest pochodną klasycznego modelu nauki, który zakłada, iż rangę dyscypliny osiąga się tam, gdzie można wytyczyć bezdyskusyjne granice pola badawczego. Tymczasem współczesność w humanistyce ma na imię interdyscyplinarność, a to oznacza, iż nie tęskni się dziś do granic szczelnych, trudnych do pokonania. Można powiedzieć, iż humanistyka współczesna przypomina raczej zjednoczoną Europę, gdzie granice są, ale – ma się wrażenie jakby ich wcale nie było. Teoretycy ludologii nie powinni zamartwiać się tym, iż ich zainteresowania z

najwyższym trudem (i z wątpliwym pożytkiem) daloby się zamknąć z pomocą jakiejś nowej „żelaznej kurtyny”.

Ciekawy i potrzebny wydaje mi się wątek rozważań, które dotyczą tego, czy gry fabularne to faktycznie gry? W grach fabularnych nie ma rywalizacji, nie wychodzi się z sesji zwycięzcą lub zwyciężonym. Raczej – usatysfakcjonowanym, zadowolonym, spełnionym. Zgadzam się, iż angielskie słowo *game* zaciera trochę polskie rozróżnienie gra – zabawa. Z drugiej strony prototypem polskiej zabawy jest raczej potańcówka, praktyka związana mocno z ruchem całego ciała, z przyjemnym jego zmęczeniem oraz lekkim oszołomieniem. A sesja gry fabularnej wydaje się od takiej potańcówki bardzo odległa. Pani mgr Czyszkiewicz pokazuje, iż praktycy radzą sobie świetnie i nie silą się na ogół na refleksję językową, mówiąc zazwyczaj, że lubią erpegi lub – że oddają się erpegom. Pytanie gra czy zabawa? potrzebne jest jednak, by analizowane zjawisko móc zrozumieć w szerszym kontekście zachowań kulturowych. I by, szukając na nie odpowiedzi, powiedzieć przy okazji coś ważnego o współczesnej kulturze. W kulturze tej, zauważmy, dochodzi do czegoś, co bywa nazywane sportyzacją (sportyfikacją) życia. Jest to, najkrócej mówiąc, traktowanie rozmaitych dziedzin codziennej aktywności tak, jakby były one dyscyplinami sportowymi. Najbardziej dokuczliwie odbija się to na humanistach, od których oczekuje się nieustannej rywalizacji: na stopnie naukowe, na punkty, na liczby przytoczeń, na indeksy itp. W prasie regularnie publikuje się rankingi uczelni, z których jasno ma wynikać, iż jesteśmy na szarym końcu i nie powinniśmy upominać się o pieniądze zapracowanych podatników. Humanistyka dzisiejsza (ta zinstytucjonalizowana) łączy finansowanie z wynikami, wyniki zaś z punktami; więcej punktów przekłada się na więcej pieniędzy dawanych na badania. W tej rywalizacji o punkty/pieniądze wyplukuje się kompletnie ze znaczeń wyraz misja, wypadają ze słownika wyrazy wartość, rzetelność, odpowiedzialność, prawda. Czy rpg nie są przypadkiem reakcją na kulturę, której zagraża totalna sportyzacja? Czy sesje, w których nie ma wygranych i przegranych, nie są jakąś odpowiedzią na życie, gdzie dominuje agon? Bardzo interesująco i przekonująco brzmią rozważania pani mgr Czyszkiewicz na temat tego, kto i dlaczego gra. Grają przede wszystkim ludzie – młodzi. Ci, których w szkole nieustannie stawia się w blokach startowych, od których oczekuje się najwyższych cenzurek, największej liczby punktów, bo te otwierają drogę do dalszych etapów edukacji i nowych wyścigów. Czy rozpowszechnienie gier fabularnych nie stanowi jakiejś formy oporu wobec kultury dorosłych, którzy wszędzie chcieliby urządzać młodym wyścigi?

Główne pytanie, które pojawia się w pracy, dotyczy tego, czy scenariusze gier fabularnych są literaturą i czy można je badać narzędziami narratologii. Autorka przekonuje,

że scenariusze rpg są częścią kultury popularnej i że trzeba je traktować jako nowy gatunek literacki. Literackości nie wytłumia praktyczne przeznaczenie. Nawet przy założeniu, że scenariusze służyć mają do wykonania (przeprowadzenia) gry, trzeba je traktować jako formy literackie, na podobnej zasadzie jak scenariusze filmowe czy dramaty pisane dla sceny. Kultura zna wiele przypadków, gdy przekaz słowny uruchomić ma rolę wykonawcy tekstu. „Zagranie” tekstu nie musi neutralizować literackości scenariusza, bo przecież granie zawsze poprzedzone bywa czytaniem, stawiającym odbiorcę (nie musi być nim wcale Mistrz gry) wobec fikcyjnego świata, którego wykreowany słowami urok dostarcza w lekturze estetycznej przyjemności. Poza tym scenariusze takie można czytać (i oceniać) bez zamiaru ich wykorzystania, bez przekładania na rozgrywkę. Do tezy, iż scenariusze rpg można i trzeba badać, zostałem w pracy przekonany. Część argumentacji bierze na siebie rozdział *Tematy i motywy literackie w scenariuszach z konkursu Quentina*. Jest on udaną próbą wydobycia z analizowanych scenariuszy elementów powtarzalnych i zaczerpniętych z uniwersum literatury (nie tylko popularnej). Drobną uwagę: nie posługiwałbym się określeniem „motywy intertekstualne”, bo z definicji motywu wynika, iż chodzi o cząstki powtarzające się, podobne, powracające (i dlatego dające się rozpoznawać), a zatem – intertekstualne właśnie. Zastanawia mnie też typ intertekstualności, jaki ustanawia się na linii scenariusz – podręcznik.

Wysoko oceniając wybór tematu i sposób jego ujęcia, chciałby teraz przedstawić trzy punkty do przemyślenia i przedyskutowania na obronie. Pierwszy dotyczy nazwy badanego zjawiska. Na stronie Quentina czytam o „grach fabularnych” i wydaje mi się tu formuła zgrabniejszym odpowiednikiem angielskiego terminu *role playing game* niż stosowana przez autorkę „narracyjna gra fabularna”. Słowo „narracyjna” faworyzuje, moim zdaniem, aktywność Mistrza gra, a marginalizuje graczy, na których aktywność kładzie nacisk oryginalny termin. Udana zabawa oznacza sprawne i przekonujące odgrywanie ról; pochodną tego staje się budowanie projektowanej w scenariuszu fabuła. Czy nie lepiej zatem trzymać się odpowiednika „gry fabularne” dla rpg? Tym bardziej, że narracyjność implikuje fabularność, zatem „narracyjna gra fabularna” brzmi dla mojego ucha pleonastycznie.

Druga sprawa dotyczy konkursu. Czy nie jest paradoksem, iż dla projektantów zabaw, gdzie nie zakłada się zwycięstw, organizuje się konkurs i wylania zwycięzcę? Czy w konkursie Quentina szczytna idea ucieczki od rywalizacji nie ulega spostponowaniu? Taka ideologia ucieczkowa widzę w grach fabularnych (rpg), gdzie cenione jest nie wyróżnienie się (bycie najlepszym), lecz solidarne współdziałanie i współtworzenie. W grze fabularnej trzeba okiełznać własne ambicje, albo lepiej: ambicje te pogodzić z wymaganiami scenariusza i

posunięciami innych. Jeśli zatem gry fabularne uczą wspólnotowości, kooperacji i współodpowiedzialności, to w konkursie na najlepszy scenariusz dla takiej gry wzmacnia się tendencję do traktowania życia społecznego jako zawodów sportowych, a osoby innego – jako konkurenta do pokonania. Gry fabularne odczytuję jako przejaw oporu, niezgody na kulturę, w której dorośli chętnieby widzieć wszędzie wyścigi. Czy konkurs Quentina nie daloby się skwitować mottem: młodzi młodym zgotowali ten los?

I trzecia kwestia. Swoje omówienie otworzyłem wskazaniem na to, iż analizowane gry należą bez wątpienia do kultury wtórnej oralności. Moje pytanie dotyczy tego, czy w badaniach nad realizacjami gier przydatne mogłyby się okazać narzędzia stosowane w refleksji nad zjawiskami kultury oralnej. Pani mgr Czyszkiewicz zajęła się scenariuszami i zaproponowała narratologię jako instrument do ich analiz. Gdyby jednak pójść o krok dalej, tzn. gdyby potraktować gry fabularne jako współczesne praktyki oralne, których podstawą są pisane scenariusze, to czy dla takich praktyk daloby się zastosować metody, jakimi bada się gatunki literatury ustnej? Czy scenariusz można rozumieć jako spisany zasobnik formuł, z którego czerpią wykonawcy, tj. Mistrz gry i przewidziani scenariuszem grający? Czy konkretną grę nie daloby się potraktować jako wykonanie scenariusza? Bo jeśli tak, to komplikowałoby to relacje osobowe i osłabiałoby pozycję autora. Można powiedzieć „autor scenariusza”, ale w wykonaniu tego scenariusza (tj. w grze rozgrywanej tu i teraz, z udziałem żywych graczy) autora już chyba nie ma, pojawia się za to Mistrz gry. A jak wygląda to autorstwo od strony prawnej? Czy prawo autorskie chronić będzie tylko scenariuszowego zapisu, bo ten jest utrwalony (a to jeden z warunków udzielenia takiej ochrony)? Czy ochrona prawna może być rozciągnięta na wykonanie, jeśli zostało ono utrwalone np. na filmiku z serwisu youtube? I komu by wtedy prawo autorskie przysługiwało? Autorowi scenariusza gry, Mistrzowi gry w tej konkretnej rozgrywce, wszystkim grającym czy temu, kto filmik zrealizował i umieścił w sieci? W klasycznej twórczości słownej nie ma zapisanego „scenariusza” dla wykonań (np. baśni czy eposu), kultura oralna to inaczej kultura przedpiśmienna. Zasób formuł, które wykorzystywane były w różnych realizacjach (wykonaniach) „tekstu”, konserwowany i transmitowany był przez zapamiętywanie. W grach fabularnych obserwujemy, jak do współczesnej kultury, w której rządzi pismo i druk, wdziera się anarchiczny nurt praktyk przedpiśmiennych. Zmierzam do ostatniego pytania: czy w analizowanych grach fabularnych widzieć należy znamiona ponowoczesności?

Pora na konkluzję. Z pełnym przekonaniem wyrażam opinie, iż praca pani mgr Magdaleny Anny Czyszkiewicz spełnia kryteria nakładane doktoratom. Jest dojrzałą i bardzo sprawnie napisaną rozprawą naukową. Jej atuty podniosłem w omówieniu. Zwróciłem także

na nie uwagę, kiedy stawiałem (i mnożyłem) pytania. Miarą wartości pracy jest bowiem także to, że analiza konkretnego zjawiska niesie zaproszenie do dyskusji o sprawach dla współczesnej kultury podstawowych. Dlatego powtórzę sugestię, by obroniony doktorat uczynić podstawą wersji książkowej. Przyszła książka zainteresuje na pewno nie tylko tych, którym bliskie są gry fabularne.

Wnoszę niniejszym o dopuszczenie pani mgr Magdaleny Anny Czyszkiewicz do kolejnego etapu przewodu doktorskiego.

Bydgoszcz, 31 lipca 2019

Wojciech Tomasiak