

Julia Sowa*

Gamebook wzbogacony literacką przeszłością – analiza gry paragrafowej *Dziady* część V. *Dziady, które nie spieprzają* autorstwa Mikołaja Kołyszki

Abstrakt

Artykuł porusza zagadnienia ukazujące powiązania postmodernistycznych kategorii pastiszu i parodii w odniesieniu do gier paragrafowych. Pierwsza część tekstu stanowi przekrój najważniejszych kwestii teoretycznych dla późniejszej analizy paragrafówki, zaczynając od przedstawienia jej definicji, najpopularniejszych gatunków, a także podstawowego podziału gier. W związku z problematyką *gamebooków* zwracam również uwagę na zwiększającą się intermedialność współczesnych utworów, a także znaczenie drugoosobowej narracji. Wspominam również o gatunku gier artystycznych (*art games*) oraz krótko przytaczam twórczość jednej z ich przedstawicielek – Anny Anthropy. Następnie omawiam postmodernistyczne kategorie pastiszu i parodii wraz z ich znaczeniem w zestawieniu z relacją przeszłość-teraźniejszość. W kontekście parodii wspominam również o podziale Gérarda Genette'a na transtekstualne odniesienia między utworami. Wszystkie wymienione zagadnienia znajdą odniesienie podczas analizy gry paragrafowej stanowiącej „półoficjalną” kontynuację Mickiewiczowskich *Dziadów* łączących parodystycznie ujętą kulturę ludową ze współczesnymi elementami nowych mediów.

Słowa kluczowe: gra paragrafowa, *Dziady*, pastisz, parodia, Adam Mickiewicz, immersja

—

* Uniwersytet Łódzki, e-mail: juliasowa@interia.eu

Umberto Eco w dopiskach na marginesie *Imienia róży* napisał: „książki zawsze mówią o innych książkach i wszelka opowieść snuje historię już opowiedzianą” (Eco 1987, s. 469). Stwierdzenie to jest niewątpliwie ważne w kontekście moich nadchodzących rozważań dotyczących relacji między historią już przedstawioną, a tą, która do niej bezpośrednio nawiązuje. Wspomniany przez Eco element powtarzalności czy też powielania treści wynika m.in. z kwestii, którą Fredric Jameson nazywa „śmiercią podmiotu” bądź, szerzej mówiąc, „końcem indywidualizmu jako takiego” (1998, s. 5). Schyłek, o którym pisze badacz, związany jest z „przejściem” od klasycznie rozumianego modernizmu (osobisty, niepowtarzalny i indywidualny styl) do postmodernizmu. Jest on ukierunkowany przede wszystkim jako odpowiedź na ustalone formy „wysokiego modernizmu” podbijającego uniwersytety, muzea czy galerie sztuki (Jameson 1998, s. 2). Twierdzi on, że cechą charakterystyczną nowego okresu jest płaskość i brak głębi, szczególnie w związku z relacją z przeszłością. Postmodernistyczna próba odzyskania odrzuca „tradycyjne formy rozumienia (narrację, historię, itd...)” (Felluga 2019), co doprowadza, według Jamesona, do wspomnianej pustki i braku głębi, czyli jakościowej powierzchowności. Postmoderniści tkwią w teraźniejszości, co sprawia, że „kultura zamienia się w komorę echa wypełnioną naszymi prywatnymi, aktualnymi poglądami na temat tego, co powinno stanowić prawdę” (Godwin 2019, s. 6).

Mimo że Fredric Jameson wyraźnie zaznacza w swoich tekstach negatywny stosunek do wspomnianego zagadnienia, warto podkreślić, że nie wszyscy badacze podzielają jego opinię. Linda Hutcheon jawnie nie zgadza się ze stwierdzeniami teoretyka jakoby postmodernizm był ahisteryczny i płaski. Teoretyczka w wielu swoich tekstach nie tylko podkreśla jego historyczny aspekt, ale i powiązuje go z kategorią autorefleksyjności i tzw. „parodystyczną intertekstualnością” (1991, s. 216). Termin ten podkreśla powiązanie ironii zaznaczającej różnicę w stosunku do przeszłości, jednak poprzez jej intertekstualny charakter „równocześnie potwierdza – tekstualnie i hermeneutycznie – związek z przeszłością” (Hutcheon 1991, s. 219). Tym sposobem badaczka poprzez zaznaczenie relacji między tekstami kładzie nacisk na historyczny i parodystyczny charakter postmodernizmu.

Oprócz przedstawionych rozważań, elementem charakterystycznym dla wspomnianego okresu jest „erozja starszego rozróżnienia między kulturą wysoką a tak zwaną kulturą masową lub popularną” (Jameson 1998, s. 2). Kwestia ta jest niezwykle znacząca, ponieważ kultura i sztuka niemalże od samych swoich początków, powiązane były z kwestią kategoryzacji – przede wszystkim względem klasycznie przyjętej jakości i renomie danej sztuki/kultury. W rozważaniach dotyczących kategoryzacji podkreślana jest również znacząca dla postmodernizmu kwestia historyczności dzieł. „Podział na sztukę wysoką i niską wynika raczej z historycznej różnicy między starymi, nobliwymi sztukami (...) a młodszymi sztukami, które narodziły się w XIX i XX wieku, w epoce industrialnej” (Dziamski 2017, s. 19).

W postmodernizmie z kolei następuje zwrot ku intertekstualności, co doprowadza do tego, że przywoływane dzieła niezależnie od swojego wcześniejszego statusu są włączane do nowej formy artystycznej „do tego stopnia, że granica między sztuką wysoką a formami komercyjnymi wydaje się coraz trudniejsza do wyznaczenia” (Jameson 1998, s. 2). Warto również zaznaczyć, że samo rozróżnienie na kultury wyższe i niższe jest przez wielu badaczy negatywnie oceniane. Pierre Bourdieu w związku ze swoimi koncepcjami habitusu i dystynkcji wspomina o dominacji klas uprzywilejowanych, a także wyraża swoją niechęć wobec arcydzieł jako „gęstej sieci fałszywych doświadczeń, wzajemnie sobie odpowiadających i wzmagających się” (2005, s. 69–75). Kategoryzacja w dalszym ciągu jest często rozumiana przez ramy klasowości, gdzie sztuka wysoka miała charakter uniwersalny, a ta nowsza (popularna, masowa, medialna) sprowadzana była do prostej rozrywki popularnej wśród większej grupy ludzi. Postmodernistyczny zwrot ku sztukom niższym skłania badaczy także do rozważań na temat odbiorców artystycznych działalności. Bowiem współcześnie „dostrzeżemy wiele podobieństw między fanem kultury popularnej, »konserterem« literatury i muzyki klasycznej, kolekcjonerem sztuki (...), a nawet uczynym prowadzącym badania naukowe” (de Kloet, van Zoonen 2007, s. 322). Ten krótki wstęp przybliżający podstawowe obszary wymienionych przeze mnie zagadnień powiązany jest oczywiście z tematem tejże pracy, czyli analizą gry paragrafowej *Dziady* część V. *Dziady, które nie spieprzają* autorstwa Mikołaja Kołyszki. Zanim jednak przejdę do omawiania wybranej przeze mnie treści, chciałabym przybliżyć kilka terminologicznych kwestii ważnych dla późniejszej analizy, zaczynając od samej gry paragrafowej.

Gamebooki już od kilku dekad rozwijają się i proponują coraz to nowsze rozwiązania, co niewątpliwie związane jest ze znaczącym zwrotem ku interaktywności, która ma wpływ również na sztukę we współczesnych mediach. Kwestia współoddziaływania i reagowania rzutuje także na odbiorców, którym „zaczyna zależeć na odgrywaniu roli, jak również na posiadaniu realnego wpływu na fabułę, budowaniu relacji z innymi postaciami, niebanalnej narracji, niesztampowości” (Bernacki 2017, s. 176). Wiąże się to m.in. z zastąpieniem linearnych sposobów opowiadania narracjami hipertekstowymi, które kreują wielość potencjalnych rozwiązań fabularnych. Mimo że poprzez swoje decyzje odbiorca w dalszym ciągu eksploruje historię liniowo – wybiera tylko jedną ścieżkę opowieści – to czytelnik poprzez wielokrotny wybór określonych dróg eksploruje historię w sposób unikalny i mało prawdopodobny do odtworzenia przez inne osoby (Costikyan 2007, s. 7). W tym sensie *gamebook* jest „ergodyczny”, co oznacza, że „nietrywialny wysiłek jest wymagany, by pozwolić czytelnikowi na poruszanie się po tekście” (Wake 2016, s. 194).

Wymienione wyżej elementy, a także kwestia opowiadania hipertekstowego, niemal idealnie wpasowują się w esencję gier paragrafowych, ponieważ tam

„zadaniem czytelnika-gracza jest wcielenie się w postać głównego bohatera i dokonywanie wyborów mających wpływ na fabułę opowieści” (Jaworski 2015, s. 80–81). W tym miejscu warto zaznaczyć różnicę pomiędzy *gamebookiem* a hiperfikcją (*hypertext fiction*) oraz fikcją interaktywną (*interactive fiction*). Mimo że cechy hiperfikcji w większości utożsamiają się z cechami charakterystycznymi dla gier paragrafowych („przeczytaj fragment”, „wybierz link/paragraf”, „przeczytaj kolejny fragment”) to ważne jest, by podkreślić, że powszechnie uważa się „hipertekst jako domenę literatów, a *gamebooki* są postrzegane jako zdegradowana *hackwork*” (Costikyan 2007, s. 7). Z kolei fikcję interaktywną charakteryzuje fakt, że „stała się ona możliwa dopiero wraz z pojawieniem się szybkich komputerów cyfrowych, które są zdolne do obsługi słów”, ponieważ stanowią one „formę cyfrowej narracji i gry komputerowej” (Wake 2016, s. 199). Badacze podkreślają jednak znaczącą różnicę w obrębie medium wykorzystywanego przez fikcję interaktywną – w komputerze – i przez *gamebooka* – w klasycznie rozumianej książce (Zob. Wake 2016; Hendrix 2011; Salter 2014).

Mimo że najpowszechniejszymi gatunkami, w których realizowane są paragrafówki, są *fantasy* i *science-fiction* (zwykle osadzone w postapokaliptycznym świecie), to wraz z rozwojem *gamebooków* zaczęto sięgać również po inne kategorie, tj. horror, tematykę historyczną, obyczajową, detektywistyczną, a nawet erotyczną (Jaworski 2015, s. 82). Jaworski za Michealem J. Trescą wyróżnia trzy zasadnicze odmiany gier paragrafowych: labiryntowe, fabularne i gry mieszane. Pierwsze z nich, zwane klasycznymi, najczęściej rozgrywają się w „tajemniczym labiryncie», «nieprzebytym lesie» etc., a zadanie gracza podczas zabawy sprowadza się do odtworzenia «mapy labiryntu» (za pomocą ołówka i kartki papieru) oraz walki z zamieszkującymi tajemniczy świat przeciwnikami” (Jaworski 2015, s. 81–82). O zwycięstwie w walce najczęściej decyduje element losowy – rzut kostką, monetą itp. i jest on zwykle zależny od parametrów bohatera, w którego wciela się odbiorca (tj. zręczność, odporność, szczęście itp.), zapisywanych w danej karcie postaci. Gra kończy się wraz z osiągnięciem określonego celu np. zdobycia skarbu czy odkrycia tajemnicy. W drugiej z odmian paragrafówek, fabularnej, najważniejszą kwestią jest historia – „gracz dokonuje wyboru odpowiednich fragmentów tekstu, podąża określoną «ścieżką fabularną», tworząc za każdym razem odmienną opowieść, jego uwaga nie skupia się na «walce», grę tego typu charakteryzuje brak czynnika losowego” (Jaworski 2015, s. 82). Gra kończy się poznaniem jednego z alternatywnych zakończeń, dzięki czemu odbiorca może ponownie uczestniczyć w grze poprzez wybór innego bohatera czy też odmiennej ścieżki fabularnej. Dzięki drugoosobowej narracji, rozbudowanej strukturze dialogowo-narracyjnej i związanymi z nią opisami historii może dojść do „jak najdalej posuniętej identyfikacji gracza-czytelnika z bohaterem, wytworzenia iluzji »uczestnictwa« w świecie przedstawionym i zatarcia granicy między uczestnikiem-graczem a »autorem opowieści«” (Jawor-

ski 2015, s. 82). Z kolei trzeci typ, tzw. gry mieszane, stanowią „połączenie dwóch poprzednich modeli rozgrywki, często jest nimi hybryda gatunkowa – elementy *gamebooka* (fabuła) nakładają się na »labiryntową« formę poruszania się po świecie przedstawionym (np. połączenie gry książkowej z grą planszową)” (Jaworski 2015, s. 82). Ważną kwestią dla rozwoju gier paragrafowych oczywiście okazał się Internet, dzięki któremu doszło do rozpowszechnienia się *gamebooków*.

Dzięki technice hipertekstu oraz hiperłączy odbiorcy mogą w nowy sposób doświadczać paragrafówek. „Ścieżki, jakie wyznacza przed czytelnikiem autor, mogą sięgać znacznie dalej, historia ma być dłuższa i bardziej rozbudowana, a konsekwencje podejmowanych wyborów donioślejsze. Ramy snutych narracji stają się tym samym bardziej elastyczne, potencjalnie otwarte” (Bernacki 2017, s. 186). W tym miejscu chciałabym wspomnieć o paradoksalnej naturze *gamebooka*, która „sytuuje czytelnika w wielu pozycjach jednocześnie” (Wake 2016, s. 192). Bezpośredni zwrot w narracji drugoosobowej odnosi się zarówno do czytelnika tekstu w czasie rzeczywistym, jak i do postaci, w którą się wciela. Doprowadza to do tego, że świat rzeczywisty oraz fabularny wchodzi ze sobą w interakcję, potęgując tym samym wytwarzającą się immersję. Intrygująca w związku z tym wydaje się kwestia tożsamości czytelnika z postacią, którą operuje rozgrywką. Elementem, który sprzyja identyfikacji, jest zastosowanie wspólnej perspektywy, z której „można obserwować i konstruować świat zewnętrzny i jego mieszkańców” (Wake 2016, s. 201). Z jednej strony dzięki temu wytwarzana jest empatyczna więź między czytelnikiem a postacią. Względem nich kreuje się tzw. „aktywność wyobrażeniowa”, która na przestrzeni całej interakcji czytelnika z *gamebookiem* może zarówno osłabiać wspomnianą relację, jak i ją umacniać. Więź może być osłabiona przez jego paragrafową i hipertekstową formę – brak przejrzystości, dużą częstotliwość przerywania immersji opowieści. Jednak równocześnie przerwy w zanurzeniu związane są z wykonaniem czynności istotnej dla dalszej gry (rzut kostką, napisanie notatki, tworzenie mapy, wybór ścieżki itp.), co potęguje relację między czytelnikiem a postacią (Wake 2016, s. 207). Ostatecznie jednak wraz z zakończeniem rozgrywki dobiega kres identyfikacji związanej ze wspólnym punktem widzenia. *Gamebooki* propagują więc identyfikację czytelnika z postacią poprzez zastosowanie „podwójnej perspektywy”. Z jednej strony „czytelnik jest zaangażowany w akt immersyjnej lektury empatycznej”, z drugiej natomiast musi być on „świadomy aktu czytania samego w sobie, aktu odpowiadania na liczne wymagania tekstu” (Wake 2016, s. 207).

Ze względu na swój rozrywkowy charakter, powszechnie gry paragrafowe uznawane są za przykład sztuki niskiej. Jednak dzięki rozwojowi nowych mediów, a także większym skupieniu się na stronie językowej opowieści (odejście od „mechaniki gry”: rzuty kostką, karty postaci itp.), *gamebooki* coraz bardziej zbliżają się ku kulturze wysokiej (Jaworski 2015, s. 89). Potwierdzeniem tych słów może być

twórczość polskich młodych autorów gier paragrafowych – Benjamin Muszyńskiego czy Mikołaja Kołyszki, którzy traktują je jako pełnoprawną formę literacką zdolną do propagowania czytelnictwa oraz doprowadzającą do rozwoju edukacji. „Tworzone przez nich prace coraz częściej bazują nie tyle na systemie rozgrywki, ile warstwie językowej oraz stawianiu odbiorcy przed trudnymi, moralnymi wyborami” (Bernacki 2017, s. 176). Przypominają one tym samym nurt cyberrozrywki nazywany *art games*, gdzie „to nie szata graficzna ani rozrywkowość odgrywają najważniejszą rolę, lecz treść i twórcze wykorzystanie immanentnych możliwości gier komputerowych” (Strużyna 2014, s. 188). Refleksji tutaj podlegają nie tylko same gry, ale również przyzwyczajenia graczy, które poprzez podejmowanie tematów m.in. społecznych czy kulturowych – takich jak płeć, rasa, patriarchy, kolonializm itp. – skłaniają swoich odbiorców do przemyśleń.

Przykładem twórczości zrealizowanej w nurcie *art games* jest działalność Anny Anthropy, amerykańskiej autorki gier komputerowych. Programistka w swoich pracach nie tylko „negatywnie ocenia komercyjną scenę gier wideo, podkreślając ich schematyczność i ubogą warstwę narracyjną”, ale również krytykuje „obecne w społeczeństwie postawy i zachowania nietolerancyjne, w tym stereotypy i przemoc symboliczną” (Strużyna 2014, s. 190). Za najważniejszą pracę Anthropy uznaje się autobiograficzną grę *Dyszja* (2012), która skupia się na powodach decyzji, procesie i skutkach podjętej przez autorkę terapii hormonalnej. Autorka w grze zwraca szczególną uwagę na warstwę emocjonalną, empatię oraz poczucie obcości związane z procesem korekty płci. W innych pracach autorka również podejmuje tematykę tożsamości płciowej. W *Defend the Land* (Anthropy 2011) twórczyni zwraca uwagę na wykluczenie osób identyfikujących się poza binarną normą płci. Gracz jest tam bowiem utożsamiany z rolą prześladowcy, który poszukuje osoby „przebranej” za kobietę na festiwalu przeznaczonego wyłącznie dla płci żeńskiej. *Art games* według Anny Anthropy poprzez podejmowanie tematyki społecznej i etycznej stają się doświadczeniem umożliwiającym rozwój wiedzy, a także empatii drugiego człowieka. Poprzez zmaganie się z nietypową strukturą i poznawanie nowych znaczeń, gracz może czerpać „odmienne doświadczenia odbiorcze” zachęcające „odbiorcę do refleksji nie tylko nad poruszaną tematyką społeczną, lecz także nad kwestią statusu gracza” (Strużyna 2014, s. 196).

Tak jak wspominałam na początku tekstu, Fredric Jameson uważał, że wraz z nastaniem postmodernizmu dochodzi do śmierci podmiotu i końca indywidualizmu. Uważa on, że nowa epoka zastępuje „związki z przeszłością fascynacją teraźniejszością”, co doprowadza do wytworzenia się tzw. „kultury pastiszu”, czyli zjawiska skupiającego się wokół powierzchownego znaczenia (Godwin 2019, s. 3). Pastisz określany jest jako naśladowanie „swoistego lub niepowtarzalnego stylu”, który jest praktyką neutralną – „bez ukrytego motywu (...), bez impulsu satyrycznego, bez śmiechu” (Jameson 1998, s. 5). Badacz określa pastisz mianem

„pustej parodii”, ponieważ „w świecie, w którym stylistyczna innowacja nie jest już możliwa, pozostaje jedynie naśladowanie martwych stylów” (1998, s. 7). W swoich rozważaniach Jameson wspomina, że praktyka pastiszu jest charakterystyczna dla kultury masowej (przykład filmów nostalgicznyc), rzadko natomiast związana jest z kulturą wysoką (1998, s. 7).

Z kolei kategoria parodii, w odróżnieniu od pastiszu, odnosi się do historii, proponując nam „model dla procesu zmiany i reorganizacji (...) przeszłości”, którego przedmiotem zawsze będzie inne dzieło sztuki bądź „inna forma kodowanego dyskursu” (Hutcheon 2007, s. 23, 40). Współcześnie pojęcie to nie ma na celu ośmieszenia czy też zniszczenia dzieła, do którego nawiązuje. „Parodia implikuje dystans między sparodiowanym tekstem a nowym dziełem, dystans sygnalizowany zwykle przez ironię” (Hutcheon 1978, s. 202). Każda parodia bowiem składa swój własny i oryginalny hołd pierwowzorowi, z którego czerpie inspirację. Poprzez nawiązanie do parodiowanego dzieła dochodzi do sytuacji określanej jako „powtórzenie z różnicą”. Bowiem praca powstająca na podstawie odniesienia do innego dzieła implikuje „krytyczny dystans pomiędzy tekstem w tle, który jest parodiowany, a nowym wcielającym go dziełem” (Hutcheon 2007, s. 64).

W tym miejscu warto wspomnieć o badaniach dotyczących zależności między tekstami Gérarda Genette’a, który za pomocą kategorii transtekstualności, rozumianej jako „wszystko, co wiąże się w sposób widoczny bądź ukryty z innymi tekstami”, wyróżnił pięć typów relacji między dziełami (Genette 1982, s. 317). W jednym z nich – hipertekstualności – wykorzystywany jest zabieg parodii pojmowany jako każdy tekst utworzony z dzieła wcześniejszego przez transformację lub naśladowanie (1982, s. 326–349). Ważne jest jednak zaznaczenie, że tutaj termin ten jest rozumiany w szerszym zakresie. Bowiem Genette „chce ograniczyć parodię do tak krótkich tekstów jak wiersze, przysłowia, kalambury i tytuły”, co wiąże się z wyłącznie „minimalną transformacją innego tekstu” (Hutcheon 2007, s. 43). Parodia będzie więc rozumiana jako zabieg przekształcający dzieła, do których nawiązuje, w stopniu, który znacząco wpływa na odbiór powstałego tworu. „Dokonuje ona syntezy sztuki z terażniejszością (...), by stworzyć nową formę – nie obciążoną, lecz wzbogaconą przeszłością” (Hutcheon 2007, s. 159).

Dziady część V. *Dziady, które nie spieprzają* autorstwa docenianego w Polsce twórcy gier paragrafowych Mikołaja Kołyszki to projekt, który jest istną hybrydą powyżej wymienionych zagadnień. Zanim jednak przejdę do ich analizy, chciałabym wspomnieć o jego kilku technicznych aspektach. *Dziady* część V..., które powstały w formie książki interaktywnej, jak sama nazwa wskazuje, są kolejną częścią znanego przede wszystkim z lektur szkolnych dzieła Adama Mickiewicza. Zostały one również wydane w wersji papierowej, dzięki inicjatywie *crowdfundin-gowej*. Inicjatywa ta miała miejsce na stronie internetowej *wspieram.to*, gdzie w zależności od kwoty wsparcia można było otrzymać konkretną nagrodę. W przypad-

ku wyższych kwot osoby wspierające otrzymywały gadżety (mapę, karty i podstawki postaci), natomiast trzy osoby, które zdecydowały się wpłacić najwyższą kwotę, miały możliwość nazwania jednej z głównych postaci swoim imieniem, a także mogli dopasować do niej zestaw konkretnych cech charakterystycznych. Fabuła opiera się na znanej z oryginału postaci Guślarza, który, mimo że został zamordowany i pochowany na cmentarzu, jako upiór dalej straszy mieszkańców wsi. W historii odbiorca może wcielić się w jedną z czterech postaci, by spróbować rozwiązać zagadkę jego śmierci, oraz odkryć, co (bądź też kto) powoduje strach wśród mieszkańców Wiłkomierza. Podczas rozgrywki gracz może wcielić się w jedną z czterech postaci: Konrado-Gustawa – parodystyczną wersję głównego bohatera z Mickiewiczowskich *Dziadów*; Karolinę Zann – wykształconą kobietę z XIX wieku, która nosi imię jednej z patronek projektu; Nowosilcowa – kolejną postać wzorowaną na pierwowzorze; oraz Guślarkę – znawczynię ludowej wiedzy tajemnej.

Dziady Kołyszki, ze względu na swój gatunek, posiadają wszystkie klasyczne cechy *gamebooków*. Składają się one bowiem z pięciuset paragrafów połączonych ze sobą za pomocą hiperłącza, w których w większości przypadków użytkownik staje przed wyborami mającymi wpływ na dalszą rozgrywkę i fabułę. Jak już wspomniałam wcześniej, odbiorca wciela się w jedną z wymienionych postaci, dzięki której na końcu gry dociera do jednego z alternatywnych zakończeń (w *Dziadach* część V... jest ich aż kilkanaście). Element interaktywnego wyboru, a także możliwość wcielenia się w daną postać (a co za tym idzie, również odbieranie historii z jej punktu widzenia), sprawiają, że gra paragrafowa zwiększa poczucie immersji oraz zatarcia granicy pomiędzy graczem a autorem. Wyjątkiem dla tych sytuacji są te fragmenty rozgrywki, w których Mikołaj Kołyszko bezpośrednio zwraca się do czytelnika, wyjaśniając najważniejsze kwestie, czy też informując go o nadchodzącym wyborze czy wydarzeniach. Przykładem takiej sytuacji może być fragment ze wstępu gry:

Drogi czytelniku, masz teraz jedyną i niepowtarzalną okazję porozmawiać bezpośrednio z samym wieszczem. Możesz zadać jedno pytanie, ale nie biorę odpowiedzialności za to, co ci odpowie.

- Co oznacza przedstawiona w trzeciej części *Dziadów* tajemna liczba czterdzieści i cztery? → § 4
- Z czego to spowiadałeś się w Paryżu, że ksiądz musiał konsultować się aż z papieżem, by udzielić ci rozgrzeszenia? → § 5
- Na serio musiałeś tak cisnąć Słowackiemu po rodzicach w *Dziadach*? Koleś dopiero po tym cię znenawidził. Wcześniej był fanem! → § 6
- Serio? Naprawdę musiałeś napisać Pana Tadeusza trzynastozgłoskowcem? Wiesz, jak to się teraz czyta!? → § 7 (Kołyszko 2021, s. 18).

Warto również wspomnieć, że sama tematyka historii przedstawionej w *gamebooku* nie należy do typowych dla gatunku. Bowiem *Dziady* Kołyszki podejmują się zagadnień związanych z kulturą ludową, ich wierzeniami, a także legendami i mistycznymi słowiańskimi opowieściami. Dlatego też, według odmiany Tresciego, paragrafówkę można dopasować do typu gier mieszanych łączących w sobie elementy labiryntowe i fabularne. Z kategorii labiryntowych w analizowanym *gamebooku* da się wyróżnić m.in. aspekty charakterystyczne dla gier planszowych, czyli obecność mapy, kart postaci i związane z nimi parametry mające znaczenie w wypadku walki. W przypadku *Dziadów...* były to Punkty Mocy, Asertywności, Mendozy, czy też Przejętej Energii, które wykorzystywane były najczęściej w celu otrzymania jakiejś konkretnej informacji, przejścia do odpowiedniego miejsca, bądź walki w ostatecznej rozgrywce. Kwestią bezpośrednio powiązaną ze wspomnianą bitwą jest element losowy, który również jest charakterystyczny dla paragrafówek labiryntowych – u Kołyszki w przypadku drukowanej książki konieczne jest zastosowanie rzutu monetą, natomiast w wersji *e-bookowej* monetę można „zastąpić dowolną aplikacją mobilną emulującą rzuty kośćmi (na przykład *RPG Simple Dice*) i każdy nieparzysty wynik wirtualnego rzutu traktować jak orła, a parzysty jak reszkę” (Kołyszko 2021, s. 28). Z kolei elementem klasycznym dla typu fabularnego gier paragrafowych w *Dziadach...* jest sama historia rozwiązania tajemniczej śmierci Guślarza opierająca się na decyzjach, które „prowadzą opowieść do przodu”. W tym przypadku ważnym zabiegiem jest również narracja w drugiej osobie liczby pojedynczej, która pozwala graczowi utożsamić się z wybraną przez niego postacią podczas dokonywanych przez niego wyborów. Wzmacnia ona także wspomnianą wyżej „aktywność wyobrażeniową”, a także stosowaną w *gamebookach* „podwójną perspektywę”, która w zależności od wykonywanych czynności (np. czytanie, podejmowanie wyborów, czy też zapisywanie notatek), może wzmacniać lub osłabiać zaangażowanie się odbiorcy w historię.

Jako że współczesna popkultura jest niejako „odzwierciedleniem potrzeby »kontynuacji uczestnictwa« w światach przedstawionych” (Perzyńska 2013), co niewątpliwie jest widoczne w znaczącej popularności takich zjawisk jak *sequel*, *prequel*, *spin-off*, *crossover*, *remake*, uważam, że ze względu na swój tytuł oraz tematykę *Dziady* część V... również można analizować pod względem cech charakterystycznych dla *sequelu*. W przypadku tego dzieła, paragrafówka Kołyszki faktycznie jest reklamowana jako kontynuacja dzieła Mickiewicza – „Kolejna część bestsellerowego dzieła literackiego, które poruszało (lub usypiało) całe pokolenia! Teraz w nowej epickiej *gamebookowej* odsłonie!” (Kołyszko 2021). Ważnym elementem jest również to że, twórca zadbał o kwestię autorstwa dzieła, bowiem nie tylko przypisuje go sobie, ale również graczowi (który decyduje o zakończeniu), jak i samemu Adamowi Mickiewiczowi, którego „duch” ukazuje się zza grobu Kołyszce i zleca napisanie dalszych wydarzeń związanych ze śmiercią Guślarza.

Jednak tę rękę paragrafową trudno jednoznacznie zaklasyfikować do kategorii „klasycznej kontynuacji” *Dziadów*, bowiem nie posiada ona wspólnej konwencji z poprzednimi częściami – Mickiewiczowski dramat zostaje zastąpiony drugoosobową narracyjną prozą, a o dalszych losach bohaterów decyduje odbiorca.

Ze względu na swój historyczno-kulturowy charakter *gamebooka* Kołyszki niewątpliwie można również zestawić z kategorią pastiszu i parodii. Piąta część *Dziadów* jest twórczością opartą na dziele kultury, które pozostanie powszechnie znane, a także wykorzystuje pewne zabiegi tekstu pierwotnego, takie jak np. postacie (Nowosilcow, Konrado-Gustaw), sceny, charakterystyczne cechy czy relacje; i dostosowuje je do własnych konkretnych potrzeb – uśmiercenie Guślarza jako wątek napędzający historię i prowokujący bohaterów do działania. Paragrafówka również nie wpływa na historię stworzoną przez Mickiewicza – nie zmieniają się oryginalne wydarzenia. Fabuła natomiast skupia się przede wszystkim na postaciach drugoplanowych z oryginału i kontynuuje ich losy według uznania autora, a także posiadającego decyzyjny głos odbiorcy. W grze pojawiają się nawet sami autorzy, którzy prowadzą ze sobą dialogi, a także trzy postacie, które noszą imiona patronów zbioru projektu Kołyszki. W tym rozumieniu wydaje się dość jasne, że omawianemu *gamebookowi* zdecydowanie jest bliżej do kategorii parodii niż pastiszu. Wynika to przede wszystkim z faktu, że w rozumieniu Jamesona pastisz powiązany jest z zanikiem indywidualizmu, powierzchownością, a także bezrefleksyjnym naśladownictwem, co z mojej opinii, nie występuje w dziele Kołyszki. Wręcz przeciwnie, *Dziady...* charakteryzuje w większym stopniu czerpanie z dóbr literackich Mickiewicza i zestawianie ich ze współczesnymi realiami. Poprzez zastosowany przez autora *gamebooka* krytyczny dystans oraz wszechobecną ironię w opowiadanej historii względem pierwowzoru wytwarza się tzw. „powtórzenie z różnicą”. Dzięki czerpaniu z elementów historycznych (legandy, wierzenia, a także sama twórczość wieszczka) i zestawienie ich z teraźniejszymi realiami (kwestia równouprawnienia kobiet, używanie inkluzywnego języka) „kolejna część” *Dziadów* nabiera nowego znaczenia. Poprzez zmianę formy opowiadania, a także czerpanie z dóbr literackich Mickiewicza, współczesne dzieło nie tylko oddaje hołd swojemu pierwowzorowi, ale i zostaje wzbogacone częścią przeszłości.

Gra paragrafowa Kołyszki poprzez swoje umiejscowienie w dyskursie historycznym, przy jednoczesnym wykorzystaniu rozpoznawalnej fabuły, posiada pewne cechy historiograficznej metapowieści. „Jest to rodzaj poważnie ironicznej parodii, która osiąga oba cele: interteksty historii i fikcji przybierają równorzędny (...) status w parodystycznym przeformowaniu tekstualnej przeszłości zarówno »świata«, jak literatury” (Hutcheon 1991, s. 217). W tym znaczeniu intertekstualność *gamebooka* „wymaga od czytelnika nie tylko rozpoznania utekstowionych śladów literackiej i historycznej przeszłości, ale także świadomości tego, co dzieje się – wskutek ironii – z tymi śladami” (Hutcheon 1991, s. 220). Ważna w związku

z tym jest więc autorefleksyjność u czytelnika. Ze względu na aspiracje twórcy do stworzenia kontynuacji *Dziadów*, *gamebook* posiada wiele parodystycznych elementów, najczęściej o podłożu intertekstualnym. Jednym z nich są cytaty z wcześniejszych części cyklu dramatów, czego przykładem może być scena z początku książki, w której autor decyduje się na odprawienie rytuału, by przywołać ducha samego Mickiewicza, wypowiadając najprawdopodobniej najbardziej rozpoznawalne słowa z *Dziadów części II*:

Tę pustkę dźwiękową przerwałem słowami dobrze znanego, lecz w swoim ukrytym znaczeniu przerażającego i nierozumianego przez ogół zakłęcia:

– Ciemno wszędzie, głucho wszędzie... – wyszeptałem z trudem przez ściśnięte ze strachu gardło.

– ... co to będzie, co to będzie? – odpowiedziało mi coś z odległej otchłani znajdującej się za zwierciadłem (Kołyшко 2021, s. 15).

Interekstualnym elementem są również aluzje w paragrafówce dotyczące poszczególnych części dzieła Mickiewicza, takie jak chęć dokończenia przez Kołyшко pierwszej części *Dziadów* (która została wydana prawdopodobnie jako nieukończona, po śmierci autora), wyraźnej niechęci wieszczka do Nowosilcowa i Słowackiego, czy też wyjaśnienie znaczenia słynnej liczby „czterdzieści i cztery”. Elementami o podłożu paratekstualnym są z kolei m.in. wspomniany wcześniej wstęp do książki, w którym Kołyшко i Mickiewicz decydują się napisać część piątą, a także wyjaśniają podstawowe reguły i zasady związane z grą paragrafową, jak i samą rozgrywką. Warto również dodać, że sam pełen tytuł gry – *Dziady część V. Dziady, które nie spieszą* – ma charakter paratekstualny, bowiem bezpośrednio odnosi się do pozostałych części utworów Mickiewicza. Natomiast elementy parodystyczne odnoszące się do krytycznego dyskursu przy użyciu ironii możemy dostrzec u Kołyшко m.in. przy charakterystyce niektórych postaci. Słabą stroną Karoliny Zann jest bowiem bycie „kobietą w dziewiętnastowiecznym Królestwie Polskim” oraz „racjonalistką (w dobie romantyzmu)”; oraz to, że Konrado-Gustaw „ma słabość do mężatek” (Kołyшко 2021, s. 23). Oprócz tego w dziele dochodzi również do transformacji stylistycznej (trawestacji), bowiem *gamebook* nie posiada typowej dla Mickiewiczowskiego dramatu stylizacji.

W grze paragrafowej, oprócz aluzji i odniesień do samego dzieła pierwotnego, pojawiają się również nawiązania do elementów i twórczości z kultury współczesnej (popularnej). W szczególności te wzmianki mają miejsce w rozmowach autora z Mickiewiczem, w których to wspomniana jest m.in. parodystyczna *XIII Księga Pana Tadeusza* napisana przez Aleksandra Fredrę. Kołyшко odnosi się również do spopularyzowanej we współczesnej kulturze rywalizacji między wieszczem a Juliuszem Słowackim. Oprócz tego w jednej ze scen autor wykorzystuje wyszukiwar-

kę *Google* w celu znalezienia informacji, a także realizacja samej gry paragrafowej w formie *e-booka* opatrzonego hiperłączami podkreśla współczesne przemiany medialne. Zrealizowanie *Dziadów* Kołyszki w formie łączącej wszystkie wymienione wyżej elementy jest możliwe między innymi dzięki intermedialności, która określa zdolność przekazywania treści w nowych mediach. Dzięki zastosowanej literaturze sieci i powiązaniem z nią hipertekstem odbiorca nie tylko obcuje z fabułą, ale i jest osobą decyzyjną przy jej przebiegu poprzez interaktywne wybory w *gamebooku*. Można więc powiedzieć, że intermedialność pozwala na odkrycie *Dziadów* na nowo we współczesnej kulturze, dzięki parodystycznemu i krytycznemu zestawieniu klasycznego dzieła z nowomiedialnymi aspektami znanymi z naszej obecnej codzienności. Dzięki temu paragrafówka Kołyszki udowadnia, że postmodernistyczna śmierć podmiotu i indywidualności nie ma miejsca w tym przypadku każdego tekstu. Autor nie tylko odnosi się do przeszłości w sposób refleksyjny, ale i zestawia ją z elementami współczesnymi, które kreują nowoczesną formę opowiadania wzbogaconą o historyczno-literackie kwestie dzięki zastosowaniu m.in. „parodystycznej intertekstualności”.

Bibliografia

- Bernacki, P. (2017). Gry paragrafowe – relikty przeszłości czy nadzieja na przyszłość?, *Folia Bibliologica*, 49.
- Bourdieu, P. (2005). *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzienia*, tłum. P. Biłos, Warszawa.
- Brenskott, K. (2019). Od adaptacji, przez remake i sequel do crossoveru, czyli historia pewnej przeklętej kasety wideo. W *Perspektywy Ponowoczesności*, t. 9, red. K. Olkusz. Wrocław: Ośrodek badawczy Pacta Ficta.
- Costikyan, G. (2007). Games, Storytelling, and Breaking the String. W *In Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, red. P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press.
- Dziamski, G. (2017). Sztuka wysoka i niska. *Dyskurs: Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu*, 23.
- Eco, U. (1987). Dopiski na marginesie *Imienia róży*. W *Imię róży*, tłum. A. Szymonowski, Warszawa.
- Genette, G. (1982). *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, tłum. A. Milecki. Gdańsk: Wydawnictwo słowo/obraz terytoria.
- Godwin, A. (2019). *The Culture of Pastiche, A Defense of Jamesonian Postmodern Depthlessness*.

- Hutcheon, L. (1991). *Historiograficzna metapowieść: parodia i intertekstualność historii*, tłum. J. Margański, *Pamiętnik Literacki*, 82.
- Hutcheon, L. (2007). *Teoria parodii. Lekcja sztuki XX wieku*, tłum. A. Wojtanowska, W. Wojtowicz. Wrocław: Oficyna Wydawnicza ATUT – Wrocławskie Wydawnictwo Oświatowe.
- Jameson, F. (1998). *The Cultural Turn. Selected Writings on the Postmodern 1983–1998*. New York: Verso.
- Jaworski, K. (2015). Wybór należy do Ciebie... Gry paragrafowe – druga młodość zapomnianej formy rozrywki. *Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego*, 28.
- De Kloet, J., van Zoonen, L. (2007). Fan Culture – Performing Difference. W *Media studies: Key issues and debates*. London: Rotledge.
- Kołyżko, M. (2021). *Dziady część V. Dziady, które nie śpieprzają*. Wydawnictwo Otwarte.
- Perzyńska, A. (2013). Opowiadać dalej – fanfiki, mashupy, uniwersa – alternatywa i konwergencja. W *Problemy konwergencji mediów*, red. M. Kaczmarczyk, D. Rott. Sosnowiec–Praga: Oficyna Wydawnicza „Humanitas”.
- Strużyna, A. (2014). Artystyczne gry Anny Anthropy, *Homo Ludens*, 6.
- Wake, P. (2016). Life and Death in the Second Person: Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebook, *Narrative*, 24(2).

Źródła internetowe

- Anthropy, A. (2011). *Defend the Land*.
- Anthropy, A. (2012). *Dys4ia*.
- Felluga, D. *Modules on Jameson: On Postmodernity. Introductory Guide to Critical Theory*. <http://www.purdue.edu/guidetotheory/postmodernism/modules/jamesonpostmodernity.html> (data dostępu: 20 stycznia 2023).
- https://wspieram.to/dziady?pokaz_projekt=1&active_tab=aktualizacje#a10072 (data dostępu: 20 stycznia 2023).

Julia Sowa

A gamebook enriched with the literary past – an analysis of the paragraph game *Dziady Część V. Dziady, które nie spieprzają* by Mikołaj Kołyszko

Abstract

This article addresses issues showing the interconnectedness of the postmodern categories of pastiche and parody in relation to gamebooks. The first part of the text is a cross-section of the most important theoretical issues for the subsequent analysis of the gamebooks, starting with the presentation of their definitions, the most popular genres, and the basic division of such games. In relation to the issue of gamebooks, I also draw attention to the increasing intermediality of the contemporary works, as well as the importance of second-person narration. I also mention the genre of art games and briefly cite the work of one of their representatives, Anna Anthropy. I then discuss the postmodern categories of pastiche and parody and what they mean in relation to the past-present relationship. In the context of parody, I also mention Gérard Genette's division of transtextual references between works. All the above-mentioned issues will be referred to when analysing the gamebook, which is a 'semi-official' continuation of Mickiewicz's *Dziady*, combining a parodic take on folk culture with contemporary new media elements.

Keywords: gamebooks, *Dziady*, pastiche, parody, Adam Mickiewicz, immersion

Julia Sowa (ur. 1999) – absolwentka Filmoznawstwa, studentka studiów magisterskich kierunku Media audiowizualne i kultura cyfrowa na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Łódzkiego. Jej zainteresowania badawcze związane są z kategorią adaptacji filmowych oraz zagadnieniem skupiającym się wokół filmowych biografii kobiet i przedstawicieli grup niedoreprezentowanych.