

Dr hab. Krzysztof Zajas, prof. UJ
Katedra Międzynarodowych Studiów Polonistycznych
Wydział Polonistyki UJ

**RECENZJA rozprawy doktorskiej pani mgr Magdaleny Anny Czyszkiewicz pt.
„Scenariusze narracyjnych gier fabularnych w perspektywie literaturoznawczej.
Quentin 2004-2014”**

Badanie narracyjnych gier fabularnych w perspektywie literaturoznawczej, ludologicznej czy narratologicznej nasyca wiele trudności już na starcie, ponieważ każde z użytych tu pojęć wymaga doprecyzowania, a właściwie zdefiniowania na nowo. Określenie „narracyjne gry fabularne” (ang. *role-playing games*, w skrócie rpg) w powszechnym odbiorze kojarzą się z odmianą gier komputerowych i tylko zaawansowani groźnicy oraz sami gracze wiedzą, że istnieje również ich niedigitalna odmiana, która właśnie jest przedmiotem badań Doktorantki. Idąc dalej w głąb, samo pojęcie „gry fabularnej” również wymaga dopowiedzeń, ponieważ istnieje spora grupa ludologów kwestionujących stosowanie kategorii gry do zabawy polegającej na snuciu narracji, której celem nie jest wygrana, lecz rozmaicie rozumiane osiągnięcie celu lub po prostu konstruowanie opowieści. Jednakże i kategoria „narracji” wymaga uzupełniającego komentarza, ponieważ opowieść w narracyjnej grze fabularnej snuta jest na podstawie cudzego, uprzednio skonstruowanego scenariusza, rozgrywanego się w określonym systemie i według narzuconej mechaniki działań. Od razu na początku pragnę podkreślić, że Doktorantka doskonale zdaje sobie sprawę z tych trudności, zręcznie i krytycznie je w początkowych rozdziałach referuje, a także skutecznie sobie z nimi radzi w dalszych partiach pracy.

Z czterech rozdziałów rozprawy dwa pierwsze poświęcone są czemuś, co nazwałbym wyznaczeniem pola walki i uzgodnieniem rodzajów broni. Doktorantka z wprawą przedstawia podejście ludologiczne w badaniu narracyjnych gier fabularnych (ngf), przywołuje najważniejsze stanowiska (Goznalo Frasca, Espen Aarseth, u nas Zygmunt Szeja, Augustyn Surdyk i Michał Mochocki) po to tylko, by je opuścić i przemieścić się na stronę narratologów, których zapleczem jest literaturoznawstwo. Rzecz jest ważna, ponieważ spór pomiędzy ludologami i narratologami w dziedzinie rpg to już klasyka i nie sposób przejść nad nim do porządku rozważań szczegółowych, nie definiując własnego stanowiska. Autorka rozprawy odnotowuje wprawdzie zwycięstwo zwolenników opcji ludologicznej w badaniach nad grami, jednak jako literaturoznawczyni zgłasza swoje prawo do studiów narratologicznych, dodając

przy tym rozsądnie (s. 36), że jej perspektywa badawcza „nie jest jedyną możliwą” i że poczynione przez nią ustalenia nie mają charakteru kategoriowego ani niepodważalnego. Wszystkie terminologiczne i metodologiczne kłopoty w badaniu ngf wynikają z samej natury zjawiska. Chodzi o rozgrywkę polegającą na opowiadaniu historii według scenariusza, który z kolei osadzony jest w pewnym – znanym graczom – systemie, z grubsza porównywalnym ze światem przedstawionym dzieła literackiego. Graczy jest kilku, ich ruchy (mechanikę działań) determinuje rzut kostką, pociągnięcia innych graczy bądź decyzja tzw. mistrza gry, znajdującego scenariusz i kierującego grą z pozycji wszechwiedzącego narratora, czy też organizatora bądź instruktora. Celem jest osiągnięcie wyznaczonego celu, pokonanie przeciwnika lub przetrwanie, a czasem po prostu przyjemność płynąca z aktywnego współuczestnictwa w tworzeniu opowieści. Elementy literackie wiążą się zarówno ze sposobami pisania i czytania scenariusza, jak i z samą formą rozgrywki, czyli konstruowaniem fabuł. Sesje gier fabularnych po części przypominają zespołową lekturę prozy powieściowej, po części zaś performowanie przedstawienia teatralnego i narzędzia metodologiczne obu tych rodzajów literackich bywają w analizach rpg stosowane. Literackość zjawiska podważają takie elementy jak ulotność i jednorazowość rozgrywki, niedającej się porównać z lekturą tekstów, do której zawsze można wrócić, a także zespołowy charakter gry, w przeciwieństwie do indywidualnego czytania powieści. Osobną kwestią jest sytuacja, w której zlewają się w jedno role autora i czytelnika. Rekapitulacja podstawowych składników ngf służy tu uświadomieniu, z jakiego rodzaju problemami musiała zmierzyć się Doktorantka przed przystąpieniem do właściwego celu badawczego, czyli analizy i interpretacji scenariuszy nadsyłanych do polskiego konkursu Quentin. Konkurs został powołany do życia 20 lat temu przez wielbicieli nieskrępowanej, swobodnej opowieści, a wzorem dla pomysłodawców był Quentin Tarantino jako autor *Pulp fiction*, stąd nazwa konkursu.

Wybór tekstu scenariusza do literaturoznawczej analizy (a tak p. Czyszkievicz definiuje swoje zadanie np. na s. 18) ma sens o tyle, że tylko w takiej postaci materialnej ten typ tekstu zostaje zachowany, nie licząc tekstu nadrzędnego, jakim jest opis systemu. Poza tym wiele z tych zapisów – stanowiących w zasadzie instrukcję rozegrania sesji – przypomina scenariusz filmowy bądź tekst dramatyczny, a te jak wiadomo zaliczane są do literatury. Nawiasem mówiąc dzisiaj, w późnej ponowoczesności, gdzie wszystko jest tekstem, nawet tak odważne i dyskusyjne stwierdzenia nie są absolutnie konieczne. Nie należy jednak zapominać, że czym innym jest tekst technicznej instrukcji prowadzenia gry, a czym innym proza fikcyjna. Scenariusz ngf wydaje się mieszać te dwa porządki w sposób zupełnie nierozplątywalny.

Streszczenie i krótkie skomentowanie zwycięskich scenariuszy konkursu Quentin w latach 2004-2014 wypełnia rozdział trzeci, najobszerniejszy i najbardziej „warsztatowy” dla całej rozprawy. Od razu chciałbym zaznaczyć, że rozdział ten budzi zarówno mój podziw, jak i najwięcej zastrzeżeń. Doktorantka zadała sobie olbrzymi trud zaprezentowania i omówienia 33 scenariuszy, przedstawiając pokrótce ich fabularną zawartość, elementy mechaniki i uwagi autorów dla mistrza gry oraz graczy, a także dołączając komentarze członków kapituły konkursu, udostępnione na oficjalnej stronie Quentina. Przegląd ten daje wyobrażenie o strukturze proponowanych rozgrywek, rodzajach potencjalnie komponowanych narracji oraz o rozpiętości typologicznej tekstów, od technicznych instrukcji do przesiąkniętych poetyckością literackich opowiadań. Powtarzalność motywów, wątków i charakterystyk postaci kaze postawić zasadnicze pytanie o oryginalność tekstów, ich intertekstualne zależności, a także o ich autonomiczność wobec samej rozgrywki. Scenariusz to nie gra, tylko pomysł na grę, podobnie jak tekst dramatu nie jest spektaklem teatralnym, a scenopis nie jest filmem. Doktorantka wiele z tych pytań stawia i z powodzeniem na nie odpowiada, zgłasza nawet problem pisania scenariuszy „pod konkurs”, czyli z myślą o zadowoleniu gustów i oczekiwań członków jury, a nie o samej rozgrywce. Ten argument akurat przemawia za literackością scenariuszy, które w tym przypadku są raczej do czytania, niż do grania.

Moje zastrzeżenia budzi co innego. Skoro Doktorantka deklaruje się jako literaturoznawczyni i hołduje metodologiom zapożyczonym z dziedziny teorii literatury, to ślady ich zastosowania w szczegółowych analizach powinny być bardziej widoczne. Mamy do czynienia wszak z szeroko rozumianą intertekstualnością i narratologią, należałoby się zatem w analizach spodziewać przywołania choćby podstawowych ustaleń w zakresie tych teorii. Owszem, w jednym miejscu pada nazwisko Władimira Proppa, w innym Umberto Eco, jednakże bez interpretacyjnych konsekwencji. Nie ma Tzvetana Todorova, Rolanda Barthesa, Clauda Levi-Straussa czy Gerarda Genette’a, by wymienić tych najważniejszych. Konkluzje zamykające analizy poszczególnych scenariuszy w rozprawie sprowadzają się do schematycznych i mało nośnych konstatacji w rodzaju: prosta/trudna fabuła, ciekawe innowacje, klarowne/rozbudowane opisy itp. W podsumowaniu tego kluczowego dla części praktycznej rozdziału Doktorantka odwołuje się głównie do metody statystycznej, obudowanej komentarzami na temat wymogów kapituły konkursu i ich realizacją w nagradzanych tekstach. Zwracam uwagę na ten mankament nie po to, by składać puste hołdy bałwanowi teoretycznoliterackiej erudycji, ale dlatego, że podobnie jak Doktorantka w klasycznym sporze jestem po stronie narratologów. Tekst opowiadany na sesjach ngf ma dokładnie taką samą strukturę jak teksty badane przez Todorova czy Levi-Straussa, podobnie też odwołuje się do

powszechnie dostępnych motywów, wątków, mitów i toposów kulturowych. Rozgrywka czerpie z nich całymi garściami i jestem skłonny twierdzić, że dlatego właśnie w ogóle jest możliwa – ponieważ jej składniki są już znane. Z kolei w kwestii intertekstualności przydałaby się na przykład semiotyka intertekstualna Michaela Riffaterre^a, choćby po to, by przyłożyć ludologom za pomocą argumentu o powszechnej semiozie wszelkiej opowieści, obojętne, czy snutej dla zyskania literackiej sławy, czy dla ludycznej rozrywki. Inaczej mówiąc, gra fabułami to jedna z definicji literatury.

Po części uzupełnia te niedobory ostatni rozdział, w którym Doktorantka dokonuje analizy tematów i motywów literackich dominujących w nadsyłanych na konkurs scenariuszach, grupując je w osobnych folderach. Zaraz na początku pojawiają się motywy intertekstualne, z oczywistych powodów, gdyż jak Doktorantka stwierdza na s. 174, każdy scenariusz „z założenia od początku jest intertekstualny, ponieważ eksploatuje świat wykreowany przez kogoś innego”. Następnie grupa tematów przestrzennych, psychicznych (emocje, relacje, stany), duchowych (wiara i wiedza), kryminalnych. Zakończenie w sposób dobitny potwierdza tezę założoną we wstępie, że scenariusze narracyjnych gier fabularnych czerpią z całego dorobku kultury, zarówno popularnej, jak i tzw. wysokiej, cokolwiek by to jeszcze dzisiaj znaczyło. Kluczowe dla skutecznej rozgrywki i dobrej zabawy w grze jest trafne rozszyfrowanie schematów i wzorców fabularnych, co nie tylko czyni rozrywkę bardziej wymagającą intelektualnie, ale zbliża ją do literackiej lektury. Za syntetyczną puentę rozprawy można więc uznać twierdzenie, że mimo przewagi elementów ludycznych, narracyjna gra fabularna posiada mocne aspekty literackie, uzasadniające krytyczne podejście literaturoznawcze.

Aby zadośćuczynić czepialskiej naturze recenzji, spróbuję jeszcze sformułować kilka uwag i zastrzeżeń, co nieuchronnie towarzyszyć musi tego typu niejednoznacznym zjawiskom kulturowym, jak narracyjne gry fabularne. Ulotność rozgrywki, którą Doktorantka podnosi w ślad za Z. Szeją (s. 34) i w której widzi podstawową trudność badawczą, można przełamać korzystając z filmowych rejestracji poszczególnych sesji. Na kanale youtube i blogach graczy rpg istnieje mnóstwo takich zapisów, dzięki którym nie tylko nabieramy wyobrażenia o praktycznej stronie rozgrywki, ale także otrzymujemy coś w rodzaju utrwalonego tekstu kulturowego. Przy tej okazji można również dostrzec inny ważny z punktu widzenia literackości czynnik: nieporadność językową sesyjnej realizacji w stosunku do zapisu scenariuszowego. Zupełnie jakby wywodząca się z kultury oralnej literatura powróciła do swych prapoczątków.

Żaden z pomysłów fabularnych w omawianych scenariuszach nie jest oryginalny, każdy już gdzieś się wcześniej pojawił, a mimo to z pasją są one powtarzane. Ich intertekstualna niesamodzielność (opierają się na uprzednio stworzonym kontekście fabularnym, czyli systemie) każe myśleć o kulturze *fun fiction* i tekstach fanzinowskich. A także o figurze awatara – kluczowej dla wszelkich gier typu rpg. Te kategorie – bliskie idei omawianych w rozprawie scenariuszy – nie pojawiają się w polu zainteresowania Doktorantki, a szkoda, ponieważ pozwalają umieścić całe zagadnienie ngf w szerszym kontekście kulturowym. Przydatne mogłyby się tu okazać również kategorie immersji i emersji, trafnie oddające zjawisko zanurzania się w wymagowany świat gry oraz wychodzenia z niego poprzez intertekstualną dekonstrukcję wzoru. Przekonująco zajął się tym Michał Kłosiński w swojej *Hermeneutyce gier wideo*, lokując popularną kulturę gry w poważnych kontekstach filozoficznych. Wprawdzie w jego pracy chodzi o gry cyfrowe, ale problem jest również analogowy, czyli analogiczny.

Dla obrony literackości ngf sięgnąłbym jeszcze na przykład do koncepcji literatury jako pośrednika, medium pomiędzy człowiekiem i światem, jako tropu rzeczywistości. Jeżeli scenariusz stanowi medium pomiędzy systemem a konkretną rozgrywką (np. s. 209), to można powiedzieć, że system (świat przedstawiony) jest z kolei pośrednikiem pomiędzy magazynem kultury a konkretnym scenariuszem. W obu przypadkach mamy do czynienia z pasem transmisyjnym pomiędzy ogólnym i poszczególnym, powszechnym i jednostkowym, co daje punkt wyjścia do konstruowania figur interpretacyjnych związanych z hermeneutyką i Heideggerowską filozofią egzystencji. Tym samym popularna, paraliteracka rozrywka nabiera głębszych kulturowych kontekstów i wytrąca broń z ręki zwolenników tezy o wyłącznie ludycznym charakterze ngf.

Jeszcze na koniec trochę czepialstwa szczegółowego. Na s. 99 znajdujemy niefortunne stylistycznie zdanie: „Wydarzenia są przedstawione raczej jako potencjalne niż jako działania, które z pewnością podejmą bohaterowie, chociaż akcja i tak dąży w jednym kierunku i nie mają wpływu na jej przebieg”. Rozumiem, że płynie ono z głębi duszy zaawansowanej graczy, ale dla czytelnika postronnego jest trudne do ogarnięcia. Na kwestię ze s. 169 „czasem nieczytelna forma pograży nawet geniusza” odpowiedziałbym pytaniem: który z autorów był genialny i kto o tym decydował? Wiem, że kategorią genialności posługiwali się niektórzy jurorzy w swoich ocenach, chyba jednak nieco na wyrost. Twierdzenie, że bohaterowie graczy „nie wiedzą, że są bohaterami – są zwykłymi ludźmi, którzy przemierzają Stany Zjednoczone” (s. 178) również wydaje mi się nieco przesadzone. Zwykłymi ludźmi są sami gracze i siedzą przy stoliku, a ich bohaterowie są w najlepszym razie awatarami „zwykłych ludzi”. O tej trudności

identyfikacyjnej jest między innymi ta rozprawa, więc na takie sformułowania trzeba niestety uważać. I jeszcze s. 17: powinno być w dop. „peryferii”, nie „peryferiów”.

Wszystkie zgłaszane przez mnie zastrzeżenia i zawzięcie wyłuskiwane drobiazgi nie zmieniają zdecydowanie pozytywnej oceny całej pracy, która wiele porządkuje i inspiruje odbiorcę do własnych refleksji. Pani mgr Magdalena Czyszkiewicz zrealizowała założone cele naukowe rozprawy, dokonała analiz i interpretacji ogromnej liczby scenariuszy, i sformułowała przekonujące wnioski na temat literackości narracyjnych gier fabularnych. W swoich rozważaniach dała się poznać jako dobrze przygotowana teoretyczka problematyki literaturo- i groznawczej, a także jako doświadczona praktyczka, umiejąca przekuć doświadczenie uczestniczki gry w pisany z dystansu tekst krytyczny. Praca z powodzeniem spełnia wymogi stawiane rozprawom doktorskim, zatem z satysfakcją ją przyjmuję i kwalifikuję do kolejnych etapów przewodu doktorskiego.



Kraków, 28 sierpnia 2019