

**Michał Żmuda**

## **Gry cyfrowe jako palimpsesty tradycji literackiej**

### **Streszczenie**

W pracy *Gry cyfrowe jako palimpsesty tradycji literackiej* badam medialne relacje, które wytwarzają się pomiędzy literaturą a cyfrowymi grami. Punktem wyjścia rozprawy jest rozpoznanie, że gry komputerowe są medialnymi hybrydami, które zapożyczają metody reprezentacji i kreowania znaczeń od innych mediów. Z jednej strony, gry generują za pomocą homogenicznego kodu różnorodne sposoby komunikacji, często prowadząc do ich zespolenia. z drugiej strony, dzięki elastyczności tego kodu, potrafią imitować materialne aspekty przywoływanych mediów, uwidaczniając ich specyfikę. Moja główna hipoteza zakłada, że medialność gier cyfrowych pozostaje pod wpływem medialności literatury. Gry nie tylko włączają literackie środki semiotyczne w swoje struktury, ale także poddają je daleko idącym transformacjom. Koncentruję się zatem na rozwiązaniu następujących problemów: Jakim procesom transformacyjnym poddawana jest literatura, aby stać się częścią innego medium? Jakie są cele tych procesów? Jak gry interpretują medialne właściwości literatury i jej kulturową rolę?

Na potrzeby moich badań definiuję tradycję literacką jako medialną praktykę, do której przynależą określone systemy semiotyczne, techniczne urządzenia, metody organizacji treści (np. książkę). Jest ona także kulturową tradycją. Literatura to konkretne teksty, gatunki, sposoby lektury i instytucje. W swojej pracy posługuję się szerszym terminem, literackość, do opisanie fenomenu literatury jako sfery różnorodnych aspektów medialnych (semiotycznego, historycznego, technicznego). Do kategorii gier cyfrowych zaliczam natomiast programy komputerowe, które zostały zaprojektowane i są wykorzystywane do celów ludycznych. Medialna sfera gier cyfrowych również obejmuje aspekty semiotyczne, historyczne i techniczne.

Dysertacja składa się z pięciu rozdziałów, z których każdy poświęcony jest odmiennym przejawom badanego zjawiska. Rozdział pierwszy wprowadza metodologię badawczą. Warsztat metodologiczny projektu wywiodłem z teorii o intermedialności. Zapewnia ona bowiem narzędzia, służące do analizy interferencji, które zachodzą między odmiennymi mediami. Badania opieram na typologiach opracowanych przez Irinę O.

Rajewsky oraz Wenera Wolfa. Poddaję je jednak rewizji, ponieważ traktuję media jako statyczne, materialne obiekty. Podążając za definicją mediów Larsa Elleströma oraz teorią remediacji Davida Boltera i Richarda Grusina, przyjmuję, że media istnieją nie tylko jako grupy materialnych praktyk, ale także jako idee, które ewoluują wraz ze zmianami kulturowymi i pojawianiem się nowych technologii. Intermedialność nie polega więc tylko na replikowaniu materialnych aspektów danych mediów, lecz także na ewokowaniu idei, które te media reprezentują. Obroną perspektywę badawczą wzbogacam o metody intertekstualne, transtekstualne, badania wpływu i intersemitoyczności. Pozwalają mi one na doprecyzowanie terminologii wykorzystywanej do opisu takich fenomenów jak: transformacje, suplementacje, transpozycje, kontynuacje i paratekstualność. W oparciu o wypracowany aparat badawczy wyróżniam trzy typy intermedialnych relacji: transmedialność, intermedialne kombinacje oraz intermedialne odniesienia. Typologia ta zostaje wykorzystana podczas analizy transferu tego, co literackie na grunt gier cyfrowych.

Rozdział *Ludyczność i literackość* poświęcony jest analizie tych właściwości gier cyfrowych, które odróżniają je od literatury. Odwołuję się w tej części do najważniejszych teorii z zakresu ludologii. Wykorzystuję tę wiedzę do wskazania potencjalnych kierunków transformacji, które zachodzą podczas transpozycji literatury na obszar medialny gier. Przyjmuję, że owe transformacje powstają w oparciu o cybertekstualność, proceduralność i przestrzenność gier. Zakres tych kierunków służy mi za podstawę do dalszych badań nad intermedialną transpozycją.

W rozdziale *Czytanie gier?* zajmuję się intermedialnymi kombinacjami, które skutkują przemieszczeniem literackich praktyk w obręb medialności gier. Koncentruję się tutaj na fenomenie czytania. Badam gry, które rekonstruują procesy związane z poszukiwaniem i interpretacją informacji w werbalnych tekstach. Analizuję, w jakim zakresie gry wymagają od odbiorcy praktyk czytelniczych, a w jakim zakresie wprowadzają inne formy komunikacji. Dochodzę do wniosku, że literackie tekstualności oraz praktyki czytelnicze stanowią suplementy cyfrowej medialności gier. Większość tekstów literackich ma charakter fragmentaryczny. Gry zamieszczają w swoim interfejsie lub diegezie takie formy tekstualne jak encyklopedyczne wpisy, diarystyczne zapiski, notatki, opisy czy komentarze. Tego typu teksty wykorzystywane są, dla przykładu, do pogłębienia diegezy gry bądź też wprowadzenia do niej dodatkowych form narracji. Są

również często związane z ludyczną aktywnością użytkownika, na przykład wtedy, gdy rozwiązanie zagadki lub właściwa rozgrywka wymagają od odbiorcy przeczytania konkretnych tekstów, a także wówczas, gdy tekst literacki staje się dostępny dopiero po wykonaniu właściwych operacji w świecie gry.

Podążając za tymi odkryciami, badam relację między czytaniem a graniem. Myślenie o praktykach czytelniczych i ludycznych jako całkowicie rozłącznych jest błędem. Medialność gier cyfrowych zmienia się w poszczególnych momentach rozgrywki. Ta płynność może wynikać ze zmian aparatu semiotycznego, które następują na różnych etapach rozgrywki, ludycznych procedur i umiejętności gracza, które wpływają na czas poświęcony na odmienne aspekty gry, a także z podejścia użytkownika, który może pominąć bądź skoncentrować się na danej płaszczyźnie medialnej. Literackość konkretnej gry można więc mierzyć tylko w kategorii potencjału, który realizuje się finalnie w trakcie rozgrywki i pod wpływem użytkownika. Procesy recepcji są w takim ujęciu przemieszczaniem się od jednej medialności do innej, a nie stałą wypadkową wszystkich elementów układu. Oznacza to, że w trakcie jednej sesji gracz może doświadczyć głębokiej, nastawionej wyłącznie na tekst lektury oraz uwagi rozproszonej pomiędzy ludyczne działania i różnorodne komunikaty.

Rozdział *Literackie płaszczyzny gier cyfrowych* poświęcony jest technologicznym oraz ideologicznym kontekstom literackości oraz temu jak wpływają one na gry. Analizuję w nim tutaj przypadki, w których różnorodne konteksty literatury, na przykład nośniki treści i metody ich wytwarzania, wykorzystywane są do budowania estetyki oraz znaczeń gier. Wyróżniam cztery najpowszechniejsze mechanizmy przywoływania literackich płaszczyzn: reprezentację, symulację, paratekstualność oraz kontekstualizację. Rozpatruję tu m.in. produkcje, w których audiowizualny interfejs kontynuuje fizyczne cechy tradycyjnych interfejsów literatury (książki, zwoju, arkusza papieru itp.), a także gry, które wyobrażają literackie nośniki w wirtualnej przestrzeni. Nakreślam funkcje tych zabiegów. Są one m.in. próbami połączenia pozadiegetycznego interfejsu ze światem przedstawionym gry, nadania grze autentyczności historycznej bądź wykorzystania literackiej techniki jako metafory dla funkcji, które realizuje program gry. Zauważam również, że gry mogą nie tylko przedstawiać literackie techniki, ale również symulować ich działanie. Dzieje się tak na przykład wtedy, kiedy użytkownik nie tylko obserwuje lub przegląda dany nośnik (np.

książkę), ale również wchodzi z nim w znaczące interakcje (np. zapisuje w niej istotne dane). Zwracam więc uwagę na zjawisko, w którym procedury programu imitują literackie procesy medialne (np. czytanie i pisanie).

Zauważam też, że literacka płaszczyzna gier wykracza poza cyfrową tkankę. Badam fizyczne obiekty literackie i piśmiennicze, które stanowią przedłużenie medialności gier lub uzupełnienie jej ograniczeń (np. gdy są nieodłączną częścią formy wydawniczej danej gry). Identyfikuję te artefakty jako parateksty gier. Zaliczam do nich instrukcje, książki, pudełka, gadżety itp. W pracy badam przede wszystkim teksty, które zdradzają literackie właściwości (np. prezentują przedakcję gry, imitują powieści i dzienniki, pełnią rolę przewodników po diegzie gry). Zauważam, że parateksty gier mogą pełnić trzy funkcje. Po pierwsze, mogą rozwijać warstwę narracyjną gry. Parateksty tego typu rozszerzają świat gry i zawierają uzupełniające (bądź niezbędne) informacje na temat fabuły. Po drugie, mogą konfigurować medialność gry. W takim przypadku, parateksty są instrukcjami, które tłumaczą w jaki sposób gra powinna być wykorzystywana i definiują jej medialne właściwości. Konfiguracja medialności może też polegać na suplementacji gry o dodatkowe metody narracji (np. prozę), które nie zostały uwzględnione w cyfrowym programie. Po trzecie, parateksty zwiększają ekonomiczną wartość gry. W dalszej części rozdziału, rozważam podobieństwa między paratekstami a graficznymi interfejsami gier i dochodzę do wniosku, że działają w zbliżony sposób. Dodatkowo, pokazuję również, w jaki sposób paratekstualność jest wykorzystywana do mylenia użytkownika gry, na przykład przedstawiając utwór na podstawie którego gra powstała jako dodatek a nie źródło inspiracji. Ostatnia partia rozdziału jest poświęcona temu, jak gry interpretują kulturową rolę literatury. Okazuje się, że większość gier kreuje banalną i przerysowaną wizję tego, co literackie.

Część analityczną dysertacji zamyka rozdział *Intermedialne odniesienia – gry cyfrowe inspirowane utworami literackimi*. Tropię w nim mechanizmy, które stoją za powstawaniem gier ufundowanych na bazie literackiego pierwowzoru. Wyróżniam i omawiam nowe formy między-tekstualnych referencji, w przypadku których tekst literacki zostaje przywołany za pomocą immanentnych cech gier (reguł rozgrywki, proceduralności, przestrzenności). Występowanie tych form obrazuję poprzez szczegółowe analizy konkretnych przypadków. Badam tytuły, które ewokują w różnorodny sposób

wybrane utwory literackie. Internetowa gra paragrafowa *Balwochwał* wywodzi ideę światów możliwych z twórczości Brunona Schulza i realizuje ją poprzez zmieniające się ścieżki tekstualne. Japońska produkcja *The Legend of Zelda: Skyward Sword* zaprasza użytkownika do eksplorowania przestrzeni, której architektura odwołuje się do opowiadania Ryūnosuke Akutagawy. Eksperymentalna gra *Library of Blabber* rekreuje funkcjonowanie literackiej instytucji, którą Jorge Luis Borges opisał w *Bibliotece Babel*. *TRIHAYWBFRFYH* odbija w swoim świecie diegezę i motywy z twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta, a *yet one word* wciela wartości przedstawione w tragedii Sofoklesa w mechanizmy operowania komputerowym programem. Przeprowadzone analizy pozwalają mi na wyróżnienie i omówienie relacji, w których literacki tekst zostaje ewokowany poprzez immanentne właściwości gier.

Eksploracja intermedialnych relacji między grami cyfrowymi a literaturą prowadzi do diagnozy na temat miejsca literatury w nowym paradygmacie medialnym oraz tego, jaką rolę odgrywa literackość w systemie cyfrowych technologii. W konsekwencji, przeprowadzone badania wyjaśniają jak przemiany technologiczne i kulturowe wpływają na literaturę (w kontekście gier cyfrowych). Dysertacja pokazuje również jak kulturowy i medialny status gier definiowany jest w odniesieniu do tradycji literackiej.