

Hans-Joachim Backe
(IT University of Copenhagen)

ORCID: 0000-0002-0091-2574

Przełożyli: Żaneta Bielecka
(Uniwersytet Gdański)

ORCID: 0000-0003-4794-9830

Miłosz Wojtyła
(Uniwersytet Gdański)

ORCID: 0000-0003-4077-1216

Komiksy-gry i gry-komiksy. Przeciwno pojęciu „hybrydy”

Abstract

Game-Comics and Comic-Games – Against the Concept of Hybrids

The concept of hybridity in the humanities is usually a decidedly political, anti-essentialist one, highlighting (in the tradition of Bhabha 2004) the essentially hybrid nature of every individual and every culture. The notion of hybrids has, however, also found use in the characterization of cultural products that bear traits of more than one „conventionally considered distinct” media (Rajewsky 2005). Cultural products at the intersection of digital games and comic books sometimes show distinct traits of both media and have consequentially been conceptualized in the definitive work on the subject (Goodbrey 2017) as a hybrid form. In a continuation of previous work (Backe 2012), this article critiques the idea of hybridity in this context. Drawing on principles of knowledge organization and an overview of complex examples, the article posits that the intersection of digital games and comics is too incongruent to be approached as a coherent cultural phenomenon, necessitating instead a medium-specific analysis (Hayles 2004) of each instance without a priori categorization as a conceptual hybrid.

Keywords: transmedia, comic books, games, hybrid, hybridity

Słowa kluczowe: transmedialność, komiks, gry, hybryda, hybrydyczność

W humanistyce pojęcie „hybrydyzmu” jest zazwyczaj nacechowane politycznie, antyesencjalistycznie; podkreśla (zgodnie z tradycją ustaloną przez Homiego Bhabhę)¹ z zasady hybrydyczną naturę każdej jednostki i każdej kultury. Pojęcie „hybrydy” stosuje się

¹ H.K. Bhabha, *The Location of Culture*, Abingdon 2004.

również w debatach poświęconych wytworom kultury, w których objawiają się cechy kilku mediów „z reguły uznawanych za odrębne”². Ponieważ wytwory kultury funkcjonujące na styku gier cyfrowych i komiksów wykazują czasami cechy charakterystyczne dla obu mediów, w kluczowej dla tego obszaru książce Daniel Merlin Goodbrey³ definiuje je jako formy hybrydowe.

W nawiązaniu do moich poprzednich prac⁴ niniejszy artykuł sprzeciwia się takiemu stosowaniu pojęcia „hybrydyzmu”. Zarówno gry cyfrowe, jak i komiksy definiuje się najczęściej (nawet jeśli nie wprost) zgodnie z teorią prototypu, tj. bez przyjmowania koniecznych i wystarczających kryteriów, raczej na bazie podobieństwa rodzinnego. Traktowane w ten sposób kategorie stają się bezużyteczne dla hybrydyzacji pojęciowej, dla której kluczowe jest precyzyjne określenie cech poszczególnych komponentów. Opierając się na zasadach organizacji wiedzy oraz zestawie złożonych przykładów, postaram się udowodnić, że między grami cyfrowymi a komiksami istnieje zbyt wiele rozbieżności, aby można było traktować je jako spójne zjawisko kulturowe. Zamiast tego postuluję stosowanie analizy dopasowanej do specyfiki danego medium⁵. Analizę tego typu należałoby przeprowadzić bez apriorycznego traktowania obu kategorii jako składowych tej samej hybrydy pojęciowej.

Wstęp: Na styku dwóch niełatwych dziedzin

Od kilku dziesięcioleci komiksy i gry cyfrowe należą do najważniejszych obszarów kultury popularnej. Przez cały ten czas wpyły na siebie w dość złożony sposób. Komiksów opartych na grach komputerowych jest dziś tak samo wiele jak gier opartych na komiksach – począwszy od owoców współpracy artystów wysokiej klasy, publikowanych przez największych wydawców, przez silnie promowane treści masowe, na publikacjach fanowskich i niezależnych skończywszy. Poza tekstami typu *spin-off*, materiałami łączonymi (*tie-in*), fikcją fanowską i innymi formami adaptacji mamy również do czynienia z innymi formami powiązań, od prostych odniesień do złożonych mieszanych relacji, które w wyraźny sposób podejmują różnorodne pytania dotyczące charakterystycznych dla siebie mechanizmów ekspresji.

Innymi słowy, mamy do czynienia z pełnym zakresem szeroko rozumianej intermedialności – pojęcia, które według Wernera Wolfa „odnosi się do każdego przekroczenia granic pomiędzy mediami tradycyjnie uznawanymi za odrębne”⁶. Medium to dla Wolfa (posiłkującego się pracami Marie-Laure Ryan) „konwencjonalnie i kulturowo

² I.O. Rajewsky, *Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality*, „Intermedialités: Histoire Et Théorie Des Arts, Des Lettres Et Des Techniques”, 2005, s. 43–64.

³ D.M. Goodbrey, *The Impact of Digital Mediation and Hybridisation on the Form of Comics*, Hertfordshire 2017, <http://e-merl.com/theory/thesis>, dostęp: 20.06.2019.

⁴ H.-J. Backe, *Vom Yellow Kid zu Super Mario. Zum Verhältnis von Comics und Computerspielen* [w:] *Comics Intermedial*, pod red. C. Bachmann, V. Sina i L. Banhold, Essen 2012, s. 147–157.

⁵ N.K. Hayles, *Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis*, „Poetics Today” 2004, nr 25(1), s. 67–90.

⁶ W. Wolf, *(Inter)mediality and the Study of Literature*, *CLCWeb – „Comparative Literature and Culture”* 2011, nr 13 (3), s. 3.

odrębny środek komunikacji”, charakteryzujący się „wykorzystaniem jednego lub więcej systemów semiotycznych”, który jest pragmatycznie istotny, ponieważ „media mają wpływ na to, jaki rodzaj treści może zostać przywołany i w jaki sposób treści te są prezentowane i doświadczane”⁷.

Jak więc zrozumieć sens tej niezwykle zróżnicowanej sieci połączeń, które zachodzą między komiksami i gramami cyfrowymi? W jaki sposób należałoby traktować je jako „media odrębne”? Jak taka charakterystyka wpływać będzie na sposób, w jaki omawiamy ich wzajemne powiązania? Biorąc pod uwagę złożoność zjawiska, pogłębioną dodatkowo przez intermedialną naturę komiksu⁸, zaczynamy rozumieć, dlaczego badań na ten temat nie pojawiło się dotąd zbyt wiele. W swojej przełomowej pracy Goodbrey mówi o cyfryzacji i hybrydyzacji komiksów – o procesie, dla którego przedmiotem zainteresowania jest „hybryda dwóch form – grywalny komiks”, który posiada „ pewne kluczowe cechy gry i pewne kluczowe cechy komiksu”⁹.

Praca Goodbreya jest nieoceniona, jeśli chodzi o badania związków gry i komiksu. Zastępuje pod tym względem na wszelkie uznanie. U podstaw przedstawionego w niej rozumowania leży jednak szereg pomysłów i argumentów, które domagają się dziś poważnego namysłu. Zastrzeżenia, które przedstawię poniżej, nie są jednak zasadniczo skierowane przeciwko wypowiedziom autora pionierskiej pracy, ale przeciwko humanistycznej kategoryzacji w ogóle. Rozprawiając się z dwoma bardzo trudnymi do zdefiniowania formami ekspresji, Goodbrey w sposób nieuchronny natrafia na (powszechne w badaniach nad komiksami i badaniach nad gramami) problemy związane z systematyzacją i definiowaniem.

Na początek należy zastanowić się nad podejściem ogólnym. Goodbrey podchodzi do tematu z uprzywilejowanej pozycji zarówno badacza, jak i twórcy komiksów; jego wizja wyidealizowanej hybrydy byłaby zapewne „grywalnym komiksem”, a nie „komiksową grą” – tworem bliższym komiksowi niż grze. To niuans terminologiczny, który mimo wszystko wydaje się wskazywać na pewne powtarzające się wyzwania, które napotykamy wszędzie tam, gdzie zachodzi zbieżność cech komiksów i gier. Pisząc o relacjach obrazu i tekstu, W.J.T. Mitchell słusznie zauważył, że ogromne znaczenie ma w takich kontekstach sama pisownia – wyrazy oddzielone ukośnikiem, zapis łączny lub zastosowanie dywizu – oznaczają odpowiednio „oderwanie, syntezę, relację”¹⁰. Zgodnie z taką logiką Goodbrey wydaje się poszukiwać „komiksogry”, w której da się odnaleźć odniesienia do szerszego pola relacji „komiksu-gry” i obejść aporię „komiksu/gry”.

Jak zatem rozumieć to zjawisko i w jaki sposób o nim mówić? Czy powinniśmy rozróżniać pomiędzy „grą-komiksem” i „komiksem-grą” oraz „komiksogrą” i „grokomiksem”? Jakiej natury byłyby kategorie, o których tu mowa? Czy byłyby to kategorie definicyjne,

⁷ Ibidem, s. 2.

⁸ K. Kukkonen, *Comics as a Test Case for Transmedial Narratology*, „SubStance” 2011, nr 40 (124), s. 34–52.

⁹ D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 126.

¹⁰ W.J.T. Mitchell, *Image X Text [w:] The Future of Text and Image: Collected Essays on Literary and Visual Conjunctions*, pod red. O. Amihay, L. Walsh, Newcastle upon Tyne 2012, s. 1–11.

opisowe lub heurystyczne? Innymi słowy, czy byłyby jedną rzeczą, czy klasą rzeczy, kontinuum powiązanych przykładów, czy zbiorczym określeniem dla bardzo różnych zjawisk? Czy ogólne podejście do adaptacji, transmedialności i intermedialności wystarczy, by badać je w sposób odpowiedni – czy też potrzebujemy bardziej adekwatnego słownictwa dla poszczególnych mediów?

Poniżej postaram się odpowiedzieć na powyższe pytania; przedstawię argumenty na rzecz konkretnej terminologii i zestawu kategorii mających rozwiązać niektóre z niejasności (nieuniknionych w tak dużej i skomplikowanej dziedzinie). Zakładam przy tym, że metafora hybrydy to zdroworozsądkowy, lecz szkodliwy sposób charakteryzowania relacji między grą i komiksem – zarówno dlatego, że pomija on istotne różnice, jak i dlatego, że niesie ze sobą konotacje biologiczne i genealogiczne. Wyjaśnwszy, dlaczego teoria prototypu jest bardziej produktywnym sposobem opisywania istotnych zjawisk, przedstawię argumenty przemawiające za pragmatycznymi strategiami kategoryzacji, które następnie zastosuję do systematycznej klasyfikacji związków funkcjonalnych.

Hybrydyzm i teoria prototypu

Badania relacji, które zachodzą między komiksami i grami, są nadal stosunkowo ograniczone. Duża liczba praktycznych przewodników dotyczących adaptacji gier do komiksów¹¹ i mangi¹², a także dydaktycznego zastosowania gier i komiksów¹³ wskazuje na ważkość tematu. Przewodniki dość często zawierają zaawansowane badania teoretyczne¹⁴ i etnograficzne¹⁵. Mimo to istnieje zaskakująco niewiele dogłębnych badań pojedynczych przykładów¹⁶ i jeszcze mniej systematycznych badań dotyczących poszczególnych aspektów relacji między grami i komiksami¹⁷.

W tym kontekście praca Goodbrea bardzo mocno się wyróżnia. Autor łączy rozważania teoretyczne z własną praktyką artysty komiksowego i projektanta gier, a także przedstawia kilka prototypów gier (nie tylko cyfrowych), aby ukazać zarówno artystyczny, jak i akademicki zasięg zjawiska. Określa cztery główne wyzwania: technologię cyfrową, architekturę przestrzeni, struktury ludyczne i ścieżki dźwiękowe¹⁸. Zwłaszcza pierwszy i ostatni punkt w równym stopniu odnoszą się do komiksów cyfrowych – kategorii

¹¹ J. Goodman, *Video Games to Comics: How to Make the Perfect Transition*, „Sequential Tart” 2014, nr 7 (9), http://www.sequentialtart.com/archive/sept04/rdm_0904.shtml; dostęp: 14.02.2014.

¹² D. Cavallaro, *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, Jefferson, North Carolina 2010.

¹³ R. Jost i A. Krommer, *Comics und Computerspiele im Deutschunterricht: Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte*, 1 wyd., Baltmannsweiler 2011.

¹⁴ G. Vandermeersche, *Intermediality as Cultural Literacy and Teaching the Graphic Novel*, „CLCWeb – Comparative Literature and Culture” 2011, nr 13 (3).

¹⁵ R.D. Jones, *Developing Video Game Literacy in the EFL Classroom: A Qualitative Analysis of 10th Grade Classroom Game Discourse*, Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik, Tübingen 2018.

¹⁶ K. Corstorphine, „Killer7: and Comic Book Aesthetics in Contemporary Video Games”, „International Journal of Comic Art” 2008, nr 10 (1), s. 68–73.

¹⁷ L.N. Taylor, *Compromised Divisions: Thresholds in Comic Books and Video Games*, „ImageText: Interdisciplinary Comics Studies” 2004, nr 1 (1).

¹⁸ D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 1.

obejmującej webkomiksy, eKomiksy i zdigitalizowane archiwa istniejących komiksów¹⁹ – a także komiksy animowane²⁰. Wymiar architektoniczny odnosi się do przestrzennego wymiaru narracji cyfrowych w ogóle²¹, który Goodbrey łączy przede wszystkim ze strukturami hipertekstowymi, w których użytkownik nawiguje w przestrzeni²². Wymiar ludyczny Goodbrey opisuje na podstawie klasycznego modelu gry przedstawionego przez Jespera Juula, tj. głównie w stosunku do reguł i rezultatów²³.

W tym miejscu warto zwrócić uwagę na element problematyczny – utrudniającą analizę związku komiksów i gier (zwłaszcza cyfrowych); cztery powyższe zagadnienia są powiązane i wpływają, zarówno indywidualnie, jak i zbiorowo, na inne współczesne formy kultury w taki sposób, że wydają się one mniej odrębne, niż są. Na przykład przestrzenność, do której odnosi się Goodbrey, jest często traktowana jako cecha charakterystyczna gier cyfrowych, chociaż jest nawet ważniejsza w literaturze elektronicznej i nieludycznych środowiskach wirtualnych (np. w swoistym archetypie – w parkach rozrywki). Szukając rozwiązania metodologicznego dylematu, Goodbrey nie traktuje po prostu wszystkich kryteriów jednakowo: cyfrowość jest dla niego warunkiem koniecznym dla całego zjawiska, a ścieżki dźwiękowe są elementem powierzchniowym o drugorzędnym znaczeniu. Autor zajmuje się przede wszystkim przestrzennością i elementami ludycznymi, które mogą ujawniać się niezależnie od siebie. Pierwsze odstępstwo od tradycyjnej formy komiksowej, które go interesuje, to hiperkomiks: „komiks o wielotorowej strukturze narracyjnej”²⁴. Wielotorowa struktura nie jest zależna od technologii cyfrowej, ale może powstawać poprzez rozmieszczenie paneli komiksowych w przestrzeni fizycznej, np. w galerii sztuki. Nie musi też spełniać celów ludycznych ani przynosić wymiernych rezultatów; może być całkowicie oparta na wyborze (lub losowości) i skupiać się na opowiadaniu historii, a nie sukcesie lub porażce. To hiperkomiksy wykazują te cechy, na których skupia się uwaga Goodbrey: „Grywalny komiks jest rodzajem hiperkomiksu, który wykazuje pewne kluczowe cechy gry i wykorzystuje niektóre kluczowe cechy komiksu jako podstawę dla rozgrywki”²⁵. Jak podkreśla, to „hybryda dwóch form”²⁶.

Definicja Goodbreya stwarza dwa istotne problemy. Pierwszy z nich dotyczy charakteryzowania grywalnych komiksów jako hybrydy, a drugi – łączenia pojęcia „kluczowych cech” z definicjami opartymi na podobieństwie rodzinnym lub myśleniu prototypowym.

¹⁹ L.R.A. Wilde, *Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics*, „Networking Knowledge” 2015, nr 8 (4), s. 2.

²⁰ D. Morton, *The Unfortunates: Towards a History and Definition of the Motion Comic*, „Journal of Graphic Novels and Comics” 2015, nr 6 (4), s. 347–366.

²¹ J.H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge 1998.

²² D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 99.

²³ J. Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge 2005, s. 36.

²⁴ D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 87.

²⁵ Ibidem, s. 123.

²⁶ Ibidem, s. 126.

Teoretyczne problemy pojęcia hybrydyzmu

Pojęcie „hybrydy” to popularna figura retoryczna oznaczająca mieszankę odmiennych, lecz trudnych do zdefiniowania pojęć. W niektórych kontekstach pojęcie to przyczyniło się do sformułowania precyzyjnych myśli: dla przykładu idea hybrydyzmu kulturowego okazała się niezwykle przydatna w debatach o zderzeniu polityki tożsamości i idei narodowych, etnicznych lub innych strategii normalizacyjnych²⁷. Jednak w większości przypadków, zwłaszcza poza obszarem kulturoznawstwa i medioznawstwa, jest to po prostu użyteczny skrót myślowy²⁸. W medioznawstwie podchodzi się do sprawy nieco inaczej, nie tylko ze względu na szerokie rozumienie tego terminu przez Marshalla McLuhana i pozytywne konotacje, które mu przypisuje. Dla McLuhana hybrydy medialne polegają na „wzajemnym przenikaniu się jednego medium przez drugie”²⁹. Innymi słowy, każde spotkanie między dwoma mediami tworzy hybrydę; zachodzi wówczas proces, który McLuhan porównuje do momentu fuzji lub rozszczepienia, ponieważ wyzwala on olbrzymią energię: „Hybryda – lub inaczej spotkanie – dwóch mediów to moment prawdy i objawienia, z którego rodzi się nowa forma”³⁰. W tej tradycji hybrydyzm stał się na tyle utartym sposobem rozumowania, że potrzeba naprawdę szczególnych zjawisk, aby pokazać jego istotne ograniczenia.

Głównym problemem w klasyfikacją grywalnych komiksów jako hybryd jest wprost nieustanne stosowanie tego pojęcia w przeróżnych kontekstach – zarówno w pracy Goodbreya, jak i – w jeszcze większym stopniu – w teorii komiksu i mediów w ogóle. Goodbrey mówi o „hiperkomiksowym formacie hybrydy”³¹ i podobnie określa komiksy w galeriach sztuki: jako „format hybrydowy, który łączy formę komiksu z cechami typowymi dla wielu instalacji artystycznych”³². Otwarcie odwołuje się do obserwacji Jana-Noëla Thona, który twierdzi, że „media cyfrowe o charakterystycznej hybrydowej naturze [...] nie redukują pojęcia konwencjonalnie odrębnych mediów”³³, a także do Thierry’ego Smolderena, Hannah Miodrag i Roberta C. Harveya, którzy mówią o ogólnej hybrydyczności komiksu³⁴, podobnie jak inni teoretycy, w tym Charles Hatfield³⁵ i Thierry Groensteen³⁶.

²⁷ H.K. Bhabha, op. cit.

²⁸ Por. idea nowych zawodów hybrydowych w badaniach nad gospodarką – H. Colley i F. Guéry, *Understanding New Hybrid Professions: Bourdieu, Illusion and the Case of Public Service Interpreters*, „Cambridge Journal of Education” 2015, nr 45 (1), s. 113–131.

²⁹ M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York 1964, s. 51.

³⁰ Ibidem, s. 55. Stąd tradycyjna logika, w której niektóre obiekty błędnie klasyfikuje się jako hybrydy. Jednym z najważniejszych przykładów jest błędne scharakteryzowanie przez Jaya Davida Boltera i Richarda Grusina *image-textu* Mitchella jako hybrydy, podczas gdy sam autor pisze o syntezie – Mitchell, op. cit., s. 1; J. Bolter i R. Grusin, *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, Massachusetts 1999.

³¹ D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 26.

³² Ibidem, s. 98.

³³ J.-N. Thon i L.R.A. Wilde, *Mediality and Materiality of Contemporary Comics*, „Journal of Graphic Novels and Comics” 2016, nr 7 (3), s. 336.

³⁴ D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 19.

³⁵ C. Hatfield, *An Art of Tensions* [w:] J. Heer, K. Worcester, *A comics studies reader*, Jackson, Mississippi 2009, s. 133.

³⁶ T. Groensteen, *Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?* [w:] J. Heer, K. Worcester, op. cit., s. 7.

Jak już wspominałem, moim celem nie jest krytyka pracy Goodbreya jako takiej; pojęcia „hybrydy” używa się w podobny sposób w wielu innych pracach. Neil Cohn pisze o scenorysach (*storyboards*) jako hybrydach komiksu i filmu³⁷, a Craig Smith postrzega animowane komiksy jako hybrydę komiksu i animacji³⁸. Drew Morton twierdzi, że komiksy animowane są „równorzędną hybrydą animacji i komiksu”³⁹ i przypisuje im zdolność do dalszej hybrydyzacji do formy „hybrydy animowanego komiksu/ animowanej książki”⁴⁰.

Retoryka hybrydy znalazła także znaczące zastosowanie w badaniach nad grami cyfrowymi. Espen Aarseth, jedna z czołowych postaci w tej dziedzinie, scharakteryzował gry cyfrowe jako hybrydy w więcej niż jednym aspekcie. Jego zdaniem narracyjna gra cyfrowa nie jest zaledwie grą czy (hiper)tekstem, lecz „hybrydą gry fabularnej” (Aarseth 2004, 50)⁴¹, która łączy otwartość gry z (wieloliniowością autorskiej narracji). Idąc dalej, podkreśla, że gra cyfrowa jest, ogólnie rzecz biorąc, „oprogramowaniem, na które składa się między innymi gra”⁴², przywołując na myśl ideę hybrydy lub nośnika.

Zgodnie z takim rozumowaniem grywalne komiksy byłyby z jednej strony hybrydami hybryd (hiperkomiksów) hybryd (komiksów) hybryd (mediów cyfrowych), a z drugiej – hybrydami hybryd (gier fabularnych) hybryd (gier w artefaktach oprogramowania). Rodzi to, w moim mniemaniu, pytania zarówno odnośnie do użyteczności pojęcia „hybrydy hybryd”, jak i do ogólnej stosowności metafor biologicznych w kategoryzacji złożonych artefaktów kulturowych. Jaką korzyść przynosi naszemu rozumieniu zbieżności tych dwóch form sama etykieta hybrydy? Gdybyśmy chcieli zoperacjonalizować ten rodzaj myślenia, musielibyśmy przeprowadzić kategoryczne rozróżnienie rozmaitych form hybrydyzacji i tym samym stworzyć na miejsce niejasnych hybryd całkiem jasno określone kategorie.

Kluczowe cechy podobieństwa rodzinnego?

Drugą problematyczną kwestią związaną z uznaniem grywalnych komiksów za formę hybrydową są kryteria wykorzystane do określenia tej kategorii. Goodbrey bardzo ściśle wyznacza granice tego pojęcia i ostatecznie wymienia zaledwie kilka (głównie starszych) przykładów, które „spełniają kryteria grywalnych komiksów, działających zarówno jako komiksy, jak i gry progresywne. W obu przypadkach jednak mechanika rozgrywki i charakterystyka formy komiksu pozostają względnie oddzielne”⁴³. Goodbrey tworzy ściśle sprecyzowany zbiór przykładów, wyraźnie określając jego granice jakościowe:

³⁷ N. Cohn, *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*/ Neil Cohn, *Bloomsbury advances in semiotics*, London 2013, s. 88.

³⁸ C. Smith, *Motion Comics: The Emergence of a Hybrid Medium*, „Writing Visual Culture” 2015, nr 7. http://www.herts.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0018/100791/wvc-dc7-smith.pdf; dostęp: 03.10.2019.

³⁹ D. Morton, op. cit., s. 364.

⁴⁰ Ibidem, s. 350.

⁴¹ E.J. Aarseth, *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation* [w:] *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, red. N. Wardrip-Fruin i P. Harrigan, Cambridge 2004, s. 50.

⁴² E.J. Aarseth, *A Narrative Theory of Games* [w:] *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, red. M.S. El-Nasr, New York 2012, s. 130.

⁴³ D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 126.

„Grywalne komiksy to nie tylko gry będące również komiksami, lecz także gry, które w specyficzny sposób wykorzystują pewne kluczowe cechy formy komiksu w mechanice rozgrywki”⁴⁴.

Siedem kluczowych cech komiksów, które wyróżnia (na podstawie kompleksowego przeglądu dobrze przyjętych definicji), to: przestrzeń jako czas; jednoczesne zestawienie obrazów; odrębność obrazów; sieci przestrzenne; kontrola tempa przez czytelnika; obrazy tablicowe (*tablodic images* – przyp. tłum.); oraz łączenie słów i obrazów⁴⁵. W przypadku gier cyfrowych Goodbrey przyjmuje klasyczny model gry Jespera Juula, który wyodrębnia sześć podstawowych cech: zasady, wymierny rezultat, waloryzację wyniku, wysiłek gracza, przywiązanie gracza do wyniku i konsekwencje podlegające negocjacji⁴⁶.

Pierwszorzędne znaczenie mają tu jednak nie tyle same kryteria, ile raczej sposób, w jaki są stosowane. Do kategorii grywalnych komiksów Goodbrey zalicza zaledwie kilka przykładów, ponieważ bardzo rygorystycznie stosuje siedem cech komiksu i sześć cech gry. Jednocześnie, odnosząc się do swojej definicji komiksów, podkreśla, że „otrzymany w ten sposób model nie ma być ekskluzywnym podsumowaniem formy i jako taki z powodzeniem umożliwia badanie formatów komiksowych, które nie wykazują wszystkich siedmiu cech”⁴⁷.

Z nierównym traktowaniem grywalnych komisów i komiksów w ogóle wiążą się dwa podstawowe problemy. Po pierwsze, podczas gdy grywalne komiksy mają być skończonym i jasno określonym zjawiskiem, w przypadku komiksów akceptuje się znacznie mniej ścisłe ograniczenia. Zgodnie z tą logiką oczekuje się, że grywalne komiksy będą bardziej prototypową formą niż komiksy niezwiązane z grami. Po drugie, podaje się w wątpliwość naturę tych cech: gdy stosowane są w celu rygorystycznego wykluczenia większości przykładów, zdają się spełniać konieczne i wystarczające warunki. Gdy stosuje się je w sposób mniej ekskluzywny, wydają się przypominać Wittgensteinowskie podobieństwa rodzinne.

Powtarzam: to nie Goodbrey jest winien. Definicja komiksu jest sprawą sporną. Punkt widzenia, zgodnie z którym komiks jest hybrydą słów i obrazów, został już omówiony, lecz wypowiedzi, w których próbuje się definiować komiksy jako odrębne medium, również sprawiają wiele problemów:

„Pomimo zasadniczej niejasności charakterystycznej dla pytania o to, w jaki sposób można określić komiksy jako medium, wciąż traktuje się je jako »konwencjonalnie odrębne środki komunikowania treści kulturowych«, a zatem jako media, które są »z reguły uznawane za odrębne«, podczas gdy ich medialność »nie wynika całkowicie z samego typu semiotycznego i technologicznego fundamentu«”⁴⁸.

W rezultacie występują co najmniej trzy odmienne i nie zawsze zgodne linie argumentacji, które traktują komiks jako medium⁴⁹: formalizm semiotyczno-komunikacyjny

⁴⁴ Ibidem, s. 127.

⁴⁵ Ibidem, s. 44.

⁴⁶ J. Juul, op. cit., s. 36.

⁴⁷ D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 162.

⁴⁸ J.-N. Thon i L.R.A. Wilde, op. cit., s. 234.

⁴⁹ J. Holbo, *Redefining Comics* [w:] A. Meskin i R.T. Cook, op. cit., s. 3–30; J.-N. Thon i L.R.A. Wilde, op. cit.

w duchu Scotta McClouda, historyzm konwencjonalno-instytucjonalny praktykowany przez Aarona Meskina oraz teorie materialno-technologiczne (np. Christiana Bachmanna). Dwaj ostatni badacze źródeł problemów z definiowaniem komiksów upatrują w jeszcze bardziej fundamentalnych zagadnieniach medialno-ontologicznych; omawiają różnicę między konkretnym wydaniem komiksu a pojedynczym egzemplarzem danego wydania⁵⁰ lub zależnością estetyczną, która zachodzi między komiksem a specyfiką mediów technicznych⁵¹.

Te różne podejścia sprawiają, że nasze postrzeganie komiksu sytuuje go „gdzieś między rodzajem (medium według McClouda) lub gatunkiem (historia według Meskina)”⁵². Pluralizm tego typu sprawia, że chcąc określić definiujące kryteria, skazani jesteśmy na nadmiernie inkluzyjne sformułowania. Przyjrzyjmy się definicji Neila Cohna:

„»Komiks« może wykorzystywać dowolną kombinację napisów i obrazów: pojedyncze obrazy, sekwencje obrazów, trochę napisów, brak napisów, przewaga napisów itp. W rzeczywistości wszystkie permutacje tych kombinacji występują w obiektach, które nazywamy »komiksami«. Ostatecznie definicja komiksu obejmuje sieć zagadnień, na którą składają się: określona tematyka, format, profil odbiorczy, historia, charakterystyka sektora kulturowego, wykorzystane języki wizualne oraz inne cechy kulturowe”⁵³.

„Sieć zagadnień” Cohna przywodzi na myśl „skomplikowaną sieć podobieństw” Wittgensteina⁵⁴. Metoda Cohna działa przecież tak, że nie bazuje na twardych kryteriach, z którymi zgodność powinny wykazywać wszystkie elementy danej grupy, ale na zestawie dużo bardziej rozmytych parametrów, tj. Wittgensteinowskich podobieństw rodzinnych.

Definicje gier są równie trudne i wieloaspektowe⁵⁵; bazując na podobieństwie rodzinnym, wybieramy więc zdroworozsądkowy kompromis⁵⁶ – tak jak w przypadku dylematów związanych z definiowaniem w badaniach nad komiksami. Weźmy na przykład definicję Brendy Brathwaite i Iana Schreibera; podobieństwa do rozumowania Cohna są oczywiste:

„Gra to czynność wyposażona w reguły. Jest to forma rozrywki polegająca – często, ale nie zawsze – na konflikcie z innymi graczami, z samym systemem gry lub z siłami przypadku/losu/szczęścia. Większość gier ma cel; niektóre go nie mają (na przykład *The Sims* i *SimCity*). Większość gier ma zdefiniowane punkty początkowe i końcowe; niektóre go nie mają (na przykład *World of Warcraft* i *Dungeons & Dragons*). Większość gier wymaga podejmowania decyzji przez graczy; niektóre tego nie wymagają (na przykład *Candy Land* i *Chutes and Ladders*)”⁵⁷.

⁵⁰ A. Meskin, *The Ontology of Comics* [w:] A. Meskin i R.T. Cook, op. cit., s. 31–46.

⁵¹ L. Elleström, *Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations* [w:] *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, pod red. L. Elleström i J. Bruhn, Basingstoke 2010, s. 30–33.

⁵² J. Holbo, op. cit., s. 4.

⁵³ N. Cohn, op. cit., s. 2.

⁵⁴ L. Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, III wyd., Oxford 1958, s. 32.

⁵⁵ J. Stenros, *Playfulness, Play, and Games. A Constructionist Ludology Approach*, Tampere 2015; J. Arjoranta, *Real-time Hermeneutics: Meaning-Making in Ludonarrative Digital Games*, Jyväskylä studies in humanities, Jyväskylä 2015, s. 250.

⁵⁶ J. Arjoranta, op. cit.

⁵⁷ B. Brathwaite, I. Schreiber, *Challenges for Game Designers*, Boston 2009, s. 28.

Zważywszy na szeroki zakres zjawisk określonych jako gry i ciągłe innowacje w różnicowaniu zwłaszcza gier cyfrowych, taki sposób traktowania sprawy wydaje się słuszny. Premiera niezależnych gier, takich jak *Dear Esther*⁵⁸ i *Proteus*⁵⁹, doprowadziła do powstania kategorii „symulatorów chodzenia”, stosowanej w sposób pejoratywny w odniesieniu do artefaktów, które używają formalnego języka strzelanki pierwszoosobowej, ale pozbywają się zarówno elementów walki, jak i celów ludycznych. Pytanie, czy symulatory chodzenia to gry, jest wciąż przedmiotem dyskusji, zwłaszcza wśród fanów. Jednak istnienie wspólnej tożsamości można podać w wątpliwość nie tylko w przypadku gier lub gier cyfrowych w ogóle. Nawet w jednej serii gier cyfrowych możemy nie znaleźć żadnej wspólnej „growości”: przygodowo-zręcznościowa *Castle Wolfenstein*⁶⁰ z widokiem z góry, pierwotna strzelanka pierwszoosobowa *Wolfenstein 3D*⁶¹, jej najnowszy sequel *Wolfenstein II: The New Colossus*⁶² i jego promocyjna gra przeglądarkowa *Du Hast Strife* nie mają praktycznie żadnych wspólnych elementów.

Nawet model Juula, wybrany przez Goodbrea ze względu na mocne sformułowania i jasność kategorii, przy bliższym poznaniu okazuje się mniej konkretny. Odnosi się zaledwie do „sposobu, w jaki zwykło się tworzyć gry”⁶³, który nie opisuje już „wszystkiego, co się z grami wiąże. Wraz z pojawieniem się gier RPG, które mogą mieć reguły interpretowane przez mistrza gry, oraz gier wideo model gry jest modyfikowany na wiele sposobów”⁶⁴. Podczas gdy „ogromna większość rzeczy zwanych »grami« znajduje się na przecięciu sześciu cech modelu gry”⁶⁵, Juul uwzględniła szeroki zakres „przypadków granicznych”, aby nie wykluczać większości gier cyfrowych.

CAŁY TEKST JEST DOSTĘPNY W WYDANIU PAPIEROWYM „TEKSTUALIÓW”
I W PRENUMERACIE INTERNETOWEJ CZASOPISMA.

⁵⁸ *Dear Esther*, The Chinese Room, 2012.

⁵⁹ *Proteus*, E. Key i D. Kanaga, 2013.

⁶⁰ *Castle Wolfenstein*, Muse Software 1981.

⁶¹ *Wolfenstein 3D*, id Software 1992.

⁶² *Wolfenstein: The New Order*, Bethesda Softworks 2014.

⁶³ J. Juul, op. cit., s. 23.

⁶⁴ *Ibidem*, s. 53.

⁶⁵ *Ibidem*, s. 52.