

# Arkadiusz Luboń

---

## Poetyka i ludologia : badania literackie a studia nad grami

---

Tematy i Konteksty nr 3 (8), 230-243

---

2013

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

**Arkadiusz Luboń**  
Uniwersytet Rzeszowski

## **Poetyka i ludologia: badania literackie a studia nad grami**

Niektóre spośród rozważań nad prowadzonym na gruncie humanistyki polskiej projektem wyodrębnienia ludologii – osobnej dziedziny studiów nad grami i zabawami – stanowią również głos w dyskusji, której celem jest omówienie różnorodnych aspektów zagadnienia ujętego pod hasłem „dzisiaj i jutro poetyki”. Próba bowiem udzielenia jednej z możliwych odpowiedzi na pytanie o obecny stan poetyki jako dziedziny literaturoznawczej, jej analityczną użyteczność oraz perspektywy rozwoju w najbliższej przyszłości nie powinna obyć się bez choćby szkicowych uwag na temat obiektu jej refleksji. Wszakże tym, co ostatecznie przesądza o aktualności każdej dyscypliny czy dziedziny naukowej, jest żywotność przedmiotu jej zainteresowań. Żywotność, która konsekwentnie stymuluje zdolności adaptacyjne narzędzi badawczych do zmiennych, nieustannie ewoluujących zjawisk zachodzących w jego domenie oraz w pokrewnych obszarach badań interdyscyplinarnych. Zwłaszcza zatem, gdy bibliografia studiów o rodowodzie literaturoznawczym<sup>1</sup> nad grami multimedialnymi powiększa się konsekwentnie, warto zapytać, co jest – lub może być – jednym z przedmiotów szczególnie intensywnych obserwacji poetyki na początku XXI wieku.

Intuicyjna odpowiedź adepta filologii niemal odruchowo wskaże zapewne na „literaturę”. Odruch ów wykształca przede wszystkim konstrukcja tych programów akademickich z zakresu przedmiotów teoretycznoliterackich, w których nie zawsze proporcjonalnie, z dzisiejszego punktu widzenia, rozłożone akcenty faworyzują najpierw ujęcie poetyki klasycznej, a następnie wątki będące pokłosiem myśli Romana Ingardena oraz wciąż inspirującego formalizmu i strukturalizmu. Najmniej uwagi poświęcają natomiast – ze znamienym wyjątkiem krytyki genderowej – teoriom poststrukturali-

<sup>1</sup> Wśród przedstawicieli polskich ośrodków akademickich zrzeszonych w Polskim Towarzystwie Badania Gier (zarejestrowanym w 2005 roku) w roku 2013 ok. 25% reprezentowało afiliacje filologiczne, w ich liczbie również specjalności literaturoznawcze (dane z 20.09.2013, przytaczane za oficjalną stroną internetową Towarzystwa: <http://ptbg.org.pl/>).

stycznym i stosunkowo nowym ustaleniom np. kognitywizmu. Dzieje się tak nie tylko za przyczyną przywiązania wykładowców akademickich do komponowania sylabusów wedle klucza chronologicznego, co w naturalny sposób sytuuje koncepcje ponowoczesne w ostatnich fazach kursów uniwersyteckich. Istotnym powodem jest także pewna rezerwa i ostrożność wobec propozycji wyraźnie innowacyjnych, które próbowały odrzucić lub zreformować tradycyjnie pojmowane, a więc implicytnie nobilitujące do poziomu kultury wyższej, kategorii „poetyckości” i „literackości” tekstów. Wystarczy przypomnieć niegdysiejsze starania Michała Pawła Markowskiego o popularyzację (a z innej nieco perspektywy: rehabilitację) na gruncie polskim idei Jacques’a Derridy<sup>2</sup>, by zilustrować tę tendencję jednym sugestywnym przykładem. Mimo że pojęcie „literatury” już powszechnie uznawane jest za konstrukt zmienny, zależny od historycznego kontekstu, kategorie – między innymi takie jak świat przedstawiony, werbocentryzm (a nawet „pismocentryzm”), quasi-sądy czy artyzm języka – nadal służą jako wyznaczniki zdolne kwalifikować utwory pod etykietami „literacki” lub „nieliteracki”, czym w efekcie delimitują kompetencje odnoszonej do nich poetyki. Jeśli zatem dominującym sposobem definiowania istoty tej dziedziny wciąż byłoby traktowanie jej za wzorcami fenomenologii i formalizmu rosyjskiego nade wszystko jako „teorię dzieła literackiego”<sup>3</sup>, nieuniknionym rezultatem jest powielanie spostrzeżeń o jej kryzysie – kryzys bowiem dotyka w dzisiejszej kulturze całej schematycznie rozumianej literatury i standardowo postrzeganego czytelnictwa. Poetyka jako nauka o właściwościach, budowie i klasyfikacji utworów literackich jest bez wątpienia niezmiennie użyteczną, istotną i nieodzowną inicjacją w praktykę i historię artystyczno-piśmienniczej dokumentacji ludzkiego doświadczenia. W świetle jednak wyzwń stawianych przez współczesną kulturę nader widoczna staje się jej badawcza stagnacja: zasklepienie w analizach form wtórnych, modelowych lub nacechowanych umiarkowanym eksperymentalizmem; analizach, których najszersze zasięgiem wnioski teoretyczne nierzadko można odnaleźć już odnotowane w pracach literaturoznawców z pierwszych sześciu lub siedmiu dekad XX wieku. Nie dziwi zatem fakt, iż najnowsze diagnozy kondycji poetyki nazywają „literaturocentryczne” ujęcie tej dziedziny mianem „uproszczonego” oraz wskazują na jej obecne pole zastosowań także pośród „tekstów odległych od tradycyjnego pojmowania literatury”<sup>4</sup>.

Zastąpienie koncepcji „dzieła literackiego” pojęciem „tekstu”, a także próby szkoły tartuskiej i licznych semiologów upowszechnienia określenia

<sup>2</sup> Patrz zwłaszcza: *Wstęp* [w:] M. P. Markowski, *Efekt inskrypcji: Jacques Derrida i literatura*, Kraków 2003.

<sup>3</sup> A. Kulawik, *Poetyka. Wstęp do teorii dzieła literackiego*, Kraków 1997, s. 11. W późniejszym kompendium Ryszarda Handkego poetykę definiuje formuła: „jedna z zasadniczych dziedzin teorii literatury, zajmująca się sposobem istnienia dzieła literackiego jako formy wypowiedzi” (*Poetyka dzieła literackiego*, Warszawa 2008, s. 247).

<sup>4</sup> D. Korwin-Piotrowska, *Poetyka – przewodnik po świecie tekstów*, Kraków 2011, s. 15.

„tekst kultury”<sup>5</sup>, jakie stopniowo dokonywały się w drugiej połowie XX wieku, poważnie poszerzyły zainteresowania literaturoznawstwa i lokowanej w jego obrębie poetyki. Przyjęcie jako punktu wyjścia terminu „tekst”, jak zauważa w najnowszym polskim podręczniku poetyki Dorota Korwin-Piotrowska, podkreśla „rozłączność twórcy i efektu jego pracy, [...] nie daje poczucia wyjątkowości, odrębności i skończoności dzieła, skoro jest on tylko drobnym wycinkiem tekstowej tkaniny oplatającej świat”<sup>6</sup>. Tekst jest zawsze intertekstem uwikłanym w sieć dyskursów kulturowych<sup>7</sup>; jego autorstwo to także domena aktywności odbiorcy, który w sposób twórczy tropi, scala i konstruuje znaczenia. Tekst wreszcie, co szczególnie istotne, nie musi być werbocentryczny<sup>8</sup>, skoro jest nim „każdy semantycznie powiązany ciąg znaków”<sup>9</sup>. Udostępnia on swój potencjał interpretacyjny i sensotwórczy nie tylko w języku naturalnym, ale również i innych kodach semantycznych, jakie inkorporuje bezpośrednio (*vide* rysunek w graficznych formach narracyjnych jak komiks<sup>10</sup>, tekst ilustrowany, powieść-kolaż etc.), lub do jakich odsyła przez swoją nieodłączną dialogiczność. Michał Głowiński w odpowiedzi na pytanie „Komu potrzebna jest poetyka?” wskazuje także badaczy, których celem jest „analiza tekstów Nieliterackich” – wszelkich rodzajów tekstów, „niezależnie od ich charakteru i przeznaczenia”<sup>11</sup>. Wciąż jednakże pojęcie „tekst” odnosi się w rozważaniach Głowińskiego do piśmiennictwa. Tymczasem „tekstem jest film, budowla, obraz” – twierdzi, bynajmniej nie

<sup>5</sup> Określenie „tekst kultury”, ogólnie rzecz ujmując, rozumiane jest jako tekst będący „zobiektywizowanym wynikiem współdziałania i twórczej aktywności wielu pokoleń, zdolnym do rozprzestrzeniania się i rozwoju” (*Słownik pojęć i tekstów kultury*, red. E. Szczęsna, Warszawa 2002, s. 307) za pomocą różnych kodów semiotycznych – nie tylko prymarnych, lecz i wtórnych (w teorii Jurija Lotmana) systemów modelujących. Termin „tekst kultury” wypada uznać za użyteczny, gdyż wskazuje na komunikatywność, możliwość „czytania” i interpretacji różnych, nie tylko językowych, wytworów kultury. Pamiętać jednak należy, że termin ten uchodzi również za dyskusyjny. Zdaniem, na przykład, Michała Głowińskiego, nie należy traktować go dosłownie, lecz raczej w kategoriach metafory lub tautologii, gdyż „tekst znajdujący się poza kulturą jest w istocie czymś trudno wyobrażalnym” (M. Głowiński, *Nauka o literaturze wśród innych dyscyplin* [w:] *Humanistyka przelomu wieków*, red. J. Kozielski, Warszawa 1999, s. 354).

<sup>6</sup> D. Korwin-Piotrowska, dz. cyt., s. 57.

<sup>7</sup> Patrz: M. Pfister, *Koncepcje intertekstualności*, „Pamiętnik Literacki” 1991, z. 4, s. 183–208.

<sup>8</sup> „Teoria, obciążona grzechem werbocentryzmu, wyraźnie nie nadąża za praktyką – twierdzi Seweryna Wysłouch – porównywanie sztuk, obserwacja ich «języków» i mechanizmów intersemiotycznego przekładu jest więc w pełni uzasadniona” (S. Wysłouch, *Werbocentryzm – uzurpacje i ograniczenia* [w:] *Poetyka bez granic*, red. W. Bolecki, W. Tomasiak, Warszawa 1995, s. 35).

<sup>9</sup> B. Uspienski, *Strukturalna wspólnota różnych rodzajów sztuki*, przeł. Z. Zaron [w:] *Semiotyka kultury*, red. E. Janus, M. R. Mayenowa, Warszawa 1977, s. 181.

<sup>10</sup> Patrz: W. Birek, *Z poetyki komiksu: ekwiwalencja graficzna jako chwyt znaczeniowo-twórczy* [w:] *Od poetyki do hermeneutyki literaturoznawczej. Prace ofiarowane Profesorowi Adamowi Kulawikowi w 70. rocznicę urodzin*, red. T. Budrewicz, J. S. Ossowski, Kraków 2008, s. 35–60; J. Szyłak, *Poetyka komiksu: warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.

<sup>11</sup> M. Głowiński, *Poetyka wobec tekstów Nieliterackich* [w:] tegoż, *Poetyka i okolice*, Warszawa 1999, s. 70, 82, 83.

metaforycznie, Stefan Żółkiewski – jak również „rytuał, taniec, przedstawienie”<sup>12</sup>. Poetyka, która chce możliwie holistycznie zgłębiać tego rodzaju wytwory kultury, automatycznie zobligowana jest nabrać interdyscyplinarnego charakteru, rozszerzyć zakres i zastosowanie wypracowanych już procedur analitycznych i aparatu pojęciowego poza przysługujące im tradycyjnie sfery użycia. Dzięki temu zyskuje status narzędzia skutecznego w badaniu także jednego z najjaskrawiej widocznych i najszybciej rozwijających się zjawisk współczesnej kultury, jakim jest efekt mariażu literatury i nowoczesnej technologii – tekst multimedialny.

Sformułowanie „tekst multimedialny” nierzadko używane bywa w teorii komunikacji z przymiotnikiem „interaktywny”, przy czym, jak zauważyliśmy, literaturoznawstwo pewną (metaforycznie raczej pojmowaną) interaktywność – współdziałanie w akcie twórczym nadawcy i odbiorcy komunikatu – wpisuje już w samo pojęcie tekstu. Podobnie zaopatrywanie go w epitet „polisemiotyczny” wskazuje na właściwość częściowo ujętą w koncepcji „multimedialności”<sup>13</sup>: komunikowanie znaczeń za pomocą kilku nośników i różnych kodów znakowych (języka, obrazu, dźwięku, animacji etc.) sprzężonych w spójną – gdyż, jak zauważa Korwin-Piotrowska, „podstawą «tekstowości» jest spójność”<sup>14</sup> – konstrukcję. Same zresztą zjawiska kultury określane pleonazmem „multimedia”, mają w swoim rodowodzie także korzenie bez wątplenia literackie. Nie chodzi bynajmniej tylko o „poetyckość” i epistolografię nowoczesnej komunikacji za pośrednictwem elektroniki czy sztukę filmową, która niemal od zarania swoich dziejów łączyła elementy fabularno-narracyjnego scenariusza z obrazem, animacją, muzyką i słowem, najpierw pisany, później mówiony. Również eksploatowane dziś formy teatralne kompilują tradycje dramaturgii z możliwościami technologii wideo oraz „interaktywnymi” pierwiastkami performance’u. Nie sposób nie zauważyć, iż aparatura badawcza literaturoznawstwa wykazała w dużym stopniu swoją skuteczność zarówno w opisie tego rodzaju tekstów kultury, jak i sama poetyka przyczyniła się w ubiegłym stuleciu do uformowania podwalin pod poświęcone im dyscypliny i kierunki akademickie: teorię komunikacji, filmoznawstwo i teatrologię<sup>15</sup>. U schyłku

<sup>12</sup> S. Żółkiewski, *Przedmowa* [w:] *Semiotyka kultury*, red. E. Janus, M.R. Mayenowa, Warszawa 1977, s. 29.

<sup>13</sup> Z konieczności stosujemy tu terminologię semiotyczną w wersji uproszczonej, nie wolno jednak nie zaznaczyć, iż pojęcia „polisemiotyczności”, „medialności” czy „interaktywności” doczekały się już znacznie bardziej precyzyjnych ustaleń, a różnice między nimi zostały w dużym stopniu doprecyzowane. Spośród wielu studiów poruszających te kwestie można wskazać między innymi prace Ewy Szczęsnej (*Poetyka mediów: polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa 2007) czy Bożeny Hojki (*Język i pismo w kontekście powiązań interdyscyplinarnych nauki o książce* [w:] *Biblioteki, informacja, książka: interdyscyplinarne badania i praktyka w XXI wieku*, red. M. Kocójowa, ePublikacje Instytutu INiB UJ, seria III, nr 7/2010, s. 166–172).

<sup>14</sup> D. Korwin-Piotrowska, dz. cyt., s. 60.

<sup>15</sup> Patrz m.in. referat Marii Zeic-Piskorskiej *Poetologia na usługach filmoznawstwa* [w:] *Poetyka bez granic*, red. W. Bolecki, W. Tomasiak, Warszawa 1995, s. 179–189, oraz

jednak XX wieku zespolony rozwój nowych form artystycznych i technologii doprowadził do powstania multimedialnych tekstów, nad którymi studia dopiero teraz zyskują w Polsce kształt osobnej dziedziny: mowa o grach i programach audiowizualnych (komputerowych i konsolowych).

W porównaniu do przedstawicieli nauk socjologicznych czy psychologicznych reprezentanci literaturoznawstwa, również na gruncie rodzimym, w interdyscyplinarne badania gier multimedialnych angażowali się z pewnym opóźnieniem i rezerwą<sup>16</sup>. Po pierwsze, ze względu na historię zjawiska: choć prototypy gier komputerowych można datować już na lata 60. XX wieku<sup>17</sup>, to przez niemal dwie dekady ich relacje z językiem i literaturą, nawet postmodernistycznie pojmowaną, były w najlepszym przypadku znikome – podobnie, jak bardzo *Wyjście robotników z fabryki Lumière w Lyonie* braci Lumière z 1895 roku różniło się stopniem nawiązań literackich (bliskich zeru) od filmu *Ulica krokodyli* braci Quay z 1986 roku (adaptacja prozy Brunona Schulza). Po drugie, niemal od początku swego istnienia dostępne szerszemu gronu odbiorców gry komputerowe i konsolowe służyły (wedle terminologii fenomenologicznej: zgodnie z intencją autorów) przede wszystkim rozrywce. Nawet jeśli wskazanie na jej bezsprzecznie komunikacyjny i tekstualny charakter prowokowało próby analiz semiologicznych, to nie ulegało wątpliwości, iż przekazywanie w polisemiotyczny sposób rozmaitych treści do „czytelniczej” interpretacji gracza było z reguły efektem ubocznym w stosunku do ludycznego celu obcowania z grą. Nawet gdy od końca lat 70. gry coraz częściej stawały się multimedialnymi adaptacjami tekstów literackich, obecny w nich element przekładu intersemiotycznego dotyczył w większości przypadków inspiracji literaturą fantastyczną, a zatem zbioru utworów, które jak zauważa Anna Gemra, literaturoznawcy zazwyczaj postrzegają jako „przeznaczone nie dla wyrafinowanego znawcy, lecz dla przeciętnego czytelnika, oczekującego przede wszystkim rozrywki”<sup>18</sup>. Po trzecie, ludyczny charakter, seryjna skala produkcji oraz techniczne

---

praca zbiorowa *Język – literatura – teatr. Rozważania metodologiczne*, red. E. Kasperski, Warszawa 2000.

<sup>16</sup> Zdaniem Jana Stasieńko socjologiczno-psychologiczne badania odbiorców gier komputerowych zapoczątkowano w Stanach Zjednoczonych w połowie lat 80. XX wieku, podczas gdy istotniejszych rozpraw tekstologiczno-literackich należy upatrywać w amerykańskich publikacjach z drugiej połowy lat 90. (J. Stasieńko, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005, s. 31,37).

<sup>17</sup> „Najstarsza gra komputerowa – *Spacewar* – powstała pod koniec 1962”, datuje Jerzy Zygmunt Szeja, jednak na szerszą skalę „początkiem gier komputerowych był *Pong*” z 1972 roku (J. Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 146–147).

<sup>18</sup> A. Gemra, *Fantasy – powrót romansu rycerskiego?* [w:] *Literatura i kultura popularna*, red. T. Żabski, t. VII, Wrocław 1998, s. 71. Pośród najbardziej znanych, inspirowanych literaturą gier, wydanych do końca drugiej połowy XX wieku, wymienić można tytuły: *Castlevania* (1986), nawiązująca do powieści *Dracula* Brama Stokera, *Dune* (1992) na motywach prozy Franka Herberta czy inspirowany twórczością Mary Shelley *Frankenstein* (1987). Ponadto wspomnieć można grę wzorowaną na powieści Aleksandra Dumasa *The Three Musketeers*



prawidłowości rozgrywki typowe dla przeważającej liczby gier audiowizualnych bezpośrednio prowadzą do zaklasyfikowania ich jako zjawiska wpisanego w nurt kultury masowej – wartościowanej nierzadko kategoriami kwestionującymi jej twórczy charakter, takimi jak „standaryzacja”, „powtarzalność” czy „prostota”, a przez zwolenników arystokratyzmu koncepcji Dwighta Macdonalda opisywanej wręcz jako „pasożytnicza, rakowata narośl na wyższej Kulturze”<sup>19</sup>. Wreszcie, po czwarte, opinia tyleż powszechna, co zwłaszcza obecnie mylna, dokonuje nadmiernie generalizującej asocjacji między grami komputerowymi a częścią ich publiczności złożoną z odbiorców niedorosłych. Gra multimedialna jako nieliteracka forma niewyszukanej rozrywki, produkowana masowo niemal wyłącznie dla dzieci, jest w istocie dla badaczy kultury wyższej i literatury tworem o wątpliwej atrakcyjności – jak puentuje Augustyn Surdyk: „bagatelizowanym i kategoryzowanym przez laików jako zjawisko mało istotne, niepoważne, czy wręcz szkodliwe lub złe”<sup>20</sup>.

Przede wszystkim z tych właśnie względów refleksjom nad grami komputerowymi towarzyszy awersja niektórych badaczy, a w konsekwencji rozproszenie studiów na przestrzeni odmiennych dziedzin nauki, z których każdą interesuje inny aspekt tego – o czym owo rozproszenie pośrednio świadczy – złożonego zjawiska. Perspektywa kulturoznawcza upatruje swoich prekursorów w osobach Johana Huizingi i Rogera Caillois. Rozwija więc koncepcję praktyk ludycznych jako podstawowego budulca tożsamości ludzkiej kultury<sup>21</sup> w kierunku umożliwiającym włączenie weń także najnowszych form gier. W oczywisty sposób nowoczesne konstrukty multimedialne wchodzą w zakres „technicznych” obserwacji informatyki i cybernetyki. Badanie recepcji i wykorzystywania gier przez społeczeństwo leży w gestii socjologii, a także, z punktu widzenia ich wpływu na proces wychowania młodego odbiorcy, psychologii i pedagogiki. Dydaktycy zwracają uwagę na możliwości ich stosowania w procesie edukacji, podczas gdy teoria gier Ludwiga Wittgensteina otwiera drogę ogólniejszym refleksjom lingwistyczno-filozoficznym. I choć już samo proste dostrzeżenie paraleli między Ingardenowskim światem przedstawionym a rzeczywistością wirtualną może prowokować analizy o rodowodzie literaturoznawczym, to jak stwierdza w rekapitulacji *Najważniejszych kierunków badań nad grami* Jan Stasienko, polscy teoretycy „o wiele częściej odnoszą problem

---

ers (1987), *Lord of the Rings* (1985) na motywach trylogii Johna Ronalda Reuela Tolkiena, *Discworld* (1995) – fabularnie osadzoną w świecie powieści Terry’ego Pratchetta – oraz liczne gry inspirowane prozą Howarda Philipa Lovecrafta, między innymi: *The Hound of Shadow* (1989), *Alone in the Dark* (1992), *Shadow of the Comet* (1993) czy *Prisoner of Ice* (1995).

<sup>19</sup> D. Macdonald, *Teoria kultury masowej*, przeł. C. Miłosz [w:] *Wiedza o kulturze*, cz. 1: *Antropologia kultury: zagadnienia i wybór tekstów*, red. A. Mencwel, Warszawa 2001, s. 401.

<sup>20</sup> A. Surdyk, *Charakter i cele Polskiego Towarzystwa Badania Gier* [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier*, red. A. Surdyk, J. Szeja, t. 2, Poznań 2007, s. 10.

<sup>21</sup> J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1985; R. Caillois, *Gry i ludzie*, Warszawa 1997.

literackości do szerszego kręgu przekazów audiowizualnych lub zjawisk cyberprzestrzeni”, natomiast „ujęcie tekstologiczne i literackie bezpośrednio w odniesieniu do gier stosuje się rzadziej”<sup>22</sup>.

Sytuacja tekstologicznego stanu badań nad grami komputerowymi w Polsce różni się od istniejącej na zachodzie Europy i w Ameryce. Z jednej strony, z oczywistych powodów socjologiczno-politycznych: komputery osobiste i konsole, a wraz z nimi elektroniczne multimedia, wkroczyły na szeroką skalę w rodzimą rzeczywistość kulturową po przemianach ustrojowych początku lat 90., a zatem niemal dwadzieścia lat później niż w ich kolebce (Stanach Zjednoczonych). Toteż poświęcona im refleksja badawcza nie zdążyła jeszcze wykształcić koniecznych ram instytucjonalnych dla usystematyzowania studiów. Wystarczy porównać liczbę anglojęzycznych periodyków naukowych o międzynarodowym zasięgu dedykowanych badaniom gier (do ścisłej czołówki najbardziej znanych należą między innymi „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research”, „Game Research: The Art, Business, and Science of Video Games” tudzież „Games and Culture: A Journal of Interactive Media”) z wydawanym od 2009 roku jednym tytułem polskim („Homo Ludens”), by dostrzec skalę dysproporcji. Nie inaczej przedstawia się kwestia struktur akademickich. Uniwersytety zachodnie nadają stopnie naukowe w zakresie badań gier (*game studies*), podczas gdy „ministerialna lista dyscyplin naukowych w Polsce jest od lat zamknięta”, a tym samym „nie ma formalnie specjalistów z tej dyscypliny, [...] którzy kształciliby nowe kadry”<sup>23</sup>.

Z drugiej zaś strony, teoretyczny i stricte badawczy asumpt do rozszerzenia zainteresowań poetyki na teksty multimedialne, mimo iż pojawił się stosunkowo wcześniej, to szersze zastosowanie zdobywa dopiero teraz. W 1999 roku Michał Głowiński określił naukę o literaturze mianem ogólnej wiedzy o tekstach, „która pozwala jej uplasować się w interdyscyplinarnej przestrzeni – nie jako ubogiej krewnej, [...] ale tej, która do koncertu nauk wnosi swoją problematykę i swoje metody. Wnosi, bo okazują się one ciekawe, cenne, inspirujące dla przedstawicieli innych dyscyplin”<sup>24</sup>. Prognozy Głowińskiego, choć nie posługują się przykładami powinowactw tekstu z innymi systemami semiotycznymi w otocze technologii informatyczno-cybernetycznych, wydatnie ukazują aktualność narzędzi stosowanych przez poetykę. Nie dziwi zatem fakt, iż jej podręcznikowe opracowania, a więc kierowane przede wszystkim do rozpoczynających badania literaturoznawców, także stopniowo uwzględniają poszerzające się spektrum możliwości analitycznych. *Poetyka* Adama Kulawika z 1990 roku zaledwie wspomina pobieżnie uwikłania nauki o literaturze w związki z teorią informacji i semiotyką. Podręcznik Ryszarda Handkego z 2008 roku poświęca już

<sup>22</sup> J. Stasieńko, dz. cyt., s. 39.

<sup>23</sup> A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 230.

<sup>24</sup> M. Głowiński, *Nauka o literaturze...*, s. 357.



osobny rozdział multimediami, rozumianym jako hybrydy różnych nośników tekstu z komunikatami w innych, choć nie mniej istotnych i semantycznych, systemach znakowych. Dorota Korwin-Piotrowska w 2011 roku nie tylko omawia zjawisko „tekstu sieciowego, czyli elektronicznego hipertekstu”, ale również już we wstępnych uwagach podkreśla możliwość stosowania instrumentarium poetyki w badaniach „różnego typu mediów, w tym elektronicznych”<sup>25</sup>. Nie wolno przy tym zapominać, iż akademickie publikacje podręcznikowe dostarczają możliwie aktualnej oceny względnie stabilnego i popartego odpowiednim dorobkiem badawczym stadium rozwoju dyscypliny, której są poświęcone. Nie są natomiast prezentacją pionierskich hipotez czy eksperymentalnych kierunków i trendów w jej obszarze. Gdy *Poetyka – przewodnik po świecie tekstów* w 2011 roku omawia jako oczywiste metamorfozy tradycyjnej roli czytelnika w kontakcie z interaktywnymi multimediami elektronicznymi („tekstem, programem, Internetem”<sup>26</sup>), to z punktu widzenia badaczy tegoż zjawiska, jedynie zatwierdza swoim „podręcznikowym autorytetem” pewną, najczęściej rudymenarną, sferę ich ustaleń. Należy jednak oczekiwać, że owe „stabilne ustalenia” są dziś nie tyle finalnymi konstatacjami badawczymi, co punktami wyjścia do dalszych aplikacji metod poetyki w studiach nad polisemiotycznymi tekstami komputerowymi.

Tak też jest. Co interesujące, w refleksji nad tekstualnością gier audio-wizualnych różne strategie badawcze – również te dyskredytowane dziś w literaturoznawstwie jako wyczerpane lub przestarzałe – przy zastosowaniu podobnych narzędzi poetyki, owocują nader perspektywicznymi wnioskami. Na przykład w *Poetyce mediów* Ewa Szczęsna metodami strukturalistycznymi analizuje rozmaite teksty kultury, za *tertium comparationis* przyjmując ich szeroko rozumianą multimedialność. Tym sposobem autorka wykazuje „istnienie w przekazach różniących się semiotycznie, stylistycznie i medialnie analogicznych struktur tekstowych”. W rezultacie to między innymi właśnie „literackość” okazuje się ich punktem wspólnym, a ustalenia Szczęsnej inspirują do dalszego „poszukiwania w czytanych powieściach, komiksach, oglądanych filmach, programach TV, sztukach teatralnych, wysyłanych SMS-ach, otwieranych grach komputerowych czy stronach internetowych elementów jednego, wspólnego, aczkolwiek wewnętrznie zróżnicowanego świata tekstu”<sup>27</sup>. Odmienną strategię analityczną dla zbliżonego celu stosuje Jerzy Zygmunt Szeja w rozprawie *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Badacz izoluje gry komputerowe od całości zbioru tekstów multimedialnych, poświęca jednak szczególną uwagę narracyjnym grom fabularnym (ang. *role playing games*) – interaktywnym, lecz niewymagającym komponentu technologii elektronicznych, opowia-

<sup>25</sup> D. Korwin-Piotrowska, dz. cyt., s. 71, 15.

<sup>26</sup> Tamże, s. 72.

<sup>27</sup> E. Szczęsna, *Poetyka mediów: polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa 2007, s. 11, 12.

danym narracjom. Ich czytelnicy-słuchacze odgrywają jednocześnie role głównych bohaterów, wraz z narratorem współtworząc fabułę. Próba utrwalenia przez zapis przebiegu takiej rozgrywki oznacza *de facto* powstanie powieści. Scenariusze gier fabularnych, częściowo zaprojektowane przez autora, częściowo zaś kreowane przez odbiorcę-gracza w akcie twórczej interpretacji, noszą, zdaniem Szei, rozliczne znamiona literackości. Tym samym gry komputerowe, które są zwizualizowanymi, skonkretyzowanymi obrazem, animacją czy dźwiękiem ich adaptacjami, cechuje również, przy niewątpliwej tekstualności, szereg atrybutów pokrewnych utworom literackim. W efekcie instrumentarium poetyki jest narzędziem opisu także fabularnych gier multimedialnych. Wymaga jednak pewnych modyfikacji i, jak ukazują ustalenia badacza, dostosowania do specyfiki przedmiotu badań. W istotny sposób proces ten rozwija praca Jana Stasieńki o wymownym podtytule *Gry komputerowe a badania literackie*. Genologia tekstu służy w niej badaczowi za podstawę klasyfikacji gatunkowej gier nie mniej skutecznie niż pojęcia opisu literackiego świata przedstawionego (postać, akcja, wątek, fabuła, kompozycja) w analizie konstrukcji rzeczywistości wirtualnej. Kategoria *mimesis* zarówno w swoim klasycznym, Arystotelesowskim ujęciu, jak i nowoczesnych wariantach (Jeana Baudrillarda, Umberto Eco, Slavojka Žižka) ma tu swoje wydatne zastosowanie na równi z koncepcjami narratologii (schemat, funkcja, struktura, matryca etc.). Stasieńko niejednokrotnie puentuje analityczne aplikacje poetyki propozycjami zmian terminologicznych<sup>28</sup>.

Warto zauważyć, że nieustannie rosnącej popularności gier multimedialnych towarzyszy ich coraz bardziej dostrzegalny awans w kulturowej hierarchii przedzielonej efemeryczną granicą między kulturą „niższą” i „wyższą”. Literackie czy, szerzej rzecz ujmując, artystyczne walory gier są przedmiotem refleksji naukowej, nie uykają jednak uwadze także samych odbiorców. Aktualny poziom technologii graficznych i animacyjnych umożliwia multimediom odzwierciedlanie bądź kreowanie rzeczywistości wirtualnej w sposób równie wiernie kopiujący „świat realny”, jak ma to miejsce w sztuce filmowej. Rozwój struktury audiowizualnej coraz rzadziej jest już zatem wyznacznikiem oryginalności, przez co zainteresowanie odbiorcy skupiają przede wszystkim elementy literackie: postacie, fabuła, akcja, wątki. Doskonałym potwierdzeniem tej tezy są przykłady artykułów i recenzji poświęconych ocenie i ewaluacji gier, zamieszczanych jednak nie w publikacjach naukowych lub specjalistycznych, lecz w wysokonakładowych periodykach zwanych potocznie czasopismami opiniotwórczymi

<sup>28</sup> Rozważania, na przykład, problemów fabuły w grach komputerowych finalizuje konstatacja badacza: „po uwzględnieniu opisanych założeń i obserwacji zmodyfikowana definicja mogłaby wyglądać następująco: fabuła jest jednostkowym i niepowtarzalnym, powstałym w wyniku kreacji świata przedstawionego układem zdarzeń; realizuje się w konkretnym tworzywie i jest skoncentrowana wokół podmiotów działających w tekście, a jej źródłem jest w zmiennych proporcjach instancja autorska i odbiorcza” (J. Stasieńko, dz. cyt. s. 97).

– warto dodać: w rubrykach do niedawna poświęconych wyłącznie „kultu-  
rze wyższej”; pozycjom książkowym, muzycznym, premierom teatralnym  
i filmowym. Tym, co szczególnie uderza podczas ich lektury, jest przedmiot  
i język opisu, dla których poetyka literaturoznawcza jest niewątpliwym  
kierunkowskazem. Jeden z recenzentów, Olaf Szewczyk, pisze:

gra Aarona Reeda *18 Cadence* – czy może raczej interaktywny eksperyment narracyjny,  
jak sam go określa, opowiada historię tytułowej posiadłości poprzez losy jej mieszkań-  
ców. Przyglądamy się ich codziennemu życiu z rozmaitych stron, wybierając perspektywę  
z udostępnionych przez autora opcji [...]. Możemy też układać z tych zdań, okruczeń opisów  
– niczym literackie kolaże – własne opowieści, do czego Reed zachęca. W analizie na Jaw-  
neSny.pl Paweł Schreiber porównuje *18 Cadence* do *Pokoju Jakuba* Virginii Woolf, i jest to  
dobry trop. Tutaj też poznajemy bohaterów nie przez kluczowe zakrety biografii, ale przez  
drobne, na pozór nieistotne gesty, banalne sceny<sup>29</sup>.

O artystycznych zaś aspektach gier multimedialnych Bartłomiej Cha-  
ciński pisze na przykładzie prac Davida Cage'a:

dramat interaktywny – tak opisuje swój gatunek David Cage. [...] Spór jest ciągle żywy.  
Jedni na gry video patrzą jak na fabuły opowiadane w sposób interaktywny, inni traktują  
je jako dziedzinę, która z filmowością nie ma nic wspólnego. Lecz gdy Cage wydaje nową  
grę, zaczyna o niej opowiadać jak wielbiciel literatury, kina czy muzyki. [...] Gdy wychodziła  
jego świetnie oceniana przygodówka *Fahrenheit*, Cage mówił o osiągnięciu emocjonalnej głębi  
zarezerwowanej dotąd dla innych dziedzin kultury. Prasa pisała o niezwykłym klimacie tego  
thrillera psychologicznego, o muzyce, którą stworzył do gry Angelo Badalamenti, znany  
ze ścieżek dźwiękowych do filmów Davida Lyncha. Gdy wreszcie wprowadzono na rynek  
*Heavy Rain* – kolejny czarny kryminał zrealizowany w konwencji filmu interaktywnego –  
promowano go jako zupełne novum w świecie gier video<sup>30</sup>.

Podobne akapity można z łatwością mnożyć i przytaczać. I choć zawarty  
w nich wywód w oczywisty sposób nie pretenduje do miana rozprawy  
badawczej, warto dostrzec, po pierwsze, powszechne wykorzystanie kate-  
gorii przynależnych poetyce oraz, po drugie, ich funkcjonalne zastosowanie.  
Recenzja prasowa służy wszak przede wszystkim wartościowaniu przed-  
miotu opisywanego, ponieważ pełni funkcję perswazyjną: jej zadaniem  
jest kształtowanie opinii i gustu rzeszy czytelników. W obu cytowanych  
przypadkach literackie walory gier komputerowych recenzenci postrze-  
gają jako podstawę do pozytywnej ewaluacji; techniczne, audiowizualne  
elementy struktury tekstu multimedialnego znajdują się na marginesie ich  
zainteresowań, dopasowanie bowiem odpowiedniej jakości i stylu grafiki do  
tematu gry traktowane jest jako „chwyt” elementarny. „Udziwnienie”, a wraz  
z nim, jak wskazują koncepcje Wiktora Szklowskiego<sup>31</sup>, dezautomatyzacja  
repcji, pojawiają się wraz z niekanonicznymi kombinacjami multime-

<sup>29</sup> O. Szewczyk, *18 Cadence*, „Polityka” 2013, nr 20 (2907), s. 89.

<sup>30</sup> B. Chaciński, *Tak jak w kinie*, „Polityka” 2013, nr 1 (2889), s. 84.

<sup>31</sup> W. Szklowski, *Sztuka jako chwyt*, przeł. R. Luźny [w:] *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, red. A. Burzyńska, M. P. Markowski, Kraków 2007, s. 95-111; W. Szklowski, *Wskrzeszenie słowa*, przeł. F. Siedlecki [w:] *Rosyjska szkoła stylistyki*, red. M. R. Mayenowa, Z. Saloni, Warszawa 1970, s. 55-63.

dialnej „treści” (fabuły i zasad gry) oraz „formy” (warstwy audiowizualnej). Jeśli potraktujemy tego rodzaju wypowiedzi prasowe jako symptomatyczne dla poszerzającego się konsekwentnie grona odbiorców gier<sup>32</sup>, nie sposób nie dostrzec w nich – zwłaszcza w kontekście systematycznie ogłaszanych statystycznych raportów kulturowego kryzysu tradycyjnego czytelnictwa – silnie wpisane przekonania o pojawieniu się kolejnego wcielenia niezwykle rzadko klasycznych przecież form literackich.

Narzędzia poetyki zatem, traktowane jako środki analitycznego opisu konstrukcji jakiegokolwiek tekstu kultury, wykazują swoją użyteczność także zastosowane w badaniach programów multimedialnych. Odpowiednia modyfikacja uznanych pojęć i procedur rodem z nauki o literaturze w celu dostosowania ich do refleksji nad grammi audiowizualnymi jest kwestią dalszych studiów, które zostały już podjęte zarówno na gruncie zagranicznym, jak i polskim. Jednakże szczególnie istotnego wkładu poetyki we współtworzenie instrumentarium *game studies* należy oczekiwać od jej najnowszych wariantów, a przede wszystkim teorii skupionych na czytelniczkiej recepcji i psychologicznych mechanizmach wizualizacji treści. Tym bowiem, co najbardziej różnicuje polisemiotyczne, interaktywne teksty multimedialne od tradycyjnie rozumianego tekstu, z myślą o którym poetyka ewoluowała przez stulecia, jest niespotykany wcześniej stopień skomplikowania relacji na linii nadawca (autor: projektant gry i sam program) – odbiorca (czytelnik-gracz)<sup>33</sup>. Fenomenologiczna teoria konkretyzacji miejsc niedookreślenia i apelatywnego aspektu tekstu stanowi dogodny i stabilny punkt wyjścia dla dalszych ustaleń. Wymaga jednak uzupełnień, gdy przedmiotem refleksji staje się konstrukt, którego autor dostarcza możliwie jak najogólniejszych ram strukturalnych: reguł lektury, kluczowych punktów narracji (w terminologii Rolanda Barthes’a: funkcji kardynalnych<sup>34</sup>) oraz warstwy audiowizualnej. Czytelnik-gracz konkretyzuje w takich przypadkach nie słowo jego „uschematyzowanym wyglądem” (wyobrażeniem), lecz fabułę odpowiednimi wyborami zwrotów akcji spośród liczby wariacji, jakie oferuje autor (w niektórych utworach wirtualnych potencjalnie nieskończonej). Kompetencje twórcze, przeniesione z nadawcy na odbiorcę tekstu już przez koncepcje poststrukturalistyczne, w przypadku gier multimedialnych ulegają dalszemu przesunięciu, niemal poza skalę spotykaną w tradycyjnie pojmowanej literaturze. Dlatego też nie sposób nie oczekiwać ważkiego wkładu, jaki w badanie gier komputerowych oraz rozwijanych programów rzeczywistości wirtualnej wnieść może choćby stosunkowo młoda poetyka

<sup>32</sup> Patrz: R. Bomba, *Gry komputerowe a kultura współczesna* [w:] *(Kon)teksty kultury medialnej. Analizy i interpretacje*, t. 1, red. M. Sokołowski, Olsztyn 2007, s. 79–93; S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, Warszawa 1998.

<sup>33</sup> Patrz m.in.: D. Urbańska-Galańczyk, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.

<sup>34</sup> R. Barthes, *Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań*, przeł. W. Błońska [w:] *Teorie literatury XX wieku...*, s. 254–284.

kognitywna, której ideą jest badanie nie tyle tekstu, co możliwości jego czytania; podejmowanie zagadnień percepcji, świadomości oraz wpływu zmysłów na mechanizmy poznawcze. Związane z nimi pojęcia<sup>35</sup> figury, tła, trajektora i landmarka, skryptów i schematów, światów możliwych czy przestrzeni mentalnych na obszarze tekstów literackich mogą być traktowane, z pewną dozą sceptycyzmu, jako warianty nieznacznie zmodyfikowanych, klasycznych narzędzi literaturoznawstwa. Jednakże z szerszej perspektywy zbioru tekstów kultury stanowią cenne adaptacje tychże narzędzi do badań nad najnowszymi wcieleniami tekstualności, w ich liczbie także nad tekstami multimedialnymi. Są metodologicznym pomostem między tekstem książki a interaktywnym tekstem multimedialnym.

W tym punkcie naszych rozważań jedna z możliwych odpowiedzi na wstępne pytanie o aktualny stan poetyki, jej analityczną użyteczność oraz perspektywy rozwoju w najbliższej przyszłości staje się wyraźna. Pośród rozlicznych kierunków przeobrażeń tekstów we współczesnej kulturze multimedialnej stanowią niewątpliwie jeden z najszybciej i najintensywniej rozwijających się. W jego nurcie gry audiowizualne są obszarem, na którym rosnącej popularności wśród odbiorców, a więc i wpływowi na kulturę, towarzyszy wprost proporcjonalny wzrost liczby elementów możliwych do zaklasyfikowania jako artystyczno-literackie. Trudno wskazać inną niż poetyka dziedzinę badań nad tekstem wyposażoną w narzędzia analityczne lepiej dostosowane do ich opisu. Skuteczny opis jest zaś koniecznością, nie tylko ze względu na etos reprezentantów nauk humanistycznych, których zadaniem jest badać człowieka i każdą jego aktywność, ze szczególnym uwzględnieniem kulturotwórczej. Jest konieczny także i dlatego, że z poetyką opisową nieodłącznie związana jest jej normatywna odmiana. Reguły konstrukcji tekstu kultury, analizowane i opisane, w licznych przypadkach uzyskują status wzorców, prowadzą do wytworzenia kanonu modeli gotowych do kopiowania. Ich znajomość aktywizuje tendencje awangardowe i eksperymentalne; kontestacja form modelowych w oczywisty sposób – co historia literatury wielokrotnie udowadnia chociażby w kryteriach delimitacji epok i nurtów – prowadzi do wytwarzania form nowatorskich. Wyniki analiz, jakich dostarcza aplikacja narzędzi poetyki (między innymi strukturalnej), oferują już nie badaczom, lecz samym twórcom tekstów, jednocześnie wzorce do powielania i schematy do przewyciężenia, przez co przyczyniają się do rozwoju przedmiotu swoich badań. Teksty multimedialne, w ich liczbie także gry audiowizualne, nie są wyjątkiem od tej, znanej literaturoznawstwu od dawna, prawidłowości.

W finalnych uwagach warto przypomnieć, iż analiza i opis gier komputerowych narzędziami poetyki, jakkolwiek stanowi „sama w sobie” atrakcyjny i aktualny obszar badań, jest także integralną częścią szerszego projektu naukowego. Nie należy bowiem zapominać o zdolności poetyki (lub sze-

---

<sup>35</sup> Patrz: P. Stockwell, *Poetyka kognitywna*, przeł. A. Skucińska, Kraków 2006.

rzej: nauki o tekście) do obejmowania zasięgiem swojego instrumentarium zjawisk nierzadko różniących się od siebie w sposób znaczący. Najważniejszy przykład na potwierdzenie tej tezy to studia nad literaturą, która jest przecież rejestrem mnogości ludzkich doświadczeń ujętych w odmiennych praktykach piśmienniczych. Mimo tej różnorodności poetyka (czy trafniej, w liczbie mnogiej, poetyki) efektywnie wykształciła środki opisu i klasyfikacji użyteczne także dla innych, nieliterackich dyscyplin badających teksty kultury, co Michał Głowiński określił mianem uczestnictwa w „interdyscyplinarnym koncercie nauk”. Tego rodzaju uczestnictwa wymaga projekt, jakim jest przejście od refleksji nad gramami multimedialnymi do ludologii – dziedziny badania wszelkich rodzajów gier tworzonych przez ludzkość.

„Termin *ludologia*” – wyjaśnia Augustyn Surdyk – jest neologizmem powstałym z połączenia „łacińskiego *ludus* – «gra», «zabawa», ale i «miejsce ćwiczeń», «szkoła»” z greckim terminem *logos*, „który we współczesnie używanej formie *-logia* służy do nazywania różnorodnych dziedzin dostępnej ludziom wiedzy”<sup>36</sup>. Hasło „ludologia” nieodłącznie odsyła także do ustaleń zawartych w *Homo ludens* Johana Huizingi, dla którego kultura ludzka rodzi się i rozwija poprzez twórczą zabawę (grę) jej uczestników. Współczesne zastosowanie terminu „ludologia” (ang. *ludology*) zapoczątkował Gonzalo Frasca, aby opisać powstającą „dziedzinę, która skupiłaby się na badaniu gier w ogóle i gier wideo w szczególności”<sup>37</sup>. Jednakże próby skonsolidowania dziedziny napotykały istotne problemy terminologiczne, zwłaszcza w anglosaskich, germańskich i romańskich obszarach językowych, gdzie słowami *play*, *spiel* lub *jeu* (podobnie jak rosyjskim *узпа́*) określa się szerokie spektrum aktywności kulturowych, których cechą może być (niekoniecznie równocześnie) „gra” lub „zabawa”. Dlatego też badacze podzielają trudności Ludwiga Wittgensteina związane z precyzyjnym zdefiniowaniem znaczenia „gry”<sup>38</sup>, przez co ludologia „jako dyscyplina naukowa zajmująca się badaniem gier dalece wykracza poza techniczne ramy gier i osadza je w kontekście relacji międzyludzkich, kultury i wszystkich zjawisk im towarzyszących”<sup>39</sup>. Dyskusje metodologiczne nad kształtem formowanej

<sup>36</sup> „Jak zatem widać, główny człon terminu ludologia – *ludus* – poza odniesieniami do gry i zabawy, związany był również ze szkołą, co mogłoby wskazywać na starożytne już związki nauki z ludycznością, w myśl zasady «uczyć się bawiąc»” (A. Surdyk, *Status naukowy ludologii...*, s. 224).

<sup>37</sup> Cyt. za: tamże, s. 226.

<sup>38</sup> Pośród najbardziej inspirujących na gruncie polskim opracowań wymienić warto prace: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, *O pojęciu „gra” i jego leksykalnych wykładnikach w aspekcie składni semantycznej* [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa 1997; H.-G., Gadamer, *Pojęcie gry*, przeł. B. Baran [w:] *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. L. Kolankiewicz, Warszawa 2005; J. Juul, *Co potrafisz, a czego nie potrafisz gry komputerowe*, przeł. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia” 2003, nr 4 (wydanie on-line: <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/968>, dostęp: 21.05.2013); M. Wołos, *Koncepcja „gry językowej” Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*, Kraków 2002.

<sup>39</sup> A. Surdyk, *Status naukowy ludologii...*, s. 237.



dziedziny oraz zasięgiem jej kompetencji konsekwentnie przynoszą coraz precyzyjniejsze i szerzej akceptowane przez badaczy ustalenia, niewątpliwie jednak jest interdyscyplinarne instrumentarium konieczne do jej najpierw ukonstytuowania, a następnie zgłębiania. Jak postuluje Surdyk, ludologia musi wypracować „elastyczną paletę metodologii, zaczerpniętych z różnych dyscyplin i dziedzin, o zmiennym środku ciężkości, z których dobierano by konkretną w zależności od celu, charakteru, aspektu i przedmiotu badań – lub w poszczególnych przypadkach stosowano by kompilacje kilku metod”<sup>40</sup>.

Nie sposób nie zauważyć, iż propozycje krystalizujące się dziedziny są dla literaturoznawców zaproszeniem do współdziałania w metodologicznym „koncercie nauk”, a poetyka, która wykazała już swoją skuteczność w opisie między innymi gier literackich, fabularnych i multimedialnych, stanowić w nim może jeden z instrumentów o szacownym rodowodzie, niezmiennej aktualności i wielokrotnie dowiedzionej efektywności.

## **Poetics and Ludology: Literary Research vs. Studies of Games**

### Summary

One of the current types of discourse produced by the representatives of various academic disciplines in Poland and abroad serves the purpose of isolating from among the many branches of the humanities a separate interdisciplinary field of research on the games and plays present in our culture. The need for forming a separate domain of studies focused on such an extensive range of interests and competences was postulated first by the researchers of audiovisual programs who noticed the semiotic and communicative nature of computer games, which inspired them to resort to analytical procedures and concepts of literary origin too. The purpose of the article is to show the transformations in the evolution of poetics which have made it a discipline perfectly applicable to the study of the textual and “literary” aspects of multimedia games and, in consequence, has resulted in its status of one of the essential components of the methodological tools of the fledgling academic discipline in question.

---

<sup>40</sup> Tamże, s. 232.