

Streszczenie

Narracje gier cyfrowych są zarówno interaktywne, jak i multimodalne. Opowiadają historie w sposób odmienny od tego, co znamy z mediów tradycyjnych. Przez wzgląd na ich zaawansowanie technologiczne, dotychczasowe ramy teoretyczne – tak językoznawcze, jak i literaturoznawcze – nie posiadają zadawalającej metodologii, która pozwoliłaby na wyjaśnienie wielu istotnych aspektów doświadczenia płynącego z tego typu narracji. Jednym z takich aspektów jest symulacja elementów narracji, które niekoniecznie muszą, i często nie są, urzeczywistniane podczas wątków narracyjnych. Inym aspektem jest zdolność do naukowego wyjaśnienia subiektywnego odbioru narracji w szerszym kontekście społeczno-kulturowym. Poniższa dyskusja poddaje krytycznej analizie aktualne tendencje w debacie narratologicznej, skupiając się na sposobie odbioru narracji przy pomocy zmysłów oraz poprzez emocje. Po przyjęciu modelu opartego na *teorii narracyjnego zaangażowania* (narrative engagement) Marii-Ángeles Martínez (2018) oraz modelu dyskursu (CDS) Ronalda Langackera (2008), niniejsze studium prezentuje w rozdziale pierwszym stan badań w dziedzinie narratologii oraz dynamicznie rozwijających się badań nad narracją gier cyfrowych. Pozostałe dwa rozdziały analizują wybrane wątki narracyjne dwóch gier cyfrowych: *Firewatch* (Campo Santo 2018) oraz *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* (CD Projekt RED 2015). Analiza obu gier obejmuje teorię metafor konceptualnych Georga Lakoffa i Marka Johnsona (1981; 1993) oraz model analizy dyskursu Joanny Gavins (2007). Proponowany w pracy model ujmuje i jednocześnie poszerza nasze rozumienie sposobu, w jaki odbiorcy narracji wchodzi w interakcję z środowiskami gier cyfrowych oraz jej fikcyjnymi postaciami. W szczególności rozprawa opisuje mechanizm, w jaki sposób dokonuje się obrazowanie motywów przewodnich oraz sposób, w jaki decyzje podejmowane w grach cyfrowych wpływają na uczestników biorących udział w dyskursie gier cyfrowych.

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, symulacja, narracja, poetyka kognitywna, językoznawstwo kognitywne, gronoznawstwo, interakcja, narratologia, schemat Ja światopowieści, metafora konceptualna, motyw, awatar, postać.

M. Maciej Bator
podpis doktoranta