

KATARZYNA PRAJZNER

Uniwersytet Łódzki*



Między grami a literaturą. Wokół książki Michała Dawida Żmuda: *Zgrywanie literatury. Intermedialne związki gier komputerowych z literackością*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2021, ss. 267

Between Games and Literature. Thoughts on Michał Dawid Żmuda's book *Zgrywanie literatury. Intermedialne związki gier cyfrowych z literackością*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2021, ss. 267

Abstract

This article is a critical theoretical review of the relationships between digital games and literature and how they are depicted in Michał Dawid Żmuda's book *Zgrywanie literatury. Intermedialne związki gier cyfrowych z literackością*. When discussing the ways in which, and how, games and literature are related, Żmuda rather strictly focuses on the literary-specific communication, means of expression and interface and how it functions in computer games due to the process of remediation. This article argues that analysis of representation of verbal information in computer games, or intertextual relationships between specific books and games should be regarded in the broader scope of issues that are defining contemporary media culture at large. Terms like remediation or intermedia are simply not fully satisfying while discussing digital art forms, it is more productive to view them through the lens of remixability, interactivity, and other qualities of new media in general. This article also argues that the Narratology vs. Ludology debate in Game Studies presented as two schools of thought attempts to identify the essential features of games that help express a game's meaning has never really happened. Moreover, no one has been interested in making the argument that there is no difference between games and stories or that games are merely a subset of stories, and so we are dealing more with the lack of the actual debate because one group of people is defining both sides of it.

KATARZYNA PRAJZNER

 <https://orcid.org/0000-0001-9126-3436>

Adiunktka w Katedrze Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej Uniwersytetu Łódzkiego, zajmuje się grami komputerowymi, transmedialną narratologią, kulturą popularną. Autorka książek: *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej* (Łódź 2009), *Czytanie interaktywnych obrazów. Gry komputerowe w perspektywie dynamicznej tekstualności* (Łódź 2022) oraz redaktorka tomu *Wprowadzenie do groznawstwa* (Łódź 2019).



e-mail: katarzyna.prajzner@uni.lodz.pl

Badanie związków i wzajemnych wpływów, w jakie uwikłane są gry komputerowe i inne media, zarówno na poziomie estetycznym, semantycznym, jak i przemysłowym, jest zadaniem trudnym, ale także nieuchronnie wpisanym nie tylko w dyscyplinę *game studies*, ale i w szeroko zakrojoną refleksję medioznawczą. Książka Michała Dawida Żmudy *Zgrywanie literatury. Intermedialne związki gier komputerowych z literackością* stanowi próbę zbadania takich związków, przy czym autora interesują wyłącznie związki gier z literackością, definiowaną zarówno jako zbiór praktyk medialnych (wraz z materialnymi nośnikami), jak i konwencji gatunkowych i komunikacyjnych.

Lektura recenzowanej publikacji implikuje pojawienie się szeregu pytań, z których najmniej istotnym jest kwestia podjętej problematyki — ta bowiem jest interesująca i warta zbadania — wątpliwości mogą budzić natomiast proponowane rozwiązania w aspekcie własnej funkcjonalności. To zagadnienie właśnie stanowi podstawę niniejszego eseju. Wątpliwości mają zresztą nie tyle charakter bezpośrednich i pojedynczych zastrzeżeń, ile pozwolą, mam nadzieję, na szerszą diagnozę dotyczącą historycznego procesu formowania się refleksji nad omawianymi kwestiami.

Intermedialność i kulturowe interfejsy jako kategorie badawcze

Nieco zaskakująca i momentami trudna do zrozumienia wydaje się decyzja autora, by bardzo współczesną refleksję nad relacjami między grami cyfrowymi a literackością umieścić w kontekście relatywnie wczesnych diagnoz badawczych stawianych w polu badań nad nowymi mediami, konsekwentnie odrzucając rozwiązania nowsze i względem tych pierwszych polemiczne lub nie wspominając o owych polemikach w ogóle. Pewną wątpliwość może budzić samo określenie omawianych w książce relacji jako „intermedialnych”, pojęcie intermedialności bowiem, niezależnie od mniej lub bardziej precyzyjnych podejść do jego definiowania, ujawnia w zderzeniu z możliwościami kulturowej warstwy języka nowych mediów nie tylko własną historyczność, ale także nieadekwatność na poziomie analitycznym. Dzieje się tak, ponieważ hybrydyzacja medialnych wypowiedzi, badana w kontekście odniesienia do obiektów cyfrowych, nie tylko nie stanowi świadomego i wyjątkowego gestu czy szczególnej strategii artystycznej podkreślającej samozwrotność komunikatu i kierującej uwagę odbiorcy na sam fakt generowania znaczenia, ale funkcjonuje jako pragmatyczna i powszechna praktyka generowania ekonomicznej i stabilnej semantycznie informacji. O tym właśnie mówi Lev Manovich, kiedy proponuje pojęcia „metamedium”

i „post-medialności” jako nowy paradygmat myślenia o medialnych obiektach, z którymi mamy do czynienia w przypadku cyfrowej podstawy reprezentacji. O ile można zgodzić się z diagnozą autora omawianej książki, że „to, co Manovich nazywa post-medialnością jest zaawansowaną fazą praktyk intermedialnych” (Żmuda 2021: 35), o tyle stwierdzenie, że jego myśl „wpisuje się w szereg teoretycznych schyłków, które pojawiły się na przełomie XX i XXI wieku: od postmodernizmu do obwieszczenia końca naukowych teorii” (Żmuda 2021: 35) wydaje się nie tylko mało zrozumiałe, ale przede wszystkim, jak mam nadzieję wykazać, mało funkcjonalne. Powód odrzucenia koncepcji estetyki post-medialności i refleksji nad charakterem języka nowych mediów wyjaśniony jest przez autora *Zgrywania literatury...* w sposób następujący:

Manovich ignoruje dodatkowo fakt, że nie identyfikujemy danych mediów wyłącznie na podstawie ich własności semiotycznych oraz estetycznych, oglądamy je również z perspektywy historycznej. Odwołując się do tez Elleströma, powiemy o tej perspektywie, że jest ona związana ze skonwencjonalizowanym rozpoznawaniem produktów kultury jako przynależących do danego typu medialnego. Manovich nie podaje przekonujących powodów, dla których moglibyśmy stwierdzić, że produkty cyfrowe nie podlegają tej regule. One również mogą być odbierane w odniesieniu do ugruntowanych historycznie konwencji, które pozwalają rozpoznać w nich ślady poprzedzających je mediów.

(Żmuda 2021: 35)

Oczywiście, wbrew przywołanemu stwierdzeniu, Manovich jest nie tylko świadom ugruntowanych historycznie konwencji medialnych, ale wyprowadza z tej świadomości koncepcję dwuwarstwowej natury języka nowych mediów. Nowe media, argumentuje Manovich, dzięki swojej cyfrowej ontologii, pozwalającej zaistnieć każdej wykształconej w toku rozwoju wcześniejszych mediów kulturowej formule wypowiedzi, posługują się czymś, co określa jako „język kulturowych interfejsów”. Jest on wyjątkowy o tyle, że składa się z elementów innych, znanych już form kulturowych: kino, druk, HCI (ang. *Human-Computer Interaction*) — każda z tych tradycji rozwinęła własny, wyjątkowy sposób organizowania informacji, prezentowania ich użytkownikowi, kształtowania relacji przestrzenno-czasowych, włączania ludzkiego doświadczenia w strukturę procesu zdobywania informacji. Dyscypliny te są także trzema głównymi zbiorami metafor i strategii organizowania informacji, które składają się na kulturowe interfejsy. Do Manovicha i jego polemiki z pojęciem remediacji jeszcze powrócę.

Ludologia i transdyscyplinarność badań nad grami komputerowymi

Osobnego omówienia domaga się sposób, w jaki Żmuda lokuje własne dociekania na temat związków między grami cyfrowymi a literackością w szerokiej perspektywie badań nad grami komputerowymi w ogóle. Badania te określane są jako „ludologia”, a samo pojęcie używane jest w całkowicie neutralnym sensie, jak było to proponowane przez badaczy takich, jak Jesper Juul, Espen Aarseth czy Gonzalo Frasca (każdy z nich wymienia także wąskie rozumienie, jak można zauważyć w omawianej dalej propozycji Juula),

choć ich teorie miały na celu zniwelowanie znaczenia, jakiego hasło to nabrało za sprawą publikowanych przez nich manifestów, proklamujących utworzenie dyscypliny określanej tym mianem¹. Jest to jednakowoż jedna z możliwych wykładni pojęcia, pozostałe zaś jego rozumienia pozwalają prześledzić złożoną kwestię wyodrębniania nurtów badawczych nad grami. Samo pojęcie „ludologia” zyskało na popularności, tracąc przy tym zarazem na ostrości, dlatego Jesper Juul, jeden z przedstawicieli frakcji ludologicznej, który chyba jako jedyny rzetelnie i atrakcyjnie pod względem badawczym zrewidował swoje poglądy, zaproponował pięć jego interpretacji, z którymi spotykał się najczęściej: 1) ludologia jako studia nad grami; 2) studia nad grami, rozumianymi jako reguły z pominięciem fikcyjnej ich zawartości; 3) studia nad grami cechujące się silnym antynarracyjnym nastawieniem, odmawiające wykorzystania narratologicznych narzędzi badawczych, uwzględniające jednakowoż fikcyjne elementy gier; 4) grupa ludzi skupionych wokół czasopisma „Game Studies” (aby przekonać się o fałszywości tej tezy, Juul radzi zapoznać się z zamieszczonymi tam artykułami); 5) dotyczy kopenhaskiej grupy badaczy zajmujących się grami (Juul 2004).

O rzekomym sporze między narratologią a ludologią pisałam obszernie w innym miejscu (zob. Prajzner 2022: 11–52), ale też z uwagi na wyjątkową żywotność mitu założycielskiego studiów groznawczych z dużym zainteresowaniem śledzę jego warianty dlatego chciałabym poświęcić temu problemowi kilka zdań. W skrócie relacjonując silnie zakorzenione przekonanie o sporze między narratologią i ludologią (czy narratywistami i ludologami²): wyraża się ono w stwierdzeniu, że grupa badaczy określanych mianem ludologów zaproponowała powstanie obszaru badań nad grami, całkowicie wykluczającego wpływ innych dyscyplin, głównie z uwagi na wyjątkowość obiektów badań, czyli gier, które nie powinny być badane jak inne media, ponieważ nie posiadają podobnego filmom, komiksom czy literaturze potencjału znaczeniowego. W micie występują również narratologowie czy narratywiści, którzy są przeciwnego zdania — gry generują znaczenia, które można interpretować w sposób narracyjny. Mityczność tego przekonania polega na tym, że nie sposób przy uważnej lekturze początkowych diagnoz stawianych w polu badania gier odnaleźć owych narratywistów, a z biegiem czasu i kolejnymi interpretacjami pojęcia „ludologia” zaczynają także znikać sami ludolodzy, zaprzeczając własnym poglądom, łagodząc je lub zmieniając w trybie badawczej korekty. W publikacji Żmudy rekonstrukcja owego mitu, która służy określeniu własnej pozycji na mapie badań nad grami cyfrowymi i literaturą, wygląda następująco:

¹ Dla Janet Murray, która zabiera głos w kwestii interpretowania pojęcia „ludologia”, funkcjonuje ono zarówno jako metodologia, jak i ideologia dotycząca założeń badawczych dla *game studies*. Ideologię wpisaną w ten nurt Murray określa mianem „growego esencjalizmu” (GE — *Game Essentialism*), ponieważ w jej ramach panuje pogląd, że gry — w przeciwieństwie do innych kulturowych obiektów — powinny być analizowane tylko w odniesieniu do innych przedstawicieli swojej własnej klasy i tylko za pomocą pojęć definiujących ich formalne, abstrakcyjne cechy. Zob. Murray 2005.

² Pojęcie „narratywista” zostało zaproponowane przez Michaela Mateasa w 2002 roku jako określenie badacza, który wykorzystuje teorię narracji jako podstawę do budowania teorii mediów interaktywnych, w przeciwieństwie do „narratologa”, zajmującego się tą problematyką w odniesieniu do dowolnego medium. Z uwagi na stosunek do możliwości badania narracyjnego potencjału gier komputerowych autorów takich, jak Frasca czy Aarseth, nabrało ono nieco pogardliwego znaczenia, powodując także późniejsze konfuzje, wynikające z trudności odnalezienia przedstawiciela narratywistycznej strategii badawczej.

Dotychczasowe próby połączenia literaturoznawstwa z badaniem gier koncentrowały się głównie na ich aspektach narracyjnych. Przodowali w tym tacy badacze jak: Espen Aarseth, Markku Eskelinen, Jesper Juul, Nick Montfort, Janet Murray, Marie-Laure Ryan, Katarzyna Prajzner. Interesowała ich przede wszystkim refleksja nad tym, jak gry opowiadają historie i jakimi narzędziami możemy te historie badać. Narratystycznemu zwrotowi w ludologii zawdzięczamy adaptację teorii narracji do specyfiki rozgałęziających się, reagujących na działania użytkownika form opowiadania. Nurt ten pozwolił zrozumieć, jak gry kreują historie i światy przedstawione, jednocześnie dokonał przewartościowania literaturoznawczych narzędzi narratologicznych, ukazując jak bardzo są one związane z tradycyjnym pojmowaniem literatury jako tekstu uwarunkowanego formą książki. Stąd też część badaczy zdecydowała się odrzucić narratologiczne spojrzenie na ludyczne formy.

(Żmuda 2021: 13)

Umieszczenie wszystkich wymienionych badaczy pod wspólnym szyldem „połączenia literaturoznawstwa z badaniem gier” nie tylko stanowi ciekawy wariant mitu o powstaniu dyscypliny *game studies*. Przede wszystkim nie odwzorowuje przyczyn, dla których hasło ludologia nadal czynnie funkcjonuje w wąskim rozumieniu, czyli jako szczególne podejście do badania gier komputerowych, w którym ignoruje się wpływ konwencji znaczeniowych powstałych na gruncie wcześniejszych mediów i wyklucza się możliwość zastosowania rozwiązań teoretycznych opracowanych na gruncie innych dyscyplin. Dwa kluczowe teksty, które przyczyniły się do takiego stanu rzeczy (przywołane przez autora recenzowanej książki), jeden autorstwa Eskelinen, drugi Aarsetha, nie pozostawiają w tej sprawie wiele miejsca na wątpliwości, pomimo późniejszych prób (zwłaszcza tego ostatniego badacza) zniwelowania kategoryczności własnego podejścia do omawianego problemu. Jeśli chodzi o Eskelinen, to jego tekst *The Gaming Situation* pojawił się na łamach pierwszego numeru „Game Studies” w lipcu 2001 roku i zawierał jeden z najczęściej cytowanych i komentowanych argumentów na rzecz „czystości” ludologii:

Poza akademicką teorią ludzie zazwyczaj są znakomici w spostrzeganiu różnic między narracją, dramatem i grami. Jeśli rzucę do ciebie piłkę, nie spodziewam się, że ją upuścisz i będziesz czekał, aż zaczniesz opowiadać historie. Z drugiej strony kiedy gry, a szczególnie gry komputerowe są studiowane i poddawane teoretycznej refleksji, prawie zawsze i niemal bez wyjątku podlegają kolonizacji ze strony literaturoznawczych, teatrologicznych czy filmoznawczych obszarów badań. Gry są postrzegane jako interaktywne narracje, proceduralne opowiadania czy remediowane kino.

(Eskelinen 2001, b.s.)³

³ Jeśli w bibliografii nie odnotowano inaczej, przekłady są mojego autorstwa — K.P.

Cytowany fragment tego ludologicznego manifestu wyraża w czytelny sposób przekonanie, że gry stanowią dziewiczy i niezbadany jeszcze obszar medialnego krajobrazu, zaś największe zagrożenie dla powstającej dyscypliny stanowią „kolonizatorzy”, tacy jak literaturoznawcy czy filmoznawcy.

W sposób jeszcze dobitniejszy wyraża ten niepokój Aarseth, kiedy mówi:

Moje ostrzeżenia na temat narratywizmu i teoretycznego kolonializmu mogą wydać się przesadnie surowe, a nawet wojownicze. Dlaczego zatem nie pozwolić tej kwestii na to, by się sama wyjaśniła, poprzez naukowy, logiczny dialog? Powód tej czujności zwiera się w liczbach. Sama ilość studentów kształconych w badaniach nad filmem i literaturą zagwarantuje, że prymitywne i pozbawione obiektywizmu, niewłaściwe zastosowanie teorii narracji do badania gier będzie kontynuowane i prawdopodobnie przytłoczy je na długi czas. Jak długo większość opiekunów naukowych wywodzących się z tradycyjnych studiów narratologicznych będzie traktowała dysertacje i prace naukowe tak, jakby narracyjność gier była czymś oczywistym, i myliła hybrydy zawierające elementy gier i opowiadania z grami w ogóle, tak długo dobra, krytyczna refleksja nad grami będzie zdziesiątkowana przez niekompetencję, a to problem dla wszystkich zainteresowanych.

(Aarseth 2004: 52)

Ustawienie w jednym szeregu cytowanych autorów z Murray czy Ryan, jak czyni to Żmuda, zaliczając ich wspólnie do pionierów eksplorowania literackich cech gier, jest, jak wspomniałam, konsekwencją spekulatywnego odtwarzania początków dyscypliny. Rekonstrukcja ta sama w sobie jest tak wielowarstwowym i dezorientującym dyskursem, że wydaje się dziś niemal niemożliwe przypisanie któregokolwiek z wymienionych nazwisk do określonego nurtu o ustalonych preferencjach badawczych. Mówiąc precyzyjnie: dyskurs ten nie odtwarza historycznego procesu, zatem mamy do czynienia z interesującą migracją nazwisk pierwszych badaczy gier komputerowych między obozami narratywistów i ludologów w tyłu wariantach, ile istnieje mitów o powstaniu *game studies*.

Remediacja i remiksowalność

Odważna, choć niepozbawiona pewnej kontrowersyjności, jest decyzja Żmudy, by przyglądać się literackości i grom w ich wzajemnych relacjach w trybie dość sterylnej izolacji. Ignoruje sposób, w jaki „płaszczyzny literackie”, jak określa je autor (wymieniając kolejno: reprezentację, symulację, paratekstualność oraz kontekstualizację), wchodziły i wchodziły w dialog z mediami innymi niż gry komputerowe, tworząc zarówno oryginały dzieł o charakterze intermedialnym (czyli będąc przejawem świadomej strategii artystycznej, tematyzującej samozwrotność dyskursu i dialog między mediami), jak i doprowadzając do wytworzenia się konwencjonalnych komunikatów. Owe powielane komunikaty są możliwe do odczytania w trybie automatycznego dekodowania (przekazy o charakterze werbalnym są przecież częścią języka filmu i komiksu) — o tym, w jak interesujące związki wchodzi

literatura z mediami cyfrowymi, w ogóle nie wspominając⁴. Gry komputerowe, jako cyfrowe obiekty, wyrażają się za pomocą konwencji i strategii zarówno werbalnego, jak i wizualnego komunikowania, zapożyczonego z wcześniej istniejących form medialnych, modyfikując je na swój użytek i uzupełniając o elementy charakterystyczne tylko dla siebie, jak na przykład graficzny interfejs użytkownika. Żmuda, jako uzupełnieniem dla intermedialności, posługuje się pojęciem remediacji, zaproponowanym przez Jaya Davida Boltera i Richarda Grusina, opisującym zjawisko reprezentowania jednego medium w drugim, przy zachowaniu niektórych z jego cech i przekształcaniu innych. Zdaniem badaczy procesy te można zaobserwować na przestrzeni całych dziejów kultury, ale szczególną uwagę poświęcają temu, w jaki sposób charakteryzują one nowe media. Za typ remediacji Bolter i Grusin uznają także sytuację, w której przekształcenie dokonuje się w ramach tego samego medium, przy czym, jak zaznaczają: „[...] wynika ono z tych samych dwuznacznych powodów, z szacunku i wrogości — z tego, co Harold Bloom nazwał lękiem przed wpływem — co inne rodzaje remediacji” (Bolter i Grusin 2002: 49). Właśnie to przekonanie o konkurencyjności czy wrogości wpisane w pojęcie remediacji z jednej strony staje się przyczyną krytyki, jakiej poddaje je Manovich, z drugiej jednak — przede wszystkim z perspektywy moich uwag na temat funkcjonalności jego użycia w recenzowanej książce — stanowi pretekst do ukazania niebezpieczeństw związanych z postrzeganiem literackości gier w trybie medialnej izolacji. Dla wyjaśnienia tej kwestii posłużę się przykładem. Analizując przypadek gry *Myst*, Żmuda przywołuje uwagi twórców pojęcia remediacji w sposób następujący:

Bolter i Grusin argumentują, że remediacja książki w *Myst* opiera się na zanegowaniu jej dotychczasowego prymatu jako światotwórczego medium. Werbalny tekst zostaje odrzucony, ustępując miejsca technice filmu. Gra komputerowa zdaje się przedstawiać wizję, w której pismo nie jest już zdolne do tworzenia „przezroczystej” reprezentacji (czyli przenoszenia gracza do innego świata), gdyż przegrywa w tym aspekcie z o wiele nowszą metodą, cyfrową animacją. Ta krytyczna interpretacja pisma zostaje wzmocniona przez „złe” zakończenie gry. Przegrana w *Myst* zostaje wyobrażona jako dosłowne uwięzienie w książce, bez możliwości przemieszczania się do innych światów.

(Żmuda 2021: 135)

Uwagi do tego fragmentu dotyczą trzech różnych problemów, ale wspólnie mogą dać w miarę precyzyjny obraz powodów, dla których uważam konsekwentne aplikowanie pojęcia remediacji do współczesnych praktyk medialnych za mało funkcjonalne. Po pierwsze, Bolter i Grusin mówiąc o zremediuwanej książce w grze *Myst* (remediacji ulega kodeks jako forma książki i pismo), wyraźnie wskazują na pierwszy taki przypadek, czyli animacje Disney’a z lat 30. XX wieku. Z dużą dozą prawdopodobieństwa można przypuszczać, że chodzi o film *Królewna Śnieżka* (*Snow White*, reż. David Hand, Perce

⁴ W książce czytamy: „Prace związane z wpływem mediów cyfrowych na literaturę proponują zwykle bardzo szerokie ujęcia problemu, mierzą się z ogólnymi aspektami tego zjawiska. Większość z nich koncentruje się na digitalizacji literatury, czyli rozwoju takich form jak e-książka, audiobook, hipertekst” (Żmuda 2021: 12).

Pearce, Larry Morey, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, William Cottrell, 1938), który rozpoczyna się obrazem animowanego kodeksu, z tytułem na okładce; po otwarciu widzimy przewracające się strony. Ta metafora płynnego przechodzenia z czytania książki w oglądanie filmu nie tylko jest bardzo czytelna, ale można chyba, z uwagi na wielokrotne późniejsze powtarzanie tego zabiegu, uznać ją za silnie konwencjonalizowany przekaz, nienacechowany już intermedialną samozwrotnością⁵. Animacja kodeksu w grze *Myst*, zgodnie z logiką Boltera i Grusina, nie remediuje więc literackości, lecz film — lub jest remediacją drugiego stopnia, a skoro tak, to czy mówimy tu o wrogości względem książki czy tradycyjnej animacji, „wypartej” przez animację cyfrową? Dlatego może warto byłoby się zastanowić, czy remediacja wraz ze swoją definicyjną ścisłością jest pożyteczna jako strategia analityczna? Czy — to kwestia druga w odniesieniu do cytowanego fragmentu — nie przychylić się jednak do opinii Manovicha, który, odpowiadając na pytanie, jaka jest logika hybrydycznego języka wizualnego, rozprawia się z pojęciem remediacji, ponieważ jego zdaniem, nie tylko nie oddaje ono istoty procesu, w toku którego tradycyjne media ulegają cyfryzacji, ale staje się wręcz zgubne przy próbie uchwycenia jego charakteru. „Komputer — pisze badacz — nie *remediuje* poszczególnych mediów. Przeciwnie, *symuluje wszystkie media*” (Manovich 2006, b.s.). Pisząc o programie After Effects, jako o dobitnym zwiastunie zmian dokonujących się w obszarze szeroko pojętej audiowizualności doby nowych mediów, zauważa: „[...] te aplikacje nie symulują żadnego fizycznego medium, które istniało wcześniej. One raczej zapożyczają z wielu różnych mediów ich metody pracy, specyficzne techniki, łącząc i miksując je ze sobą” (Manovich 2006, b.s.). Zamiast remediacji zostaje w przywołanym tekście zaproponowane pojęcie remiksowości („remixability”), które tłumaczy logikę, jaką kieruje się hybrydyczny język wizualny. Remiksowalność oznacza, że na ów nowy język składają się nie tylko estetyczne aspekty zróżnicowanych medialnie wypowiedzi wizualnych, ale także podstawowe metody ich tworzenia. Kinematografia, animacja, animacja komputerowa, efekty specjalne, grafika i typografia pojawiają się w tym samym środowisku programowym, stając się formą nowego metamedium, zaś metamedialne dzieło może być utworzone za pomocą technik, które wcześniej były charakterystyczne dla każdego z wymienionych mediów.

Ostatnia wręcz kwestia wymaga jeszcze jednego cytatu, będącego kontynuacją analizy relacji między literackością a gramami cyfrowymi na przykładzie gry *Myst*; brzmi on następująco:

Wykładnia amerykańskich naukowców nie jest pozbawiona racji, jednak sprawa nie przedstawia się tak jednoznacznie. Kolejne gry z serii *Myst* wciąż uporczywie powracają do podjętego w pierwszej części motywu książki [...], a model rozgrywki wszystkich tytułów cyklu wymaga od gracza czytelniczych praktyk (niektóre zagadki polegają na odczytaniu informacji ukrytych w dziennikach i notatkach). Mało tego główni projektanci gry, Rand i Robyn Miller, podpisali kontrakt z amerykańskim wydawnictwem Hyperion, nakładem którego ukazały się trzy powieści

⁵ O czym świadczyliby chociażby posłużenie się tym zabiegiem w początkowej sekwencji filmu *Shrek* (reż. Mike Mitchell, Vicky Jenson, Andrew Adamson, Gary Trousdale, Conrad Vernon, Kelly Asbury, Chris Miller, 2001), w którym użyty jest jako tak już silnie oswojona medialna klisza, że staje się subwersywną zapowiedzią tekstu dekonstruującego baśniowość.

kontynuujące wątki przedstawione w grach z tej serii. Wszystkie te fakty kłócą się z wizją literatury jako reliktu przeszłości, co każe patrzeć na serię *Myst* jako przykład pełnego sprzeczności podejścia do roli literatury we współczesnej kulturze.

(Żmuda 2021: 135–136)

Przy mało kontrowersyjnej i silnie obecnej świadomości zjawisk takich, jak system rozrywkowy opisany przez Marshę Kinder czy kultura konwergencji i opowiadanie transmedialne Henry’ego Jenkinsa, w opisie współczesnych zjawisk medialnych analizowany powyżej przypadek jest sprzeczny tylko pozornie lub nie jest sprzeczny w ogóle; wręcz przeciwnie — doskonale daje się rozpoznać na gruncie współczesnej refleksji na temat złożoności i hybrydyczności relacji między mediami. Po raz ostatni wyrażę więc tutaj wątpliwość na temat funkcjonalności intermedialnego i remediacyjnego podejścia do badania podobnych fenomenów.

W toku refleksji na temat współpracy odbiorcy gry z nią samą pojawia się także u Żmudy figura kompetentnego gracza. Kompetentny gracz to taki, który świadom jest omawianych relacji między grami a literackością i ma za sobą lekturę literackich pierwowzorów czy inspiracji. Ciekawa byłaby w tym kontekście odpowiedź na pytanie czy — w wersji skrajnej i hipotetycznej — do jakiego dokładnie stopnia grający analfabeta, ukończywszy z powodzeniem taką grę, jest niekompetentny? A mówiąc poważnie — do jakiego stopnia znajomość literackich kontekstów i konwencji jest *f a k t y c z n i e* potrzebna, by ukończyć grę? To pytanie, na które odpowiedź kryje się w problematyce relacji między regułami a fikcją w grach komputerowych, a kwestia ta w omawianej publikacji nie została poruszona, dlatego też może stanowić wyzwanie dla dalszych badań nad literackością gier.



Bibliografia

- Aarseth Espen (2004), *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation* [w:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Londyn.
- Bolter Jay David, Grusin Richard (2000), *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge.
- Eskelinen Markku (2001), *The Gaming Situation*, „Game Studies” nr 1, lipiec 2001, www.game-studies.org/0101/eskelinen/ [dostęp: 26.07.2022].
- Juul Jesper (2004), *The Definitive History of Games and Stories, Ludology and Narratology*, www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology [dostęp: 20.07.2022].
- Manovich Lev (2006), *After Effects or Velvet Revolution*, www.manovich.net [dostęp: 26.07.2022].
- Murray Janet (2005), *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*, www.researchgate.net/publication/251172237_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies [dostęp: 23.07.2022].
- Prajzner Katarzyna (2022), *Czytanie interaktywnych obrazów. Gry komputerowe w perspektywie dynamicznej tekstualności*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Żmuda Michał Dawid (2021), *Zgrywanie literatury. Intermedialne związki gier komputerowych z literackością*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów.

