

**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)<sup>1</sup> z zasady hybrydyczną naturę każdej jednostki i każdej kultury. Pojęcie „hybrydy” stosuje się

---

<sup>1</sup> 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”<sup>2</sup>. 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 Goodbrey<sup>3</sup> definiuje je jako formy hybrydowe.

W nawiązaniu do moich poprzednich prac<sup>4</sup> 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 medium<sup>5</sup>. 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”<sup>6</sup>. Medium to dla Wolfa (posiłkującego się pracami Marie-Laure Ryan) „konwencjonalnie i kulturowo

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> 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.

<sup>4</sup> 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.

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

<sup>6</sup> 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”<sup>7</sup>.

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 komiksu<sup>8</sup>, 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”<sup>9</sup>.

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”<sup>10</sup>. 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,

---

<sup>7</sup> Ibidem, s. 2.

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

<sup>9</sup> D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 126.

<sup>10</sup> 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 komiksów<sup>11</sup> i mangi<sup>12</sup>, a także dydaktycznego zastosowania gier i komiksów<sup>13</sup> wskazuje na ważkość tematu. Przewodniki dość często zawierają zaawansowane badania teoretyczne<sup>14</sup> i etnograficzne<sup>15</sup>. Mimo to istnieje zaskakująco niewiele dogłębnych badań pojedynczych przykładów<sup>16</sup> i jeszcze mniej systematycznych badań dotyczących poszczególnych aspektów relacji między grami i komiksami<sup>17</sup>.

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 dźwiękowe<sup>18</sup>. Zwłaszcza pierwszy i ostatni punkt w równym stopniu odnoszą się do komiksów cyfrowych – kategorii

---

<sup>11</sup> 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](http://www.sequentialtart.com/archive/sept04/rdm_0904.shtml); dostęp: 14.02.2014.

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

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

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

<sup>15</sup> 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.

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

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

<sup>18</sup> D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 1.

obejmującej webkomiksy, eKomiksy i zdigitalizowane archiwa istniejących komiksów<sup>19</sup> – a także komiksy animowane<sup>20</sup>. Wymiar architektoniczny odnosi się do przestrzennego wymiaru narracji cyfrowych w ogóle<sup>21</sup>, który Goodbrey łączy przede wszystkim ze strukturami hipertekstowymi, w których użytkownik nawiguje w przestrzeni<sup>22</sup>. Wymiar ludyczny Goodbrey opisuje na podstawie klasycznego modelu gry przedstawionego przez Jespera Juula, tj. głównie w stosunku do reguł i rezultatów<sup>23</sup>.

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”<sup>24</sup>. 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”<sup>25</sup>. Jak podkreśla, to „hybryda dwóch form”<sup>26</sup>.

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.

---

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

<sup>20</sup> 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.

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

<sup>22</sup> D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 99.

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

<sup>24</sup> D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 87.

<sup>25</sup> Ibidem, s. 123.

<sup>26</sup> 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 normalizacyjnych<sup>27</sup>. Jednak w większości przypadków, zwłaszcza poza obszarem kulturoznawstwa i medioznawstwa, jest to po prostu użyteczny skrót myślowy<sup>28</sup>. 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”<sup>29</sup>. 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”<sup>30</sup>. 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”<sup>31</sup> i podobnie określa komiksy w galeriach sztuki: jako „format hybrydowy, który łączy formę komiksu z cechami typowymi dla wielu instalacji artystycznych”<sup>32</sup>. Otwarcie odwołuje się do obserwacji Jana-Noëla Thona, który twierdzi, że „media cyfrowe o charakterystycznej hybrydowej naturze [...] nie redukują pojęcia konwencjonalnie odrębnych mediów”<sup>33</sup>, a także do Thierry’ego Smolderena, Hannah Miodrag i Roberta C. Harveya, którzy mówią o ogólnej hybrydyczności komiksu<sup>34</sup>, podobnie jak inni teoretycy, w tym Charles Hatfield<sup>35</sup> i Thierry Groensteen<sup>36</sup>.

<sup>27</sup> H.K. Bhabha, op. cit.

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

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

<sup>30</sup> 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.

<sup>31</sup> D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 26.

<sup>32</sup> Ibidem, s. 98.

<sup>33</sup> 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.

<sup>34</sup> D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 19.

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

<sup>36</sup> 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 filmu<sup>37</sup>, a Craig Smith postrzega animowane komiksy jako hybrydę komiksu i animacji<sup>38</sup>. Drew Morton twierdzi, że komiksy animowane są „równorzędną hybrydą animacji i komiksu”<sup>39</sup> i przypisuje im zdolność do dalszej hybrydyzacji do formy „hybrydy animowanego komiksu/ animowanej książki”<sup>40</sup>.

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)<sup>41</sup>, która łączy otwartość gry z (wielo)liniowością autorskiej narracji. Idąc dalej, podkreśla, że gra cyfrowa jest, ogólnie rzecz biorąc, „oprogramowaniem, na które składa się między innymi gra”<sup>42</sup>, 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”<sup>43</sup>. Goodbrey tworzy ściśle sprecyzowany zbiór przykładów, wyraźnie określając jego granice jakościowe:

<sup>37</sup> 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.

<sup>38</sup> 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](http://www.herts.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0018/100791/wvc-dc7-smith.pdf); dostęp: 03.10.2019.

<sup>39</sup> D. Morton, op. cit., s. 364.

<sup>40</sup> Ibidem, s. 350.

<sup>41</sup> 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.

<sup>42</sup> 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.

<sup>43</sup> 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”<sup>44</sup>.

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 (*tablodie images* – przyp. tłum.); oraz łączenie słów i obrazów<sup>45</sup>. 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 negocjacji<sup>46</sup>.

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”<sup>47</sup>.

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«”<sup>48</sup>.

W rezultacie występują co najmniej trzy odmienne i nie zawsze zgodne linie argumentacji, które traktują komiks jako medium<sup>49</sup>: formalizm semiotyczno-komunikacyjny

<sup>44</sup> *Ibidem*, s. 127.

<sup>45</sup> *Ibidem*, s. 44.

<sup>46</sup> J. Juul, *op. cit.*, s. 36.

<sup>47</sup> D.M. Goodbrey, *The Impact...*, *op. cit.*, s. 162.

<sup>48</sup> J.-N. Thon i L.R.A. Wilde, *op. cit.*, s. 234.

<sup>49</sup> 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 wydania<sup>50</sup> lub zależnością estetyczną, która zachodzi między komiksem a specyfiką mediów technicznych<sup>51</sup>.

Te różne podejścia sprawiają, że nasze postrzeganie komiksu sytuuje go „gdzieś między rodzajem (medium według McClouda) lub gatunkiem (historia według Meskina)”<sup>52</sup>. 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”<sup>53</sup>.

„Sieć zagadnień” Cohna przywodzi na myśl „skomplikowaną sieć podobieństw” Wittgensteina<sup>54</sup>. 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 wieloaspektowe<sup>55</sup>; bazując na podobieństwie rodzinnym, wybieramy więc zdroworozsądkowy kompromis<sup>56</sup> – 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*)”<sup>57</sup>.

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

<sup>51</sup> 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.

<sup>52</sup> J. Holbo, op. cit., s. 4.

<sup>53</sup> N. Cohn, op. cit., s. 2.

<sup>54</sup> L. Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, III wyd., Oxford 1958, s. 32.

<sup>55</sup> 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.

<sup>56</sup> J. Arjoranta, op. cit.

<sup>57</sup> 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*<sup>58</sup> i *Proteus*<sup>59</sup>, 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*<sup>60</sup> z widokiem z góry, pierwotna strzelanka pierwszoosobowa *Wolfenstein 3D*<sup>61</sup>, jej najnowszy sequel *Wolfenstein II: The New Colossus*<sup>62</sup> 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”<sup>63</sup>, 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”<sup>64</sup>. Podczas gdy „ogromna większość rzeczy zwanych »grami« znajduje się na przecięciu sześciu cech modelu gry”<sup>65</sup>, Juul uwzględniła szeroki zakres „przypadków granicznych”, aby nie wykluczać większości gier cyfrowych.

## Teoria prototypu i organizacja wiedzy

Formułując definicje podstawowych pojęć związanych z grami (z uwzględnieniem niezbadanej strefy zjawisk granicznych), Juul wykorzystuje teorię prototypu, choć nie przywołuje jej z nazwy. Inni badacze gier, szczególnie ci, którzy na początku XXI wieku pracowali nad projektem „Game Ontology”, skłaniali się ku teorii prototypu jako najlepszego rozwiązania w dyskusji o grach cyfrowych<sup>66</sup>.

Teoria prototypu jest usystematyzowaną i potwierdzoną empirycznie wersją „podobieństwa rodzinnego” Wittgensteina, opracowaną przez Eleanor Rosch w latach siedemdziesiątych w serii eksperymentów antropologicznych<sup>67</sup>. Ujmując rzecz w kontekście

<sup>58</sup> *Dear Esther*, The Chinese Room, 2012.

<sup>59</sup> *Proteus*, E. Key i D. Kanaga, 2013.

<sup>60</sup> *Castle Wolfenstein*, Muse Software 1981.

<sup>61</sup> *Wolfenstein 3D*, id Software 1992.

<sup>62</sup> *Wolfenstein: The New Order*, Bethesda Softworks 2014.

<sup>63</sup> J. Juul, op. cit., s. 23.

<sup>64</sup> Ibidem, s. 53.

<sup>65</sup> Ibidem, s. 52.

<sup>66</sup> J.P. Zagal i in., „Towards an Ontological Language for Game Analysis”, 2008. <http://www.digra.org/dl/db/06276.09313.pdf>; dostęp: 30.01.2012.

<sup>67</sup> H. Andersen, P. Barker i X. Chen, *Kuhn's Mature Philosophy of Science and Cognitive Psychology*, „Philosophical Psychology” 1996, nr 9 (3), s. 351–353.

historycznym, możemy stwierdzić, że jest to reakcja przeciwko formalizmowi językowo-kognitywnemu, jej zwolennicy postrzegają go jako „próbę narzucenia formalnej składni i formalnej semantyki w badaniu języka i ludzkiego rozumu w sposób, który, jak widzimy, jest empirycznie nieuzasadniony”<sup>68</sup>. Teoria prototypu występuje przeciwko skostniałemu logocentryzmowi, formułując „przekonanie, że elementy jednej kategorii mogą być ze sobą powiązane, nawet jeśli nie wszystkie mają wspólne właściwości definiujące tę kategorię”<sup>69</sup>.

Ten sposób formowania kategorii jest dokładnie tym, co znajdujemy w wielu badaniach nad gramami i w badaniach komiksów – na czele z przytoczonymi powyżej przykładami. Powszechny błąd metodyczny – występujący zarówno w argumentach Goodbrea, jak i Juula – jest połączeniem teorii prototypu i myślenia o kluczowych cechach tak, jak w przypadku teorii mnogości. Jak pokazują eksperymenty Roche’a, kategoria obiektów jest konstruowana kognitywnie nie na „pewnym zestawie cech definiujących, ale uwzględniając wystarczający stopień podobieństwa do siebie nawzajem”<sup>70</sup>. Różnorodność jest jednak równie ważna dla kategoryzacji, jak podobieństwo. Próba polegania wyłącznie na podobieństwie „zawiodłaby z tych samych powodów, z których zawodzą kryteria konieczne i wystarczające. Kategorie mogą istnieć tam, gdzie różne pary elementów mają różne cechy wspólne, a niektóre elementy mogą nawet mieć niektóre cechy wspólne z elementami innych kategorii”<sup>71</sup>. Chociaż prawdą jest, że z procesu tego wyłania się prototyp, nie oznacza to, że pewne przykłady są absolutnymi prototypami kategorii: „prototyp powinien być traktowany jako bardziej abstrakcyjne, ogólne pojęcie powstałe z różnych sposobów, w jakie elementy kategorii przypominają siebie nawzajem i różnią się od elementów spoza kategorii”<sup>72</sup>.

Znaczenie teorii prototypu wiąże się z podstawami kategoryzacji, rozróżnieniem między klasyfikacją pojęciową a klasyfikacją systematyczną. Pierwsza z nich to „proces rozróżniania i przydzielania rodzajów »rzeczy« do różnych grup”<sup>73</sup>: zwykła czynność, którą każdy człowiek wykonuje miliony razy dziennie. Druga opiera się na tym samym, ale dąży do ustanowienia systemu klasyfikacji, zasadniczo czyniąc z klasyfikacji systematycznej pewien rodzaj naukowej specjalizacji dla codziennie praktykowanej klasyfikacji pojęciowej. Klasyfikacja systematyczna w tradycji Arystotelesa opiera się na matematycznej teorii mnogości: założeniu, że dany byt jest lub nie jest członkiem określonej klasy. Jeśli tylko jeden aspekt jest brany pod uwagę przy rozróżnianiu nadrzędnego „pojęcia (rodzaju) i jego kilku rozszerzeń odpowiadających takiej samej liczbie pojęć o niższej ogólności (gatunkom)”, wynikiem jest schemat klasyfikacji; jeśli kilka aspektów jest rozważanych

---

<sup>68</sup> G. Lakoff, *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*, Chicago 1987, s. 219.

<sup>69</sup> Ibidem, s. 12.

<sup>70</sup> J. Hampton, *Concepts as Prototypes*, „The Psychology of Learning and Motivation” 2006, nr 46, s. 80.

<sup>71</sup> H. Andersen i in., op. cit., s. 351.

<sup>72</sup> J. Hampton, op. cit., s. 80.

<sup>73</sup> B. Hjørland, *Classification*, „Knowledge Organization” 2017, nr 44 (2), s. 97–128.

jednocześnie, wynikiem jest typologia; a jeśli kilka aspektów jest rozpatrywanych kolejno, wynikiem jest taksonomia<sup>74</sup>.

W *Encyklopedii organizacji wiedzy* Birger Hjørland wyróżnia cztery podejścia do klasyfikacji<sup>75</sup>: racjonalizm, w którym podmioty konstruuje się w sposób logiczny na bazie podstawowych atrybutów (tak jak w przypadku obiektów matematycznych); empiryzm, w którym grupy tworzone są na podstawie statystycznie wyprowadzonych wspólnych właściwości elementów (jak w biologii Mendla); historyzm (dominujący w biologii współczesnej), w którym grupy powstają na podstawie wspólnej genealogii; pragmatyzm, w którym powstające grupy oparte są na krytycznym odzwierciedleniu celu klasyfikacji z uznaniem jej wartościującego i z zasady upraszczającego charakteru. Wszystkie te podejścia mają wyraźne ograniczenia. Jak twierdzi Hjørland, racjonalizm ma wyłącznie zastosowanie do pojęć logicznych lub syntetycznych, a nie do sprzecznej złożoności obiektów realnego świata. Historyzm zakłada pewien naturalny porządek, a zatem zależy od rzeczywistego pokrewieństwa genetycznego, ponieważ w przeciwnym razie istniałoby ryzyko zaistnienia rewizjonistycznych „wielkich narracji”, które (celowo lub nie) zastępowałyby ideologię porządkiem naturalnym. Empiryzm tworzy nieostre rozróżnienia, ponieważ „podobieństwo” może być niejednoznaczne poza możliwościami kryteriów statystycznych: jeśli czarny kwadrat, biały kwadrat i czarny trójkąt da się ująć w kategorii na podstawie podobieństwa, to pierwszeństwo koloru lub kształtu nie jest wyrażone *a priori* ani możliwe do wydedukowania z samych obiektów, ale opiera się na celu kategoryzacji; z zasady kategoryzacja takich obiektów jest więc pragmatyczna. Wynika z tego, że pragmatyzm jest jedynym odpowiednim podejściem do klasyfikacji złożonych produktów kulturowych i że klasyfikacje te zależą od świadomości ich celu i zastosowania.

W tym świetle zarówno mylne interpretowanie teorii prototypu przez racjonalistów, empirystów i zwolenników historyzmu, jak i jej obalenie za pomocą metod stosowanych przez te trzy nurty wydają się bardziej uzasadnione. Odejście od tradycji filozoficznych, jak również rozbieżność tematyczna, stwarzają dość nieoczywiste przeszkody i powodują albo opór, albo dezorientację<sup>76</sup>. Teoria prototypu nie ma zastosowania w każdej dziedzinie, ale nadaje się do kategoryzacji pragmatycznej, zwłaszcza w odniesieniu do języka naturalnego, złożonych koncepcji społecznych lub artystycznych, a także innych dziedzin charakteryzujących się czterema cechami ogólnymi: nieostrość („rozmycie” granic i niepewność co do dokładnych kryteriów kategoryzacji), typowość (różne stopnie zgodności danego przykładu z pojęciem), gatunkowość (cechy zidentyfikowane jako typowe dla klasy obiektów nie występują we wszystkich elementach) i nieprzezroczystość (kategoryzacja

<sup>74</sup> A. Marradi, *Classification, Typology, Taxonomy*, „Qual Quant” 1990, nr 24 (2).

<sup>75</sup> B. Hjørland, op. cit.

<sup>76</sup> Warto również zwrócić uwagę na aspekt polityczny różnorodnych sposobów konceptualizowania zjawisk; praktyka filozoficzna związana z ustanawianiem ram kategoryzacji to proces abstrakcyjny, obiektywny, bezstronny i neutralny pod względem wartości. Dla badaczy wytworów kulturowych rzecz ma się nieco inaczej, ponieważ włączanie poszczególnych elementów bądź wykluczanie ich ze społecznie podzielanej koncepcji różnych twórców i odbiorców jest równoznaczne z uznaniem siebie za autorytet w danym dyskursie. Kiedy posługujemy się abstrakcyjnymi wartościami i formułami, jasne definicje są równie istotne i nieskomplikowane. W dyskusjach na temat dyskursywnych kategorii społeczno-kulturowych sprawa jest bardziej złożona.

oparta na niejawnym, ukrytym zasadach – a nie jawnym i sformalizowanym)<sup>77</sup>. Innymi słowy, jest to metoda klasyfikacji systematycznej najbliższa prostej klasyfikacji pojęciowej, co czyni ją jednocześnie współmierną do analizy domen o najwyższej złożoności i mniej sztywną i sformalizowaną niż metody tradycyjne.

## Przykłady i omówienie

Czas podsumować powyższe rozwlekłe rozważania teoretyczne. Definicje „miękkie” oparte na podobieństwie rodzinnym lub teorii prototypu są sprzeczne z argumentami na rzecz „części kluczowej”. Skoro zarówno komiksy, jak i gry cyfrowe definiujemy, mając na uwadze prototypowość, nie mogą istnieć żadne powszechnie identyfikowalne kluczowe komponenty lub cechy. Gdyby istniały, moglibyśmy jednoznacznie zdefiniować gry (według kryteriów koniecznych i wystarczających). Z kolei traktowanie gier-komiksów i komiksów-gier jako twórców hybrydycznych wymaga doży medialnego esencjalizmu – zakłada bowiem, że są one „odrębnymi” lub „z reguły uznawanymi za odrębne” mediami o podstawowych właściwościach.

Po przedstawieniu niedoskonałości teoretycznych związanych z powyższym sposobem rozumowania postaram się zilustrować jego praktyczne implikacje i przedstawić nieco alternatyw.

## Hybrydy w wąskim rozumieniu

Goodbrey traktuje pojęcie hybrydy jako wąską kategorię. Aby dana forma kwalifikowała się do tej kategorii, musi wykazywać „pewne kluczowe cechy gry i wykorzystywać niektóre kluczowe cechy formy komiksu jako podstawę dla rozgrywki”<sup>78</sup>. Goodbrey czyni z tego założenia wymóg artystyczny dla twórców komiksów; w swoich badaniach posługuje się kilkoma prototypami, dzięki którym przybliża się do ideału sformułowanego zgodnie z tą definicją hybrydycznych gier-komiksów. Jego ostatecznym prototypem, któremu najbliżej do założonych celów, jest *The Empty Kingdom*<sup>79</sup>. Animacja ta utrzymana jest w stylu minimalistycznym, dźwięk stosuje się głównie w celu zwiększenia używalności oprogramowania, struktury paneli wskazują kierunek ogólnej estetyki; niewątpliwie mamy do czynienia z rozgrywką (nawigowanie w świecie, rozwiązywanie prostych zagadek, podstawowe zarządzanie ekwipunkiem i wykorzystanie przedmiotów). Łatwo zrozumieć, dlaczego wynik spełnia wymagania definicji; jeśli chcemy uznać *The Empty Kingdom* za hybrydę gier cyfrowych i komiksów, trzeba przyznać, że jest to połączenie bardzo nietypowych form – swoisty cichy komiksowy symulator chodzenia.

W kontekście teorii prototypu rzeczy mają się dość prosto: ponieważ nie interesuje nas, „czy jest to gra” ani też „czy jest to komiks”, lecz „jak (a-)typowa to gra lub komiks i w jaki sposób przystaje ona lub odbiega od naszego prototypowego rozumienia”. Pytanie to podaje w wątpliwość przydatność metafory hybrydy do celów analitycznych.

<sup>77</sup> J. Hampton, op. cit., s. 84.

<sup>78</sup> D.M. Goodbrey, *The Impact...*, op. cit., s. 123.

<sup>79</sup> Idem, *The Empty Kingdom*, 2014. <http://e-merl.com/kingdom.html>; dostęp: 20.06.2019.

Gdyby rozumieć ideę idealnej hybrydy Goodbreya dosłownie, oznaczałoby to, że dany artefakt miałby wszystkie „niezbędne właściwości” komiksu i gry cyfrowej. Skoro „gry cyfrowe” to, jak pokazano wcześniej, pojęcie niejednorodne i szerokie, obejmujące wiele form, które nawet według standardów Juula nie są grami w wąskim znaczeniu, staje przed nami dość problematyczne zadanie. Mówienie o hybrydach zakłada, w ramach epistemologicznej ironii charakterystycznej dla teorii Brunona Latoura<sup>80</sup>, istnienie odrębnych, czystych form poszczególnych elementów hybrydy. Jeśli przetwarzamy artefakty, które jedynie wykorzystują czynniki nawigacyjne, dystrybucyjne, techno-infrastrukturalne lub inne czynniki peryferyjne związane z „grami cyfrowymi w sensie ścisłym” traktowanymi jako „gry cyfrowe”, to każda hybryda – tj. każde zjawisko uważane za kandydata do kategorii hybrydowej pomiędzy „grą cyfrową” i „komiksem” – jest już wystarczająco podobna do „gry cyfrowej w sensie ścisłym” jako „gry cyfrowej”, a nie jako hybrydy w połączeniu z czymkolwiek innym. Mówiąc inaczej: jak wyglądałaby niehybrydowa „gra cyfrowa”? W czym przejawiałaby się jej „czystość”?

Jeśli chodzi o proces analityczny, to zawsze jeden wymiar artefaktu będzie na pierwszym planie, ze względu na potrzebę przeprowadzenia badania we względnej izolacji; w takim układzie w analizie gry cyfrowej należałoby skupić się na tradycji komiksu (i vice versa). Nie ma jednak niczego, co w sensie ontologicznym odróżniałoby „hybrydę grywalnego komiksu” od gry cyfrowej, zwłaszcza przy postępowaniu zgodnym z logiką hybrydyzacji.

Prościej rzecz ujmując, możemy powiedzieć, że refleksje i wnioski Goodbreya są absolutnie trafne w kontekście jego zainteresowań badawczych, czyli badania poprzez projektowanie. Mimo to, chociaż pojęcie hybrydy sprawdza się przy tworzeniu prototypów, nie jest wiarygodną kategorią analityczną; często może wprowadzać w błąd.

W najlepszym razie jest to zaledwie punkt wyjścia dla kilku przykładów, które, jak można przypuszczać, zostały stworzone w myśl tego konkretnego poglądu. *Comix Zone*<sup>81</sup> jest jedną z najwcześniejszych i najbardziej znanych gier cyfrowych, które zdecydowanie i wyraźnie przyjmują postać komiksu – zarówno pod względem grafiki i dyskursu, jak i logiki rozgrywki. Gra polega na tym, że artysta komiksowy zamienia się miejscami z arcytorem ze swoich własnych historii i musi walczyć z hordami mutantów, które w przeciwnym razie stanęłyby do walki z głównym bohaterem komiksu. Mechanika gry *Comix Zone* jest taka jak w bijatykach, których akcja obserwowana jest z boku, z elementem rozwiązywania zagadek, ale świat gry konsekwentnie wykorzystuje koncepcję znajdowania się w środku komiksu. Zamiast pomieszczeń są w nim panele, a zamiast poziomów gracz musi kończyć kolejne strony. Fizyczność drukowanej strony jest niezbędna do poruszania się po świecie gry i niektórych jej mechanizmów. Awatar musi wykonywać olbrzymie skoki lub wspinać się po rynnach oddzielających panele, podczas gdy inne postacie z komiksu nie są w stanie ich przekroczyć. Może także ranić postacie, rzucając nimi w wirtualne ściany. Niektóre rynny (*gutters*) ulegają zniszczeniu: pękają

<sup>80</sup> A. Blok i T.E. Jensen, *Bruno Latour: Hybrid Thoughts in a Hybrid World*, Abingdon 2012.

<sup>81</sup> *Comix Zone*, SEGA, 1995.

i tworzą deszcz papieru padający na całej stronie, tak jak robią to rozgromieni przeciwnicy. Podobnie złoczyńca, którego dłoń wisi nad stroną, domalowuje przeciwników w świecie gry, choć – co niezwykle – są oni czarno-biali. Ostatni panel gry, do którego dociera awatar, pozostaje niedokończony, ponieważ artysta-złoczyńca musi porzucić swoją pracę i ponownie wejść do świata komiksów. Poza tymi wszystkimi transpozycjami i odniesieniami do materialności komiksu narracyjne konwencje komiksów mają wpływ formatywny, o czym świadczy postęp gry mierzony za pomocą „licznika superbohaterów”. Choć *Comix Zone* bez wątpienia zachęca graczy do myślenia o niej jako o terytorium granicznym na styku gry cyfrowej i komiksu, jest pod każdym względem grą cyfrową – tak samo jak wszystkie inne bijatyki z tego okresu. To przekonanie potwierdza istnienie komiksu promocyjnego, który zmienił grę opartą na komiksie w komiks oparty na grze<sup>82</sup>.

Podobne obserwacje można poczynić w odniesieniu do kilku innych gier, które jawnie przyjmują logikę i estetykę komiksów, w stopniu sugerującym, że są one postrzegane jako hybrydy. Niezależne gry przeglądarkowe *Treadsylwania*<sup>83</sup> i *Strip'em All*<sup>84</sup>, a także nieustannie rozbudowywany *Storyteller*<sup>85</sup> w oczywisty sposób dotyczą komiksów i gier cyfrowych i nie pozostawiają wątpliwości co do swojej eksperymentalnej natury. Jedyny trafny przykład gry, która odniosła prawdziwy sukces komercyjny – czyli gra mobilna *Frame*<sup>86</sup> – łączy komiks i grę w równie interesujący sposób, lecz bez wysuwania na pierwszy plan materialności komiksu czy tradycji narracyjnych. Zamiast tego czerpie stylistyczne inspiracje z filmu *noir*, a zarazem wykorzystuje czasoprzestrzenną logikę zamknięcia przez przejścia pomiędzy kadrami w ramach mechaniki opartej na rozwiązywaniu łamigłówek. Strategię tę można również zaobserwować w grze *Lovecraft Quest – A Comix Game*<sup>87</sup>, która wykorzystuje panele komiksowe jako interfejs do remake'u tekstowej przygody *Hunt the Wumpus*<sup>88</sup> i rekontekstualizuje narrację w obrębie mitologii Lovecrafta.

Podjęcie do tych przykładów z założeniem a priori, że komiksy mają dla nich duże znaczenie, jest uzasadnione o tyle, że często zachęcają one do czytania tych tytułów lub innych paratekstów w taki sposób. Jednocześnie może ono odwracać uwagę od innych, potencjalnie bardziej obiecujących możliwości badawczych. Podczas pracy nad *Lovecraft Quest – A Comix Game* jej związek z *Hunt the Wumpus* nie pozostawał tajemnicą, choć w momencie premiery twórcy nie odwoływali się już do źródła inspiracji (zapewne w obawie o prawa autorskie), tym samym ukrywając kluczowy wpływ, jaki tekst miał na grę.

---

<sup>82</sup> A. Foster, *Comix Zone Promotional Comic Strip*, 2012. <http://sega-memories.blogspot.de/2012/02/comix-zone-promotional-comic-strip.html>.

<sup>83</sup> NMSUCC, *Treadsylwania*, Kongregate, 2011. <http://www.kongregate.com/games/NMSUCC/treadsylwania-?acomplete=treadsyl>; dostęp: 20.02.2012.

<sup>84</sup> *Strip'em All*, Athletic Design, 2013, <http://www.athleticarcade.com/stripemall/index.html>; dostęp: 20.06.2019.

<sup>85</sup> D. Benmergui, *Storyteller*, 2013, <http://www.storyteller-game.com/p/about-storyteller.html>; dostęp: 20.06.2019.

<sup>86</sup> *Frame*, Loveshack, 2014.

<sup>87</sup> *Lovecraft Quest – A Comix Game*, Ogurec Apps, 2018.

<sup>88</sup> G. Yob, *Hunt the Wumpus*, People's Computer Company, 1973.

Ma to jeszcze większe znaczenie w przypadku twórców, którzy sami mogą nie zdawać sobie sprawy z tradycji, w jakie wpisują swoje produkty. Zarówno *A Duck Has an Adventure* Goodbreya<sup>89</sup>, jak i *Meanwhile* Jasona Shigi<sup>90</sup> zostały uznane przez swoich twórców za hiperkomiksy, jednak ich struktura rozgałęziająca się wzdłuż paneli przypomina zarówno stuletnią europejską tradycję gry w gęś<sup>91</sup>, jak i tradycję „gry wiedzy” z Indii<sup>92</sup>. Według tej samej logiki interpretowanie gry *Gorogoa*<sup>93</sup> jako nawiązującej do komiksu nie jest samo w sobie błędne, ale przesłania wyraźne dziedzictwo fizycznych łamigłówek (od układanek po kostkę Rubika). Kiedy omawia się oczywisty wpływ komiksów z superbohaterami na *Sentinels of the Multiverse*<sup>94</sup>, nietrudno zapomnieć o rzeczy dość podstawowej: że jest to gra cyfrowa oparta na grze karcianej<sup>95</sup>.

Związek komiksów i gier cyfrowych jest dla kultury popularnej sprawą tak oczywistą, że „coś z komiksu” da się dostrzec w zasadzie wszędzie (nawet jeśli odniesienie jest bardzo niejednoznaczne). *Darkest Dungeon*<sup>96</sup> wykorzystuje minimalistyczne animacje postaci w stylu niewątpliwie inspirowanym animowanymi komiksami, jednak motyw nadprzyrodzonego horroru i artystyczny styl gry wskazują na wpływy form takich jak drzeworyt i techniki witrażowe. W przypadku *What Remains of Edith Finch*<sup>97</sup> sekwencja zatytułowana „Barbara” jednoznacznie odnosi się do komiksowego horroru pod względem treści i stylu; w tym symulatorze chodzenia o zróżnicowanej mechanice ludyczna estetyka wydaje się co najmniej tak samo istotna (choć o wiele mniej oczywista) jak aluzja do komiksu. Analogiczny przypadek, w którym nie sama struktura, ale poziom mediów materialnych wymaga większej uwagi, to *Metal Gear Solid: The Digital Graphic Novel*<sup>98</sup>. Odczytanie tego przykładu jako elektronicznej adaptacji drukowanego komiksu (opartego na grze)<sup>99</sup> wykluczyłoby zależność animowanego komiksu od platformy; utwór został przecież wydany wyłącznie na Playstation Portable firmy Sony. Mamy więc do czynienia z komiksem opartym na grze z interfejsem przypominającym interfejs adaptowanej gry, który może być odczytany tylko na sprzęcie gamingowym. Wszystkie te czynniki łączą się w obliczu złożonej konstelacji źródeł i wpływów w przypadku gier cyfrowych LEGO: analiza autotelejnej meta-gry takiej jak *LEGO Batman 2: DC Superheroes* (*Traveller's Tales* 2012)<sup>100</sup>

<sup>89</sup> D.M. Goodbrey, *A Duck Has An Adventure*, 2012. <http://e-merl.com/stuff/duck.html>; dostęp: 20.06.2019.

<sup>90</sup> J. Shiga, Zarfhome, *Meanwhile: An Interactive Comic Book*, 2013.

<sup>91</sup> M.-L. Ryan, *Jeux narratifs, fictions ludiques*, „Intermedialités: Histoire Et Théorie Des Arts, Des Lettres Et Des” 2007, nr 9, s. 15 ; <https://doi.org/10.7202/1005527ar>.

<sup>92</sup> J. Schmidt-Madsen, *The Game of Knowledge: Playing at Spiritual Liberation in 18th- and 19th-Century Western India*, 2019; [https://static-curis.ku.dk/portal/files/221758034/Ph.d.\\_afhandling\\_2019\\_Schmidt\\_Madsen\\_bd.1.pdf](https://static-curis.ku.dk/portal/files/221758034/Ph.d._afhandling_2019_Schmidt_Madsen_bd.1.pdf).

<sup>93</sup> J. Roberts, *Gorogoa*, Annapurna, 2017.

<sup>94</sup> Handelabra i Greater Than Games, *Sentinels of the Multiverse*, Handelabra, 2014.

<sup>95</sup> Greater Than Games, *Sentinels of the Multiverse*, Greater Than Games, 2011.

<sup>96</sup> Red Hook, *Darkest Dungeon*, Merge Games, 2016.

<sup>97</sup> *What Remains of Edith Finch*, Giant Sparrow, 2017.

<sup>98</sup> *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel*, Konami, 2006.

<sup>99</sup> K. Oprisko i A. Wood, *Metal Gear Solid*, 24 vols, San Diego 2004.

<sup>100</sup> *Lego Batman 2: DC Super Heroes*, Traveller's Tales, 2012.



jako adaptacji komiksów Batmana bez uwzględnienia materialnego i kulturowego znaczenia klocków do zabawy byłaby błędna<sup>101</sup>.

Powyżej starałem się udowodnić, że kategoryzacja tych przykładów jako hybrydycznych gier-komiksów jest powierzchowna, ponieważ o wiele łatwiej wykryć na poziomie zewnętrznym obecność obu form niż wielu innych godnych uwagi wpływów. Zamiast zakładać, że hybryda gry cyfrowej i komiksu jest stabilną kategorią, która stanowi podstawę specyficznego podejścia do tych zjawisk, zbieżność postrzeganych cech obu form powinna raczej skłonić do szczegółowej analizy artefaktów jako złożonych obiektów na własnych prawach i wstrzymania się z opiniami na temat znaczenia gier i komiksów do czasu przeprowadzenia dokładnej analizy.

## Wnioski

Powyższa wypowiedź korzysta z badań Daniela Merlina Goodbrea poświęconych skrzyżowaniu gier i komiksów, aby przedstawić argumentację przeciwko stosowaniu pojęcia „hybryd medialnych” do celów analitycznych. Moim celem nie było tu krytykowanie pracy Goodbrea; jego podejście oparte na praktyce ma po prostu odmienne cele, potrzeby i priorytety. Opierając krytykę pojęcia hybrydyzmu na jego badaniach, decydują się na zło konieczne: znacząca pozycja jego prac w tej dziedzinie czyni go nieuniknionym punktem odniesienia dla tego rodzaju dyskusji.

Pamiętając, że zarówno gry cyfrowe, jak i komiksy są hybrydami same w sobie, twierzę tu, że analiza złożonych artefaktów medialnych kwalifikująca je jako „hybrydę hybrydy” nie jest zbyt pożyteczna. Strategia tego typu może być wartościowa pod warunkiem, że będzie sumiennie wykorzystywana w badaniu jasno zdefiniowanego zjawiska (Goodbrey robi to w swojej pracy twórczej; inni – w odniesieniu do np. „Comicfilm”)<sup>102</sup>. Badania mniej skrupulatne metodologicznie będą jednak niosły ryzyko błędnego uznania klasyfikacji pojęciowej (podług której heurystyczne rozpoznanie komiksów i gier, dwóch niedefiniowalnych przedmiotów badań, wydaje się możliwe przez odwołanie się do ich prototypowego rozumienia) za kategorię systemową z własną tożsamością. Istnieje dostatecznie dużo okazji do zbadania pokrewnych, ale zasadniczo różnych pojęć, takich jak amalgamaty pojęciowe<sup>103</sup>, jako pojęć alternatywnych w stosunku do hybrydy. Można oczywiście przyjąć zupełnie inne podejście do tego problemu, np. dyskursywno-historyczne, i prowadzić analizę wypowiedzi samych twórców, opisy dystrybutorów i charakterystyki krytyków, tak jak robi to Philippe Gauthier w badaniu wczesnych rysunków animowanych<sup>104</sup>. Starałem się tu wykazać, gdzie w namyśle nad pojęciem hybrydy

<sup>101</sup> M.J.P. Wolf, *LEGO Studies: Examining the Building Blocks of a Transmedial Phenomenon*, London 2014; R.T. Nørgård i C. Toft-Nielsen, *Gandalf on the Death Star: Levels of Seriality between Bricks, Bits, and Blockbusters*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2014, nr 8 (1), s. 171–198. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol8no1-11>; dostęp: 06.12.2015.

<sup>102</sup> V. Sina, *Comic – Film – Gender: Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm*, Edition Medienwissenschaft, Bielefeld 2016.

<sup>103</sup> V. Kankainen, J. Arjoranta i T. Nummenmaa, *Games as Blends: Understanding Hybrid Games*, „Journal of Virtual Reality and Broadcasting” 2017, nr 14; <https://doi.org/10.20385/1860-2037/14.2017.4>.

<sup>104</sup> P. Gauthier, *A Trick Question: Are Early Animated Drawings a Film Genre or a Special Effect?*, „Animation” 2011, nr 6 (2), s. 163–175.

należy spodziewać się napięć i ślepych zaułków oraz w jaki sposób można uniknąć obu tych problemów dzięki teorii prototypu i badań wolnych od pochopnego wnioskowania.

Zmierzałem więc do radykalizacji postulatu Nancy Katherine Hayles, która nawoływała do jeszcze bardziej wszechobecnej analizy dostosowanej do danego medium<sup>105</sup>. Potrzeba „zwrócenia większej uwagi na materialność” jest bardzo wyraźna wszędzie tam, gdzie „specyfika medium wchodzi w grę – gdy jego cechy są obnażane, tłumione, podważane, ponownie wyobrażane”<sup>106</sup>. Omawiając zjawisko, jakim są gry-komiksy, wykazałem, że nie można ich bez problemu zidentyfikować jako medium na własnych prawach ani jako hybrydy innych mediów; zamiast tego warto potraktować je współmiejscem i zwracać szczególną uwagę na indywidualną specyfikę – nie rodzaju lub gatunku, ale jednostkowej formy, która może wymykać się stabilnej, ustrukturyzowanej kategoryzacji. Biorąc pod uwagę różnorodność omawianych tu zjawisk – nie mówiąc o niezliczonych innych przykładach, które już istnieją i tych, które niewątpliwie pojawią się w nadchodzących latach – myślę, że obserwacja Hayles brzmi wiarygodnie na mniej ogólnym, a bardziej indywidualnym poziomie: „W splątanej sieci ekologii medialnej, zmiana w dowolnym miejscu systemu wywołuje zmiany w całym systemie”<sup>107</sup>. Każda nowa „hybryda” ponownie łączy rozległe ekspresyjne repozytoria dwóch domen, sytuując się w znacznie większym kontekście elementów, których wpływ może być niezwykle istotny.

## Bibliografia

- E.J. Aarseth, *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation* [w:] *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, pred. N. Wardrip-Fruin i P. Harrigan, Cambridge 2004.
- E.J. Aarseth, *A Narrative Theory of Games* [w:] *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, red. Magy S. El-Nasr, New York 2012.
- H. Andersen, P. Barker, X. Chen. 1996, *Kuhn's mature philosophy of science and cognitive psychology*, "Philosophical Psychology" 1996, nr 9 (3), <https://doi.org/10.1080/09515089608573188>.
- J. Arjoranta, *Real-time Hermeneutics: Meaning-making in Ludonarrative Digital Games*, Jyväskylä 2015.
- J. Arjoranta, *How to Define Games and Why We Need To*, „Computer Games Journal” 2019, nr 14 (1), <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>.
- Athletic Design, *Strip em all – Athletic Design*, 2013, <http://www.athleticarcade.com/stripemall/index.html>.
- H.-J. Backe, Hans-Joachim, *Vom Yellow Kid zu Super Mario. Zum Verhältnis von Comics und Computerspielen* [w:] *Comics Intermedial*, red. C. Bahmanna, V. Siny, i L. Banhold, Essen 2012.
- D. Benmergui, *Storyteller 2013*, <http://www.storyteller-game.com/p/about-storyteller.html>.
- H.K. Bhabha, *The Location of Culture*, Abingdon, Oxon 2004.

<sup>105</sup> N.K. Hayles, op. cit., s. 67–90.

<sup>106</sup> Ibidem, s. 84.

<sup>107</sup> Ibidem, s. 87.

- Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, 2004, Blizzard Entertainment.
- A. Blok, T. E. Jensen, *Bruno Latour: Hybrid Thoughts In a Hybrid World*, Abingdon, Oxon 2012.
- D.J. Bolter, R.A. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge 1999.
- B. Brathwaite, I. Schreiber, *Challenges for Game Designers*, Boston 2009. <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10251030>.
- M. Carey, P. Gross, *Unwritten Vol. 1 # 17: The Many Lives of Lizzie Hexam*, New York 2010.
- D. Cavallaro, *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, Jefferson 2010.
- CED, Boultonox, Sherlock Holmes & Moriarty associés, 2015.
- Cinematronics, *Dragon's Lair*, 1983.
- N. Cohn, *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, London 2013.
- H. Colley, F. Guéry, *Understanding New Hybrid Professions: Bourdieu, Illusion and the Case of Public Service Interpreters*, „Cambridge Journal of Education” 2015, nr 45 (1), <https://doi.org/10.1080/0305764X.2014.991277>.
- Comics und Computerspiele im Deutschunterricht: Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte*, red. R. Jost, A. Krommer, I wyd., Baltmannsweiler 2011.
- Core Design i Crystal Dynamics, Tomb Raider*, 1996.
- K. Corstorphine, „Killer” and Comic Book Aesthetics in Contemporary Video Games, „International Journal of Comic Art”, 2008, nr 10 (1).
- Cryptic Studios, City of Heroes: NCSOFT* 2004.
- M. Disa, *Dead Space: Aftermath*, 2011.
- EA Redwood Shores, Dead Space: Electronic Arts*, 2008.
- L. Elleström, *Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations [w:] Media Borders, Multimodality and Intermediality*, red. L. Elleström i J Bruhn, Basingstoke 2010.
- A. Foster, „Comix Zone Promotional Comic Strip”, 2012, <http://sega-memories.blogspot.de/2012/02/comix-zone-promotional-comic-strip.html>.
- P. Gauthier, *A Trick Question: Are Early Animated Drawings a Film Genre or a Special Effect?* „Animation” 2011, 6 (2), s. 163–175. <https://doi.org/10.1177/1746847711407624>.
- Gearbox, *Borderlands: 2K Games*, 2009.
- G. Genette, *Palimpsests. Literature in the Second Degree*, tłum. C. Doubinsky, Lincoln 1997.
- Giant Sparrow, *What Remains of Edith Finch: Giant Sparrow*, 2017.
- D.M. Goodbrey, *A Duck Has An Adventure*, 2012, <http://e-merl.com/stuff/duck.html>.
- D.M. Goodbrey, *The Empty Kingdom*, 2014, <http://e-merl.com/kingdom.html>.
- D.M. Goodbrey, *The Impact of Digital Mediation and Hybridisation on the Form of Comics*, rozprawa doktorska, Uniwersytet w Hertfordshire, 2017, <http://e-merl.com/theory/thesis>.
- J. Goodman, *Video Games to Comics: How to Make the Perfect Transition* „Sequential Art” 2004, 7 (9), [http://www.sequentialart.com/archive/sept04/rdm\\_0904.shtml](http://www.sequentialart.com/archive/sept04/rdm_0904.shtml).
- Greater Than Games, *Sentinels of the Multiverse: Greater Than Games*, 2011.
- T. Groensteen, *Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?* [w:] *A Comics Studies Reader*, red. J. Heer i K. Worcester, Jackson 2009.

J.A. Hampton, *Concepts as Prototypes, The Psychology of Learning and Motivation* 46 2006.

*Handelabra, and Greater Than Games, Sentinels of the Multiverse: Handelabra*, 2014.

C. Hatfield, *An Art of Tensions* [w:] *A Comics Studies Reader*, red. J. Heer i K. Worcester, Jackson 2009.

N.K. Hayles, *Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis*, „*Poetics Today*” 2014, nr 25 (1).

B. Hjørland, *Classification, „Knowledge Organization”*, 2017, nr 44 (2).

J. Holbo, *Redefining Comics* [w:] *The Art of Comics: A Philosophical Approach*, red. A. Meskina i R.T. Cook, Chichester 2014.

id Software, *Wolfenstein 3D: Apogee Software*, 1992.

*Irrational Games, Freedom Force: Crave Entertainment*, 2002.

A. Johnston, C. Shy, *Dead Space: Salvage*. San Diego 2010.

A. Johnston, B. Templesmith, *Dead Space. 6 tomów*, Berkley 2008.

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

D. Jurgens, A. Park, *Tomb Raider*. Los Angeles: Top Cow, 1999–2005.

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

V. Kankainen, J. Arjoranta, T. Nummenmaa, *Games as Blends: Understanding Hybrid Games*, „*Journal of Virtual Reality and Broadcasting*” 2017, nr 14, <https://doi.org/10.20385/1860-2037/14.2017.4>.

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

Kids Up Hill, *Corto Maltese – Secrets of Venice: BulkyPix*, 2014.

Kojima Productions/IDW, *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel: Konami*, 2006.

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

G. Lakoff, *Women, Fire, and Dangerous Things*, Chicago 1987.

*Loveshack, Framed: Loveshack*, 2014.

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

J. Malpas, Jeff, *With a Philosopher’s Eye: A ‘Naive’ View on Animation*, „*Animation*” 2014, nr 9 (1), <https://doi.org/10.1177/1746847713520521>.

A. Marradi, *Classification, typology, taxonomy*, „*Qual Quant*” 1990, nr 24 (2), <https://doi.org/10.1007/BF00209548>.

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

A. Meskin, Aaron, *The Ontology of Comics* [w:] *The Art of Comics: A Philosophical Approach*, red. A. Meskin i R.T. Cook, Chichester, 2014.

*Midnight Oil, Du hast Strife*, 2016, <https://www.duhaststrife.com/>.

W.J.T. Mitchell, *Image X Text* [w:] *The Future of Text and Image: Collected Essays on Literary and Visual Conjunctions*, red. O. Amihay i L. Walsh, Newcastle upon Tyne 2002.

D. Morton, *The Unfortunates: Towards a History and Definition of the Motion Comic*, „*Journal of Graphic Novels and Comics*” 2015, nr 6 (4), <https://doi.org/10.1080/21504857.2015.1039142>.

- J.H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge 1998.
- Muse Software. 1981. *Castle Wolfenstein*: Muse Software.
- NMSUCC, Treadsylvania, Kongregate, 2012, <http://www.kongregate.com/games/NMSUCC/treadsylvania?acomplete=treadsyl>.
- R.T. Nørgård, C. Toft-Nielsen, *Gandalf on the Death Star: Levels of Seriality between Bricks, Bits, and Blockbusters*, „*Eludamos. Journal for Computer Game Culture*” 2014, nr 8 (1), <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol8no1-11>.
- Ogurec Apps. 2018. *Lovecraft Quest – A Comix Game*: Ogurec Apps.
- K. Oprisko, A. Wood, *Metal Gear Solid*, 24 tomy, San Diego 2004.
- I. Rajewsky, *Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality*, „*Intermedialités*” 2005, nr (6).
- Red Hook. 2016. *Darkest Dungeon*: Merge Games.
- Remedy. 2001. *Max Payne*: Rockstar Games/Gathering of Developers.
- J. Roberts, *Gorogoa*, Annapurna 2017.
- Rocksteady Games. 2009. *Batman: Arkham Asylum: Eidos*.
- M.-L. Ryan, *Jeux narratifs, fictions ludiques*, „*Intermedialités*” 2007, nr 9 (15), <https://doi.org/10.7202/1005527ar>.
- J. Schmidt-Madsen, *The Game of Knowledge: Playing at Spiritual Liberation in 18th- and 19th-Century Western India*, rozprawa doktorska, 2019, [https://static-curis.ku.dk/portal/files/221758034/Ph.d.\\_afhandling\\_2019\\_Schmidt\\_Madsen\\_bd.1.pdf](https://static-curis.ku.dk/portal/files/221758034/Ph.d._afhandling_2019_Schmidt_Madsen_bd.1.pdf).
- SEGA. 1995. *Comix Zone*.
- V. Sina, *Comic – Film – Gender: Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm*, Bielefeld 2016.
- 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](http://www.herts.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0018/100791/wvc-dc7-smith.pdf).
- J. Stenros, *Playfulness, Play, and Games. A Constructionist Ludology Approach*, Tampere: 2015.
- L.N. Taylor, „*Compromised Divisions: Thresholds in Comic Books and Video Games*”, „*ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*” 2004, nr 1 (1). [http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1\\_1/taylor/index.shtml](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/taylor/index.shtml).
- The Chinese Room. 2012. *Dear Esther: The Chinese Room*.
- Thomas, Eric. 2019. *Rolled & Told Vol. 1*. St. Louis, MO: Lion Forge.
- J.-N. Thon, *Mediality* [w:] *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, red. M.-L. Ryan, L. Emerson, B.J. Robertson, Baltimore 2014, s. 334–337.
- J.-N. Thon, L. R. A. Wilde, *Mediality and Materiality of Contemporary Comics*, „*Journal of Graphic Novels and Comics*” 2016, nr 7 (3), s. 233–241. <https://doi.org/10.1080/21504857.2016.1199468>.
- Traveller’s Tales. 2012. *Lego Batman 2: DC Super Heroes*.
- G. Vandermeersche, *Intermediality as Cultural Literacy and Teaching the Graphic Novel*, „*CLCWeb – Comparative Literature and Culture*” 2011, nr 13 (3).
- L.R.A. Wilde, *Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics*, „*Networking Knowledge*” 2015, nr 8 (4), s. 1–14.

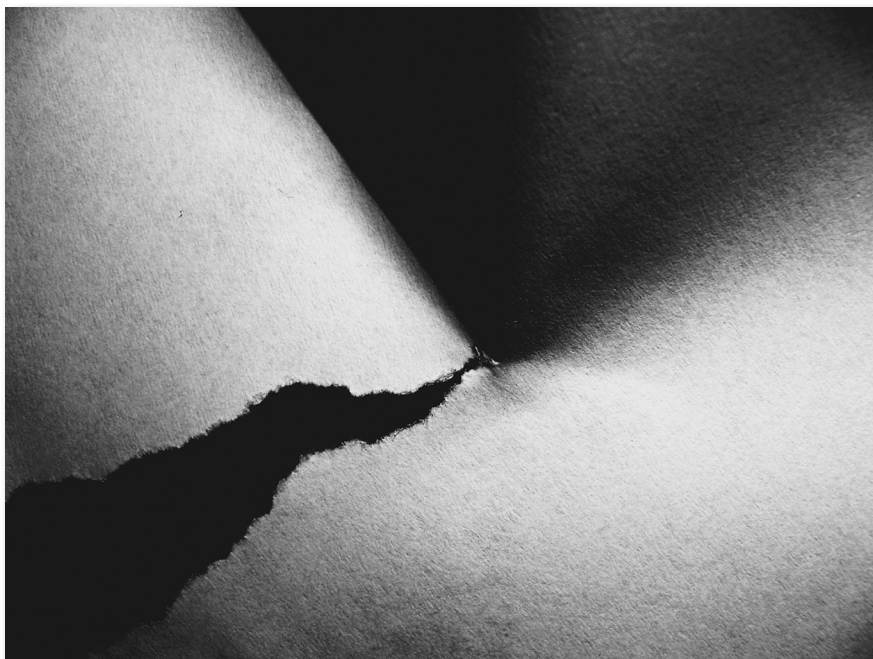
L. Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, III wyd., Oxford 1958.

W. Wolf, *(Inter)mediality and the study of literature*, „CLCWeb - Comparative Literature and Culture” 2011, nr 13 (3).

M.J.P. Wolf, *LEGO Studies: Examining the Building Blocks of a Transmedial Phenomenon*. London 2014.

G. Yob, *Hunt the Wumpus*, People’s Computer Company 1973.

J.P. Zagal, M. Mateas, C. Fernández-Vara, B. Hochhalter, *Towards an Ontological Language for Game Analysis*, 2008, <http://www.digra.org/dl/db/06276.09313.pdf>.



Fotografia – Piotr Rodzajewski