

IRYDION

LITERATURA – TEATR – KULTURA

tom IV

nr 1

**Komitet Redakcyjny czasopisma
„Irydion. Literatura – Teatr – Kultura”**

Redaktor naczelny
prof. dr hab. Adam REGIEWICZ

z-ca Redaktora naczelnego
dr hab. prof. UJD Artur ŻYWIOŁEK

członkowie redakcji
dr hab. prof. UJD Agnieszka CZAJKOWSKA
prof. dr hab. Anna WYPYCH-GAWROŃSKA

Sekretarz redakcji
dr Joanna WAROŃSKA

Redaktorzy tematyczni
prof. dr hab. Adam REGIEWICZ
mgr Łukasz SASUŁA

Rada Naukowa

prof. dr hab. Dariusz KOSIŃSKI (Uniwersytet Jagielloński)
prof. dr hab. Dariusz ROTT (Uniwersytet Śląski)
prof. PhDr Maria SOBOTKOVÁ (Uniwersytet Palackiego w Ołomuńcu)
doc. dr Larysa VAKHNINA (Narodowa Akademia Nauk Ukrainy)
prof. dr hab. Andrzej ZAKRZEWSKI (Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie)

Recenzenci

dr hab. Adrian GLEŃ (Uniwersytet Opolski)
dr hab. prof. Uniwersytetu SWPS Mirosław FILICIAK (Uniwersytet Humanistycznospołeczny SWPS)
dr hab. prof. UŚ Zbigniew KADŁUBEK (Uniwersytet Śląski)
prof. dr hab. Aleksander NAWARECKI (Uniwersytet Śląski w Katowicach)
dr hab. prof. DSW Jan STASIEŃKO (Dolnośląska Szkoła Wyższa we Wrocławiu)
dr hab. prof. UZ Bogdan TROCHA (Uniwersytet Zielonogórski)
prof. dr hab. Krzysztof UNIŁOWSKI (Uniwersytet Śląski w Katowicach)

Procedura recenzowania jest zgodna z wytycznymi Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego:

1. Złożone artykuły naukowe wstępnie ocenia Komitet Redakcyjny.
2. Teksty pozytywnie zaopiniowane otrzymują kod, a następnie są kierowane do dwóch niezależnych zewnętrznych recenzentów.
3. Recenzenci nie znają nazwisk ani afiliacji Autorów, którzy nie znają nazwisk recenzentów (zasada *double-blind review process*).
4. Pisemna recenzja kończy się jednoznacznym wnioskiem o zakwalifikowaniu artykułu do publikacji lub o jego odrzuceniu. Jeśli tekst wymaga poprawek, autor otrzymuje recenzję, zawierającą odpowiednie sugestie.

Wersja papierowa czasopisma jest wersją pierwotną

UNIwersYTET HUMANISTYCZNO-PRZYRODNICZY
IM. JANA DŁUGOSZA W CZĘSTOCHOWIE

IRYDION

LITERATURA – TEATR – KULTURA

tom IV
nr 1

dawniej:

PRACE NAUKOWE AKADEMII IM. JANA DŁUGOSZA
W CZĘSTOCHOWIE. FILOLOGIA POLSKA. HISTORIA I TEORIA
LITERATURY



Częstochowa 2018

Redaktor naczelny wydawnictwa
Andrzej MISZCZAK

Korekta i redakcja techniczna
Piotr GOSPODAREK

Projekt okładki
Damian RUDZIŃSKI

© Copyright by
Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie
Częstochowa 2018

ISSN 2391-8608

Wydawnictwo im. Stanisława Podobińskiego
Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego
im. Jana Długosza w Częstochowie
42-200 Częstochowa, ul. Waszyngtona 4/8
tel. (34) 378-43-29, faks (34) 378-43-19
www.ujd.edu.pl
e-mail: wydawnictwo@ujd.edu.pl

SPIS TREŚCI

Słowo wstępne. Między symulakrami	7
Anna JANEK	
(Nie)realne w sztuce konceptualnej. Refleksja nad twórczością Romana Opalki	9
(Un) Real in Conceptual Art. Reflection on Artistic Creativity of Roman Opalka (Summary)	18
Barbara ŁĄGIEWKA	
Groza w <i>Czarodziejskiej górze</i> Tomasza Manna	19
Terror in Thomas Mann's <i>The Magic Mountain</i> (Summary)	31
Mateusz DAŚAL, Łukasz SASUŁA	
Realne i cudowne elementy w narracji o dziejach pierwszej krucjaty (na przykładzie <i>Gesta Francorum</i>)	33
Real and Miraculous Elements in the Narrative about the First Crusade (Based on <i>Gesta Francorum</i>) (Summary)	47
Jakub BIENKOWSKI	
Gra komputerowa jako źródło wartości aksjologicznych. Na przykładzie gry <i>Ori and the Blind Forest</i>	49
A Computer Game Seen as a Source of Axiological Value. Based on <i>Ori and the Blind Forest</i> (Summary)	65
Monika WDOWIŃSKA	
„Najpierw gra, potem książka” – gry wideo jako motywacja do czytania wśród młodzieży szkół średnich	67
„First the Game, then a Book” – Video Games as a Motivation to Read among the Secondary School Students (Summary)	82
Mateusz SZUREK	
Gry komputerowe w terapii logopedycznej – możliwości i zagrożenia ...	83
Computer Games in Speech Therapy – Opportunities and Threats (Summary)	92
Gabriel Jacek JANION	
Wirtualna wiekiistość – śmierć w grach wideo	93
An Everlasting Virtuality – Death in Video Gaming (Summary)	109

Łukasz SASUŁA, Justyna MIGOŃ-SASUŁA	
Narracja historyczna w mechanice gry wideo na przykładzie cywilizacji bizantyjskiej w <i>Age of Empires II</i>	111
Historical Narrative in Video Games Mechanics on the Example of Byzantine Civilization in <i>Age of Empires II</i> (Summary)	121
Marcin BÖHM	
Normanowie, wikingowie a ich przedstawienia w świecie gier komputerowych (na wybranych przykładach)	123
Normans, Vikings, and Their Image in the World of Computer Games (on Selected Examples) (Summary)	133
Jacek MOLENCKI	
Trzymać asa w rękawie. Czym jest oszustwo w grach wideo?	135
To Hold the Ace in the Sleeve. What is Cheating in Video Games? (Summary)	150
Magdalena SZEWERNIAK	
Od retro do doświadczenia, czyli gry wideo i nostalgia	151
From Retro to Experience. Video Games and Nostalgia (Summary)	163

Słowo wstępne. Między symulakrami

W świecie od czasu *Raportu Bernheimera* (1993), a w Polsce od czasu kulturowego zwrotu w teorii literatury (2006) badania literaturoznawcze coraz częściej wychodzą poza granice własnej dyscypliny. Sprzężenie z innymi dyskursami naukowymi wymusza często używanie narzędzi z zakresu innych dziedzin, w tym kulturoznawczych, które pozwalają na odkrywanie nowych powiązań między tekstem literackim i toczącą się narracją kulturową.

Szczególne miejsce w kulturowej koncepcji uprawiania literaturoznawstwa zajmują badania nad audiowizualnością, nowymi mediami i ich właściwościami. W obszarze tym znajdują się tematy samego medium (przekazu ustnego, pisma, druku, przekazu audialnego, audiowizualnego i cyfrowego) i jego wpływu na powstającą literaturę, jak i zagadnienia produkcji literackiej rozszerzonej na obszary radia, filmu, telewizji, gier wideo i wirtualności. Przyjmowana przez literaturoznawców perspektywa audiowizualizacji (wirtualizacji, medializacji) literatury otwiera zupełnie nowy dyskurs. W badaniach tego typu nie chodzi bowiem o wywiedzione z ducha komparatystyki porównania w zakresie korespondencji sztuk (literatura i film, literatura i gry), ale o uwzględnienie narzędzi medioznawczych w badaniu literatury i *vice versa*. W ten sposób, badanie przenikających się przestrzeni literatury i przekazów audiowizualnych (nowomediálních, wirtualnych), pozwala na dokonanie opisu zaistniałych w kulturze pod wpływem nowej technologii przemian.

Od siedmiu lat w Pracowni Komparatystyki Kulturowej AJD (obecnie UJD) podejmuje się takie próby uprawiania literaturoznawstwa audiowizualnego, analizując semiotykę nowych mediów i urządzeń medialnych, przyglądając się antropologii towarzyszącej działaniom człowieka nowych mediów (lektury dzieła literackiego w sieci, liberatury, przyjemności intermedialności i odbioru tekstu w relacji do przekazów audiowizualnych i wirtualnych), wreszcie podejmując refleksję z zakresu antropologii filozoficznej na temat cyberkultury, nowej audiowizualności, współczesnej ikonosfery, komunikowania się w mediach elektronicznych, hybrydyzacji kultury i innych. W tej perspektywie trzeba by usytuować następujące wydarzenia: konferencję naukową „Horyzonty gier wideo” oraz seminaria otwarte: „Kultura gier RPG” oraz „Realne – Nierealne”, zorgani-

zowane we współpracy ze Stowarzyszeniem Kulturalno-Naukowym Ars Educationis oraz Stowarzyszeniem Miłośników Kultury, Literatury i Fantastyki „Salt Lake City”. Niektóre z prezentowanych wówczas tekstów wydały się na tyle interesujące, że złożyły się na ten tematyczny numer czasopisma.

W zeszłym roku, gdy odbywały się spotkania naukowe poświęcone fantastyce i szeroko pojętej kulturze gier, mijało właśnie dziesięć lat od znaczącego dwutomowego opracowania *Kulturotwórcza funkcja gier* oraz pięć lat od *Olbrzymia w cieniu*, poświęconego zagadnieniom gier wideo w kulturze audiowizualnej. Dla nowych mediów analizy sprzed pięciu czy dziesięciu lat muszą wydawać się zamierzchłe. Co roku wszak postęp w zakresie technologii i rozwiązań audiowizualnych jest tak ogromny, że domaga się nieustającej rewizji. Po minionej dekadzie prowadzonych badań w zakresie groznawstwa można powiedzieć, że czas definiowania mamy już za sobą, aczkolwiek nadal pojawiają się ciekawe propozycje nowych tłumaczeń czy bardziej udanych sformułowań, odnoszących się do gier wideo. Toczące się jeszcze dekadę temu dyskusje nad ludologicznym a narratologicznym ujęciem gier nie budzą już takich emocji. Podobnie nikt nie kwestionuje już używania badań kulturowych w obrębie gier fabularnych, które miały i nadal mają niebagatelny wpływ na kulturę społeczną, medialną oraz literaturę.

Właśnie ten ostatni aspekt jest najbardziej interesujący z perspektywy uprawianych obecnie w środowiskach akademickich *game studies*, czego wyrazem są proponowane przez autorów ujęcia. Zakres tematów podjętych przez autorów tomu obejmuje teksty o konstrukcji gier jako oprogramowania, modelu biznesowym świata gier, aspektach: edukacyjnym, etycznym, psychologicznym, historycznym czy wreszcie literaturoznawczym. Artykuły analizują relacje pomiędzy grami a innymi sferami sztuki i życia. Niezwykła wydaje się też różnorodność metodologii używanej przez autorów, z których każdy wyraża się za pomocą własnego języka teoretycznego.

Niewielkim uzupełnieniem tomu są artykuły poświęcone napięciu pomiędzy rzeczywistością a światem zmyślonym, fantastycznym. W to napięcie wpisuje się tak dobrze znane Baudrillardowskie pojęcie symulakryzacji, które podważa zasadność rozgraniczania prawdy i fałszu, realnego i nierealnego. W dobie ekranu (telewizyjnego, komputerowego czy smartfonowego) wszystko staje się nadrzeczywiste. Jak udowadniają autorzy tekstów, kluczem do symulakrum nadal pozostaje wyobraźnia. Dlatego literatura, wbrew wieszczącym jej śmierć, pozostanie żywa.

Z taką konkluzją zapraszam do lektury.

Adam Regiewicz