

Wprowadzenie

Pojęcie supersystemu rozrywkowego funkcjonuje w badaniach nad tekstami kultury od 1991 roku, to jest od czasu opublikowania przez Marshę Kinder monografii poświęconej rodzącemu się w kulturze amerykańskiej w latach siedemdziesiątych XX wieku zjawisku szczególnie pojętej intertekstualności. Jej istota polegała na „powinowactwach z wyboru” między pojedynczymi tekstami kultury nie tylko w obrębie danego medium, lecz przede wszystkim ponad nim¹. To właśnie bowiem wielość mediów wykorzystywanych do tworzenia przekazu można uznać za warunek konieczny do pojawienia się supersystemu rozrywkowego; zarazem jego granice pozostają niedookreślone, albowiem dany supersystem może pojawić się w dowolnym medium (doświadczenie uczy jednak, że przeważać będą cyfrowe media audiowizualne)².

Podejmowane przez Kinder kwestie związane ze zjawiskami określanymi przez nią właśnie mianem supersystemu rozrywkowego (w oryginale *supersystem of entertainment*) oraz supersystemu międzymedialnej intertekstualności (*supersystem of transmedia intertextuality*), podobnie jak opisywana za ich pomocą koncepcja metodologiczna, rychło zyskały zainteresowanie innych badaczy. Kinder

¹ Badaczka w tym celu odwoływała się między innymi do popularnych niegdyś Wojowniczych Żółwi Ninja, które z kart komiksu Kevina Eastmana i Petera Lairda rychło „przeniosły się” do serialu animowanego (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, reż. F. Wolf, USA 1987–1996) oraz filmu aktorskiego (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, reż. S. Barron, USA 1990); powstały także dwie adaptacje na potrzeby gier wideo na platformy Nintendo (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, Konani 1989) i Arcade (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, Konani 1989). Zob. M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley 1991, s. 121–153.

² Nie oznacza to jednak, że niemożliwe jest stworzenie na przykład tanecznego układu choreograficznego przy użyciu figurek kolekcjonerskich, funkcjonującego w uniwersum Star Wars (zob. Ch. Pirillo, *How build a Star Wars space opera*, „The Lockergnome Daily Report”, <https://lockergnome.com/2015/10/30/how-to-build-a-star-wars-space-opera/>, dostęp: 12.01.2018). O tym jak wygląda ów taniec, można przekonać się, oglądając umieszczone przez Pirillo filmy na portalu YouTube; zob. np. *idem*, *Star Wars space opera — final act (in 4K!)*, <https://www.youtube.com/watch?v=KKxiEyEGuMI> (dostęp: 12.01.2018).

nazwała bowiem zjawiska obecne już wcześniej w kulturze, a które do czasu publikacji *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* pozostawały na uboczu głównego nurtu refleksji kulturoznawczej³. Zainteresowanie pomysłem interpretacyjnym Kinder widać zresztą nawet dziś, czego świadectwem jest przywoływanie (jakkolwiek niekiedy nacechowane polemicznie) jej koncepcji jako kontekstu interpretacyjnego, umożliwiającego pogłębione zrozumienie omawianych przez badaczy zjawisk. Same supersystemy rozrywkowe od czasu, kiedy autorka *Playing with Power...* usiłowała uchwycić ich sens, przeistoczyły się bowiem w tak znaczący sposób, by można było w odniesieniu do nich mówić o zmianie jakościowej, a nie jedynie ilościowej.

Obecnie supersystemy rozrywkowe stały się nie tylko pełnoprawnym zjawiskiem kulturowym, lecz zdominowały także postrzeganie współczesnej (pop) kultury. Można by rzec, iż zaczęły funkcjonować jako klucz interpretacyjny dzisiejszych zachowań konsumenckich (w tym kolekcjonerstwa jako szczególnej praktyki z pogranicza konsumpcjonizmu i rozrywki)⁴. O tym zresztą, że termin będący punktem wyjścia rozważań prezentowanych czytelnikowi w tym tomie jest atrakcyjny nie tylko dla badaczy literatury i kultury popularnej, świadczy wykorzystanie go w szkicu Barbary Koturbasz poświęconym zjawisku *travelebrity*⁵. Zastanawiając się nad jego istotą, badaczka zauważa wpływ ekspansywnego rozwoju nowych technologii cyfrowych na zapis wrażeń z podróży; dochodzi przy tym do konstatacji, iż powszechny obecnie dostęp do technologii internetowo-komunikacyjnych (TIK) zdezaktualizował klasyczny model relacji z podróży, zastępując go narracjami o charakterze supersystemów rozrywkowych⁶. Nie bez

³ Zob. np. P. Pace, *The postmodern child spectator*, „The Lion and the Unicorn” 1993, nr 2, s. 226–229; H. Jenkins, „x logic”: *Repositioning Nintendo in children’s lives*, „Quarterly Review of Film and Video” 1993, nr 14, s. 55–70.

⁴ Zob. F. Byłok, *Orientacja na przyjemność w zachowaniach konsumentów*, „Konsumpcja i Rozwój” 2012, nr 1, s. 48–60; E. Szul, *Obrazowanie współczesnego konsumenta — ujęcie socjologiczne*, „Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy” 2015, nr 2, s. 174–186. Ważna w kontekście związku konsumpcji z kolekcjonowaniem jest uwaga Elżbiety Szul, intencjonalnie dotycząca istoty konsumpcji jako możliwości, z której konsument korzysta lub ją odrzuca: „Kupowanie czy nabywanie produktów samo w sobie nie stanowi [...] przyjemności, ważniejsza jest możliwość nabywania” (*ibidem*, s. 178). Prawidłowość akcentowana przez badaczkę uświadamia przyczynę wzrostu supersystemów rozrywkowych, postrzeganych z perspektywy ekonomicznej.

⁵ Zob. B. Koturbasz, *Multimedialne podróżopisarstwo, czyli narodziny travelebrity*, „Panoptikum” 2009, nr 8, s. 117–124. Osobną kwestią pozostaje, do jakiego stopnia omawiane przez badaczkę zjawisko można odnieść do podnoszonej przez Felicjana Byłoka relacji między konsumowaniem (w tym wypadku wrażeń) a zagadnieniami związanymi z konsumpcją rozpatrywaną z perspektywy ekonomicznej.

⁶ Zob. *ibidem*, s. 118. Innym przykładem zjawiska, dla którego punktem wyjścia pozostaje koncepcja supersystemu rozrywkowego, jest transfunkcjonalność, problematyzująca multidyscyplinarne spojrzenie na teksty. Pozostają one „otwarte” w tym sensie, że relacje kształtujące się między poszczególnymi składowymi nadrzędnej całości mają niejednoznaczny charakter: „The [...] fiction perspective insists on accessibility between fictional realms and on the ambiguous relationship be-

znaczenia jest też, że koncepcja supersystemu rozrywkowego jako klucza interpretacyjnego, który umożliwia zrozumienie współczesnej kultury, pojawia się w dydaktyce akademickiej⁷.

Sygnalizowany tu trend do organizowania zjawisk i tekstów kultury w nadrzędne układy pogłębia się⁸. Toteż o wyborze supersystemów rozrywkowych zdecydowało — poparte empiryczną obserwacją — przekonanie, że współcześnie mamy do czynienia z ekspansją zjawisk kultury powiązanych z sobą na tak różnych poziomach (fabularnym, rynkowym, ideologicznym), iż nie sposób traktować ich jako osobnych całości, które można by rozpatrywać w oddzieleniu od innych, pokrewnych. Co więcej, zmienia się również status kontekstów interpretacyjnych — do tego stopnia, że tekst i jego kontekst wzajemnie się oświetlają jako równoprawne teksty kultury.

W tej sytuacji redefinicji muszą podlegać nie tylko przywoływane pojęcia tekstu i kontekstu, konieczne staje się także wypracowanie instrumentarium umożliwiającego badanie zachodzących między nimi relacji. Część z narzędzi funkcjonuje już w przestrzeni namysłu nad zjawiskami popkulturowymi. Interesujące poznawczo są zwłaszcza pojęcia inspirowane spojrzeniem spoza badań kulturoznawczych, przyswojone dzięki „migracji terminologicznej” (określenie Moniki Banaś)⁹. Muszą one jednakże zostać dostosowane do opisywanych za ich pomocą zjawisk. W przeciwnym bowiem wypadku łatwo może dojść do nadużywania pojęć, a w konsekwencji — nieintencjonalnego zaciemnienia omawianych

tween their respective components” (R. Saint-Gelais, *Transfictionality*, [hasło w:] *Ruoutledge Encyclopedia of Narrative Theory*, red. D. Herman, M. Jahn, M.L. Ryan, London-New York 2008, s. 612). Na temat rangi koncepcji transfikcjonalności odnośnie do badań interdyscyplinarnych zob. P. Marciniak, *Transfikcjonalność*, „Forum Poetyki” 2015, wydanie jesienne, s. 102–107.

⁷ Zob. kurs semestralny „Współczesna kultura jako supersystem rozrywkowy”, prowadzony przez Konrada Dominasa na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, [https://usoweb.amu.edu.pl/kontroler.php?_action=actionx:katalog2/przedmioty/pokazPrzedmiot\(prz_kod:03-FK-WKS\)](https://usoweb.amu.edu.pl/kontroler.php?_action=actionx:katalog2/przedmioty/pokazPrzedmiot(prz_kod:03-FK-WKS)) (dostęp: 16.12.2017).

⁸ Współcześnie trudno jest znaleźć nowy produkt (pop)kulturowy, który nie byłby ekonomicznie „zaprogramowany” na generowanie powiązań z innymi, niekiedy o charakterze gadżetów kolekcjonerskich, niekiedy zaś dopełniających pomysł wyjściowy. Znaczące pod tym względem jest zjawisko kulturowe *.hack* (2001–), w którym poszczególne media (komiks, *manga*, *anime*, literatura, gra komputerowa i wideo) pozostają w ścisłych zależnościach, tak że dopiero poznanie wszystkich części projektu umożliwia zrozumienie fabuły (zob. N.R. Tringham, *Science Fiction Video Games*, CRC Press, Boca Raton-London-New York 2015, s. 170–173; Yasha, *.hack//G.U.+*, Hayate.pl, <http://hayate.pl/old/index.php?strona=projects&id=4853>, dostęp: 12.01.2018). Na ten aspekt supersystemu rozrywkowego zwracała uwagę Anita Has-Tokarz, „*Monster High*” jako transmedialna opowieść — od książki do *monsterhighmanii*, „Literatura i Kultura Popularna” 19, 2013, s. 29–38.

⁹ Zob. M. Banaś, *Transgresja i dyfuzja — czyli o tym, dlaczego nauki społeczne i humanistyczne sięgają do terminologii nauk przyrodniczych*, „Kultura — Historia — Globalizacja” 2013, nr 14, http://www.khg.uni.wroc.pl/files/1_%20KHG_14_banas_t.pdf (dostęp: 14.12.2017).

zagadnień, niemożliwych do konceptualizacji z wykorzystaniem migotliwych semantycznie terminów¹⁰.

O randze sygnalizowanej tu kwestii świadczy fakt, iż zagadnienia terminologiczne są podejmowane w kilku artykułach składających się na niniejszy tom. Ich autorzy, sięgając po możliwości oferowane przez różne spojrzenia na wzmiankowany tu problem, zdają się zgodni w konstatacji o niewystarczalności dotychczasowych rozwiązań. Najdobitniej przekonanie to wyrażone zostaje w artykule Jakuba Z. Lichańskiego, który można czytać w perspektywie manifestu metodologicznego. Koresponduje z nim szkic Konrada Dominasa, podejmującego w pogłębiony sposób problematykę relacji między pomysłami badawczymi Marshy Kinder i Henry’ego Jenkinsa w ujęciu analogicznej tematyki¹¹. Problematyka metody pojawia się zresztą — w mniejszym lub większym stopniu — na marginesie również tych rozważań, które moglibyśmy określić mianem „studiów przypadków”. Szkice te — wbrew pozorom — nie mają charakteru przyczynkarskiego, co wynika z samej istoty obranej przez badaczy metody¹². Co więcej, supersyste-

¹⁰ Do pewnego stopnia tendencję do przejmowania terminów z różnych dyscyplin wiedzy można tłumaczyć procesem antropologizacji nauki, prowadzącym do zapożyczeń przez rozmaite dyscypliny wybranych elementów dyskursu antropologicznego w oderwaniu od naturalnego dla owych elementów kontekstu i metodologii (zob. T. Buliński, *Czym jest antropologizacja nauk?*, [w:] *Zanikające granice. Antropologizacja nauki i jej dyskursów*, red. A. Pomiećński, S. Sikora, Poznań 2009, s. 275). Niekiedy jednak przyczyną takich praktyk, pozostających świadectwem niezbyt pogłębionego namysłu nad wykorzystywanymi pojęciami, bywa intelektualna moda na określone koncepcje i style uprawiania nauki. Na ten temat zob. J.Z. Lichański, *Teoria chaosu i badanie literatury: problemy metodyczne i metodologiczne*, [w:] *Efekt motyla 2. Humanisci wobec metaforyki teorii chaosu*, red. K. Bakuła, D. Heck, Kraków 2012, s. 37–50. Pouczająca pod tym względem jest też lektura rozważań Alana Davida Sokala i Jeana Bricmonta, *Modne bzdury. O nadużywaniu pojęć z zakresu nauk ścisłych przez postmodernistycznych naukowców*, przeł. P. Amsterdamski, A. Lewańska, Warszawa 2004. Praca ta, pozornie stanowiąca pamflet na mody intelektualne i podążających za nimi badaczy, w istocie dotyka istotnego z perspektywy metodologii badań naukowych zagadnienia, jakim jest akrybia i kryteria doboru terminów naukowych. Jest to zaś zagadnienie w refleksji naukowej fundamentalne (zob. T. Pawłowski, *Metodologiczne zagadnienia humanistyki*, Warszawa 1969). Podsumowując naszkicowane tu praktyki, można by posłużyć się słowami Stanisława Balbusa o „przehandlowaniu” prawdy za metodę (zob. *idem*, *Metodologie i mody metodologiczne we współczesnej humanistyce (literaturoznawczej)*, „Przestrzenie Teorii” 2002, nr 1, s. 98).

¹¹ Nie jest to w rozważaniach Dominasa kwestia nowa, badacz podejmował ją już wcześniej na łamach szkicu *Tekst i jego dodatki, dodatki i tekst — od supersystemu rozrywkowego do uniwersum kulturowego* („Forum Poetyki” 2016, wydanie jesienne, s. 24–33). Obecny szkic koresponduje z wcześniejszym (sam autor wskazuje na owo powinowactwo), stanowiąc zarazem pogłębienie omawianej tematyki, rozważanej tu pod innym kątem.

¹² „Studia przypadku” to metoda o ustalonej reputacji na gruncie badań i w dydaktyce akademickiej, wywodząca się — przypomnijmy — z myśli dziewiętnastowiecznej i rozwinięta w połowie XX wieku, głównie w ekonomii i medycynie, jednakże procedury badawcze mają na tyle uniwersalny charakter, że można zastosować je z powodzeniem także w badaniach nad literaturą i kulturą popularną. Nieprzypadkowo Wojciech Grzegorzczak definiuje „studium przypadku” jako jedną z metod badań jakościowych, polegającą na wszechstronnym opisie badanego zjawiska, dotyczącego jakiegokolwiek dyscypliny naukowej (zob. *idem*, *Studium przypadku jako metoda badaw-*

my rozrywkowe — jako obiekt namysłu kulturoznawczego — zdają się spełniać w szczególny sposób, z uwagi na swą specyfikę, kryteria doboru tej metody badań jakościowych, wyszczególnione przez Roberta K. Yina:

— granice między badanym zjawiskiem a jego kontekstem pozostają niedokreślone, co ma istotny wpływ na ogląd badanego zjawiska;

— supersystemy rozrywkowe to zjawiska złożone, obejmujące wiele zmiennych i elementów, których badanie nie prowadzi do jednoznacznego wniosku;

— rozpatrywane „przypadki” winny być badane na podstawie wielu różnych źródeł¹³.

Zgodnie z przywołanymi tu założeniami Yina autorzy szkiców, które można określić mianem „studiów przypadku”, koncentrują się na relatywnie wąskim zakresie tematycznym — pojedynczym supersystemie rozrywkowym bądź tendencji zauważalnej w kulturze popularnej — jednak już wnioski płynące z analiz wybranych zjawisk noszą znamiona uogólnionych konstatacji. Zarazem podporządkowanie rozważań rygorystowskiemu metodologicznemu umożliwi autorom „studiów przypadku” uniknięcie subiektywizmu wnioskowania, na które narażone są badania interpretatywne (a zatem i „studium przypadku”)¹⁴.

Oba sposoby namysłu nad supersystemami rozrywkowymi są zresztą nierozłączne i korespondują z sobą — rozważania o nachyleniu teoretycznym znajdują ugruntowanie w rozważaniach konkretnych zjawisk, z kolei pomysły interpretacyjne, odnoszące się do konkretnych zjawisk kulturowych, pozostają zakorzenione w systemie uogólnionych aksjomatów i pojęć. Te zaś, jako funkcjonujące w ramach określonego paradygmatu, mogą — pod wpływem jednostkowych rea-

cza i dydaktyczna w naukach o zarządzaniu, [w:] *Wybrane problemy zarządzania i finansów. Studia przypadków*, red. W. Grzegorzczak, Łódź 2015, s. 9–10); por. uwagę Anatola Bodanko: „Sama nazwa metody (indywidualnych przypadków lub studium przypadku) nie określa jeszcze, o jakiej przypadkowości ma tu być mowa” (*idem*, *Geneza, istota i zastosowanie praktyczne metody indywidualnych przypadków*, „Nauczyciel i Szkoła” 2012, nr 1, s. 179). Istotą studium przypadku jest łączenie hipotez teoretycznych, wywiedzionych głównie z teorii ugruntowanej z praktyką życia codziennego (zob. K.M. Eisenhardt, *Building theory from case study research*, „The Academy of Management Review” 1989, nr 4, s. 533). Oczywiście od klasycznej postaci „studiów przypadku”, znanej z ekonomii, analizy kulturowe odróżniać będzie mniejszy nacisk na prowadzenie badań terenowych i różnorodność narzędzi gromadzenia danych — w ekonomii wykorzystuje się do tego celu obserwację, wywiady otwarte, wywiady kierowane, badania ankietowe, gromadzenie dokumentacji wewnętrznej przedsiębiorstwa i zewnętrznej o przedsiębiorstwie (zob. M.B. Miles, *Qualitative data as an attractive nuisance: The problem of analysis*, „Administrative Science Quarterly” 24, 1979, nr 4, s. 592, cyt. za: W. Czakon, *Łabędzie Poppera — case studies w badaniach nauk o zarządzaniu*, „Przegląd Organizacji” 2006, nr 9, s. 9–12).

¹³ Zob. R.K. Yin, *Introduction*, [w:] *idem*, *Case Study Research. Design and Methods*, Thousand Oaks 2009, s. 13.

¹⁴ Zob. W. Czakon, *Kryteria oceny rygoru metodologicznego w naukach o zarządzaniu*, „Organizacja i Kierowanie” 2014, nr 1, s. 53; A. Dondajewska, *Studia przypadków w badaniach nauk o zarządzaniu w świetle rygoru metodologicznego*, „Zeszyty Naukowe Politechniki Poznańskiej. Organizacja i Zarządzanie” 2016, nr 70, s. 46–47.

lizacji — podlegać zmianom, zależnie od adekwatności wyjściowych założeń do obserwowanych zjawisk¹⁵.

Autorów zajmujących się studiami przypadków — mimo przyjęcia przez nich różnych założeń badawczych — łączy jednakże nie tylko nachylenie teoretyczne poszczególnych artykułów. Wspólne dla nich jest również przekonanie o potrzebie wypracowania na gruncie rodzimej refleksji nad kulturą (nie tylko) popularną takiego instrumentarium badawczego i metodologii, które uwzględniłoby specyfikę lokalnych realizacji trendów globalnych. Tendencję tę można odczytywać *implicite* jako sprzeciw wobec pojawiającej się niekiedy, zwłaszcza w badaniach naukowców młodszego pokolenia, bezrefleksyjnej fascynacji osiągnięciami zachodniej nauki. Brak dystansu do przedmiotu zainteresowania nierzadko prowadzi w tym wypadku do sytuacji, którą należałoby określić jako „metodologiczny kolonializm”. Mianem tym — na potrzeby niniejszych uwag — definiujemy postawę afirmacji propozycji metodologicznych bez względu na to, czy pozostają one adekwatne do badanych przy ich użyciu zjawisk kulturowych, czy też mogą prowadzić do nadinterpretacji, wynikającej z wykorzystania w odmiennym od naturalnego kontekście interpretacyjnym¹⁶. Tak rozumiany „metodologiczny kolonializm” wykracza poza obserwowaną na przykładzie badań nad fanami „inwazję” terminologii anglojęzycznej, odnotowywaną przez Magdalenę Lisowską-Magdziarz¹⁷. Nie w tym zresztą rzecz, aby odciąć się od badań powstałych w obcych językach — byłoby to równie szkodliwe dla pogłębienia wiedzy na temat omawianych zagadnień (w tym wypadku supersystemów rozrywkowych), co niemożliwe z uwagi na immanentną cechę nauki, jaką jest

¹⁵ Jest to możliwe dzięki wykorzystaniu jako metody naukowej falsyfikacji, pozwalającej na sprawdzenie prawdziwości lub fałszu sądów, wyprowadzanych z uprzednio przyjętych założeń (zob. K. Popper, *Logika odkrycia naukowego*, przeł. U. Niklas, Warszawa 1977, s. 63–67).

¹⁶ Prawidłowością jest przy tym zainteresowanie pracami anglojęzycznymi, z nieomal całkowitym pomięciem badań z innych kręgów językowych, na przykład publikowanych po rosyjsku. Na sygnalizowane tu kwestie zwracała niegdyś uwagę Anna Gemra, pisząc o niefrasobliwości, z jaką młodzi (wiekiem i stażem naukowym) badacze zjawisk z kręgu kultury popularnej traktują stan badań; w konsekwencji odkrywają na nowo to, co zostało już rozpoznane, bądź posiłkują się pracami zachodnimi powielającymi to, co w rodzimej refleksji nad literaturą i kulturą popularną od dawna funkcjonuje jako oczywistość (zob. *eadem*, *Wprowadzenie*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, red. A. Gemra, Wrocław 2015, s. 10). W innym zaś miejscu badaczka pisze wprost o szkodliwości poznawczej studiów opierających się na nieprzemysłanych koncepcjach i powierzchownej znajomości literatury przedmiotu i podmiotowej (zob. *eadem*, *Przedmowa*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, red. A. Gemra, A. Mazurkiewicz, Wrocław 2014, s. 14–15). Istotnie, obserwując ukazujące się prace z zakresu badań nad popkulturą, trudno nie odnieść niekiedy takiego wrażenia; tym bardziej że pojawia się w nich — niekiedy dość obfita — bibliografia głównie anglojęzyczna, a zarazem treść szkiców nie potwierdza znajomości przytoczonej literatury.

¹⁷ Zob. M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących*, cz. 1. *Spoleczeństwo i wiedza*, Kraków 2017, s. 14, <http://www.media.uj.edu.pl/documents/1384650/134373778/Lisowska-Magdziarz+M.+--+Fandom+dla+poczatkujacych.pdf/6c8582e7-9d26-449d-a109-c29e56b3e582> (dostęp: 22.12.2017).

przekraczanie ograniczeń geopolitycznych i społecznych. Rudymentarną kwestią pozostaje jednakże — przy wiedzy na temat stanu badań danych zjawisk kulturowych poza granicami kraju — świadomość własnej tradycji badawczej. Nieprzypadkowo Michał Wendland na marginesie rozważań o meandrach rozumienia pojęcia „humanistyka” deklaruje: „Zrozumienie tego, czym jest humanistyka dzisiaj, i tego, z jakimi trudnościami się ona spotyka, jest niemożliwe, a przynajmniej znacząco utrudnione bez wiedzy o jej przeszłości”¹⁸.

O potrzebie refleksyjnego dystansu do obranej metody — zwłaszcza jeśli jest ona inspirowana myślą światową — przekonują prace zarówno wspomnianego Konrada Dominasa, jak i Piotra Sitarskiego oraz Zbigniewa Wałaszewskiego¹⁹. Badacze ci, odwołując się do koncepcji Kinder, zdefiniowali pojęcie supersystemu rozrywkowego na własne potrzeby, uwzględniając zarazem specyfikę omawianych w swoich rozważaniach tekstów kultury²⁰. Jest to zresztą jedyny sposób, aby uzyskać harmonię między teoretycznymi założeniami a ich weryfikacją w konfrontacji z jednostkowymi realizacjami. W przeciwnym wypadku będziemy bowiem mieć do czynienia albo z nikłymi podstawami (najczęściej o charakterze intuicyjnym), na których opieramy swe domniemania, albo z oderwanymi

¹⁸ M. Wendland, *Humanistyka w oczach humanistów — od wczesnej nowożytności do dzisiaj*, [w:] *Komunikacja naukowa w humanistyce*, red. E. Kulczycki, Poznań 2017, s. 304. Co więcej, nie można w owym zauroczeniu badaczy pracami z kręgu anglojęzycznego upatrywać nic ponad konsekwencje przemian popkultury, stanowiącej — jak pisze Jerzy Snopek — emanację świata anglosaskiego, w przeważnej mierze amerykańskiego, który pozostaje wzorcem dominującym dla lokalnych realizacji (zob. *idem*, *Kulturowe wymiary integracji. Priorytety środkowoeuropejskie*, „Nauka” 2012, nr 2, s. 90).

¹⁹ Jako pierwszy uczynił to, przypomnijmy, Piotr Sitarski w tekście *Obcość i dekoracje w systemie rozrywkowym „Blade Runner”* (w: *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Pluciennik, Kraków 2002, s. 180), opisując intermedialny fenomen zapoczątkowany filmem Ridleya Scotta *Łowca androidów* (*Blade Runner*, USA 1982). Interesujące poznawczo i warte zasygnalizowania, jakkolwiek wykraczające poza problematykę związaną z supersystemami rozrywkowymi, byłoby porównanie odczytania supersystemu *Blade Runner* przez Sitarskiego i Wałaszewskiego (zob. Z. Wałaszewski, *Papierowy jednorożec, klubówka i Łowca androidów. O powstawaniu supersystemu rozrywkowego*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, red. A. Gemra, Wrocław 2015, s. 217–230).

²⁰ Najwyraźniej tendencję do dostosowania koncepcji Kinder w wypadku omawianego zjawiska można dostrzec w szkicu Wałaszewskiego poświęconym gamifikacji prozy Andrzeja Sapkowskiego (zob. *idem*, *Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy*, [w:] *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. A. Werner, T. Żukowski, Warszawa 2013, s. 126–154). O tym, jak istotny jest dla badaczy wskazany tu szkic, świadczy fakt, iż stał się on najistotniejszym punktem wyjścia rozważań na temat fenomenu Wiedźmina w tomie poświęconym tej ikonice kultury (zob. A. Wróblewska, *Jak napisać bestseller? O genezie popularności Wiedźmina z perspektywy socjologii literatury*, [w:] *Wiedźmin — polski fenomen popkultury*, red. R. Dudziński, J. Płoszaj, Wrocław 2016, s. 87–100, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin-polski-fenomen-popkultury/>, dostęp: 16.12.2017). Znacząca pod tym względem pozostaje uwaga Marciniaka na temat frankofońskiego pochodzenia koncepcji transfikcjonalności (zob. *idem*, *op. cit.*, s. 107). Uwagę tę można odczytywać jako wyraz świadomości badacza o koniecznej modyfikacji założeń omawianej przez Marciniaka koncepcji, niezbędnych do uniknięcia nieporozumień interpretacyjnych.

od praktyki konstruktami teoretycznymi, których wartości badawczej nie sposób zweryfikować (najpełniej zresztą taką możliwość oferują założenia teorii ugruntowanej, traktowanej jako punkt odniesienia dla „studium przypadku”, o czym przekonuje lektura rozważań Lichańskiego)²¹.

Prezentowane czytelnikowi rozważania mają charakter rekonesansu i wstępnych dopiero ustaleń — stąd tak szerokie spektrum tematów i sposobów ujęcia podejmowanych kwestii. Intencjonalnie mają też charakter zaproszenia do merytorycznej dyskusji naukowej, dzięki której stanie się możliwe zarówno wypracowanie wspólnej terminologii opisu zjawisk kulturowych, jak i podjęcie dyskusji nad możliwymi interpretacjami kulturowych praktyk codzienności. Kończąc, pozostaje zatem życzyć Czytelnikom bogatych przemyśleń lekturowych i owocnych poszukiwań własnych dróg zrozumienia otaczającej Ich — podporządkowanej w coraz większym stopniu procesom konwergencyjnym i zmediatyzowanej — rzeczywistości.

Adam Mazurkiewicz
ORCID: 0000-0003-3804-6445
Uniwersytet Łódzki

²¹ Zob. W. Czakon, *Łabędzie Poppera...*, s. 10.