

**Agnieszka Przybyszewska**

Uniwersytet Łódzki

Katedra Teorii Literatury Instytutu Kultury Współczesnej

## Ku literaturze grywalnej (Kilka uwag wstępnych)

### Toward playable literature

**Abstract:** The aim of the paper is to define and to characterize the playable literature. The relation between the playability and the text's structure projected by its author is strongly stressed, alike the performative character of this kind of texts. The emphasis is also put on the connection between the category of the playability of the literature and its materiality (in context of K. Hayles's theory of *technotext* and J. Pressman's concept of *aesthetic of bookishness* among others). The author shows transmedia history of the playable texts and at the same time analyzes relation of literary playability with the modern culture and the newest tendencies in HCI creation. Theoretical approach is supplemented by some analysis of B. Ortiz Moreno's and J. Andrews' works connecting playability and literacy in really creative way. The final part of the paper reveals also some statements on Polish playable literature.

**Key words:** playable literature, aesthetics of bookishness, Jessica Pressman, Literacy, Jim Andrews, Benjamin Ortiz Moreno

### I. Definiując literaturę grywalną

#### Powrót do pożerania książek

W *The Incredible Book Eating Boy* Oliver Jeffers opowiada historię Henry'ego, chłopca, który – dosłownie – pożerał książki. Dzieciak, zafascynowany tym, jak błyskawicznie stawał się mądry, szybko doprowadził do sytuacji, w której – nie przeżuając dokładnie poszczególnych tomów, a także jedząc ich po prostu za dużo – nie tylko nabawił się niestrawności, ale i pogubił w gąszczu nowych informacji i opowieści. Wtedy Henry odkrył, że zabrakło mu czasu na (dosłowne i metaforyczne) przetrawienie pochłanianych treści, że zachłystywał się książkami, zamiast je czytać, i tak oto chłopiec dojrzał do właściwego sposobu smakowania tekstów: uważnej, kontemplacyjnej lektury.

Przywołuję tu na wstępie tę bawiącą się rozmaicie już przepracowywaną kulturową metaforą pożerania książek historyjkę m.in. dlatego, że choć jak słusznie wypunktowują badacze

tacy jak Robert Escarpit<sup>1</sup>, Alberto Manguel<sup>2</sup> czy – ostatnio – m.in. Maciej Maryl<sup>3</sup>, historia książki jako swoistego interfejsu literackiej komunikacji<sup>4</sup> wyraźnie zmierzała ku uczynieniu jej obiektem możliwie wygodnym i semantycznie neutralnym (usprawniającym przekazanie treści, nieuwikłanym w żadnej mierze w jej współtworzenie); współczesne formy analogowych i elektronicznych publikacji, które określe tu za Katherine Hayles *techno-tekstami*, *tekstami materialnymi*, nierzadko zdają się odwracać ten porządek i przywracać – konsekwentnie wcześniej przez tradycję rugowany – zmysłowy wymiar aktu lektury. Tym samym czytelnik, przyzwyczajony do konwencjonalnych sposobów obcowania z tekstem, nauczony (jak Henry w finale opowieści Jeffersa), że odbijające się we frazeologii biblijne smakowanie i pożeranie książek to raczej wyłącznie metafora oraz że papierowe (a nieraz i wirtualne) kodeksy zwykle są wyłącznie nieodzownym i „przezroczystym” interfejsem (niezawadzającym w lekturze instrumentem służącym do dotarcia do autorskiego przekazu literackiego), musi niejako nauczyć się czytania od nowa<sup>5</sup>.

Współczesny miłośnik sztuki słowa, otoczony tekstami, w które – by poznać ich dalszy ciąg – trzeba klikać lub nawet dotykać ich palcem na ekranie, a nieraz i owym (mobilnym) ekranem potrząsać, opowieściami sterowanymi niczym gry wideo czy dopraszającymi się atakowania tekstu lub jego fragmentów jak w klasycznych (bynajmniej niedających się z literaturą „spowinowacić przez fabułę”) „strzelankach”, może – podobnie jak Jeffersonowski bohater – nabawić się lekturowych mdłości z nadmiaru wrażeń. Jednak, o ile błędem Henry’ego była nieumiejętność przyjęcia w stosunku do literackich dzieł postawy apolliniskiej, o tyle czytelnik, o jakim tu wspominam, winien raczej mieć odwagę takie podejście

<sup>1</sup> R. Escarpit, *Rewolucja książki*, przeł. J. Pański, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1969.

<sup>2</sup> A. Manguel, *Moja historia czytania*, przeł. H. Jankowska, Muza, Warszawa 2003.

<sup>3</sup> M. Maryl, *Technologie literatury. Wpływ nośnika na formę i funkcję przekazów literackich*, „Pamiętnik Literacki” 2010, nr 2.

<sup>4</sup> Kategorię interfejsu literackiej komunikacji uważam za nad wyraz przydatną i nośną w opisywaniu współczesnej literackości. Mamy bowiem do czynienia z sytuacją, w której książki nierzadko w ogóle nie wyglądają jak książki (przypadek liberackich butelek czy pudełek, w które włożone są luźne kartki, a nawet jeśli na pierwszy rzut oka wydają się klasycznymi kodeksami, to odczytanie zawartych w nich opowieści często wymaga czegoś więcej niż śledzenia zapisanych zgodnie z ustaloną przez tysiąclecia tradycją słów (przykładem mogą tu być „powieści w słowach i obrazach” Briana Selznicka, który tworzy narracje rozpisane między klasyczne werbalne opowieści a zamknięte w papierowym woluminie sekwencje ilustracji działające niczym ruchomy obraz filmowy; autor sam zresztą wyjaśnia czytelnikom w *Zakończeniu* powieści *Wynalazek Hugona Cabreta*, że jego książka jest „automatem”, „maszyną” produkującą opowieść, którą właśnie czytamy [zob. B. Selznick, *Wynalazek Hugona Cabreta*, przeł. H. Pasierska, Nasza Księgarnia, Warszawa 2008, s. 520–521]). W przypadku wszystkich tych tekstów interfejs czy materialność tekstu (obu tych kategorii używam za N. Katherine Hayles) nie pozostają bez znaczeń dla semantyki przekazu, nie są – jak jesteśmy przyzwyczajeni – neutralne. Słowem – forma podania literackiego komunikatu, wyłamująca się z dotychczasowych konwencji i wymagająca od czytelnika zrozumienia nie tylko „co” ma czytać, ale i (by w ogóle miał na to szanse) „jak” ma to zrobić, przestaje być nieistotna, przezroczysta, niema.

<sup>5</sup> Tym „innym” odmianom czytania poświęciłam kilka oddzielnych szkiców. Jedną z nich określiłam w eseju *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym* (tekst złożony do druku w tomie *e-polonistyka 3*), „czytaniem kinetycznym”. Z kolei w artykule *O niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomediowej (rekonesans)* (artykuł w druku w tomie *Teksty kultury uczestnictwa*) zwracałam uwagę na rolę czytelniczych gestów.

właśnie odrzucić i otworzyć się na wszelkiego rodzaju (również jak najbardziej zmysłowe, cielesne) interakcje z tekstem. Ma się bowiem nauczyć czegoś zupełnie innego niż chłopiec – powinien nie bać się (z) tekstem bawić, grać.

Niemniej taka gotowość przyjęcia dionizyjskiej postawy lekturowej i – wynikające z niej – wszelkie nowe książkowe doznania, istotnie, mogą prowadzić do (metaforycznych) czytelniczych niestrawności, będących konsekwencją nadmiaru czytelniczych wrażeń. Co więcej – może to zaowocować zagubieniem w czytaniu... czytania. W tym bowiem wypadku należy zastanowić się nad niebezpieczeństwami semantyczno-technologicznych zaawanszeń, rozważyć, czy zastosowana technologia nie pożarła literackości, czy czytelniczy *wow effect* nie wyrugował przesłania dzieła.

Takie zaś pożeranie pojawia się z kolei w dyskursie e-literackim, wprowadzone poprzez przypomnianą kategorię *kulturowego kanibalizmu*, w rozumieniu, jakie zaproponował („pożyczać” koncept od brazylijskich modernistów) Chris Funkhouser na e-Poetry w 2007 roku<sup>6</sup>. Badacz ten – nad wyraz trafnie – użył wtedy przywołanego sformułowania do opisanego relacji zachodzących między słowem a technologią w obrębie literatury elektronicznej<sup>7</sup>. A rozważania te w naturalny sposób dotyczą też będącej centrum analiz w niniejszym artykule literatury grywalnej. Warto jednak zaznaczyć, że jest to *de facto* przestrzeń sztuki słowa, w obrębie której nałożeniu ulegają aż trzy aspekty: literackość, technologia i (wynikająca z niej, jednak poniekąd oddzielna) grywalność, stąd samo pożeranie może mieć wymiar jeszcze bardziej złożony.

W szkicu tym interesować będzie mnie przestrzeń wspólna obu przywołanych tu ujęć pożerania: zespolenie sytuacji, w której technologia (oferując sztuce słowa możliwość uczy-

<sup>6</sup> Szerzej o koncepcji Funkhousera pisałam w szkicu *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym* (w druku).

<sup>7</sup> Bo, istotnie, nowomediálna sztuka słowa – zwłaszcza ta jej odmiana, która będzie głównym przedmiotem analizy w tym szkicu, czyli literatura grywalna (*playable literature*) – wydaje się kanibalistyczna w wielu wymiarach: np. jest literaturą włączającą w obręb swego języka język technologii (kod), ale zarazem sztuką digitalną operującą elementami werbalnymi (co ukazuje zwrotny charakter relacji), poza tym zjada i przetwarza wcześniejsze teksty po to, by zaistnieć, by stać się lepszą (ciekawszą lub bardziej funkcjonalną) od swej dotychczasowej formy (tak dzieje się nie tylko w przypadku generatorów tekstów, lecz i wszelkiego rodzaju remediacji/adaptacji/remiksów, w najszerszym ujęciu – każdej intertekstualnej relacji), wreszcie w obręb swojego tworzywa włącza tak różne kody i tworzy tak transmedialne formy, iż niesposób ich opisać w duchu jednomediálnych estetyk. Już takie szkicowe i uproszczone wyliczenie uzmysławia, że *kulturowy kanibalizm*, rozumiany tak jak zaproponował to Funkhouser, to w gruncie rzeczy (kolejna?) zgrabna metafora opisująca cechy literatury elektronicznej, o których mówiono już innymi terminami (jako ikoniczne można tu przywołać np. *upięsmienienie obrazu, ikonizację pisma, remediację, transmedialność, hipertekstualność, remiksowalność*). Nic dziwnego, że podchwyciło ją wielu badaczy, rozwijając inspirowaną wystąpieniem z 2007 roku refleksję w najrozmaitszych kierunkach (na co pozwoliła jej – przynajmniej – imponująca i kusząca pojemność i obrazowość). Sam Funkhouser referuje wiele z tych odniesień w tekście z 2009 roku: *Cannibalistic Tendencies in Digital Poetry: Recent Observations & Personal Practices* (dostępnym na stronie autora: <http://web.njit.edu/~funkhous/online.html> [dostęp: 6.04.2013]). Z kolei Roberto Simanowskiemu (powracającemu do przywołanej metafory wielokrotnie) pozwoliła ona powiązać performatywność instalacji e-literackich również z koncepcją *społeczeństwa spektaklu*. W *Digital Art and Meaning* autor ten dopowiada, że w konsekwencji kanibalistycznego związku tekstu i technologii możemy nieraz mówić również o „przebieraniu się” literatury za sztukę digitalną, a warto dodać, że i ta relacja wydaje się raczej obustronna.

nienia tekstów grywalnymi) twórczo podżera się z literackością (przy czym żadna z jakości nie zostaje wyparta przez drugą), oraz taka, w której czytelnik zaproszony do niekontemplacyjnego aktu lektury musi się od nowa nauczyć książki pożerać, doświadczać wielozmysłowo, nierzadko i cielesnie. Oczywiście mam tu na myśli sytuacje, kiedy nie jest on jednak przytłoczony nadmiarem wrażeń, lecz właśnie dzięki możliwości rozegrania, realnego uczestnictwa, dociera do głębi literackiego przesłania. Tak określona przestrzeń badawcza musi się wydać kusząca teoretykowi i krytykowi literatury, zachęcać do zapoznania się z fenomenem literatury grywalnej, zapraszać do zaryzykowania i rozpoczęcia rozgrywki.

Z pewnością warto jednak zacząć od pewnych uściśleń terminologicznych. Kategoria literatury grywalnej (jak proponuję spolszczyć formułę *playable literature*) wprost odsyła do terminu *playable media*, a zatem geneza pojęcia wydaje się podkreślać jego silne związanie z elektroniką. I rzeczywiście, intencją tych, którzy pierwsi mówili o tekstach grywalnych (*playable texts* u Noaha Wardrip-Fruina), literaturze grywalnej (*playable literature* u Markku Eskelinen) czy grywalnej poezji (*playable poetry* w ujęciu Moniki Górskiej-Olesińskiej), było opisanie tekstów należących do e-literatury. Niemniej, tak jak dla wielu gatunkowych odmian tej ostatniej wskazuje się analogowe formy, dające się scharakteryzować jako prekursorskie, tak i literatura grywalna znajdzie swoje staromedialne egzemplifikacje. W obu tych przypadkach wskazania te pozwalają spojrzeć na nowo rodzące się odmiany sztuki słowa w szerszej perspektywie, zwłaszcza zaś wpisać je w kilkutysiącletni proces ewolucji form literackiej komunikacji (i jej mediów, interfejsów).

Tym samym, co dla mnie kluczowe, sama grywalność może być cechą utworu immanentnie wpisaną w jego strukturę i związaną z autorsko zaprojektowanym kształtem dzieła, a nie z jego (nowo)medialnym charakterem. Chciałabym zwrócić w tym szkicu uwagę na fakt, że wprowadzanie do utworów tak rozumianej grywalności wydaje się jedną ze strategii przyjmowanych przez autorów współczesnych tekstów literackich, dzieł wpisujących się w krąg *kultury uczestnictwa* (a także – co za tym idzie – w oczekiwania jej odbiorców)<sup>8</sup>. I tym samym – ewidentnie dotyczy nie tylko utworów nowomedialnych. Dlatego właśnie warto, jak sądzę, rozpatrywać dzieła grywalne również w kontekście wszelkich – bliskich im, bo często będących w mniejszym lub większym stopniu grywalnymi – nowych form literackich: rozmaitych odmian *tekstów materialnych* (jak przed laty nazwała to Hayles), w mniejszym czy większym stopniu *liberackich* (jeśli przyjąć stopniowalną przymiotnikową formę terminu zaproponowanego przez Zenona Fajfera w 1999 roku<sup>9</sup>) i zwracać uwagę na to, że kluczowa dla ich charakteru struktura osiągalna jest (i zawsze była) w rozmaitych mediach.

<sup>8</sup> Strategia ta dotyczy, rzecz jasna, nie wyłącznie sztuki słowa. Stąd w wywodzie Noaha Wardripa-Fruina ogniwem przejściowym między *playable media* a *playable text* (konkretnie: *instrumental text* oraz *textual instruments*) jest *playable art*, określenie wyjaśniające jego zdaniem więcej niż przymiotnik „interaktywny” (zob. N. Wardrip-Fruin, *Playable Media and Textual Instruments*, [w:] P. Gendolla, J. Schäfer (red.), *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, Transcript, Bielefeld 2007, s. 221).

<sup>9</sup> Taki stopniowalny termin uznaję za znacznie pożyteczniejszy niż klasyfikującą i nieostrą zarazem kategorię liberatury w ujęciu Fajfera czy Bazarnik. Por. A. Przybyszewska, *Liberackość dzieła literackiego*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego (w druku).

## Grywalny, czyli... ...systemowy, nie: metaforyczny?

Jako grywalne proponowałabym określić wszystkie teksty literackie, które w swoją strukturę mają wpisany element rozgrywki, utwory, których wersja finalna nie zaistnieje nawet nie tyle bez dowolnej interakcji użytkownika z dziełem (realizującej dionizyjski model recepcji sztuki), ile właśnie bez bardzo konkretnego jej typu: teksty te nie staną się, nie wybrzmiają bez rozegrania ich<sup>10</sup>. Stąd właśnie proponowane przez Hayles rozumienie takich dzieł literackich nie jako niezależnych od czasu i działań odbiorczych artefaktów, lecz jako – pozostających w ontologicznym związku z czasem i miejscem wykonania oraz samym rozgrywającym – *eventów*<sup>11</sup>. Aleksandra Machocka, pisząc o książkach-grach, podkreślała ten aspekt, mówiąc o ich „formalnym zaprojektowaniu jako **systemu do grania**”<sup>12</sup> (akcentując jednocześnie właśnie systemowość takich rozwiązań, kluczową przecież dla wielu teoretycznych ujęć gier), zaś Jerzy Cieślukowski już w latach 70. wypunktowywał, że „»zabawowość« może być **immanentną regułą samego dzieła**, jego własną **konstrukcją**”<sup>13</sup>. Słowem, czytelniczemu zawieszeniu niewiary musi w takich wypadkach towarzyszyć zawarcie innego paktu – zgody na grę. To w gruncie rzeczy tak, jakby autor (jak sugeruje Cieślukowski) składał swojemu czytelnikowi propozycję: „Zagrajmy z sobą” i dopiero jej przyjęcie pozwalałoby na wejście w literacki świat możliwy<sup>14</sup>. Warto jednak pamiętać, że

<sup>10</sup> Mając w pamięci wyznaczniki liberatury sformułowane przez Bazarnik (zwłaszcza ergodyczność i interaktywność) czy ustalenia Hayles odnośnie do *technotekstów*, z łatwością można dostrzec oczywistą zbieżność między tymi kategoriami a grywalnością. Ta ostatnia osiągnana jest przecież na drodze eksplorowania literackiego interfejsu, materialnej postaci tekstu: zaproszenie czytelnika do rozgrywania utworu prowadzi zazwyczaj do naruszenia neutralnej, spętanej konwencją formy zapisu. W tekstach elektronicznych wiąże się to z łączeniem w obrębie jednego przekazu wielu mediów i silnym nastawieniem na interakcję, w tekstach „analogowych” – z tym, co można określić właśnie ich wymiarem liberackim.

<sup>11</sup> K.N. Hayles, *The Time of Digital Poetry: From Object to Event*, [w:] A. Morris, T. Swiss (red.), *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, The MIT Press, Boston 2006.

<sup>12</sup> A. Machocka, *Mierzalny wynik gry (w kontekście analizy książek-gier)*, „Homo Ludens” 2010, nr 1/2, s. 116.

<sup>13</sup> J. Cieślukowski, *Zabawa jako struktura pewnych tekstów literackich dla dzieci*, [w:] *idem, Literatura osobna*, Nasza Księgarnia, Warszawa 1985, s. 65.

<sup>14</sup> W przypadku nowomediálních tekstów grywalnych zależność ta widoczna jest od razu – jeśli nie klikniemy, to nie uruchomimy tym samym gry, nie będziemy mogli w żaden sposób poznać tekstu, opowieści. W przypadku analogowych tekstów grywalnych mechanizm ten bardzo ciekawie funkcjonalizuje w swoich adresowanych do dzieci *gamebookach* (grach paragrafowych) Carlo Frabetti. Już na samym początku *Palacu o Stu Bramach* (Nasza Księgarnia, Warszawa 2008) zwraca się do czytelnika: „Jeśli nie decydujesz się otworzyć żadnej z bram (z obawy, że spadniesz w straszliwą Przepaść bez Dna), zamknij książkę i spróbuj o niej zapomnieć” (s. 8), podkreślając, że nie przyjmując zasad gry (konieczności rozwiązywania zagadek, by dokonać właściwego wyboru kolejnych części fabuły), nie może on poznać książkowego świata. Z kolei w *Księdze labiryntu* (Nasza Księgarnia, Warszawa 2007) w rozpoczynającym ją *Ostrzeżeniu*, kiedy tłumaczy odbiorcy, że ma on do czynienia z „księgą-labiryntem, skomponowaną z historii prowadzących różnymi drogami, z których tylko jedna wiedzie czytelnika do celu. Znalezienie tej prawdziwej drogi (oraz celu) nie jest jednak, jak w innych labiryntach, po prostu kwestią przypadku; na każdym rozstaju czytelnik musi odwołać się do osądów swego rozumu i sumienia” (s. 5), przestrzega również: „Tylko od ciebie zależy, czy znajdziesz skarb ukryty na tych stronicach” (s. 6).

teksty mogą mniej lub bardziej epatować taką grywalnością, w mniejszym lub większym stopniu czynić z niej dominante<sup>15</sup>.

Istotne wydaje się tu również podkreślenie, że uczestnikiem rozgrywki winien stać się sam czytelnik, w historii literatury bowiem nie brak przykładów, w których inspiracją czy wręcz bezpośrednim bodźcem do powstania utworu była gra toczona przez autora, jednak samo dzieło jawi się raczej jako finalny zapis owej autorskiej rozgrywki, otwarty jedynie na czytelniczą kontemplację, nie rozegranie. Najczytelniej widać to, zdaje się, w twórczości pisarzy z kręgu OULIPO. O ile Raymond Queneau często projektował teksty będące niejako maszynkami do czytania oddawanymi w ręce odbiorców i wymagającymi od nich podejmowania decyzji wpływających na ostateczny kształt narracji czy wręcz strukturę utworu, słowem: zapraszał czytelników do rozgrywania otrzymanych tekstów literackich (*Bajeczka na twoją modłę, Sto tysięcy miliardów wierszy*), o tyle Georges Perec – z precyzją realizujący nawet najbardziej wymyślnie kombinacje przymusów – wydaje się autorem pokazującym raczej wyłącznie rezultaty swoich rozgrywek (z przymusami), oferującym czytelnikom rodzaj agrywalnej literackiej dokumentacji tych zmagañ, odartej z wszelkiej możliwości interakcji (*O sztuce oraz sposobach usidlenia kierownika działu w celu upomnienia się o podwyżkę, Życie instrukcja obsługi*)<sup>16</sup>.

Proponowane ujęcie, uwypuklające rolę odbiorcy jako rozgrywającego, pozwoli również uniknąć pułapki przyjmowania zbyt szerokich ram dla rozpatrywania grywalności – bo przecież dla niektórych badaczy grą z czytelnikiem jest każde intertekstualne nawiązanie, a nieraz i cała literatura rozumiana jest (przenośnie) jako gra z odbiorcą<sup>17</sup>. Uwypuklenie związku omawianej kategorii ze strukturą tekstu już w punkcie wyjścia każe dystansować się od metaforycznego rozumienia literackich gier.

### ...performatywny?, ...materialny?

Jednocześnie właśnie zwrócenie uwagi na wpisanie w rekonfigurację sztuki słowa ewolucji kategorii (czy postawy) odbiorcy, przemiany obserwowanej już od dawna na obszarze innych sztuk niż literatura, prowadzi ku (słusznemu chyba) przyjrzeniu się dostrzegalnej obecnie coraz większej popularności literackich tekstów grywalnych w nieco szerszej perspektywie. Kluczowe wydaje się to, jak silnie estetyka takich dzieł wpisuje się we współczesne przemiany kulturowe i technologiczne, przy czym nie mam tu na myśli wyłącznie obejmującej coraz szersze obszary *gamifikacji* kultury. Utwory grywalne wydają się naturalnym owocem współczesności i – co za tym idzie – na pewno warto rozpatrywać je zarówno na tle – wspomnianych już – ewolucji form literackich oraz technologicznego projektowania interakcji (istotnego z racji coraz silniejszego uwikłania interfejsów literatury w związek z technologią), jak i przemian społecznych modeli partycypacji w kulturze. Interesujące mnie dzieła dadzą się bowiem scharakteryzować nie tylko jako różnomedialne

<sup>15</sup> Charakterystyka utworów pod tym kątem mogłaby poprowadzić ku sformułowaniu – zapewne potrzebnej – typologii tekstów grywalnych.

<sup>16</sup> Podobnie agrywalne byłyby, oczywiście, *Ćwiczenia stylistyczne* Queneau.

<sup>17</sup> Np. Cieślowski w najszerszym sensie rozumie ją jako grę komunikacyjną (J. Cieślowski, *op. cit.*).

realizacje współgrające ze współczesną estetyką *technotekstu* (czy – jak ujmuje to w odniesieniu do literatury drukowanej Jessica Pressman – *estetyką książkowości* [*aesthetic of bookishness*]<sup>18</sup>), ale i jako literacka odpowiedź na *zwrot performatywny* czy *kulturę uczestnictwa* oraz (już w wymiarze czysto technologicznym) zmiany w technologii projektowania HCI (*human-computer interaction*).

I tak wpisanie w strukturę tekstu strategii gry związać można z performatywnością rozumianą jako – jak ujęła to Ewa Domańska – przeświadczenie, „że pewne zjawiska istnieją tylko w akcie ich wykonywania i że muszą być powtarzane, by zaistnieć”<sup>19</sup>. Teksty do rozegrania nie mają racji bytu, jeśli czytelnik nie podejmie się rozgrywki. W tym rozumieniu literatura grywalna – silnie nastawiona na realną, także cielesną partycypację odbiorców – nie tylko odzwierciedla współczesne przemiany aktu lektury<sup>20</sup>, ale i jawi się jako fenomen dający się opisać kategoriami *literatury wykonywanej* czy *literatury performance*, stworzonymi tu na wzór przypomnianych przez Jacques’a Donguya: *poezji wykonywanej* i *poezji performance*<sup>21</sup>. Jeśli Richard Schechner stwierdzał, że „świat nie jest już postrzegany jako księga, którą się czyta, lecz jako performance, w którym się uczestniczy”<sup>22</sup>, to o literaturze grywalnej można by powiedzieć, że jest jednym z dowodów na to, że współcześnie i księga nie musi być już postrzegana jako świat, o którym się czyta, lecz jako performance, którego uczestnikami musimy się stać. Słowem: *performuj albo...* A w pewnych szczególnych przypadkach ten, kto chce wejść w literacki świat – nie ma alternatywy.

Jednocześnie, jak podkreśla Domańska, *zwrot performatywny* nie jest przecież „zjawiskiem samoistnym”<sup>23</sup>, oderwanym od innych przeobrażeń, wśród których badaczka wymienia też „zwrot ku materialności”<sup>24</sup>. A ku czytaniu współczesnych utworów literackich przez pryzmat estetyki performatywności postrzeganej właśnie w korelacji z nowym podejściem do materialności skłaniają również rozważania Eriki Fischer-Lichte o *emergencji znaczenia*. Wypunktowane w wywodzie badaczki przeobrażenie roli i relacji *znaczącego* i *znaczonego*, proponowane przez nią przewartościowania, uwypuklenie roli materialności, warstwy

<sup>18</sup> J. Pressman, *The Aesthetic of Bookishness in Twenty-First-Century Literature*, „Michigan Quarterly Review”, Fall 2009.

<sup>19</sup> E. Domańska, „Zwrot performatywny” *we współczesnej humanistyce*, „Teksty Drugie” 2007, nr 5, s. 49.

<sup>20</sup> Więcej o tych przemianach piszę w szkicach: *O niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomediowej (rekonesans)* oraz *Po(d)żeranie tekstu. Wstęp do rozważań o czytaniu kinetycznym*.

<sup>21</sup> Zwracając uwagę na różnorodność terminologiczną, Donguy przywołuje w swojej książce również inne pokrewne (choć nie zawsze synonimiczne) określenia: *poezja bezpośrednia*, *poezja w akcji*, *poezja w ruchu*, *poezja-spektakl*, *poezja totalna* (J. Donguy, *Poezja eksperymentalna. Epoka cyfrowa (1953–2007)*, przeł. M. Madej, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2014, s. 281, 283, 287). Ostatnie z nich – już samym swoim kształtem językowym – pozwala uwypuklić związki liberatury (literatury totalnej) z działaniami awangardy i konkretystów, wszystkie zaś podkreślają, że wiersz, który „opuścił stronę” (J. Donguy, s. 281), czy – szerzej – literatura, która opuściła strony (i, nierzadko, książkę), często wymaga od swoich odbiorców innej lektury: odegrania (nieraz prowadzącego właśnie ku interesującemu mnie najbardziej rozegranium), wykonania konkretnych gestów czy wręcz pełnej cielesnej interakcji.

<sup>22</sup> *Performance Studies*, s. 21, cyt. za: E. Domańska, *op. cit.*, s. 52.

<sup>23</sup> E. Domańska, *op. cit.*, s. 52.

<sup>24</sup> *Ibidem*.

*signifiant* czy ujęcie autoreferencji jako zlewającej w jedno *znaczące* i *znaczone* doskonale współgrają z postulatami badaczy tekstów określanych jako *liberackie* czy *materialne*, w obrębie których znaczną grupę stanowią właśnie teksty grywalne. Fajferowskie zwrócenie uwagi na (potencjalną) rolę książki jako nośnika przekazu, podkreślana przez Hayles (znów potencjalna) rola niekoniecznie neutralnego interfejsu literackiej komunikacji korespondują z wyrażanym przez Fischer-Lichte przekonaniem, iż: „Materialność należy raczej pojmować jednocześnie jako znaczący, który jako pewna materialność zawsze jest już dany postrzegającym podmiotowi. Mówiąc tautologicznie, materialność rzeczy postrzegana przez podmiot przyjmuje znaczenie swojej materialności, to znaczy swego bytu fenomenalnego”<sup>25</sup>.

W kontekście e-literackich tekstów grywalnych na podobne kwestie zwracał też uwagę Roberto Simanowski, podkreślający, jak istotny jest uważny namysł nad grywalnymi aspektami analizowanych utworów. Zdaniem badacza nowa sytuacja odbiorcza ewokuje konieczność przyjęcia innej strategii interpretacyjnej: „Musimy przejść od hermeneutyki znaków lingwistycznych ku hermeneutyce znaków intermedialnych, interaktywnych i przetwarzanych”<sup>26</sup>. To metodologiczne przesunięcie (niezakładające – podobnie jak w przypadku teoretycznych propozycji lektury tekstów liberackich – porzucenia filologicznej interpretacji, lecz jej pogłębienie<sup>27</sup>) wydaje się konieczne właśnie dlatego, że znaczenie współtworzone jest nie tylko przez werbalny poziom wypowiedzi, lecz również przez „znaczenie słownego performance’u, w którego skład – o czym nie możemy zapomnieć – wchodzi również interakcja użytkownika ze słowami”<sup>28</sup>.

Równolegle trudno nie zauważyć istotnych przeobrażeń w obrębie technologii projektowania interakcji, związanych ze zwrotem ku coraz silniejszemu angażowaniu odbiorców, ku paradygmatowi wykonania zastępującemu paradygmat kontemplacji. Marcin Składanek, pisząc o *funology*<sup>29</sup>, podkreślał kierunek przemian współczesnych sposobów projektowania HCI, wypuklając właśnie przejście od użyteczności (bezbolesnej nawigacji, łatwości użycia interfejsu) do zwrócenia uwagi na rolę czytelniczych doświadczeń i samej zabawy<sup>30</sup>, tego, co wprost łączy się z wcześniej przywołaną kategorią performatywności.

<sup>25</sup> E. Fischer-Lichte, *Estetyka performatywności*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, Księgarnia Akademicka, Kraków 2008, s. 227–228. Por. też K. Bazarnik, *Materialność jako wyznacznik gatunkowy literatury*, [w:] *Materia sztuki*, red. M. Ostrowicki, Universitas, Kraków 2010.

<sup>26</sup> R. Simanowski, *What Is and to What End Do We Read Digital Literature?*, [w:] F.J. Ricardo (red.), *Literary Art in Digital Performance. Case Studies in New Media Art and Criticism*, New York–London 2009, [http://dm.postmediumcritique.org/Book\\_LiteraryArtInDigitalPerformance.pdf](http://dm.postmediumcritique.org/Book_LiteraryArtInDigitalPerformance.pdf) (dostęp: 28.05.2013).

<sup>27</sup> Simanowski wielokrotnie podkreślał, że konieczne jest przejście od czysto teoretycznego omawiania e-literatury (w tym właśnie wykorzystujących tekst instalacji) ku dogłębnym interpretacjom poszczególnych jej egzemplifikacji. Przekonany o literackości e-literatury proponuje rzetelne, semiotyczne (z zacięciem formalno-strukturalnym, w duchu *close reading*) analizy jako najlepszy sposób charakterystyki opisywanego zjawiska. Przekonaniu o słuszności takiej postawy metodologicznej dawał wyraz w licznych szkicach; jako jej realizację należy też traktować ostatnią książkę badacza (*Digital Art and Meaning. Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011).

<sup>28</sup> Roberto Simanowski, *op. cit.*

<sup>29</sup> M. Składanek, *Funology – homo ludens i homo faber w projektowaniu interakcji*, „Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu” 2012, nr 13/14, s. 181.

<sup>30</sup> *Ibidem*, s. 181, 183.



Ważne wydaje się jednak dopowiedzenie, iż – definiując termin i wprowadzając jego rys historyczny – Składanek (słusznie) podkreśla, że pozwala on uwypuklić charakterystyczne dla współczesności połączenie *homo ludens* i *homo faber*. Co kluczowe, badacz wypunktowuje zarazem, że mimo iż sama idea *funology* wiąże się ze zwróceniem uwagi na rolę, jaką odgrywa przyjemność czerpana przez użytkownika z interakcji, nie wyklucza ona jednak równoległego skupienia się na użyteczności. Charakteryzowana przez Składankę perspektywa pozwala bowiem na ujęcie holistyczne i odnosi się do projektów, w których „aspekty ludyczne, emocjonalne, estetyczne, poznawcze i funkcjonalne zostają poddane dynamicznej i wspólnej konceptualizacji”<sup>31</sup>. Wydaje się całkiem słuszna również w odniesieniu do literatury elektronicznej.

Przywołana tu technologiczna ewolucja idzie z kolei w parze z coraz silniejszą kulturową *gamifikacją* i doskonale współgra choćby z przeobrażeniami – by powrócić do rozważań bardziej zogniskowanych na literaturze – kształtu edycyjnego książek elektronicznych. W obrębie nowomiedialnych reedycji dzieł klasycznych strategia przezroczystego reprintu<sup>32</sup>, wygodnego sposobu podania tekstu bądź wzbogacenia prawie neutralnej edycji tekstu o interaktywne (aczkolwiek w żaden sposób semantycznie niesfunkcjonalizowane) ilustracje powoli ustępuje sposobom edycji silnie angażującym czytelniczemu gesty<sup>33</sup> i czyniącym z gry-zabawy odbiorcy istotny, a nierzadko wręcz podstawowy element strategii lektury.

Jednym z najbardziej symptomatycznych przykładów takiej publikacji byłby nagrodzony cykl *iPoe*, w którym rozmaite aspekty grywalne (oparte głównie na wykorzystaniu czytelnicznych gestów jako naśladujących – a można by wręcz powiedzieć, że zastępujących – działania bohaterów literackich) doskonale oddawały specyfikę oryginalnej narracji, czyniąc z nowomiedialnych jakości nie ekskluzywny, ale semantycznie zbędny dodatek do tekstu, lecz element w dużej mierze współkreujący przekaz. Zaś silne zagranie czytelniczym doświadczeniem (i przyjemnością zabawy) zostało w tym wypadku wprężnięte w proces pogłębienia immersji<sup>34</sup>. Nad wyraz wielu przykładów podobnego uczynienia kanonu grywalnym dostarczają reedycje dzieł klasyki dziecięcej (np. nowomiedialna edycja *The Heart and the Bottle* Olivera Jeffersa, *Pinocchio* – jedna z pozycji z cyklu *books to play* wydawnictwa Elastico, czy *Grimm's Red Riding Hood* wydawnictwa Story Toys)<sup>35</sup>. Publikacje te

<sup>31</sup> *Ibidem*, s. 181.

<sup>32</sup> Por. J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 2000.

<sup>33</sup> O czytelnicznych gestach por. A. Przybyszewska, *O niektórych strategiach otwarcia na czytelnika...*, *op. cit.*, oraz podana tam bibliografia.

<sup>34</sup> Szerzej analizuję tę pracę w szkicu *O niektórych strategiach otwarcia na czytelnika...*, *op. cit.*

<sup>35</sup> Warto, przynajmniej marginalnie, zaznaczyć, że choć kategorie *książki-zabawki* i *książki-gry* trudno uznać za synonimiczne, wiele z form adresowanych do dzieci *książek-zabawek* proponuje rozwiązania technologiczne, które – jako angażujące czytelników, niejako zmuszające ich do interakcji z tekstem, czy w tych konkretnie przypadkach: z książką – później sprawnie może podchwycić literatura grywalna. Mam tu oczywiście na myśli takie formy książek jak: *pop-up books*, *lift-the-flap books* czy tzw. *touch-and-feel books* (publikacje, z których „wyskakują” nam dodatkowe strony, gdzie musimy odsłaniać różne ukryte elementy czy których lektura angażuje także takie zmysły jak dotyk), warto jednak pamiętać i o drugim (adresowanym już do dorosłych czytelników) nurcie tradycji takiego sposobu konstruowania przekazów, otwierającego drogę ku dzisiejszej literaturze grywalnej: o awangardowej poezji – np. *wiersze dotykowe* Ladislava Nováka (zob.

w różnym stopniu, rzecz jasna, eksponując swoją grywalność, niemniej każda z nich wyrażnie już wpisuje się w nowy model projektowania HCI, współgrający ściśle z najwyższym poziomem wskazywanych tu kontekstów grywalności.

*Gamifikacja* obejmuje z dnia na dzień szersze spektrum zjawisk i wręcz zbytnią oczywistością wydaje się już podkreślanie, że uczestnictwo w kulturze coraz silniej jawi się jako realna partycypacja, „aktywna konsumpcja przekazu”<sup>36</sup>. W kulturze konwergencji to, że działamy, czy – konkretniej, nierzadko – wręcz performujemy, by zdobyć przekaz, nie dziwi (sztampowym przykładem choćby analizowana przez Annę Nacher – jako realizacja Jenkinsowskiego *opowiadania transmedialnego – narracja dystrybuowana*<sup>37</sup>). Domknięta i kompletna (dzięki aktywności odbiorców) narracja staje się nagrodą nie tylko w obrębie takich obszarów literatury grywalnej, jak choćby gry paragrafowe, ale i np. w (narracyjnych, ale już przecież nie zawsze literackich) grach ARG, opartych na „równoważeniu narracji i doświadczenia o charakterze ludologicznym”<sup>38</sup>. Że podobnie aktywni stajemy się w dowolnie innej przestrzeni uczestnictwa w kulturze, przekonuje m.in. – analizując przestrzeń miejską – Blanka Brzozowska. Pisząc o tematyзації w kontekście miejskich przestrzeni konsumpcyjnych, badaczka podkreśla:

Wskazywałoby to na jeszcze jeden trop: na materialny wymiar doświadczenia przestrzeni, który za Richardem Shustermanem można by nazwać somatycznym. Aktywność odbiorców/konsumentów nie sprowadza się zatem do takiej czy innej interpretacji tematu, lecz na pierwszy plan wysuwa się **praktyka**, a zatem subwersywność zabawy tematem nie przejawia się jedynie w innych odczytaniach, ale w **aktywnych i alternatywnych odegraniach, zakładających pełne zaangażowanie zmysłowe i cielesne**<sup>39</sup>.

J. Donguy, *op. cit.*, s. 285). Zważywszy na istotny w moich rozważaniach kontekst e-literacki, warto też dodać, że jedna z najbardziej nowoczesnych form edycji książek – książka AR, tj. książka rzeczywistości rozszerzonej – na poziomie edycji jest elektronicznym rozszerzeniem idei *pop-up books*, co pozwala pokazać ciągłość pewnej tradycji (czy zamysłu). Wydawnictwo *Story Toys* również określa swoje publikacje jako „3D Interactive Pop-up Books” (<http://storytoys.com>). Istotne wydaje się tu też dopowiedzenie, że dotychczasowe publikacje tego typu uzmysławiają, jak trudne jest w gruncie rzeczy przejście od *książki-zabawki* (w której zastosowana forma nie jest istotna w kreowaniu przekazu, urozmaica po prostu publikację, daje dodatkowy bodziec czytelnikom) do *książki-gry* (w której forma istotnie współgra z treścią lub zaplanowanym doświadczeniem lektury i nie jest redundantna). Wydaje się, że obecnie nadal dominująca większość publikacji AR wpisuje się w pierwszy z wymienionych modeli, zaś próby wykorzystania tej technologii do wzbogacenia literackości (a nie edytorstwa) nie są jeszcze liczne (szerzej pisałam o tym w dwóch szkicach: *Między materialnością a wirtualnością. Przypadek książek rzeczywistości rozszerzonej* [„Teksty Drugie” 2014, nr 3] oraz *Lit(b)eracy between the Book, the Page and the Screen – on „Between Page and Screen” by Amaranth Borsuk and Brad Bouse* [on-line conference paper: [http://conference.eliterature.org/sites/default/files/papers/Przybyszewska%20Lit\(b\)eracy%20Between%20the%20Book%20the%20Page%20and%20the%20Screen%20\(draft%20version\).pdf](http://conference.eliterature.org/sites/default/files/papers/Przybyszewska%20Lit(b)eracy%20Between%20the%20Book%20the%20Page%20and%20the%20Screen%20(draft%20version).pdf)]).

<sup>36</sup> M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Profesjonalne i Akademickie, Warszawa 2006, s. 172.

<sup>37</sup> Zob. A. Nacher, „*Alternative reality narrative*” – *granice tekstu*, [w:] E. Wilk, M. Górską-Olesińska (red.), *Od literatury do e-literatury*, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2011.

<sup>38</sup> *Ibidem*, s. 214.

<sup>39</sup> B. Brzozowska, *W temacie zabawy – zabawa tematem. Ludyczność tematyzowana w środowiskach konsumpcyjnych*, „Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu” 2012, nr 13/14, s. 87.

I dodaje:

Przyjmując taką perspektywę, powiedzieć można zatem, że tematyzowane przestrzenie nie są adresowane do pasywnych konsumentów, lecz **w coraz większym stopniu otwierają się na użytkowników/graczy** w toku zacierania się granic pomiędzy produkcją a konsumpcją<sup>40</sup>.

Czytelnik-gracz powinien zatem idealnie odnaleźć się wśród innych użytkowników kultury.

### **...interaktywny?, ...przyjemny?**

Usilne podkreślanie przeze mnie roli angażowania odbiorcy-czytelnika w strukturach grywalnych tekstów literackich każe zadać pytanie o to, czy potrzebny jest termin *literatura grywalna*, czy nie dubluje on sprawnie już funkcjonującej opisowej formuły *interaktywny*. W obliczu tej samej wątpliwości stawał Noah Wardrip-Fruin, słusznie podkreślając, że pojęcia te nie dają się jednak w tym przypadku tak jednoznacznie utożsamiać<sup>41</sup>. „Grywalny”, zwłaszcza w oryginalnym angielskim brzmieniu (eksponujący słowo *play*), kryje w sobie zdecydowanie więcej semantycznych niuansów i lepiej (bo paradoksalnie – w swej wieloznaczności – precyzyjniej) nazywa to, co stanowi centrum moich i przywołanego badacza zainteresowań.

Jak podkreśla Wardrip-Fruin, twórcza dyskusja o literaturze grywalnej rodzi się w punkcie, w którym zbiegają się różne pola semantyczne wyznaczone przez słowo *play*<sup>42</sup>. Bo używamy go przecież nie tylko w kontekście gier i zabaw, ale i mówiąc o grze na instrumentach, rozgrywaniu (czy wygrywaniu) konkretnych muzycznych kompozycji<sup>43</sup> czy odgrywaniu ról (w sztuce, w teatrze życia codziennego czy uczestnicząc w performansie). Owa wieloznaczność, łącząca wymiar rozgrywki o wyraźnie określonych zasadach (*ludus*) z – dopełniającą go czy też będącą przezeń dopełnianą – nastawioną na czystą, niesformalizowaną regułami przyjemność (wymiar *paidia*)<sup>44</sup> oraz wprowadzająca kontekst performatywności, wydaje się rzeczywiście unikatowa, niedająca się zastąpić żadnym innym określeniem i co za tym idzie – nieprzetłumaczalna. Podobnie jak w większości sytuacji przywołanie teorii gier i zabaw domaga się (oklepanego już, bo wiecznie powtarzanego) wyjaśnienia, jak w różnych językach owa wieloznaczność bywa łatwiej (np. we francuskim) lub trudniej (np. w polskim) oddawana<sup>45</sup>, tak zastąpienie słowa *playable* polskim przymiotnikiem *grywalna* wymusza

<sup>40</sup> *Ibidem*.

<sup>41</sup> N. Wardrip-Fruin, *op. cit.*, s. 221.

<sup>42</sup> *Ibidem*.

<sup>43</sup> *Ibidem*.

<sup>44</sup> Jak czytamy u Caillois: „*Ludus* jawi się jako uzupełnienie i niejako »doksztalcenie« typu *paidia*, którą ujmuje w karby i wzbogaca” (R. Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997, s. 35).

<sup>45</sup> Por. przykładowo słowa Olgi Kłosiewicz: „Zabawa i gra w polszczyźnie nie są synonimami – rzadko używa się ich zamiennie, ponieważ nie pozwala na to frazeologia. Gry na instrumentach muzycznych, zespołowych gier

konieczność przypomnienia o tych – ginących w przekładzie – jakościach<sup>46</sup>. Szczególnie jeśli dostrzemy, że semantyczne zniuansowanie angielskiego *play* to nie jedyny przyczynek do niezwyklej sugestywności używanego przez coraz liczniejszych badaczy określenia.

Oryginalny termin zbudowany jest przeciw z dwóch członów, z których drugi (wskazujący na **możliwość** rozegrania) każe nam przejść od pytania: „Czy to gra?” (w wyjątkowych tylko sytuacjach związanego z dociekaniem jej charakteru) ku rozważaniom o tym, jak w nią zagrać<sup>47</sup>. A nie sposób nie zgodzić się z Wardripem-Fruinem, że to pytanie o wiele istotniejsze, a i badawczo znacznie ciekawsze. Stąd właśnie ważny staje się (**związany ze strukturą tekstu, autorsko zaprogramowany) sposób rozegrania**, to, co określiłam jako interesującą mnie – w proponowanym tu ujęciu: możliwą do osiągnięcia w każdym medium – **grywalność tekstu**<sup>48</sup>.

Dodatkowo, jak podkreśla choćby John Cayley, przeniesienie na nią głównego akcentu pozwala dostrzec, że nie zawsze musi chodzić o samą wygraną, że nieraz to właśnie owa możliwość (i sposób), a nieraz i konieczność rozegrania stają się kluczowe dla doświadczenia<sup>49</sup>. Zaś termin *playable* podkreśla również i ten – odbiegający od tradycji – wymiar lekturowego doświadczenia. Wtedy samo wykonywanie utworu może być też niczym więcej jak po prostu przyjemnością (może przypominać performatywne rozegranie czy zabawę dowolnym instrumentem muzycznym<sup>50</sup>). A w takich sytuacjach *paidia* dominuje nad *ludus*, zatracenie w rozgrywce staje się ważniejsze niż jej wygranie, tak jakby to właśnie sama przyjemność grania była właściwym celem. Często ważny jest wówczas również intuicyjny wymiar obcowania z tekstem, to, by – jak określał swój cel, projektując technologiczne aspekty *Between Page and Screen*, Brad Bouse – czytelnik od razu wiedział, co zrobić, jak wejść w interakcję<sup>51</sup>. Słowem – tekst powinien sam podpowiadać, jak na nim zagrać, i nie

sportowych ani tych planszowych, karcianych i strategicznych nie nazywamy zabawami, natomiast tańców, karnawałowej maskarady czy stawiania babek i zamków z piasku nie sposób określić mianem gry. W angielskim gra na instrumencie nie może być określona jako *game*, a w niemieckim i francuskim zabawę i grę określa jedno słowo (odpowiednio: *spiel* i *jeu*)”, za: O. Kłosiewicz, *W chowanego z rozumem. Gry i zabawy, które zmieniły filozofię*, „Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu” 2012, nr 13/14, s. 10.

<sup>46</sup> Stąd decyzja Górskiej-Olesińskiej o nietłumaczeniu terminu *playable* może wydać się całkiem słuszną.

<sup>47</sup> N. Wardrip-Fruin, *op. cit.*, s. 221.

<sup>48</sup> Jednocześnie w wypowiedziach wielu twórców pojawiają się wątki podkreślające, iż – stawiane, na co już zwracałam uwagę, w centrum współczesnego projektowania interakcji – doświadczenie użytkownika jako bawiącego się w literaturę (będącego nie tyle świadkiem jej rozegrania, ile tym, kto właśnie – uwikłany w swoje emocje – ją rozgrywa) jest kluczowe dla autorów projektujących dzieła grywalne. Dobrym przykładem będą tu słowa Siegiejia Bouchardona, który o *Loss of Grasp* mówił, że to utwór zaprojektowany nie do bycia *performed*, ale właśnie *played* (dokumentacja prezentacji Bouchardona we wrześniu 2010 roku na seminarium w Bergen, dostępna na stronie: <http://vimeo.com/15779853> [dostęp: 9.10.2013]).

<sup>49</sup> „From Byte to Inscription”. *An Interview with John Cayley by Brian Kim Stefans*, „The Iowa Review Web”, February 2003, [http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW\\_Archive/tirweb/feature/cayley/cayley\\_interview.pdf](http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW_Archive/tirweb/feature/cayley/cayley_interview.pdf) (dostęp: 25.05.2013).

<sup>50</sup> Nie bez znaczenia jest tu również fakt, że prace tego typu często nawiązują także do tradycji awangardowej poezji dźwiękowej i same w sobie, faktycznie, nawet na poziomie wykonania, nie tylko przypominają granie na czymś, ale i w istocie dają podobny jak ono efekt.

<sup>51</sup> D. Shook, *Books 2.0, #1: Between Page and Screen*, <http://www.molossus.co/interview/between-page-and-screen-poetry-in-the-digital-age> (dostęp: 19.09.2013).

utrudniać tego zadania. Dlatego właśnie dla części dyskutujących nad kategorią *tekstów instrumentalnych* (w tym przywołanych Cayleya i Wardripa-Fruina) muzyczna metafora stojąca za kształtem terminu wydaje się tak istotna<sup>52</sup>.

Poza tym rozwijane przez Wardripa-Fruina charakterystyki, a nawet proponowany przez niego podział na *teksty instrumentalne (instrumental texts)* i *instrumenty tekstowe (textual instruments)*<sup>53</sup> uwypuklają wspomniane przeze mnie semantycznie nośne wieloznaczności. Charakter utworów grywalnych (nie tylko *tekstów instrumentalnych*, ale również *tekstów instrumentów*, charakteryzujących się otwartą strukturą, a więc gotowych na projektowanie za ich pomocą nowych, rozszerzających autorski koncept wykonań) wpisywać się może w kontinuum rozciągnięte między rozgrywką bliższą idei *paidia* a tą ściśle związaną z *ludus*. I tak o ile rozmaite fikcje interaktywne czy projekt *Screen* (do którego wrócę w dalszej części artykułu) wzbogacają czysto ludyczny (rozrywkowy) wymiar rozgrywki o dążenie do wyższego celu, o tyle niektóre ciekawe prace e-literackie nastawione są przede wszystkim właśnie na samą możliwość wykonania utworu i z czerpania zeń zwykłej przyjemności czynią istotę doświadczenia czytelniczego. Górską-Olesińską, w czym zresztą nie sposób nie przyznać jej racji, charakteryzuje jako takie (jedne z bardziej chyba reprezentatywnych w tym zakresie) prace Jörga Piringera, stwierdzając: „*Soundpoems* to intrygujące, choć utrzymane w niezwykle prostej estetyce *wordtoys*, zapraszające do **niezobowiązującej, jakkolwiek nieodmiennie fascynującej zabawy**”<sup>54</sup>.

## Między czystym (acz przyjemnym) spektaklem a twórczym po(d)żeraniem literatury

Podsumowując, literatura grywalna to w gruncie rzeczy termin worek, obejmujący bardzo wiele zróżnicowanych medialnie i gatunkowo zjawisk. Z pewnością jest fenomenem intrygującym i wartym badawczej (zwłaszcza literaturoznawczej) refleksji, jako jedna z możliwych odpowiedzi sztuki słowa na współczesny kształt kultury i sztuki w ogóle. Bardzo skrótowo przedstawiona tu przeze mnie charakterystyka czytelnie ujawnia jednak napięcia, jakie może powodować wspomniany na początku tego szkicu mariaż technologii (i grywalności) z literaturą. Wydaje się, że z punktu widzenia krytyka czy teoretyka literatury ważne jest, by relacja ta dała się scharakteryzować wprowadzoną tu za Funkhousem kategorią kreatywnego *kanibalizmu kulturowego*: by możliwość rozegrania tekstu nie przesłaniała jego literackości, ale ją umacniała, by wiązała się z jego przesłaniem, by była odeń nieoddzielna, a jednocześnie by i owa literackość nie przesłaniała grywalności, by nie

<sup>52</sup> Dla Stuarta Moulthrop'a (kolejnego z podejmujących metaforę grania tekstami niczym na instrumentach) wiele w tej kwestii można się nauczyć, wyciągając wnioski z tego, jak do gry zapraszają folkowe instrumenty (N. Wardrip-Fruin, *op. cit.*, s. 223).

<sup>53</sup> Posługuję się tu tłumaczeniem zaproponowanym przez Górską-Olesińską (M. Górską-Olesińską, *Pisanie jaskiniowe*, „Autoportret” 2011, nr 1 (33), s. 143).

<sup>54</sup> M. Górską-Olesińską, *Playable poetry i gry komputerowe*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 145.

odbierała jej tekstowi, by nie upraszczała (ani tym bardziej nie przesłaniała czy nie wykluczała) rozgrywki.

Bo wielokrotnie już podkreślano, że wprowadzenie w obszar literatury możliwości zabawy tekstem (co charakteryzuje przecież termin *playable*) może prowadzić ku zbytnej *spektakularyzacji języka*<sup>55</sup> czy wręcz doprowadzić do zupełnego zarzucenia czytania, do błędu bliskiego temu, jaki popełnił przywołany na początku bohater Jeffersa. Choć, jak trzeba przyznać, *ex definitione* literatura grywalna nie wyklucza takich przypadków, ciekawe interpretacyjnie wydają się jednak właśnie te, w których zespolenie grywalności, technologii i literackości wzmacnia wszystkie te jakości. W kolejnej części szkicu chciałabym pokrótce pokazać, jak grywalność może się przysłużyć literackości, czyli jak odbiorca, grając w literaturę, może doświadczyć niezapomnianych lekturowych wrażeń, nie nabawiając się przy okazji mdłości.

## II. Czytając literaturę grywalną

### Zagrać w destrukcję

Formą gry, która na pierwszy rzut oka najtrudniej dopuszczalaby mariaż z wartościami literackimi, byłyby wszelkiego rodzaju *literackie strzelanki* (*literary shoot'em up*). Wskazując na trzy przykłady dające się wpisać w taką kategorię, chciałabym pokazać, że również – będący ich podstawą – proces destrukcji może stanowić obszar kreatywnego zespolania grywalności i literackości.

Za punkt wyjścia przyjąłabym szeroko już komentowane (także na polskim gruncie) prace: wieloautorski projekt *Screen*<sup>56</sup> oraz *Arteroids*<sup>57</sup> Jima Andrewsa. Pierwszy z utworów, przypomnę, został zaprojektowany tak, by odbiorca nie mógł wykluczyć ze swego doświadczenia aspektu lektury, by musiał poznać tekst, którego słowa odbija w wirtualnej jaskini, i by w każdej chwili wiedział, o co toczy się rozgrywka<sup>58</sup>. Dzięki temu angażująca ciało czytelnika gra w odbijanie słów staje się nierozzerwalnie związana z narracją walką o ocalenie wspomnień i – co ważne – pozostaje nią nawet w chwilach, gdy rozbawiony czytelnik skupia się bardziej na graniu niż lekturze<sup>59</sup>.

*Arteroids* z kolei wykorzystuje strategię rozgrywki, by wprowadzić element refleksji metatekstowej. Czytelnicze doświadczenie, polegające na strzelaniu słowem „poezja” do innej „poezji” oraz kolejnych, składających się w dwa różnokolorowe literackie komunika-

<sup>55</sup> M.-L. Ryan, *Co komputer zrobił dla słowa*, przeł. M.M. Drews, [w:] A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko (red.), *Dialog-konflikt*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2012, s. 271–272.

<sup>56</sup> Zob. np. M. Górską-Olesińską, *Pisanie jaskiniowe (cave writing)...*, *op. cit.*; *eadem*, *Tekstowe instrumenty do gier z pamięcią. Czas i pamięć w literaturze elektronicznej*, „Kultura Popularna” 2010, nr 3–4 (29–30).

<sup>57</sup> Zob. np. M. Górską-Olesińską, *Playable poetry...*, *op. cit.*; U. Pawlicka, *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, Korporacja Ha!art, Kraków 2012; *eadem*, *Ruch jako podstawa materializacji cyfrowej poezji konkretnej*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2012, nr 55/110, z. 2.

<sup>58</sup> Kluczowe są tu: poprzedzające rozgrywkę odczytanie tekstów narracyjnych oraz kończąca ją komentarz.

<sup>59</sup> O *Screen* w kontekście innych tekstów grywalnych więcej pisałam w szkicu *Po(d)żeranie tekstu...*

ty wyrazów, pozwala niejako od wewnątrz zakwestionowanego systemu doświadczyć zmiany, jaką do sztuki słowa wprowadza elektronika. Walka, której uczestnikiem staje się gracz, to również starcie się dwóch modeli literatury. *Arteroids*, samym już tytułem podejmując dialog zarówno z pierwotną *Asteroids*, jak i z Gomringerowską koncepcją poezji konkretnej jako (nieruchomych) *konstelacji* słów na płaszczyźnie (strony), na wyższym poziomie pokazuje bowiem skomplikowaną relację między poezją tradycyjną, awangardową a nowo-medialną. Wprowadzenie dźwięku, ruchu, ożywienie *konstelacji* ściśle współgra z innym jeszcze elementem Gomringerowskiej koncepcji: z ideą *play-activity*, podkreśleniem, że poezja konkretna jest rodzajem zaprojektowanej przez autora gry (dosłownie: „obszarem gry”<sup>60</sup>), którą podejmuje „nowy czytelnik”<sup>61</sup>, a sam wiersz to „obiekt nadający się do oglądania i do używania”<sup>62</sup>. Praca Andrews pokazuje, jak zmieni się ów sposób „używania”, kiedy nieruchoma, związana z materialnością *konstelacja* przemieni się w dynamiczną i istotnie otwartą na (realną) interakcję *asteroidę* czy *arte-roidę*. Zdekonstruowany proces czytania, pokazujący rozbitcie systemu literackiej komunikacji (stawiający czytelnika w roli niszczyciela), zwłaszcza w chwili otwarcia na dopisywanie przez użytkownika kolejnych tekstów, pokazuje (a konkretniej: pozwala czy wręcz nakazuje doświadczyć na własnej skórze), że sztuka słowa nie ma szans zaistnieć w nowym układzie w swoim dotychczasowym kształcie. Jeśli *arte-roidy* (podobnie jak wcześniej *konstelacje*) zastępują linearną literacką komunikację, potrzebna jest naprawdę nowa formuła języka poetyckiego. To, że stara ni jak nie mieści się w zastanych ramach, potwierdzi się w doświadczeniu czytelnika, gdy (słusznie) potraktuje on *Arteroids* jako *tekstowy instrument* i wpisze weń nowe (własne lub z kanonu wzięte) teksty. Tym samym, jak widać, w przypadku przywołanej pracy czytanie-strzelanie wynosi czytelnicze doświadczenie na poziom refleksji metaliterackiej, a oparta na grywalności destrukcja jest ściśle sprzęgnięta z literackim przesłaniem utworu.

Na tle tych dwóch przykładów doskonale wybrzmiewa trzeci, łączący grywalne przepisywanie tradycji z narracją o charakterze metatekstualnym: będący zbiorem *game patchy*, silnie interioryzujący strategię rozgrywki, cykl prac Benjamína Roberto Ortiza Moreno *Concreteoons*<sup>63</sup>. Autor odwołuje się w nim równolegle do historii gier (przywołując klasyczne arkadówki, Pacmana czy znaną użytkownikom Nokii wersję węża<sup>64</sup>) oraz do tradycji literatury iberoamerykańskiej (poprzez odwoływanie się do istotnych dzieł i autorów od Złotego Wieku po współczesność). Przepisując owe dwie tradycje, Ortiz Moreno tworzy cykl, w którym już nawet na poziomie pełnych zabaw słownych tytułów widać silne zespolenie literatury i grywalności<sup>65</sup>. Na przykładzie jednego z wierszy przywołanego cyklu

<sup>60</sup> Cyt. za: M.E. Solt, *Concret Poetry. A World View*, Indiana University Press, London 1971, s. 67.

<sup>61</sup> *Ibidem*.

<sup>62</sup> *Ibidem*.

<sup>63</sup> Zob. <http://www.concreteoons.net84.net/ctoonspd.html> (dostęp: 20.03.2014). Nieco szerzej pisałam o tym cyklu w szkicu *O niektórych strategiach otwarcia...*

<sup>64</sup> Ortiz Moreno przywołuje również analogowe odmiany gier – Mallarmé zestawiony jest w *Concreteoons* z „cubillite” – kubańską odmianą gry w kości.

<sup>65</sup> Wykorzystujący interfejs nokiowskiego węża, a zarazem będący grywalną adaptacją wiersza Nicanora Parry *La vibora* (hiszp. żmija) utwór nosi tytuł *Nokianor Parra*, zaś tekst Ulisesa Carrióna wpisany w schemat arkadówki zatytułowany jest *Arkcarrión*.

(*Arkcarrión*) chciałabym pokazać sposób, w jaki Ortiz Moreno wykorzystuje ten mariaż do tworzenia semantyki przekazu, gdyż twórczość tego autora wydaje mi się idealną egzemplifikacją tego, jak literackość, technologia i grywalność mogą się twórczo „podzerać”.

Przede wszystkim, choć tytuł i pierwszy ekran utworu wprost odnoszą nas do Ulisesa Carrióna, związanego z Fluxusem meksykańskiego artysty, reformatora książki kodeksowej rozumianej jako neutralne medium sztuki słowa i propagatora idei „nowej sztuki robienia książek”, autorem tekstu utworu, w który gramy, jest jeden z przedstawicieli hiszpańskiego Złotego Wieku: Jorge Manrique. Słowa jego lirycznej refleksji o śmierci i przemijaniu – *Coplas por la muerte de su padre* z 1476 roku – stają się u Ortiza Moreno budulcem muru, który (niczym w dowolnej arkadówce) zbija gracz (znakiem zapytania, zastępującym w tym wypadku tradycyjną piłeczkę).

Mogłoby się wydawać, że istnieje silna semantyczna zależność między wybraną formą gry a przesłaniem tekstu. Dałoby się przecież przyjąć, że melancholijne pytania o to, gdzie podziła się tak wielu ważnych ludzi, czemu rozproszyły się cenne uczucia czy wytwory kultury (i inne artefakty), znajdują odbicie w rozgrywce, w której sam tekst znika, odchodzi, ulega unicestwieniu – na swój sposób również przemija. A jednak tak czytana praca Ortiza Moreno stałaby się dość upraszczającą ilustracją, zaś grywalny kształt nowomediальной adaptacji utworu Jorge Manrique nie miałby specjalnych walorów, gdyż rozegranie utworu – nie wnosząc nic nowego – bliskie byłoby czystszej zabawie.

Tymczasem klucz do zrozumienia, iż sytuacja wcale nie jest tak prosta, tkwi w postaci Ulisesa Carrióna, zwłaszcza zaś w jego szkicu *Textos y Poemas*, opublikowanym zimą 1973 roku na łamach czasopisma „Plural”. To tam, na przykładzie *Coplas por la muerte de su padre*, Carrión pokazywał, jak każdy tekst literacki daje się sprowadzić do (jedynej prawdziwie znaczącej i będącej istotą wszystkiego) struktury. Owo przejście dokonywać się ma na drodze oczyszczenia tekstu ze słów i jest, w konsekwencji, głębokim procesem de-konstrukcji, co warto podkreślić: procesem o charakterze performatywnym i otwartym na ingerencję Innego. Zaś dążenie do stanu bez słów, do pierwotnych struktur rodzi się z wiary, że kiedy nie ma już nic, co odsyłałoby do znaczeń, samo znaczenie może stać się uchwytnie. Tym, kto – według Carrióna – jest odpowiedzialny za wypełnienie struktur znaczeniem, jest Obcy, Inny (słowem: w tym wypadku czytelnik), który dochodząc do struktury, de-konstruuje tekst (co zdaje się tworzeniem właściwego, otwartego na wypełnienie treścią komunikatu), wypełnia go nowym (związanym z własnymi doświadczeniami) znaczeniem.

Zdaniem Carrióna więc kiedy czytamy tekst, przede wszystkim go niszczymy, pozbawiamy go sensów tkwiących za poszczególnymi słowami. Proces lektury jest zatem uwalnianiem wiersza od zaplanowanych przez autora znaczeń, oczyszczaniem czy przygotowaniem struktury. Dokładnie tym samym, czym rozgrywka w pracy Ortiza Moreno. W tym przypadku „czytanie” polega przecież na (dosłownym) zbijaniu słów Jorge Manrique, a wygrana tożsama jest z unicestwieniem wszystkich liter i pozostawieniem wyłącznie znaków interpunkcyjnych (a więc tekstu w kształcie modelowych Carriónowskich przepisań, jakie – właśnie na bazie *Coplas por la muerte de su padre* – autor publikował na łamach „Pluralu”). Grywalność tekstu, szczególnie zaś czytelnicze bycie graczem, urasta tu zatem do



rangi aspektu kluczowego do zrozumienia wymowy tego podwójnie intertekstualnego dzieła: otwarcie na czytelnika, zaproszenie go do rozgrywki stało się przemyślanym elementem poetyki tekstu, którego dostrzeżenie wydaje się konieczne w interpretacji.

### Coda. Kości zostały rzucone... i co dalej?

Jeżeli dostrzeżemy, że literackie *kości zostały rzucone* i tylko czekają na czytelników gotowych zasiąść do rozgrywki, to warto pamiętać, że – jak ujął to Mallarmé – *rzut kości mi nigdy nie znieśie przypadku* i że wszelkie współczesne teksty grywalne nie pojawiły się znikąd. Choć jednocześnie ów przypadek (choćby w generatorach tekstów czy w literackich rozgrywkach wykorzystujących element losowy) może zostać wprzęgnięty w strukturę utworu. Przypadek zaplanowany i misternie skonstruowany nie zaszkodzi raczej ani grywalności, ani literackości. A wręcz może pozwolić im sprawnie i owocnie współistnieć w obrębie jednego artystycznego komunikatu.

Jednak kiedy autorzy zafascynowani możliwością oddania swoich tekstów w ręce czytelników-graczy sięgną po struktury grywalne dla zabawy (?), żartu (?), na próbę (?), nie przemyślawszy ich użyteczności, jedynie przypadek (czy niebawiały talent) może sprawić, że w rezultacie powstanie dzieło godne uwagi. A ten sam przypadek często zadecyduje też o tym, po jakie teksty grywalne sięgniemy. Pozostaje więc pytanie, czy warto mu zaufać i skreślić literaturę grywalną, jeśli nie zadowolą nas pierwsze literackie rozgrywki, z którymi się zetknijemy. A, jak sądzę, polski czytelnik ma spore szanse znaleźć się w takiej właśnie sytuacji.

Szukając literatury do zagrania, trafi on m.in. na *Złe słowa* Piotra Puldziana Plucienniczaka, projekt, który – jak można dowiedzieć się ze strony promującego go Ha!artu – „bez-dyskusyjnie zwyciężył w konkursie na utwór nowomediałny ogłoszonym przez Korporację Ha!art w 2012 roku”<sup>66</sup> i który (przynajmniej na pierwszy rzut oka) wydaje się najbardziej grywalną z polskich realizacji<sup>67</sup>. Przepisując konwencję *Angry Birds*<sup>68</sup>, Puldzian Plucienniczak proponuje ponoć zupełnie nowe doświadczenie czytelnicze, prowadzące ku lekturowej „nirwanie”<sup>69</sup>. Mariusz Pisarski, jeden z jurorów w przywołanym konkursie, charakteryzuje je następująco:

<sup>66</sup> Zob. <http://www.ha.art.pl/wydawnictwo/nowe-ksiazki/3041-piotr-puldzian-plucienniczak-zle-sowa-angry-words> (dostęp: 20.03.2014).

<sup>67</sup> Ten wysoki stopień grywalności warunkowany jest m.in. przez nawiązanie do konkretnej gry komputerowej i oparcie literackiej (?) rozgrywki na schematach z niej zaczerpniętych. Warto pamiętać, że premiera *Złych słów* (która odbyła się na międzynarodowym festiwalu *ha!wargarda* w październiku 2013 roku) zbiegła się w czasie z premierą instalacji Leszka Onaka *Krajobraz znaczenia #1 (na internet i cztery projektory)* wykorzystującej z kolei – po raz pierwszy w Polsce – do celów literackich (?) czujnik ruchu Kinect.

<sup>68</sup> Warto jednak zaznaczyć, że realizacja ta, odwołująca się z jednej strony do „przecudnie kolorowych” (jak określa je Wiśniewski) *Angry Birds*, a z drugiej sięgająca po – reprezentującą w gruncie rzeczy przeciwny bieg – estetykę retro (poprzez nawiązanie do ascii-artu czy dawnych gier na konsole), wydaje się podejmować w obrębie tego przepisania również dialog z tradycją. Jednak jedynie „wydaje się” to robić, gdyż trudno dopatrzeć się głębszego sensu takiego zabiegu.

<sup>69</sup> Zob. <http://www.ha.art.pl/wydawnictwo/nowe-ksiazki/3041-piotr-puldzian-plucienniczak-zle-sowa-angry-words> (dostęp: 20.03.2014).

Polski czytelnik, zwłaszcza ten najmłodszy, zmuszany przez strażników kanonu do czytania dziwnych wierszy, których nijak nie może podpiąć pod swój współczesny, cyfrowy ekosystem, otrzymuje świetnie wykonaną, przebojową, zapowiadającą się na prawdziwego kulciaka grę przeglądarkową, dzięki której za darmo może robić totalną demolkę słów wieszczów za pomocą „kurw”, „chujów” i innych przysmaków z popularnego zestawu polszczyzny wulgarnej<sup>70</sup>.

Należałoby jednak postawić tu kluczowe pytanie: co wynika z tej grywalnej destrukcji? Czy jest ona równie sfunkcjonalizowana jak we wcześniej przywoływanym tekście Orti-za Moreno? Czy zbijanie liter i wyrazów niesie głębsze sensy, czy „totalna demolka słów wieszczów” prowadzi do czegośkolwiek? Raczej nie.

A trzeba dodać też, że trudno wręcz określić nawet cel rozgrywki: nie chodzi przecież o zbieranie punktów (wynik nie rośnie w miarę zbijania, a nawet nie zawsze wyrażony jest liczbą). Po co więc gramy? Wydaje się, że najistotniejsza jest tu, rzeczywiście, prowokacja – pozwolenie użytkownikowi na rozbicie tekstu kanonicznego, więcej: na dokonanie tego słownym (zakazanym) aktem wandalizmu. Istotna wydaje się zatem figura modelowego odbiorcy projektu, co wychwycił w swojej analizie Pisarski. Z tego samego powodu formuła „czytaj dalej” (pozwalająca przejść do kolejnej planszy, a pojawiająca się wtedy, kiedy już główna struktura wiersza zostanie zniszczona) jedynie prześmiewczo wskazuje na to, czego raczej z tekstem Puldziana Płucienniczaka odbiorca – oddany zabawie w zbijanie – nie robi. Trudno tu zatem mówić o sytuacji wzajemnego i kreatywnego podżerania się grywalności i literackości, technologii i sztuki słowa. Bo nie o przyjemność czytania czy przyjemność tekstu w tej grze chodzi. Raczej właśnie o epatowanie wulgarnością, pokazanie, że można zdekonstruować kanon (nawet jeśli nie niesie to z sobą dalszych znaczeń). Jak podsumowuje Michał R. Wiśniewski, wulgaryzmy użyte w *Złych słowach* „to nie są przekleństwa nastolatka, który czuje się taki dorosły rzucając mięsem, to bardziej pierwotna radość przedszkolaka, który nauczył się mówić »dupa« i cieszy się odkryciem, jakie wrażenie robi tym słowem na otoczeniu”<sup>71</sup>. Dyskusyjne wydaje się chyba, czy takie (z przestrzeni *paidia* zapewne wywiedzione) wprowadzenie grywalności do literatury rzeczywiście może ją wzbogacić. Raczej nadinterpretacją byłoby przecież dopatrywanie się tu (świadomych autorskich) intertekstualnych odniesień do Mrożkowskiego chóru wykolejonej młodzieży krzyczącego: „Uczniowie, hej! Uczennice! I my nie znajmy litości! Szarpmy klasyka na sztuki, niechaj nagie sterczą kości! (...) Dalej, panowie i panie! Za mękę naszej nauki i my nie znajmy litości! Szarpmy klasyka na sztuki, a kiedy klasyka nie stanie, szarpmy jego sztuki, poema i wierszowanie, niechaj nagie świecą kości”<sup>72</sup>.

<sup>70</sup> M. Pisarski, *Droga do (nie)rwany. Dobre (i złe) słowa o „Złych słowach”*, [http://techsty.art.pl/aktualnosci/2013/zle\\_slowa.html](http://techsty.art.pl/aktualnosci/2013/zle_slowa.html) (dostęp: 20.03.2014).

<sup>71</sup> M.R. Wiśniewski, *Złe słowa*, <http://gry.wp.pl/artykul/felieton,rozpoznanie-wzorca-zle-slowa,6844,1.html?tic=4701873288801031CZn8EUH%2BTU9jgrWjUAA5ouBA%2FgoZS9Qc9TcCygx9swXIJ3Y0xyRineh1Hj2xl4mfN%2FqfS%2BG%2F2yxud6oPT5ePdWuYv0xjiO1wF4SU3B6Cx3EfeDmk571Veq3wGk4QNL9NPbWF2D%2FD6LwKlx4Bb%2BM%2Bg%3D%3D> (dostęp: 20.03.2014).

<sup>72</sup> S. Mrożek, *Śmierć porucznika*, [w:] *idem, Teatr 5*, Dzieła zebrane, t. 10, Noir sur Blanc, Warszawa 1998, s. 246.

Zresztą i Pisarski, mimo wiary w wyjątkowość realizacji Puldziana Płucienniczaka<sup>73</sup>, dostrzega i jej słabsze punkty: przewidywalność, brak głębszego sensu. Słowem: nie do końca pozostaje ślepy na rażącą literacką banalność przywołanej pracy. Bo w gruncie rzeczy – ze strzelania wulgaryzmami do tekstów należących do kanonu nic tu nie wynika. Obiecywane „nowe” doświadczenie lektury: doświadczenie przez destrukcję, nie otwiera żadnych nowych ścieżek interpretacyjnych i wydaje się jedynie pustą zabawą z formą. Co zostaje po rozgrywce? Jak podsumował (cytowany zresztą przez redaktora „Techstów”) Wiśniewski: „radość z rzucania brzydkimi wyrazami”<sup>74</sup>. Zdecydowanie mniej jednak ciekawa i estetyczna niż ta, jaką czerpać można z obcowania z projektami Pirmingera (w których – jak podkreślała też, co już przywoływałam, Górska-Olesińska – niespecjalnie chodzi o coś więcej niż przyjemność płynącą z zabawy literami) czy choćby z częścią prac wchodzących w skład testującego możliwości dotykowych interfejsów dla literackiego słowa projektu Jasona Lewisa *P.o.E.M.M.*<sup>75</sup>.

Nic więc dziwnego, że *Złe słowa* (zwłaszcza w porównaniu z innymi grywalnymi projektami, choćby twórczością Ortiza Moreno) nie mogą zachwyć. Ale może Pisarski ma – po części przynajmniej – rację. Może nie trzeba ich zupełnie przekreślać (choć zdecydowanie sprzeciwiałabym się – sugerowanemu choćby w dyskusjach podczas ha!wangardy w 2013 roku – poleceniu tego tekstu uczniom czy studentom). Z pewnością trzeba odnotować powstanie *Złych słów* jako – bezsprzecznie – pionierskiego polskiego projektu grywalnego. I liczyć na kolejne, już o istotnych (bądź przynajmniej jakichkolwiek) walorach literackich<sup>76</sup>. W końcu *Screen*, opisany tu jako przykład idealnego technologiczno-literackiego kanibalizmu i wartej uwagi literatury grywalnej, powstał w ramach kursów *creative writing*, jako jedna z wielu (nie zawsze przecież ciekawych)<sup>77</sup> prób zaimplementowania nowej technologii do literatury. Nie próbując (i nie popełniając błędów), nie sposób przecież coś osiągnąć.

<sup>73</sup> „»Złe słowa«, mimo ostrza ironii, lewicującego zadzioru i Bourdieu’wskiego pazura, które za nimi stoją, taką zemstą raczej nie są. Nie można ich jednak gorąco nie polecić” – kończy swój wywód redaktor „Techstów”, [http://techsty.art.pl/aktualnosci/2013/zle\\_slowa.html](http://techsty.art.pl/aktualnosci/2013/zle_slowa.html) (dostęp: 20.03.2014).

<sup>74</sup> M.R. Wiśniewski, *[Rozpoznanie wzorca] Złe słowa*, <http://gry.wp.pl/artukul/felieton,rozpoznanie-wzorca-zle-slowa,6844,1.html?ticket=4701873288801031CZn8EUH%2BTU9jgrWjUAA5ouBA%2FgoZS9Qc9TcCygx9swXIJ3Y0xyRineh1Hj2x14mfIN%2FqfS%2BG%2F2yxud6oPT5ePdwuYv0xjiO1wF4SU3B6C3EfeDmk571Veq3wngk4QNL9NPbWF2D%2FD6LwKlx4Bb%2Bm%2Bg%3D%3D> (dostęp: 20.03.2014).

<sup>75</sup> Zob. <http://www.poemm.net>. Spora część tekstów wchodzących w skład projektu to – podkreślające testujący nowy interfejs wymiar pracy – *tekstowe instrumenty*, umożliwiające odbiorcom wprowadzenie własnych tekstów (niestety, nie mamy możliwości korzystania z polskich znaków).

<sup>76</sup> Warto pamiętać, że ostatnie miesiące przyniosły dwie literackie adaptacje grywalne (w tym wypadku konkretnie paragrafowe): *Babwochwala* w opracowaniu Mariusza Pisarskiego i Marcina Bylaka oraz *Popiół i diament* Agnieszki Słodownik, Michała Danielewicz i Michała Szoty (we wcześniejszych wersjach pokazywany już w 2011 roku na Europejskim Kongresie Kultury we Wrocławiu oraz – jako część instalacji interaktywnej *Gra niewideo* – na towarzyszącej warszawskiej konferencji *Kultura 2.0* wystawie *Wejść na poziom 2.0*). Grywalny (choć nieco inaczej) charakter ma przecież również adaptacja poezji formistycznej Tytusa Czyżewskiego *Cyfrowe zielone oko* (oprac. Łukasz Podgórn i Urszula Pawlicka).

<sup>77</sup> Wiele z tych prac można „doświadczyć” w Internecie dzięki odpowiednim symulatorom.

Owa banalna konstatacja powinna być chyba częściej przypominana w kontekście rozważań o literaturze oswajającej nowe technologie czy wśród komentarzy działań autorów próbujących zmierzyć się z formami obcymi jeszcze (nierazko sceptycznie nastawionym) odbiorcom. W końcu – (literacko) grać musimy nauczyć się wszyscy – nie tylko my, czytelnicy.

## Bibliografia

- Bazarnik K., *Materialność jako wyznacznik gatunkowy literatury*, [w:] M. Ostrowicki (red.), *Materia sztuki*, Universitas, Kraków 2010.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 2000.
- Brzozowska B., *W temacie zabawy – zabawa tematem. Ludyczność tematyzowana w środowiskach konsumpcyjnych*, „Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu” 2012, nr 13/14.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.
- Cieślowski J., *Zabawa jako struktura pewnych tekstów literackich dla dzieci*, [w:] idem, *Literatura osobna*, Nasza Księgarnia, Warszawa 1985.
- Domańska E., „Zwrot performatywny” we współczesnej humanistyce, „Teksty Drugie” 2007, nr 5.
- Donguy J., *Poezja eksperymentalna. Epoka cyfrowa (1953–2007)*, przeł. M. Madej, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2014.
- Escarpiot R., *Revolucja książki*, przeł. J. Pański, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1969.
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Profesjonalne i Akademickie, Warszawa 2006.
- Fischer-Lichte E., *Estetyka performatywności*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, Księgarnia Akademicka, Kraków 2008.
- Frabetti C., *Palac o Stu Bramach*, przeł. M. Szafrąńska-Brandt, Nasza Księgarnia, Warszawa 2008.
- Frabetti C., *Księga labiryntu*, przeł. M. Szafrąńska-Brandt, Nasza Księgarnia, Warszawa 2007.
- “From Byte to Inscription”: An Interview with John Cayley by Brian Kim Stefans, „The Iowa Review Web” February 2003, [http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW\\_Archive/tirweb/feature/cayley/cayley\\_interview.pdf](http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW_Archive/tirweb/feature/cayley/cayley_interview.pdf) (dostęp: 25.05.2013).
- Funkhouser C., *Cannibalistic Tendencies in Digital Poetry: Recent Observations & Personal Practices*, <http://web.njit.edu/~funkhous/online.html> (dostęp: 6.04.2013).
- Górska-Olesińska M., *Playable poetry i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Górska-Olesińska M., *Pisanie jaskiniowe*, „Autoportret” 2011, nr 1 (33).
- Górska-Olesińska M., *Tekstowe instrumenty do gier z pamięcią. Czas i pamięć w literaturze elektronicznej*, „Kultura Popularna” 2010, nr 3–4 (29–30).
- Hayles K.N., *The Time of Digital Poetry: From Object to Event*, [w:] A. Morris, T. Swiss (red.), *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, The MIT Press, Boston 2006.
- Kłosewicz A., *W chowanego z rozumem. Gry i zabawy, które zmieniły filozofię*, „Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu” 2012, nr 13/14.
- Machocka A., *Mierzalny wynik gry (w kontekście analizy książek-gier)*, „Homo Ludens” 2010, nr 1/2.
- Manguel A., *Moja historia czytania*, przeł. H. Jankowska, Muza, Warszawa 2003.

- Maryl M., *Technologie literatury. Wpływ nośnika na formę i funkcję przekazów literackich*, „Pamiętnik Literacki” 2010, nr 2.
- Mrozek S., *Śmierć porucznika*, [w:] *idem, Teatr 5*, Dzieła zebrane, t. 10, Noir sur Blanc, Warszawa 1998.
- Nacher A., „*Alternative reality narrative*” – granice tekstu, [w:] E. Wilk, M. Górka-Olesińska (red.), *Od literatury do e-literatury*, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2011.
- Pawlicka U., *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, Korporacja Ha!art, Kraków 2012.
- Pawlicka U., *Ruch jako podstawa materializacji cyfrowej poezji konkretnej*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2012, nr 55 (110), z. 2.
- Pisarski M., *Droga do (nie)rwany. Dobre (i złe) słowa o „Złych słowach”*, [http://techsty.art.pl/aktualnosci/2013/zle\\_slowa.html](http://techsty.art.pl/aktualnosci/2013/zle_slowa.html) (dostęp: 20.03.2014).
- Pressman J., *The Aesthetic of Bookishness in Twenty-First-Century Literature*, „Michigan Quarterly Review”, Fall 2009.
- Przybyszewska A., *Lit(b)eracy between the Book, the Page and the Screen – on „Between Page and Screen” by Amaranth Borsuk and Brad Bouse*, [http://conference.eliterature.org/sites/default/files/papers/Przybyszewska%20Lit\(b\)eracy%20Between%20the%20Book%20the%20Page%20and%20the%20Screen%20\(draft%20version\).pdf](http://conference.eliterature.org/sites/default/files/papers/Przybyszewska%20Lit(b)eracy%20Between%20the%20Book%20the%20Page%20and%20the%20Screen%20(draft%20version).pdf).
- Przybyszewska A., *Między materialnością a wirtualnością. Przypadek książek rzeczywistości rozszerzonej*, „Teksty Drugie” 2014, nr 3.
- Puldzian Plucienniczak P., *Złe słowa / Angry Words*, <http://www.ha.art.pl/wydawnictwo/nowe-ksiazki/3041-piotr-puldzian-plucienniczak-zle-sowa-angry-words> (dostęp: 20.03.2014).
- Ryan M.-L., *Co komputer zrobił dla słowa*, przeł. M.M. Drews, [w:] A. Dytman-Stasienko, J. Stasienko (red.), *Dialog – konflikt*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2012.
- Selznick B., *Wynalazek Hugona Cabreta*, przeł. H. Pasierska, Nasza Księgarnia, Warszawa 2008.
- Shook D., *Books 2.0, #1: Between Page and Screen*, <http://www.molossus.co/interview/between-page-and-screen-poetry-in-the-digital-age> (dostęp: 19.09.2013).
- Simianowski R., *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011.
- Simanowski R., *What Is and to What End Do We Read Digital Literature?*, [w:] F.J. Ricardo (red.), *Literary Art in Digital Performance: Case Studies in New Media Art and Criticism*, Bloomsbury Academic, New York–London 2009, [http://dm.postmediumcritique.org/Book\\_LiteraryArtInDigitalPerformance.pdf](http://dm.postmediumcritique.org/Book_LiteraryArtInDigitalPerformance.pdf) (dostęp: 28.05.2013).
- Składanek M., *Funology – homo ludens i homo faber w projektowaniu interakcji*, „Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu” 2012, nr 13/14.
- Solt M.E., *Concret Poetry: A World View*, Indiana University Press, London 1971.
- Wardrip-Fruin N., *Playable Media and Textual Instruments*, [w:] P. Gendolla, J. Schäfer (red.), *The Aesthetics of Net Literature: Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, Transcript, Transcript Verlag, Bielefeld 2007.
- Wiśniewski M.R., *Złe słowa*, <http://gry.wp.pl/artukul/felieton,rozpoznanie-wzorca-zle-slowa,6844,1.html?ticket=4701873288801031CZn8EUH%2BTU9jgrWjUAA5ouBA%2F-goZS9Qc9TeCygx9swXlJ3Y0xyRineh1Hj2x14mfIN%2FqfS%2BG%2F2yxud6oPT5eP-dwuYv0xjiO1wF4SU3B6Cx3EfeDmk57lVeq3wGk4QNL9NPbWF2D%2FD6LwKlx4Bb%2BM%2Bg%3D%3D> (dostęp: 20.03.2014).