

UNIwersytet Jagielloński w Krakowie

Wydział Filologiczny

Ryszard Kurpiel

Manifestations of Globality and Glocality:

The Language of YouTube Gaming Videos

in American English, Italian and Polish

**Przejawy globalności i glokalności – język anglojęzycznych,
polskojęzycznych i włoskojęzycznych filmów z grami na YouTube**

Autoreferat rozprawy doktorskiej

Promotor: dr hab. Grzegorz Szpila

KRAKÓW, 1 WRZEŚNIA 2021

1. Przedmiot i cel badań

Mówi się, że wraz z internetem powstała inna rzeczywistość, to znaczy obok świata fizycznego zaistniał obecnie również świat w internecie. Ten ostatni nie wydaje się jednak tylko prostym powieleniem, a bytem rządzącym się w mniejszym lub większym stopniu nieco odmiennymi prawami. Skoro zakładamy istnienie świata w internecie lub świata internetu, to nasuwa się pytanie o ludzkie formy wyrazu oraz dynamikę interakcji międzyludzkich w ramach tego medium – rzecz niezwykle istotną w tradycyjnie pojmowanym świecie fizycznym. Badacze języka i komunikacji wykazywali zainteresowanie tym, co dzieje się z językiem w sieci od samego początku istnienia internetu, czasem popadając w determinizm czy zbyt pochopnie ogłaszając całkowitą unikatowość dynamiki interakcji zapośredniczonej technologicznie, ale w większości przypadków wnosząc cenny wkład w rozwój badań w tym zakresie. Wczesne badania języka internetu dotyczyły wyłącznie tekstów pisanych, gdyż ze względu na ograniczenia technologiczne (jak chociażby szybkość łącza) wszelkie formy komunikacji ustnej online były mało rozpowszechnione. Jednakże z upływem lat rozwój technologii zmienił ten stan rzeczy. Szczególnie od roku 2005, czyli od czasu powstania platformy YouTube, pozwalającej na umieszczanie filmów online, można tak naprawdę mówić o eksplozji treści wykorzystujących język mówiony w internecie.

Eksplozji tej jednak nie towarzyszył proporcjonalny wzrost liczby badań nad językiem mówionym w internecie i do dzisiaj zdecydowanie dominują opracowania dotyczące tekstów pisanych, multimodalności, a w szczególności wzajemnego oddziaływania tekstów pisanych z innymi znakami semiotycznymi. W 2013 Sindoni stwierdziła, że badania nad tekstami przynależącymi do kultury cechującej się partycypacją i zapośredniczeniem technologicznym oraz socjo-semiotycznymi afordancjami społeczności tworzących filmy w internecie, których najbardziej znanym przejawem jest YouTube, wciąż są w powijakach (Sindoni 2013: 173), a jeszcze w 2017 Johansson zaznaczyła, że YouTube jest obszarem bardzo ważnym, a w większości niezbadanym (Johansson 2017: 191). Moja praca stanowi próbę wkładu w ten niedoreprezentowany obszar badań nad językiem. Przedmiotem mojego zainteresowania był mówiony język angielski odmiany amerykańskiej, język polski i język włoski używane w szczególnym rodzaju filmów z grami komputerowymi na YouTube, to jest w tak zwanych *Let's Playach*. W typowym *Let's Playu* gracz, zwany również *Let's Playerem*, nagrywa siebie podczas rozgrywki, komentując na bieżąco swoje postępy, co niektórzy badacze zjawiska określają słowem

riffing (Nguyen 2016). Społeczność Let's Playerów można postrzegać jako jedną z wielu wspólnot praktyki (ang. *community of practice*) powstałych wraz z nadejściem tzw. Web 2.0, czyli fazy rozwoju internetu cechującej się m. in. dużym nakierowaniem na treści generowane przez samych użytkowników, na aspekcie społecznościowym, na uczestnictwie, konwergencji i standaryzacji. Jak zauważa Jones (2016: 62-63), YouTube jest typowym przedstawicielem takich platform, a większość treści tam zawarta to ludzki dyskurs, który realizowany jest przy pomocy wielu znaków semiotycznych, takich jak tekst, audio, wideo, obraz, a zatem stanowi obiekt zainteresowania dla badaczy z dziedziny CMC (ang. *Computer-Mediated Discourse*, dyskursu zapośredniczonego komputerowo).

Podstawowym celem mojej pracy jest weryfikacja twierdzenia, że zachowania językowe amerykańskich, włoskich i polskich twórców filmów z grammi posiadają cechy wspólne, które mogą wskazywać, również ze względu na charakterystykę i afordancje medium, na wyłanianie się gatunku Let's Playów w ramach dyskursu języka mówionego w internecie o globalnym, międzykulturowym i ponadnarodowym charakterze. Moja dobra znajomość tych trzech języków oraz głębokie zainteresowanie obszarami kulturowymi, na których występują, pozwoliły mi na przeprowadzenie międzykulturowych i międzyjęzykowych badań nad dyskursem Let's Playerów. Ponadto te trzy języki stanowią spuściznę kulturową, którą można ogólnie określić jako przynależącą do cywilizacji zachodniej, ale równocześnie są przedstawicielami trzech wielkich grup językowych w obrębie języków indoeuropejskich, tj. germańskiej, romańskiej i słowiańskiej, pozwalając na jeszcze większe urozmaicenie materiału badawczego. Według mojej najlepszej wiedzy, nie było dotychczas badań, które skupiałyby się na języku mówionym w filmach na YouTube przez analizę porównawczą wypowiedzi twórców w tych trzech językach równocześnie.

Twierdzeniu głównemu towarzyszą dodatkowe pytania badawcze:

- (1) czy cechy dyskursu mówionego występującego w analizowanych Let's Playach są wystarczająco wyraziste, aby można było je opisać jako globalny gatunek, rozumiany w ujęciu Bakhtina (1986: 64) jako względnie stabilny tematycznie, kompozycyjnie i stylistycznie rodzaj wypowiedzi;
- (2) jak globalizacja języka przejawia się w analizowanych Let's Playach i czy jest źródłem różnicowania zachowań językowych i treści, które wydawać się mogą jednolite i powtarzalne;

- (3) czy można mówić o wyrazistych cechach lokalnych zachowań językowych Let's Playerów z trzech obszarów kulturowych stanowiących punkt zainteresowania, tj. Stanów Zjednoczonych, Włoch i Polski;
- (4) czy, przy założeniu istnienia podobieństw na poziomie międzyjęzykowym i międzykulturowym, istnieją różnice specyficzne dla danych obszarów kulturowych i czy są one systematyczne, czy raczej wynikają ze znacznego stopnia indywidualizacji języka konkretnego Let's Playera bez względu na kraj, z którego pochodzi.

2. Struktura pracy

Praca składa się z sześciu rozdziałów. Liczy ona 292 strony, a jeden z dwóch załączników stanowi 542-stronicowa transkrypcja trzydziestu analizowanych Let's Playów.

Rozdział pierwszy nakreśla cele pracy oraz problem badawczy. Rozdział zawiera wstępne spostrzeżenia na temat języka mówionego online – w szczególności na YouTube – któremu badacze poświęcają coraz więcej uwagi. Wprowadzone zostają podstawowe pojęcia, takie jak *YouTuber*, *gamer*, *Let's Player*, *vlog*, film z grami (ang. *gaming video*) i *Let's Play*.

W rozdziale drugim opisuję dotychczasowe badania dyskursu ze szczególnym uwzględnieniem dyskursu mówionego w kontekście zjawiska Web 2.0 i komunikacji zapośredniczonej komputerowo. Przegląd literatury uzupełniam odniesieniami do tego, jak dobrze wypracowane modele opisu języka mogą być użyte w domenach cyfrowych. Następnie omawiam badania dotyczące w sposób szczególny zjawiska YouTube z różnych perspektyw, chociażby w odniesieniu do globalizacji czy studiów nad grami.

W rozdziale trzecim opisuję zjawisko globalności, lokalności i glocalności, zwłaszcza w kontekście nowych mediów i *CMC*, ze wskazaniem na YouTube jako istotną przestrzeń, w której te zjawiska zachodzą, oraz na *Let's Playe* jako przykłady wielowarstwowego charakteru globalnych, lokalnych i glocalnych interakcji.

Rozdział czwarty rozpoczyna się krótkim przeglądem sektora gier komputerowych z perspektywy ekonomicznej, po czym następuje zwięzły opis wielowiekowego powiązania ludzkości z grą (ang. *game*) i rozgrywką (ang. *play*). Następnie dokonuję przeglądu badań dotyczących grania w gry (ang. *gaming*) i rozgrywki (ang. *play*), w szczególności dyskursu graczy. Omawiam szereg zjawisk powiązanych z *Let's Playami*, takich jak transnarodowość (ang.

transnationality), wernakularność (ang. *vernacularity*), dychotomia między statusem widza a autora (ang. *the spectatorship-authorship dichotomy*) i paradoks standaryzacji-personalizacji (ang. *the standardization-customization paradox*). Uwagę poświęcam samemu gatunkowi filmu z grami jako takiemu, jak i riffingowi Let's Playerów, postrzeganemu jako formę praktyki alfabetyzmu cyfrowego (ang. *digital literacy*). Na praktykę tę składają się ciągłe łączenie różnych materiałów i trybów, komentarze kulturowe oraz tworzenie postaci odgrywanej na YouTube (ang. *YouTube persona*) w ramach wysoce wernakularnej, potocznej i konwersacyjnej struktury, mającej na celu stworzenie ludycznego spektaklu. Analizuję różne sposoby stosowania się Let's Playerów do dominujących kodów (scenariuszy) gier albo pogwałcania ich głównych założeń, jak i napięcia między tymi dwoma zjawiskami. Omawiam przejście od rejestru rozgrywki (ang. *register of play*) do rejestru przedstawienia (ang. *register of performance*) w ramach wernakularnego spektaklu. Nakreśliłam również kwestię narracji w Let's Playach, ze wskazaniem na debatę „ludologia-narratologia” w badaniach gier. Przedstawiam metody opisu elementów narracji, które stanowią źródło inspiracji dla stworzonego przeze mnie modelu kategorii narracji.

Rozdział piąty zawiera opis analizowanego materiału oraz kryteria jego doboru. Przybliżam gry wykorzystane przez Let's Playerów i ich istotne możliwości (ang. *affordances*). Następnie dokuję analizy właściwej materiału na podstawie transkryptu trzydziestu filmów z grami amerykańskich, włoskich i polskich Let's Playerów.

W ostatnim, szóstym rozdziale, podsumowuję najważniejsze aspekty omówione w pracy i przytaczam cechy powstającego gatunku riffingu Let's Playów w powiązaniu z globalnością i lokalnością. Potwierdzam główną hipotezę badawczą, ustosunkowuję się do towarzyszących jej pytań badawczych oraz nakreśliłam dalsze perspektywy badań nad językiem Let's Playerów.

3. Materiał badawczy i założenia metodologiczne

Analizie poddałem trzydzieści Let's Playów stworzonych przez trzydziestu różnych Let's Playerów, po dziesięciu posługujących się odpowiednio amerykańską odmianą języka angielskiego, językiem polskim lub językiem włoskim. Całkowita długość przeanalizowanego materiału to ok. 540 minut, czyli ok. 9 godzin. W celu uzyskania jak najbardziej podobnego środowiska do analizy, dokonałem ścisłej selekcji Let's Playów na podstawie opracowanych przez siebie siedmiu kryteriów:

1. Kanały wybranych Let's Playerów znajdowały się w czołówce kanałów z największą liczbą subskrybujących – wielka popularność danych kanałów może sugerować, jakie cechy, również te językowe, mogą być na tyle pożądane, że stanowią wyznaczniki gatunku;
2. Wszyscy Let's Playerzy grali w te same gry – pozwoliło mi to na skupienie się na reakcjach językowych graczy w tych samych momentach rozgrywki, w tym samym środowisku i na tym samym etapie postępowania fabuły;
3. Długość analizowanych odcinków została ujednolicona tak, by odzwierciedlać te same momenty w grze oraz zawierać początek i koniec odcinka;
4. Wszyscy Let's Playerzy byli płci męskiej – wybór ten wiązał się przede wszystkim ze statystyką: o ile istnieją, oczywiście, Let's Playerki, jest ich zdecydowanie mniej, szczególnie w Polsce i we Włoszech;
5. Wszyscy Let's Playerzy byli w wieku od ok. 20 do ok. 40 lat – kryterium to jest tylko orientacyjne, ponieważ trudno było znaleźć dokładne i rzetelne informacje na ten temat;
6. Wszyscy Let's Playerzy byli rodzimymi użytkownikami odpowiednio amerykańskiej odmiany języka angielskiego, języka polskiego lub języka włoskiego – choć analiza wypowiedzi Let's Playerów, których dany język nie jest językiem ojczystym, stanowi ciekawy kierunek badań, zmieniłaby charakter tych ostatnich, ponieważ spontaniczne wypowiedzi takich twórców mogą różnić się od naturalnych reakcji native speakerów;
7. W każdym filmie występował tylko jeden Let's Player, który prowadzi riffing. Możliwe są różne inne konfiguracje: Let's Player może nagrywać film z drugą osobą albo z wieloma osobami naraz; osoby te mogą być fizycznie obecne w jednym miejscu albo nagrywać w różnych miejscach. Analizie w mojej pracy poddałem sytuację, w której Let's Player de facto prowadzi monolog, tj. nie interaguje językowo z innymi ludźmi w czasie rzeczywistym.

Choć każde zawężenie materiału badawczego wiąże się, oczywiście, również z ograniczeniami, głównym celem, który mi przyświecał, było takie dobranie filmów, żeby kontekst, w którym występują zachowania językowe Let's Playerów, był jak najbardziej zbliżony dla wszystkich trzech języków przy danej trójce graczy.

Spśród wielu różnorodnych opracowań i orientacji badawczych, do których odnosiłem się w pracy, istnieje kilka, które ujmują w sposób szczególnie istotny badaną problematykę. Tak więc Frobenius opisuje przez pryzmat pragmatyki techniki konstruowania widowni (ang. *audience*

design) we vlogach, zauważając przy tym, że monolog nie cieszy się o dziwo zbyt dużym zainteresowaniem badaczy (2014: 6). Opracowane przez badaczkę cenne podejście do monologu komplikował w mojej analizie, jednakże, fakt występowania bardzo wyrazistego znaku semiotycznego, jakim jest gra komputerowa, i intensywnego zanurzenia gracza w rozgrywkę przy równoczesnym kreowaniu przez niego postaci odgrywającej pewną rolę, tj. *persony*. Jak podaje Beers Fägersten (2017: 9), termin ten został użyty już w 1956 przez Hortona i Wohla (1956: 215) w odniesieniu do performerów i osobowości, których istnienie jest funkcją mediów samych w sobie. Do kwestii tej odnosi się wspomniany już wcześniej Nguyen (2016: [3.6]), który zauważa, że riffing Let's Playerów w połączeniu z aktywnym oddawaniem się rozgrywce powoduje, że całe opisywane wydarzenie zapośredniczone medialnie zdaje się odbywać na żywo, a co za tym idzie, pozwala Let's Playerowi konstruować subiektywną widownię (ang. *subjective audiencehood*) w ramach performance'u. Mamy tutaj do czynienia zatem z personą uprawiającą performance (ang. *performing persona*, *ibid.*: [2.10])). W swoich obszernych badaniach kolejna badaczka, Barnabé, zauważa, że Let's Playe najczęściej analizowane są jako praktyka, a nigdy jako format albo gatunek (2017: 112-113). Z kolei bycie Let's Playerem wiąże się według Burwell i Millera (2016: 122) z wysoko rozwiniętym alfabetyzmem cyfrowym czy rozeznanem w gatunku (ang. *digital literacy*), polecającym na wiedzy na temat tego, jak grać w daną grę i jak analizować takie elementy rozgrywki jak narracja, obrazowanie, akcja i ideologia, co jest rozpoznawalne przez społeczność twórców i fanów Let's Playów. Pamiętać przy tym należy, że Let's Playe to nie przewodniki czy filmy instruktażowe, więc wszelkie niedociągnięcia, porażki czy wybuchy niekontrolowanej emocjonalności są skrupulatnie dokumentowane, co Menotti (2014: 89) porównuje do formy kina bezpośredniego, w której twórca filmowy nie ukrywa wysiłku włożonego w produkcję swojego dzieła ani emocji z tym związanych.

Skoro performance, jakim jest Let's Play, wykazuje powyższe cechy, postawiłem sobie wspomniane wcześniej pytanie, w jaki sposób są one realizowane językowo i czy mechanizmy te podobne są w filmach amerykańskich, polskich i włoskich. Jedną z kwestii do rozstrzygnięcia było to, czy istnieją różnice między Let's Playerami trzech narodowości, jeśli chodzi o stopień przestrzegania podczas rozgrywki dominującego kodu gry (ang. *dominant code of the game*, Nguyen 2016), czyli postępowania zgodnie z intencjami twórców gry, oraz efekt odchylenia (fr. *détournement*, Barnabé 2017), czyli zachowanie nieprzewidziane przez twórców, celowo łamiące zasady panujące w świecie gry. Bardzo pożyteczny okazał się w tym przedsięwzięciu model do

analizy narracji w Let's Playach autorstwa Kerttuli (2016). To jego siedem pierwotnych kategorii narracji posłużyło mi jako punkt wyjścia do stworzenia swojego własnego modelu, wersji mocno zmodyfikowanej i wzbogaconej. Na mój model składa się jedenaście głównych kategorii narracji i trzydzieści jeden podkategorii, które zidentyfikowałem w analizowanych Let's Playach. W pracy dokonałem szczegółowego opisu zaprezentowanego modelu, przytaczając przykłady prototypowe i graniczne. Każdą z niemal 8000 kwestii wypowiedzianych przez Let's Playerów w materiale zaklasyfikowałem do jednej albo dwóch (pod)kategorii. Poniżej przedstawiam skrócony opis kategorii.

1. Narracja konwencji przedstawienia YouTube (ang. *YouTube Performance Convention Narration*) opisuje elementy typowe dla filmów wideo na YouTube, takie jak charakterystyczne wstępy i zakończenia, bezpośrednie odniesienia do danego odcinka/filmu, do serii na kanale, poprzednich i przyszłych odcinków, do samego kanału, innych treści i działalności Let's Playera niebezpośrednio związanych z daną rozgrywką, jak i do samej platformy YouTube;
2. Narracja funkcji fatycznej (ang. *Phatic Communion Narration*) zawiera wypowiedzi, które bezpośrednio przekładają się na podtrzymywanie dialogu między Let's Playerem a widzami w ramach techniki konstruowania widowiska, takie jak zwroty do publiczności czy użycie pierwszej osoby liczby mnogiej;
3. Narracja deskryptywna (ang. *Descriptive Narration*) opisuje odniesienia do gry jako produktu w ujęciu ekonomiczno-technicznym, do interaktywnych i nieinteraktywnych elementów intra-diegetycznych, czyli takich, które są częścią świata gry, jak również do tekstów intra- i extra-diegetycznych (a więc takich, które są częścią interfejsu gry i istnieją poza światem przedstawionym), czytanych na głos, parafrazowanych, tłumaczonych albo wspomnianych przez Let's Playerów;
4. Narracja spójności ze światem przedstawionym (ang. *Storyworld-coherent Narration*) zawiera wypowiedzi, które skupiają się na świecie gry i opisują zachowania spójne z wizją i zamierzeniami jej twórców. W tej kategorii rozróżniam wypowiedzi wzmacniające wątek główny lub rozgrywkę oraz wypowiedzi objaśniające wątek główny lub rozgrywkę;
5. Narracja alternatywna (ang. *Alternative Narration*) zbiera wypowiedzi, które są odchyleniem od dominującego kodu gry, postępowaniem niezgodnym z pierwotnym zamiarem twórców. Są to wypowiedzi, które mogłyby w ogóle nie przyjść na myśl widzom,

którzy oglądaliby film instruktażowy na temat tego, jak grać w daną grę. Naginają, zmieniają, wyśmiewają lub nadinterpretowują one oryginalną fabułę. W ramach tej kategorii rozróżniam wypowiedzi stanowiące nowe, kreatywne dodatki do oryginalnej fabuły albo wypowiedzi pełniące wyraźną funkcję komediową;

6. Narracja estetyczna (ang. *Aesthetics Narration*) zawiera wypowiedzi, które ogólnie dotyczą jakości elementów audiowizualnych w ujęciu technicznym lub opisujących wrażenia estetyczne Let's Playera z gry i świata przedstawionego w grze;
7. Narracja mechaniki gry (ang. *Game-Mechanics Narration*) opisuje wypowiedzi odnoszące się do stricte technicznych elementów gry nie dotyczących estetyki, a skupiające się na grywalności i opisie doświadczeń, które mogą stać się udziałem gracza w ogóle (a nie subiektywnie danego Let's Playera);
8. Narracja intertekstualności/aluzji (ang. *Intertextual/Allusive Narration*) dotyczy wypowiedzi, które zawierają odniesienia do innych tekstów, produktów kultury i praktyk, jak również cytaty czy jedynie aluzje. Odniesienia takie dzielę na ogólne (kulturowe), dotyczące gamingu (czyli grania w gry) oraz dotyczące bezpośrednio danego Let's Playera, tj. jego życia prywatnego, innych treści na kanale, znanych mu osób, rzeczy czy wydarzeń, projektów czy interakcji z innymi YouTuberami itp.;
9. Narracja zwrotna (ang. *Reflexive Narration*) odnosi się do bezpośredniej interakcji ustnej lub pisemnej między dwoma albo większą liczbą Let's Playerów oraz do reakcji Let's Playera na pisemne komentarze widzów. Te ostatnie możemy podzielić na synchroniczne (jak np. podczas streamingu, sesji na żywo) i asynchroniczne (post-factum), czyli wypowiedzi Let's Playera dotyczące komentarzy pod jego poprzednimi filmami albo na wszelkich innych platformach i mediach społecznościowych;
10. Narracja autorefleksji (ang. *Self-reflective Narration*) to wypowiedzi Let's Playera na temat jego osobistych odczuć, reakcji i doświadczeń bezpośrednio albo niebezpośrednio powiązanych z rozgrywką;
11. Narracja dygresji (ang. *Digressive Narration*), ostatnia kategoria narracji, zawiera dygresje całkowicie niezwiązane z grą, rozgrywką czy platformą YouTube oraz inne elementy bardzo luźno albo wcale niepowiązane z performancem.

4. Wyniki przeprowadzonych badań

Badania pokazały, że riffing Let's Playerów we wszystkich przeanalizowanych amerykańskich, włoskich i polskich Let's Playach jest wysoce nieformalny, rozluźniony, poufaty i konwersacyjny. Występują liczne wykrzyknienia, w tym wulgaryzmy, emocjonalne wybuchy, powtórzenia, jąkanie się, nieformalna leksyka, częste użycie elipsy, krótkie wypowiedzi o prostej konstrukcji, przedkładanie form czasownikowych nad rzeczownikowe, liczne błędy gramatyczne, nietypowa składania, niedociągnięcia stylistyczne, wypełniacze i redundancje. Uwagę zwraca bardzo znikome użycie żargonu graczy, co może sugerować, że Let's Playerzy tworzą filmy dla szerokiej publiczności na YouTube, która jest niekoniecznie zainteresowana szczegółowymi przewodnikami dotyczącymi rozgrywki, a raczej ogólną wartością przedstawienia. Również użycie regionalizmów jest pomijalne, a elementy nacechowane kulturowo, które stanowiłyby problem dla osób niezaznajomionych z danym obszarem kulturowym, występują w bardzo ograniczonym stopniu.

Dyskurs ten jest spontaniczny (lub celowo przedstawiony jako spontaniczny), ludyczny, cechujący się partycypacją, amatorskością, multimodalnością i dynamizmem. Let's Playerzy wzmacniają taki styl w celu zapewnienia publiczności wernakularnego spektaklu. Techniki konstruowania widowni (ang. *audience design techniques*), przede wszystkim bardzo częste bezpośrednie zwroty do publiczności, są wyraźnie obecne w riffingu w celu załagodzenia dystansu czasowego i fizycznego między widzami a Let's Playerami.

Jeśli chodzi o udział wspomnianych wcześniej kategorii narracji we wszystkich trzech językach będących przedmiotem zainteresowania, to analiza wykazała, że najbardziej powszechnymi są: narracja spójności ze światem przedstawionym, narracja deskryptywna oraz narracja alternatywna. Kwestie należące do narracji spójności ze światem przedstawionym i narracji deskryptywnej razem stanowią ponad połowę wszystkich narracji, co sugeruje, że Let's Playerzy w analizowanym materiale stosują się do dominujących kodów gry, a w mniejszym stopniu tworzą wypowiedzi, które od nich odchodzą. Wynika z tego, że Let's Playerzy poświęcają najwięcej czasu na wzmacnianie, wyjaśnianie, opisywanie wątku i/lub rozgrywki, jak również interakcję ze światem przedstawionym w grze zgodnie z pierwotnymi zamierzeniami twórców gry. W ramach tych dwóch kategorii, komentarze Let's Playerów są kontekstualnie stosowne i nie zaskakują. Procentowy udział jedenastu kategorii narracji okazał się wyjątkowo zbliżony we

wszystkich trzech językach. Druga analiza dotyczyła dystrybucji kategorii narracji w czasie rozgrywki. Na podstawie zaobserwowanych trendów można stwierdzić, że analogicznie do udziału kategorii narracji, również dystrybucja czasowa kategorii narracji rozkłada się bardzo podobnie w trzech badanych językach. Na ogół narracja spójności ze światem przedstawionym i narracja alternatywna pojawiają się z większą częstotliwością w miarę intensyfikacji rozgrywki, przy równoczesnym spadku użycia narracji deskryptywnej i narracji funkcji fatycznej. Narracja konwencji przedstawienia YouTube oraz jedyna relewantna w materiale podkategoria narracji zwrotnej (odniesienia do wypowiedzi od widzów post-factum) regularnie pojawiają się na początku i na końcu filmów, odzwierciedlając tym samym fakt, że narracje typowe dla filmów na YouTube zazwyczaj rozpoczynają i zakończają riffing Let's Playów.

Reasumując, riffing Let's Playerów wykazuje uderzająco jednolite wzorce w kontekście udziału kategorii narracji i rozłożenia kategorii narracji we wszystkich analizowanych filmach w amerykańskiej odmianie języka angielskiego, w języku włoskim i języku polskim. Użycie żargonu graczy oraz aluzji nacechowanych kulturowo jest znikome. Zróżnicowanie regionalne na poziomie leksyki jest niewielkie. Biorąc pod uwagę powyższe, postuluję, że wszystkie wyżej opisane cechy są wystarczająco wyraziste, aby stanowić charakterystykę powstającego gatunku riffingu Let's Playów, który jest globalny, międzykulturowy i ponadnarodowy. Różnice, które mogą występować, wynikają z cech indywidualnych i nie są powiązane kulturowo. Filmy te wykazują dobrze zdefiniowany zestaw zasad dotyczących tego, co oznacza tworzenie riffingu Let's Playów – w sposób przemyślany albo intuicyjny. Glokalne przejawy globalnego zjawiska riffingu Let's Playów są wysoce jednolite.

Moja praca stanowi wkład w wciąż niedoreprezentowaną dziedzinę badań z zakresu mówionego języka internetu. Opisuje ona dyskurs Let's Playerów i wyraża go również liczbowo w sposób kompleksowy. Model zaprezentowany w niniejszej pracy może być użyty w różnorodnych badaniach o odmiennym podejściu i do innego rodzaju materiału, przede wszystkim do analizy Let's Playów w językach innych niż angielski, włoski i polski w celu przetestowania uniwersalności mojego twierdzenia na temat istnienia globalnego gatunku riffingu Let's Playów. Interesujące mogłoby być porównanie z językami nieeuropejskimi. Model można zastosować także w analizie takich filmów, w których występuje dwóch lub większa liczba graczy równocześnie w celu zbadania, jak taki stan rzeczy wpływa na cechy gatunku. Co więcej model może być przydatny w analizie innego rodzaju filmów gamingowych, takich jak streamingi,

przewodniki czy profesjonalne rozgrywki e-sportowe, aby zidentyfikować potencjalne różnice w wypowiedziach, jak również w udziale kategorii narracji i rozłożeniu kategorii narracji, w zależności od tego, czy głównym celem danego rodzaju filmu jest dostarczenie rozrywki czy instruktaż. Wreszcie należy podkreślić, że model jest na tyle elastyczny, iż można go z łatwością rozszerzyć czy zmodyfikować i zastosować w zupełnie odmiennym rodzaju filmów na YouTube, nie dotyczącym gier komputerowych.

Bibliografia

- Bakhtin, M. M. (1986). *Speech Genres and Other Essays*. Austin: University of Texas Press.
- Barnabé, F. (2017). *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon* (Praca doktorska).
<https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/210764/3/Th%c3%a8se.pdf> (dostęp 1 września 2021).
- Beers Fägersten, K. (2017). The Role of Swearing in Creating an Online Persona: The Case of YouTuber PewDiePie. *Discourse Context Media* 18, 1–10.
- Burwell, C. i Miller, T. (2016). Let's Play: Exploring Literacy Practices in an Emerging Videogame Paratext. *E-Learning and Digital Media* 13 (3–4), 109–125.
- Frobenius, M. (2014). The Pragmatics of Monologue: Interaction in Video Blogs. (Praca doktorska).
https://publikationen.sulb.unisaarland.de/bitstream/20.500.11880/23695/1/dissertation_frobenius_scidok.pdf (dostęp 1 września 2021).
- Horton, D. i Wohl, R. (1956). Mass Communication and Para-social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. *Psychiatry* 19 (3), 215–229.
- Johansson, M. (2017). YouTube. W: Hoffman, C. R. i Bublitz, W. (red.). *Pragmatics of Social Media* (173–200). Berlin/Boston: Mouton de Gruyter.
- Jones, R. H. (2016). *Spoken Discourse*. Londyn/Nowy Jork: Bloomsbury Academic.
- Kerttula, T. (2016). 'What an Eccentric Performance': Storytelling in Online Let's Plays. *Games and Culture*, 1–22.
- Menotti, G. (2014). Videorec as Gameplay: Recording Playthroughs and Video Game Engagement. *Game – The Italian Journal of Game Studies* 3, 81–92.
- Nguyen, J. (2016). Performing as Video Game Players in Let's Plays. *Transformative Works and Cultures* 22. <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/698> (dostęp 1 września 2021).
- Sindoni, M. G. (2013). *Spoken and Written Discourse in Online Interactions. A Multimodal Approach*. Nowy Jork/Londyn: Routledge.