

prof. dr. hab. Sławomir Jacek Żurek
Katedra Dydaktyki Literatury i Języka Polskiego
Instytut Filologii Polskiej
Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II

**Recenzja rozprawy doktorskiej *Gry cyfrowe jako palimpsesty tradycji literackiej*
autorstwa mgr. Michała Żmudy**

Na wstępie pragnę podkreślić, że wśród rozpraw doktorskich, jakich wiele recenzowałem jako samodzielny pracownik naukowy, praca Michała Żmudy *Gry cyfrowe jako palimpsesty tradycji literackiej* (powstała na Uniwersytecie Rzeszowskim pod kierunkiem prof. dr hab. Jolanty Pasterskiej) w sposób znaczący się wyróżnia. Jej poziom merytoryczny upoważnia do uznania jej autora za kompetentnego badacza, włączającego się poprzez nią w ważny dyskurs dotyczący związków między literaturą, mediami a procesem cyfryzacji.

Przedstawiona do oceny praca jest konstruktem koherentnym, przemyślanym i świetnie ustrukturyzowanym. Składa się z dwóch rozdziałów o charakterze metodologicznym, w których autor odnosi się do kategorii i narzędzi badawczych z zakresu medioznawstwa, literaturoznawstwa, ludologii i tekstologii, konstruując interdyscyplinarne instrumentarium badawcze i sprawnie wykorzystując je w dalszych eksploracjach.

Określony na wstępie główny cel pracy to „zbadanie medialnych relacji, które zachodzą między grami cyfrowymi a o wiele starszą od nich medialnością literatury” (s. 3). Badacz ma pogłębioną świadomość tego, że „literatura stanowi istotne źródło, które w toku intermedialnych procesów współtworzy medialność cyfrowych gier, użyczając im przy tym swoich właściwości i środków semantycznych” (s. 3). Zasadniczym obiektem badań stały się gry cyfrowe, wpływ literatury na ich powstawanie, jej rola w tym zakresie, określona terminami: „źródło inspiracji”, „punkt odniesienia”, „artefakt przeszłości” (s. 3).

W tych oglądach Michał Żmuda zastosowuje kategorie palimpsestu i palimpsestowości, wykazując, w jaki sposób w tym kulturowym konstrukcie zależności lokalizuje się gra cyfrowa. Bowiem – jak słusznie podkreśla badacz – ślady przeszłości widoczne są we wszystkich tekstach kultury: werbalnych i ikonicznych, medialnych i multimedialnych. Stawia przy tym tezę, według której „media cyfrowe mają własności palimpsestu, bo rekonfigurują zastane środki medialne, zmieniają kontekst ich występowania i kanały dystrybucji oraz przekształcają ich funkcję” (s. 5). Autor śledzi w swej eksploracji obecność literatury w strukturach medialnych gier, konstatując, że właśnie dzięki nim ich

uczestnicy „doświadczają jakości literackich za pośrednictwem mediów cyfrowych” (s. 7). Badaczowi udało się wskazać na konkretnych przykładach linki i zależności między oboma tekstami kultury, aczkolwiek pominął tu – o czym więcej w dalszej części recenzji – fundamentalny aspekt palimpsestowości, jakim jest jej topiczny paradygmat.

W części metodologicznej Żmuda bardzo trafnie odwołuje się do literatury przedmiotu mówiącej o wpływie elektronicznej rewolucji na literaturę, także tej niedostępnej w języku polskim. Cytuje uznanych badaczy i ich prace, m.in.: George’a P. Landowa, Jay’a Davida Boltera, Adama Hammonda, Hansa-Joachima Backe’a czy Makku Eskelinena. Wywodzi też z tych lektur właściwą konstatację, że „gwałtowna zmiana paradygmatu kultury nie unicestwia literackiego medium, ale dokonuje przekształceń w modelu jego funkcjonowania” (s. 8). Autor ma świadomość istnienia badań z zakresu narratologii wykorzystujących narzędzia literaturoznawcze w obszarze refleksji ludologicznej (przywołując Espena Aersetha, Jaspera Julla, Nicka Montforta, Janett Murray i innych). Śledzi publikacje (autorstwa Astrid Ensslin, Piotra Kubińskiego, Rafała Kochanowicza) – opisujące związki między grami a literaturą – z których większość ukazywała sposoby łączenia literackich i ludycznych strategii semiotycznych. Ta część pracy, będąca przeglądem stanu badań, pokazuje pogłębioną świadomość metodologiczną Żmudy, w sposób przemyślany wybierającego za przedmiot badań gry, które „odwołują się w swoich właściwościach do literackich sposobów komunikacji”, a także te bazujące „bezpośrednio na konkretnych utworach” (s. 10).

Za metodologiczny fundament (w rozdziale *Media i ich konteksty – o warsztacie badań interdyscyplinarnych*) badacz obiera zbieżne ze sobą w wielu miejscach typologie opracowane przez Irinę O. Rajewsky oraz Wernera Wolfa uważających, że „analiza związków między mediami wymaga przede wszystkim starannego zdefiniowania kategorii medium” (s. 14). Chcąc spełnić ten warunek, autor rozprawy wychodzi od modelu medialności Marshalla McLuhana, według którego „nie można mówić o medialności bez odwołania się do relacji między mediami” (s. 15). Następnie doktorant, nawiązując do Williama Johna Thomasa Mitchellema, wyprowadza wniosek, że „każde medium to mieszanina innych mediów” (s. 15) i wskazuje (za Larsem Elleströmem), jak ważny w komunikacji medialnej jest jej wymiar techniczny. Stara się też opisać różne aspekty w zakresie wzajemnego przenikania się tekstów i zjawisk kultury (intertekstualność, intratekstualność, transtekstualność, intermedialność, transmedialność, remediacja, intersemiotyczność, interkontekstowość). Na potrzeby badawcze wyróżnia następnie „trzy typy intermedialności: transmedialną wspólnotę literatury i gier, a także intermedialną kontaminację i intermedialne odniesienie, dwa procesy, których efektem jest transpozycja

wybranych elementów literackich (utworów lub literackiego aparatu medialnego) na struktury gier” (s. 29). W dalszej metodologicznej części pracy autor stara się zdefiniować kategorię gry, którą Lev Manovich rozumiał jako „post-medium” ustala pojęcie remediacji jako „proces definiujący media”. Następnie, chcąc stworzyć odwołania do rzeczywistości stricte tekstowej, wykorzystuje kategorię wpływu pochodzącą z zakresu badań tradycji literackiej, a zaraz obok przygląda się kontekstom intermedialnym, traktując utwór literacki i grę cyfrową jako równorzędne teksty kultury. Centrum zastosowanej przez Żmudę metody jest „intermedialny transfer, a właściwie przemieszczanie się wybranych płaszczyzn literackiej medialności w stronę systemu medialnego gier” (s. 57). Wypracowując metodologiczne instrumentarium badacz absorbuje trzy typy relacji między literaturą a grami cyfrowymi: „transmedialne relacje”, „intermedialne odniesienia” oraz „intermedialne kontaminacje” (s. 57), pokazując w ten sposób, jak literatura staje się hipotekstem, a gra komputerowa „pochodną literackiego pierwowzoru” wyrażonego poprzez „transformację” (s. 58).

W rozdziale drugim (*Ludyczność i literackość*) na uwagę zasługuje próba zderzenia ze sobą dwóch tytułowych i nadrzędnych dla tej pracy kategorii badawczych. Charakteryzując ludyczność i literackość, autor wychodzi od fundamentalnych prac teoretyków kultury i zastosowanej przez nich typologii, głównie Johana Huizingi (w książce *Homo Ludens*) i Rogera Calloisa (*Gry i ludzie*). Przywołuje następnie określenie gier cyfrowych w ujęciu Espena Aarsetha i Gordona Calleja, traktowanych przez nich jako „komputerowe programy, zaprojektowane w sposób, który umożliwia wykorzystywanie ich do celów ludycznych” (s. 64), będące elementem zjawiska cybertekstualności, jej platformą promującą charakterystyczny sposób istnienia tekstów literackich w rzeczywistości elektronicznej. Badacz zwraca uwagę na szereg korzyści płynących z umieszczenia literatury w cyberprzestrzeni. Wskazuje na to, że programowanie stwarza okazję prowadzenia dialogu z odbiorcą, co z kolei umożliwia interaktywny sposób relacjonowania się z tekstem, wymaga od odbiorcy bardzo uważnej i kontrolowanej przez program lektury, sprawia wrażenie, że teksty literackie nie tyle istnieją, co dzieją się pod wpływem interakcji czytelniczej (ergodyczność). Żmuda zwraca uwagę na niewspółmierność literatury i gier cyfrowych, jako że ten kod cyfrowy zastosowany w tych drugich jedynie „reprodukuje środki stosowane przez inne media” (s. 75), przy czym różni się od literatury w aspekcie proceduralności, interaktywności, symulacyjności przestrzennej oraz ludyczności kognitywnej i mechanicznej. Wymaga również „ekstranometrycznego zaangażowania użytkownika” (s. 75). Wszystkie powyższe rozważania udowadniają wysoką świadomość metodologiczną i samodzielność myślenia doktoranta.

Rozdział trzeci (*Czytanie gier*) jest próbą zastosowania opisanych powyżej narzędzi metodologicznych, stając się analizą kilku gier cyfrowych z perspektywy tekstologicznej w kontekście intermedialnym, słowo bowiem w wielu grach jest podstawowym wyznacznikiem grywalizacji, a ponadto w cyberprzestrzeń przeniesione są także tekstowe i literackie struktury oraz środki estetyczne. Badacza najpierw przygląda się „tekstom, które stanowią komentarz do głównej osi fabularnej gry” (s. 89), analizując je na podstawie gry *Tyranny*, gdzie jest zastosowana konstrukcja kontekstualna, a uhierarchizowane leksemy przedstawione w różnych perspektywach są „środkiem fokalizującym, czyli takim, który modeluje narrację w zależności od wybranego punktu widzenia” (s. 93). Czasami w grach cyfrowych spełniają one funkcję strictly informacyjną i podnoszą poziom erudycyjny gracza, mogą też mieć charakter metatekstualny czy instruktażowy, istnieją więc najogólniej w funkcji suplementów, a ich suplementacja ma charakter paratekstualny (zob. s. 96). Teksty te pomagają więc graczowi rozumieć świat gry, spajają poszczególne elementy hiperświata. I choć – co podkreśla badacz – tworzą fragmentaryczne narracje, są jednak bardzo pomocne w całościowym ujmowaniu przedmiotu grywalizacji.

Rozdział czwarty (*Literackie płaszczyzny gier cyfrowych*) to „przegląd mechanizmów, które wcielają aspekty techniczne związane z literaturą w cyfrową materię gier” (s. 125) i jest on udaną próbą odpowiedzi na pytanie, „czym dokładnie są literackie techniki medialne” (s. 125). Media techniczne autor rozumie „kompleksowo jako fenomen dotyczący umiejętności oraz metod związanych z ich powstawaniem i wykorzystaniem, a także urządzeń medialnych, w tym nośników oraz narzędzi produkowania treści” (s. 128), literackość zaś, wykorzystywaną po wielokroć w grach, „jako wzór graficznego interfejsu użytkownika” (s. 135), który pomaga wejść mu „w interakcję z grą” (s. 136). Mamy więc w tych rozważaniach (nad grą *Pillars of Eternity*) przedstawienie, jak potencjalny gracz projektowany jest jako pierwotny użytkownik kultury analogowej. Stąd wykorzystywanie w nich literackiej ramy, powiązanie graficznego interfejsu z diegezą czy wręcz próba konstruowania historii w cyberprzestrzeni na wzór historycznych konstruktów powieściowych. Może warto byłoby sprawdzić, czy w kontekście zmniejszającego się w skali globalnej wpływu literatury na kulturę proces ten powoli nie zanika... Bardzo interesujący jest przykład obserwacji tych związków między klasycznym gatunkiem powieści historycznej a zastosowaną w rozgrywce narracją w grze *Valiant Hearts* czy też „historyczacji” przyszłości w grze *Deus Ex: Bunt Ludzkości*.

W tym rozdziale niezwykle ciekawy jest fragment mówiący o intermedialnej metaforze jako figurze odnoszącej się jednocześnie do kilku systemów semiotycznych.

Zaskakuje zaś ten dotyczący technicznych aspektów literackości w grach. Badacz nie zapomniał także o materialnych obiektach użytkowych wchodzących w dialog z rzeczywistości cybertekstową, czyli tzw. paratekstach, które pomagają pogłębić warstwę narracyjną gry i stanowią fabularne suplementy „historii przedstawionych w grze” (s. 156). Zaliczają się do nich także notki fabularne umieszczone na opakowaniach, instrukcje, opis instalacji gry, broszury będące ogólnym opisem intrygi, służące pogłębieniu świadomości fabularnej gracza (często jest to uproszczony opis powieści, na podstawie której została skonstruowana gra). Gra jako tekst kultury – co Żmuda mocno podkreśla – zawsze istnieje w jedności ze swoimi paratekstami, i w ujęciu badawczym słusznie potraktowano je łącznie. Bardzo ciekawie prezentuje się syntetyzowanie rozważań dotyczących wizji literackości, pokazujące cztery podstawowe sposoby jej istnienia w grach: reprezentację, symulację, paratekstualność oraz kontekstualizację.

Według mnie najbardziej wartościowy i nowatorski, choć jednocześnie – co chcę zaznaczyć – polemiczny, jest rozdział piąty (*Intermedialne odniesienia – gry cyfrowe inspirowane utworami literackimi*). Autor zastosował w nim dwie ważne kategorie: hipotekst (w odniesieniu do utworu literackiego) oraz będący pochodną pierwowzoru derywat (w odniesieniu do gry cyfrowej), prowadzi więc badanie o charakterze między-tekstualnym i między-medialnym. Moim zdaniem jednak, te komparatystyczne zabiegi wymagają pogłębienia, i to zarówno na poziomie opisu samej rozgrywki, jak i w próbie jej palimpsestowej rekonstrukcji. Szkoda na przykład, że badacz nie zadał sobie trudu odniesienia tekstowej rzeczywistości prozy Lovecrafta do jej topicznego paradygmatu, którym jest niewątpliwie Apokalipsa Świętego Jana, teksty apokryficzne i tradycja eschatologiczna, tak mocno uzewnętrzniająca się w literaturze angloamerykańskiej opartej o tradycję pierwszej i drugiej reformacji. Przygotowując ewentualnie rozprawę do druku, należałoby więc zastanowić się nad tym, skąd wywodzą się ewokowane w powieści, a później w grze obrazy. Taki namysł pozwoliłby autorowi na sformułowanie jeszcze ciekawszych wniosków odnoszących się do kategorii palimpsestowości. Ten brak jest szczególnie widoczny zwłaszcza w analizie grywalizacji opartej na twórczości Lovecrafta, w której co rusz pobrzmiewa topika biblijna, jak choćby w wizji „porywania z domu”. Obraz ten bowiem ma swoje korzenie w topice eschatologicznej Pawła Apostoła, którą ten stosuje w sensie pozytywnym w opisie powtórnego przyjściu Chrystusa:

Sam bowiem Pan zstąpi z nieba na hasło i na głos archanioła, i na dźwięk trąby Bożej, a zmarli w Chrystusie powstaną pierwsi. Potem my, żywi i pozostawieni, **wraz z nimi** będziemy porwani w **powietrze, na obłoki** naprzeciw Pana, i w ten sposób zawsze

będziemy z Panem. Przeto wzajemnie się pocieszajcie tymi słowami! (Pierwszy list do Tesaloniczan, 4, 13-18)

Jako wartościowe w dysertacji uważam wprowadzenie do dyskursu naukowego np. kategorii „intermedialnej intruzji”, która pokazuje możliwości neologiczne autora w procesie nazywania nowych zjawisk i procesów w badanej rzeczywistości. Należy podkreślić, że badacz za każdym razem, gdy wprowadza jakieś pojęcie własnego autorstwa, bardzo przekonująco uzasadnia jego użycie (np. na s. 208).

Szczególnie fascynujące są analizy tych gier, które w sposób bezpośredni korzystają z różnych komponentów literackości (np. *Yet one word*), a ich uczestnicy mogą w sposób pogłębiony poznawać nie tylko tekst literacki, lecz także, jak w klasycznie rozumianej hermeneutyce – siebie samego. Dzięki badaniom Żmudy widać, jak gra pojmowana jako tekst kultury staje się dla odbiorcy zwierciadłem egzystencjalnym. Dobrze by było jednak, aby autor wskazał – choćby w przypisach – związki pomiędzy swoimi obserwacjami, a tradycją badawczą. Przy analizie gry cyfrowej *Bałwochwał* odnoszącej się do prozy Brunona Schulza brakuje odwołania do badań komparatystycznych nad wyobrazeniami literackimi i ikonicznymi w twórczości tego pisarza, którym poświęcona jest monografia *Bruno od Mesjasza* Władysława Panasa, czy *Białe plamy w schulzologii* pod redakcją Małgorzaty Kitowskiej-Lysiak. Te przywołania i odniesienia niewątpliwie skierowałyby rozważania Żmudy o „dialektyce światów możliwych” (s. 231) na nowe tory.

Na końcu warto też dodać, że zarówno zamieszczona w aneksie bibliografia, jak i materiały ilustracyjne pomagają w lepszym zrozumieniu wywodów Żmudy i są świadectwem jego znajomości badanej problematyki.

*

Podsumowując, rozprawa Michała Żmudy jest bardzo cenna ze względu na podjętą w niej tematykę oraz zastosowaną metodologię badawczą i po dokonaniu niezbędnych uzupełnień w zakresie pogłębienia opisu modelu palimpsestowości powinna zostać skierowana do publikacji. Uznając, że warunki stawiane przed tego rodzaju dysertacją spełnia ona z naddatkiem, postuluję także jej wyróżnienie. Optuję zatem za dopuszczeniem mgr. Michała Żmudy do dalszych procedur związanych z przewodem doktorskim.

Stawomir J. Żurek
prof. zw. dr hab. Sławomir Jacek Żurek

Lublin, 15 maja 2018 r.