

MICHAŁ KŁOSIŃSKI

Przygody cyfrowego tułacza



UNIwersYTET ŚLĄSKI
WYDAWNICTWO

MICHAŁ KŁOSIŃSKI – groznawca, badacz zagadnień z pogranicza literatury, filozofii, teorii oraz studiów nad utopiami. Profesor uczelni na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Założyciel tamtejszego Centrum Badań Groznawczych. Członek Utopian Studies Society oraz Society for Utopian Studies, wieloletni uczestnik Paris Program in Critical Theory, laureat stypendium ministra dla wybitnych młodych naukowców. Autor monografii: *Świat pęknięty. O poemach naiwnych Czesława Miłosza* (2013), *Ratunkiem jest tylko poezja. Baudrillard – Teoria – Literatura* (2015) oraz *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia* (2018).

Przygody cyfrowego tułacza

Interpretacje groźnawcze

Michał Kłosiński

Przygody cyfrowego tułacza
Interpretacje groznawcze

Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego • Katowice 2023

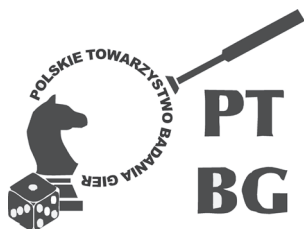
[Kup książkę](#)

RECENZJA

Magdalena Rembowska-Płuciennik

Piotr Siuda

PATRONAT HONOROWY



[Kup książkę](#)

Spis treści

7	_____	Od Autora
9	_____	Zamiast wstępu: Jak interpretować gry cyfrowe?
35	_____	Gra w <i>Orwella</i> – dekonstrukcje utopijnego podglądactwa
71	_____	<i>Frostpunk</i> – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego
93	_____	Cyfrowi dublerzy Robinsona Crusoe: robinsonady w grach wideo
111	_____	Cyfrowy recycling: retrotopia w reprezentacjach statków w <i>World of Warships</i>
143	_____	Przedmiot daje do myślenia: hermeneutyka przedmiotów w <i>Disco Elysium</i>
169	_____	Ontologie interfejsu: afordancja w światotwórstwie
197	_____	Lustro i widmo: lęk przed pożarciem przez innego w grze <i>Cyberpunk 2077</i>
221	_____	Mitologie grania: nowe struktury mitu współczesnego. <i>Horizon: Zero Dawn</i>
245	_____	Zakończenie: Przygody cyfrowego tułacza
255	_____	Bibliografia
281	_____	Indeks osób
289	_____	Summary

Od Autora

Książka stanowi efekt niecałych czterech lat pracy badawczo-dydaktycznej nad problematyką groźną, prowadzonej w dwóch językach. Kontekstem dla wszystkich zamieszczonych w niej interpretacji była bezwzględna i skandaliczna korporacjonalizacja uniwersytetów, rozmontowanie państwa prawa przez autorytarną władzę, poniżenie, przemoc i odbieranie praw kobietom, społeczności LGBT, nauczycielom, a w tle pandemia COVID-19, społeczne dystansowanie, akademicka izolacja, zdalne zajęcia i konferencje naukowe, a następnie inwazja Rosji na Ukrainę. W pewnym sensie książka stanowiła dla mnie odskocznik, swego rodzaju ratunek przed wszechobecnym lękiem, śmiercią, utratą wiary w sens pracy naukowej i marzeniami o ucieczce z trawionego przez autorytaryzm kraju. Podobną funkcję miały dla mnie gry, dzięki którym mogłem zmieniać kontekst depresyjnych myśli i odbudowywać utopijną wiarę w alternatywny, lepszy świat.

Książka nie powstałaby, gdyby nie życzliwość, przyjaźń i prawdziwa naukowa współpraca z ludźmi, którzy wielokrotnie inspirowali mnie swoimi szlachetnymi postawami, nonkonformizmem i wiarą w lepsze jutro. Za krytyczne i refleksyjne współmyślenie dziękuję recenzentom rozprawy, prof. Magdalenie Rembowski-Płuciennik oraz prof. Piotrowi Siudzie, dzięki którym zyskałem nową perspektywę własnej pracy badawczej. Chciałbym szczególnie podziękować Uli, która była pierwszą słuchaczką, rozmówczynią i surową krytyczką moich interpretacji. Moja miłość do gier ustępuje jedynie miłości do niej. Dziękuję również moim rodzicom, którzy wzmacniali we mnie przekonanie o sensie pracy naukowej, mimo tego, że sami ciężko przeżywali czas akademickiej izolacji i zbliżającej się emerytury. Tej książki nie byłoby także bez badaczy i badaczek, którzy towarzyszyli mi w naukowej tułaczce. Pozwolę sobie wymienić Was w porządku alfabetycznym: Espen Aarseth, Tom Apperley, Artur Blaim, Adam Dziadek, Paweł Frelik, Anna Gawryś-Mazurkiewicz, Piotr Gorliński-Kucik, Ludmiła Gruszewska-Blaim, Tomasz Majkowski, Krzysztof M. Maj, Mikołaj Marcela, Filip Mazurkiewicz, Grzegorz Olszański, Alan Shapiro, Katarzyna Szopa, Krzysztof Uniłowski.

Odpowiedzialność za kształt tej książki ponoszą również przyjaciele spoza kręgu naukowego: Marcin Korzycki, Agata Mateja, Kasia Otrzonsek, Kasia i Krzysztof Sojka.

Osobne podziękowania należą się również moim studentkom i studentom, którzy towarzyszyli mi w pracy badawczej na różnych etapach, na których nasze losy spletały nie struktury administracyjne, ale prawdziwa akademicka przyjaźń.

* * *

Zgromadzone w książce interpretacje publikowane były w skróconej formie w czasopismach naukowych w języku polskim i angielskim, poniżej podaję ich adresy bibliograficzne:

Kłosiński Michał, *Gra w Orwella*, „Przestrzenie Teorii” 2019, nr 31, s. 39–69, <https://doi.org/10.14746/pt.2019.31.2>.

–, *Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego*, „Teksty Drugie” 2020, nr 1, s. 284–298, <https://doi.org/10.18318/td.2020.1.18>.

–, *Digital Recycling. Retrotopia in representations of warships in World of Warships*, „Game Studies” 2021, vol. 21, no. 3, <http://gamestudies.org/2103/articles/klosinski>.

–, *Cyfrowi dublerzy Robinsona Crusoe: robinsonady w grach wideo*, „Teksty Drugie” 2021, nr 2, s. 320–334, <https://doi.org/10.18318/td.2021.2.19>.

–, *The object gives rise to thought. Hermeneutics of objects in disco elysium*, „Baltic Screen Media Review” 2021, vol. 9, s. 56–66.

–, *How to interpret digital games? A hermeneutic guide in ten points, with references and bibliography*, „Game Studies” 2022, vol. 22, no. 2, http://gamestudies.org/2202/articles/gap_klosinski.

–, *Ghosts and mirrors. Devourment by the other in Cyberpunk 2077*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2022, vol. 14, no. 1, s. 67–84, https://doi.org/10.1386/jgvw_00052_1.

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 spleta 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, cyberprzestrzenne 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 motywy, 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 skórek – 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 transgatkunkową 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...*

Indeks osób

A

Aagaard Jesper 182
Aarseth Espen 13, 18, 21, 112, 122
Abbasi Amir Zaib 173
Abbott Megan 156, 163
Abriszewski Krzysztof 13, 100
Agamben Giorgio 76, 77, 81, 82, 84, 90, 92, 239
Aghazadeh Fereydoun 177
Al-Qaisi Saif 177
Apperley Thomas 28, 114, 118
Arendt Hannah 59
Ariese-Vandemeulebroucke Csilla E. 114, 115
Arjoranta Jonne 21, 26
Ash James 120, 123, 125, 173, 174
Asimos Vivian 221
Assmann Jan 137
Aupers Stef 219, 230
Awad Mahmoud 175

B

Baccolini Raffaella 38, 39, 92, 126, 139–141
Banasiak Bogdan 156, 200
Baran Bogdan 128
Barthes Roland 121, 122, 233, 237
Basset Karine 133, 233
Baszczak Błażej 248

Baudrillard Jean 43, 66, 67, 137, 175, 176, 197, 201, 212, 213
Bauman Zygmunt 101, 126, 128, 134, 140, 218, 232
Baumgartner Robert 97–99, 102, 104
Baussant Michèle 133, 233
Bednarek Joanna 223
Beil Benjamin 144
Bell Alice 17
Berardi Franco 66
Bernatowicz Małgorzata 132
Bielik-Robson Agata 73, 91, 140
Bińczyk Ewa 222–225, 230–232
Bizzocchi Jim 17
Björk Staffan 17
Blaim Artur 74, 93–95, 97, 99, 102, 103, 105
Blair Eric Arthur (zob. Orwell George) 35, 40, 41, 45, 46, 49, 51, 52, 60, 62, 64–66, 68
Blake William 91
Blamey Kathleen 14
Bloch Ernst 37, 91
Blom Ina 139
Blomberg Johan 180
Bloom Harold 41, 47
Bogost Ian 17, 18, 26, 106, 109, 113, 121, 132, 134, 136, 150
Bokulich Alisa 32

Bolter Jay David 94, 152
 Boom Krijn H.J. 114, 115
 Borges Jorge Luis 212
 Borowski Tadeusz 140, 141
 Borowski Władysław 79
 Boruszkowska Iwona 78
 Bose Pablo S. 88
 Brackin Adam L. 17
 Braidotti Rosi 251
 Bruder Gerd 180
 Brzeziński Jacek 207
 Burnham James 41
 Buryła Sławomir 162
 Burzyk Katarzyna 77
 Burzyk Mateusz 77
 Burzyńska Anna 147

C

Caillois Roger 56
 Calder Jesse 181
 Calleja Gordon 18, 97, 125, 152, 171, 172, 198
 Cardona-Rivera Rogelio E. 112, 174, 198
 Carr Diane 18, 22, 27
 Castell Suzanne de 112, 175, 176
 Cembrzyńska Patrycja 81, 82, 84
 Chapman Adam 113–15, 119, 134, 135, 159, 162
 Chądzynska Zofia 212
 Chełstowski Bogdan 94, 147, 200, 231
 Chemero Anthony 174
 Cho Bo-Keun 177
 Cholewa Piotr W. 199, 202
 Christiansen Peter 242
 Cichowicz Stanisław 143, 153, 233
 Cierpisz Małgorzata 60
 Clemens Justin 28
 Clune Michael 40, 48
 Coanda Iulia 230
 Coleridge Samuel Taylor 99
 Condis Megan 227
 Consalvo Mia 17
 Conway Steven 12
 Coppystone Tara Jane 114, 136
 Craig Cathy 175
 Crogan Patrick 120
 Cushman Thomas 45, 65
 Czartoryski Bartosz 13
 Czernyszewski Nikołaj 41

D

Dante Alighieri 46, 47
 Darska Bernadetta 162
 Davidson Drew 18
 Debus Michael S. 112
 Defoe Daniel 94–96
 Deleuze Gilles 175, 197, 201
 Denson Shane 129, 146
 Derra Aleksandra 251
 Derrida Jacques 43, 78, 100, 133, 138, 140, 200
 Devlin William J. 32
 Dickens Charles 63
 Dickstein Morris 65, 66
 Diderot Denis 149
 Domańska Ewa 159–163
 Dooghan Daniel 99–101, 104
 Dor Simon 135
 Dostojewski Fiodor 41
 Dotov Dobromir G. 134, 174
 Doyle Arthur Conan 156, 159
 Drewnowski Tadeusz 140

Dukaj Jacek 219, 230
 Dupeyrix Alexandre 234
 Dutton Nathan 17
 Dyer-Witheford Nick 13, 16, 100
 Dziadek Adam 121, 233

E

Edgeworth Maria 99
 Egenfeldt-Nielsen Simon 145
 Egliston Ben 120, 173, 174
 Eliade Mircea 222
 Elliott Andrew B.R. 114
 Ensslin Astrid 17
 Eskelinen Markku 18, 22
 Esposito Roberto 77, 86–88, 90, 92, 105

F

Farca Gerald 17, 87, 91, 92, 144
 Ferguson Stuart 175
 Fernández-Caro Jesús 225, 226, 229
 Fernández-Vara Clara 16, 18, 20, 26, 29, 112
 Fiennes Sophie 246
 Filiciak Mirosław 127, 132
 Finigan Theo 59, 61
 Fink Bruce 201, 202
 Fisher Mark 212, 218
 Fisk Colin 207, 208
 Flanagan Mary 16
 Foka Anna 114, 119
 Forni Dalila 227, 228
 Fossheim Hallvard 95
 Foucault Michel 50, 156, 175, 214–216, 218
 Fowler Roger 47
 Frankiewicz Małgorzata 103
 Frasca Gonzalo 117, 122

Frelik Paweł 131, 170, 185, 197, 202, 203, 209, 216, 223
 Freud Sigmund 138
 Freyermuth Gundolf S. 144
 Fuć Paweł 180

G

Galanina Ekaterina 222
 Galloway Alexander R. 152
 Gandolfi Enrico 147
 Garda Maria B. 17
 Gare Charlie 218
 Gaska Paweł 13, 100, 209
 Gąsowska Lidia 162
 Gee James Paul 17
 Gibson James 134, 173, 174
 Giddings Seth 122
 Giesecking Jen Jack 173
 Gorliński-Kucik Piotr 219, 230, 252
 Gozdawa-Gołębiowski Jan 129
 Graff Piotr 22
 Grapard Ulla 96
 Gray Chris Hables 211
 Greig Peuter de 13, 16, 100
 Greimas Algirdas Julien 57, 62
 Grinberg Daniel 59
 Grusin Richard 94, 152
 Gruszevska-Blaim Ludmiła 53, 55, 74
 Gualeni Stefano 17, 31, 113, 151, 152, 199, 216
 Guyot Natacha 17

H

Haahr Mads 10
 Habermas Jürgen 43, 234
 Hanson Christopher 145, 146

Haraway Donna 221, 235, 239–241
 Harding Luke 44
 Hardy Justin 42
 Harman Graham 103, 104, 106–109, 134, 143, 146, 150, 156, 165–167, 178, 179, 183, 184
 Harrington James 41
 Harviainen Tuomas J. 13
 He Weiping 178
 Heidegger Martin 48, 87, 106, 128, 134, 143, 166, 179, 183
 Heilmann Till A. 129, 146
 Herman David 19, 20
 Hewitson Gillian 96
 Hitler Adolf 42
 Hlavacs Helmut 173
 Hoermann Simon 180
 Hoffman Kelly M. 174
 Homer 245
 Hong Sun-ha 222
 Hopley Claire 40
 Hühn Peter 19
 Hui Yuk 116, 117, 119, 139, 140
 Hunt William 46, 47, 58, 59
 Huntemann Nina B. 21, 251

I

Iwai Daisuke 180

J

Jahn Manfred 19
 Jahn-Sudmann Andreas 113, 129, 146
 Jameson Fredric 38, 62, 101, 103, 126–28, 135, 163
 Janik Justyna 113
 Jankowski Augustyn 79

Januszkiewicz Michał 160
 Jasanoff Sheila 224
 Jasinkiewicz Tomasz 207
 Jayemanne Darshana 18
 Jellerson Donald 230
 Jenkins Henry 132
 Jenson Jennifer 112, 175, 176
 Johnson Mark R. 206, 207
 Joslin Chris 178

K

Kaczmarczyk Katarzyna 19
 Kadłubek Zbigniew 80, 176
 Kadrey Richard 202
 Kaniowska Ewa 13
 Kapell Matthew 28, 114
 Karalus Andrzej 212
 Karhulahti Veli-Matti 21
 Karpiński Maciej 204
 Kattenberg Salko Joost 88
 Kelly Jon 42
 Kelly Mark G.E. 156
 Kennedy Amanda 157
 Kępiński Antoni 197, 200
 Khouri Nadia 41
 Kimmel Michael 157
 Kinane Ian 101, 102
 Kirby David A. 163
 Klawiter Andrzej 174
 Klevjer Rune 95
 Koenitz Hartmut 10
 Komendant Tadeusz 156
 Konzack Lars 12
 Kopeć Jarosław 88
 Kowalczyk Agnieszka 220
 Koza Michał 78

- Krassen Cindy 219, 230
 Kreczmar Agnieszka 96
 Kryczyńska-Pham Anna 137
 Krzykawski Michał 249
 Krzywinska Tanya 221
 Kubiński Piotr 18, 97, 125, 171, 172, 184, 188, 189, 199, 209
 Kucherena Anatoly 44
 Kücklich Julian 131
 Kuhn Thomas 32
 Kyburz Penny 13
- L**
- Lacan Jacques 201, 202
 Lachowska Dorota 145
 Lacoue-Labarthe Philip 149
 Laing Ronald David 204, 211, 213, 217
 Lankoski Petri 17
 Larsen Tarjei Mandt 95
 Leacock Philip 42
 Lebek Karolina 101, 218, 232
 Leino Olli Tapio 31, 113, 130, 131
 Lemann Natalia 161
 Levitas Ruth 37, 38, 97
 Li Silian 178
 Liapis Antonios 13
 Lindeman Robert W. 180
 Linderroth Jonas 170, 174
 Lipiński Jerzy 129
 Litten Hans 42
 Lobo Phillip 99, 100, 104
 London Jack 41
 Lovan Michael 132
 Lovelock James 225, 240
 Lowenhaupt Tsing Anna 241
 Lubiszewski Dawid 134, 174
- Ł**
- Łukasiewicz Małgorzata 234
- M**
- MacLean Paul D. 150
 Maj Krzysztof M. 17–20, 27, 40, 52, 71, 73, 97, 144, 160, 161, 172, 184, 185, 193, 205, 215, 245
 Majkowski Tomasz Z. 12, 17, 18, 31, 94, 95, 108, 119, 217, 222, 231
 Mangold William 173
 Mantzavinos Chrysostomos 13–15, 21, 23, 27, 30, 144
 Margański Janusz 119, 147, 149, 197
 Margulis Lynn 225, 240
 Markowski Jarosław 180
 Markowski Michał Paweł 147
 Marks Karl 133
 Martin George R.R. 25, 118
 Martin Paul 32
 Marzec Andrzej 104, 108, 235
 Mateas Michael 112, 145, 146
 Matuszewski Krzysztof 156
 Mäyrä Frans 12
 McCaffery Larry 202
 McFarlane Anna 197, 203, 211
 McGonigal Jane 13
 McHale Brian 202
 McLuhan Marshall 224, 228
 McQueen Sean 197, 201
 Meister Jan Christoph 19
 Mendelsohn Everett 37
 Merkisz Jerzy 180
 Mhamdi Chaker 21
 Mickiewicz Adam 219
 Mieroszewski Juliusz 35

Milrod Christine 157
 Mirkowicz Tomasz 35
 Misk Andrzej 103
 Miyazaki Hidetaka 25
 Mizejewski Linda 163
 Mochocki Michał 115
 Mokrosiński Łukasz 201
 Mol Angenitus Arie Andries 114, 115
 Momro Jakub 83, 138, 218, 234
 Montembeault Hugo 135
 More Thomas 52, 170
 Möring Sebastian 13, 18, 130, 131
 Morton Timothy 104, 108, 109
 Moss Will 207, 208
 Mota Rosilane Ribeiro de 227
 Moylan Tom 36, 38, 39, 92, 126
 Mukherjee Souvik 16–18, 98, 101, 102, 104, 161
 Mukherjee Udayan 43
 Mul Jos de 12
 Murdock Maureen 251, 252
 Murphy Graham J. 197, 203, 206, 211
 Murray Janet H. 18, 149
 Musiał Piotr 73, 74
 Mytych-Forajter Beata 80, 176

N

Nae Andrei 227
 Nancy Jean-Luc 248
 Nawarecki Aleksander 80, 176
 Nguyen Josef 99, 104
 Nie Lin 134
 Nixon Nicola 220
 Nolan Christopher 132, 133
 Nowotny Helga 37
 Nuenen Tom van 10

O

Ochab Maryna 143, 233
 Olkusz Ksenia 52
 Orwell George 35, 40, 41, 43, 45–51, 53, 55–58, 62–65, 68, 69
 Oshii Mamoru 202
 Ossowska Danuta 162
 Otomo Katsuhiko 213
 Ouellette Marc 12

P

Pacewicz Krzysztof 88
 Paden Roger 50
 Paquet Alexandre 230, 231, 241
 Parisi David 177
 Parry David Maclean 41
 Patai Daphne 40, 41, 56
 Paul Christiane 218
 Payne Matthew Thomas 21
 Pąchalska Maria 249
 Percival Brian 42
 Perron Bernard 112, 117, 122, 199
 Pier John 19
 Płaza Maciej 103, 127, 163
 Pondsmith Mike 207, 208, 213, 220
 Poremba Cindy 113, 132, 134, 136
 Pötzsch Holger 28, 162
 Prajzner Katarzyna 10
 Pynchon Thomas 202

R

Radde-Antweiler Kerstin 17
 Rakic Pasko 249
 Ratajczak Mikołaj 105
 Reinhard Andrew 115, 136, 159
 Rejniak-Majewska Agnieszka 215

- Rembowska-Pluciennik Magdalena 19, 153, 155, 159
 Resch Robert Paul 41, 57, 62–65
 Ricoeur Paul 12, 14, 19, 20, 22, 31, 94, 114, 117–119, 124, 125, 127, 133–135, 140, 143, 147, 149, 153, 155, 156, 161, 163–167, 179, 200, 218, 231, 233, 236, 242, 247
 Roberts Chris 169
 Rodden John 45, 63, 65
 Romaniuk Kazimierz 79
 Rose Jonathan 45, 46
 Rose Nikolas 220
 Rosner Katarzyna 22
 Rouse Rebecca 10
 Rousseau Jean-Jacques 99
 Rubenstein John L.R. 249
 Ruffino Paolo 120
 Rustad Hans 17
 Rutheford Stephanie 88
 Ryan Marie-Laure 17–19, 144, 205
 Rychter Marcin 103, 143, 178
- S**
- Sageng John Richard 95
 Salin Alexey 222
 Salwa Mateusz 76, 239
 Sargent Lyman Tower 35, 36, 38, 39
 Sargisson Lucy 37
 Sarupuri Bhuvaneswari 180
 Schmeink Lars 197, 203, 206, 211
 Schmid Hans-Christian 42
 Schmidt Hanns Christian 144
 Schreier Jason 13
 Schulzke Marcus 36–39, 114, 118, 144
 Scott Ridley 203
 Scott-Baumann Alison 153
 Sendyka Roma 159
 Sharp John 199
 Siemieński Lucjan 245
 Skoczylas Joanna 153
 Sławek Tadeusz 81
 Smith Jonas Heide 145
 Snowden Edward 44
 Stachowiak Lech 79
 Stafford Tom 249
 Sterczewski Piotr 106
 Stiegler Bernard 119, 120, 122, 123, 127, 131, 139, 140, 200, 248
 Stockmann Ralf 113
 Stone Oliver 44
 Strehlau Nelly 134, 174
 Stuerzlinger Wolfgang 178
 Sugiera Małgorzata 226
 Surma-Gawłowska Monika 77
 Suvin Darko 38
 Svensson Tova 232
 Szawiel Mariola 59
 Szczęsna Ewa 19
 Szczucka-Kubisz Natalia 228
 Szlinder Maciej 220
- Š**
- Šisler Vít 17, 28, 162
- T**
- Tager-Flusberg Helen 249
 Tanenbaum Joshua 17
 Taylor Charles 94
 Teather Robert J. 178
 Thompson John B. 12, 14
 Thon Jan-Noël 17, 18, 144, 205
 Thumlert Kurt 175, 176

Ting Ding Hooi 173

Toback Janine 230

Tosca Susana Pajares 145

Trattner Kathrin 17

Trocki Lew 41

Truskolaska-Kopeć Emilia 35

Tsukamoto Shinya 213

Turtle Sherry 60

Tuszyńska Justyna 163

U

Uniłowski Krzysztof 246–249

Unterschuetz Alicja 211

V

Vaci Nemanja 249

Vella Daniel 12, 17, 31, 113, 147, 151, 152,
199, 216

Verbeek Peter-Paul 183, 184

Vieira Priscila Parenzi 227

Viney William 141

Voorhees Gerald 17

W

Wachowski Lena 202, 217

Wachowski Lilly 202, 217

Wagner E.J. 156

Wanner Adrian 41

Warmbier Adriana 94

Watt Ian 96

Weatherly Joan 56

Weber Max 144, 145

Wencel Jakub 88

Westin Jonathan 114, 119

Whitton Mary C. 180

Wildt Lars de 219, 230

Wit Matthieu M. de 134, 174

Wojtasik Krzysztof 78

Wolf Mark J.P. 112, 117, 122, 199

Wolfendale Peter 179

Woolbright Lauren 226, 227

Wójcik Daniel 74

Wróbel Szymon 103

Wróblewska Marta Natalia 234

Wywerka Prekurat Tadeusz 129

Y

Yannakakis Georgios N. 13

Yeo Michael 51, 52

Young Michael R. 174, 198

Z

Zabielski Adrian 13, 100

Zagal José P. 112, 145, 146

Zamiatin Jewgienij 41

Zarzycka Agata 203

Zbrzeźniak Urszula 118

Zeidler-Janiszewska Anna 81

Zeiler Xenia 17

Zgorzelski Andrzej 74

Zhang Li 178

Zuboff Shoshana 211

Ž

Žižek Slavoj 246

Adventures of a digital wanderer Game studies interpretations

S u m m a r y

The book *Adventures of a digital wanderer* presents a series of game studies interpretations that grow out of an problem-based reading of selected digital games. The monograph's theoretical framework is established in the introductory chapter, which provides instructions for interpreting digital games, and an essayistic conclusion devoted to three figures of interpretive wandering: Odysseus, Moses and Aloy.

The introduction to the monograph presents the assumptions of the hermeneutic theory of game interpretation in the form of an instruction manual. Designed in this way, the argument aims to operationalize the methodological assumptions and to present ten steps that can be used in the preparation of game studies interpretation. In the introduction, therefore, I have included an outline of the method that results from consideration of how the essays included in the book took shape.

The individual chapters are linked by a wide range of topics: from issues of power, to questions of ontology and historiosophy, to contemporary myths produced in games, which is why I opted for a dispersed structure instead of larger chapters, encouraging a reading that is freed from the pre-imposed order of the resulting chapters. Such a decision also stems from the nature of the game studies interpretations I present as the titular adventures of the digital wanderer.

The first chapter is devoted to the analysis and interpretation of the *Orwell* games, which through their titles establish a dialogue with the novel *1984* by George Orwell. In the chapter, I compare the issues raised by the scholars of Orwell's work and those I have identified in the games myself. The analysis of the *Orwell* games leads to the formulation of answers to the interpretive questions posed according to the theory and methodology of utopian studies, interested in the social, economic and political issues presented in the studied text.

The second chapter is devoted to the critical analysis and interpretation of the game *Frostpunk*. In it, I focus on reading the representations and mechanics employed in this strategy game, whose goal is to build a city during an apocalyptic winter, manage its population and, in the perspective of the game's main storyline, the survival of humanity. I therefore read *Frostpunk* as a game about the tools of power, the consequences of their use and the prospects it projects in the face of the apocalypse.

In the third chapter, I address the problem of games characterized in the specialized literature as digital Robinsonades. The chapter has a two-part structure. Part one reconstructs the problematic of digital Robinsonades and presents previous readings using postcolonial methodology in video game studies, which continued the critique of liberal ideology and colonialism initiated in literary analyses. The second part presents a new reading resulting from the adoption of the assumptions of object-oriented ontology, which allows us to raise questions about

the island as an object that makes Crusoe a castaway, and about the nature of the castaway's position in an ontological perspective.

In the next chapter, I present an interpretation of the ship *ORP Błyskawica*, whose digital representation can be found in the game *World of Warships*. In the analysis, I develop a way of understanding such objects as media for exploring and idealizing the past. The purpose of this case study is to examine the process of recycling history in digital games. In doing so, I use the tools of existential ontology and historiosophical studies in game studies.

Chapter Five touches on the problem of game ontology from the perspective of the narrative possibilities offered by objects. The purpose of analysis and interpretation here is to better understand the role of objects in storytelling, using the example of an analysis of object relations in the game *Disco Elysium*. In this chapter, I develop an analogy between reading symbols in Ricoeur's reflection and reading objects according to Harman's flat ontology.

The next chapter extends object reading to the problem of producing affordances in games. In this section, I analyze the ontology of interfaces in the space simulators *Elite Dangerous* and *Star Citizen*. The games represent a very important element of science fiction visual cultures, which is realized in the design, production and functionalization of the interfaces of fictional spaceships. I argue that *Elite Dangerous* and *Star Citizen* represent two distinct paradigms for designing diegetic, immersive interfaces, as they realize the tension between the functionality and affordances of digital cockpits differently.

In Chapter Seven, I present an analysis and interpretation of the game *Cyberpunk 2077*. I am predominantly interested in the figure of the mirror portrayed in the game, which mediates the phenomenon of psychosis; it also serves to represent the Other as a dangerous, spectral figure, which the cultural formation of cyberpunk places at the center of its fears. I propose to interpret *Cyberpunk 2077* as a game that remedies the psychotic symptoms of cyberpunk culture and contemporary (bio)capitalism.

The last chapter is devoted to the interpretation of the game *Horizon: Zero Dawn*. In the chapter, I posit that the game is an example of a contemporary myth, the deconstruction of which will expose the underlying ideologies and perceptions about the relationship between man and technology (including man and machine). I consider the importance of these imaginaries crucial to understanding how games participate in the process of narrating the crisis of the human age and the associated trauma of the Anthropocene.

The conclusion of the book attempts to close the reflection on game studies interpretation. In this section, I present three figures of digital wandering, which I read as analogies of interpretive travelers. Odysseus exemplifies interpretive cleverness and the tension between interpretation and immersion; Moses symbolizes the impossibility of fulfilling the utopian promise inscribed in the game, while Aloy has been used as an example of interpretive nomadism.

REDAKCJA

Katarzyna Wyrwas

PROJEKT OKŁADKI

Anna Gawryś-Mazurkiewicz

KOREKTA

Marzena Marczyk

ŁAMANIE

Ireneusz Olsza

REDAKTOR INICJUJĄCY

Przemysław Pieniążek

Nota copyrightowa obowiązująca do 31.03.2024

Copyright © 2023 by Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego

Wszelkie prawa zastrzeżone



Sprzysiamy otwartej nauce. Od 1.04.2024 publikacja dostępna na licencji Creative Commons

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-SA 4.0)

Wersja elektroniczna monografii zostanie opublikowana w formule wolnego dostępu

w Repozytorium Uniwersytetu Śląskiego www.rebus.us.edu.pl



<https://orcid.org/0000-0002-5169-5338>

Kłosiński, Michał

Przypadki cyfrowego tułacza : interpretacje
groźnawcze / Michał Kłosiński.

Wydanie I. - Katowice : Wydawnictwo
Uniwersytetu Śląskiego, 2023

DOI <https://doi.org/10.31261/PN.4147>

ISBN 978-83-226-4261-0

(wersja drukowana)

ISBN 978-83-226-4262-7

(wersja elektroniczna)

Wydawca

Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego

ul. Bankowa 12B, 40-007 Katowice

www.wydawnictwo.us.edu.pl

e-mail: wydawnictwo@us.edu.pl

Druk i oprawa

volumina.pl Sp. z o.o.

ul. Księcia Witolda 7-9

71-063 Szczecin

Wydanie I. Ark. druk. 18,25. Ark. wyd. 19,0.

Papier Munkens Polar 100g. PN 4147. Cena 74,90 zł (w tym VAT).

[Kup książkę](#)

Michał Kłosiński prezentuje zestaw hermeneutycznych procedur, ramę interpretacyjną, którą można zastosować w analizie każdej gry. Rama składa się z szeregu kroków, które powinien zastosować każdy, kto chciałby badać gry.

Z recenzji wydawniczej dr. hab. Piotra Siudy, prof. UKW

Praca M. Kłosińskiego stawia oryginalny problem badawczy (rekonstrukcja zasad hermeneutyki groźnawczej i przykładowe procedury interpretacyjne). Daje bogaty przegląd zarówno narzędzi badawczych, jak i metod interpretacyjnych służących wyjaśnianiu znaczeń wybranych gier, traktując je jako złożone teksty kultury równorzędne innym systemom znakowym. Odsłaniając wielopoziomowe sensy gier, Autor prezentuje się jako wytrawny i wnikliwy interpretator grywalnych światów, pokazuje zarazem ich medialną autonomię, jak i związek z istotnymi problemami współczesnej kultury (motyw utopii/dystopii/retrotopii w dyskursach współczesności; mechanizmy biopolityki; status rzeczy i AI; traumy antropocenu).

Z recenzji wydawniczej dr. hab. Magdaleny Rembowskiej-Płuciennik, prof. IBL PAN

Patronat honorowy



[Kup książkę](#)