

Ponad *inter-*, w kręgu *trans-*. Nowelizacje gier wideo jako przykład narracji transmedialnych

Joanna Sikorska

ORCID: 0000-0002-1345-3979

Wprowadzenie

Celem niniejszego artykułu jest prezentacja nowelizacji gier wideo jako istotnego elementu współczesnych, transmedialnych praktyk narracyjnych. W pierwszej części tekstu przedstawiam charakterystykę nowelizacji z uwzględnieniem ich miejsca w dynamicznie zmieniającym się, konwergentnym krajobrazie medialnym oraz rozważam, jakie pełnią funkcje wobec swoich audiowizualnych (w przypadku nowelizacji filmowych) oraz interaktywnych (w przypadku nowelizacji gier wideo) pierwowzorów. Powyższe rozpoznania pozwalają – w drugiej części artykułu – zastanowić się nad światotwórczym potencjałem nowelizacji, a zwłaszcza nad ich rolą w kształtowaniu, rozwijaniu, uzupełnianiu, ale także przetwarzaniu i deformowaniu digitalnych narracji. Prezentuję typologię nowelizacji gier wideo i wskazuję, że ich poszczególne rodzaje pełnią odmienne funkcje w kreowaniu światopowieści (*storyworlds*). Badając powyższą hipotezę, analizuję wybrane przykłady powieści, powstałe na podstawie digitalnego pierwowzoru. Ograniczam przy tym materiał badawczy wyłącznie do tzw. nowelizacji oficjalnych (tj. pisanych albo na zlecenie deweloperów, mających prawa autorskie i majątkowe do gry, albo za ich zgodą), pomijając nowelizacje nieoficjalne (tj. tworzone przez fanów). Zaznaczam jednak, w zakończeniu, że dokonane rozpoznania oraz przedstawiona typologia mogą zostać wykorzystane również do badania powieści i opowiadań fanowskich.

Konwergentność i transmedialność nowelizacji

Nowelizowanie jest zjawiskiem polegającym na transformacji¹ audiowizualnego pierwowzoru (filmu lub gry wideo) w formę słowną – w fikcję literacką. Autorzy nowelizacji tworzą rozbudowane, zazwyczaj wielowątkowe fabuły, powtarzając i przetwarzając narracje rozwijające się w przestrzeni mediów audiowizualnych². Nowelizacje można zatem traktować jako jedną z egzemplifikacji współczesnej kultury konwergencji: są one wyrazistym przejawem przepływu treści między różnymi mediami (cechującymi się odmiennymi sposobami reprezentacji narracji w świecie tekstu³) oraz wyznaczają nowe sposoby komunikacji z odbiorcami – uczestnikami kultury popularnej⁴.

Nowelizacja, jako jedna z form kultury konwergencji, jest również częścią transmedialnych strategii marketingowych, które polegają na prowadzeniu narracji odnoszącej się do danego tekstu w różnych platformach medialnych (internecie, telewizji, prasie itd.). Nowelizacje stanowią przykład towaru wiązanego w sprzedaży z innym produktem (*tie-in*)⁵. Zazwyczaj kolportowane są na rynku równoległe do premiery filmu lub gry wideo, którym towarzyszą jako powiązany przekaz literacki (np. powieści *Assassin's Creed* pojawiały się w sprzedaży wraz z dystrybucją kolejnych odsłon gry pod tym samym tytułem). Podobnie jak inne produkty *tie-in*, m.in. figurki, plakaty czy koszulki nawiązujące tematycznie do filmu lub gry wideo, nowelizacje adresowane są przede wszystkim do fanów oryginalnego tekstu i rozszerzają związane z nim doświadczenia na inne aspekty sztuki i życia. Cechują się jednak znacznie większym stopniem narracyjności niż wyżej wymienione produkty⁶. Ponieważ są rozbudowanymi formami narracyjnymi, mogą funkcjonować niezależnie od swoich audiowizualnych pierwowzorów⁷.

¹ W niniejszym artykule traktuję nowelizacje jako przykład transformacji tekstu archetypicznego w medium odmiennym niż oryginalnie się on manifestuje. Transformację rozumiem za Dudleyem Andrew jako zachowanie najważniejszych elementów narracji danego dzieła przy jednoczesnym dostosowaniu go do specyfiki medium. Dudley Andrew, *Concepts in Film Theory* (New York: Oxford University Press, 1984), 9.

² Kate Newell, *Expanding Adaptation Networks: From Illustration to Novelization* (London: Palgrave Macmillan 2017), 27.

³ Ewa Szczęsna zauważa, że „narracja [...] jest dyspozycją, która może być aktywowana przez różne znaki i która znajduje swoje liczne reprezentacje w świecie tekstu”. Narracje w literaturze aktywowane są przede wszystkim przez formy słowne, w filmie – audiowizualne, natomiast w grach wideo – interaktywne. Ewa Szczęsna, „O myśleniu narracyjnym i jego cyfrowej reprezentacji”, w *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. Katarzyna Kaczmarczyk (Kraków: Universitas, 2017), 254.

⁴ Kulturę konwergencji – jak wskazuje Henry Jenkins, autor tej propozycji terminologicznej – charakteryzuje nie tylko nieustanny, dynamiczny przepływ treści między platformami medialnymi, ale również to, że treści te w różnorodny sposób oddziałują na swoich odbiorców (m.in. wpływają na proces krystalizowania się fandomów). Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak (Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2007), 9.

⁵ Kamilla Elliott, *Rethinking the Novel/Film Debate* (Cambridge: Cambridge University Press, 2003), 127.

⁶ Na wysoki stopień narracyjności nowelizacji zwraca uwagę Inez Okulska, zestawiając je z innymi produktami *tie-in*, takimi jak figurki, które są w jej ujęciu nienarracyjne („Od przekładu intersemiotycznego do produktów typu *tie-in*, czyli transmedialny storytelling jako strategia tłumaczenia”, *Forum Poetyki*, nr 6 (2016): 56–67). Jakkolwiek zgadzam się z autorką, że figurki czy plakaty odnoszące się do tekstów źródłowych charakteryzują się mniejszym stopniem narracyjności niż nowelizacje, to wątpliwości budzi zupełne negowanie ich potencjału narracyjnego. Figurka prezentująca np. protagonistę *Assassin's Creed* czy zestaw McDonald's zawierający zabawkę odnoszącą do określonego tekstu audiowizualnego, może mieć, jak sądzę, potencjał dyskursywny, a zatem „cechować się zdolnością do wytwarzania w postrzegającym podmiocie ciągu myślowego, w którym każde kolejne zdarzenie odczytywane jest jako zależne od poprzedniego i warunkujące następne” (Szczęsna, *O myśleniu narracyjnym i jego cyfrowej reprezentacji*, 254–255). Dzieje się tak na przykład wtedy, gdy odbiorca – obcuje z przedmiotem – odtworzy w pamięci sekwencję z gry, w której pojawiał się określony bohater bądź wejdzie z nim w interakcje o charakterze ludycznym, np. udając, że obcuje ze swoistą reprodukcją postaci z gry. W powyższych przypadkach figurki/zabawki implikują rozwój narracji dotyczącej określonej gry wideo (czy też filmu lub powieści), a więc mają potencjał narracyjny.

⁷ Newell, *Expanding Adaptation Networks: From Illustration to Novelization*, 198.

Wysoki stopień narracyjności, będący cechą normatywną nowelizacji, wyznacza ich granice gatunkowe. Są to powieści (wydawane w formie papierowej lub elektronicznej), których autorzy prezentują wielowątkowe fabuły w różnorodny sposób transformujące fabuły tekstów archetypicznych. Nowelizacjami nie są natomiast ksenoencyklopedie⁸ oraz leksykony światów diegetycznych, pełniących przede wszystkim funkcję informacyjną, rozszerzającą wiedzę o tych światach⁹.

Nowelizacje, traktowane jako narracyjne transformacje audiowizualnego pierwowzoru, są przykładami tekstów nie tyle intermedialnych, ile transmedialnych. Ich twórcy wykorzystują bowiem wyłącznie literackie środki wyrazu i sposoby ekspresji (nowelizacje nie wpisują się tym samym w „fenomen wymiany [środków wyrazu] między odmiennymi mediami”¹⁰, który definiuje strategie intermedialne) po to, aby rozwijać opowieść na przestrzeni medium innego niż to, w którym nowelizowany tekst oryginalnie się manifestuje. Innymi słowy, nowelizowanie polega na tworzeniu narracji transmedialnych i transdyskursywnych; narracji, które rozwijają się nie tyle pomiędzy (*inter*)mediami, ale na przestrzeni mediów, „przenikając się niejako na wskroś”¹¹. W ten sposób uzupełniają one tekst audiowizualny w medium literatury.

Transmedialność oraz konwergentność analizowanego zjawiska uwidacznia się szczególnie wyraźnie w przypadku najnowszej odmiany nowelizacji, a mianowicie – nowelizacji gier wideo. Nie tylko przenoszą one tekst archetypiczny do innego medium (co jest również właściwością nowelizacji filmowych), ale także przeformułują sposoby komunikacji z odbiorcami – fanami tego tekstu. Interaktywna, wariacyjna opowieść, którą współkształtuje użytkownik gier wideo, w nowelizacji staje się nieinteraktywna i nierekonfigurowalna¹². Cechą normatywną odbioru tekstu drukowanego jest bowiem linearność¹³. Oznacza to, że czytelnik nie może decydować o przebiegu narracji, a zatem uczestniczyć w procesie, do którego „włączają” go narracje interaktywne. Nowelizacja – skończony, nieergodyczny tekst pełni więc odmienne funkcje komunikacyjne od gry wideo, którą transformuje.

⁸ Ksenoencyklopedia, jak wskazuje Krzysztof M. Maj, odwołując się do rozpoznań Richarda Saint-Gelais’go, jest „zbiorem materiałów pozadiegetycznych zawierających dodatkowe dane wzbogacające zarówno sam tekst, jak i encyklopedię danego gatunku” (Krzysztof M. Maj, „Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych”, w *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. Katarzyna Kaczmarczyk (Kraków: Universitas, 2017), 302). Kluczowe jest w tym przypadku określenie „pozadiegetyczne” – w przeciwieństwie do nowelizacji, które transformują fabułę tekstu archetypicznego, ksenoencyklopedie przekazują informacje na temat struktur i zasad, konstruujących świat przedstawiony, ale nie rozwijają ani nie modyfikują fabuł.

⁹ Gary K. Wolfe, *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy* (Santa Barbara: Greenwood, 1986), 83.

¹⁰ Yvonne Spielmann, *Intermedialität. Das System Peter Greenaway* (München: Verlag Wilhelm Fink, 1998), 31–32. Przekład za: Konrad Chmielecki, „Intermedialność jako fenomen ponowoczesnej kultury”, *Kultura Współczesna* 52, nr 2 (2007): 118–137.

¹¹ Maj, *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych*, 288.

¹² Lev Manovich wskazuje, że otwartość na rekonfigurację, a więc na wariacyjność, jest dystynktywną cechą nowych mediów (autor nie używa sformułowania media interaktywne, zastępując je pojęciem nowe media). Badacz tłumaczy, że „obiekt nowych mediów nie jest czymś ustalonym raz na zawsze, ale raczej czymś, co istnieje w wielu odmiennych od siebie wersjach, których liczba może być teoretycznie nieskończona”. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański (Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006), 102.

¹³ Szczęsna, *O myśleniu narracyjnym i jego cyfrowej reprezentacji*, 266. Oczywiście istnieją przykłady nieliniarnych tekstów drukowanych, choćby wspomnieć *Sto tysięcy miliardów wierszy* Raymonda Queneau, jednak są one rodzajem awangardy, literackiego eksperymentu, a nie normą wydawniczą. Podobnie w sieci pojawiają się przykłady nowelizacji interaktywnych (np. wspomniany w niniejszym artykule *Mass Effect: Pick Your Path*), ale tworzone są one przede wszystkim przez fanów, a zatem nie wpisują się w „oficjalny” obieg nowelizacyjny.

Przyjemność czerpana przez użytkownika gry wideo wynika z możliwości komunikowania się z oprogramowaniem¹⁴. Gracz wydaje polecenia systemowi (który polecenia te „rewiduje” – wypełnia je bądź odrzuca) i w ten sposób wpływa na kształt i przebieg rozgrywki. Nawigowanie w interaktywnej rzeczywistości umożliwia zaistnienie zjawiska immersji – wrażenia niezmediatyzowanego uczestnictwa w świecie diegetycznym i zaangażowania się w ten świat¹⁵. Celem nowelizacji jest z kolei stymulowanie doświadczenia zanurzenia w świat przedstawiony poza aktem grania – odbiorca (fan) doświadcza świata gry niejako poza jego cyfrowym źródłem. Nowelizowanie gier wideo można więc traktować jako formę praktyki światotwórczej. Polega ono na aktualizacji narracji digitalnych w literaturze. Tego rodzaju nowelizacje są zatem istotnym kompozytem współczesnych światów transmedialnych.

Typologia nowelizacji gier wideo

Praktyka nowelizowania tekstów audiowizualnych, której geneza sięga lat dwudziestych ubiegłego stulecia¹⁶, jest współcześnie wyjątkowo popularna zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych. Nowelizacje stanowią istotny element amerykańskich przemysłów kultury¹⁷. Ich twórcy rozpowszechniają dyskurs o tekstach audiowizualnych za pośrednictwem literatury. Uatrakcywiają przy tym narracje, gdyż uzupełniają je (np. prezentują zupełnie nowych bohaterów, lokacje oraz zdarzenia¹⁸) i rozszerzają o nowe konteksty (np. wyjaśniają genezę światów przedstawionych czy budują ich mitologię¹⁹). Oznacza to również, że nowelizacje – używając języka narratologów transmedialnych – rozwijają światoopowieści (*storyworlds*)²⁰.

¹⁴Andrew Mactavish, „Technological Pleasure: The Performance and Narrative of Technology in Half-Life and other High-Tech Computer Games”, w *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, red. Geoff King, Tanya Krzywinska (London: Wallflower Press, 2002), 47.

¹⁵Piotr Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki* (Kraków: Universitas, 2016), 44.

¹⁶Warto podkreślić, że nowelizacje filmowe początkowo wydawano w formie powieści odcinkowych przedrukowywanych w prasie. Zaczęły być rozpowszechniane jako książki drukowane dopiero na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych XX wieku, a jedną z pierwszych nowelizacji tego rodzaju była powieść oparta na francuskim filmie nowofalowym *Czterysta batów* w reżyserii François Truffauta (1959). Newell, *Expanding Adaptation Networks: From Illustration to Novelization*, 27.

¹⁷Określenie „przemysły kultury” zastosował po raz pierwszy Theodor W. Adorno w wydanej w 1947 roku książce *Dialektyka oświecenia*. Autor chciał w ten sposób zwrócić uwagę na postępującą fuzję kultury oraz rozrywki, której konsekwencją jest urynkowanie czy też – komercjalizacja kultury. Nowelizacje są wyrazistym przykładem przemysłów kultury, ponieważ nie ukrywają swojego komercyjnego charakteru, nie predestynują też do bycia dziełami sztuki literackiej. Badacze zazwyczaj klasyfikują je jako przykłady tekstów wtórnych (kopiują bowiem tekst archetypiczny) i nieautorskich, co wynika z faktu, że nowelizacje często pisane są przez ghostwriterów. Jan Baetens, „From Screen to Text: Novelization, the Hidden Continent”, w *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, red. Deborah Cartmell, Imelda Whelehan (Cambridge: Cambridge University Press, 2007), 226–227.

¹⁸Zob. m.in. nowelizacje *Dead Island: The Book* (Mark Morris, 2011), *Deus Ex: Black Light* (James Swallow, 2016).

¹⁹Zob. m.in. analizowaną w niniejszym szkicu nowelizację *Bioshock: Rapture autorstwa Johna Shirleya* (2011).

²⁰Tłumaczenie „światoopowieść”, którego używam w artykule, jest propozycją terminologiczną Piotra Kubińskiego po raz pierwszy przedstawioną w pracy „Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)”, *Tekstualia* 43, nr 4 (2015): 23–36. Więcej na temat koncepcji *storyworld* w badaniach narratologów transmedialnych zob. m.in. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, red. Marie-Laure Ryan (Lincoln-London: University of Nebraska Press, 2004) oraz *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, red. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (Lincoln-London: University of Nebraska Press, 2014).

Jak wskazuje Piotr Kubiński, powołując się na rozpoznania takich badaczy jak Marie-Laure Ryan oraz David Herman:

Termin *storyworld* odnosi się do świata przywoływanego przez tekst narracyjny – jest to więc globalna kognitywna reprezentacja wydarzeń wraz z ich szerokim kontekstem [...], którą rekonstruuje się na podstawie wskazówek zawartych w tekście²¹.

Specyfika światoopowieści polega na tym, że jej poszczególne elementy („wydarzenia wraz z ich szerokim kontekstem”) mogą być transformowane przez różne media (film, gry wideo, komiks, literaturę, muzykę, teatr, sztuki plastyczne itd.) w dowolny sposób. Dla przykładu, istotnym elementem światoopowieści są „zasiedlający” ją bohaterowie. W grach wideo użytkownik zazwyczaj wciela się w określonego bohatera (awatara gracza), za pośrednictwem którego nawiguje w świecie diegetycznym i uczestniczy w zdarzeniach rozgrywających się w rzeczywistości wirtualnej. Może się jednak zdarzyć, że w nowelizacji gry wideo bohater ten zastąpiony zostanie całkiem innym protagonistą²², co zasadniczo wpłynie na rozwój narracji tej światoopowieści. Światoopowieści zmieniają się zatem dynamicznie. Kształtowane są przez różnorodne teksty, które opisują ten sam świat narracji, ale czynią to w odmienny sposób (co częściowo wynika ze specyfiki medium, w którym tekst został zrealizowany) i w różnych kontekstach.

Twórcy nowelizacji gier wideo wykorzystują różne ich rodzaje, aby wyjaśniać, uzupełniać, przetwarzać i rozbudowywać światoopowieści. Nowelizowanie, traktowane jako praktyka światotwórcza, nie jest więc homogeniczne. Wyróżnić można trzy główne typy nowelizacji gier wideo, które pełnią odmiennie funkcje w kreowaniu światoopowieści. Należą do nich:

- a) nowelizacje eksplanacyjne,
- b) nowelizacje alternatywne,
- c) nowelizacje symultaniczne.

Ad. a) nowelizacje eksplanacyjne. Transformacje tekstów digitalnych na język literatury pełnią najczęściej funkcje eksplanacyjne. Prezentują genezę wydarzeń, w których użytkownik uczestniczy w trakcie rozgrywki (np. *Dragon Age: The Stolen Throne*, David Gaider, 2009), uzupełniają informacje na temat losów awatara przed (np. *Deus Ex: Icarus Effect*, James Swallow, 2014) lub po zdarzeniach w grze (np. *Assassin's Creed: Brotherhood*, Oliver Bowden, 2010) oraz poszerzają wiedzę na temat świata przedstawionego – jego historii, mitologii, polityki i ekonomii (np. *Bot Colony*, Eugene Joseph, 2010). Tego rodzaju nowelizacje objaśniają więc narracje i rozszerzają światoopowieści o nowe wątki. Mogą przyjmować formę *prequeli*, *midqueli* lub *sequeli*, przy czym najpopularniejsza jest ta pierwsza odmiana nowelizacji eksplanacyjnej.

²¹Piotr Kubiński, „Cyfrowe światoopowieści. Narracyjność gier wideo”, w *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. Katarzyna Kaczmarczyk (Kraków: Universitas, 2017), 318.

²²Tak dzieje się m.in. w nowelizacji *Dishonored: The Return of Daud* (Adam Christopher, 2018). Protagonistą w grze wideo *Dishonored* (Arkane Studios, 2012) jest cesarski namiestnik Corvo Attano, natomiast w powieści autor prezentuje poszczególne zdarzenia (zarówno te, które przedstawione zostały w grze, jak i całkowicie nowe) z perspektywy Dauda – jednego z antagonistów i przeciwników Corvo.

Wykorzystanie nieliniowej narracji w grach wideo umożliwia użytkownikom prowadzenie zindywidualizowanej, zróżnicowanej rozgrywki. Poszczególne wątki, jak również zakończenie gry zmieniają się w zależności od decyzji podjętych przez gracza w czasie gameplaya²³. Wariacyjność narracji sprawia, że twórcy nowelizacji nieliniowych gier wideo zazwyczaj opisują zdarzenia, które poprzedzają fabułę gier (zob. m.in. *Borderlands: The Fallen*, John Shirley, 2011; *Mass Effect: Revelation*, Drew Karpysyn, 2007). Odnoszenie się do wydarzeń, które użytkownik współtworzy w czasie rozgrywki, skutkuje bowiem koniecznością wyboru jednej z wielu możliwości rozwoju i zakończenia gry. Jeśli nie jest to zakończenie, którego gracz doświadczył podczas gameplaya, nowelizacja traci potencjał eksplanacyjny. Nie wyjaśnia poszczególnych aspektów światopowieści, ale tworzy jej alternatywne wersje. Stąd też nowelizacje nieliniowych gier najczęściej mają charakter *prequeli*, które rozszerzają granice poznania i zrozumienia różnorodnych światów narracji. Są to swoiste literackie preludia, które tłumaczą i doprecyzowują poszczególne modele „dynamicznie zmieniających się sytuacji”²⁴, składających się na światopowieści.

Dla przykładu, w grze *BioShock* (2K Boston, 2007) użytkownik przemierza skonstruowane przez człowieka podwodne miasto Rapture. Zbudowane w latach czterdziestych, samowystarczalne, napędzane energią geotermalną metropolia położona jest na dnie Oceanu Atlantyckiego. W zamyśle swoich konstruktorów Rapture miało realizować wizję utopii absolutnej – zamieszkiwali go ludzie, którzy uznani zostali za cnotliwych, empatycznych i kierujących się zasadą społecznej równości. Użytkownik przemierza Rapture w momencie jego największego kryzysu – kiedy rajskie miasto przepoczwarza się w targane wojną domową, skorumpowane i niebezpieczne miejsce (*BioShock* jest przykładem fantastycznonaukowej antyutopii). Celem gracza staje się zbadanie obecnej sytuacji panującej w metropolii i poznanie przyczyny, dla której mieszkańcy Rapture przestali kontaktować się z ludźmi na powierzchni ziemi. Podczas *gameplaya* użytkownik odnajduje pliki audialne, których zapisy sukcesywnie tłumaczą powody destabilizacji miasta. Odnalezienie nagrań ma charakter fakultatywny²⁵ i nie jest warunkiem ukończenia gry, a zatem gracz może w toku rozgrywki pominąć ich poszukiwanie bądź znaleźć tylko część materiałów audialnych. W tej sytuacji nie zdobędzie wiedzy na temat społeczno-polityczno-ekonomicznej sytuacji Rapture. Co więcej, nawet gdy odkryje wszystkie pliki dźwiękowe, pozna wyłącznie informacje o zdarzeniach, które rozgrywały się w ciągu ostatnich miesięcy, które bezpośrednio doprowadziły do kryzysu panującego w podwodnej arkadii – nie pozna natomiast szczegółów o genezie powstania miasta.

²³*Gameplay* traktuję jako zespół zasad i mechanizmów umożliwiających użytkownikowi interakcję z oprogramowaniem, a w konsekwencji – nawigowanie w rzeczywistości wirtualnej. Nick Iuppa, Terry Borst, *Story and Simulations for Serious Games: Tales from the Trenches* (Burlington–Oxford: Focal Press, 2007), 17.

²⁴Marie-Laure Ryan, „Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology”, w *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, red. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (Lincoln–London: University of Nebraska Press, 2014), 33.

²⁵Pliki audialne w grze *BioShock* pełnią funkcję tzw. *znajdziek* (pickups). „Znajdźki” to przedmioty interaktywne, które umieszczone zostały przez twórców w określonych miejscach lokacji gry. Ich odnalezienie może – jak to się dzieje w przypadku *BioShock* – uzupełniać wiedzę na temat świata przedstawionego lub też zwiększać poziom doświadczenia postaci (np. *Tomb Raider*, Square Enix, 2013) bądź przekazywać informacje pozadiegetyczne (np. odnajdowanie szkiców koncepcyjnych w grze *Wolfenstein: The New Colossus*, MachineGames, 2017). Zbieranie „znajdziek” nie jest jednak konieczne do osiągnięcia zakończenia poszczególnych etapów gry. Rudolf Kremens, *Level Design: Concept, Theory, and Practice* (Massachusetts: Tylor & Francis, 2009), 286.

Nowelizacja *BioShock: Rapture* prezentuje kulisy budowy metropolii, idee stojące za jej wzniesieniem oraz sposoby wyboru pierwszych mieszkańców miasta. Jej autor – John Shirley²⁶ – uzupełnia więc narracyjne luki; aktualizuje zdarzenia, które w grze wideo były źródłem „niekompletnej określoności”²⁷ narracji, a zatem dopowiada to, co w digitalnym pierwowzorze zostało tylko zasugerowane. W ten sposób nowelizacja rozszerza światopowieść *BioShock*: konstruuje historię i legendę *Rapture*, a tym samym przyczynia się do ustalania kanonów istnienia tego świata.

Nowelizacje eksplanacyjne, a zwłaszcza *prequels*, opisują genezę świata przedstawionego (lub postaci zamieszkujących ten świat oraz rozgrywających się w nim zdarzeń) i zakorzeniają światopowieść w siatce transmedialnych narracji. Umożliwiają odbiorcom (fanom) pełniejsze „odczuwanie świata”²⁸ (używając terminu Michaiła M. Bachtina) czy też „światoodczucie”²⁹ (stosując tłumaczenie określenia *worldness* zaproponowane przez Krzysztofa M. Maja). W ten sposób – uzupełniając wiedzę odbiorców na temat rzeczywistości przedstawionej za pośrednictwem wysoce znarratywizowanej formy podawczej – stymulują ich wyobraźnię i wpływają na zanurzenie w opowieść poza interaktywnym medium gry wideo.

Ad. b) nowelizacje alternatywne. Sposób rozwijania światopowieści w nowelizacjach eksplanacyjnych dokonuje się w ścisłym związku z dziełem kanonicznym. Ich twórcy odnoszą się do tekstu archetypicznego – uzupełniają i wyjaśniają jego poszczególne aspekty, ale nie zmieniają ani nie deformują poszczególnych wariantów fabuły. Zmiana i deformacja, jako sposób oddziaływania na narrację, właściwe są nowelizacjom alternatywnym. Reaktualizują one światopowieści (a zwłaszcza kluczowe jej elementy, takie jak bohaterowie oraz poszczególne zdarzenia), a tym samym gruntownie przemodelowują kanon. Nowelizacje alternatywne tworzą semikanony (*semi-canon*)³⁰ – konstruują światopowieści, które prezentują odmienną (często opcjonalną i fakultatywną) wersję fabuły.

Znamienny przykład nowelizacji alternatywnej dostarcza powieść *Alan Wake* (Rick Burroughs, 2010), stworzona na podstawie gry wideo pod tym samym tytułem (Remedy Entertainment, 2010). W znacznej części powiela ona zdarzenia, w których użytkownik bierze udział podczas rozgrywki. Prezentuje historię Alana Wake’a – uznanego pisarza horrorów, borykającego się z niemocą twórczą. Protagonista, wraz z żoną Alice, wyrusza do niewielkiej miejscowości Bright Falls, aby znaleźć inspirację na powieść. Wkrótce po przybyciu na miejsce Alice znika

²⁶Na marginesie warto odnotować, że John Shirley jest autorem, który specjalizuje się w pisaniu nowelizacji. Nowelizuje zarówno gry wideo (oprócz powieści *BioShock: Rapture* napisał również m.in. *Borderlands: The Fallen*, 2011 oraz *Halo: Broken Circle*, 2014), jak i filmy (np. *Constantine*, 2005).

²⁷Leszek Brogowski, „Struktura konkretności i miejsca niedookreślenia u Ingardena”, *Teksty Drugie* 21, nr 3 (1993): 63–80.

²⁸Michaił M. Bachtin, *Problemy poetyki Dostojewskiego*, tłum. Natalia Modzelewska (Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1970), 161.

²⁹Maj, *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych*, 294.

³⁰Termin *semi-canon* został zaproponowany przez Jasona Mittela w odniesieniu do nowelizacji filmowych. Sądzę jednak, że pojęcie to jest na tyle uniwersalne, że okazuje się funkcjonalne również w badaniach nad nowelizacjami gier wideo. Jason Mittell, „Strategies of Storytelling on Transmedia Television”, w *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, red. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (Lincoln–London: University of Nebraska Press, 2014), 258.

w tajemniczych okolicznościach, a Alan próbuje ją odnaleźć, zmagając się z mrocznymi siłami, które sukcesywnie anektują miasteczko. Autor nowelizacji dokonuje początkowo niewielkich przesunięć względem fabuły gry – przede wszystkim rozwija historie bohaterów niezależnych³¹, nadając im istotniejsze funkcje w powieści względem roli, którą pełnią w grze. Alternatywny charakter nowelizacji w pełni ujawnia się przy jej zakończeniu – jest ono odmienne od tego, które pojawia się w grze wideo. Fabuła gry kończy się sceną, w której Alan poświęca samego siebie – dobrowolnie oddaje się w ręce mrocznych sił Bright Falls, aby ocalić żonę. Natomiast autor nowelizacji dokonał w zakończeniu istotnego przesunięcia, a mianowicie – zmienił fokalizatora opowieści.

Podmiotem percypującym, „który przefiltrowuje świat przedstawiony przez swoją świadomość i wypełnia go danymi sensualnymi³²”, jest w ostatnim rozdziale Alice. Kobieta, pogrążona w zadumie stoi nad brzegiem jeziora, gdzie spotyka szeryfa Bright Falls. Podczas rozmowy, Alice wyjawia szeryfowi, że ma przeczucie, że Alan już do niej nie wróci.

Odmienne, niejednoznaczne zakończenie nowelizacji nie neguje tego, co doświadczył gracz podczas gameplaya, ale nadaje temu doświadczeniu nowy kontekst interpretacyjny – być może to, co przydarzyło się Alanowi, było wyłącznie imaginacją jego umysłu, pomysłem na książkę, którego protagonista poszukiwał w Bright Falls. Przede wszystkim jednak, zmiana fokalizatora w epilogu powieści służy stymulowaniu emocji odbiorców. Powyższe rozwiązanie można traktować w kategoriach chwytu udziwnienia³³ – za jego pośrednictwem autor przeorganizowuje i reinterpretuje dotychczasową strukturę tekstu po to, aby wywołać u czytelników określone efekty, takie jak niepewność (czy zaprezentowane w grze/książce zdarzenia rzeczywiście się wydarzyły?), zaskoczenie (czy Alice nigdy nie została porwana?) oraz zaintrygowanie (co naprawdę stało się z Alanem?). Istotnym elementem nowelizacji alternatywnych jest zatem swoista gra z przyzwyczajeniami odbiorczyimi. Tworzą one semikanony – rozwijają światopowieść w odmiennym, niespodziewanym kierunku. Służą więc pełniejszemu, emocjonalnemu zanurzeniu fanów w transmedialną narrację.

Jednym z kluczowych mechanizmów immersji jest zdolność odbiorcy do współodczuwania z postaciami i przeżywania zdarzeń. Czytelnicy/użytkownicy/widzowie projektują własne emocje i doświadczenia wobec rzeczywistości przedstawionej, co sprawia, że angażują się w nią uczuciowo³⁴. Semikanoniczne nowelizacje alternatywne tworzą różnorodne iluzje, które skłaniają widza do przyjmowania określonych postaw emocjonalnych. Przeformułują,

³¹Bohaterowie niezależni (*non-player characters*) to ogólne sformułowanie, którym określa się wszystkich, sterowanych przez oprogramowanie bohaterów w grach wideo. Kathryn E. Merrick, *Computational Models of Motivation for Game-Playing Agents* (Canberra: Springer International Publishing, 2016), 45.

³²W ten sposób Robert Birkholc – odwołując się do koncepcji Mike Bal – charakteryzuje kategorię fokalizatora. Robert Birkholc, „Narracja subiektywnie zapośredniczona. Wokół zagadnienia «mowy pozornie zależnej» w filmie”, *Studia Europaea Gnesnensia*, nr 14 (2016), 143–158.

³³Odnoszę się, używając pojęcia „chwyt”, do koncepcji udziwnienia Wiktora Szklowskiego. Badacz wskazywał, że za chwytów uznać można takie sposoby organizowania tekstu literackiego, które utrudniają jego odbiór. Za pośrednictwem chwytów autorzy przetwarzają formę utworu, a celem ich zastosowania jest sprawienie, że dotychczas funkcjonujące motywy, tematy oraz obrazy wydają się czytelnikowi niekonwencjonalne, gdyż zaprezentowane zostały w oryginalny sposób. Wiktor Szklowski, „Sztuka jako chwyt”, tłum. Ryszard Łuźny, w *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. Stefania Skwarczyńska (Kraków: Wydawnictwo Literackie, 1986), t. 2, cz. 3, 17.

³⁴Edgar Morin, *Kino i wyobraźnia*, tłum. Konrad Eberhardt (Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1975), 128.

deformują bądź reinterpretują poszczególne wątki fabularne i w ten sposób kwestionują dotychczasowe przyzwyczajenia odbiorcze, często też wywołują efekt dyskomfortu³⁵, szokują oraz zadziwiają. Główną funkcją nowelizacji alternatywnych w kreowaniu światoopowieści jest zatem – z jednej strony – wychodzenie poza granice kanonicznej narracji, a z drugiej – prowokowanie do dyskusji nad możliwymi sposobami jej rozwoju.

Ad. c) nowelizacje symultaniczne. Fabuły nowelizacji symultanicznych rozwijają się równocześnie do fabuł tekstów archetypicznych. Równoczesność oznacza w tym kontekście, że nowelizacje tego typu są ściśle powiązane z digitalnym pierwowzorem zależnościami czasoprzestrzennymi (zdarzenia w nowelizacji rozgrywają się w tych samych czasoprzestrzeniach, co zdarzenia w grze wideo). Innymi słowy, chronotop powieści jest identyczny z chronotopem gry, którą nowelizacja transformuje³⁶. Autorzy nowelizacji symultanicznych tworzą powieści, które mają charakter repetycyjny (powtarzają digitalną opowieść w medium literatury, np. *Ico: Castle in the Mist*, Miyuki Miyabe, 2011) i dopełniający (prezentują nowych, nieobecnych w grze bohaterów, których historie rozwijają się w tej samej czasoprzestrzeni co akcja gry, np. *Dead Island: The Book*).

Nowelizacje symultaniczne najczęściej towarzyszą – jako powiązany produkt literacki – grom wideo, w których *gameplay* staje się istotniejszy niż opowiadanie historii. Chodzi tutaj między innymi o gry logiczne (np. *Ico*, Team Ico, 2001), polegające na rozwiązywaniu przez użytkownika skomplikowanych zagadek logicznych oraz gry akcji (np. *Dishonored*; *Dead Island*, Techland, 2011) – designerzy tego rodzaju gier tworzą rozbudowane mechaniki rozgrywki³⁷ umożliwiające różnorodne interakcje z oprogramowaniem. Ograniczona warstwa fabularna w wyżej wymienionych typach gier rekompensowana jest możliwością rekonfiguracji poszczególnych elementów rzeczywistości wirtualnej. Celem nowelizacji symultanicznych staje się uzupełnianie luk narracyjnych oraz doprecyzowanie różnorodnych informacji fabularnych, które pojawiają się w wyniku koncentracji twórców gry na *gameplay*u.

W japońskiej grze *Ico* użytkownik kontroluje tytułową postać – chłopca, który, z powodu rogów wyrosłych na głowie, zostaje wygnany z rodzinnej wioski i uwięziony w opuszczonym zamku. Spotyka w nim Yordę – córkę demonicznej królowej, pragnącej wykorzystać ciało dziewczynki, aby przedłużyć własną egzystencję. Celem użytkownika jest wydostanie prota-

³⁵Stąd też nowelizacje, które zmieniają i przetwarzają poszczególne elementy digitalnego pierwowzoru często spotykają się z krytyką fanów, którzy nie zgadzają się na włączenie ich do oficjalnego kanonu. Zob. m.in. dyskusję nad nowelizacją *Mass Effect: Deception* autorstwa Williama C. Dietza, 2012.

³⁶Chronotop jest określeniem zaproponowanym przez Michaiła M. Bachtina, który definiuje je następująco: „Istotne współpowiązanie relacji czasowych i przestrzennych, przyswojonych w literaturze artystycznie, będziemy nazywali chronotopem [...]. Istotna jest wyrażona w nim nierozłączność przestrzeni i czasu (czas jako czwarty wymiar przestrzeni). Czasoprzestrzeń [XPOHOTON] rozumiemy jako formalno-treściową kategorię literacką. W literackiej czasoprzestrzeni artystycznej zachodzi zespolenie oznak przestrzennych i czasowych w sensownej i konkretnej całości. Czas tu się kondensuje, zgęszcza, staje się artystycznie widzialny; przestrzeń zaś ulega intensyfikacji i zostaje wciągnięta w ruch czasu, fabuły, historii. Oznaki czasu uobecniają się w przestrzeni, a przestrzeń uzyskuje swój sens i jest mierzona w czasie. I to właśnie przecięcie się obu porządków wraz z zespoleniem ich oznak cechuje czasoprzestrzeń artystyczną”. Michaił M. Bachtin, „Czas i przestrzeń w powieści”, tłum. Jerzy Faryno, *Pamiętnik Literacki* 65, nr 4 (1974): 273–311.

³⁷Terminem „mechaniki rozgrywki” określam poszczególne zasady i mechanizmy składające się na *gameplay*.

gonistów z wnętrza zamku. Gracz, aby osiągnąć epifanię³⁸, musi poprawnie rozwiązać szereg zagadek logicznych. Powyższa fabuła – nawiązująca do japońskich podań i legend ludowych – ledwie zarysowana w grze wideo, została znacząco rozbudowana w nowelizacji *Ico: Castle in The Mist*.

Autorka powieści Miyauki Miyabe skupiła się na opisanu ewoluujących relacji między protagonistami, a także – uzupełnieniu światoopowieści o konteksty japońskiej mitologii. Powyższa nowelizacja cechuje się repetycyjnością (powtarza wątki fabularne, które istnieją w grze), ale również dopełnia narrację (m.in. czytelnik poznaje stosunek protagonistów do zdarzeń, których są uczestnikami). Uszczegółowienie historii, zniuansowanie psychologii postaci oraz zestawienie z rzeczywistymi mitami kultury japońskiej, pozwoliło uprawdopodobnić światoopowieść – osiągnąć swoisty efekt rzeczywistości³⁹. Nowelizacja nie tylko uzupełnia liczne miejsca niedookreślenia, które pojawiają się w digitalnej narracji, ale również pozwala stworzyć złudzenie (określane przez Barthes'a złudzeniem referencjalnym⁴⁰), że odbiorca ma do czynienia z wiarygodną symulacją rzeczywistości.

Narracje nowelizacji symultanicznych mają zatem charakter swoistych iteracji. Powtarzają określone wątki i motywy tekstu archetypicznego w medium literatury. Podobnie jak nowelizacje eksplanacyjne, pełnią przede wszystkim funkcje poznawcze – uzupełniają poszczególne światoopowieści o nowe konteksty epistemiczne i interpretacyjne. W przeciwieństwie jednak do pierwszego typu nowelizacji, powieści symultaniczne rozwijają się w tej samej czasoprzeźreni co fabuły gier wideo. Celem wykorzystania identycznego chronotopu jest nie tyle kreowanie zupełnie nowych modeli światoopowieści, co zwiększenie ich ekspresywności emocjonalnej. Nowelizacje symultaniczne tworzą barwniejsze, pełniejsze (zwłaszcza pod względem psychologii postaci), często również bardziej brawurowe narracje niż umożliwiają to te typy gier wideo, w których designerzy koncentrują się na gameplayu, a nie na rozwijaniu opowieści.

Wnioski

Praktyka nowelizowania tekstów audiowizualnych uwypukla istniejącą w konwergentnej kulturze współczesnej tendencję do rozwijania narracji na różnych platformach medialnych. Twórcy filmów oraz gier wideo dążą do intensyfikacji przepływu treści między różnymi mediami. Powodowane jest to kwestiami ekonomicznymi (nowelizacje są wszak przykładami produktów *tie-in*) oraz dążeniem producentów filmów i dystrybutorów gier wideo do jednoczenia fanów wokół określonych światów narracji.

³⁸Espen Aarseth nazywa przeszkody pojawiające się w grach wideo aporiami. Autor rozpatruje kategorię aporii w kontekście filozoficznym, wskazując, że jest to z pozoru niemożliwa do przezwyciężenia trudność, przy czym rozwiązać ją można na różnorodne sposoby. *Gameplay* składa się szeregu aporii, a odpowiednie wykorzystanie mechanik rozgrywki przez gracza prowadzi do ich redukcji, a zatem umożliwia stopniowe rozwiązanie kolejnych problemów awatara. Kiedy użytkownik przezwycięży trudności, osiąga epifanie (*epiphanies*). Aarseth określa w ten sposób satysfakcję, którą odczuwa gracz, realizując cele gry podczas gameplaya. Espen Aarseth, „Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art”, w *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, red. Marie-Laure Ryan (Indiana: Indiana University Press, 1999), 37.

³⁹„Efekt rzeczywistości” (*l'effet de réel*) rozumiany jest tutaj w znaczeniu, które zaproponował Roland Barthes w artykule „Efekt rzeczywistości”, tłum. Michał P. Markowski, *Teksty Drugie* 136, nr 4 (2012): 119–126.

⁴⁰Barthes, 124–125.

Literackie nowelizacje, przenikające się w medialnym pejzażu z tekstami audiowizualnymi i interaktywnymi, są formą praktyki światotwórczej. Transformują określone elementy różnorodnych światów transmedialnych. Pozwalają poszczególnym aspektom światoopowieści (zdarzeniom, postaciom) dynamicznie i płynnie rozwijać się poza tekstem archetypicznym. Tego rodzaju strategia światotwórcza, konsekwentnie „uprawiana” przez producentów gier wideo, daje im pewną kontrolę nad kształtowaniem fandomów. Nadzorują oni bowiem rozwój światoopowieści, a w ten sposób stymulują zanurzanie się fanów w narracje poza ich źródłem – rozszerzają dyskurs o danym tekście na inne aspekty życia odbiorców.

Oczywiście, równie istotny w pejzażu współczesnych narracji transmedialnych jest „oddolny” ruch nowelizacyjny, tj. sytuacja, w której to fani – z własnej inicjatywy – uzupełniają światoopowieści w przestrzeni literatury. Zaprezentowana w artykule typologia może zostać wykorzystana również do badania nowelizacji fanowskich. Wśród nich daje się bowiem odnaleźć zarówno powieści symultaniczne (np. *Mass Effect: Pick Your Path*, Mike Kayatta⁴¹), jak i eksplanacyjne oraz alternatywne (ciekawym połączeniem obu typów nowelizacji jest projekt *Fallout – Novel*, a więc publikowana w Internecie książka, składająca się z dwudziestu rozdziałów, która napisana została przez polskiego anonimowego autora i odnosi się do gry *Fallout*, Interplay Productions, 1997⁴²). W niniejszym artykule skoncentrowałam się na nowelizacjach oficjalnych, aby zaprezentować, jak transformują one (kształtują, uzupełniają, przetwarzają i deformują) różnorodne światoopowieści oraz aby wskazać, w jaki sposób medium literatury używane jest do rozwijania narracji transmedialnych. Uważam jednak, że w przyszłych badaniach nad nowelizacjami gier wideo (zwłaszcza prowadzonych na gruncie polskim, gdzie zjawisko to nie doczekało się kompleksowej analizy) warto pochylić się nad nowelizacjami fanowskimi oraz ich rolą w kształtowaniu światoopowieści. Szczególnie interesujące wydają się w tym kontekście zwłaszcza nowelizacje interaktywne (np. wspomniany *Mass Effect: Pick Your Path*), powstające niejako na styku gry wideo oraz literatury i wykorzystujące środki wyrazu właściwe dla obu mediów. Stanowią one tym samym przykład praktyk nie tylko trans-, ale również intermedialnych.

⁴¹Powieść *Mass Effect: Pick Your Path* dostępna jest na <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/columns/pickyourpath/9514-Pick-Your-Path-Mass-Effect> (dostęp: 5.10.2019).

⁴²Powieść *Fallout – Novel* dostępna jest na <http://fallout-novel.blogspot.com/> (dostęp: 5.10.2019).

Bibliografia

- Aarseth, Espen. „Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art”. W *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, zredagowane przez Marie-Laure Ryan, 31–41. Indiana: Indiana University Press, 1999.
- Andrew, Dudley. *Concepts in Film Theory*. New York: Oxford University Press, 1984.
- Bachtin, Michaił M. „Czas i przestrzeń w powieści”. Przetłumaczone przez Jerzy Faryno, *Pamiętnik Literacki* 65, nr 4 (1974): 273–311.
- Bachtin, Michaił M. *Problemy poetyki Dostojewskiego*. Przetłumaczone przez Natalia Modzelewska. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1970.
- Baetens, Jan. „From Screen to Text: Novelization, the Hidden Continent”. W *The Cambridge Companion to Literature on Screen*. Zredagowane przez Deborah Cartmell, Imelda Whelehan,

- 226–238. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- Barthes, Roland. „Efekt rzeczywistości”. Przetłumaczone przez Michał P. Markowski. *Teksty Drugie* 136, nr 4 (2012): 119–126.
- Birkholc, Robert. „Narracja subiektywnie zapośredniczona. Wokół zagadnienia «mowy pozornie zależnej» w filmie”. *Studia Europaea Gnesnensia*, nr 14 (2016): 143–158.
- Brogowski, Leszek. „Struktura konkretności i miejsca niedookreślenia u Ingardena”. *Teksty Drugie* 21, nr 3 (1993): 63–80.
- Chmielecki, Konrad. „Intermedialność jako fenomen ponowoczesnej kultury”. *Kultura Współczesna* 52, nr 2 (2007): 118–137.
- Elliott, Kamilla. *Rethinking the Novel/Film Debate*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Iuppa, Nick i Terry Borst. *Story and Simulations for Serious Games: Tales from the Trenches*. Burlington–Oxford: Focal Press, 2007.
- Jenkins, Henry. *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Przetłumaczone przez Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2007.
- Kremens, Rudolf. *Level Design: Concept, Theory, and Practice*. Massachusetts: Tylor & Francis, 2009.
- Kubiński, Piotr. „Cyfrowe światoopowieści. Narracyjność gier wideo”. W *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*. Zredagowane przez Katarzyna Kaczmarczyk, 309–336. Kraków: Universitas, 2017.
- „Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)”. *Tekstualia* 43, nr 4 (2015): 23–36.
- *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: Universitas, 2016.
- Mactavish, Andrew. „Technological Pleasure: The Performance and Narrative of Technology in Half-Life and other High-Tech Computer Games”. W *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Zredagowane przez Geoff King i Tanya Krzywinska, 33–49. London: Wallflower Press, 2002.
- Maj, Krzysztof M. „Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych”. W *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*. Zredagowane przez Katarzyna Kaczmarczyk, 283–308. Kraków: Universitas, 2017.
- Manovich, Lev. *Język nowych mediów*. Przetłumaczone przez Piotr Cypriański. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006.
- Merrick, Kathryn E. *Computational Models of Motivation for Game-Playing Agents*. Canberra: Springer International Publishing, 2016.
- Mittel, Jason. „Strategies of Storytelling on Transmedia Television”. W *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Zredagowane przez Marie-Laure Ryan i Jan-Noël Thon, 253–277. Lincoln–London: University of Nebraska Press, 2014.
- Morin, Edgar. *Kino i wyobraźnia*. Przetłumaczone przez Konrad Eberhardt. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1975.
- Newell, Kate. *Expanding Adaptation Networks: From Illustration to Novelization*. London: Palgrave Macmillan, 2017.
- Okulska, Inez. „Od przekładu intersemiotycznego do produktów typu tie-in, czyli transmedialny storytelling jako strategia tłumaczenia”. *Forum Poetyki*, nr 6 (2016): 56–67.
- Ryan Marie-Laure. „Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology”. W *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Zredagowane przez Marie-Laure Ryan i Jan-Noël Thon, 25–49. Lincoln–London: University of Nebraska Press, 2014.
- Spielmann, Yvonne. *Intermedialität. Das System Peter Greenaway*. München: Verlag Wilhelm Fink, 1998.
- Szczęsna, Ewa. „O myśleniu narracyjnym i jego cyfrowej reprezentacji”. W *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*. Zredagowane przez Katarzyna Kaczmarczyk, 253–282. Kraków: Universitas, 2017.
- Szklowski, Wiktor. „Sztuka jako chwyt”. Przetłumaczone przez Ryszard Łuźny. W *Teoria badań literackich za granicą. Antologia*. Zredagowane przez Stefania Skwarczyńska, t. 2, cz. 3, 10–28. Kraków: Wydawnictwo Literackie, 1986.
- Wolfe, Gary K. *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy*. Santa Barbara: Greenwood, 1986.

Cytowane nowelizacje

Bowden, Oliver. *Assassin's Creed: Brotherhood*. London 2010.

Burroughs, Rick. *Alan Wake*. New York 2010.

Christopher, Adam. *Dishonored: The Return of Daud*. London 2018.

Dietz, William C. *Mass Effect: Deception*. New York 2012.

Fallout – Novel, dostępne na <http://fallout-novel.blogspot.com/> (dostęp: 5.10.2019).

Gaider, David. *Dragon Age: The Stolen Throne*. New York 2009.

Joseph, Eugene. *Bot Colony*. New York 2010.

Karpyshyn, Drew. *Mass Effect: Revelation*. New York 2007.

Kayatta, Micke. *Mass Effect: Pick Your Path*, dostępne na <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/columns/pickyourpath/9514-Pick-Your-Path-Mass-Effect> (dostęp: 5.10.2019).

Miyabe, Miyuki. *Ico: Castle in the Mist*. San Francisco 2011.

Morris, Mark. *Dead Island: The Book*. London 2011.

Shirley, John. *Bioshock: Rapture*. New York 2011.

——— *Borderlands: The Fallen*. New York 2011.

——— *Halo: Broken Circle*. New York 2014.

Swallow, James. *Deus Ex: Black Light*. London 2016.

Swallow, James. *Deus Ex: Icarus Effect*. London 2014.

Cytowane gry wideo

Alan Wake, Remedy Entertainment, 2010.

BioShock, 2K Boston, 2007.

Dead Island, Techland, 2011.

Dishonored, Arkane Studios, 2012.

Ico, Team Ico, 2001.

Tomb Raider, Square Enix, 2013.

Wolfenstein: The New Colossus, MachineGames, 2017.

SŁOWA KLUCZOWE:

nowelizacja

GRY WIDEO

światotwórstwo

KULTURA

KONWERGENCJI

storyworld

narracja transmedialna

ABSTRAKT:

Artykuł składa się z dwóch części: w pierwszej, teoretycznej, autorka charakteryzuje nowelizacje z uwzględnieniem ich miejsca we współczesnym pejzażu kulturowo-medialnym. Nowelizowanie, czyli transformowanie tekstów audiowizualnych w medium literatury jest w ujęciu autorki przykładem transmedialnych i konwergentnych praktyk światotwórczych. W drugiej części artykułu autorka przedstawia typologię nowelizacji gier wideo (nowelizacje eksplanacyjne, alternatywne oraz symultaniczne). Analizuje wybrane przykłady nowelizacji i na tej podstawie wyciąga wnioski odnośnie do funkcji, jakie poszczególne ich typy pełnią w kreowaniu światoopowieści (*storyworlds*).

NOTA O AUTORZE:

Joanna Sikorska – ur. 1990; doktor, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Do jej zainteresowań badawczych należą szeroko rozumiane związki między grami wideo oraz filmem, a w szczególności sposoby wykorzystania i reinterpretowania poetyk filmowych w grach cyfrowych. Autorka artykułów z zakresu filmoznawstwa i groznawstwa publikowanych m.in. na łamach „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication”, „Studia Europaea Gnesnensia” oraz „Perspektyw Ponowoczesności”.