

Pojawienie się komputera i towarzyszących mu form komunikacji zmieniło oblicze współczesnej kultury. Cyfrowa rewolucja wpłynęła na tzw. „stare media”, w tym literaturę, otwierając przed nimi nowe platformy przekazu i nowe możliwości rozwoju. Fenomen komunikacji literackiej w obliczu nowych mediów badali m.in. Jay David Bolter, Adam Hammond, Maryla Hopfinger, George P. Landow, Mariusz Pisarski. Analizy i teorie tych autorów koncentrują się jednak na ogólnych aspektach medialnej zmiany. Opisują nowe media w szerokim kontekście, wyjaśniając ich wpływ na przemianę literatury we współczesnej kulturze. Traktuję te ustalenia jako punkt wyjścia do pogłębionego studium na temat relacji pomiędzy cyfrowymi grami a tradycją literacką. Problem ten został bowiem jedynie wstępnie zarysowany i wciąż domaga się szczegółowego namysłu. Gry są przecież nie tylko ważną gałęzią przemysłu rozrywkowego, lecz także nośnikiem humanistycznych treści. Cyfrowa materia gier sprawia, że mają one do dyspozycji wielorakie formy przekazywania informacji zaczerpnięte od innych mediów. Stawiam pytanie o rolę literackości w kształtowaniu się medialności gier. Badam oddziaływanie literatury na rozwiązania formalne, estetyczne i znaczeniowe stosowane w cyfrowych grach. Temat ten jest istotny z dwóch powodów. Po pierwsze, ze względu na dynamiczny rozwój cyfrowych gier i ich rosnący wpływ na kulturę. Po drugie, ze względu na fakt, że literatura stanowiła do niedawna dominujący sposób przekazywania wartości humanistycznych. Zbadanie relacji pomiędzy tymi dwoma obszarami kultury poszerzy wiedzę o medialnych zmianach, w których uczestniczymy.

Hipoteza zwarta w projekcie zakłada, że gry wchodzą w skomplikowane związki z bogatym dorobkiem literatury. Mowa tutaj nie tylko o odwołaniach do konkretnych utworów, ale również o wykorzystywaniu metod komunikacji i przekazywania treści, które są związane z literackim medium. Wstępne badania pokazują, że zjawisko to polega w takim samym stopniu na kopiowaniu, jak i na transformacji. Właściwości gier różnią się przecież od cech literatury. Przeniesienie pewnych jakości z jednego medium na drugie musi oznaczać w tym wypadku daleko idące zmiany.

W dysertacji stosuję metodę badań intermedialnych. Polega ona na poszukiwaniu oraz analizie różnorodnych procesów, w których jedno medium odwołuje się do innego. Uwzględniając dorobek współczesnych badań o grach (czyli ludologii), posługuję się modelem analitycznym Wernera Wolfa oraz Iriny O. Rajewsky. Korzystam z prac Lwa Manovicha, Jay Davida Boltera, Richarda Grusina, Gérarda Genette'a, aby dostosować tę metodę do specyfiki cyfrowych produktów. W przeciwieństwie do mediów analogowych, media elektroniczne potrafią imitować fizyczne właściwości tradycyjnych mediów za pomocą cyfrowego kodu. Nie ignoruję tego fenomenu i badam jego oddziaływanie na kształt literackich rozwiązań włączonych w strukturę gier.

W toku analiz konceptualizuję typy intermedialnych kombinacji, czyli procesów w efekcie których właściwości literatury zostają przeniesione w przestrzeń cyfrową gier. Zaliczam do tych właściwości m.in. literackie środki estetyczne, nośniki werbalnych treści (np. książki), a nawet procesy związane z wyszukiwaniem informacji w literackim tekście. Opisuję w jaki sposób gry dostosowują medialne rozwiązania literackie do własnych cech, czyli np. jak tworzą interaktywne, literackie teksty lub symulują fizyczność książek w wirtualnej przestrzeni. Badam również paratekstualne aspekty intermedialnych relacji, a więc rolę załączanych do gier przedmiotów literackich (książek, broszur, instrukcji). Traktuję je jako przedłużenie i uzupełnienie medialnych parametrów gier. Podejmuję również wątek intermedialnych odniesień, analizując przypadki gier, które powstały na bazie konkretnych utworów literackich (np. będąc ich adaptacją albo kontynuacją) bądź też gier, których sfera znaczeniowa pozostaje w ścisłym związku z wybranymi dziełami literatury. Wskazuję różne formy obecności tekstów literackich w grach, w tym odwołania za pośrednictwem trójwymiarowej przestrzeni gry, reguł rozgrywki, procedur programu.

Przeprowadzone analizy opiszą funkcję literackości w aparacie medialnym gier. Praca umożliwi ogląd gier jako medium, które kontynuuje i jednocześnie przekształca jakości literackie. Dysertacja wzbogaci także naukowy dyskurs o przemianach literatury we współczesnej kulturze. Będzie ważny głosem w dyskusji o cyfrowych platformach medialnych, które stają się nośnikami tradycji literackiej. Interdyscyplinarne ujęcie problemu doprowadzi do wypracowania nowych narzędzi badawczych, wyznaczając kolejne perspektywy analityczne zarówno w literaturoznawstwie, jak i w badaniu gier.