

Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy

im. Jana Długosza w Częstochowie

Wydział Humanistyczny

Instytut Literaturoznawstwa

Streszczenie

Rozprawa doktorska *Narracyjność gier. Analiza narratologiczna na przykładzie wątków i motywów religijnych* napisana pod kierunkiem Prof. Dra hab. Adama Regiewicza oraz promotora pomocniczego Dra Mateusza Dąsala.

Praca *Narracyjność gier. Analiza narratologiczna na przykładzie wątków i motywów religijnych* ma charakter metodologiczny i jest próbą dostosowania narratologii w ujęciu Mieke Bal do badania medium gier, przede wszystkim gier wideo. Jako przykład jej zastosowania autor wybrał wątki i motywy religijne na narracjach gier.

W pierwszym rozdziale pracy autor odnosi się do wykreowanych przez Mieke Bal narzędzi i kategorii wymieniając je i proponując ich zastosowanie odnośnie interaktywnych tekstów audiowizualnych. Odnosi się tam przede wszystkim do takich pojęć jak focalizacja, tekst, opowieść i fabuła, przystawiając je do kategorii ludyczności i ludonarracji. Oprócz tego wskazuje na historyczne podejścia do badania narracji oraz metodologie religioznawcze. Kluczowe jest tu scharakteryzowanie koncepcji rozgrywki jako tekstu właściwego oraz przygotowanie narzędzi wykorzystywanych w kolejnych rozdziałach.

Rozdział drugi stanowi prezentację treści narracyjnej, która będzie przedmiotem analizy, ze wstępną charakterystyką pod kątem roli wątków i motywów narracyjnych w kształtowaniu całości narracji jak i światotworzeniu. Autor posługuje się bowiem wyłącznie przykładami religii fikcyjnych, stworzonych na potrzeby światów fantastycznych.

Ostatni rozdział stanowi właściwą analizę narratologiczną, w której autor opracowuje treść przedstawionych wcześniej tekstów. Są one badane pod kątem kształtowania opowieści i fabuł oraz roli w projektach gier, które były przedmiotem rozpoznania. Autor wskazuje też na struktury fabularne stosowane w fabułach ludycznych, ostatecznie dochodząc do wniosku, że nie występują one we wszystkich grach, jednak stanowią o „growości” tworzonych narracji.

Autor pracy wskazuje narratologię jako właściwe do badania tekstów gier narzędzie, uprzednio odpowiednio je dostosowując. Nie zachodzi tu oczywiście ingerencja w samą metodę, ale jedynie odpowiednie zwrócenie jej ku właściwej przestrzeni, nie tylko cyfrowej czy audiowizualnej, ale interaktywnej i ludycznej. Podkreśla także praktyczne zastosowanie treści religijnych, które nie podlegają w jego pracy uogólnieniu i nie powinny prowadzić do wniosków wykraczających poza obszar literaturoznawczy.

Lukasz Jasuła