

Jakub Z. Lichański

ORCID: 0000-0002-1943-5069

Uniwersytet Warszawski

Supersystemy rozrywkowe: metodyka i metodologia badań. Propozycja

[Supersystem rozrywkowy można zdefiniować jako] sieć intertekstualną opartą o postać z kultury popularnej — fikcyjną [...] albo „rzeczywistą”. Aby stać się supersystemem, sieć taka musi wykorzystywać wiele trybów produkcji obrazów, musi przemawiać do różnych pokoleń [...]; musi zachęcać do kolekcjonowania poprzez mnożenie pokrewnych produktów; musi wreszcie przejść nagły wzrost konsumpcyjnego zainteresowania odbiorców, który to sukces staje się „wydarzeniem medialnym”¹.

Marsha Kinder

Retoryka to posłużenie się symbolami dla wywołania społecznych działań².

Gerald A. Hauser

Retoryka jest sztuką i nauką o tym, jak posługiwać się [wymyślonymi] przez ludzi symbolami³.

Karen A. Foss

Słowa kluczowe: supersystem rozrywkowy, Marsha Kinder, teoria ugruntowana

Keywords: super entertainment systems, Marsha Kinder, grounded theory

¹ Cyt. za: Sitarski 2000: 180.

² Hauser 2002: 14.

³ Foss 2008: 49.

Synopsis

Problemem badanym i opisywanym w niniejszym studium są zjawiska, które za różnymi badaczami — w tym Marsha Kinder czy Henrym Jenkinsem — określamy mianem supersystemu rozrywkowego oraz *transmedia storytelling*, czyli opowieści lub narracji transmedialnej (Kinder 1991; Jenkins 2003, 2007)⁴. Chodzi o mnogość wykorzystania bądź istnienia nie tylko postaci, lecz także pewnego uniwersum — obu niekoniecznie wziętych z kultury popularnej — które zostaną następnie wprowadzone jako elementy w sieci intertekstualne lub też staną się elementami w różnych, innych niż pierwotny, systemach rozrywkowych⁵. Mogą to być:

I. systemy klasyczne, takie jak: klasyczne formy drukowane⁶ czy raczej — klasycznie rozumiane teksty. Należy jednak pamiętać o uwadze Jurija M. Łotmana (2008: 77–78)⁷:

Tekst posiada zdolność do zachowywania pamięci o swoich wcześniejszych kontekstach. Bez tego nauka historyczna byłaby niemożliwa, gdyż kultura (i szerzej — obraz życia) poprzednich epok trafia do nas nieuchronnie we fragmentach. Gdyby tekst pozostawał w świadomości odbiorcy tylko tym, czym jest, to przeszłość jawiłaby się nam jako mozaika niepowiązanych fragmentów. Ale dla odbiorcy tekst jest zawsze metonimią rekonstruowanego całościowego znaczenia, dyskretnym znakiem niedyskretniej istoty. Suma kontekstów, w których dany tekst nabiera sensu i które w określony sposób są w nim inkorporowane, może być nazwana pamięcią tekstu. Ta stwarzana przez tekst przestrzeń semantyczna wstępuje w określone relacje z pamięcią kulturową (tradycją), spetryfikowaną w świadomości audytorium;

II. filmy, w tym produkcje amatorskie (mam na myśli takie, które nie są realizowane przez wielkie wytwórnie) i rozpowszechniane w Internecie (bądź głównie w Internecie)⁸;

⁴ Polscy badawcze są wskazani w bibliografii. W tekście wymieniam tych, których uważa się za twórców pojęć, i pierwszych, którzy spróbowali zastosować nowe narzędzia do badań zjawisk kulturowych. Przekłady pojęcia *transmedia storytelling* na język polski — opowieść lub narracja transmedialna — są z sobą związane i, być może, drugim można zastąpić podstawowe pojęcie, jakiego używa się między innymi w teorii literatury, w poetyce oraz retoryce — narracja. Jednakże jeśli będziemy rozumieć narrację za Waynem C. Boothem (1961, 1983), to okaże się, że pojęcia te są jeśli nie zbieżne, to bliskie.

⁵ Przez pojęcie system rozrywkowy rozumiem dowolną formę przekazu jakiegokolwiek informacji w jakiegokolwiek postaci, na przykład tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, wideo, filmu bądź ich dowolnego połączenia. Celem tego systemu jest dostarczanie odbiorcom rozrywki. Interesujący opis takich zjawisk mamy na przykład w powieściach Carolyn G. Hart *Zbrodnia na zamówienie*; realizujemy je także w ramach Międzynarodowego Festiwalu Kryminału we Wrocławiu.

⁶ Mam na myśli oczywiście książki — we wszelkiej postaci, a także inne formy, jak plakaty, foldery itp.

⁷ Ta uwaga, jeśli potraktować ją jako zasadę ogólniejszą, podnosi pewien ważki problem, który musimy rozważyć także w dalszych badaniach (między innymi czy kultura to system z „długą”, czy „krótką” pamięcią).

⁸ Oczywiście należy uwzględnić również takie formy, jak na przykład memy, fotoblogi itp., oraz produkcje typu „Legends Polskie”, https://www.youtube.com/results?search_query=legends+polskie (dostęp: 30.11.2016).

- III. różnego typu gry, poczynając od tradycyjnych gier RPG po gry wideo⁹;
- IV. wszelkiego typu formy teatralne bądź parateatralne, w tym na przykład Szkoła Młodych Jedi (Jedi Training: Trials of the Temple) w Disneylandzie (Disneyland Park)¹⁰;
- V. gadżety związane z wyżej wymienionymi elementami;
- VI. przejawy twórczości fanowskiej (w dowolnej postaci);
- VII. formy dźwiękowe, w tym muzyczne;
- VIII. dowolne połączenia wyżej wymienionych form, a także wszelkie inne, których tu nie wymieniłem, a które mogą powstać lub już istnieją, na przykład parki rozrywki¹¹, zabawki bądź przedmioty codziennego użytku, związane z formami od I do VII.

Problemy, jakie stają przed badaczami, dotyczą następujących kwestii:

a. Czy wyżej nazwane elementy/problemy dają się sprowadzić do prostszej formy pytania o formę przekazu medialnego?

b. Czy chodzi o tak zwane stare media i nowe media oraz o konwergencję mediów, czy też mamy do czynienia ze zjawiskiem tworzenia się inteligencji otwartej (de Kerckhove 2001)?¹²

c. Jakie i jak powinny być określone role nadawcy/autora oraz odbiorcy i czy taki podział jest właściwy (na przykład Lev Manovich wprowadza pojęcia twórcy oraz konsumenta; czy ważny jest podział na odbiorcę biernego/czynnego/uczestniczącego)?¹³

Są to zatem problemy co najmniej dwojakiej natury: po pierwsze — kwestie metodyczne, a dotyczące metodyki opisu i badań wymienionych zjawisk; po drugie — metodologiczne, wśród których pojawia się problem podstawowy: czy możemy określić jeden sposób podejścia do wskazanych zagadnień, czy też będziemy mieli tu do czynienia z wielością metodologii¹⁴. W tym drugim wypad-

⁹ Należy tu także włączyć gry o charakterze treningu dla różnych grup zawodowych.

¹⁰ Należy pamiętać, że mogą to być działania zarówno profesjonalne, jak i tak zwane amatorskie; te ostatnie odwołują się jednak do działań profesjonalnych bądź są przygotowywane przez profesjonalistów.

¹¹ Stwarzają poważny problem badawczy, albowiem — pozornie — są przedsięwzięciami w pełni profesjonalnymi, o jasno zdefiniowanych celach i dostosowanych do określonego odbiorcy.

¹² Chodzi nie tylko o pojęcie, ale o problem opisany już na początku XXI wieku przez Derricka de Kerckhove (2001).

¹³ Wydaje się, że klasyczny model nadawca–odbiorca oraz status społeczny (na gruncie polskim takie poglądy reprezentowali na przykład Stefan Żółkiewski, Janusz Lalewicz, Krzysztof Dmitruk) jest już nieaktualny. Współczesny odbiorca/producent-konsument (?)/konsument-producent (?)/odbiorca-producent (?) ma do dyspozycji takie źródło jak Internet, które — może pozornie — ale jeśli nie likwiduje, to zawieszają tradycyjny podział na odbiorcę profesjonalnego i naiwnego. Ewentualnie podział ten ma nadal znaczenie, ale związany jest ze świadomym wyborem formy odbioru. Odbiorca po prostu może przyjąć różne role: odbiorcy profesjonalnego, odbiorcy naiwnego itp. Być może trzeba wprowadzić pojęcie „intencji odbiorcy/odbiorczej”.

¹⁴ Być może konieczne będzie podejście świadomie heterogeniczne bądź nawet eklektyczne, albowiem natura przedmiotu badań sugeruje takie właśnie podejście. Oczywiście eklektyzm jest świadomym wyborem metodologicznym i metodycznym.

ku trzeba będzie znaleźć sposób/metodę porównywania wyników badań. Pozwalam sobie przy tym zwrócić uwagę, że przedmiotem opisu i analizy będą różne obiekty/artefakty przynależące do klas obiektów/artefaktów mających własne metodyki oraz metodologie badań (literatura, film, media klasyczne, nowe media, Internet, gry, zabawki, przedstawienia teatralne).

Jednym z największych wyzwań będzie zatem ujednoczenie metodyk i metodologii. Być może metody krytyki retorycznej, opisane między innymi przez Sonję K. Foss czy piszącego te słowa, byłyby dobrym narzędziem, ponieważ dopuszczają one właśnie wielość metod (Black 1978; Foss 1989: 190–196, 2004, 2016; Lichański 2017: 71–114). Dodatkową pomocą może być też zastosowanie metod tak zwanej teorii ugruntowanej (Charmaz 2009; Strauss, Glaser 2009).

Warto tu zacytować uwagę Geralda A. Hausera, który następująco określił związki łączące społeczeństwo, komunikację — a zatem po części socjologię, jako naukę o społeczeństwie — i retorykę:

Społeczeństwo reprodukuje się samo z siebie i ta samoreprodukcja jest ściśle związana z retoryką, jako że symbole, np. język, grają zasadniczą rolę w komunikacji społecznej, m.in. w kształtowaniu interpretacji zjawisk, rozumienia rzeczywistości i formowania tożsamości zarówno indywidualnych, jak i zbiorowych. (Hauser 1999; cyt. za: Ornatowski 2010: 59–68)

Jakie problemy metodyczne będą do rozpatrzenia? Z punktu widzenia teorii ugruntowanej należy wziąć pod uwagę między innymi następujące kwestie (Charmaz 2009; Strauss, Glaser 2009; Gorzko 2013: 5–16, 2015: 54–69):

I. problem danych (czy są one niezależne czy konstruowane przez badacza, a może stanowią element świata przeżywanego badacza?)¹⁵;

II. metoda rozumowań: indukcja, dedukcja, abdukcja (ta ostatnia jest procesem tworzenia hipotez służących wyjaśnianiu obserwacji bądź wniosków według rozumowań typu: jest kura, a zatem było jajko);

III. wrażliwość teoretyczna (umiejętność rozwijania własnych teorii);

IV. kody teoretyczne (jakie przyjmujemy zasady filozoficzne — decyzje ontologiczne i epistemologiczne)¹⁶;

V. literatura przedmiotu (sposób korzystania z literatury przedmiotu — ignorowanie czy badanie *post factum*).

Należy oczywiście wziąć pod uwagę zagadnienia układów społecznych (Strauss, Glaser 2009; Charmaz 2009; Gorzko 2013: 5–16, 2015: 54–69), z których istotne są między innymi:

¹⁵ Dane/artefakty są z reguły symbolami lub odgrywają (bądź mogą odgrywać) taką rolę! Wiemy, jak się nimi posługiwać bądź jak wywoływać określone działania, w tym działania społeczne, za ich pomocą. Służą budowaniu więzi lub prestiżu (albo obu).

¹⁶ Z punktu widzenia, który reprezentują w tych badaniach, wskazane byłoby odwołać się do koncepcji Łotmana (2008) i jego propozycji teorii kultury (por. też „Studia Kulturoznawcze” 2013). W teorii, na którą się powołuję, kody są rozumiane trochę inaczej (Konecki 2000: 48–55, 60–76).

1. grupy (jakie grupy badamy, jaka jest zasada ich wydzielenia, co to są za grupy — na przykład gracze RPG, grupa rekonstrukcyjna, fani itp.)¹⁷;
2. powiązania działań (czy jakieś — jakie — działania są i w jaki sposób wzajemnie powiązane, na przykład w trakcie promocji czegoś);
3. instytucje;
4. organizacje¹⁸;
5. klasy szkolne¹⁹;
6. oddziały szpitalne²⁰.

Jako ogólne narzędzie można zastosować metody krytyki retorycznej (Black 1978; Foss 1989: 190–196, 2004, 2016; Lichański 2017: 71–114):

- A. etapy postępowania w krytyce retorycznej według Edwina Blacka;
- B. retoryka jako zadawanie pytań według S.K. Foss;
- C. metody w krytyce retorycznej według S.K. Foss.

Wskazane narzędzia można i należy stosować razem; jak to robić praktycznie, staramy się pokazywać w kolejnych tomach wydawanych przez Pracownię Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów Uniwersytetu Wrocławskiego (seria: „POPkultura — POPLiteratura”)²¹, a także przez uniwersytety w Zielonej Górze (Pracownia Mitopoetyki i Filozofii Literatury) i Poznaniu (seria „Fantastyczność i cudowność” oraz tomy wydawane w ramach grantu *Doświadczenie totalitaryzmu w literaturze i kulturze Hiszpanii i Polski* — te ostatnie wydawane są wyłącznie przez Uniwersytet Zielonogórski)²². Do pewnego stopnia prace wydawane przez Pracownię Badań Historii i Teorii Retoryki Uniwersytetu Warszawskiego także, w części przynajmniej, spełniały wskazane zadania²³.

¹⁷ Grupy zapewne trzeba oddzielić od organizacji, albowiem w organizacji panują określone zasady (na przykład formy ubioru, zasady działania), podczas gdy grupa może być zorganizowana w sposób dość swobodny.

¹⁸ Istotne są organizacje społeczne, na przykład Legion 501 (także Garnizon Polski), które powstały w celu realizacji pewnych akcji charytatywnych, por. https://pl.wikipedia.org/wiki/501_Legion (dostęp: 16.11.2016).

¹⁹ Całość problemu edukacji, w tym między innymi kwestia kanonów, a także metod opisu zjawisk kulturalnych.

²⁰ Należy pamiętać o biblio- i arteterapii.

²¹ Należy także pamiętać o roczniku „Literatura i Kultura Popularna” wydawanym przez Uniwersytet Wrocławski.

²² Seria „POPkultura — POPLiteratura” obejmuje pięć tomów, a seria „Fantastyczność i cudowność” — siedem; w ramach grantu *Doświadczenie totalitaryzmu...* wydano cztery tomy.

²³ Pracownia wydała dotąd pięć tomów, z których w czterech znalazły się studia dotyczące poruszanych tu problemów. Sama seria liczy trzy tomy, do których należy dodać takie, jak *Retoryka i badania literackie* (Warszawa 1996) oraz *Uwieść słowem, czyli retoryka praktyczna* (Warszawa 2003).

Opis narzędzi i przykład

Wymienione narzędzia należy teraz uporządkować. Punktem wyjścia są uwagi Blacka (1965, ⁴1978; Lichański 2007, t. 1: 69):

1. badanie tekstu/artefaktu jako elementu danego momentu historycznego;
2. badanie tekstu/artefaktu jako przejawu osobowości twórcy i jego społecznych uwikłań;
3. badanie tekstu/artefaktu jako pewnego specyficznego sposobu komunikowania społecznego, określonego poprzez specyficzne konteksty i wyznaczającego specyficzne cele.

Do każdego z etapu badań określonego przez Blacka nakładamy reguły opisane przez S.K. Foss. Zwróciła ona uwagę, że „krytyka retoryczna to także umiejętność zadawania pytań” (Foss 1989: 191–196). Są to pytania dotyczące następujących kwestii:

- Jaki jest związek między retoryką a jej kontekstem?
- Jak przesłanie buduje konkretną rzeczywistość dla audytorium i mówcy?
- Co retoryka sugeruje na temat mówcy?

Pytania te można uszczegółowić na dwa sposoby. Oto pierwszy:

Pierwsze z pytań sugeruje — w zależności od wybranej metody analitycznej — że powinniśmy opisać następujące kwestie:

1. Kontekst istotny dla zrozumienia między innymi: osobowości autora, audytorium, przyczyn powstania dzieła/artefaktu.
2. Jakie praktyki retoryczne i odwołania do wzorów, na przykład gatunków literackich, przywołał/zaproponował twórca?
3. Czy są one w pełni odpowiednie w relacji do kontekstu/kontekstów, w których zostały użyte?
4. Czy w tekście są na przykład określone jakieś (jakie?) role społeczne, które odgrywają postacie przywołane w utworze, lub do jakich ról społecznych odwołuje się autor (na przykład jako stereotypów)?
5. Jak jest skonstruowany sam poemat, czy konstrukcja wpływa na sposób postrzegania rzeczywistości przez audytorium?
6. Warto też przyjrzeć się, czy przypadkiem jakieś (jakie?) treści, pojęcia (i ich znaczenia), które zostały użyte przez autora, nie są metaforami, a jeśli tak, to jak wpływa to na ekspresję dzieła.
7. Można też poddać analizie formę opowiadania zastosowaną przez autora, aby opisać wykreowany w ten sposób pogląd na świat.
8. Wreszcie interesujące jest, czy można opisać sposób postrzegania i interpretowania świata przez autora oraz jak ten punkt widzenia motywuje go do takich, a nie innych działań.

Drugim sposobem uszczegółowienia wskazanych pytań są metody analityczne krytyki, które zostały opisane przez S.K. Foss oraz piszącego te słowa (Foss 2004; Lichański 2017). Są to:

- I. podejście neoarystotelesowskie (neoklasyczne),
- II. gatunkowe (ang. *generic criticism*),
- III. metaforyczne,
- IV. narracyjne,
- V. polityczne (zwane też ideologicznymi),
- VI. dramatystyczne (zwane też pentadycznymi, a wywodzące się z prac Kennetha Burke'a),
- VII. psychoanalityczne,
- VIII. feministyczne (ang. *feminist* lub *gender criticism*),
- IX. „Nowo-Retoryczne”,
- X. „fantazyjno-tematyczne” (ang. *fantasy-theme criticism*),
- XI. skojarzeniowe (ang. *cluster criticism*).

Jedenaście podejść/metod analitycznych daje nam — w połączeniu z kwestiami, na które wskazuje teoria ugruntowana — dobre narzędzie do badania interesujących zjawisk. Co więcej, niejako automatycznie zmusza nas do opisu/analizy zachowań audytorium.

Spróbuję wstępnie pokazać użyteczność narzędzia na prostych przykładach, a następnie wskazać, jak poradzić sobie z problemami nieco bardziej złożonymi.

Analiza²⁴

Jako przykład można wziąć między innymi filmy z serii „Legendy Polskie” (2016), żeby nie sięgać do kwestii już omawianych. Analizę można przeprowadzić następująco:

I. Rozważamy najpierw artefakt jako element danego momentu historycznego; rozpatrujemy zatem serię filmów, NIE przykładając ich do wzorca tekstowego, lecz jako zjawisko na przykład typowe czy raczej wykorzystujące klasyczny wątek, w którym sposób prezentacji jest uzależniony od współczesnych gustów²⁵;

²⁴ Z informacji podanych przez Boel Westin (2012: 261, 272–275) zjawisko tworzenia czegoś w rodzaju omawianego w niniejszym artykule problemu możemy śmiało przesunąć na lata pięćdziesiąte XX wieku, a zapewne korzeniami sięga okresu przedwojennego. Westin przytacza opinię agenta literackiego, który mówi, że „istnieją amerykańskie kreskówki [...] których *characters* [bohaterowie] [powstali] jako zabawki, mydełka i gąbki: *if they catch the public eye, they sell widely* [jeśli przyciągną uwagę publiczności, mają ogromną sprzedawalność] (2012: 261) i dalej autorka pisze: „Wielki rynek dla Muminków otworzył się w połowie lat pięćdziesiątych [...] mieli tam Muminki, oraz figurki rozmaitych kształtów, ceramikę, materiały, tapety, chusteczki, fartuszki, broszki, serwisy, kartki wielkanocne, ołówki, firanki, wycinanki i papier rysunkowy, spódniczki itd.” (2012: 272). Chociaż Westin nie wprowadza kluczowych pojęć — supersystem rozrywkowy oraz *transmedial storytelling* — to faktycznie opisuje te zjawiska!

²⁵ Potwierdzają to wypowiedzi twórców, por. „Legendy Polskie”. *Kulisy projektu*, <https://www.youtube.com/watch?v=yWW5nrhlk00&t=348s> (dostęp: 30.11.2016). Por. też odnoszące się do innych kwestii opinie przytaczane przez Westin (2012: 235–303 n.).

II. Problem badania artefaktu jako przejawu osobowości twórcy/twórców i jego/ich społecznych uwikłań może przywodzić na myśl kiepską tradycję socjologiczną. Tymczasem chodzi raczej o kompetencje, na przykład techniczne (skoro jednym z twórców cyklu jest Tomasz Bagiński, co gwarantuje dobre opanowanie warsztatu z zakresu technik komputerowych), oraz o środowisko, z którym twórca/twórcy jest/są związani;

III. Wreszcie gdy będziemy badać artefakt jako specyficzny sposób komunikowania społecznego, określony przez pewne konteksty i wyznaczający założone cele, wtedy okaże się, że pozornie całkiem nowy artefakt tkwi w uwikłaniach czy raczej sieciach intertekstualnych oraz intersemiotycznych, a także jest specyficznym typem narracji bądź opowieści transmedialnej. Poszerza się zatem pole obserwacji, albowiem musi ono objąć dużo więcej elementów niż przy konwencjonalnym tekście.

Jednak o ile metodyka Blacka jest dość prosta i oczywista, to już sugestie, jakie wynikają z propozycji retoryki jako zadawania pytań według S.K. Foss (1989: 191–196, 2016), mogą sprawić nieco trudności. Przypomnę, że naszym celem będzie określenie w odniesieniu do danego artefaktu:

a. Jaki jest związek pomiędzy retoryką a jej kontekstem? Okazuje się tu, że kontekstem jest tradycyjna opowieść/legenda, na przykład o bazyliźnie, ale umieszczona w całkiem innym kontekście społeczno-obyczajowym. Daje to efekt komiczny, ale nie zacierza pewnych cech oryginalnej legendy. To, że zamiast lustra pojawi się smartfon bądź telefon komórkowy, wskazuje na moment, w którym dzieje się opowieść, lecz jej „kanoniczna” forma nie ulega zmianie (bazyliżek spojrzął sam sobie w oczy).

b. Jak przesłanie buduje konkretną rzeczywistość dla audytorium i mówcy? Na to pytanie już trudniej udzielić prostej odpowiedzi. Oto audytorium rozpoznaje znany mu świat i znane jego elementy; mówca pozostaje w dwu — co najmniej — przestrzeniach: klasycznej opowieści, a także współczesności. Jego przewaga nad bazyliżkiem bądź innymi bohaterami opowieści wiąże się z tym, że tylko on wie, jak efektywnie pokonać potwora.

c. Co retoryka sugeruje na temat mówcy? Ostatnie pytanie także stwarza pewien problem interpretacyjny. Oto okazuje się, że „najlepszą zabawę” mamy, gdy rozpoznajemy wielość konwencji, jakie pojawiają się w omawianym przykładzie, a także nałożenie dwu płaszczyzn: z jednej strony żartu, z drugiej zaś tego, że opowieść jest poprowadzona serio. Która z płaszczyzn jest prawdziwa — to pytanie bezprzedmiotowe.

Czy dalsza analiza jest konieczna? Tak, przed nami bowiem kluczowe pytania z zakresu krytyki retorycznej (w jakiej konwencji MY, jako badacze, chcemy te opowieści analizować?) oraz teorii ugruntowanej, gdyż jej metody nie zostały jeszcze wprowadzone do analizy. Są to głównie (Chamraz 2009; Strauss, Glaser 2009; Gorzko 2013: 5–16, 2015: 54–69):

I. problem danych²⁶

UWAGA: w wypadku opisywanych filmów mamy co najmniej dwa typy bardzo różnych danych: po pierwsze — są to literackie wersje legend (ale czy znane jako schematy, czy jako rozwinięte, według jakiej wersji, opowieści? JAK znane?); po drugie — są to konwencje/kody znane z literatury/filmów/komiksów *science fiction*. Oba typy zostają połączone w całość, która MUSI BYĆ KOHERENTNA wobec siebie i podstawowego schematu fabularnego opowieści;

II. metoda rozumowania: indukcja, dedukcja, abdukcja

UWAGA: pozornie może się wydawać, że jest to — z mojej strony — dobudowywanie teorii do zgrabnie skonstruowanej/opowiedzianej historii. Tymczasem odbiorca SPODZIEWA SIĘ określonych rozwiązań ze względu zarówno na konwencję baśni, jak i na konwencję nie tyle *science fiction*, ile typu opowieści, w której dobry wygrywa. UWAGA: to ostatnie sformułowanie jest założone tylko dla opowieści, por. tak zwany warunek Meszleny’ego (Lichański 2003);

III. wrażliwość teoretyczna²⁷;


IV. kody teoretyczne

UWAGA: z punktu widzenia, który reprezentuję w tych badaniach, wskazane byłoby odwołać się do koncepcji Łotmana (2008) i jego propozycji teorii kultury (por. też „Studia Kulturoznawcze” 2013)²⁸. Ma to olbrzymie znaczenie, albowiem może się zdarzyć, że odbiorca pomyli bądź pomieszza kody oraz symbole, co zachodzi na przykład w wypadku komentarzy do uwag Bagińskiego na temat „Legend Polskich”²⁹. Komentarze możemy uznać za „głupie” bądź „rażąco niekompetentne”, ale z badawczego punktu widzenia są one istotne, albowiem pokazują właśnie między innymi wskazane mylenie kodów i symboli, przy — paradoksalne! — dość poprawnym ich rozpoznawaniu³⁰;

V. literatura przedmiotu

UWAGA: jest to odrębne zagadnienie, bardzo złożone, albowiem musi wziąć pod uwagę zarówno „normalną” literaturę przedmiotu, jak i między innymi komentarze internautów — jeśli chcemy powiedzieć cokolwiek na temat odbioru opisywanych dzieł, to musimy te wypowiedzi uwzględnić. Moim zdaniem powinny one być osobnym przedmiotem badań!

Należy oczywiście wziąć pod uwagę zagadnienia układów społecznych (Charmaz 2009; Strauss, Glaser 2009; Gorzko 2013: 5–16, 2015: 54–69), z których istotne są między innymi:

 grupy (jakie grupy badamy, jaka jest zasada ich wydzielenia, co to są za grupy — na przykład gracze RPG, grupa rekonstrukcyjna, fani itp.)

UWAGA: grupy trzeba oddzielić od organizacji, albowiem w organizacji panują określone zasady (na przykład formy ubioru, zasady działania itd.), podczas gdy grupa może być zorganizowana dość swobodnie. Dobrze byłoby zacząć poważnie badać środowisko odbiorców/uczestników takich spotkań, jak na przykład Pyrkon czy Polcon itp., ponieważ są oni tak zwaną grupą docelową, do której skierowane są te filmy; ich reakcja jest zatem istotna. Pojawia się wtedy problem, jak traktować

²⁶ Por. uwagi w przyp. 15.


²⁷ Jest to konsekwencja na przykład założeń, które zostały przyjęte do badań podobnych zjawisk.

²⁸ Por. przyp. 7. i cytowaną już wypowiedź Łotmana (2008: 77–78).


²⁹ Por. <http://wyborcza.pl/7,101707,20722193,tomasz-baginski-o-serii-legendy-polskie-rozmo-wa.html> (dostęp: 1.12.2016).


³⁰ Por. też uwagi w przyp. 15.


na przykład wspomniane w przypisie 24 komentarze — czy są to ci sami odbiorcy, czy jednak inni? Jeśli ci sami, to wypowiedzi są zaskakująco niekompetentne, jeśli zaś tak zwany odbiorca ogólny, to uwaga ta pozostaje w mocy, ale wskazuje inny problem (kiepskie przygotowanie do odbioru dzieła sztuki);


 powiązania działań (czy jakieś — jakie — działania są i w jaki sposób wzajemnie powiązane, na przykład w trakcie promocji czegoś)

UWAGA: prezentacja filmów, odpowiednio artefaktów, w trakcie na przykład Pyrkonu (co faktycznie zaszło w wypadku filmów) czy działania Szkoły Młodych Jedi w Disneylandzie mogą wprowadzać „zaburzenie” odbioru. W obu wypadkach odbiorca jest przygotowany na coś takiego i z góry raczej nastawiony przychylnie; w innej sytuacji może przyjąć takie działania jako, co najmniej, dziwaczne (por. Zagórska 2004). Można wykiwać czy pomijać takie badania, ale nie wolno ich lekceważyć, albowiem — mimo zastrzeżeń między innymi natury metodycznej i metodologicznej — wskazują poważny problem całkowicie rozbieżnej oceny znaczenia tego typu artefaktów;

 instytucje (wskażę jedynie, że na przykład Pyrkon, Polcon czy Disneyland mogą być rozpatrywane jako specyficzne instytucje, co powoduje spore komplikacje badawcze);

 organizacje (istotne są organizacje społeczne, które, jak na przykład Legion 501 oraz Garnizon Polski, powstały w celu realizacji pewnych akcji charytatywnych);

 klasy szkolne (a także całość problemu edukacji, w tym między innymi kwestia kanonów, a także metod opisu zjawisk kulturalnych)³¹;

 oddziały szpitalne

UWAGA: należy pamiętać o biblio- i arteterapii. W wypadku na przykład oddziałów dziecięcych sprawa jest wyjątkowo delikatna, ale i ważna — także terapeutycznie. Działania traktowane jako rozrywka, na przykład wspomnianego Legionu 501, mogą okazać się nagle niezwykle przydatne właśnie w terapii! Nie ma wątpliwości, że Szkoła Młodych Jedi ma również takie zadania, na przykład integrowanie dzieci niepełnosprawnych ze zdrowymi.

W wypadku opisywanych filmów z cyklu „Legendy Polskie” wskazane problemy, łącznie z kwestiami grup odbiorców, pokazują wyraźnie pewien kłopot badaczy i szerzej — badań. Oto w zależności od przyjętych założeń badawczych możemy uzyskać dość rozbieżne wyniki. Punkty I do III wskazują, że przedmiot badania będziemy starali się umieścić w dość konwencjonalnych ramach odbioru. Wskażemy zatem, że na przykład dziś musimy zaakceptować pojawienie się innych, odpowiednio nowych konwencji w przedstawianiu znanych treści³². Innymi słowy stare schematy na nowo zostały opowiedziane za pomocą nowych „chwytów”. Nie sędzę, aby było to poprawne metodologicznie i, moim

³¹ Te kwestie należy powiązać z uwagami z przyp. 32–34.

³² Nieco podobnie postąpił Stanisław Lem w *Cyberiadzie* oraz *Bajkach robotów*; sam zresztą podkreślał swoistą ponadczasową wartość dokonanych w tych utworach zabiegów stylistycznych (Lem 1972).

zdaniem, jest to nowy schemat. Każda z opowieści z „Legend Polskich” tworzy nowy wariant motywu³³.

Etapy postępowania według Blacka sugerują tylko, w jakich grupach pytań powinniśmy się poruszać; według S.K. Foss istotne znaczenie ma swoiste połączenie tych etapów z pytaniami. Musimy wtedy zapytać także na przykład o konteksty, w jakich pojawia się tak, a nie inaczej ukształtowany artefakt itd. Konieczne jest postawienie pytania, czy to, że w *Smoku* pojawia się dziwny latający pojazd, a smokiem okazuje się facet, który lubi porywać młode dziewczęta, jest znaczącą modyfikacją klasycznego schematu fabularnego, czy też niewielką zmianą dostosowaną do czasów, w których opowieść jest prezentowana?³⁴

Nieuchronnie jednak musimy zapytać o dane, albowiem tu kryje się sedno problemu. Czy to my jako badacze tak „ustawiliśmy” sobie przedmiot, artefakt, czy też faktycznie tak on wygląda i istnieje? Odnośnie do tego, że istnieje, nie ma wątpliwości — filmy możemy obejrzeć na platformie YouTube. Wyprowadzam stąd wniosek, że są one niezależne ode mnie. To jednak tylko część problemu, chodzi bowiem o określenie, czy są one bytowo niezależne, czy też stanowią odmianę „centonu” bądź *entrelacement*, czyli składanki, a ściślej — pewnej techniki literackiej, względnie artystycznej. W obu wypadkach mamy jednak nowe, niezależne dzieło sztuki — z wszelkimi konsekwencjami³⁵.

Jednakże już następny krok wskazany przez S.K. Foss — budowanie postrzegania rzeczywistości przez audytorium, odbiorców i przez autora/autorów — wskazuje pewną trudność. O ile z przywołanej już rozmowy z Bagińskim wynika, że pragnie on omawianymi filmami „dbać o tożsamość narodową, bo inaczej się rozmyjemy”, o tyle audytorium nie w pełni podziela to stanowisko³⁶. Okazuje się zatem — i nie jest to z mojej strony przesada — że postrzeganie rzeczywistości jest odmienne w perspektywie autora, badacza i audytorium. Oznacza to, jak sądzę, że użyte symbole oraz kody przestały być jednoznaczne. Nie jest to dobry wynik, albowiem wskazuje na duże różnice w pojmowaniu, a także postrzeganiu rzeczywistości. Niestety mamy tu wypadek, który najtrafniej można opisać za pomocą charakterystycznego dla fenomenologii poznania ejdetycznego:

³³ Innymi słowy, do T 312 z Krzyżanowskiego (1963) należy dodać T 312b z podaniem źródła opowieści.

³⁴ Zwracam uwagę, że w przedziwny sposób powraca wtedy pytanie o bardzo swoistą oralność, albowiem właśnie sposób opowiedzenia wskazuje pośrednio na moment, w którym opowieść jest prezentowana. Pozostałe artefakty, jakie pojawiają się w opowieści, są po prostu k o n i e c n e. Czyli jest to rozumowanie bądź quasi-rozumowanie abdukcyjne — z konsekwencji wnioskujemy o przyczynach. W mocy pozostają też uwagi z poprzedniego przypisu.

³⁵ Zwracam uwagę, że w ten sposób dotarliśmy do punktu, w którym poprzednie uwagi zbiegły się z uwagami zarówno Kinder oraz Jenkinsa, jak i wielu polskich badaczy, por. przyp. 1.

³⁶ Por. <http://wyborcza.pl/7,101707,20722193,tomasz-baginski-o-serii-legendy-polskie-rozmowa.html> (dostęp: 1.12.2016).

skontrastowanie indywidualnego, przypadkowego przedmiotu, który mógłby być inny, mógłby być gdzie indziej i w innym czasie — oraz jego istoty. Istota ta jest właśnie taka, że przypisuje przedmiotowi, aby był właśnie taki, albo umożliwia mu bycie innym. (Ingarden 1974: 149)

Komentarze odbiorców potwierdzają konstatację filozofa³⁷. Wskazują na całkowitą rozbieżność postrzegania świata i opowiadania o nim przez autora oraz przez odbiorców, którzy — jak się wydaje — oglądali coś innego. A przecież na Pyrkonie (i nie tylko) „Legends Polskie” zostały dobrze przyjęte³⁸. Zatem przesadzam? Nie sądzę — rozbieżność opinii zawsze zachodziła, ale teraz możemy to uchwycić i musimy to robić. Tylko w ten sposób możemy wydzielić grupy odbiorców; dzięki temu także zrozumiemy, dlaczego powstają takie różnice w postrzeganiu rzeczywistości³⁹.

Analiza metodami krytyki retorycznej nie zostanie już oczywiście przeprowadzona ze względu na to, że zapewne cierpliwość czytelnika jest na granicy wytrzymałości. Mogę tylko wskazać, że najbardziej efektywne byłyby następujące podejścia: neoarystotelesowskie (neoklasyczne), gatunkowe (ang. *generic criticism*), metaforyczne, narracyjne, polityczne (zwane też ideologicznym) i dramatystyczne (zwane też pentadycznymi, a wywodzące się z prac Burke’a). Analizy przeprowadzone tymi metodami pomogą w opisie struktury kompozycyjnej oraz stylistycznej, a co za tym idzie — pewnych niuansów semantycznych analizowanych filmów.

Co jednak z supersystemem? Otóż — jak sądzę — właśnie całość analizy pokaże, jak działa taki supersystem, albowiem:

A. Filmy z cyklu „Legends Polskie” łączą różne elementy w sieć wzajemnych powiązań; czy intertekstualnych, czy intersemiotycznych — to powinniśmy

³⁷ Szczególnie zaskakują takie wypowiedzi, jak (pisownia oryginalna): „Zawsze mnie smuci jak zdolny artysta plecie naiwne dyrdymały. A potem zjadają go demony które sam rozniecił” albo: „Własnie ten kompleks Zachodu głęboko tkwi w ludach na wschod od Odry. Baginski rozwiazuje go na modle amerykanska (zachodnia) a pis na modle putinowska. A kompleks jak byl tak i jest”, albo: „Mamy dbać o tożsamość narodową odwołując się do legendy o Twardowskim i innych ludowych bajek? W XXI wieku? Paranoja sięga gwiazd”. Por. link wskazany w poprzednim przypisie.

³⁸ Por. „Do świetnie przyjętych bohaterów z opowieści »Smok« i »Twardowsky« dołączają kolejni z »Operacji Bazyliżek« i »Jagi«. Allegro zaprosiło do współpracy zespół znanych aktorów, m.in. Roberta Więckiewicza, Piotra Machalicę, Tomasza Drabka, Olafa Lubaszenko, Katarzynę Pośpiech oraz Pawła Domagałę. Tak jak w przypadku poprzednich produkcji reżyserem jest białostoczanin, Tomasz Bagiński. Tomasz Bagiński, który świetnie współpracuje z aktorami, pokazuje ogromny potencjał reżyserski. Do tego mamy niesamowite efekty specjalne. Projektowi Legends Polskie od początku towarzyszy duże zainteresowanie”; <https://magazyn.allegro.pl/8471-twardowsky-i-inne-legendy-polskie-wracaja> (dostęp: 26.03.2016).

³⁹ Jak sądzę, warto byłoby dokonać tu analizy postrzegania rzeczywistości choćby według propozycji fenomenologów (Ingarden 1974: 119 n.). Zapewne okazałyby się, że akt intencjonalny, który odnosi się do pokazanej w filmach sytuacji, jest różnie pojmowany. Dlatego warto by pokusić się o wyjaśnienie tej rozbieżności, albowiem wydawać by się mogło, że zarówno dane wrażeniowe, jak i odczuwanie danych wrażeniowych powinno być identyczne; tymczasem nie jest. Należy zatem zbadać tę kwestię (Zagórska 2004).

ustalić (sądzę, że obu, ale to tylko przeczucie). Nie ulega wątpliwości, że otrzymujemy swoiście nowoczesną wersję *entrelacemant*, lecz odwołuje się ona, poprzez akt intencjonalny, do poznania ejdetycznego. Niestety — zarówno akt, jak i poznanie *ex definito* mogą być rozbieżne!

1. Powiązania z tekstami — ale czy z wersjami „kanonicznymi”, czy z ich konkretnymi przetworzeniami?

1.1. Jeśli mamy do czynienia z pierwszą możliwością, to czy jest to wersja według Krzyżanowskiego, czy według jakiegoś innego słownika/encyklopedii baśni polskich (Krzyżanowski 1963, Krzyżanowski [red.] 1965)?

1.2. Jeśli z drugą — to czyja opowieść posłużyła za punkt wyjścia dla twórców?

2. Powiązania z filmami w konwencji *science fiction* — czy chodzi o konkretne filmy, czy tylko o pewną (jaką?) konwencję w przedstawianiu fabuły?

2.1. Jeśli zachodzi druga z możliwości — czy jest to wykorzystanie pewnych rekwizytów, czy coś innego? Co? Czy da się to opisać w jednoznaczny sposób?

3. Należy się zastanowić, jaka metoda z repertuaru krytyki retorycznej pomoże nam opisać nie całość znaczeń, ale wybrane kwestie. Jak sądzę, wskazane wcześniej metody, a zatem podejście neoarystotelesowskie, gatunkowe, metaforyczne, narracyjne, polityczne, dramatystyczne, będą najbardziej przydatne.

3.1. UWAGA: każde z nich ma swoje zalety, ale i ograniczenia. Najpełniejsze jest podejście neoarystotelesowskie, stwarza bowiem możliwość dość pełnego opisu siatki znaczeń i powiązań. Podobnie podejście dramatystyczne-pentadyczne; pozostałe nadają się do analizy poszczególnych typów powiązań.

B. Wskazane filmy tworzą bardzo skomplikowaną sieć opowieści — narracji transmedialnej; zdaje się, że spora część odbiorców nie dostrzega tejże sieci powiązań i odbiera filmy w sposób liniowy, jako zwykłą opowieść.

1. Jeśli chodzi o opowieści, narracje transmedialne — czy filmy zakładają konieczność rozumienia/odczytania przez odbiorców tejże sieci, czy też nie?

1.1. W pierwszym wypadku uzyskamy inne znaczenia niż w drugim! Czy to jest zakładane, czy nie?

1.2. UWAGA: w Szkole Młodych Jedi osoby uczestniczące w treningu muszą na przykład znać konwencję przedstawioną w filmach/komiksach/książkach oraz także zasadę, że nikt nie jest wykluczany z takiego treningu!

Jeśli punkty A i B (wraz z podpunktami!) zostały poprawnie sformułowane, oznacza to, że supersystem rozrywkowy nie musi wcale prowadzić do jednoznacznego odbioru przekazywanych znaczeń. Jak sądzę, wprowadza raczej spore zamieszanie semantyczne. Również jednak ten wniosek wymaga zbadania.

Zwracam uwagę, że właśnie zastosowanie narzędzi z zakresu krytyki retorycznej pozwala opisać siatkę znaczeń i znaczenia przynależne przywoływanym powiązaniom intertekstualnym/intersemiotycznym, a także opowieściom/narracjom transmedialnym. Zapewne otrzymamy: [a] „drzewko” znaczeń (i będzie to

wynik prawdopodobnie poprawny); do zbadania pozostaje, jakie konsekwencje ma [b] odbiór linearny.

Zarówno w wypadku [a], jak i [b] trzeba będzie określić, jakie symbole — zdaniem autora/autorów oraz audytorium — zostały przywołane, a także jak przebiegał proces poznania ejdetycznego i jakie w związku z tym zostały uruchomione akty intencjonalne. Takie postępowanie przybliży nas do zrozumienia, co opisuje sytuacja i jakie wartości zostają przedstawione/przywołane/przynajmniej nazwane, i — wreszcie — czy ze względu na przywołane symbole (wcześniej powinniśmy je opisać lub przynajmniej nazwać) sugeruje określone działania społeczne, czy nie.

W odniesieniu do omawianych filmów możemy powiedzieć (bez przeprowadzenia szczegółowych analiz, czyli wskazując możliwe kierunki badań), że:

I. filmy powtarzają — tylko w najogólniejszym schemacie fabularnym — znane wątki polskich baśni (nawiązanie do jakichś tekstów)⁴⁰;

II. owe wątki zostają przetworzone i niejako wpasowane w zupełnie inne realia, ale z zachowaniem podstawowych funkcji⁴¹;

III. całość jest przedstawiona w konwencji, którą znamy z filmów, książek, komiksów *science fiction* oraz tak zwanych filmów akcji. Są to elementy, które można uznać za „scenografię”⁴². Przywołane w przypisie określenia Ingardena są o tyle dobre, o ile taka jest funkcja tych elementów: są schematyczne i (w pewnym sensie) konieczne w danej scenie;

IV. filmy „wytwarzają” sensory — fundują znaczenia, które wynikają z punktów I–III;

V. ale owe znaczenia tkwią nie tylko w zdaniach, tekstach i obrazach oraz ich sekwencjach, lecz także w fakcie, że niejako budowane są w „przestrzeni transmedialnej komunikacji” (gdyż wszelkie nawiązania do znanych tekstów/filmów itd. są świadome i założone przez autorów). Również w asocjacjach⁴³, jakie wywołują, i które — moim zdaniem — są także założone;

⁴⁰ Wątek trzeba rozumieć tak, jak jest rozumiany zarówno w słowniku Krzyżanowskiego (Krzyżanowski 1963: chodzi o wątki T 312 — smok, T 6510 — bazyli szek; wątek Twardowski nawiązuje bardzo ogólnie do znanej historii, a wątku Jaga nie ma), jak i w podstawowym słowniku Stitha Thompsona (1955–1958; por. też <http://www.ruthenia.ru/folklore/thompson/>).

⁴¹ Rozumiem je w sensie Proppa (2011).

⁴² Można je rozumieć także jako „wyglądy uschematyzowane” i „przedmioty przedstawione” (Ingarden 1960: 462).

⁴³ Asocjacje rozumiem za Stefanią Skwarczyńską; ważna jest następująca uwaga badaczki: „przez wykorzystanie w badaniach literackich językowej teorii asocjacji można zupełnie ściśle oznaczyć zakres »miejsc niedookreślenia«, które muszą i mogą być wypełnione w konkretyzacji, a zatem, że można przeprowadzić granicę między konkretyzacją prawidłową i nieprawidłową, i to bez sięgania do rzeczywistości pozaliterackiej [...] Konkretyzacja prawidłowa to po prostu konkretyzacja najściślej związana z tworem schematycznym [...] wszelkie typy konkretyzacji nieprawidłowej mogą mieć wartość z innych względów; [...] będąc wyrazem postawy estetycznej i ideologicznej wobec utworu, niewątpliwie uwypuklają istniejące w nim wartości artystyczne czy ideowe, niejako je »wydobycją«; nie mogą więc być bezpożyteczne i dla badacza tworu schematycznego,

VI. znaczenia te, a także asocjacje, wskazują na określone kwestie aksjologiczne: są one zarówno pozytywne — między innymi budowanie dumy narodowej, podkreślanie roli przyjaźni, odwagi, zaangażowania w obronę innych (słabszych), jak i negatywne — między innymi powielanie znanych schematów. Pojawiają się jednak wartości obojętne, takie jak na przykład dobra zabawa;

VII. wskazane filmy umacniają (poprzez ich powielenie) pewne tradycyjne symbole, na przykład przyjaźń, ratowanie bliskich (słabszych), chociaż pojawia się także nuta pewnej interesowności (co ja będę z tego miał?), która jednak jest drugą, jeśli nie trzecią myślą;

VIII. UWAGA: istotnym elementem jest także żart bądź raczej komizm, który wynika ze znanej jeszcze z klasycznej retoryki zasady mieszania stylów⁴⁴.

* * *

Równie interesującym przykładem jest powieść Jennifer Chamblis Bertman *Pożeracze książek* (2016). Łączy ona trzy lub cztery typy utworów: powieść dla młodzieży, powieść kryminalną, grę sieciową, ale z elementami gry typu LARP. Jak pisze wydawca:

Ukryta książka, zagadki i tajemny szyfr... Gra się rozpoczyna!

Dwunastoletnia Emily wkracza do akcji! Jej rodzina właśnie przeprowadziła się do San Francisco, miasta, w którym mieszka literacki idol dziewczynki. To Garrison Griswold, twórca przebojowej gry sieciowej *Book Scavenger* (*Lowcy książek*). Wymyślona przez niego zabawa polega na rozwiązywaniu zagadek i odszukiwaniu książek na podstawie zawartych w nich wskazówek.

Pewnego dnia Emily dowiaduje się, że Griswold na skutek bandyckiego ataku znajduje się w szpitalu. Nie wiadomo, co dalej z jego nową grą, która miała się rozpocząć. Wkrótce razem ze swoim nowym kumplem, Jamesem, dziewczynka znajduje dziwny tom. Przyjaciele wierzą, że to własność Griswolda i że doprowadzi ich do cennej nagrody. Tyle że tej książki szukają również inni... Emily i James muszą jak najszybciej rozwiązać zagadki ukryte w książce Griswolda. Jeśli tego nie zrobią, sami padną ofiarą bezwzględnych napastników! (Bertman 2016: IV s. okładki)

Tak wygląda zawiązanie akcji książki. Jak wspomniałem, postępowanie badawcze jest dość proste:

I. Rozważamy najpierw artefakt jako element danego momentu historycznego; rozpatrujemy zatem książkę, przykładając ją do różnych wzorców tekstowych (powieść kryminalna nawiązująca do *Złotego żuka* Edgara Allana Poea oraz *Sokoła maltańskiego* Dashiella Hammetta) oraz do gier. Są to

skoro pełnią rolę wskaźnika pewnych cech, ich zespołów, pewnych wartości na terenie tworu schematycznego” (Skwarczyńska 1953: 332–333). Ta teoria pozwala nam połączyć rozważania formalne z kwestiami między innymi wartości aksjologicznych!

⁴⁴ Przypomina to stosowany między innymi przez Williama Shakespeare’a zabieg, gdy styl podniosły jest świadomie zmieszany ze stylem niskim, na przykład w *Hamlecie*.

zjawiska, które wykorzystują klasyczne wątki, ale już sposób ich prezentacji jest uzależniony od współczesnych gustów;

II. Analizujemy problem badania artefaktu jako przejawu osobowości twórcy/twórców i jego/ich społecznych uwikłań; może przywołać myśl kiepską tradycję socjologiczną, tymczasem chodzi raczej o kompetencje (na przykład techniczne, takie jak umiejętność napisania zasad gry sieciowej) oraz o środowisko, z którym twórca/twórcy jest/są związani (na przykład znajomość środowiska młodzieży i jej zachowań w szkole, ale też zachowań różnych grup społecznych);

III. Wreszcie, gdy będziemy badać artefakt jako pewien specyficzny sposób komunikowania społecznego, określony poprzez określone konteksty i wyznaczające założone cele, powstanie wtedy nowy artefakt, ale nadal w „sieciach” intertekstualnych i intersemiotycznych: stanie się inną narracją/opowieścią transmedialną (por. punkt i.). Poszerza się zatem pole obserwacji, albowiem musi ono objąć więcej elementów niż przy konwencjonalnym tekście.

Jednak o ile metodyka Blacka (1978) jest dość prosta i oczywista, o tyle sugestie, jakie wynikają z propozycji retoryki jako zadawania pytań według S.K. Foss (1989: 191–196, 2016) mogą sprawić nieco trudności. Przypomnę, że naszym celem będzie określenie:

a. Jaki jest związek pomiędzy retoryką a jej kontekstem? Tu okazuje się, że kontekstem są pewne wątki, które odnajdujemy w przywołanych powieściach Poego czy Hammetta; także zachowania młodzieży, przyjaźnie, nawiązanie do tradycji tak zwanego pokolenia bitników (pojawia się postać Jacka Kerouaca i jego powieść *W drodze*, która okazuje się — do pewnego stopnia — jeśli nie osią fabularną, to punktem wyjścia opisu rodziny bohaterki książki);

b. Jak przesłanie buduje konkretną rzeczywistość dla audytorium i mówcy? Jak już wspomniano, to audytorium rozpoznaje znany mu świat wraz z jego elementami, dlatego też odpowiedź na to pytanie jest bardziej kłopotliwa; mówca pozostaje w trzech — co najmniej — przestrzeniach: klasycznej opowieści o dorastaniu i przyjaźniach, powieści sensacyjnej (rozwiązywanie zagadek — nie jednej!), a także przestrzeni miasta (San Francisco) oraz wpisanej w nią gry, która jest zarówno grą sieciową, jak i odmianą LARP-u. Okazuje się, że przyjaźń, wzajemna życzliwość, a także wierność swym ideałom (nawet jeśli mogą się one wydawać postronnemu obserwatorowi mało ważne) są podstawami budowania rzeczywistości bohaterów i ich najbliższych;

c. Co retoryka sugeruje na temat mówcy? Problem interpretacyjny związany z ostatnim pytaniem wynika z tego, że — jak już wspomniano — „najlepszą zabawę” mamy, gdy rozpoznajemy wielość pojawiających się w omawianym przykładzie konwencji, a także gdy dostrzegamy nałożenie dwu płaszczyzn: z jednej strony żartu/gry (na przykład rywalizacja uczniów w klasie), z drugiej zaś tego, że opowieść jest poprowadzona serio (pojawiają się pytania aksjologiczne:

jakie zachowania są uczciwe, a jakie nie?). Pytanie o to, która z płaszczyzn jest prawdziwa, pozostaje bezprzedmiotowe.

Już zatem w tym momencie widać, że powieść Bertman pełni pewne funkcje dydaktyczne, acz czyni to bardzo subtelnie. Czy dalsza analiza jest konieczna? Tak, albowiem musimy zadać pytania z zakresu krytyki retorycznej (w jakiej konwencji MY, jako badacze, chcemy te opowieści analizować) oraz teorii ugruntowanej.

Tymi pytaniami są przede wszystkim (Charmaz 2009; Strauss, Glaser 2009; Gorzko 2013: 5–16, 2015: 54–69):

I. problem danych

UWAGA: w wypadku opisywanej książki mamy, co najmniej, dwa typy bardzo różnych danych: po pierwsze są to literackie wzory (ale JAK znane — jako schematy czy jako rozwinięte opowieści?), po drugie zaś są to konwencje/kody znane z literatury/filmów/gier. Oba typy zostają połączone w całość, która MUSI BYĆ KOHERENTNA zarówno wobec siebie, jak i wobec podstawowego schematu fabularnego opowieści;

II. metoda rozumowań: indukcja, dedukcja czy abdukcja

UWAGA: pozornie może się wydawać, że jest to — z mojej strony — dobudowywanie teorii do zgrabnie skonstruowanej/opowiedzianej historii. Tymczasem odbiorca SPODZIEWA SIĘ określonych rozwiązań, ze względu na konwencję zarówno powieści kryminalnej, jak i obyczajowej, a także gry. Dla dwu pierwszych w zasadzie konwencją jest, że są to typy opowieści, w których *d o b r y w y g r y w a*. Ale gra jest, *ex definito*, nieprzewidywalna! Nakładają się na siebie zatem różne typy rozumowań;

III. wrażliwość teoretyczna

UWAGA: jest to bardzo interesująco pokazane w powieści, gdzie bohaterowie budują, rozwijają i weryfikują własne teorie; pod tym względem jest ona pouczająca;

IV. kody teoretyczne⁴⁵

UWAGA: ma to olbrzymie znaczenie, albowiem okazuje się, że znajomość przywołanych w powieści książek jest istotna do zrozumienia samej opowieści, charakterów postaci oraz rozwoju akcji. Jednak lektury przywoływane w książce wskazują też tropy interpretacyjne;

V. literatura przedmiotu

UWAGA: to jest odrębne zagadnienie, bardzo złożone, albowiem w odniesieniu do tej książki obciążenie analizy literaturą przedmiotu może całkowicie wykrzywić analizę!

Należy wziąć pod uwagę zagadnienia układów społecznych (Charmaz 2009; Strauss, Glaser 2009; Gorzko 2013: 5–16, 2015: 54–69). Ważne są między innymi:

1. grupy;
2. powiązania działań

UWAGA: ważny problem, ponieważ na przykład analiza fabuły musi uwzględnić, że równoległe w powieści toczą się *r ó ż n e a k c j e n a r ó ż n y c h p ł a s z c z y z n a c h*. Musi to być wciąż dostrzegane przez odbiorcę; w przeciwnym wypadku nastąpi „spłaszczenie” odbioru. Istotne

⁴⁵ Przypominam, że z punktu widzenia, który reprezentuję w tych badaniach, wskazane byłoby odwołanie do koncepcji Łotmana (2008) i jego propozycji teorii kultury, por. przyp. 7 i 16 oraz cytowaną wcześniej wypowiedź Łotmana (2008: 77–78).

znaczenie ma zatem, że w powieści pojawiają się różne artefakty i trzeba o tym pamiętać zarówno w procesie odbioru, jak i w toku analizy;

3. klasy szkolne

UWAGA: tu istotne znaczenie ma kwestia, czy poprawnie opisane są relacje szkolne bohaterów. Ma to znaczenie dla analizy tekstu;

4. oddziały szpitalne⁴⁶.

W wypadku opisywanej powieści wskazane problemy, łącznie z kwestiami grup odbiorców, pokazują wyraźnie pewien kłopot, przed jakim stają badacze i szerzej — badania. Oto w zależności od przyjętych założeń badawczych możemy uzyskać dość rozbieżne wyniki. Punkty I do III wskazują, że przedmiot naszego badania będziemy starali się umieścić w dość konwencjonalnych ramach odbioru. Przykładowo wskażemy, że można postrzegać książkę jako „dobrą, pożyteczną dla młodego odbiorcy”; także jako powieść, w której pojawiają się inne, nowe konwencje w przedstawianiu znanych treści⁴⁷. Nie sądzę, aby poprawne metodologicznie było sugerowanie, że są to stare schematy opowiedziane na nowo za pomocą nowych chwytów. Moim zdaniem jest to nowy schemat.

Etapy postępowania według Blacka sugerują tylko, w jakich grupach pytań powinniśmy się poruszać; istotne znaczenie ma swoiste połączenie tych etapów z pytaniami według S.K. Foss. Wtedy musimy zapytać również na przykład o konteksty, w jakich pojawia się dany artefakt itd. Pojawi się pytanie, czy to, że w powieści natrętnie przypomina się *Złotego żuka*, i że wielką rolę odgrywa rozwiązywanie różnych szyfrów, jest modyfikacją/uzupełnieniem klasycznego schematu fabularnego powieści typu *Bildungsroman*, czy jego nieznaczającą modyfikacją dostosowaną do czasów, w których opowieść jest prezentowana?⁴⁸

Nieuchronnie jednak musimy zapytać o dane, ponieważ kryje się w nich sedno problemu. Czy to my, jako badacze, tak „ustawiliśmy” sobie przedmiot, artefakt, czy też faktycznie tak on wygląda i istnieje? Nie ma wątpliwości, że istnieje — powieść możemy wziąć do ręki. Stąd wyprowadzam wnioski, że są one ode mnie niezależne; ale to część problemu. Chodzi bowiem o ich bytowość niezależność — czy też są one odmianą „centonu” bądź *entrelacement*, czyli składanki, a ściślej — pewnej techniki literackiej, artystycznej. W obu wypadkach mamy jednak nowe, niezależne dzieło sztuki — z wszelkimi konsekwencjami⁴⁹.

⁴⁶ Zwracam uwagę na znaczenie tej kwestii w powieści.

⁴⁷ Jest to włączenie w obręb klasycznej powieści o młodziuży w szkole konwencji do niej pozornie niepasujących, jak powieść kryminalna, elementy kultury bitników (postać Kerouaca nie jest tylko ozdobą!) czy gry sieciowe.

⁴⁸ A zatem autorka tylko dostosowuje się do „ducha czasów”! Otóż jest to, moim zdaniem, błąd; powieść jest swoistą dyskusją — a może i narracją transmedialną — i z Kerouakiem, i z nurtami współczesnej muzyki młodzieżowej.

⁴⁹ Zwracam uwagę, że w ten sposób ponownie dotarliśmy do punktu, w którym przedstawione uwagi zbiegły się zarówno z uwagami Kinder oraz Jenkinsa, jak i wielu polskich badaczy, por. przyp. 1.

Jednakże już następny krok wskazany przez S.K. Foss — budowanie postrzegania rzeczywistości przez audytorium, odbiorców i przez autora/autorów — wskazuje pewną trudność. Jak sądzę, postrzeganie rzeczywistości jest odmienne w perspektywie autora, badacza i audytorium. Oznacza to, że użyte/przywołane symbole oraz kody przestały być jednoznaczne. Nie jest to dobry wynik, albowiem pokazuje duże różnice w pojmowaniu i postrzeganiu rzeczywistości. Ponownie mamy tu wypadek, który najtrafniej można opisać dzięki charakterystycznemu dla fenomenologii poznaniu ejdetycznemu.

Stanowiska autora, bohaterów i odbiorców są rozbieżne; pytanie o istotę opisywanych sytuacji — wbrew pozornie prostemu przekazowi powieści — jest swoistą dyskusją z pewną, dla nas odległą (?), tradycją. Czy uda się to uchwycić — trudno w tej chwili odpowiedzieć⁵⁰.

Co jednak z supersystemem? Otóż — jak sądzę — udało się pokazać, jak taki supersystem działa, albowiem:

A. Powieść łączy różne elementy w sieć wzajemnych powiązań intertekstualnych czy intersemiotycznych. Nie ulega wątpliwości, że otrzymujemy swoiście nowoczesną wersję *entrelacement*, lecz odwołuje się ona, poprzez akt intencjonalny, do poznania ejdetycznego. Niestety — zarówno akt, jak i poznanie *ex definito* mogą być rozbieżne wichrowato!

1. Powiązania z tekstami, ale czy z wersjami „kanonicznymi”, czy z konkretnymi przetworzeniami tych wersji, a raczej — sposobem dość specyficznego odbioru tekstów (są one czytane przez bohaterów pod kątem poszukiwania wskazówek do gry)?

2. Należy zastanowić się, jaka metoda z repertuaru krytyki retorycznej może w opisie nie całości znaczeń, lecz wybranych kwestii. Jak sądzę, wskazane metody, a zatem podejście neoarystotelesowskie, gatunkowe, metaforyczne, narracyjne, polityczne oraz dramatystyczne będą najbardziej przydatne.

B. Powieść tworzy bardzo skomplikowaną sieć opowieści — narracji transmedialnych; zdaje się, że spora część odbiorców może mieć kłopot z dostreżeniem tejże sieci powiązań i może odbierać omawianą książkę w sposób liniowy, jako zwykłą opowieść.

Jeśli punkty A i B zostały poprawnie sformułowane, oznacza to, że supersystem rozrywkowy nie musi wcale prowadzić do jednoznacznego odbioru przekazywanych znaczeń. Jak sądzę, raczej wprowadza spore zamieszanie semantyczne, ale ten wniosek także wymaga zbadania.

Przypominam, że — tak jak w wypadku wcześniej omówionych filmów — właśnie zastosowanie narzędzi z zakresu krytyki retorycznej pozwala opisać siatkę znaczeń i znaczenia przynależne przywoływanym powiązaniom intertekstualnym/intersemiotycznym, a także opowieściom/narracjom transmedialnym.

⁵⁰ W wypadku filmów Bagińskiego było to proste, natomiast w wypadku tej powieści uzyskanie opinii odbiorców może już być kłopotliwe.

Zapewne otrzymamy: [a] „drzewko” znaczeń (i będzie to wynik zapewne poprawny). Do zbadania pozostaje, jakie konsekwencje ma [b] odbiór linearny.

Opis i analiza użytych symboli, procesu poznania ejdetycznego oraz aktów intencjonalnych powinny nas przybliżyć do zrozumienia zarówno przedstawionej sytuacji, jak i przywołanych w opisie wartości. Pozwolą również znaleźć odpowiedź na pytanie, czy sugerowane są określone działania społeczne.

Dyskusja

Wskazane kwestie można rozpatrywać zupełnie inaczej, na przykład analizować wspomniane filmy po prostu jako pewien typ produkcji fanowskiej, jako specyficzną odmianę *science fiction* lub próbę odnowienia sposobu opowiedzenia tradycyjnych fabuł, a zatem nie postrzegając ich jako artefaktów supersystemu rozrywkowego bądź opowieści/narracji transmedialnej.

Nastąpi wtedy jednak zubożenie odbioru, chociaż — zgodnie z teorią Skwarczyńskiej — jest to również pewna wartość, ponieważ możemy spróbować analizować, co konkretnie uległo „zubożeniu”, na przykład przez trywialne odczytanie przesłania. Kwestia ta jest tak istotna, ponieważ pokazuje, jak funkcjonują, lub nie funkcjonują, w odbiorze nie tyle określone symbole, ile sposoby ich przedstawiania. A zatem sposób przedstawienia albo „przesłania” przekaz, albo jest on tak skonwencjonalizowany, że część odbiorców jest na niego niewrażliwa.

Wydaje się, że ten wniosek powinien posłużyć do dalszych badań. Dotyczy on bowiem kwestii postrzegania rzeczywistości oraz używanych do jej opisu symboli.

Konkluzje

Konkluzje wydają się niejednoznaczne. Z jednej strony uważam, że analiza spełniła swe zadanie i pokazała, że w stosunku do pewnych artefaktów możemy śmiało używać określeń supersystemy rozrywkowe oraz opowieści/narracje transmedialne. Jednakże te same artefakty mogą być badane w sposób prostszy, choć możliwe, że część wniosków będzie wtedy inna.

Zaproponowana analiza, acz dość skomplikowana, jest tylko schematem, chociaż daje znaczne efekty. Pozwala:

- po pierwsze — opisać strukturę artefaktu i uwidocznić właśnie ową sieć powiązań znaczeniowych, na którą zwracają uwagę badacze;
- po drugie — pokazać, na czym polega złożoność opowieści/narracji transmedialnej i co z owej złożoności wynika;
- po trzecie — jako wnioski z opisów dwu poprzednich punktów ułatwia określenie zespołu symboli, którymi operuje autor/autorzy supersystemu, oraz

pozwała określić jego aksjologię oraz ewentualnie wskazać, do jakiego typu działań społecznych (poza czysto komercyjnym) zachęca odbiorców⁵¹.

Oczywiście mam świadomość, że przedstawiona propozycja jest zaledwie zarysem, jednak — jak sądzę — jest to rozwinięcie między innymi tradycyjnych metod używanych zarówno w filologii, jak i w retoryce (z niewielkim dodatkiem zmodyfikowanych metod wziętych z socjologii). Uważam, że przeprowadzone przez mnie wcześniej analizy, między innymi poematu *Niobe* Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego oraz *Wierszy* Tadeusza Różewicza, acz nie odwoływały się do prezentowanej tu metody, to jednak jej elementy były tam — z dobrym skutkiem — zastosowane.

Warszawa-Wrocław, 2 grudnia 2016

Bibliografia

Teksty (w wyborze)

- Bertman J.Ch., 2016, *Pożeracze książek*, przeł. M. Zachrzewski, Grupa Wydawnicza „Foksal”, Warszawa.
- Disneyland Park: Jedi Training: Trials of the Temple*, <https://disneyland.disney.go.com/entertainment/disneyland/star-wars-jedi-training-trials-of-the-temple/> (dostęp: 28.10.2016).
- „Legendy Polskie”, https://www.youtube.com/results?search_query=legendy+polskie (dostęp: 24.11.2016).
- Lem S., 1972, *Cybertada*, Wydawnictwo Literackie, Kraków [zawiera też *Bajki robotów*].

Opracowania (w wyborze)

- Black E., ⁴1978, *Rhetorical Criticism. A Study in Method*, University of Wisconsin Press, Madison.
- Booth W.C., 1961, *The Rhetoric of Fiction*, The University of Chicago Press, Chicago.
- Burke K., 1966, *The Rhetoric of Motives*, University of California Press, Berkeley.
- Burke K., 2014, *Filozofia formy literackiej*, przeł. E. Rajewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk.
- Caillois R., 1973, *Żywioł i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, PIW, Warszawa.
- Castells M., 2007, *Spoleczeństwo sieci*, red. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański, PWN, Warszawa.
- Charmaz K., 2009, *Teoria ugruntowana. Praktyczny przewodnik po analizie jakościowej*, przeł. B. Komorowska, PWN, Warszawa.
- Filiciak M., 2006, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.

⁵¹ Zapewne można przedstawić listę takich symboli, ale trafniejsze będzie opisanie jej jako swoistego wyniku analizy. Wstępnie można założyć, że częściowo powinna ona pokrywać się z tradycyjną listą nie tyle toposów, ile raczej tropów (są to argumenty i/lub sposoby argumentowania); pojawia się ona między innymi u Diogenesa Laertiosa (1968: IX.11.80–89). Jednak i ta sugestia winna być zweryfikowana, albowiem może się okazać, że będą występować zarówno t o p o s y , jak i t r o p y .

- Foss K.A., 2008, *Introduction*, [w:] S.W. Littlejohn, K.A. Foss, *Theories of Human Communication*, Thomson Learning Inc., Belmont CA.
- Foss S.K., 1989, *Rhetorical Criticism as the Asking for Question*, „Communication Education” 38, s. 190–196.
- Foss S.K., 2004, *Rhetorical Criticism: Exploration and Practice*, Waveland Press Inc., Grove Hill, IL.
- Foss S.K., 2016, *Krytyka retoryczna jako zadawanie pytań*, przeł. J.Z. Lichański, „Forum Artis Rhetoricae”, nr 4 (4), s. 70–79.
- Gemra A., Mazurkiewicz A. (red.), 2014, *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów, Wrocław.
- Gemra A. (red.), 2015, *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów, Wrocław.
- Głowiński M., 1996, *O intertekstualności*, „Pamiętnik Literacki” 77, z. 4, s. 75–100.
- Głowiński M., 2001, *Narratologia: dzisiaj i nieco dawniej*, „Teksty Drugie”, nr 5 (70), s. 20–30.
- Głowiński M. (red.), 2006, *Narratologia, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk.
- Gorzko M., 2013, *Teoria ugruntowana jako „rodzina metod”?*, „Opuscula Sociologica”, nr 4 (6), s. 5–16.
- Gorzko M., 2015, *Czy teoria ugruntowana wymaga ponownego odkrycia? Esej recenzyjny*, „Przeгляд Socjologiczny” 11, nr 1, s. 54–69.
- Hauser A., 1974, *Spoleczna historia sztuki i literatury*, t. 2, przeł. J. Ruszczycówna, PIW, Warszawa.
- Hauser G.A., 1999, *Vernacular Voices: The Rhetoric of Publics and Public Spheres*, University of South Carolina Press, Columbia, SC.
- Hauser G.A., 2002, *Rhetorical democracy and civic engagement*, [w:] *Rhetorical democracy: Discursive practices of civic engagement*, red. G.A. Hauser, A. Grim, Lawrence Erlbaum Ass., Mahwah, NJ, s. 1–14.
- Huizinga J., 1998, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa.
- Ingarden R., 1960, *O dziele literackim. Badania z pogranicza ontologii, teorii języka i filozofii literatury*, przeł. M. Turowicz, PWN, Warszawa.
- Ingarden R., 1974, *Wstęp do fenomenologii Husserla*, przeł. A. Półtawski, PWN, Warszawa.
- Jankowska M., 2015, *Współczesna apokryficzność. Próba kulturoznawczej analizy zjawiska*, „Przestrzenie Teorii” 23, s. 71–90.
- Jenkins H., 2007, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Juza M., 2013, *Gry fabularne RPG jako szczególny przykład adaptacji tekstów kultury popularnej*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 5, s. 226–237.
- Juza M., Pręgoski M.P., 2010, *Poczucie misji, pasja i zabawa jako motywacje twórczości amatorskiej w Internecie*, „Studia Medioznawcze”, nr 4, s. 145–146.
- Kerckhove D. de, 2001, *Inteligencja otwarta*, przeł. A. Hildebrandt, R. Glegoła, MIKOM, Warszawa.
- Kinder M., 1991, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, Berkeley.
- Konecki K.T., 2000, *Studia z metodologii badań jakościowych. Teoria ugruntowana*, PWN, Warszawa.
- Koturbasz B., 2008, *Multimedialne podrózpisarstwo, czyli narodziny „travelebrity”*, „Panoptikum”, nr 8 (15), s. 117–125.
- Krzyżanowski J., 1963, *Polska bajka ludowa w układzie systematycznym*, t. 1–2, Ossolineum, Wrocław.
- Krzyżanowski J. (red.), 1965, *Słownik folkloru polskiego*, oprac. zbiorowe, WP, Warszawa.
- Laeritos D., 1968, *Żywoty i poglądy słynnych filozofów*, przekł. zbiorowy, oprac. I. Krońska, wstęp K. Leśniak, PWN, Warszawa.
- Lem S., 2002, *Tako rzeczce Lem*, red. S. Bereś, Wydawnictwo Literackie, Kraków.

- Lichański J.Z., 2003, *Opowiadania o... krawędzi epok i czasów J.R.R. Tolkiena czyli metafizyka, powieść, fantazja*, Wydawnictwo DiG, Warszawa.
- Lichański J.Z., 2007, *Retoryka: Historia — Teoria — Praktyka*, t. 1–2, Wydawnictwo DiG, Warszawa.
- Lichański J.Z., 2017, *Metody analityczne krytyki retorycznej: przegląd*, [w:] *idem, W poszukiwaniu najlepszych form komunikacji, czyli dlaczego wciąż nam jest potrzebna retoryka*, Wydawnictwo Collegium Columbianum, Kraków, s. 71–114.
- Littlejohn S.W., Foss K.A., 2008, *Theories of Human Communication*, Thomson Learning Inc., Belmont CA.
- Lotman J.M., 2008, *Uniwersum umysłu — semiotyczna teoria kultury*, red., przeł., przedm. B. Żyłko, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk.
- Manovich L., 2006, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Mazurkiewicz A., 2014, *Z problematyki cyberpunku. Literatura — Sztuka — Kultura*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Mazurkiewicz A., 2019, *Supersystemy rozrywkowe w perspektywie lektury „niefilologicznej”*. *Propozycja metodologiczna*, „Literatura i Kultura Popularna”, nr 25, s. 57–80.
- Morris M., Ogan Ch., 1996, *The Internet as a Mass Medium*, „Journal of Communication” 1, nr 46, s. 39–50.
- Ornatowski C.M., 2010, *Retoryka Solidarności: mit, historia i przebudzenie podmiotowości*, [w:] *Czas przełomu „Solidarność” 1980–1981*, red. W. Polak, P. Ruchlewski, J. Kufel, Wydawnictwo Europejskie Centrum Solidarności, Gdańsk, s. 59–68.
- Propp W., 2011, *Morfologia bajki magicznej*, przeł. P. Rojek, Nomos, Kraków.
- Sitarski P., 2002, *Obcość i dekoracje w systemie rozrywkowym „Blade Runner”*, [w:] *Wokół gotycyzmów. Wymagania, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków, s. 179–187.
- Siuda P., 2008, *Wpływ Internetu na rozwój fandomów, czyli o tym, jak elektroniczna sieć rozwija i popularyzuje społeczności fanów*, [w:] *Media i społeczeństwo. Nowe strategie komunikacyjne*, red. M. Sokołowski, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń, s. 239–256.
- Skwarczyńska S., 1953, *Językowa teoria asocjacji w zastosowaniu do badań literackich*, [w:] *eadem, Studia i szkice literackie*, PAX, Warszawa, s. 303–333.
- Strauss A., Glaser B., 2009, *Odkrywanie teorii ugruntowanej*, przeł. M. Gorzko, Nomos, Kraków.
- Szeja J.Z., 2004, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków.
- Thompson S., 1955–1958, *Motif-index of Folk-literature: A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Medieval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-books, and Local Legends*, Indiana University Press, Bloomington.
- Wałaszewski Z., 2013, *Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy*, [w:] *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. A. Werner, T. Żukowski, s. 126–154.
- Wałaszewski Z., 2015, *Papierowy jednorożec, klubówka i łowca androidów. O powstawaniu supersystemu rozrywkowego*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, red. A. Gemra, Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów, Wrocław, s. 217–230.
- Welsch W., 2005, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, przeł. J. Gilewicz, Oficyna Naukowa, Warszawa, s. 461–478.
- Werner A., Żukowski T. (red.), 2013, *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, IBL, Warszawa.
- Westin B., 2012, *Tove Jansson, mama Muminków*, przeł. B. Ratajczak, Marginesy, Warszawa.
- Zagórska W., 2004, *Uczestnictwo młodych dorosłych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo*, Universitas, Kraków.

Żabski T. (red.), 2006, *Słownik literatury popularnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław.

Źródła internetowe

- Disneyland Park: Jedi Training: Trials of the Temple*, <https://disneyland.disney.go.com/entertainment/disneyland/star-wars-jedi-training-trials-of-the-temple/> (dostęp: 28.10.2016).
- Ferreira C., Fernandes H., 2014, *Transmedia Storyworlds: Digital Games, Transmedia, and Cross-Media. A Case Study of Prince of Persia*, <http://bravo.ipca.pt/videojogos/>, s. 1–10 (dostęp: 26.10.2016).
- Gmiterek G., 2008, *Prasa w dobie konwergencji i nowych mediów*, „EBIB”, nr 1 (92), <http://www.ebib.pl/2008/92/a.php?gmiterek> (dostęp: 26.10.2016).
- Jaskowska B., 2008, *O kulturze konwergencji słów kilka*, „EBIB”, nr 1 (92), <http://www.ebib.pl/2008/92/a.php?jaskowska> (dostęp: 26.10.2016).
- Jenkins H., 2003, *Transmedia storytelling*, [w:] *MIT Technology Review*, <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> (dostęp: 26.10.2016).
- Miszczak S., Miszczak A., 2008, *Książka konwergencyjna*, „EBIB”, nr 1 (92), http://www.ebib.pl/2008/92/a.php?miszczak_miszczak (dostęp: 26.10.2016).
- Ruppel M.N., 2012, *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths and Peripheries*, <http://eric.ed.gov/?id=ED552470> (dostęp: 26.10.2016).
- Sasaki D.M., 2012, *Transmedia Storytelling and Lost Path to Success*, University of Jyväskylä, <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/38244> (dostęp: 26.10.2016).
- „Studia Kulturoznawcze” 2013, nr 1 (3). *Semiotyka kultury*, https://issuu.com/kulturoznawstwo/docs/sk_2013_3 (dostęp: 30.11.2016).

Aneks: narzędzia badawcze

1. Trzy etapy postępowania w krytyce retorycznej według Edwina Blacka:
 - a. badanie tekstu jako elementu danego momentu historycznego;
 - b. badanie tekstu jako przejawu osobowości twórcy i jego społecznych uwiłków;
 - c. badanie tekstu jako pewnego specyficznego sposobu komunikowania społecznego, określonego przez specyficzne konteksty i wyznaczającego specyficzne cele.
2. Retoryka jako zadawanie pytań według Sonji K. Foss (trzy główne pytania i pytania pomocnicze):
 - a. Jaki jest związek pomiędzy retoryką a jej kontekstem?
 - b. Jak przesłanie buduje konkretną rzeczywistość dla audytorium i mówcy?
 - c. Co retoryka sugeruje na temat mówcy?
 Pytania pomocnicze mogą być następujące:
 - a. Jaki jest kontekst istotny dla zrozumienia na przykład poematu *Niobe* (w tym: osobowość autora, audytorium, przyczyna powstania dzieła)?
 - b. Jakie praktyki retoryczne i odwołanie do jakich wzorów (na przykład gatunków literackich) przywołał/zaproponował twórca?
 - c. Czy są one w pełni odpowiednie w relacji do kontekstu/kontekstów, w których zostały użyte?

d. Czy w tekście są na przykład określone jakieś (jakie?) role społeczne, które odgrywają postacie przywołane w utworze, lub do jakich ról społecznych odwołuje się autor (na przykład do stereotypów)?

e. Jak jest skonstruowany sam poemat, czy konstrukcja wpływa na sposób postrzegania rzeczywistości przez audytorium?

f. Czy jakieś (jakie?) treści, pojęcia (i ich znaczenia), które zostały użyte przez autora, nie są metaforami, a jeśli tak, to jak wpływa to na ekspresję dzieła?

g. Jaka jest forma opowiadania zastosowana przez autora do opisanego wykreowanego w ten sposób poglądu na świat?

h. Czy można opisać sposób postrzegania i interpretowania świata przez autora oraz jak ten punkt widzenia motywuje go do takich a nie innych działań?

3. Metody w krytyce retorycznej według Sonji K. Foss. (łącznie 10 lub 11 metod)

Główne metody retorycznej analizy tekstu to: podejście neoarystotelesowskie (neoklasyczne), gatunkowe (ang. *generic criticism*), metaforyczne, narracyjne, polityczne (zwane też ideologicznym), dramatystyczne (zwane też pentadycznym, a wywodzące się z prac Kenneth'a Burke'a), psychoanalityczne, feministyczne (ang. *feminist* lub *gender criticism*), „Nowo-Retoryczne” (tradycja Chaïma Perelmana), „fantazyjno-tematyczne” (ang. *fantasy-theme criticism*) i skojarzeniowe (ang. *cluster criticism*).

4. Co badamy (według zasad teorii ugruntowanej):

a. grupy (jakie grupy badamy, jaka jest zasada ich wydzielenia, co to są za grupy — na przykład gracze RPG, grupa rekonstrukcyjna, fani itp.);

b. powiązania działań (czy jakieś — jakie — działania są i w jaki sposób wzajemnie powiązane, na przykład w trakcie promocji czegoś);

c. instytucje;

d. organizacje;

e. klasy szkolne;

f. oddziały szpitalne.

5. Problemy metodyczne, jakie należy wziąć pod uwagę z punktu widzenia teorii ugruntowanej:

a. problem danych (czy są one niezależne, czy konstruowane przez badacza, a może są elementem świata przeżywanego badacza?);

b. metoda rozumowań: indukcja, dedukcja, abdukcja (ta ostatnia to proces tworzenia hipotez służących wyjaśnianiu obserwacji bądź wniosków, wedle rozumowań typu: jest kura, a zatem było jajko);

c. wrażliwość teoretyczna (umiejętność rozwijania własnych teorii);

d. kody teoretyczne (jakie przyjmujemy zasady filozoficzne — decyzje ontologiczne i epistemologiczne?);

e. literatura przedmiotu (sposób korzystania z literatury przedmiotu — ignorowanie czy badanie *post factum*?).

Entertainment supersystems: research methods and methodology. Proposal

Summary

“[...] what Marsha Kinder described in *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (1991) as a new set of practices of production and consumption of textual configurations (film, television, video games) that belonged to an ‘ever-expanding supersystem of mass entertainment’. These entertainment super systems integrated intertextual relationships between cinema, television, and video games, creating what Marsha Kinder calls ‘trans-media intertextuality’”.

M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (1991: 40) & A.C. Martins, *American Television and the Explosion of the Super Hero Genre* (2015: 166)

The problem that we want to investigate in this article is a phenomenon that, for various researchers, including Marsh Kinder, we call super entertainment systems. It is about a multitude of uses or the existence of not only figures, but also a certain universe — not necessarily taken from popular culture, *resp.* literature — which will then be introduced as elements or an intertextual network, or rather — become elements in various entertainment systems. They can be:

- I. Classic systems, such as classic printed forms,
- II. Films, including amateur productions and disseminated on the Internet,
- III. Different types of games ranging from RPG to video games,
- IV. Different types of theatrical or paratheatrical forms,
- V. Any gadgets related to the above-mentioned elements,
- VI. Also — manifestations of fanatic creativity (in any form),
- VII. Musical forms.

The problems that researchers face are related to the following:

- a. Can the above-mentioned problems be reduced to a simpler form of the question about the form of the media message?
- b. Is it about the so-called old media and new media and media convergence?
- c. What and how the roles of the sender/author and the recipient should be determined, and whether such a division is correct (NB: L. Manovich introduces the notions of the creator and consumer, whether the division into a passive/active/participating recipient is important).

The problems that lie ahead are twofold:

First of all — methodical issues concerning the methodology of description and research of the aforementioned phenomena,

Secondly — methodological problems, among which the basic problem appears: can we define one approach to the above-mentioned issues or there will be a multiplicity of methodologies here? In the latter case, you will need to find a way/method to compare test results.