

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej

Julia Czerniuk

**Jak przeczytać grę i zagrać w literaturę?**

**Kategoria gry w kontekście różnych teorii: literatury, kultury i mediów**

Praca doktorska napisana pod kierunkiem

prof. dr. hab. Ryszarda K. Przybylskiego

<b>WPROWADZENIE .....</b>	<b>5</b>
Lektura gier.....	11
Rozgrywanie literatury .....	13
Podmiotowość czytelnika a podmiotowość gracza.....	17
Podsumowanie .....	18
<b>ROZDZIAŁ 1: GRA KOMPUTEROWA JAKO TEKST KULTURY .....</b>	<b>20</b>
1.1 Od karnawałowych zabaw do igrzysk online .....	22
2.1 Ubieranie kategorii zabawy w kolejne pojęcia.....	30
3.1 Współczesne próby szerokiego spojrzenia na specyfikę gry komputerowej.....	36
4.1 Interakcja, konfiguracja, ergodyczność, immersja – różne pojęcia, jedno medium....	39
5.1 Współczesne koncepcje ludologiczne .....	47
6.1 Gry komputerowe jako teksty kultury .....	55
<b>ROZDZIAŁ 2: WYMIAR RZECZYWISTOŚCI, W KTÓRYM NARODZIŁ SIĘ GRACZ .....</b>	<b>67</b>
1.2 Dokąd zaprowadzi ludzkość era technologii? .....	68
2.2 Czym właściwie jest rzeczywistość wirtualna?.....	73
3.2 Czy nadejście XXI wieku oznacza kres wszelkich granic? .....	76
4.2 Narodziny gracza .....	79
5.2 Literacka metafora gracza .....	81
6.2 Pierwszy portret gracza .....	86
7.2 Gracz a odbiorca wirtualny .....	89
8.2 Komunikacja interaktywna w społeczeństwie zer i jedynek .....	92
<b>ROZDZIAŁ 3: WZAJEMNE ZALEŻNOŚCI ZACHODZĄCE POMIĘDZY GRĄ A GRACZEM .....</b>	<b>95</b>
1.3 Gra jako tekst otwarty.....	96
2.3 Gracz na pozycji rozgrywającego .....	100
3.3 Dialog gracza z grą vs. dialog czytelnika z tekstem literackim .....	101

**ROZDZIAŁ 4: CZYTELNIK I GRACZ ORAZ GŁÓWNY BOHATER TEKSTU .....103**

1.4 Czytelnik poznaje protagonistę utworu literackiego .....	104
Narrator wszechwiedzący góruje nad głównym bohaterem .....	106
Bohater powieści realistycznej dopuszczony do głosu .....	109
Oczami głównego bohatera .....	110
Podsumowanie .....	112
2.4 Gracz zaznajamia się z głównym bohaterem gry .....	115
Palimpsest w ludzkiej postaci.....	120
Awatar ożywa w rękach gracza .....	122
Uczłowieczony potwór, spotworniały człowiek .....	126
Kiedy awatar rozmawia z awatarem .....	132
Podsumowanie .....	135

**ROZDZIAŁ 5: WĘDRÓWKA CZYTELNIKA I GRACZA PO ŚWIECIE PRZEDSTAWIONYM .....137**

1.5 Czytelnik odkrywa miejsce, w którym żyje główny bohater tekstu .....	138
Narrator wszechwiedzący opowiada o świecie.....	138
Perspektywa protagonisty utworu.....	140
Krok w krok za bohaterem dzieła literackiego .....	141
Podsumowanie .....	143
2.5 Gracz zanurza się w świecie przedstawionym gry .....	147
Świat przedstawiony gry tłumaczony przez tekst .....	147
Kolejność wydarzeń ustala gracz.....	151
Gracz graczowi przewodnikiem.....	163
Podsumowanie .....	166

**ROZDZIAŁ 6: CZYTELNIK I GRACZ PODĄŻAJĄ ZA TOKIEM OPowieści .....168**

1.6 Czytelnik mierzy się ze zrozumieniem opowiadanej mu historii .....	169
Czytelnik podąża po nitce do kłębka .....	169
Autor daje czytelnikowi więcej niż jeden tekst .....	172

Forma tekstu zyskuje znaczenie w tworzeniu sensów.....	174
Podsumowanie.....	181
2.6 Gracz podąża za tokiem fabularnym gry lub z niego zbacza.....	183
Gracz czyta opowieść, poruszając się po świecie gry w linii prostej.....	184
Gracz ginie w gąszczu wyborów.....	186
Wybór gracza staje się najpełniejszy.....	193
Podsumowanie.....	196
<b>ZAKOŃCZENIE.....</b>	<b>199</b>
Jeden tekst, różne oblicza odbiorcy.....	200
Jak opisać działania odbiorcy powieści i gry?.....	202
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>209</b>
<b>PRZYWOŁANE UTWORY LITERACKIE.....</b>	<b>217</b>
<b>PRZYWOŁANE GRY KOMPUTEROWE.....</b>	<b>219</b>

# WPROWADZENIE

Postęp cywilizacyjny, obserwowany na gruncie nauki i techniki w drugiej połowie XX i na początku XXI wieku, zapoczątkował zmiany w wielu sferach kultury. Epoka ponowoczesności ostatecznie zanegowała wszystko, co kiedykolwiek nosiło ślady stałości i niezmienności. Bóstwa ludzkości, takie jak wiara (religia), rozum (nauka) czy wartości artystyczne (sztuka), przez wieki umieszczane przez człowieka na piedestałach, współcześnie nie są już w stanie uchronić go przed poczuciem bezzasadności jego istnienia. Rzeczywistość zmienia się i rozpada na oczach jej mieszkańców, pozór zastępuje prawdę do tego stopnia, że staje się od niej nieodróżnialny. Pod wpływem tych procesów na gruncie filozofii, religii, socjologii i literatury rodzą się koncepcje tłumaczące kształt postmodernistycznego świata i mechanizmy przemian w nim zachodzących.

Pojawienie się i rozwój mediów cyfrowych doprowadziły do sytuacji, w której zasadnicze sfery codziennego funkcjonowania człowieka, takie jak komunikacja, praca czy rozrywka, zostały przeniesione do przestrzeni wirtualnej. Obecnie przekazywanie informacji drogą elektroniczną stanowi zwykłą codzienną praktykę, pracownicy zdalni to opcja, na którą decyduje się coraz więcej przedsiębiorstw, natomiast jedną z najchętniej wybieranych form spędzania wolnego czasu jest kilkugodzinna wizyta w świecie leżącym po drugiej stronie komputerowej matrycy.

W związku z początkiem epoki cybernetyzacji zmieniała się także istota sztuki. Obecnie w większości obfituje ona w zjawiska, które charakteryzują nieuchwytność i zmienność. Nigdy wcześniej przekonanie badaczy kultury o ulotności i niestabilności przeżycia towarzyszącego kontemplacji dzieła nie było bardziej aktualne niż współcześnie. Media elektroniczne stały się narzędziami w rękach artystów, zastępując pędzel, dłuto czy pióro. Dzisiejszy nowator tworzy w innej przestrzeni – w wirtualnej rzeczywistości, wokół której narosło i wciąż narasta wiele kontrowersji. Pytanie o jej status ontologiczny prowadzi na grząski grunt. Filozofowie, psychologowie, socjologowie i medioznawcy prawie pół wieku dyskutują na temat sposobu postrzegania sfery wirtualnej. Wnioski płynące z tych rozważań zostaną przytoczone i skomentowane w innym miejscu. Na początek natomiast należy skupić się na twórczości, dla której miejscem powstania i istnienia jest rzeczywistość wirtualna. Cóż to za twórczość?

Materia elektroniczna jako niezwykle pojemna, elastyczna i szybko reagująca na zmianę substancja pozwala na tworzenie płynnych dzieł, podlegających ciągłym wpływom nie tylko ze strony twórcy, ale przede wszystkim odbiorcy. Wirtualnych obiektów artystycznych nie da się

zazwyczaj po prostu przeczytać od okładki do okładki. Artyści pracujący w komputerowym świecie nie piszą opowieści, których jedynym dopełnieniem może stać się interpretacja czytelnika. W tej rzeczywistości nic nie jest po prostu dane. Nic nie jest także ukryte i nie czeka na inteligentnego odbiorcę, zdolnego dotrzeć do zakopanych w dziele skarbów. Świat wirtualny czeka na odbiorcę, który sam stworzy sobie dzieło, a następnie będzie je podziwiał, interpretował czy kontemplował. Rolą twórcy jest w tym procesie jedynie nakreślenie drogi, którą będzie podążał odbiorca.

Wzorcowym przykładem realizującym wyżej opisany schemat jest dzieło chyba najbardziej reprezentatywne dla wirtualnej rzeczywistości – gra komputerowa. I w tym miejscu pojawia się pierwsza wątpliwość. Czy słowo „dzieło” jest naprawdę odpowiednim określeniem na sztuczne światy, w które wielu zanurza się, poszukując odpoczynku od codzienności lub od wymagającej kultury wysokiej? Jak najbardziej tak. Kultura popularna, w której obrębie z łatwością można umieścić gry komputerowe, nie jest obecnie dyskryminowana, jeśli chodzi o badania naukowe. Podobnie rzecz ma się z kulturą masową, choć może w tym przypadku wyrozumiałość niektórych badaczy jest mniejsza. Nie dla wszystkich oczywisty jest także fakt automatycznego wyłączenia gier z obszaru twórczości najbardziej wartościowej. Niezależnie zatem od tego, w której szufladzie by się je umieściło, niewątpliwie stanowią część współczesnej kultury.

Osobną kwestią jest pytanie o to, czy można zaliczyć gry komputerowe do odrębnej gałęzi kultury i postawić je na równi z literaturą, malarstwem, muzyką, rzeźbą lub architekturą? W tej sprawie zabrano już głos niejednokrotnie. Głównym zadaniem, jakie stawiają przed sobą ludolodzy, jest znalezienie odpowiednich narzędzi badawczych i właściwej metodologii, dzięki którym odpowiedź na powyższe pytanie będzie twierdząca. Gonzalo Frasca, Espen Aarseth czy Jesper Juul chcą wyznaczyć strefę panowania nowego medium poprzez odejście od tradycyjnych metod narratologicznych stosowanych w humanistyce do odczytywania różnego rodzaju utworów. W ich miejsce proponują podejście ludologiczne, według którego gra jest raczej czynnością zbliżoną do zabawy czy sportu, a nie statycznym tekstem. Do przestudiowania specyfiki badanego materiału stosują oni stworzoną przez Johana Huizingę<sup>1</sup>,

---

<sup>1</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. Maria Kurecka i Witold Wirpsza, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2007.

a rozbudowaną przez Rogera Caillois<sup>2</sup> teorię zabawy. We wczesnych badaniach z dziedziny *game studies* w opozycji do nich stawali narratolodzy, według których tradycyjne teorie literackie z powodzeniem mogą być wykorzystywane do kompletnej analizy gier komputerowych.

Czym zatem są gry komputerowe i w jakie środki powinna wyposażyć się osoba, która chce zająć się ich profesjonalną, naukową analizą? W tym przypadku odpowiedzi będzie tyle, ilu pytających. Może więc na zasadzie wykluczania łatwiej będzie właściwie ustalić, czym gry komputerowe nie są? Warto podjąć taką próbę.

Gry komputerowe nie są literaturą. Czy to prawda? Nie do końca. Na pewno nie są dziełem literackim *sensu stricto*, zwłaszcza gdy chodzi o formę. Nie mają struktury tekstu. Owszem, w grach pojawiają się fragmenty zapisane w formie tekstowej, ale stanowią one większą bądź mniejszą część samej gry. Kolejnym elementem zarówno literatury, jak i gier jest narracyjność. Mimo wszystko trudno się zgodzić ze stwierdzeniem, że gry są gotową opowieścią oddaną w ręce czytelnika. Bardziej prawdziwe byłoby zatem określenie, że gra jest nie tylko literaturą.

Gry komputerowe nie są obrazem. Znowu tylko połowiczna prawda. Składają się przecież z obrazów oraz ich sekwencji, nie jest to jednak jedyny ich komponent. Po raz drugi zatem precyzyjniej byłoby uznać, że gry komputerowe są nie tylko obrazem.

Gry komputerowe nie są muzyką. Analogiczna sytuacja. Muzyka najczęściej stanowi podkład dla historii, która jest opowiadana w grze, lub ogólnie dla działań gracza. Bywa też, że staje się częścią fabuły. Pojawia się więc następny element obecny w grze, ale niestanowiący o jej istocie. Gra nie jest tylko muzyką.

Gry komputerowe nie są rzeźbą. Z pewnością sformułowanie odwrotne mogłoby wywołać drwiący uśmiech na twarzach wielu badaczy. Czy nie da się go jednak obronić? Przy okazji omawiania poprzedniego elementu gry – muzyki – padło określenie chyba najdokładniej definiujące jedną z podstawowych właściwości wszelkich gier komputerowych: działanie. Gracz musi coś zrobić, jeśli chce poznać dalszy ciąg opowieści lub jeśli zależy mu na awansie na wyższy poziom czy zdobyciu dodatkowych punktów. Dodając do tego samą strukturę gry

---

<sup>2</sup> Roger Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. Anna Tatarkiewicz i Maria Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.

jako dzieła, którego kształt ostateczny zależy w dużym stopniu od wyborów podejmowanych przez odbiorcę, można dojść do wniosku, że gracz jest poniekąd współautorem gry komputerowej. Tworzy ją z elementów danych mu przez autora. Podczas gdy rzeźbiarz nadaje kształt materii, realizując w ten sposób swój artystyczny zamysł, gracz eksperymentuje z możliwościami zaprogramowanymi dla niego przez konstruktora gry. W rezultacie powstaje dzieło, w którym układ poszczególnych elementów jest wypadkową posunięć danego odbiorcy. Rzeźbiarstwo w takim razie mogłoby być metaforą rozgrywki, innej za każdym razem, gdy gracz od nowa rozpoczyna grę.

Gry komputerowe nie są dziełem architektonicznym. Pełna akceptacja tej tezy to także ślepa uliczka. Gracze coraz częściej współpracują z firmami produkującymi gry – projektują nowe narzędzia urozmaicające rozgrywkę, wymyślają wątki fabularne oraz tworzą od podstaw bohaterów niezależnych. Tak zwani beta testerzy, którzy recenzują grę, zanim trafi ona na rynek, są obecnie integralną częścią wielomilionowego przemysłu gier. Najzagorzalsi gracze są werbowani przez gigantów na rynku gier wideo i to w dużej mierze dzięki ich sugestiom dana gra uzyskuje ostatecznie taki, a nie inny kształt. Ponadto gracze pracują z kodem gotowej gry w zaciszu własnego domu. W ten sposób powstają mody, udostępniane następnie bezpłatnie w sieci, dzięki czemu pozostali odbiorcy mogą je wypróbować i dalej modyfikować. Architektura gier komputerowych cały czas się rozrasta, a udział w tym mają zarówno ich twórcy, jak i gracze. Nawet jeśli wziąć pod uwagę budowę pojedynczej gry komputerowej, porównanie z dziełem architektonicznym nie jest bezpodstawne. Setki kilometrów wirtualnych przestrzeni, zamieszkiwanych przez istoty rodem z najpiękniejszych snów lub najgorszych koszmarów, powstają przy wykorzystaniu skomplikowanego oprogramowania i zaawansowanej grafiki komputerowej. Twórcy gier i sami gracze budują całe światy od podstaw i w przeciwieństwie do fikcji literackiej są zdolni powołać je do życia i sprawić, że staną się równie realne jak otaczająca ich rzeczywistość.

Podsumowując, można więc powiedzieć, że mimo iż gry komputerowe nie są w całości literaturą, obrazem, muzyką, rzeźbą i dziełem architektonicznym, wszystkie te elementy stanowią ich mniejszą lub większą część. Gra komputerowa jest więc hybrydą, pojemnym dziełem, które dzięki możliwościom współczesnej techniki mieści w sobie elementy przynależne do różnych gałęzi kultury.

Ktoś może jednak zapytać, w czym tkwi wyjątkowość prezentowanego tutaj zagadnienia. Czy warto zajmować się tematem, który może i w świetle wciąż nabierającego tempa wyścigu technologicznego jest aktualny, ale czy na pewno na tyle nowy i niezbadany, żeby warto było poświęcać mu rozprawy naukowe? Badacze współczesnej kultury internetowej piszą interpretacje sztuki interaktywnej czy digitalnej, symulacji i instalacji multimedialnych oraz cybertekstów. Gry komputerowe długo pozostawały na marginesie tych analiz, w dużej mierze dlatego, że brano je wyłącznie za formę rozrywki, nie zaś za wybitne dzieła zasługujące na akademickie zainteresowanie. Takie jednak coraz częściej jest im okazywane i jak najbardziej się im należy<sup>3</sup>.

Niniejsza rozprawa dotyczy roli gier komputerowych w rozwoju sztuki mediów elektronicznych. Zebrane w toku analizy różnych tekstów kultury wnioski mają wykazać, że jak najbardziej są one pełnowartościowymi dziełami kultury, które – umieszczone w różnych kontekstach interpretacyjnych – ujawniają ukryte znaczenia. Przede wszystkim jednak w pracy zaprezentowane zostały związki gier komputerowych z literaturą, a idąc dalej – sposób oddziaływania dzieł literackich na gry komputerowe.

Jak wiadomo, gry są zjawiskiem młodszym od literatury, dlatego ich autorzy bardzo często umieszczają w nich nawiązania do bardziej lub mniej znanych tekstów. Czy jednak jest to jedyny kierunek wpływów? Przecież sama kategoria gry jest na tyle pojemna, że nierzadko używa się jej do opisu struktury lub treści dzieł literackich. Może więc spojrzenie na literaturę przez pryzmat gier komputerowych ujawni jej nowe, nieodkryte jeszcze walory? Jest to druga

---

<sup>3</sup> Także w Polsce prowadzone są tego typu badania. Dzięki działalności Polskiego Towarzystwa Badania Gier elementy ludologii coraz częściej wprowadzane są do programów studiów różnych wydziałów. Członkowie PTBG organizują także konferencję naukową poświęconą tej nowej dziedzinie wiedzy oraz redagują jedyne w Polsce recenzowane czasopismo ludologiczne – „Homo Ludens”. Na rynku polskim ukazało się także kilka publikacji poświęconych grom komputerowym. Liczba tego typu prac jest jednak nadal bardzo mała w porównaniu z wydawnictwami zagranicznymi. Zob. Jan Stasieńko, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji, Wrocław 2005; Mirosław Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, wstęp Wiesław Godzic, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006; *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. Augustyn Surdyk i Jerzy Szeja, t. 1 i 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007; Dominika Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009; Waław Branicki, *Tożsamość a wirtualność*, Zakład Wydawniczy Nomos, Kraków 2009; Piotr Mańkowski, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Wydawnictwo Trio Collegium Civitas, Warszawa 2010; *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja Mirosław Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010; Krzysztof Gonciarz, *Wybuchające beczki. Zrozumieć gry wideo*, 2011; Katarzyna Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009; Piotr Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2016.

kwestia rozpatrywana w tej pracy. Warto zastanowić się nad tym, w których punktach badania literackie są zbieżne z *game studies*, a w których całkowicie się rozmiijają, oraz wskazać narzędzia metodologiczne, które można zastosować przy badaniu zarówno literatury, jak i gier komputerowych. Rozwiązanie tych problemów pozwoli odpowiedzieć na pytanie, w jakim stopniu literatura przyczynia się do istnienia gier komputerowych jako dzieł kultury i odwrotnie – w jaki sposób gry wzbogacają badania literackie.

Podsumowując, prezentowane rozważania są próbą takiego odczytania gier komputerowych, w którego konsekwencji na powierzchni pojawi się ich literackość. Nie chodzi tu o opowiadanie się za którąś z metod analizowania i interpretowania gier. Spór między narratologią a ludologią w badaniach nad grami wydaje się ślepy i anachronicznym zaufaniem, są to bowiem dzieła na tyle niejednorodne, że trudno przyporządkować do ich opisu tylko jedną metodologię. Poniższe dociekania skupiają się zatem na wskazaniu związków gier komputerowych z literaturą oraz przestudiowaniu wynikających z tego konsekwencji dla obu podmiotów. Celem badań nie jest decydowanie o tym, czy literackość gier komputerowych jest na tyle silna, by mogła zdominować dziedzinę *game studies*. Podstawowe pytania, które wyznaczają ramy badawcze tej pracy, a które należy sobie zadać na samym początku, brzmią: „Jakie elementy strukturalne literatury można zauważyć w grach?” oraz „Które cechy gier dają się zaobserwować na gruncie literatury?”.

## **Lektura gier**

Autorzy gier komputerowych szukają inspiracji w wielu dziedzinach kultury. Nic w tym dziwnego, podobnie czynią wszyscy artyści, niezależnie od tego, jakiego medium używają do urzeczywistniania swoich twórczych dążeń. Późniejsza analiza konkretnych tekstów literackich i gier komputerowych wykaże, jak ściśle są powiązania gier komputerowych z literaturą.

Zanim jednak zostanie przeprowadzona, należy wyjaśnić jedną znaczącą kwestię. Dlaczego literatura? Pytanie to nasuwa się automatycznie i oczywiście jest ono jak najbardziej na miejscu. Dlaczego nie zastanowić się nad nawiązaniami do malarstwa, muzyki czy filmu, które to elementy występują w większości gier komputerowych i przewyższają ilościowo nawiązania literackie. Odpowiedzią na to pytanie jest założenie czynione na potrzeby tej pracy. Gra komputerowa jest opowieścią. Należy od razu zaznaczyć, że nie chodzi w tym miejscu tylko

o gry typu RPG<sup>4</sup> lub mniej skomplikowane gry przygodowe, w których składnik narracji jest kluczowym elementem dzieła. Każda gra może być traktowana jako opowieść, nawet taka, w której zadaniem gracza jest wykonywanie wyłącznie operacji logicznych, bez konieczności wnikania się w fabułę. Gra jest opowieścią o rywalizacji, o zmaganiu się z postawioną przed graczem zagadką. Jest historią jego wyborów i toku rozumowania, których zapisem staje się skończona rozgrywka. Jest także oczywiście historią, w którą gracz wpada niczym w króliczą norę i od której nie może się oderwać, dopóki nie pozna – czy raczej nie ukształtuje – jej zakończenia.

Przy założeniu zatem, że wszelkie opowieści są tworzone przez słowa oraz że z niczego innego, tylko właśnie z dobrze dobranych słów składa się literatura, spojrzenie na dzieła literackie jako na źródła niektórych rozwiązań stosowanych w grach komputerowych wydaje się jak najbardziej zasadne. Oczywiście nie można zapominać, że w swojej pierwotnej strukturze gry zbudowane są z kodu, a nie ze słów. Na poziomie treści jednak to nie kod, lecz słowa, za których pomocą wizja autora została wyrażona na ekranie komputera, ujawniają ich znaczenia.

W związku z tym trzeba zastanowić się nad tym, jakie cechy literatury są szczególnie inspirujące dla twórców gier oraz do jakiego stopnia możliwe jest przeniesienie ich ze świata literatury do świata gier. Dociekania warto oprzeć na analizie takich elementów strukturalnych dzieła, jak:

1. kreacja głównego bohatera i bohaterów pobocznych;
2. świat przedstawiony;
3. konstrukcja fabuły i układ zdarzeń;
4. narracyjność;
5. rola czytelnika/odbiorcy w procesie powstawania dzieła oraz w procesie jego odbioru.

---

<sup>4</sup> RPG (*role-playing game*) – gra fabularna, nazywana także grą wyobraźni, oparta na narracji, w której gracze wcielają się w fikcyjne postaci. Rozgrywka toczy się zazwyczaj w fikcyjnym świecie, nawiązującym do powieściowych lub filmowych światów znanych z kultury masowej lub wykreowanym w całości przez grających. Celem graczy jest rozegranie gry według zaplanowanego scenariusza i osiągnięcie umownie określonych lub indywidualnych celów przy zachowaniu wybranego zestawu reguł. Rozgrywkę prowadzi tzw. mistrz gry, który objaśnia pozostałym graczom scenariusz, a w toku rozgrywki egzekwuje zasady gry, nazywane jej mechaniką. Tradycyjne gry fabularne rozgrywane były przez grupę graczy przy użyciu podręcznika opisującego schematyczne scenariusze oraz reguły danej gry. Na rynku istnieją także elektroniczne odpowiedniki fabularnych gier papierowych.

Powyższa analiza ma służyć odpowiedzi na pytania, które nasuwają się w związku z próbą powiązania literatury i gier komputerowych. Mianowicie: „Do jakiego stopnia gry są literackie?“, „Dlaczego autorzy gier czerpią inspiracje z literatury?“ oraz „Co konkretnie z literatury zapożyczają?“.

Nie można zapomnieć oczywiście o tym, że mimo wszelkich podobieństw gry to nie literatura. Podstawową różnicę między tymi zbiorami stanowią dwa przeciwstawiane pojęcia: interpretacja po stronie literatury, która nie dopuszcza namacalnych zmian w gotowym dziele, oraz konfiguracja po stronie gier, dająca sposobność ingerencji w przebieg rozgrywki. Spostrzeżenie to jest niezwykle inspirujące, dzięki niemu bowiem gry zyskują wielopłaszczyznowy wymiar. I nie chodzi tu tylko o mnogość zawartych w nich rozwiązań fabularnych – ten element posiada także literatura z dostępną jej możliwością reinterpretacji – ale bardziej o zawartą w nich performatywność, dzięki której odbiorca może wpływać na ich ostateczny kształt poprzez własne modyfikacje oraz sugestie zmian przekazywane ich twórcom. Trop ten wydaje się słuszny wobec powstawania coraz bardziej rozbudowanych gier sieciowych, w których miejsce przeznaczone do grania poszerzono o rzeczywistość empiryczną.

## **Rozgrywanie literatury**

Co jednak z drugim członem, z którego składa się tytuł tej pracy? W jaki sposób odegrać literaturę i czy w ogóle można znaleźć uzasadnienie dla użycia takiego sformułowania?

W pierwszej kolejności konieczne jest ustalenie, w jakim stopniu gry są porównywalne z tradycyjnymi tekstami, których wyznacznikiem jest linearność. Pomocne okazują się w tym miejscu kategorie typowe dla badań literackich, takie jak świat przedstawiony, fabuła, narracja, bohaterowie, układ zdarzeń czy sytuacja komunikacyjna – oraz analiza tego, na jakich zasadach funkcjonują one w tekście literackim, a na jakich w grze komputerowej. Celem takiego działania jest także próba odpowiedzi na pytanie o istnienie gatunków literackich, które ze względu na treść lub strukturę powstających w ich obrębie dzieł w dużym stopniu przypominają gry komputerowe.

W toku rozważań należy wziąć pod uwagę teksty, w których pojawiają się silniej lub słabiej akcentowane zaburzenia liniowości lektury. Sensownym wydaje się przemyślenie kwestii

rozmycia granicy pomiędzy rolą autora a czytelnika w powstawaniu dzieła literackiego. Analizując struktury takie jak teksty ikoniczne, powieści szkatułkowe, dzieła otwarte czy wariacje słowno-kompozycyjne spod znaku literatury, warto zastanowić się nad tym, czy podobne eksperymenty z tekstem faktycznie zostawiają większe pole do działania odbiorcy, niż to czyni literatura linearna. Należy sprawdzić, czy kolejna odsłona literatury, jaką są dzieła o nietypowej budowie, to krok do tego, by uczynić ją bardziej interaktywną, a tym samym bardziej zbliżoną do gier.

W toku rozważań pojawią się także przykłady, w których bliskość literatury i gier jest największa. Należą tutaj dzieła, których sednem jest aktywne uczestnictwo odbiorcy w ich tworzeniu. Do opisu tego typu tekstów Espen Aarseth<sup>5</sup> ukuł termin „literatura ergodyczna”, natomiast Janet Murray<sup>6</sup> nazwała je cyberdramami. Obiegowo zwykło się je określać także cybertekstami lub po prostu opowiadaniemami-grami. Chodzi o takie teksty, w których przypadku to czytelnik decyduje, od jakiego momentu rozpocznie ich zgłębianie i w jakiej kolejności będzie ustawiał ich poszczególne elementy. W ten sposób ostateczny kształt danego tekstu jest inny z każdym nowym odczytaniem i nie chodzi tu tylko o przeżycie odbiorcze, ale także o dosłowny materialny i namacalny wygląd dzieła.

W tym momencie rozważań istotne jest określenie tego, czy możliwe jest, by dziełom literackim należącym do wymienionych powyżej grup przyporządkować grę o podobnej konstrukcji. W związku z tym kolejnym krokiem jest wskazanie sposobów rozumienia gier komputerowych przypominających metody odczytywania literatury. Na początek dwa:

1. **gry linearne** – historia jest opowiadana przez twórcę gry i w tej samej postaci odczytywana przez odbiorcę; brak możliwości ingerencji w grę, brak aktywnego uczestnictwa gracza w powstawaniu dzieła; przykłady: gry typu RPG np. *Fallout* (1997), *Baldur's Gate* (1998), *Planescape: Torment* (1999);
2. **gry-konfiguracje** – opowieść tworzona jest przez gracza podczas każdej rozgrywki na nowo, wybór danej drogi rozwoju fabuły lub postaci prowadzi za każdym razem do

---

<sup>5</sup> Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, dostęp: 13.09.2018, [http://books.google.pl/books?id=qx\\_zj0-TwoC&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.pl/books?id=qx_zj0-TwoC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false).

<sup>6</sup> Janet Murray, *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, dz.cyt., s. 63–77.

innego kształtu gry; ergodyczność rozgrywki, aktywne uczestnictwo; przykłady: gry typu MMORPG, np. *World of Warcraft* (1994), *Second Life* (2003).

Tradycyjna literatura znajduje swój odpowiednik w pierwszej grupie gier, a teksty liberackie i literaturę ergodyczną z łatwością można porównać do gier-konfiguracji. Warto zastanowić się jednak nad tym, czy te dwie kategorie są wystarczające, by pomieścić wszystkie rodzaje tak wielopłaszczyznowych dzieł, jakimi są gry komputerowe. W odpowiedzi na to pytanie pomoże poniższy przykład.

Drugiego maja 2006 roku w Wielkiej Brytanii oraz 3 maja 2006 roku w Stanach Zjednoczonych i Australii podczas emisji dwudziestego odcinka drugiej serii serialu *Lost* wyemitowana została reklama korporacji o nazwie Hanso Foundation. Zawierała ona między innymi numer infolinii, pod którym udostępniono informacje rzekomo przeznaczone dla pracowników firmy. Miłośnicy serialu dzwonili i odsłuchiwali nagrania odsyłające ich do oficjalnej strony Hanso Foundation, która... niespodziewanie pojawiła się w sieci. W ten sposób rozpoczęła się interaktywna zabawa, rozszerzająca serialową fabułę. Miała ona sprawić, że widz/gracz poczuje się tak, jakby był częścią świata, od którego do niedawna oddzielał go ekran telewizora. *The Lost Experience*, bo tak nazwana została gra, bardzo szybko nabrała tempa. Fani serialu odkrywali coraz to nowe strony z nią związane, odblokowywali ukryte tam dane i pomału składali opowieść w całość. Z dużym naciskiem na słowo „pomału”, gdyż z czasem gra rozrosła się do niewyobrażalnych rozmiarów, coraz bardziej mieszając fikcję z rzeczywistością. Na rynku pojawiła się powieść *Bad Twins* autorstwa Gary’ego Troupa, jednego z bohaterów serialu, do dziś dostępna w internetowej księgarni Amazon.com. W ręce graczy dostały się także czekoladowe batoniki Apollo, którymi zajadały się filmowe postacie. Kilka egzemplarzy zawierało kolejne kody odblokowujące nowe materiały o Hanso Foundation. Graczom nie pozostawiono wyboru – musieli rozwiązać całą zagadkę.

Jak zatem widać, nie wszystkie właściwości gier komputerowych zostały uwzględnione w rozróżnieniu na gry-fikcje i gry-konfiguracje. Jeden element nie mieści się w nim w ogóle albo mieści się, ale w bardzo małym stopniu. Chodzi o aspekt rzeczywistości. Niektóre gry cechuje podwójny status ontologiczny – przynależą one zarówno do rzeczywistości wirtualnej, jak i empirycznej. W tych dwóch strefach funkcjonuje *The Lost Experience* oraz cała reszta dzieł powstających pod szyldem alternatywnej rzeczywistości (ARG – *alternate reality games*).

W związku z tym zasadne wydaje się rozszerzenie podziału gier ze względu na sposób ich odczytywania o kolejny podpunkt:

3. **gry jako część świata realnego** – gry tworzone w celach promocyjnych i marketingowych; gry typu *alternate reality games* (ARG), inkorporujące na potrzeby rozgrywki (oprócz internetu) sfery takie jak prasa, radio, telewizja czy handel. Gry sieciowe, angażujące w rozgrywkę kilku, kilkudziesięciu i nawet kilkuset graczy jednocześnie, charakteryzujące się interakcją między graczami w czasie rzeczywistym (możliwość kooperacji czy rozmowy). Fenomenem ostatnich lat są także projekty tworzone przy użyciu technologii GPS i geolokalizacji. Przestrzeń rzeczywista staje się bazą danych, przetwarzanych przez maszyny w celu kreowania w obrębie realnej przestrzeni jej wirtualnego przedłużenia (*augmented reality*). Przykładem jest niezwykle popularna gra miejska *Pokémon GO* (2016), polegająca na przemieszczeniu się w realnej przestrzeni, wyszukiwaniu, chwytaniu i kolekcjonowaniu wirtualnych stworzeń. To tego obszaru można zaliczyć także liczne projekty wykorzystujące gry w dziedzinach takich jak marketing, edukacja czy zarządzanie. Zjawisko to nosi nazwę grywalizacji (lub gamifikacji – *gamification* – czy gryfikacji)<sup>7</sup>.

Są to produkty tworzone w myśl idei kultury aktywnego uczestnictwa, wciągającej dawnego widza w proces powstawania dzieła. Elementy opowieści ukrywane są w rozmaitych mediach (prasa, radio, telewizja, internet), a całość kształtowanej w ten sposób historii określa się mianem fikcji immersyjnej (*immersive fiction*) lub antyfikcji (*unfiction*). Jako przykłady takich zjawisk, oprócz wymienionej już gry alternatywnej rzeczywistości *The Lost Experience* (2006), mogą posłużyć promocja filmu *The Blair Witch Project*, przeprowadzona w Stanach Zjednoczonych w 1999 roku, czy kampania *Year Zero* (2007), mająca na celu wypromowanie konceptu albumu amerykańskiego zespołu Nine Inch Nails.

---

<sup>7</sup> Pojęcie to zostało spopularyzowane na gruncie polskich badań przede wszystkim przez Pawła Tkaczyka. Zob. Paweł Tkaczyk, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach biznesowych*, Helion, Gliwice 2012, a także: Gabe Zichermann, Christopher Cunningham, *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, O'Reilly & Associates, Sebastopol 2011.

## Podmiotowość czytelnika a podmiotowość gracza

Osobną kwestią w rozważaniach nad wzajemnymi wpływami literatury i dzieł komputerowych są relacje nadawczo-odbiorcze, które zachodzą pomiędzy autorem a czytelnikiem lub między autorem a graczem. W tym kontekście przede wszystkim należy sprawdzić, czy doświadczenie czytelnika interpretującego dzieło literackie można porównać do doświadczenia miłośnika gry komputerowej. Media analogowe i media cyfrowe skupiają wokół siebie całe rzesze odbiorców, którym zarówno jeden, jak i drugi przekąźnik jest równie bliski. Nie oznacza to jednak, że czytelnik i gracz szukają tego samego, gdy sięgają po powieść lub gdy siadają do gry komputerowej.

Niniejsza rozprawa ma przynieść choć częściową odpowiedź na pytanie, w jakim stopniu czytelnik może stać się graczem oraz w jakim stopniu gracz zawsze jest czytelnikiem.

W tej części rozważań aktualne stają się także kwestie etyki i moralności, których nie da się uniknąć w badaniach nad wirtualną przestrzenią. Zasadnymi stają się pytania o sens istnienia kodeksu moralnego w grach wirtualnej rzeczywistości, konsekwencje tzw. bifurkacji, czyli rozszczepienia bytu na skutek funkcjonowania w dwóch rzeczywistościach, oraz o pojmowanie cielesności i tożsamości w wirtualnym świecie.

Szczególnie interesujący wydaje się problem ostatni – tożsamości użytkowników nowoczesnych mediów elektronicznych. Gracz, by w pełni zaistnieć w symulacji wytworzonej przez komputer, musi stać się jednością ze swoim awatarem i tym samym przekroczyć granicę między człowiekiem a maszyną. Konieczność tę można potraktować jako krok do urzeczywistnienia prognozy Donny Haraway<sup>8</sup> z 1985 roku, zgodnie z którą połączenie w ludzkim ciele biologii i technologii spowoduje powstanie tzw. płynnej tożsamości, znoszącej podziały ze względu na płeć, rasę i klasę społeczną. Mimo iż obecnie z pewnością nie można jeszcze mówić o tak daleko posuniętej zmianie w tożsamości entuzjastów wirtualnej rzeczywistości, kwestia ta jest niezwykle aktualna. W celu pogłębienia tego zagadnienia warto przeanalizować temat podmiotowości gracza w zestawieniu z podmiotowością czytelnika oraz zastanowić się nad pytaniem, czy czasem współczesny gracz nie jest po prostu czytelnikiem,

---

<sup>8</sup> Donna Haraway, *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*, przeł. Sławomir Królak i Ewa Majewska, „Przegląd Filozoficzno-Literacki”, 2003/nr 1 (3).

wykorzystującym narzędzia odbioru, których stosowania media analogowe od niego po prostu nie wymagały.

## Podsumowanie

Całość rozważań zawartych w niniejszej rozprawie zostanie umieszczona w szerszej perspektywie badań na wirtualną rzeczywistość. Pytanie, które obrazuje tę część badań, brzmi: „Czy kategorię wirtualności (a także dzieła istniejące w wirtualnej rzeczywistości) można potraktować jako środek, za którego pomocą ponowoczesnym twórcom udało się urzeczywistnić fikcję?”. Poszukując na nie odpowiedzi, trzeba poczynić założenie, że w erze technicyzacji i mediatyzacji życia społecznego wszystkie elementy istniejące do tej pory jako literacka fikcja, które nie mogą zostać powołane do istnienia w sensie fizycznym (wyprodukowane dzięki osiągnięciom nauki i techniki), zyskują formę i kształt na innej płaszczyźnie – w wirtualnej rzeczywistości. W tym kontekście wirtualność byłaby pomostem łączącym fikcję z rzeczywistością empiryczną, pośrednim stadium, w którym produkty ludzkiej wyobraźni miałyby możliwość wkroczenia w świat swoich stwórców. Na tym tle warto prześledzić drogę od fikcji tradycyjnej, realizowanej głównie w powieściach, do fikcji urealnionej, wygenerowanej za pomocą komputera i realizującej się w grach komputerowych.

Podobnie jak wirtualne stoi pomiędzy tym, co fikcyjne, a tym, co realne, gry komputerowe sytuują się na pograniczu utrwalonych baz danych i narracji lub konfiguracji. Inaczej mówiąc, gry zajmują miejsce gdzieś między gromadzeniem informacji a działaniem w nich. Może więc trafne jest stwierdzenie, że dzięki mediom elektronicznym i wirtualnej rzeczywistości literatura i gry komputerowe mogą koegzystować w kulturze jako sfery o takiej samej wartości artystycznej. To, co analogowe, spotyka się z tym, co cyfrowe, w konsekwencji czego dzieła powstające na styku obu światów wyznaczają kierunek rozwoju współczesnej kultury.

W pracy poruszone zostaną zagadnienia wchodzące w zakres badań współczesnego literaturoznawstwa, teorii literatury, teorii gier oraz teorii mediów. Odwołania do przykładów różnych tekstów literackich i gier komputerowych posłużą potwierdzeniu tezy, że literatura i gry są ze sobą tożsame w takim samym stopniu, w jakim się między sobą różnią.

Ponadto celem rozprawy jest wykazanie, że pojęcie rzeczywistości wirtualnej można traktować jako kategorię kulturową i literacką, będącą wyznacznikiem określonego typu dzieł,

a tym samym otwierając pole badań nad nowym obszarem kultury, który wstępnie można określić mianem kultury wirtualnej lub – za Manuelem Castellsem – „kulturą rzeczywistej wirtualności”<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Manuel Castells, *Społeczeństwo sieci*, przeł. Mirosława Marody, Kamila Pawluś, Janusz Stawiński i Sebastian Szymański, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.

## ROZDZIAŁ 1:

### Gra komputerowa jako tekst kultury

Gry komputerowe jako teksty będące specyficznymi hybrydami różnych gałęzi kultury bardzo trudno zamknąć w ramach jednej teorii czy metodologii badawczej. Problem potęguje fakt, że w dobie postmodernizmu gra jest najpopularniejszą metaforą dla innych dziedzin. Koncept gry jest powszechnie używany przy opisie innych mediów, a dla samej gry brak metafor<sup>10</sup>.

Trafnie ujmuje ten problem definicyjny Dominika Urbańska-Galanciak:

W przypadku gier komputerowych mamy do czynienia z terminem nieprecyzyjnym, niewyjaśnionym i niezwykle pojemnym, którego wieloznaczność polega na bogactwie treści i skojarzeń z nim związanych. Badacze cyberrozrywki nie są zgodni, czy za grę komputerową należy uznać każdy interaktywny program rozrywkowy, czy też z rozważań tych wyłączyć cyfrowe wersje gier tradycyjnych, takie jak pasjans, szachy, scrabble, gry karciane itp. W związku z tym celem uściślenia pojęcia „gra komputerowa” jest nie tyle uporządkowanie terminologiczne i wypracowanie definicji, co określenie podstawowych cech i pojęć opisujących cyberrozrywkę<sup>11</sup>.

Gra komputerowa to z jednej strony rozwinięcie formuły tradycyjnych zabaw, opisywanej przez Johana Huizingę, Rogera Caillois czy Michaiła Bachtina, z drugiej – zupełnie nowy środek artystycznego wyrazu. Utrudnia to wybór metody analizy, pozwalającej uchwycić specyfikę tego fenomenu. Espen Aarseth, współczesny badacz zagadnień wchodzących w zakres *game studies*, określił gry wideo mianem symulacji. Zdaniem jednego z ojców informatyki – Alana Turinga – symulacje zawierają w sobie inne zjawiska medioznawcze, w tym starsze media. Taka pojemność pojęcia pozwala na zastosowanie do opisu gier komputerowych wszelkich podejść badawczych: od związanych z projektowaniem gier zagadnień teoretycznych przez oddziaływanie społeczne gier elektronicznych po analizę medioznawczą. Dominika Urbańska-Galanciak stwierdza:

W procesie konstruowania kategorii pojęciowej terminu „gra komputerowa” celem podstawowym jest zatem opracowanie wykazu właściwości gier na podstawie koncepcji wypracowanych przez badaczy zabaw tradycyjnych, a następnie przełożenie ich na grunt cyberrozrywki z uwzględnieniem nowych jakości wprowadzonych przez cyfrowe medium<sup>12</sup>.

---

<sup>10</sup> O szerokim polu oddziaływania terminu „gra” na różne dziedziny nauki i kultury pisze Piotr Kubiński we wstępie do opracowania *Gry wideo. Zarys poetyki* (dz. cyt., s. 7–26).

<sup>11</sup> Dominika Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, dz. cyt., s. 28–29.

<sup>12</sup> Tamże, s. 31.

## 1.1 Od karnawałowych zabaw do igrzysk online

Na długo przed tym, zanim powstała pierwsza gra komputerowa, Johan Huizinga sformułował koncepcję zabawy, na bazie której powstało następnie wiele teorii dotyczących gier, postrzeganych jako forma spędzania wolnego czasu.

W słynnym dziele *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* holenderski historyk opisuje zabawę jako samodzielną kategorię kulturową. Szukając jej definicji, nie chce odwoływać się do naturalnego jej przeciwieństwa, czyli powagi. Stwierdza, że pojęcie zabawy jest pojęciem wyższym niż pojęcie powagi, ponieważ powaga usiłuje wykluczyć zabawę, zabawa z kolei doskonale może zmieścić w sobie powagę. Nie każda zabawa bowiem jest niepoważna, czego przykładem są gry sportowe, np. piłka nożna czy szachy. Zabawa „jako taka nie ma żadnej funkcji moralnej, nie jest ani cnotą, ani grzechem”<sup>13</sup>, znajduje się poza opozycjami prawda–nieprawda, mądrość–głupota, dobro–zło. W rozważaniach Huizingi jest ona ściśle związana ze sferą sacrum (domeną powagi), a jej celem jest przeniesienie uczestników obrządku religijnego w inny świat, rządzący się określonymi prawami i zasadami.

Już Platon w *Prawach* powiązał zabawę z kategorią świętości, pisząc:

Twierdzą, że to, co poważne, trzeba brać poważnie, co zaś nie jest poważne – nie trzeba, a z natury tylko bóg wart jest wszelkiej szczęściem darzącej powagi, człowiek zaś, jak powiedzieliśmy wcześniej, jako zabawka jakaś boga wymyślnie został zrobiony, i to w istocie stało się tym, co dla niego najlepsze. Godząc się na taki charakter i bawiąc się w jak najpiękniejsze zabawy, każdy mężczyzna i każda kobieta musi tak przechodzić przez swoje życie, myśląc o nim w sposób przeciwny do tego, w jaki myśli obecnie. [...]

Obecnie chyba się sądzi, że rzeczami poważnymi należy się zajmować ze względu na zabawy. Uważa się mianowicie, że sprawy wojenne, które są rzeczą poważną, należy dobrze urządzić ze względu na pokój. Jednakże podczas wojny nigdy przecież nie zrodziły się nam ani zabawa, ani wychowanie warte tego, by o nim mówić, i też nie rodzą się, ani nie zrodzą – a one właśnie, jak twierdzimy, są dla nas rzeczą najpoważniejszą. A zatem każdy powinien spędzać swe życie w pokoju możliwie najdłużej i najlepiej. Jaki więc sposób byłby poprawny? Należy przechodzić przez życie, bawiąc się w określone zabawy – składając ofiary, śpiewając i tańcząc – tak żeby móc z jednej strony zjednywać sobie łaskawość bogów, a z drugiej pokonywać wrogów i zwyciężać w walce<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> Johan Huizinga, dz. cyt., s. 19.

<sup>14</sup> Platon, *Prawa*, przekład z języka greckiego, wstęp i komentarz Dorota Zygmontowicz, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2017, s. 359–360.

Idąc za rozumowaniem Platona, Huizinga wskazuje wspólne cechy zabawy i obrządku sakralnego: wyłączenie z życia powszedniego, radosny ton akcji (przeważnie, nie zawsze), ograniczenie czasowe i przestrzenne oraz połączenie precyzyjnej określoności z prawdziwą swobodą. Badacz proponuje takie rozumienie pojęcia zabawy, w którym zniesiona zostaje granica między wiarą a udawaniem. Uświęcona czynność włączona zostaje do kategorii zabawy, lecz nie traci się w związku z tym jej świętość. W sakralnej zabawie ludzie odgrywają porządek istnienia (pory roku, zmiany w świecie roślin i zwierząt, układ czasu, przestrzeni, miesiący, bieg słońca), gra pomaga im zatem w utrzymaniu ładu świata. Huizinga przytacza poglądy niemieckiego etnologa Leo Frobeniusa, dla którego zabawa pierwotna wynikała ze wzruszenia doznawanego przez ludzi w zetknięciu z rzeczywistością naturalnego rytmu stawania się i przemijania. Tak podsumowuje swoje rozważania Huizinga:

Spółeczność pierwotna bawiła się tak, jak bawi się dziecko i jak bawią się zwierzęta. Ta zabawa jest od początku pełna elementów właściwych zabawie: jest pełna ładu, napięcia, ruchu, odświętności i entuzjazmu. Dopiero w późniejszej fazie rozwoju społeczeństwa zabawa łączy się z wyobrażeniem, że zostało w niej coś wyrażone: wyobrażenie życia. To, co niegdyś było bezsłowną zabawą, przybiera postać poetycką. [...] Stopniowo przenika do zabawy znaczenie czynności sakralnej. Kult nakłada się na zabawę, lecz pierwotna była zabawa jako taka<sup>15</sup>.

O korzeniach kategorii zabawy tkwiących w obrzędach związanych z sacrum pisał wiele rosyjski literaturoznawca Michaił Bachtin, twórca terminu „karnawalizacja”<sup>16</sup>. Przeciwstawiał się on traktowaniu kultury na równi ze zjawiskami przyrody, techniką, środkami produkcji i przedmiotami spożycia. Uważał, że kultura ma charakter osobny, jest domeną walki z narzucanym jednostce poczuciem wyobcowania i zagubienia, jej zadaniem jest więc kształtowanie życia duchowego, samopoznania i więzi z innymi. Innymi słowy, kultura bierze udział w procesie inicjowania kontaktów międzyludzkich i osvajania świata, jest dziedziną znaczeń, sensu i wartości. Błędem jest próba całkowicie zewnętrznego i neutralnego wyjaśniania faktów kultury. Prowadzi to do jej odczłowieczenia, dezintegracji i uprzedmiotowienia, do odebrania jej prawa głosu i zagubienia wielowymiarowego sensu. Wniknięcie w głąb kultury to podjęcie z nią dialogu.

---

<sup>15</sup> Johan Huizinga, dz. cyt., s. 35–36.

<sup>16</sup> Zob. Michaił Bachtin: *Problemy poetyki Dostojewskiego*, przeł. Natalia Modzelewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1970; *Twórczość Franciszka Rabelais’ego a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, przeł. Anna Goreń i Andrzej Goreń, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975.

Bachtin proponuje podział na kulturę oficjalną i nieoficjalną. W społeczności ludzi pierwotnych na przykład zawsze istniała pewna podwójność życia. Obok mitów poważnych istniały obelżywe i prześmiewcze, obok bohaterów – ich parodystyczni sobowtórzy-dublerzy. W starożytnym Rzymie ceremonia triumfu prawie zawsze łączyła w sobie oddawanie czci i wyśmiewanie zwycięzcy, a pogrzeb – wystawiające opłakiwanie i ośmieszanie zmarłego. W warunkach ukształtowanego ustroju klasowego i państwowego współistnienie tych dwóch aspektów kultury staje się jednak niemożliwe, a formy śmiechu przechodzą do pozycji nieoficjalności.

W ten sposób rodzi się karnawał, rozumiany jako ludowa forma celebracji kultury śmiechu. Pochód karnawałowy jest wolny od wszelkiego religijno-kościelnego dogmatyzmu, od mistyki i nabożności, jest pozbawiony charakteru magicznego i modlitewnego (ludzie niczego nie żądają, o nic nie proszą), a niektóre formy karnawałowe są wręcz parodią kultu kościelnego. Zasadniczy karnawałowy trzon kultury nie ma czysto artystycznej formy, nie wchodzi w obręb sztuki – tkwi właściwie na pograniczu sztuki i życia. Karnawał nie zna podziału na wykonawców i widzów, tego widowiska się nie ogląda, w nim się żyje. Dopóki trwa karnawał, dopóty nie istnieje inne życie, do którego można uciec, ponieważ zniesione zostają granice przestrzenne. W trakcie karnawału żyje się w imię niczym nieskrępowanej wolności.

Tego rodzaju zabawa ma charakter powszechny i odzwierciedla stan całego świata: jego odnowienie i odrodzenie, które jest udziałem wszystkich. Przykładem są rzymskie Saturnalia, które miały być realnym (choć chwilowym) powrotem na ziemię złotego wieku Saturna. Średniowieczne formy karnawałowe były bardziej ograniczone i ucieleśniały ideę karnawału nie w pełni. Stanowiły raczej chwilowe wyjście poza ramy zwykłego, oficjalnego porządku życia. Obok karnawału w średniowieczu odchodzono także święta głupców (*festa stultorum*), święto osła czy winobranie (*vendange*). Istniał także uświęcony przez tradycję „śmiejch paschalny” (*risus paschalis*).

Prawie każde kościelne święto miało swoją część ludowo-jarmarczną, swój moment zabawy. W trakcie odpustów obok ceremonii kościelnej funkcjonowały jarmarki z udziałem wielkoludów czy karłów.

Karnawał stanowił drugie życie ludu, zorganizowane wokół pierwiastka śmiechu. Uwalniał społeczeństwo od panującej prawdy i obowiązującego ustroju, znosił hierarchiczne stosunki,

normy i zakazy. Podobne święto wiązało się zawsze z przełomowymi momentami w życiu przyrody, społeczeństwa i człowieka (śmierć, odrodzenie, zmiana, odnowienie).

W przeciwieństwie do karnawału święto oficjalne sankcjonowało istniejący ustrój i umacniało go, spoglądało wstecz, w przeszłość i poprzez tę przeszłość uświęcało porządek istniejący współcześnie. Obrządek kościelny utwierdzał stabilność, niezmiennność, wieczność istniejącego porządku świata, aktualną hierarchię, religijne, polityczne i moralne wartości. Był uroczystością prawdy gotowej, zwycięskiej, panującej, wiecznej i niezmiennej, dlatego też odprawiano go w sposób poważny i monolityczny, z pominięciem elementu śmiechu.

Karnawał stanowił moment, w który skostniałe zasady ulegały przełamaniu i zawieszeniu. W tym czasie obowiązywała równość i brak podziału na klasy społeczne. Aktywnymi uczestnikami karnawału byli w średniowieczu wyżsi i niżsi kapłani, studenci, rzemieślnicy (członkowie cechów) oraz ludzie marginesu, w których tak obfitowała epoka. Człowiek odradzał się dla nowych czysto ludzkich stosunków, czuł się człowiekiem wśród ludzi, ponieważ to autentyczne człowieczeństwo urzeczywistniało się w żywym materialnym i zmysłowym kontakcie. Karnawał łączył na chwilę to, co idealno-utopijne, z tym, co realne.

Bliskość i dostępność dla wszystkich podkreślał także swobodny, szczery język używany podczas uroczystości. Tak zwana jarmarczna mowa czy jarmarczny gest oraz karnawałowe symbole były czytelne dla całego społeczeństwa. Brak dystansu podkreślał także repertuar artystyczny karnawału. Obfitował on w formy tworzące świat na opak: parodie, trawestacje, degradacje, profanacje, błazeńskie koronacje i detronizacje.

Karnawałowy śmiech jest zatem nastawiony na wszystko i wszystkich, nie tylko na zabawne sytuacje. To śmiech świąteczny, ale skierowany również przeciw tym, którzy się śmieją. Lud nie wyklucza siebie z całego bawiącego się świata. Śmiech karnawałowy to śmiech wszechogarniający, a nie negujący, tak charakterystyczny dla satyry, której wykonawca stawia siebie ponad wyśmiewanym zjawiskiem. To, co śmieszne bowiem – zanegowane staje się zjawiskiem jednostkowym. Zabawa karnawałowa tymczasem nie wyklucza nikogo, czyniąc ze śmiechu element jednoczący masy.

Bazując między innymi na powyższym zapleczu teoretycznym, Huizinga buduje pełną definicję zabawy i wyodrębnia kilka jej cech:

1. **swobodne działanie, zabawa jako wolność** – uprawia się ją w czasie wolnym; ma sprawiać przyjemność; można ją przerwać w każdym momencie; nie zostaje narzucona koniecznością fizyczną ani obowiązkiem moralnym; dopiero wtórnie, gdy zabawa staje się funkcją kulturową, pojawiają się w związku z nią pojęcia przymusu, zadania i obowiązku;
2. **zabawa nie jest zwykłym czy też właściwym życiem** – zabawa jest wykraczaniem z codziennego życia w sferę leżącą poza koniecznością zaspokajania życiowych potrzeb i realizacją materialnych interesów; to czynność tymczasowa, przerywnik;
3. **odrębność i ograniczoność** – zabawa rozgrywa się w określonych granicach czasu i przestrzeni;
4. **powtarzalność** – z chwilą, gdy zabawa raz się rozegrała, pozostaje we wspomnieniu jako twór duchowy i może być powtórzona w każdej chwili;
5. **reguły gry** – ład i napięcie w zabawie; rytm i harmonia określające, co wolno, a czego nie; reguły określają, co powinno obowiązywać w sferze tymczasowego, wydzielonego świata; gracz, który sprzeciwia się regułom, to „psuj zabawy” (różni się on od fałszywego gracza, który tylko udaje, że gra, i pozornie respektuje reguły gry);
6. **zabawa jest walką o coś lub przedstawieniem czegoś** – może też łączyć obie cechy, np. przedstawiać walkę o coś lub stanowić rodzaj zawodów: kto potrafi najlepiej coś przedstawić.

Na podstawie powyższych ustaleń badacz konstruuje poniższy syntetyczny opis:

Zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem wykonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości oraz świadomość „odmienności” od „zwyčajnego życia”<sup>17</sup>.

Huizinga opisuje różne dziedziny życia i kultury, w których kategoria zabawy znajduje zastosowanie. Są to: współzawodnictwo, prawo, wojna, wiedza, poezja czy filozofia.

Rywalizacyjne formy ludyczne powstają niezależnie od właściwych każdemu z dawnych ludów wyobrażeń religijnych. Powodem takiej sytuacji jest natura ludzka, która dąży zawsze ku

---

<sup>17</sup> Johan Huizinga, dz. cyt., s. 51–52.

czemuś wyższemu, obojętnie, czy jest to chwała i przewaga, czy zwycięstwo nad doczesnością. Narzędziem tego dążenia jest zabawa. Współzawodnictwo manifestuje się między innymi w zawodach sportowych, które są do pewnego stopnia bezinteresowne, przebiegają same w sobie, a wynik rozgrywki nie ma znaczenia dla codziennego życia danej grupy. Wygrywanie jednak to w pewnym sensie manifestacja własnej przewagi na innymi uczestnikami rozgrywki, nagrodą są szacunek oraz uznanie jednostki i grupy, do której należy zwycięzca.

Wszelkie odniesienia do dziedziny prawa można sprowadzić do składowej zabawy, jaką jest rywalizacja. Pojedynek przed sądem to pojedynek o wygraną. Huizinga podaje przykład dziewiętnastowiecznego prawa angielskiego, w którym funkcjonowały dwie formy postępowania cywilnego, stanowiące swoisty rodzaj gry: *wager of battle* – procesujący się wzywał do sądowego pojedynku; *wager of law* – procesujący się zobowiązywał się w określonym dniu umocnić dowód swej niewinności poprzez przysięgę. Ciekawym przykładem ludycznych pojedynków sądowych są także turnieje bębnowe organizowane w społeczności Eskimosów.

Rywalizacyjny charakter mają także bezsprzecznie działania wojenne, na które składają się reguły, ceremoniał i praktyka. Moment agonalny pojawia się w chwili, gdy wiodące wojnę strony widzą w sobie nawzajem przeciwników walczących o pewną sprawę, do której mają jakieś prawo. Ludycznego charakteru wojny można upatrywać w tradycji turniejów bohaterskich, w których obowiązywały określone zasady oraz których warunkiem było zachowanie określonej dozy szacunku i uprzejmości wobec wroga. W tym miejscu Huizinga zaznacza, że idea wojny totalnej (prowadzonej bez poszanowania dla przeciwnika) przekreśla resztki ludzemu, obecne w tej kategorii.

Turnieje zagadek to przykład powiązania kategorii zabawy z wiedzą. Zagadka w kulturze pierwotnej jest początkowo świętą zabawą, znajduje się na pograniczu zabawy i powagi, jest uświęcona, nie tracąc przez to jednak swego charakteru ludycznego. Później rozwija się w dwóch kierunkach: towarzyskiej rozrywki lub uświęconej nauki ezoterycznej.

Poezja według Huizingi nie pełni jedynie funkcji estetycznej, jest „jednocześnie kultem, odświętną uciechą, grą towarzyską, sprawnością, próbą lub zagadką, mądrym pouczeniem,

perswazją, oczarowaniem, wróżbą, proroctwem i rywalizacją”<sup>18</sup>. Poeta to *vates* – bogiem wypełniony, opętaniec, szaleniec, mędrzec. Dworskie *cours d’amour* z czasów trubadurów związane były z grą miłosną. Istniały różne rodzaje pojedynków poetyckich: *castiament* – nagana, *tenzone* – spór poetycki, *partimen* – śpiew na przemian, *joc partit* – gra pytań i odpowiedzi. Rywalizacja w poezji zakładała istnienie pewnego kręgu wtajemniczonych, którzy pojmowali specyficzny język, jakim się w tej sytuacji mówi. Poezja to przede wszystkim jednak gra słów i mowy, które sprowadzają się do takich zabiegów, jak symetryczne lub rytmiczne dzielenie mowy mówionej i śpiewanej, dobieranie rymów i asonansów, ukrywanie znaczenia czy kunsztowna budowa frazy. Pojawienie się formotwórczego słowa wywodzi się z funkcji ludycznej.

Ważnym punktem w procesie kształtowania się kultury ludycznej jest powstanie i rozwój mitu. Huizinga zaznacza, że z chwilą, gdy mit staje się literaturą, a kultura, która oderwała się już od sfery wyobrażeń ludzi dzikich, przekazuje go dalej w ustalonej tradycyjnej formie, dokonuje się w nim rozróżnienie powagi i ludyzmu.

Filozofia z kolei wywodzi się według Huizingi ze świętej gry zagadek i walki oratorskiej, które spełniają funkcję odświętnej rozrywki, mogącej przybrać charakter sakralny (głęboka filozofia i teozofia upaniszad i przedsokratyków) lub ludyczny (działalność sofistów). Platon uprawiał filozofię rozumianą jako najszlachetniejsze dążenie ku prawdzie, lecz zawsze w lekkiej formie. Zarazem rozwijała się niższa forma filozoficznych rozważań – zwodnicze wnioskowanie, gra bystrości umysłowej, sofistyka i retoryka. Sofista staje się następcą proroka, szamana, jasnowidza, cudotwórcy i poety, a sofizmat to sztuka szermiercza, co ujawnia jej pokrewieństwo z zagadką.

W ciągu wieków zabawa materializowała się w różnych dziedzinach kultury ludycznej oraz wysokiej. W starożytnej Grecji jej duch przybrał formę cieszących całą społeczność igrzysk, a w Rzymie tego okresu gawiedź bawiły walki gladiatorów, zwierząt czy wyścigi rydwanów. Średniowiecze obfitowało w hulaszczcze zabawy ludowe, igrzyska rycerskie połączone z pasowaniem na rycerzy i ślubowaniami, dworską grą miłosną, heraldykę czy ceremonię nadawania lenna. W epoce renesansu dominowała powaga oraz dążenie do pięknych, szlachetnych form. W sztuce ważne było zachowywanie reguł i proporcji (Leonardo i Michał

---

<sup>18</sup> Johan Huizinga, dz. cyt., s. 188.

Anioł), w budownictwie i grafice – fantazja dekoracyjna oraz igranie z klasycznymi, mitologicznymi motywami, w literaturze zaś pojawiły się ludyczne obrazy życia (idylla pasterska i rycerstwo). Barok to przepych w architekturze, rzeźbie, malarstwie, poezji, filozofii, lubowanie się w bogactwie barw i obfitych kształtach, których symbolem stała się między innymi peruka jako element charakterystyczny epoki. Rokoko sprzyjało ambitnemu współzawodnictwu, klubowości i tajemniczości, powstawały wówczas stowarzyszenia literackie i bractwa, w społeczeństwie rozwijała się pasja zbieractwa rzadkich okazów i eksponatów przyrodniczych, dominowało upodobanie do muzyki ludycznej – z wewnątrz ustalonymi regułami, bez użytkowego celu, powodującej wrażenie przyjemności, odprężenia, radości i podniosłości (Bach, Mozart). W okresie romantyzmu dominowała czułość i sentymentalizm, powstawała literatura nawiązująca do ideału miłosnych obyczajów dworskich z XII i XIII wieku oraz różnego typu gry z konwencją, takie jak teksty tworzone w duchu gotycyzmu. Wiek XIX przyniósł zwrot w kierunku powagi. Przewrót przemysłowy i wielkie prądy umysłowe (liberalizm, socjalizm, nauki eksperymentalne i analityczne, polityczny utylitaryzm i reformizm) stanęły w sprzeczności z ludycznym czynnikiem. Nastrój epoki manifestował się także w ubiorze społeczeństwa. Skromny, prosty męski strój wyrażał duchową i społeczną reorientację po czasach rewolucji francuskiej. Z końcem XVIII wieku zmienił się także strój kobiety – krynolinę i tiurniurę zastąpiły proste i naturalne tkaniny. Współczesność to powrót sportu i rywalizacji ludycznej, jednak w zupełnie innej niż pierwotna formie. Pojawienie się zawodowych graczy (np. w piłkę nożną, w karty czy szachy) zabiło spontaniczność i bez troskę, a pojęcie rekordu sprawiło, że sport stał się na wskroś świecki i przestał być już związany ze strukturą społeczeństwa.

Przejawy dawnej kultury ludycznej Huizinga widzi w zjawisku puerylizmu, czyli dziecięcych zachowaniach ludzi dorosłych. Należą do nich np. potrzeba banalnej rozrywki, pogoń za brutalną sensacją, uciecha z masowych widowisk, ożywiona działalność klubowa ze sformalizowanymi gestami, hasłami i zawołaniami, przypisywanie złych zamiarów lub motywów innym, brak tolerancji wobec cudzych poglądów oraz podatność na każdą iluzję schlebającą miłości własnej lub świadomości grupowej. Przyczynę puerylizmu Huizinga widzi we wtargnięciu niedokształconych mas w sferę życia duchowego. Przeciwnością tego zjawiska jest ruch harcerski jako przemyślany i należycie wykonany zamiar pedagogiczny.

## 2.1 Ubieranie kategorii zabawy w kolejne pojęcia

Rozszerzenia teorii sformułowanej przez Huizingę podjął się francuski filozof Roger Caillois w słynnym tekście *Ludzie i gry* z 1958 roku. Wyodrębnia on dwa przeciwstawne sposoby bawienia się, którymi są *paidia* i *ludus*. *Paidia* związana jest z rozpasaniem, swobodną improwizacją, beztroską oraz nieskrępowaną bujną wyobraźnią. Etymologicznie wywodzi się od greckiego słowa „dziecko”, sanskryckiego słowa *kredami* (zabawa dzieci, dorosłych i zwierząt, podskoki, szybkie, swobodne ruchy wyrażające nadmierną radość czy żywotność) oraz chińskiego *wan* (zajęcia, które pozwalają myślom błąkać się swobodnie, gnuśne rozmyślanie, leniwa kontemplacja; nie zaliczają się tutaj zabawy wymagające zręczności, zawody i gry związane z naśladowaniem). *Paidia* to zatem termin obejmujący spontaniczne przejawy instynktu zabawowego. Obrazują ją takie sytuacje jak kot bawiący się kłębkami wełny, pies otrząsający się z wody czy niemowlę śmiejące się do grzechotki. *Paidia* dochodzi do głosu we wszelkiej uciechu wyrażającej się natychmiastowymi, bezładnymi ruchami i żywiołowym, swobodnym igraniem. Jej przeciwieństwem jest *ludus*, w którym wyrażona została potrzeba podporządkowania spontaniczności pewnym konwencjom arbitralnym, nie znoszącym sprzeciwu. W praktyce takie podejście prowadzi do mnożenia przeszkód, które coraz bardziej utrudniają osiągnięcie przez grającego pożądanego celu. Szczególną odmianą zabawy rozumianej jako *ludus* jest hobby – bezinteresowne zajęcie, podjęte i kontynuowane tylko dla przyjemności, np. kolekcjonerstwo, amatorskie uprawianie sztuki czy majsterkowanie.

Z powyższych rozważań Caillois wyprowadza cztery podstawowe kategorie gier i zabaw:

1. **agon** – zawody, współzawodnictwo, walka w warunkach sztucznie stworzonej równości szans, pozwalająca antagonistom zmierzyć się w sytuacji idealnej, dzięki której uzyskana przewaga jest ściśle wymierna i niepodważalna, agon zakłada równość szans wyjściowych. Są to np. starcie dwóch jednostek lub zespołów – polo, tenis, piłka nożna, boks, szermierka; gry z nieograniczoną liczbą zawodników – biegi, zawody strzeleckie, golf, lekkoatletyka; gry, w których przeciwnicy na początku dysponują dokładnie taką samą liczbą i jakością pewnych elementów – warcaby, szachy, bilard. Na pograniczu znajdują się zjawiska kulturowe, którym towarzyszy duch agonu – pojedynek, turnieje, wojny rycerskie;

2. **alea** (łac. „gra w kości”) – gry polegające na decyzji, która nie zależy od gracza i na którą nie ma on najmniejszego wpływu. W tego rodzaju zabawie nie chodzi o zwycięstwo nad przeciwnikiem, tylko nad losem. Grający zachowuje całkowitą bierność, niczego się od niego nie oczekuje, np. gra w kości, ruletka, gra w orła i reszkę, loteria. Warto zaznaczyć, że brydż i poker łączą w sobie elementy agonu i alea – przypadek decyduje o tym, co gracze dostają do ręki, po czym to gracze wykorzystują jak najlepiej przydzielone im atuty. Z agonem łączy tę kategorię także sztuczne wytwarzanie między graczami warunków absolutnej równości;
3. **mimicra** – gra i zabawa zakładają czasowe dopuszczenie istnienia iluzji lub świata zamkniętego, umownego, do pewnego stopnia fikcyjnego. Człowiek sam staje się postacią wyimaginowaną i zachowuje się stosownie do tego. Jednostka udaje, że wierzy, jakoby była kimś innym, pozwala to sobie wmówić lub usiłuje wmówić otoczeniu, wyzbywa się własnej osobowości, ukrywa ją lub maskuje. Elementem tej grupy gier i zabaw jest naśladowanie i przebieranie się, np. przedstawienia teatralne i gra aktorska, w których ważna jest nieustanna inwencja;
4. **ilinx** (gr. „wir wodny”, „zawrót głowy” – *ilingos*) – zabawy polegające na dążeniu do oszołomienia. Są tak skonstruowane, by uczestnik osiągnął podczas nich swojego rodzaju trans, spazm, upojenie, wobec których rzeczywistość nagle traci swoje prawa. Przykładem są tańczący derwisze, zabawa w bąka (dziecko jak najszybciej okręca się na pięcie), akrobacje na trapezie, przyspieszony ruch po prostej lub kombinowanie tego ruchu z obrotami, szybkie kręcenie się lub ślizganie, a także kołowaczna, na którą cierpią ssaki (zwłaszcza barany).

Powyżej wyodrębnione cztery główne rodzaje gier i zabaw mogą wchodzić ze sobą w interakcje i tworzyć różnego rodzaju połączenia. Caillois wyróżnia dwie zasadnicze kombinacje: *agon–alea* oraz *mimicra–ilinx*.

Pierwsza para wyzwala walkę pomiędzy chęcią zwycięstwa i wysiłkiem uzyskania go, charakterystycznymi dla *agonu*, a bezwarunkową zgodą na wyrok losu, uosabianą przez kategorię *alea*. Przykładem podobnego starcia jest rozwój życia administracyjnego i moment, w którym konkursy oraz egzaminy na stanowiska państwowe zastąpił zwyczaj losowania urzędów, praktykowany w starożytnych Atenach. Podobnie demokracja waha się między *agonem* i *alea*, czyli dwiema przeciwstawnymi formami sprawiedliwości, z kolei komunizm

i socjalizm są całkowicie oparte na *agonie* – wykonana praca jest w tych ustrojach miarą sprawiedliwości.

Sojusz stworzony przez *mimicry* i *ilinx* prowadzi natomiast do powstania świata bez reguł, w którym uczestnik nieustannie improwizuje, zdając się na bujną fantazję i natchnienie, nie uznając kodeksów. Związek ten jest tak potężny, że należy do dziedziny *sacrum*, jest przyczyną lęku i urzeczenia, charakterystycznych dla magii i zabobonu, czyli czynników niekulturotwórczych. Realizacjami powyższego zestawienia są np. takie praktyki jak trans połączony z użyciem maski, misteria wudu, szamanizm i iluzjonizm. Współcześnie *mimicry* mają zabezpieczyć grających przed stanem całkowitego oszołomienia, ponieważ widzowie nie uważają za całkowicie niegroźny szal związany z *ilinx*. Podobny cel miało wprowadzenie do gromady boskich masek idących w pochodzie karnawałowym postaci o tej samej randzie i autorytecie, których zadanie polegało na parodiowaniu magicznych gestów i powściągnięciu żywiołu, który mógłby doprowadzić do transu i hipnozy.

W tym miejscu warto wspomnieć, że techniki oszołomienia definiujące kategorię *ilinx* ewoluowały w ciągu wieków ku kontroli i metodzie. W świecie indoeuropejskim istniały dwie formy władzy: prawodawca (najwyższy bóg czuwający nad przestrzeganiem umowy, ścisły, umiarkowany, dokładny, zachowawczy, surowy i bezwzględny obrońca norm i prawa) i opętaniec (także najwyższy bóg, natchniony i groźny, nieobliczalny, szerzący postrach potężny mag, mistrz czarów i przemian). W Grecji między VI a V wiekiem czarownik prowadzący inicjację przeistacza się w wychowawcę, a szaman, człowiek nawiedzenia, oszołomienia i ekstazy, przechodzi w urzędnika, mandaryna, mistrza ceremonii, czuwającego nad protokołem i właściwym rozdziałem przywilejów i zaszczytów.

Oprócz połączeń częstych i podstawowych Caillois wskazuje także na związki zakazane. Do takich należą *agon-ilinx* oraz *alea-mimicry*. W przypadku pierwszej pary bezład i furia *ilinx* niweczą warunki stanowiące podstawę *agonu*: przestrzeganie reguł, odwołanie się do siły i zręczności, chęć zmierzenia się na zasadzie równości. Z kolei radzenie się losu właściwe dla kategorii *alea* wyklucza wszelki podstęp kluczowy w przypadku zabaw opisywanych przez *mimicry*.

Istnieją także związki przypadkowe, takie jak *alea-ilinx* (w grach hazardowych zarówno gracz odnoszący sukces, jak i przegrywający przeżywa oszołomienie) czy *agon-mimicry* (wszelkie

współzawodnictwo jest jednocześnie widowiskiem, stąd obecność publiczności na stadionach i torach wyścigowych oraz w teatrze i kinie).

Gry i zabawy według Caillois osiągają pełnię w chwili, gdy budzą jakiś oddźwięk, współdziałanie, zakładają one więc nie samotność, lecz grono osób, które bierze w nich udział. Mają więc charakter społeczny. W przypadku każdej z czterech kategorii wskazywanej przez francuskiego badacza uspołecznienie objawia się trochę inaczej. *Agon* manifestuje się głównie w grach sportowych. *Alea* to domena kasyn, wyścigów, loterii i różnego rodzaju totolotków. Sztuki widowiskowe takie jak opera, karnawał czy bal maskowy to *mimicry* w czystej postaci, a zabawy ludowe oraz sezonowe okazje do hulanki i swawoli to *ilinx*.

Caillois opisał także sytuacje, w których poszczególne rodzaje gier ulegają wypaczeniu, w konsekwencji czego zabawa zostaje przerwana. W przypadku *agonu* jest to odrzucenie zasady *fair play* i obsesyjna ambicja wygranej, w której wyniku gracz nie liczy się z sędzią i sądem. *Alea* traci swój zabawowy charakter w momencie, w którym gracz przestaje uważać przypadek za czynnik bezstronny i beznamiętny, zawiera natomiast przesądom, używa talizmanów lub kieruje się radami z horoskopów. Z kolei gdy gracz nie postrzega naśladowania tylko jako formy zabawy i zaczyna wierzyć w realność roli, kostiumu i maski – upada idea *mimicry*. W świadomości grającego następuje wówczas zatarcie granicy między zabawą a zwykłym życiem i łatwo może on pogрузić się w obłędzie, tracąc własną tożsamość. Wypaczenie kategorii *ilinx* to oszołomienie wywoływane poza sferą zabawy czy gry, np. pod wpływem działania chemii, narkotyków czy alkoholu. Co jednak istotne, oszołomienie wytworzone w sztucznych warunkach (parki zabaw, wesołe miasteczka) mieści się w dziedzinie gry.

Podsumowując rozważania Rogera Caillois dotyczące specyfiki kategorii zabawy, można stwierdzić z całą pewnością, że gra nieodłącznie towarzyszy kulturze. Nie sposób określić, co było pierwsze – gry i zabawy czy struktura serio, są to bowiem dwie sfery dopełniające się i równie płodne, jeśli tylko żadna z nich nie rości sobie prawa do dominacji nad drugą.

Kategoryzacja zabawy opracowana przez francuskiego filozofa znajduje zastosowanie we współczesnych grach komputerowych. Warto w tym miejscu przytoczyć chociażby rozważania

Jerzego Szei<sup>19</sup>, który dzieli gry ze względu na gatunki wyznaczone przez zawarte w nich elementy *agonu*, *alea*, *mimicry* czy *ilinx*. Polski badacz opisuje sześć gatunków gier:

1. **zręcznościowe** – najwięcej w nich z *agonu* – przeciwnikiem jest program lub inny gracz, wynik rozgrywki jest porównywalny dzięki punktacji. Wyraźny jest *ilinx* – zwłaszcza w grach platformowych i labiryntowych oraz w strzelankach. Występują też *mimicry* – rozrywka opiera się na wykorzystywaniu takich cech psychofizycznych jak refleks, orientacja przestrzenna, koordynacja ruchowa i celność. Przykłady: *Pac-Man* (1980), *Super Mario Bros.* (1985), *Arkanoid* (1986), *Mortal Kombat* (1992), *Doom* (1993);
2. **strategiczne** – podstawą jest *agon*. Większość gier testuje umiejętności logistyczne użytkowników w starciu z przeciwnikiem komputerowym lub człowiekiem. Najczęściej są to gry wojenne, do tego gatunku należą jednak także programy umożliwiające rywalizację na polu ekonomicznym. Bestsellerem wśród gier strategicznych okazała się *Cywilizacja* (1991) Sida Meiera, która łączy rywalizację na polu gospodarczym, naukowym, politycznym i wojskowym: gracz ma za zadanie poprowadzić dowodzoną przez siebie nację od ery neolitycznej po czas lotów międzygwiazdnych. Gry strategiczne dzielą się na strategie turowe (przeciwnicy wykonują posunięcia na zmianę) i strategie czasu rzeczywistego. Przykłady: *SimCity* (1989), *The Settlers* (1993), *Heroes of Might@Magic* (1995), *StarCraft* (1998), *Warhammer 40000: Rites of War* (1999);
3. **przygodowe** – z rozwiniętymi elementami fabularnymi. Podstawą są tu liczne zagadki, których rozwiązywanie daje możliwość przejścia do następnego etapu fabularnego. W tych tytułach dominuje *agon* i do pewnego stopnia *mimicry*, ponieważ w grach tego typu kierujemy postacią o ściśle określonych cechach osobowych. Przykłady: *The Secret of Monkey Island* (1990), *Gobliiins* (1991), *Atlantis: Zapomniane opowieści* (1997), *The Longest Journey* (1999);
4. **RPG** – odpowiedniki narracyjnych gier fabularnych, w których mistrza gry zastępuje program komputerowy. Nacisk kładziony jest na utożsamienie z prowadzonym bohaterem, który jest określany przez swoje cechy psychiczne i fizyczne, przedstawiane w punktach lub procentach. W większości gier prowadzi się drużynę wieloosobową przez ściśle określoną akcję, spełniając kolejne misje (niektóre misje są

---

<sup>19</sup> Jerzy Zygmunt Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2004.

wątkami pobocznymi i nie wpływają na wątek główny, pozwalają za do doskonalić umiejętności drużyny). Misje zazwyczaj polegają na eliminacji przeciwników przy użyciu przemocy (fizycznej lub czarów bojowych), część ma charakter zagadek. Gry są zdominowane przez *mimicry* z elementami *agonu* i *alea*. Przykłady: *Final Fantasy* (1987), *Fallout* (1997), *Baldur's Gate* (1998), *Planescape: Torment* (1999);

5. **symulatory** – najczęściej w nich z *ilinx*, dużo z *agonu*. Widoczne są też wpływy *mimicry*, ponieważ zwykle gracz nie tylko steruje skomplikowaną i niebezpieczną w rzeczywistości maszyną, ale także wciela się w rolę wojskowego pilota, astronauty, czołgisty. Umiejętności gracz podnosi w czasie coraz bardziej skomplikowanych misji. Wiele symulantów kładzie nacisk na właściwe procedury obsługi sprzętu – potrzeba dużych umiejętności, aby wystartować, utrzymać maszynę na kursie, określić położenie i typ celu, uzbroić i wystrzelić pocisk. Przykłady: *Silent Service* (1985), *Falcon 3.0* (1991);
6. **edukacyjne** – czasem klasyfikowane jako gry logiczne. Najwięcej w nich z *agonu*. Podstawą gier jest zabawa, a jedynym celem ubocznym – przyrost wiedzy i umiejętności poprawnego rozumowania. Są to programy edukacyjne, które uczą poprzez zabawę, oraz gry, w których rozwój fabuły jest uzależniony od wiedzy i innych właściwości umysłowych. Przykłady: *Diamond Mine* (1984).

Zabawa może być wyrażana na wiele sposobów, a tym samym traktowana przez uczestników za każdym razem inaczej, zależnie od tego, jakie w konkretnym momencie nadają jej znaczenie. Brian Sutton-Smith opisuje siedem retoryk, które definiują zabawę w odniesieniu do jej funkcji<sup>20</sup>:

1. **zabawa jako postęp** – zabawa służy rozwojowi a nie przyjemności; retoryka stosowana do zabaw dzieci, by pokazać, w jaki sposób rozwijają się moralnie, społecznie i poznawczo;
2. **zabawa jako los** – gry hazardowe oparte na prawdopodobieństwie;
3. **zabawa jako tożsamość** – teoria przedstawień odnoszących się do rytuału i zrytualizowanej zabawy, opisy społeczności graczy/fanów;

---

<sup>20</sup> Podaję za: *Kultura gier komputerowych*, John Dovey, Helen W. Kennedy, przeł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2006, s. 37–39.

4. **zabawa jako władza** – zabawa jako reprezentacja konfliktu, stosowana po to, by umocnić status tych, którzy kontrolują jej przebieg albo są jej bohaterami, np. rywalizacja między klanami online;
5. **zabawa jako wyobraźnia** – żartobliwa improwizacja we wszystkich rodzajach literatury i nie tylko, idealizacja wyobraźni, elastyczności i pomysłowości ludzi i zwierząt;
6. **zabawa jako jaźń** – opisywanie zabawy pod kątem pozytywnych doświadczeń graczy (ich przyjemności, relaksu, ucieczki np. od problemów) oraz płynącej z nich satysfakcji estetycznej;
7. **zabawa jako frywolność** – sprzeciwianie się poprzez żart zasadom uporządkowanego świata; karnawałowa przestrzeń, w której przemoc i lęk przed współczesnym porządkiem społecznym są przejawskrawione i odegrane w trakcie rozgrywki.

Zabawa może być zatem motorem napędowym rozwoju różnych sfer ważnych dla funkcjonowania jednostki oraz na różnych etapach jej życia w inny sposób na nią wpływać. Krąg zabawy istnieje zawsze w kontekście czasu społecznego i materialnej przestrzeni, inaczej doświadczają jej w zależności od wieku, płci, położenia geograficznego i klasy społecznej gracza. Podobnie przestrzeń i czas konkretnej rozgrywki mają duże znaczenie dla jakości zabawy. Ulokowanie komputera czy konsoli w domu jest nieprzypadkowe i zwykle stanowi centrum domowej strefy rozrywki, a kafejki internetowe to miejsca, w których przedmioty rozlokowane są tak, by pozwolić różnym osobom przebywać w ich pobliżu lub zakazać im dostępu do nich.

### **3.1 Współczesne próby szerokiego spojrzenia na specyfikę gry komputerowej**

Od początku lat 80. dzięki upowszechnieniu mediów elektronicznych popularność zyskują domowe gry komputerowe. Konsole do gier stają się elementem wyposażenia domowego, wyznaczając nowy sposób spędzania wolnego czasu. Początkowo traktowane są jako nowinka techniczna, szybko jednak zyskują miano patologii, a towarzyszy im zjawisko efektu kokonu, polegające na wzroście poczucia zagrożenia u mieszkańców krajów uprzemysłowionych, związanego ze wzrostem przestępczości. Rodzice coraz mniej chętnie pozwalają dzieciom opuszczać dom i bawić się z rówieśnikami. W konsekwencji tego zjawiska w latach 90. wzmocnieniu ulega teza o alienacji użytkowników internetu i miłośników gier komputerowych. Od tego czasu trwa krytyka obu narzędzi oskarżanych o popychanie

młodzieży w stronę oderwanych od rzeczywistości społeczności wirtualnych. W XX wieku za sprawą podjętych przez badaczy nowych mediów analiz gry komputerowe wracają do łask i stopniowo zyskują miejsce wśród dzieł kultury, początkowo tylko popularnej i masowej, z czasem także kultury wyższej (choć ten etap postrzegania gier wydaje się nadal jeszcze wizją przyszłości). Jak zatem widzą gry komputerowe współcześni badacze kultury, którzy zdecydowali się poświęcić im rozprawy naukowe?

Współczesny badacz Lars Konzack, starając się w jak najpełniejszym świetle przedstawić wszystkie cechy gry komputerowej, wymienia siedem warstw, na których można ją analizować. Są to: sprzęt, kod programu, funkcjonalność, rozgrywka, znaczenie, referencyjność i warstwa społeczno-kulturowa<sup>21</sup>. Według niego kompletny opis danej gry może być sporządzony tylko i wyłącznie, jeśli po kolei spojrzysz na nią ze wszystkich wymienionych przez niego perspektyw.

Pierwszą warstwę, najniższą i niewiele mówiącą jeszcze o samej grze, stanowią komponenty sprzętowe: komputer, monitor, klawiatura, mysz, konsola i obsługujące ją pady czy też telefon komórkowy. Do tego obszaru wliczają się wszelkie elektroniczne elementy, które są potrzebne do tego, aby można było uruchomić grę.

Zaraz za sprzętem Konzack wymienia kod gry, który pozwala poznać jej budowę, ale tylko jeśli osoba ją analizująca posiada chociaż minimalną wiedzę o programowaniu i potrafi ten kod odczytać.

Kolejna warstwa – funkcjonalność – łączy w sobie dwie pierwsze i nadaje im znaczenie. Użytkownik obserwuje działania aplikacji (przy czym nie jest jeszcze wiadomo, że na pewno jest to gra komputerowa) wywołane przez jego działania (podejmowane za pośrednictwem interfejsu aplikacji) lub inicjowane przez struktury kodu.

Elementy rozgrywki to warstwa, która najpełniej opisuje strukturę gry komputerowej. W jej obrębie można wyróżnić takie cechy jak:

---

<sup>21</sup> Lars Konzack, *Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych*, przeł. Piotr Wojcieszuk, „Kultura i Historia”, 2008/nr 13, dostęp: 11.09.2018 r., <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/892>.

1. **usytuowanie** – są to pozycje, z jakich dana gra może być postrzegana, zajmowane przez różnych odbiorców. Gracze są oczywiście najważniejsi, ponieważ biorą aktywny udział w grze, ale mogą pojawiać się też inni uczestnicy: sędziowie, liderzy grup, trenerzy, mistrzowie gry;
2. **zasoby** – to środki, za pomocą których gracze są w stanie wpływać na grę. Może to być cokolwiek, od pionka szachowego po piłkę;
3. **przestrzeń** – dzieli się ona na przestrzeń gry (wirtualna) i przestrzeń świata rzeczywistego, z której gracze wpływają na świat gry;
4. **czas** – limit czasu wyznaczony dla danej gry. Niektóre gry mogą mieć określony limit czasu na wykonanie jakiejś aktywności, inne kończą się po osiągnięciu celu, a jeszcze inne można uznać za zakończone po prostu wtedy, gdy gracze nie chcą już dłużej grać;
5. **cel** – celem jest to, co jest wymagane, aby wygrać grę. W grze występują także cele częściowe, które są tym, co jest potrzebne, by częściowo osiągnąć cel główny;
6. **przeszkody** – wyzwania stawiane przez grę, których pokonanie pozwala graczom osiągnąć cel główny gry bądź poszczególne cele częściowe (na różnych etapach gry);
7. **wiedza** – w grze można zaobserwować różne jej rodzaje: wiedza otwarta (zasady, statystyki), wiedza ukryta (np. strategia innych graczy, która odślania się przed użytkownikiem w miarę analizy ruchów przeciwnika) i wiedza losowa (np. rzut kością);
8. **nagrody/kary** – nagrodami lub karami może być wszystko, co może być pozyskane lub stracone podczas gry: punkty, pieniądze, czas, przestrzeń czy zasoby.

Ważnym punktem w analizie każdej gry jest próba odczytania zawartego w niej znaczenia. To piąta warstwa opisywana przez Konzacka. Znaczenie wyrażane jest poprzez różne techniki wyjaśniania tego, co dzieje się w grze: tekstową, dźwiękową czy obrazową.

Referencyjność gier komputerowych to nic innego jak stopień zawartych w nich nawiązań do innych tekstów kultury czy gatunków. Często gry tworzone są jako uzupełnienia czy też rozszerzenia filmów fabularnych lub powieści. W takich przypadkach medium, do którego nawiązują ich twórcy, jest oryginalne dzieło, będące inspiracją do stworzenia gry komputerowej.

Ostatnim krokiem do pełnego spojrzenia na grę komputerową jest według Konzacka przyjęcie perspektywy socjokulturowej. Przyglądając się elementom świata gry, badacz zastanawia się, do jakiej grupy odbiorców jest ona adresowana lub najbardziej dopasowana. W takim opisie brane są pod uwagę między innymi płeć, wiek czy pozycja społeczna osób w nią grających.

#### 4.1 Interakcja, konfiguracja, ergodyczność, immersja – różne pojęcia, jedno medium

Rozpatrując strukturę gier komputerowych, badacze spotykają się z różnymi pojęciami, których celem jest jak najdokładniejsze oddanie ich specyfiki. „Interaktywność”, „konfiguracja” i „ergodyczność” to najbardziej popularne określenia, które pojawiają się w tych opracowaniach. Warto zauważyć, że są one zestawione na zasadzie swoistej gradacji znaczeń. Począwszy od interaktywności, poprzez konfiguracyjność, a na ergodyczności skończywszy, każde kolejne sformułowanie zdaje się określać naturę gier komputerowych głębiej niż poprzednie. Wszystkie z kolei dookreślają kategorię mediów grywalnych (*playable media*), którą do współczesnych badań wprowadził Noah Wardrip-Fruin<sup>22</sup>.

Gry komputerowe są medium interaktywnym, oferującym użytkownikowi możliwość ingerencji w przekaz i współtworzenie go. Typologię mediów ze względu na oferowane typy interakcji stworzył Jens F. Jensen<sup>23</sup>, badając telewizję. Jensen wyróżnił cztery podstawowe typy interakcji. Są to:

1. **transmisja** – wszyscy odbiorcy otrzymują ten sam przekaz, z reguły w tym samym czasie; władza odbiorcy jest mocno ograniczona, a jego interakcja polega tylko na włączeniu i wyłączeniu odbiornika; np. telewizja publiczna, radio, kino;
2. **konsultacja** – informację ma centralny zarządca, ale to odbiorca decyduje, z jakich części przekazu i kiedy korzysta; np. biblioteka, baza danych;

---

<sup>22</sup> Zob. Noah Wardrip-Fruin, *Playable Media and Textual Instruments*, dostęp: 26.12.2018 r., <http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Wardrip-Fruin/index.htm>. Badacz wyodrębnia w swojej pracy dwa rodzaje tekstów grywalnych: teksty instrumentalne (*instrumental texts*) oraz instrumenty tekstowe (*textual instruments*). Pierwsze są gotową strukturą zaprogramowaną przez autora, którą odbiorca musi zdekodować (może to zrobić na różne sposoby), ale nie jest w stanie jej modyfikować. Drugi rodzaj tekstów obejmuje dzieła, w których materię można ingerować (czy to tekstową, czy wizualną, czy dźwiękową).

<sup>23</sup> Jens F. Jensen, „Interactivity” *Tracking a New Concept in Media and Communication Studies*, „Nordicom Review”, 1998/nr 1, dostęp: 21.09.2018 r., <http://www.nordicom.gu.se/en/tidskrifter/nordicom-review-11998/interactivity-tracking-new-concept-media-and-communication-studies>.

3. **konwersacja** – dwukierunkowy przepływ informacji pomiędzy użytkownikami, w którym rola centralnego dostawcy (poczty, firmy telekomunikacyjnej, dostawcy usług internetowych) ograniczona jest do zapewnienia obsługi technicznej;
4. **rejestracja** – centralna organizacja zbiera dane o indywidualnym użytkowniku; informacji dostarcza jednostka, ale korzysta z nich system.

Przyporządkowanie gier wideo i gier sieciowych do jednej z powyższych kategorii jest niemożliwe, gdyż badacz może doszukać się w grach wszystkich rodzajów interakcji:

1. **transmisja** – wszyscy gracze na serwerze otrzymują do dyspozycji ten sam wirtualny świat i tło fabularne, w którym mogą działać – tekst transmitowany przez producenta gry;
2. **konsultacja** – dwóch graczy po podłączeniu do gry może wybrać różny sposób/różną kolejność eksplorowania przestrzeni, wybierając z biblioteki odmienne lokalizacje;
3. **konwersacja** – gracze mają do swojej dyspozycji czat – komunikator tekstowy – pozwalający na rozmowę w czasie rzeczywistym;
4. **rejestracja** – jest wykorzystywana przez zarządzającego serwerami producenta gry, który zbiera w ten sposób dane umożliwiające mu określenie preferencji graczy i w dalszej perspektywie modyfikowanie wyrobu pod kątem oczekiwań użytkowników.

Interakcja jest więc tylko metaforą, tak szeroką, że nie można w jej kontekście precyzyjnie charakteryzować gier komputerowych i sieciowych. W celu wypełnienia tej luki i poszerzenia pojęcia interaktywności na gruncie *game studies* upowszechniony został termin „konfiguracja”<sup>24</sup>. Na styku interakcji zachodzącej pomiędzy człowiekiem a komputerem, a odbywającej się za pośrednictwem interfejsu, obserwator staje się użytkownikiem, którego działanie wychodzi poza prostą komendę „naprowadź i kliknij”. Konfiguracja jest to więc interaktywność drugiego rzędu, materialna ingerencja w tekst kultury, w której konsekwencji

---

<sup>24</sup> Termin ten w kontekście gier komputerowych i innych tekstów interaktywnych upowszechnili Steve Woolgar, Espen Aarseth i Markku Eskelinen. Zob. Steve Woolgar, *Configuring the User: The Case of Usability Trials*, w: Keith Grint i Steve Woolgar, *The Machine at Work: Technology, Work and Organization*, Polity Press, Cambridge 1997; Espen Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Dorota Sikora, Michał Tabaczyński, Korporacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków-Bydgoszcz 2014; Markku Eskelinen, *The Gaming Situation*, „Game Studies”, 2002/07, dostęp: 12.09.2018 r., <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Ważną pozycją w dyskursie nad istotą gier komputerowych jest antologia: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, red. Noah Wardrip-Fruin i Pat Harrigan, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts i Londyn 2006.

gracz i gra wzajemnie na siebie wpływają. Przykładem takiego działania jest tworzenie przez graczy modów do gier.

Bliskim konfiguracji jest pojęcie ergodyczności, stworzone przez Espena Aarsetha<sup>25</sup>. Termin pochodzi od dwóch greckich słów *ergos* (praca) oraz *hodos* (ścieżka) i opisuje sytuację, w której odbiorca/użytkownik porusza się w zorganizowanym na kształt labiryntu tekście i poprzez pracę – aktywny wybór drogi – tworzy znaczenia. W wyniku różnych działań maszyny (komputera) i człowieka powstaje różna sekwencja znaczeń. Systemy ergodyczne przy każdym użyciu produkują inne znaczenia. Nie chodzi tu o interpretację, ale o odmienny przekaz – książka i film za każdym razem wyglądają tak samo, w grze sekwencja znaków przy każdej aktualizacji wygląda inaczej. Podczas rozgrywki gracz natrafia oczywiście także na elementy nieergodyczne, takie jak przerywniki filmowe (*cut sceny*). Tekst ergodyczny różni się jednak od nieergodycznego konstrukcją (wielopoziomowa struktura, nie linia) i sytuacją odbiorcy (nawigacja – aktywna konstrukcja sensów przez użytkownika).

Aarseth, kreśląc problemy typologii współczesnych piętrowych i wielowymiarowych tekstów kultury, posługuje się terminami skryptonów oraz tekstonów. Skryptony to ciągi znaków postrzegane przez czytelników danego tekstu, a tekstony to ciągi faktycznie w tekście istniejące. Co ważne, nie zawsze są one tym samym. Sposób przekładania się jednych na drugie w procesie odbioru Aarseth opisuje następująco:

Poza skryptonami i tekstonami tekst składa się też z czegoś, co nazywam funkcją przejścia – mechanizm, za pomocą którego skryptony są odkrywane bądź generowane na bazie tekstonów i przedstawiane użytkownikowi tekstu. Skryptony są niekoniecznie tożsame z tym, co czytelnicy faktycznie czytają, a co staje się kolejnym bytem [...], niewyznaczanym przez tekst. Skryptony są tym, co czyta „czytelnik idealny”, ściśle podążający za linearną strukturą pokazywanego sobie tekstu<sup>26</sup>.

Badacz przywołuje siedem zmiennych, za pomocą których możliwe staje się jego zdaniem przeanalizowanie każdego tekstu. Są to:

1. **dynamika** – tekst składa się z fragmentów, których kombinacje są stałe i niezmiennie w aplikacji statycznej, podczas gdy mogą się zmieniać w tekście intratekstowym i dynamicznym (przy stałej lub przy zmiennej ilości tekstonów);

---

<sup>25</sup> Espen J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, dz. cyt.

<sup>26</sup> Espen J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, dz. cyt., s. 72.

2. **określoność** – opisuje stabilność punktu przejścia. Tekst może być określony – gdy skryptyony znajdujące się w sąsiedztwie są zawsze takie same – lub nieokreślony, kiedy warunek ten nie jest spełniony. Przykładem są gry przygodowe, w których albo dane działanie gracza wywołuje zawsze ten sam efekt, albo efekt jego wysiłków zależy np. od czynnika losowego (rzutu kośćmi);
3. **zmiennność** – niektóre teksty pojawiają się przed oczami użytkownika w stałym, określonym przez autora tempie, inne wymagają inicjacji ze strony odbiorcy, by ten mógł przejść do kolejnej fazy opowieści. Jeśli teksty pojawiają się po prostu (samoistnie) w miarę upływu czasu, aplikacja jest uważana za płynną, w innym wypadku nie jest płynna. Gra turowa nie jest płynna, ponieważ gracz może poświęcić dowolny czas na wykonanie ruchu, z kolei gra w czasie rzeczywistym jest płynna, gdyż nawet brak reakcji gracza spowoduje w pewnym momencie ruch akcji;
4. **perspektywa** – tekst może wymagać od użytkownika przybrania strategicznej roli i aktywnego uczestnictwa w wydarzeniach (perspektywa osobowa) lub tylko biernego podążania za narracją (perspektywa bezosobowa);
5. **dostęp** – gdy wszystkie skryptyony tekstu są dla użytkownika zawsze dostępne, można mówić o dostępie losowym, w przeciwnym przypadku jest to dostęp kontrolowany;
6. **połączenia** – tekst składa się z połączeń otwartych, którymi użytkownik może w dowolnej chwili podążyć, lub z połączeń warunkowych – uaktywniających się dopiero po spełnieniu określonych warunków. Istnieją także teksty bez połączeń;
7. **funkcje użytkownika** – poza funkcją interpretacyjną, właściwą wszystkim tekstom, odbiorca pełni także funkcję eksploracyjną (gdy podejmuje decyzję o tym, którą drogą podążać), konfiguracyjną (gdy wybiera skryptyony lub je tworzy) czy tekstologiczną (gdy zyskuje możliwość dodawania do tekstu na stałe nowych tekstonek oraz funkcji przejścia)<sup>27</sup>.

Aarseth zaznacza, że w tekście ergodycznym oprócz obowiązkowej funkcji interpretacyjnej odbiorca musi odnaleźć się w co najmniej jeszcze jednej z pozostałych funkcji: eksploracyjnej, konfiguracyjnej lub/i tekstologicznej.

---

<sup>27</sup> Espen J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, dz. cyt., s. 72–74.

W związku z powstaniem powyżej wspomnianych dylematów nazewniczych pod znakiem zapytania stało także pojęcie narracji w grach komputerowych. Opowiadanie historii w mediach analogowych polega na prezentacji wydarzeń, które zaszły w przeszłości i w konsekwencji prowadziły do innych wydarzeń. W grze jest odwrotnie. Odbiorca ma do czynienia nie z tym, co się stało, ale z tym, co dzieje się teraz – na ekranie przy jego aktywnym udziale. Gracz zostaje umieszczony w wirze akcji i współtworzy ją w czasie rzeczywistym. Można więc powiedzieć, że gra jest zbliżona do tradycyjnego pojęcia zabawy opisywanego przez Johana Huizingę czy Rogera Caillois i metodologie stosowane do opisu tekstów literackich mogą okazać się niewystarczające do uchwycenia natury gier.

Na tym podłożu zrodził się podział na dwa nurty w badaniach nad grami komputerowymi: nurt narratologiczny oraz nowy odłam badań nazwany ludologią. Warto zaznaczyć, że badacze, który przyczynili się do wyodrębnienia nowej dziedziny naukowej, nigdy do końca nie przyznali, że podział ten należy traktować jako ścisły i w pełni oddający zawłość procesu badania gier<sup>28</sup>. Należy także podkreślić, że z perspektywy dzisiejszych badań nad grami komputerowymi jest on z całą pewnością archaiczny, niemniej jego istotę można opisać jak poniżej:

1. **narratologia** – gry można badać poprzez odwołanie się do istniejących metod literaturoznawstwa i humanistyki, skupiających się na tekście; gra komputerowa jako interaktywna opowieść<sup>29</sup>;

---

<sup>28</sup> Gonzalo Frasca tak opisuje genezę terminu „ludologia”: „W przeciwieństwie do obiegowej opinii termin «ludologia» nie został stworzony ani przez Espena Aarsetha [...], ani przeze mnie [...]. Według badań przeprowadzonych przez Jespera Juula pojęcie to wykorzystywano już w roku 1982, choć sporadycznie i w różnych znaczeniach. Termin ten zaczął zdobywać akceptację około roku 1999, po mojej publikacji *Ludology meets narratology (Ludologia spotyka narratologię)*, po której w roku 2000 ukazał się referat Jespera Juula *What computer games can and cannot do (Co potrafią, a czego nie potrafią gry komputerowe)*, wygłoszony podczas trzeciej konferencji Digital Arts and Culture (DAC). Mój artykuł proponował wykorzystanie terminu „ludologia” do opisu nieistniejącej jeszcze dyscypliny, która miałaby koncentrować się na badaniu gier, a w szczególności gier wideo. Wzywałem do stworzenia zestawu narzędzi teoretycznych, które byłyby dla grania tym, czym narratologia dla narracji [...]. Podobną potrzebę odczuwało wielu innych badaczy, więc słowo się przyjęło”. Gonzalo Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja Mirosław Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 78–89.

<sup>29</sup> Warto zaznaczyć, że Gonzalo Frasca proponuje rozróżnienie pojęć „narratolog” oraz „narratywista”, stosowanych w kontekście badań nad grami komputerowymi. Według niego narratologiem należy nazywać naukowca koncentrującego się na analizie narracji w dowolnym medium (literatura, film czy też gra komputerowa). Narratywista z kolei to osoba, która stosuje teorię narracyjną i literackie narzędzia opisu jako podstawę do budowania teorii mediów interaktywnych (do których należą gry komputerowe). Zob. G. Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania...*, dz. cyt., s. 78.

2. **ludologia** – gra komputerowa nie jest konwencjonalnym tekstem, ale czynnością bardziej zbliżoną do zabawy czy sportu; gry nie są statycznymi tekstami medialnymi, ale czynnościami<sup>30</sup>.

Ludolodzy podkreślają, że gry są medium symulacyjnym, a narracja ma drugorzędne znaczenie dla przyjemności płynącej z obcowania z nimi. Choć ciąg znaczeń tworzony w trakcie rozgrywki daje często efekt podobny do narracji, to nie można na niego patrzeć tylko pod tym kątem. Narracja pojawia się jednak w grach, a elementem wprowadzającym ją do fabuły są na przykład tzw. misje (questy) – krótkie historie, w ramach których gracz otrzymuje pewne zadanie do wykonania. Gracze mają jednak do tych zadań często podejście czysto użytkowe: skupiają się na tym, co konkretnie należy wykonać, a nie na tym, jaka jest obudowa fabularna misji.

Na forach opisujących misje do wykonania w konkretnych grach podpowiedzi dotyczące sposobów uzyskania jak największej liczby punktów sprowadzają się najczęściej do schematu (nie wszystkie poniższe punkty występują jednocześnie):

1. strefa, w której zaczyna się quest;
2. osoba, którą należy odnaleźć, by otrzymać zadanie;
3. rating – ocena questu przez graczy;
4. przewidywany czas potrzebny do ukończenia misji;
5. minimalny i maksymalny poziom rozwoju prowadzonej przez gracza postaci;
6. przedmioty potrzebne do ukończenia misji;
7. strefy, które będzie trzeba odwiedzić w trakcie questu;
8. postaci, które będzie trzeba odnaleźć w trakcie questu;

---

<sup>30</sup> Dominika Urbańska-Galanciak tak pisze o intencjach współczesnych ludologów: „Warto podkreślić, że pionierzy ludologii są otwarci na dyskusję i mają świadomość tego, że gry komputerowe są i powinny być analizowane przez badaczy różnych dyscyplin, których wiedza gwarantuje sposób ich opisu i oceny. Dla psychologa istotne będzie zatem poszukiwanie w cyberrozrywce mechanizmów oddziaływania na psychikę odbiorcy czy sposobów wykorzystania świata wirtualnej zabawy w celach edukacyjnych bądź terapeutycznych. Socjologa zainteresuje fenomen popularności gier sieciowych i masowych, powstawanie wirtualnych lub realnych grup fanów cyberrozrywki, nowe sposoby międzyludzkiej komunikacji czy wpływ gier na styl życia ich odbiorców. Badacz kultury zaś nie przejdzie obojętnie obok gier, które odwołują się do motywów znanych z literatury, filmu, komiksu, programów telewizyjnych, reklam czy innych przekazów medialnych. Skupi się nie na mechanizmach działania cyfrowego uniwersum, lecz na wykorzystaniu w grach komputerowych innych teksów kultury. Te bowiem wskutek digitalizacji, wprowadzenia interaktywności, ulokowania w nowych kontekstach ulegają przetworzeniu i reinterpretacji. Perspektywy badawcze osób reprezentujących poszczególne dziedziny naukowe będą zatem zróżnicowane” (*Homo Players...*, dz. cyt., s. 44–45).

9. nagroda za ukończenie misji;
10. szczegółowy opis wszelkich działań, które musi podjąć gracz;
11. komentarze osób, które ukończyły misję.

Ściśle związanym z pojęciami konfiguracji i ergodyczności jest zjawisko immersji, przywoływane we współczesnych opracowaniach naukowych praktycznie za każdym razem, gdy mowa jest o grach komputerowych. W swoim pierwotnym znaczeniu immersja opisuje zanurzenie ciała w wodzie. Janet Murray<sup>31</sup> definiuje ją jako wrażenie otoczenia przez inną rzeczywistość, która angażuje zmysły i uwagę. Płynąca z tego doświadczenia przyjemność sprawia, że pomimo niedoskonałości symulacji – w warstwie audialnej i wizualnej – osoba ulegająca immersji potrafi podświadomie zastosować mechanizm „dobrowolnego zawieszenia niewiary” (*willing suspension of disbelief*)<sup>32</sup>, podobny do tego, jakiemu ulega czytelnik podczas głębokiego zaangażowania w lekturę.

Gracz ma szansę ulec immersji, jeśli spełnionych zostanie kilka warunków, na które wskazuje precyzyjnie inna badaczka gier komputerowych, Alison McMahan<sup>33</sup>. Oczekiwania wobec gry (lub innego wirtualnego środowiska) muszą być zbieżne z jej konsekwencjami, gracz musi mieć znaczący wpływ na środowisko, a dodatkowo konwencja środowiska gry (nawet jeśli jest różna od świata realnego) musi być spójna:

[...] immersja nie sprawia, że odbiorca skacze z klifu wyznaczającego granicę rzeczywistości do świata wirtualnego, by potem powrócić zeń do codzienności. Immersja raczej obmywa brzeg rzeczywistości niczym morze, zabierając ze sobą zarówno odbiorcę, jak i substancję realności – którą eroduje do momentu, w którym to, co realne, staje się jednością z tym, co wirtualne<sup>34</sup>.

Kluczem do wywołania efektu immersji jest zatem odpowiednia konstrukcja świata przedstawionego dzieła:

Ani bowiem porywająca fabuła, ani charyzmatyczne postacie nie są kluczowe dla wywołania u odbiorców immersji – konieczne jest jedynie zanurzenie w świecie i pogrążenie w lekturze, niewywołane sztuczną

---

<sup>31</sup> Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Simon and Schuster, Nowy Jork 1997.

<sup>32</sup> Termin wprowadzony do badań na tekstem przez angielskiego poetę Samuela Taylora Coleridge’a.

<sup>33</sup> Alison McMahan, *Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, w: *The Video Game, Theory Reader*, red. Marks J.P. Wolf i Bernard Perron, Taylor & Francis Group, Nowy Jork 2003.

<sup>34</sup> Krzysztof M. Maj, *Czas światoodczuwania. Immersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie”, 2015/nr 3, s. 375.

koncentracją, ale wyciszeniem bodźców zewnętrznych i ukierunkowanym światoodczuwaniem, pozwalającym powoli aklimatyzować się w odległej rzeczywistości. [...] Tekst w pełni immersyjny powinien być przede wszystkim potoczny: odbiorca, płynąc przez świat narracji, nie powinien zastanawiać się nad kształtem łodzi ani techniką wiosłowania, ani tym bardziej nad tym, jak to się dzieje, że w ogóle może pływać – lecz patrzeć w horyzont i wyglądać tego, co znajdzie się za nim<sup>35</sup>.

Wyjątkowym rodzajem immersji jest ta zachodząca w wirtualnej rzeczywistości gier sieciowych, ponieważ nie ma ona charakteru jednostkowego. Ich użytkownicy dzielą doświadczenie immersji, na które składają się: wspólne poczucie przestrzeni (iluzja, że przebywają w tym samym miejscu), wspólne poczucie obecności (widzą awatary innych graczy, czyli ich graficzne reprezentacje w świecie gry), wspólne poczucie czasu (możliwość interakcji w czasie rzeczywistym za pośrednictwem różnych kanałów komunikacji – chat słowny oraz głosowy) oraz możliwość dzielenia się/wymiany myślami i spostrzeżeniami w dynamicznym środowisku pozwalającym na kontakt.

Doskonała immersja to stan ulotny i nietrwały, rzeczywistość dąży do tego, żeby go jak najszybciej zakłócić i tym samym przypomnieć odbiorcy o swoim istnieniu. Wirtualna rzeczywistość jest zatem pełna antybodźców, które powodują wycofanie się gracza z iluzji i kierują go z powrotem w stronę świata rzeczywistego. Piotr Kubiński proponuje nazywać je czynnikami emersyjnymi, tworząc tym samym termin badawczy przeciwstawny pojęciu immersji, mianowicie – emersję:

Mając zatem w pamięci łacińską etymologię słowa „immersja” (łac. *immergo, immergere* – ‘zanurzać się’, ‘nurkować’), proponuję sięgnąć po – również łaciński – antonim tego źródłosłowu. Ponieważ antonimem tym jest czasownik *emerge, emergere* (znaczący ‘wynurzać się’), proponuję używać terminów „emersja” oraz „czynniki emersyjne” do nazywania grupy zjawisk przeciwstawnych wobec immersji. Motywacja tej nazwy okaże się zrozumiała i uzasadniona, jeśli przypomni się [...] metaforę immersji wyjaśnioną przez Murray. Zasadą tej metafory jest to, że eksplorację cyfrowej rzeczywistości porównuje się do nurkowania w basenie lub oceanie, czego efektem jest całkowite zaabsorbowanie aparatu zmysłowego przez nowe (podwodne lub digitalne) środowisko. O ile immersja polega więc na coraz pełniejszym zanurzeniu się w świat gry, o tyle omawiane w tym rozdziale zjawiska – a więc czynniki emersyjne – sprawiają, że użytkownik „wynurza” się, jest wyciągany z powrotem do fizycznej rzeczywistości, o której miał dzięki immersji zapomnieć<sup>36</sup>.

---

<sup>35</sup> Tamże, s. 384–385 i 388–389.

<sup>36</sup> Piotr Kubiński, *Gry wideo...*, dz. cyt., s. 70. Piotr Kubiński analizuje (na s. 69-150) również różne przypadki zakłócenia ciągłości immersji w grach komputerowych. Wyróżnia kilka technik emersyjnych stosowanych (bądź

Jednym z zakłóceń, które wytrącają gracza z immersyjnego przeżycia, jest skończoność świata przedstawionego gry. Trafnie opisuje ten moment Rafał Kochanowicz:

„Nie możesz iść dalej” – taki napis może pojawić się w chwili, kiedy gracz, prowadząc postać, zapuści się wraz z nią gdzieś daleko, na sam kraniec fantastycznej krainy [...] i trafi na tzw. niewidzialną ścianę. Jest to komunikat informujący o tym, że w tym właśnie miejscu kończy się świat malowniczych krajobrazów, najróżniejszych przygód; innymi słowy, gracz dotarł do punktu, w którym fikcja zetknęła się z informatyczną rzeczywistością – ze specyfiką struktur graficznych. Gracze nie lubią tego typu napisów, naruszają one bowiem wrażenia związane z immersją, przypominają, że cała przygoda jest tylko iluzją, a ów kolorowy świat tylko efektem pracy programistów. Równocześnie jednak przywołany komunikat informuje o tym, że w tym właśnie miejscu są granice przestrzeni ujętego w grze świata. Każda makieta ułożona na stole – chciałoby się powiedzieć – zwykle kończy się tam, gdzie jest kraniec stołu. Tak samo w sfabularyzowanej grze komputerowej przestrzeń zaprezentowanej rzeczywistości kończy się tam, gdzie zaczyna się informatyczna metaprzestrzeń<sup>37</sup>.

## 5.1 Współczesne koncepcje ludologiczne

Oprócz ojców nowej dziedziny badań, jaką jest ludologia, na temat metodologii analizy gier komputerowych zabrali głos także inni eksploratorzy współczesnej kultury. Pełną i pojemną teorię gier stworzył Jesper Juul i opisał ją w tekście *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna*

---

obecnych – nie zawsze bowiem czynnik emersyjny jest elementem zamierzonym, zdarza się, że występuje samoistnie, niezależnie od woli autora) w grach komputerowych:

1. techniczna deziluzja – wynika z konieczności ograniczenia przestrzeni świata przedstawionego gry. To sytuacja, w której gracz dociera do krańca mapy i otrzymuje informację o tym, że dalej już nie może się poruszać. Efekt ten powstaje także wtedy, gdy sprzęt komputerowy źle zinterpretuje kod gry i nie wyświetli np. tekstur na budynkach czy postaciach lub gdy gracz tak obróci kamerę, że ujawniony zostanie fragment przestrzeni niezabudowany przez programistów, którzy nie zakładali możliwości poruszania się po niej;
2. dystans ironiczny – zabieg stosowany przez twórców chcących wyrazić dystans do własnego dzieła. To nawiązania do innych tekstów kultury lub sytuacji społecznej czy politycznej (jednak w sposób, który nie przerywa spójności świata przedstawionego gry), których celem jest osiągnięcie efektu humorystycznego (w terminologii anglojęzycznej zabieg ten określany jest często mianem *easter egg*);
3. „burzenie czwartej ściany” – pojęcie zapożyczone z dziedziny teatrologii, w której odnosi się do zabiegów stosowanych w celu zniesienia dystansu między publicznością a aktorami. Za wyrazisty przykład tego chwytu uznać można bezpośredni zwrot aktora znajdującego się na scenie do siedzącej przed nim widowni (w grze komputerowej zaś ekranowego bohatera do gracza);
4. gra sytuacją narracyjną i wiarygodnością narratora – polega na wprowadzeniu do utworu tzw. narratora niewiarygodnego, którego relacji gracz nie może w pełni zaufać. Taki narrator prezentuje np. przebieg danego zdarzenia, by po chwili się z niego wycofać i przedstawić je raz jeszcze, zupełnie inaczej;
5. próba palimpsestowa – określenie na typowy dla gier mechanizm zapisu aktualnej wersji rozgrywki. Funkcja ta pozwala graczowi na cofnięcie się do dowolnego miejsca akcji i wykonanie pewnych działań raz jeszcze (np. w razie śmierci bohatera gracz może wczytać wcześniejszy etap gry i przystąpić do niego ponownie, przygotowawszy się na czekające go wyzwania).

<sup>37</sup> Rafał Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii i dydaktyki literatury*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 2012, s. 89.

„growości”<sup>38</sup>. Podjął on polemikę z koncepcją gry Rogera Caillois, a dokładnie z dwoma jej sformułowaniami:

1. **gry są oddzielone od reszty świata** – Juul udowadnia, że można znaleźć gry, które wchodzą w obszar życia codziennego, np. korespondencyjna gra w szachy (gracz zastanawia się na ruchem, który chce wykonać, doglądając codziennych spraw), gry strategiczne online (rozciągają się na miesiące, a nawet lata), gry typu *role-playing*, w których przestrzeń gry jest wykorzystywana także do zwykłego życia;
2. **gry są nieproduktywne** – hazard to przemysł i wiele osób żyje z grania; skoro wszystkie gry potencjalnie są celami zakładów i profesjonalnych zawodów, Juul proponuje charakteryzować je jako byty o negocjowalnych konsekwencjach: „specyficzna rozgrywka może mieć przypisane konsekwencje, ale gra jest grą, ponieważ te konsekwencje są opcjonalnie dołączone do konkretnej rozgrywki”<sup>39</sup>.

Juul opisuje gry jako oparte na regułach prawdziwe systemy, z którymi gracze wchodzą w interakcje w świecie rzeczywistym. Opis ten różni się od popularnej definicji gier, prezentowanej między innymi przez Rogera Caillois, w której zobrazowane są one jako fikcyjne światy. Teoria Juula jest otwarta na wszystkie typy gier tradycyjnych i elektronicznych, zatem nie jest powiązana z żadnym konkretnym medium. Badacz analizuje sześć elementów tworzących grę. Są to:

1. **zasady** – wszystkie gry mają reguły, które muszą być tak dobrze zdefiniowane i jednoznaczne, by nie budziły wątpliwości i mogły zostać przeniesione na język programowania;
2. **zmienne, policzalne rezultaty** – wyniki gry mogą być zmienne i zależą od sposobu przeprowadzenia rozgrywki, strategii przyjętych przez graczy, wieku użytkowników czy ich kompetencji;

---

<sup>38</sup> Jesper Juul, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, dz. cyt., s. 37–62. Zob. także: Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Massachusetts i Londyn 2011; *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, przeł. Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, przedmowa Michał Tabaczyński, Korporacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków-Bydgoszcz 2016.

<sup>39</sup> Tamże, s. 44.

3. **wartość przypisana możliwym rezultatom** – potencjalnym wynikom mogą być przypisywane różne wartości pozytywne lub negatywne, przy czym osiągnięcie wartości pozytywnej jest zazwyczaj celem gry;
4. **wysiłek gracza** – gracz wkłada w działania podejmowane w grze określony wysiłek w celu osiągnięcia pożądanego wyniku, co pozwala stwierdzić, że gra stanowi dla niego wyzwanie, zawiera konflikt i jest interaktywna;
5. **przywiązanie gracza do wyniku gry** – rezultat działań gracza wpływa na jego samopoczucie;
6. **negocjowalny wynik** – ta sama gra (ten sam zestaw reguł) może wywierać wpływ na świat rzeczywisty bądź być go pozbawionym. Rozstrzyga to problem związany z bezproduktywnością lub produktywnością gier i płynące z niego paradoksy: gdy ta sama wykonywana amatorsko czynność jest grą, a zawodowo już nie. Zdaniem Juula gra może przynosić zauważalne efekty, np. nagrody za udział w turniejach i konkursach oraz inne korzyści materialne wynikające z profesjonalnego zajmowania się grami.

Za pomocą wyżej opisanych elementów staje się możliwe pełne przeanalizowanie każdej gry, niezależnie od tego, w jakim medium funkcjonuje: cyfrowym czy analogowym. Ta wszechstronność to ogromna zaleta teorii Juula. Badacz zaznacza, że wyodrębnione przez niego sześć punktów tworzy model, który można porównać do celuloidu tworzącego filmy, płótna w malarstwie czy słów budujących powieści. W kontekście poszukiwania przez ludologów istoty niejednorodnego zjawiska, jakim jest gra, takie podejście badawcze wydaje się jak najbardziej zasadne. Teoria Juula udowadnia, że gry różnią się od siebie, ale i pozwala uchwycić i opisać te różnice.

Wskazane przez Juula punkty definiujące grę opisują ją na trzech poziomach:

1. poziomie formalnym – gra jako system reguł (*The Game*);
2. poziomie relacji z graczem (*The Player*);
3. poziomie relacji ze światem (*The World*).

Podobnej skróconej klasyfikacji dokonuje przywoływany już Espen Aarseth. Wskazuje on trzy wymiary charakteryzujące każdą grę<sup>40</sup>:

---

<sup>40</sup> Espen J. Aarseth, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, w: *Światy z pikseli...*, dz. cyt., s. 19.

1. rozgrywka (działania, strategie i motywy graczy);
2. struktura gry (zasady gry, w tym zasady symulacji);
3. świat gry (fikcyjna zawartość, topologia/projekt poziomów, tekstury itd.).

Podobnie jak badacze klasycznej teorii zabawy wskazywali na wypaczenia zachodzące w obrębie poszczególnych wyodrębnionych przez nich kategoriach zabawy, tak współczesna ludologia dostrzega tego rodzaju odejścia od teorii definiujących gry. Juul opisuje kilka przypadków burzenia przez gry komputerowe schematu starającego się ująć je w określone ramy. Na przykład, jeśli chodzi o gry elektroniczne, to komputer (lub inny sprzęt służący do grania), a nie człowiek, jest gwarantem przestrzegania reguł przez gracza. Taka sytuacja uwalnia użytkownika od konieczności weryfikowania na każdym kroku, czy stosuje się do zasad, a także pozwala na tworzenie gier, które można rozpocząć, w ogóle nie znając praw nimi rządzących. Z kolei specyfiką gier sieciowych typu *role-playing* jest brak finalnego wyniku. Gracz może osiągnąć jedynie wynik tymczasowy, kiedy wylogowuje się z programu na jakiś czas. Pewnym ewenementem są także gry o wielu możliwych zakończeniach fabularnych. Poprzez stawianie na równi kilku możliwych finałów rozgrywki, negują one zasadę, że istnieje jeden cel, do którego gracz powinien dążyć i po którego osiągnięciu gra kończy się, a użytkownik ma satysfakcję z przebrnięcia przez nią. W końcu praktyka udostępniania graczom silnika gry i możliwości tworzenia modów pozwala na dowolne modyfikowanie podstawowych reguł opracowanych przez autorów danych tytułów. Gracz zyskuje zatem narzędzia twórcy, z których może w ograniczony, ale jednak dość szeroki sposób korzystać.

Przedsięwzięcia tego typu są możliwe dzięki ruchowi *open source* – idei otwartego kodu źródłowego. Istnieje kilka rodzajów ingerencji w oryginalny produkt<sup>41</sup>. Pierwszym z nich jest modyfikacja elementów audiowizualnych – zmiana elementów graficznych i dźwiękowych, projektowanie nowych poziomów w grze, dodawanie nowych postaci do drużyny, nowych modeli pojazdów wojskowych, samochodów wyścigowych, zmiany wyglądu i funkcjonalności

---

<sup>41</sup> Warto zaznaczyć, że idea *open source* nie dotyczy tylko projektów ściśle związanych z programowaniem i technologią. Swój ślad odcisnęła także na literaturze. Przykładem jest prosty wiersz *Wąwóz Taroko*, opublikowany w sieci w 2009 roku przez Nicka Montforta. Autor stworzył słownik wyrażen i sformułowań, którymi oddawał piękno słynnego wąwozu znajdującego się w jednym z parków narodowych na Tajwanie. Zaprogramował także prosty skrypt, na którego podstawie na ekranie generowały się kolejne wersy wiersza. Projekt pierwotnie nie bazował na idei *open source*, aż do momentu, w którym przyjaciel Montforta – Scott Rettberg – zdecydował się na przywłaszczenie sobie kodu źródłowego oraz stworzenie na jego podstawie wiersza o zupełnie innej tematyce. W ten sposób została zapoczątkowana seria twórczych remiksów – o różnej tematyce i różnym poziomie skomplikowania.

interfejsu gry, czyli wzbogacenie środowiska gry o własne elementy. Drugi rodzaj to zmiany na poziomie mechaniki gry, czyli kodu programu, w wyniku czego powstaje zupełnie nowy produkt. Przykładem jest mod zmieniający grę *Half-Life* (1998), przeznaczoną dla jednej osoby, w strzelankę wieloosobową *Counter-Strike* (1999). Trzecim sposobem przeróbki gry jest kompleksowa zmiana jej uniwersum. Do tej kategorii należą mody zmieniające realia świata przedstawionego, np. z konwencji fantasy na science fiction. Wiąże się to z zabiegami takimi jak: zmiana scenografii, wyglądu postaci, scenariusza czy usunięcie nieodpowiednich elementów z mechaniki (np. magii). Przykładem jest mod zmieniający *Half-Life* (1998) w wyścigi samochodowe – *Half-Life Rally* (2006).

Ostatnie zagadnienie wiąże się ściśle z pojęciem kultury aktywnego uczestnictwa, opisanej przez Henry'ego Jenkinsa<sup>42</sup>. Rodzi się ona w momencie, gdy tendencja do konwergencji mediów zderza się z tendencją do aktywnej konsumpcji przekazu – nie tylko jego odbioru, ale też komentowania, modyfikacji i redystrybucji. Jenkins tak opisuje korzenie zjawiska:

Fani entuzjastycznie przejmują ulubione teksty i próbują zintegrować reprezentacje mediów we własnym doświadczeniu społecznym. Nie zważając na instytucjonalną ocenę i ekspertyzy, fani domagają się własnego prawa do tworzenia interpretacji, oceniania i konstruowania kanonów kulturalnych. Nie bacząc na tradycyjne koncepcje własności literackiej i intelektualnej, fani napadają na kulturę masową, przejmując jej treści na własny użytek i przekształcając je jako podstawę dla własnych kreacji kulturalnych i interakcji społecznych<sup>43</sup>.

Niezwykle sugestywnego opisu kultury aktywnego uczestnictwa dokonuje także dziennikarz Michel Marriott w artykule *Theirs for the Tweaking*:

Wyobraź sobie, że kupujesz najnowsze DVD z *Władcą pierścieni* i odkrywasz, że kamery, oświetlenie, efekty specjalne i narzędzia do montażu, wykorzystane w produkcji, zostały dołączone gratis. Albo że na twojej ulubionej płycie CD umieszczono wirtualne studio nagraniowe wraz z sugestią producenta, żebyś zremiksował muzykę, nagrał własny materiał i umieścił go w internecie<sup>44</sup>.

---

<sup>42</sup> Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

<sup>43</sup> Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture. Studies in culture and communication*, Routledge 1992, podają za: Mirosław Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, wstęp Wiesław Godzic, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 173.

<sup>44</sup> Michel Marriott, *Theirs for the Tweaking*, „The New York Times”, nr 04.12.2003 r., dostęp: 07.09.2018 r., <https://www.nytimes.com/2003/12/04/technology/theirs-for-the-tweaking.html>.

Kultura aktywnego uczestnictwa wiąże się ściśle z pojęciem supersystemu, które do badań posthumanistycznych wprowadziła Marsha Kinder<sup>45</sup>, nazywając w ten sposób konstruowane przez koncerty rozrywkowe sieci intertekstualne, skupione wokół konkretnej postaci czy motywu (np. produkty wytwarzane wokół postaci Batmana czy filmu *Gwiezdne wojny*). W branży rozrywkowej powstaje integracja horyzontalna – wielkie koncerty wykupują firmy specjalizujące się w produkcji różnych mediów: od filmów poprzez muzykę po gry wideo i usługi internetowe. Za sprawą konsolidacji producentów mediów poszczególne środki przekazu nie są już odizolowane – tworzą wielką sieć, bogate uniwersum, w których te same treści oferowane są w setkach przejawów. Stąd moda na nieustanne przetwarzanie tych samych treści w postaci parodii, remake'ów czy sequelei<sup>46</sup>:

Oczekiwania odbiorcy w dużym stopniu kształtowane są przez działania marketingowe. Wydawcy i producenci gier kreują wzorce, lansują tytuły, które gwarantują komercyjny sukces. Zauważalną tendencją jest promowanie motywów znanych z literatury czy filmu oraz tworzenie rozbudowanych systemów rozrywkowych. Kapitałnym tego przykładem jest renesans głośnej trylogii J.R.R. Tolkiena *Władca pierścieni*, na kanwie której powstał zarówno cykl ekranizacji, jak i seria gier komputerowych. Zjawisko tworzenia „systemów rozrywkowych” najlepiej widać w produkcjach dla dzieci. Wydawcy gier, wytwórnie filmowe, producenci zabawek, autorzy książek, komiksów i innych wydawnictw prześcigają się w pomysłach na wykorzystanie wątków lub postaci oswojonych przez najmłodszych odbiorców<sup>47</sup>.

Odbiorca tych tekstów musi wykształcić w sobie odpowiednie narzędzia, które umożliwią mu ich konsumpcję. Wchodzi w tym celu w różne role:

Zbiorowy autor produktu, którego ostateczny kształt jest ściśle uwarunkowany przez rozwijające się technologie, a w którym zostało w sposób zaprogramowany pomieszczone wszystko, „co tylko się da”, powołuje do życia masowego odbiorcę – gracza-deszyfranta, pisarza, historyka, „wirtualnego turystę”, architekta, fantastę, „eksperymentatora”, a w przypadku dzieci najczęściej niestety wyłącznie „komputerowego mordercę”<sup>48</sup>.

---

<sup>45</sup> Marsha Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, Berkeley 1991.

<sup>46</sup> W dziedzinie gier komputerowych niezwykle interesującym zjawiskiem jest machinima. To tworzony przez graczy film, którego akcja rozgrywa się w przestrzeni danej gry komputerowej, w rolę aktorów wcielają się zaś sami gracze, ukryci za swoimi awatarami. Odgrywane przez nich sceny są rejestrowane za pośrednictwem kamery, a następnie poddawane obróbce filmowej, czyli montażu poszczególnych sekwencji wideo czy dodawaniu efektów dźwiękowych i wizualnych. Gotowe materiały publikowane są w internecie, a także zgłaszane do konkursów machinimy, w których gracze rywalizują ze sobą o realne nagrody.

<sup>47</sup> Dominika Urbańska-Galanciak, *Homo Players...*, dz. cyt., s. 150–151.

<sup>48</sup> Rafał Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe...*, dz. cyt., s. 158. O wykorzystaniu gier komputerowych w edukacji młodzieży pisze Rafał Kochanowicz w ostatnim rozdziale swojej rozprawy na s. 182–206.

Scott Rettberg, jeden z twórców współczesnej literatury elektronicznej, w swoim eseju na temat kształtowania się społeczności odbiorców internetowych dzieł kultury przywołuje dwa terminy stworzone przez Katherine Hayles na określenie stopnia zanurzenia się w lekturze przez czytelnika. Są to „głęboka uwaga” oraz „hiperuwaga”. Pierwsza sprawdza się w przypadku tekstów istniejących w jednym medium, złożonych i wielowątkowych. Druga idealnie nadaje się do konsumpcji treści rozproszonych w zmieniającym się środowisku, w którym wiele bodźców walczy jednocześnie o uwagę odbiorcy<sup>49</sup>. Co kluczowe jednak, obie rodzaje uwagi mogą z powodzeniem istnieć obok siebie, a odbiorca jest zdolny do przełączania się z jednej na drugą:

Nie ma powodu, by przypuszczać, że dwa typy kognitywne – uwagi głębokiej i hiperuwagi – wykluczają się wzajemnie. W pełni możliwe jest wytworzenie artefaktów kulturowych, które będą odpowiadały obu i dla obu będą atrakcyjne. Hiperuwagi nie należy rozumieć jako braku uwagi albo jako stanu wiecznego rozproszenia, ale jako uwagę rozszarpaną, rozproszoną na powierzchniach różnych bodźców zmysłowych. To jest na przykład rodzaj uwagi utrzymywanej przez gracza gier typu MMO (*massively multiplayer online game*), który może prowadzić równoległe dwie rozmowy na różnych kanałach czatowych, jednocześnie angażować się w rozgrywkę indywidualną i grupową w świecie gry, śledzić różne statystyki i poziomy innych graczy, sprawdzać pocztę itp. Hiperuwaga nie polega na wyłączeniu się, ale na aktywnym zaangażowaniu w liczne równoległe doświadczenia. Tryb hiperuważny jest konfiguracyjny: użytkownik/gracz/czytelnik dokonuje w każdym momencie rozmaitych wyborów, traktując swoją uwagę jako zasób, który trzeba nieustannie przemieszczać, którym trzeba gospodarować i zawiadywać<sup>50</sup>.

Odnosząc rozważania Rettberga do postaw odbiorczych przyjmowanych przez czytelnika i gracza, bliższa czytelnikowi byłaby „uwaga głęboka”, graczowi zaś – „hiperuwaga”:

Czytanie to czynność skupiona na wnętrzu, oparta na budowaniu własnego rozumienia metafory, języka, postaci, świata z materiałów przedstawionych na stronie, natomiast oddziaływanie z symulacją skierowane jest na zewnątrz, polega na działaniu i poruszaniu się w świecie, który już jest zwizualizowany i wyobrażony przez innych. Lektura opiera się głównie na wyobraźni, a w symulacji chodzi przede wszystkim o strategię. [...]

Podczas gdy czynność czytania książki zazwyczaj wymaga niewiele myślenia konfiguracyjnego (otworzyć na pierwszej stronie i zacząć lekturę), wiele dzieł literatury elektronicznej zmusza czytelnika do niebanalnego wysiłku, jeszcze zanim rozpocznie on jakiegokolwiek czytanie. Czytelnik lub czytelniczka musi dojść do tego, jakiego rodzaju wyborów może dokonywać w powieści hipertekstowej, i poczynić założenia dotyczące struktury tekstowej, w której będzie się poruszać, musi zrozumieć ograniczenia i możliwości interakcji z zaprogramowanym

---

<sup>49</sup> Podaję za: Scott Rettberg, *Budowanie wspólnoty wokół literatury elektronicznej*, „Teksty Drugie”, 2015/nr 3, s. 139.

<sup>50</sup> Tamże, s. 139–140.

tekstem (*text parser*) w prozie interaktywnej, musi odszyfrować, jak poszczególne ruchy myszy wpływają na sposób podania wiersza interaktywnego. Taki typ działania konfiguracyjnego jest bardziej zbliżony do nauki składania zabawki „do samodzielnego montażu” bez instrukcji niż do jakiegokolwiek zachowania czytelniczego nauczanego na tradycyjnej lekcji literatury<sup>51</sup>.

Współczesna kultura bombarduje swoich odbiorców coraz większą liczbą danych i śmiało można powiedzieć, że jest to proces, który narastał w czasie. Jenkins wskazuje przełomowe wynalazki, które umożliwiły ukształtowanie się kultury aktywnego uczestnictwa:

1. **kserokopiarki** – pozwoliły na masową produkcję wszelkiego typu czasopism, tworzenie alternatywnego obiegu kulturowego – wydawanie zinów, narodziny punkowej idei DIY (*do it yourself*);
2. **magnetowidy** – stworzyły możliwość kopiowania obrazu i dźwięku, nagrywania filmów i audycji telewizyjnych i oglądania ich poza narzuconym czasem; od początku lat 90. amerykańscy fani masowo produkowali przeróbki filmów (krótkie filmy trekkersów, fanów serialu *Star Trek*);
3. **kamery wideo** – zwłaszcza kamery cyfrowe umożliwiły nieograniczone przeróbki dokonywane na komputerze, a tym samym manipulowanie przekazem;
4. **internet** – amatorskie produkcje zostają udostępnione każdemu, kto korzysta z sieci;
5. **dystrybucja płyt DVD** – zawierające nie tylko film, często w wersji rozszerzonej, ale także dodatki: komentarze twórców, wywiady z aktorami, niewykorzystane materiały.

Niezwykle atrakcyjna współcześnie kultura fanowska znalazła także swoich krytyków. W dosadny sposób pisał o niej na przykład David Kushner:

Zastanów się, czy chciałbyś zhakować DVD z filmem *Gladiator* tak, aby Russell Crowe trafił z Rzymu na – powiedzmy – parking przed sklepem Wal-Mart w Missoula w stanie Montana. Zastąpić rydwany małymi ciężarówkami, a lwy – niedźwiedziami grizzly. Zamienić Cezara na Osamę bin Ladena, może nawet pozbawionego ubrania. Być może nie chciałbyś, ale ktoś inny – tak. To pewne, ponieważ w złożonych światach kreowanych na potrzeby gier komputerowych tak właśnie się dzieje<sup>52</sup>.

---

<sup>51</sup> Tamże, s. 139–141.

<sup>52</sup> David Kushner, *The Mod Squad*, „Popular Science”, 02.07.2002 r., dostęp: 07.08.2018 r., <https://www.popsci.com/gear-gadgets/article/2002-07/mod-squad>.

## 6.1 Gry komputerowe jako teksty kultury

W świetle powyższych rozważań można powiedzieć, że ludologia poszukuje teorii zdolnej pomieścić w sobie wszystkie warstwy, które składają się na niejednorodny byt, jakim jest gra komputerowa. Trafnie podsumowuje te działania Julian Kücklich, używając sformułowania „filologia gier komputerowych” na określenie dziedziny dążącej do „rozpatrywania gier komputerowych jako tekstów kultury, które mają korzenie w historii literatury, ale wpisały się także w historię rozwoju mediów i gier jako takich”<sup>53</sup>. W dalszych rozważaniach badacz stwierdza, że głównym zadaniem filologii gier komputerowych jest „umiejscowienie przedmiotu badań w obrębie wymienionych kontekstów, a co więcej – usytuowanie go w punkcie, w którym owe konteksty – literacki, ludyczny i nauk o mediach – się spotykają”.

Kücklich opisuje trzy przestrzenie, w których jednocześnie funkcjonują gry komputerowe:

1. **gry komputerowe jako teksty** – patrząc na genezę gier komputerowych, można w wielu wypadkach stwierdzić, że powstały one na bazie tekstów literackich (często pochodzących z gatunku literatury grozy czy science fiction) lub tekstowych narracyjnych gier fabularnych (RPG). Oczywiście nie każda gra komputerowa jest bliska literaturze w takim samym stopniu, np. w *Quake’u* (1996) czy też w prostym i ponadczasowym *Tetrisie* (1984) trudno doszukiwać się doświadczenia literackiego, ponieważ akcja sprowadza się tam do prostego zadania osiągnięcia jak najlepszego wyniku – liczby uśmierconych przeciwników w przypadku *Quake’a* oraz punktów w przypadku *Tetrisa*;
2. **gry komputerowe jako gry** – nawiązują one do tradycyjnego pojęcia zabawy opisywanego przez Johana Huizingę i Rogera Caillois. Gry stanowią rozrywkę oraz są sposobem na oderwanie się od codzienności. Kücklich wskazuje także na pokrewieństwo terminów *ludus* i *paidia*, proponowanych przez Caillois, z anglosaskimi pojęciami *game* (gra) oraz *play* (zabawa): „W obu wypadkach zostaje bowiem podkreślona różnica pomiędzy aktywnością zorientowaną na osiągnięcie konkretnego

---

<sup>53</sup> Julian Kücklich, *Droga rządziej uczęszczana – problem gier komputerowych w naukach filologicznych*, w: *Światy z pikseli...*, dz. cyt., s. 90–107.

celu, opartą na współzawodnictwie i rządzącą się określonymi regułami, a aktywnością bezcelową, opartą na współdziałaniu i pozbawioną zasad”<sup>54</sup>;

3. **gry komputerowe jako media** – z jednej strony interfejs (komputer i sprzęt), który łączy użytkownika z grą, stanowi medium, z drugiej strony gra sama w sobie jest dla gracza sposobem komunikacji i źródłem interakcji. Dodatkowo gry komputerowe to dzieła, które zapośredniczają treści z innych mediów, np. filmów czy komiksów.

Powyżej ukazaną możliwość określania gier różnymi pojęciami trafnie podsumowuje Rafał Kochanowicz w odniesieniu do fabularyzowanych gier komputerowych:

[...] w większości wypadków bohaterem w grze jest „marionetka”, zatem właściwym bohaterem pozostaje gracz. Nie jest on jednak tylko graczem, jest także odbiorcą przekazu, tak samo jak i fabularyzowana gra nie jest tylko grą, ale tekstem, który coś wyraża. [...] Jeśli gra staje się tekstem, w którym zasady gry pozostają tylko jednym z elementów synkretycznego tworu, kategoryzacji podlegają nie same zasady gry, ale semiotycznie określony cały twór-produkt<sup>55</sup>.

Niejednokrotnie gra była zestawiana także z dziełem sztuki. Przykładem takiego podejścia do tematu są chociażby rozważania Hansa-Georga Gadamera w jego słynnym dziele *Prawda i metoda*<sup>56</sup>. Niemiecki filozof dowodzi, że kategoria gry stanowi ontologiczny model sztuki. Stwierdza on, że dzieło jest pochodne wobec pierwotnego procesu gry, nie jest więc w pełni świadomie zaplanowanym i wykonanym przez twórcę przedmiotem, a podmiotami gry nie są gracze, gdyż przez nich jedynie gra się prezentuje, oni w niej uczestniczą. Podmiotem gry jest sama gra, podobnie jak podmiotem doświadczenia sztuki jest samo dzieło sztuki. W grze następuje zniesienie rozróżnienia na grającego i widza, którzy stają się aktywnymi uczestnikami wykraczającej poza nich samej rzeczywistości. Gadamer mówi, że to nie człowiek ma władzę nad grą, ale gra wciąga i ogarnia człowieka. Badacz nawiązuje w tym spostrzeżeniu to postrzegania gry jako *ilinx* (w typologii Rogera Caillois).

Dzieło sztuki ujęte jako gra przemienia swoich uczestników. Z tego też względu subiektywność doświadczającego sztuki nie może być istotą dzieła, gdyż ulega ona pod wpływem tego doświadczenia przemianie. Sztuka wciąga uczestników w swoją przestrzeń oddziaływania, nie

---

<sup>54</sup> Tamże, s. 95.

<sup>55</sup> Rafał Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe...*, dz. cyt., s. 111–112.

<sup>56</sup> Gadamer Hans-Georg, *Prawda i metoda. Zarys hermeneutyki filozoficznej*, przekład i wstęp Bogdan Baran, wyd. I, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013.

wymaga jednak od nich wyzbycia się świadomej kontroli. Gra i dzieło sztuki nie odrywają zatem odbiorcy od rzeczywistości empirycznej, nie mogą być także postrzegane tylko jako próba ucieczki przed nią. Uczestnicy rozgrywki wiedzą, że gra różni się od świata realnego, ale jednocześnie angażują się w nią, akceptując tym samym zasady nią rządzące. Gra zatem nie ukrywa swojej pozorności, a tym samym nie zmusza potencjalnych uczestników do wzięcia w niej udziału. W momencie jednak, w którym gracz decyduje się na udział w rozgrywce, zaczyna traktować jej reguły tak samo poważnie, jak traktuje fizyczne zasady rządzące realnością:

Urok gry, fascynacja, jaką ona wywołuje, polega właśnie na tym, że gra staje się panem grających. Nawet w przypadku gier, w których chodzi o wypełnienie postawionych sobie zadań, źródłem uroku gry jest ryzyko, czy dana rzecz „przejdzie”, „uda się”, czy się „znowu uda”. Ten, który tak próbuje, jest w istocie wypróbowywanym. Właściwym podmiotem gry (ukazują to właśnie te doświadczenia, w których gra tylko jedna osoba) nie jest gracz, lecz sama gra. To właśnie gra urzeka gracza, wplątuje go w grę, utrzymuje w grze<sup>57</sup>.

Co istotne, mimo fikcyjnego charakteru gry przeżycia jej uczestników są jak najbardziej prawdziwe, nie ulatniają się w momencie ukończenia rozgrywki i powrotu do rzeczywistości. Podobnie rzecz ma się z procesem kontemplacji dzieła sztuki<sup>58</sup>.

Bardzo trafnego określenia w stosunku do nieliniarnych dzieł kultury powstających w środowiskach interaktywnych używa Katarzyna Prajzner w rozprawie *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*. Stwierdza ona, że poszerzenie ludzkiej świadomości na temat rzeczywistości oraz determinujący ten proces rozwój środków masowego przekazu zmieniły znaczenie tekstu jako takiego. W epoce rozwoju technologicznego coraz częściej bowiem formy artystycznego wyrazu, które dotychczas nie były uznawane za teksty, zaczynają być traktowane, jakby nimi były<sup>59</sup>. W tym kontekście Prajzner ukuła pojęcie poetyki interaktywnego tekstu kultury, podejmując próbę zebrania narzędzi i teorii zdolnych opisać te nowe rodzaje utworów<sup>60</sup>.

---

<sup>57</sup> Tamże, s. 163–164.

<sup>58</sup> Zob. Anna Ziółkowska, *Prawda sztuki a rzeczywistość. Estetyka Hansa-Georga Gadamera wobec wybranych zjawisk sztuki współczesnej*, „Kultura i Wartości”, 2012/nr 1, s. 72–93.

<sup>59</sup> W tym kontekście należy także wskazać na badania Ryszarda Nycza, który opisuje współczesne przekształcenia kategorii tekstowości. Zob. Ryszard Nycz, *Poetyka doświadczenia. Teoria – nowoczesność – literatura*, Instytut Badań Literackich PAN – Wydawnictwo, Warszawa 2012.

<sup>60</sup> Katarzyna Prajzner, dz. cyt., s. 16.

Badaczka analizuje trzy aspekty funkcjonowania tekstu:

1. tekst jako świat;
2. tekst jako gra;
3. tekst jako mechanizm.

Pierwsze zagadnienie bardzo ściśle wiąże się ze wspomnianym już wcześniej zjawiskiem immersji. Prajzner wskazuje na dwa rodzaje całkowitego zanurzenia się w świecie dzieła kultury. Z jednej strony immersja jest wywoływana przez czynniki technologiczne, za których pośrednictwem użytkownik kontaktuje się z tekstem. W tym przypadku mówimy o doznaniach typowo zmysłowych, wynikających ze stymulacji układu nerwowego za pomocą specyficznych urządzeń generujących bodźce wizualne, dźwiękowe i dotykowe. Z drugiej strony immersja to także coś więcej, mianowicie wrażenie czysto psychologiczne, doznanie kształtujące się w umyśle odbiorcy i pobudzane przez jego wyobraźnię<sup>61</sup>.

Jako bliską własnemu spojrzeniu na zjawisko immersji badaczka przytacza definicję Piotra Sitarskiego, który z kolei w swoim wywodzie odnosi się do jej rozumienia prezentowanego przez Brendę Laurel<sup>62</sup>:

Przez «zanurzenie» rozumiem nie tylko fizjologiczne doznanie, jakiego dostarczyć mogą symulatory, ale przede wszystkim odczucie psychiczne. Zanurzenie zmysłowe (określenie Brendy Laurel) jest tylko jednym z elementów tego całościowego doznania, zresztą wcale nie niezbędnym. Na przykład w przypadku MUD-ów<sup>63</sup> trudno mówić o jakiegokolwiek iluzji zmysłowej, co nie zmienia faktu, że poczucie przebywania w innym świecie jest niezwykle silne. Podstawą zanurzenia nie jest zatem fizjologiczne złudzenie, ale możliwość działania w innym świecie. Jest sprawą drugorzędną, w jaki sposób ten świat jest dostępny: czy przez trójwymiarowe obrazy, czy dzięki informacjom tekstowym<sup>64</sup>.

Immersja zatem zakłada możliwość podjęcia przez odbiorcę działania w innym świecie oraz, na co wyraźnie wskazuje Prajzner w dalszej części swoich rozważań, przezroczyłość interfejsu<sup>65</sup>, która z kolei inicjuje pełną wiarę odbiorcy w prawdziwość świata tekstowego.

---

<sup>61</sup> Tamże, s. 22.

<sup>62</sup> Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Longman Publishing Co., Boston 1991.

<sup>63</sup> MUD – *multi-user dungeon*, gry fabularne rozgrywane za pośrednictwem internetu i komunikatora tekstowego.

<sup>64</sup> Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002, s. 39.

<sup>65</sup> Różne typy interfejsów w grach opisuje i grupuje Piotr Kubiński, bazując za klasyfikacji Erika Fagerholta i Magnusa Lorentzona. Badacz wprowadza własną typologię i wyodrębnia także strategie estetyczne, które twórcy gier stosują do jak najdokładniejszego zatarcia granic między światem rzeczywistym a symulacją (innymi

Warto zaznaczyć, że podobne doznania nie są zarezerwowane tylko dla odbiorcy mającego styczność z dziełem interaktywnym (np. z grą komputerową). Stan immersji może osiągnąć także czytelnik literatury. Katarzyna Prajzner porządkuje rozważania Victora Nella<sup>66</sup> dotyczące kolejnych stopni uwagi, jaką czytelnik poświęca tekstowi literackiemu:

Psychologiczne dywagacje Nella pozwalają wyodrębnić cztery typy uwagi (czy też stadia zaabsorbowania tekstem), które zostaną kolejno określone jako koncentracja, zaangażowanie, zachwyty i uzależnienie:

1. **koncentracja** to typ uwagi związany z wysiłkiem towarzyszącym lekturze tekstów „trudnych”, tzn. takich, które nie mają cech świata. W relacji do rzeczywistości teksty te powodują, że możliwość działania postrzegamy jako aktywność, którą można się wykazać jedynie w realnym świecie,
2. **zaangażowanie** – uwaga czytelnika jest w znacznym stopniu pochłaniania przez tekst, niemniej jednak koncentruje się ona na warstwie dyskursywnej. Pozwala np. rozpoznać mechanizm narracji i ocenić umiejętności prawdziwego autora. Świadomość pozatekstowej rzeczywistości może ograniczyć się do wymiaru, w którym istnieje jedynie medium i akt narracji,
3. **zachwyty** to bezrefleksyjna przyjemność czytania; czytelnik jest kompletnie pochłonięty przez tekstualny świat, traci z pola widzenia wszystko, co jest wobec niego zewnątrz. W tym stanie rzeczywistość nie ma dostępu do świadomości czytelnika, ale – co bardzo istotne i na co zwraca uwagę Nell – możliwy jest powrót ze świata tekstu z pełną świadomością istnienia świata realnego,
4. **uzależnienie** – mamy tu do czynienia z dwoma stanami chorobowymi. Przyczyną pogrążenia się w każdym z nich jest potrzeba ucieczki od rzeczywistości. Przypadek pierwszy wiąże się z niemożnością zadomowienia się w świecie tekstualnym, ponieważ jest on „przemierzany” zbyt szeroko, przypadek drugi natomiast powoduje utratę zdolności odróżniania świata fikcji od świata realnego<sup>67</sup>.

Jak zatem widać, jeśli weźmie się pod uwagę immersyjność tekstu, gry komputerowe oraz dzieła literackie mają ze sobą więcej wspólnego, niż mogłoby się wydawać. Jak zaznacza Prajzner, w przypadku aktu czytelniczego także można mówić o działaniu podejmowanym przez odbiorcę. Odwołując się do interpretacji kategorii *mimesis*, której na podstawie *Poetyki* Arystotelesa dokonał Paul Ricoeur<sup>68</sup>, polska badaczka wyjaśnia: „działanie, jeśli jest ono rozumiane jako zdolność do wzięcia udziału w reprezentowanej akcji, a także [...] jako podstawowy wyznacznik immersji, wymaga od uczestnika wydarzeń rozpoznania schematu narracyjnego”<sup>69</sup>. Rozpoznanie to odbywa się na poziomie identyfikacji podstawowych

---

słowy, do uczynienia interfejsu jak najbardziej przezroczystym). Zob. Piotr Kubiński, *Gry wideo...*, dz. cyt., s. 182–235. Por. Erik Fagerholt, Magnus Lorentzon, *Beyond the HUD. User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Chalmers University of Technology, Göteborg 2009.

<sup>66</sup> Zob. Victor Nell, *Lost in a Book: The Psychology of Reading for Pleasure*, Yale University Press, Nowy Jork 1988.

<sup>67</sup> Katarzyna Prajzner, dz. cyt., s. 30.

<sup>68</sup> Paul Ricoeur, *Czas i opowieść*, Kraków, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2008.

<sup>69</sup> Katarzyna Prajzner, dz. cyt., s. 44.

składowych akcji literackiej, takich jak związek przyczynowo-skutkowy między wydarzeniami prezentowanymi w dziele czy motywacje bohaterów. Do działania w świecie tekstowym odbiorca potrzebuje także ogólnej wiedzy, którą nabył, uczestnicząc w różnych przejawach kultury w ciągu swojego życia.

Podsumowując rozumienie tekstu jako świata, Prajzner przywołuje także metaforę wizyty, którą posłużyła się Janet Murray, formułując swoją definicję immersji<sup>70</sup>. Termin zakłada odwiedzinę odbiorcy w sztucznie przygotowanym dla niego świecie (niezależnie od tego, w jakim medium zostanie skonstruowany):

Murray tłumaczy metaforę wizyty – części swojej koncepcji immersji – na przykładzie zwiedzania parku rozrywki. Opisywane przez nią miejsce do zwiedzania to Jurassic Park, atrakcja zbudowana dla wielbicieli filmu przez Universal Studios. W otoczeniu dinozauropodobnych robotów, poruszających się na specjalnych cylindrach, zaprojektowanych, by stworzyć wrażenie płynnego, realistycznego ruchu, po przejeździe łodzią, podczas której gość zostaje opryskany prawdziwą wodą – Jurassic Park może wydać się prawdziwym miejscem<sup>71</sup>.

Ten drobiazgowo zaprojektowany świat został stworzony w celu opowiedzenia historii przybywającym do niego fanom filmu Stevena Spielberga. Nawiązanie relacji z tą wirtualną rzeczywistością stanowi w tym przypadku złamanie zasad immersji i wynurzenie się z doświadczenia prawdziwości obcego świata. Dowolne działanie uczestnika immersji, którą wytwarza Jurassic Park, nie jest bowiem częścią zaprojektowanego procesu.

Rozpatrywane przez badaczkę rozumienie tekstu jako gry prowadzi do pojęcia interaktywności, które Prajzner słusznie odróżnia od terminu immersji. Najprościej rzecz ujmując, immersji może doświadczyć odbiorca, który nie wykonuje żadnych działań w dziele (powyższy przykład uczestnictwa w iluzji Jurassic Park), natomiast interaktywność musi zostać wywołana konkretnymi posunięciami użytkownika wchodzącego w kontakt z tekstem kultury. Prajzner przytacza teorie Janet Murray oraz Marka Meadowsa<sup>72</sup>, które w ten sposób opisują zjawisko interaktywności.

Odwołując się do pierwszej koncepcji, Prajzner dostrzega zasadność określenia stopnia natężenia, z jakim odbiorca może wpływać na świat dzieła, udostępniony mu przez autora.

---

<sup>70</sup> Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck...*, dz. cyt.

<sup>71</sup> Katarzyna Prajzner, dz. cyt., s. 53.

<sup>72</sup> Mark Stephen Meadows, *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*, New Riders Press, Indianapolis 2002.

Opisuje ona trzy typy działań podejmowanych przez użytkownika w stosunku do materii tekstu<sup>73</sup>:

1. **aktywność** – mierzona jako sposób i częstotliwość posługiwania się interfejsem;
2. **sprawczość** – rozumiana jako dokonywanie wyborów z puli różnych dostępnych akcji; działania użytkownika w dużym stopniu determinują rozwój sytuacji w świecie dzieła, zatem decyzje i następujące po nich ruchy odbiorcy mają swoje konsekwencje w materii świata przedstawionego danego tekstu kultury;
3. **uczestnictwo** – następuje wówczas, gdy użytkownik odgrywa w świecie tekstu wyznaczoną mu przez system rolę i w związku z tym sam siebie postrzega jako tego, który pełni w tym świecie strategiczną funkcję.

Meadows z kolei rozpatruje zagadnienie interaktywności jako proces wzajemnego wpływania na siebie systemu oraz użytkownika lub jako wymianę informacji, będącą reakcją obu stron na bodźce i działania wysyłane przez siebie nawzajem. Prajzner opisuje tę zależność w następujący sposób:

Pierwszym krokiem w tak rozumianym akcie komunikacji jest obserwacja – rozpoznanie systemu i możliwości akcji (zapoznanie się z interfejsem), aby zdobyć umiejętność poruszania się po danym środowisku. Drugim etapem w procesie pozwalającym na wzajemne oddziaływanie z systemem jest eksploracja – poruszanie się po środowisku. Użytkownik zdobywa wiedzę na temat reguł, na jakich będzie opierać się wzajemna relacja – innymi słowy – co można, a czego nie można osiągnąć w ramach danego systemu. [...] Dopiero kolejny krok pozwala na to, co intuicyjnie rozumiemy jako istotę interakcji: użytkownik dokonuje świadomej zmiany w systemie. Oznacza to, że podejmuje określone działania, uwzględniając pewien kontekst. Świadomość użytkownika dotyczy zarówno możliwości działania, czyli powiązania akcji w rzeczywistym czasie i rzeczywistej przestrzeni z jej rezultatem na poziomie symbolicznym czy fikcyjnym, jak i znajomości kontekstu, w jakim rozgrywa się sytuacja. [...]

Aby użytkownik dokonał takiej zmiany, system nie tylko musi na nią pozwolić, ale także odpowiednio go zmotywować. Rezultatem tych trzech etapów procesu umożliwiającego interakcję jest kolejna próba zmiany, tyle że tym razem to system próbuje wpłynąć na decyzję i działanie użytkownika. Tak rozumiana interaktywność, jakkolwiek jej ostatni etap może wydawać się kontrowersyjny, jest wymianą symbolicznych znaczeń na zasadzie „odpowiedź na odpowiedź”<sup>74</sup>.

---

<sup>73</sup> Katarzyna Prajzner, dz. cyt., s. 93.

<sup>74</sup> Tamże, s. 94–95.

W tym punkcie rozumienie tekstu jako gry zazębia się z jego postrzeganiem jako mechanizmu złożonego z różnej liczby elementów, z których odbiorca składa całość na zasadzie większej bądź mniejszej dowolności danej mu przez autora dzieła.

Praktykę postrzegania tekstu w ten sposób upowszechniły interaktywne teksty tworzone z myślą o tym, żeby ich pełne odczytanie zależne było od zaangażowania odbiorcy i jego ingerencji w materię dzieła. Do tej kategorii należą utwory określone przez Espena Aarsetha ergodycznymi czy po prostu cybertekstami. Tak na temat tej teorii wypowiada się Prajzner:

Proponując pojęcie „ergodycznego układu”, teoretyk opisuje dynamiczne, otwarte teksty, wobec których użytkownik pełni szereg specyficznych funkcji, a interpretacja jest zaledwie jedną z nich. Cybertekst jako perspektywa postrzegania tekstualności wydaje się bardzo pożytecznym narzędziem teoretycznym, pozwalającym zrozumieć i opisać nieliniarne reprezentacje rzeczywistości, z jakimi spotykamy się zarówno na gruncie tradycyjnych literackich i filmowych narracji, jak i w obrębie nowych odmian tekstualności, takich jak hipertekstualna powieść, interaktywne kino, sztuka cyfrowa czy gry komputerowe<sup>75</sup>.

Prajzner zaznacza, że do tego, by dany tekst był postrzegany w kategoriach mechanizmu, potrzebne są trzy czynniki wzajemnie na siebie oddziałujące: znak słowny, medium oraz operator:

Pojęcie cybertekstu opiera się na założeniu, że organizacja tekstu ma charakter mechaniczny, nie jest on wyposażony w jakimkolwiek stopniu w uniwersalną czy spójną pod względem materialnym strukturę, ale jego mechaniczność dopuszcza, a nawet domaga się, by był on systematycznie „przeorganizowywany”, nie tracąc przy tym własnej tożsamości. Istotne jest także to, że cechy medium w ramach tej koncepcji są postrzegane jako integralna część tekstualnej wymiany. Koncepcja ta w sposób niezwykle interesujący koncentruje się także na odbiorcy czy użytkowniku tekstu [...]. Tradycyjny czytelnik zdaniem Aarsetha nie doznaje przyjemności, jaka staje się udziałem gracza, czyli związanej z możliwością wpływania na jakiejś zjawisko („zobaczmy, co się stanie, jeśli zrobię tak...”). Przyjemność takiego czytelnika, sugeruje teoretyk, przypomina raczej przyjemność podglądacza – w takim samym stopniu jest bezpieczna, jak i bezsilna. Czytelnik cybertekstu natomiast nie jest bezpieczny i w tym sensie nie jest czytelnikiem<sup>76</sup>.

Owo niebezpieczeństwo to możliwość zagubienia się w licznych ścieżkach, które przed odbiorcą odsłania cybertekst. W takim utworze nic nie jest dane, a wszystko trzeba samodzielnie odkryć, eksplorując dynamiczne środowisko tekstowe. Co istotne, technologia wcale nie przesądza o tym, że dany tekst będzie zakwalifikowany jako cybertekst. Podobnie

---

<sup>75</sup> Tamże, s. 99–100.

<sup>76</sup> Tamże, s. 108–109.

nie można z góry założyć, że tekst narracyjny jest tekstem nieergodycznym. Wszystko zależy od stopnia powiązania ze sobą wspomnianych wcześniej czynników: znaku tekstowego, medium oraz operatora tekstu. Dzieło literackie noszące znamiona cybertekstu składa się z fragmentów (większych i mniejszych), które mogą ulegać przekształceniom w akcie odbioru. Zmiany te są jak najbardziej namacalne i sięgają materii tekstu. Zatem nie można tutaj mówić tylko o interpretacji i biernym podążaniu za tokiem opowieści wyznaczonym przez autora, ale o świadomym wyborze takich a nie innych dróg, w konsekwencji czego w czasie rzeczywistym kształtowany jest utwór artystyczny.

Prajzner tak podsumowuje swoje rozważania o tekście jako mechanizmie:

Koncentrowanie się na badaniach tekstów jako układów dynamicznych, a zarazem jako określonych strategii komunikowania wyłącznie w perspektywie ich aspektu technologicznego, czyli wydobywając głównie cechy medium, które pozwalają owym tekstom zaistnieć, jest niezwykle istotne, ale też może okazać się niewystarczające lub zwodnicze. Natomiast postrzeganie tekstu nie tylko jako maszyny produkującej znaczenia, lecz także jako dynamicznego tworu o określonym rozkładzie sił, zależnych w tym samym stopniu od znaku, co od operatora oraz materialnego medium, umożliwi opisanie, zrozumienie i akceptację nie tylko współcześnie powstałych interaktywnych i hipertekstualnych zjawisk.

Głównym założeniem w koncepcji tekstu jako mechanizmu jest to, że nie ma on jakiegось z góry ustalonego porządku, dlatego też jednostki narracji nie muszą łączyć się ze sobą na zasadzie konieczności, ale w sposób w dużym stopniu dowolny<sup>77</sup>.

Maszyna, jaką jest cybertekst, pozwala zatem na doświadczenie pełnego udziału w tworzeniu jego treści. Odbiorca tekstu zostaje powołany do zajęcia pozycji jego autora.

W tym miejscu warto przytoczyć kilka dzieł, które wpisują się doskonale w definicję tekstu jako mechanizmu. Co ciekawe, rozpiętość dziedzin kultury, do której należą, jest niezwykle duża.

Ryszard W. Kluczyński, analizując korzenie i realizacje utworów zaliczanych przez niego do sztuki interaktywnej, wskazuje na kilka zjawisk twórczości artystycznej XX wieku. Są to sztuka kinetyczna, sztuka działania (*happening* i *performance art*), sztuka instalacji, sztuka mediów elektronicznych oraz sztuka konceptualna<sup>78</sup>.

---

<sup>77</sup> Katarzyna Prajzner, dz. cyt., s. 115 i 125.

<sup>78</sup> Ryszard Waldemar Kluczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 11.

Jednym z pierwszych w kulturze przykładów realizacji sztuki interaktywnej jest praca Lynn Hershman zatytułowana *Lorna* (1979–1984). Można ją określić jako interaktywną powierzchnię, na której zaszyte zostały różne wybory. W umeblowanej jak mieszkanie przestrzeni umieszczone zostały odbiornik telewizyjny i różne obiekty. Użytkownik otrzymywał pilot oraz możliwość dokonywania wyborów w imieniu głównej bohaterki instancji – Lorny, cierpiącej na agorafobię kobiety, która nigdy nie opuszczała swojego mieszkania, a wszystkiego, co poza nim, doświadczała wyłącznie poprzez telewizję. Całość zapisana została na wideodysku w postaci trzydziestu sześciu rozdziałów historii życia Lorny (łącznie zaledwie siedemnaście minut sekwencji obrazowych), które użytkownik mógł dowolnie odtwarzać i mieszać. Ale nie tylko fabuła opowieści była komponowana: uczestnik tego przedsięwzięcia miał możliwość ingerencji także w ścieżkę dźwiękową, mógł wracać do pewnych sekwencji lub przeskakiwać do przodu, omijając fragmenty nagrania. Istniały trzy możliwe zakończenia historii Lorny: bohaterka mogła popełnić samobójstwo, strzelić z broni w odbiornik telewizyjny lub opuścić pokój i przeprowadzić się do Kalifornii. Co ciekawe, wielu odbiorców nie uznawało ostatniej możliwości za atrakcyjną, dowodząc tym samym, że człowiek działający w wirtualnej przestrzeni może łatwo przekroczyć granice, na których przekroczenie nigdy nie pozwoliłby sobie w realnym świecie.

Innym przykładem wczesnej instalacji interaktywnej wykorzystywanej w sztuce jest *A-volve* (1994–1997) Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau. System składał się z dwóch zasadniczych elementów: pierwszym był monitor, na którym użytkownik obserwował trójwymiarowe abstrakcyjne kształty. Zostawały one następnie powołane do życia w wypełnionym wodą realnym basenie (drugim elemencie instalacji). Stworzone przez widzów okazy zachowywały się jak żywe i do pewnego stopnia podlegały prawom biologicznym: dawały się dotknąć, przekształcać pod wpływem ludzkiej ingerencji, łączyły się ze sobą, mogły rosnąć i ulegać deformacjom. Praca otrzymała Złotą Nike na festiwalu Ars Electronica w 1994 roku.

Ciekawym przykładem interakcji na poziomie dźwiękowym jest projekt *Brain Opera*, który powstawał pod okiem kilkadziesiątu artystów, projektantów, informatyków, kompozytorów w MIT Media Lab pod nadzorem Toda Machovera. Pomysł polegał na uczynieniu z odbiorców performerów, którzy byliby zdolni poprzez sieć współtworzyć powstające w czasie realnym dzieło multimedialne (łącznie wykonywaną na żywo muzykę na estradzie z telematyczną

transmisją). Około sześćdziesięciu procent muzyki było zaplanowane i skomponowane, a czterdzieści procent otwarte na ingerencje widzów performerów. Uczestnicy przedsięwzięcia z całego świata mogli zatem nie tylko obserwować powstające na żywo dzieło muzyczno-wizualne, ale też tworzyć je, przesyłając własne teksty, muzykę, dźwięki, obrazy czy grafikę komputerową. Premiera wykonania tego multimedialnego fenomenu odbyła się 23 lipca 1996 roku w New York Lincoln Center.

Tego typu teksty mechanizmy bazują na systemach komputerowych przystosowanych do wykrywania, rozpoznawania oraz reagowania na zachowanie człowieka i wysyłane przez niego bodźce: dotykowe, werbalne, a nawet myślowe<sup>79</sup>. Kluszczyński proponuje nazwać je wydarzeniami artystycznymi, tak oto opisując genezę ich powstania:

[...] sztuka przeobrażała się pod wpływem rozwoju technologii komunikacyjno-informacyjnych. Kolejno pojawiające się media podawały w wątpliwość utrwalone do tego czasu standardy artystyczne, systemy wartości, techniki pracy twórczej czy też najbardziej fundamentalne dla sfery artystycznej kategorie, z samym pojęciem sztuki oraz dzieła sztuki na czele. Najpierw fotografia przekształciła paradygmat reprezentacji wizualnej, stawiając dotychczas ukształtowane dziedziny sztuk wizualnych wobec nieznanych im dotąd wyzwań. Następnie kino uzupełniło domenę obrazów technicznych o wymiar ruchu, intensyfikując zaraz uruchomiony już za sprawą fotografii proces postępującej mechanicyzacji technik twórczych, samego dzieła sztuki oraz wyobraźni artystycznej. [...] Wideo ze swojej strony pogłębiło efekty kinowej dynamiki, uzupełniając ją ponadto o nowy wymiar ontologii obrazu, oraz przekształciło dogłębnie parametry czasowe i przestrzenne zarówno samego dzieła, jak i całego procesu komunikacji artystycznej, umacniając przy tej okazji pozycję sztuki instalacji. Wreszcie komputer i technologie cyfrowe ostatecznie przeobraziły świat sztuki, pogłębiając i intensyfikując wszystkie wskazane dotąd procesy i właściwości sfery artystycznej oraz poszerzając je z jednej strony o praktykę i teorię interaktywności, a z drugiej – o perspektywę sieciową, realizowaną najpełniej w cyberprzestrzeni internetu. To w bardzo dużym stopniu właśnie za sprawą tych wszystkich procesów dokonała się najpoważniejsza jak dotąd chyba transformacja systemu sztuki wizualnej: przesunięcie punktu ciężkości od przedmiotowo pojmowanego dzieła sztuki do procesu – wydarzenia artystycznego<sup>80</sup>.

Jeśli zatem człowiek na drodze rozwoju opracowywał na swoje potrzeby coraz to bardziej skomplikowane formy artystycznego wyrazu, nic więc dziwnego, że musiał zmienić w końcu

---

<sup>79</sup> Kluszczyński przywołuje przykład instalacji Ulrike Gabriel *Terrain 01* z 1993 roku, gdzie fale mózgowe użytkownika przekształcane były w fale świetlne sterujące ruchami robotów, czy pracę wspomnianych już Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau *Interactive Plant Growing* (1992), w przypadku której system instalacji reagował na nakładanie się pól elektrycznych wytwarzanych przez odbiorców i rośliny. Zob. Ryszard Waldemar Kluszczyński, dz. cyt., s. 181–182.

<sup>80</sup> Ryszard Waldemar Kluszczyński, dz. cyt., s. 267.

także swoją postawę odbiorczą. Podjęcie gry ze skomplikowanymi systemami, które stoją za współczesnymi tekstami kultury, to jedyna możliwość, by dotrzeć do ich istoty i w pełni zrealizować powinność odczytania dzieła, która jest głównym zadaniem każdego odbiorcy, niezależnie od tego, z jakim dziełem się styka.

## ROZDZIAŁ 2:

Wymiar rzeczywistości, w którym narodził się gracz

## 1.2 Dokąd zaprowadzi ludzkość era technologii?

Gwałtowny rozwój technologii cyfrowych, obserwowany w ostatnim pięćdziesięcioleciu, przyczynił się do integracji informatyki i telekomunikacji. Produkcja szybkich, pojemnych i prostych w obsłudze komputerów oraz wykorzystywanie ich w procesie przepływu informacji doprowadziły do powstania uniwersalnej sieci komputerowo-telekomunikacyjnej, umożliwiającej przesyłanie głosu, obrazów oraz danych z jednego krańca świata na drugi. Wszyscy połączeni z nią użytkownicy mogą od tej pory korzystać z nowych sposobów docierania do interesujących ich informacji oraz nawiązywania kontaktów międzyludzkich<sup>81</sup>.

Lev Manovich, próbując na początku XXI wieku opisać zmieniającą się rzeczywistość informacyjną, wyodrębnił kilka cech nowych mediów, które określiły charakter zachodzących wówczas przemian<sup>82</sup>. Są to:

1. **reprezentacja numeryczna** – wszystkie obiekty nowych mediów (utworzone od podstaw na komputerze oraz skonwertowane ze źródeł analogowych) są liczbami zapisanymi w formie cyfrowej. Obiekt nowych mediów może być opisany językiem matematycznym (np. obraz i kształt mogą być zapisane jako funkcja matematyczna) lub poddany obróbce algorytmicznej (np. za pomocą algorytmu można usunąć szum z fotografii, poprawić kontrast, zmienić proporcje), media stają się programowalne;
2. **modularność** – tak jak fraktale, których struktura nie zmienia się bez względu na skalę, tak samo obiekty nowych mediów zachowują swoją modułarną budowę. Każdy element/obiekt (obrazy, dźwięki, kształty) może być niezależnie wstawiany do danego programu i później edytowany w programie, w którym powstał, bez konieczności modyfikacji całego gotowego produktu – np. filmu czy dokumentu. Obiekt nowych mediów bowiem składa się z niezależnych od siebie części, każda z nich z kolei dzieli się na mniejsze, również niezależne części i tak dalej, aż do poziomu niepodzielnych dalej „atomów” – pikseli, punktów 3D, znaków tekstowych;
3. **automatyzacja** – postać liczbowa i modularność nowych mediów umożliwiają zautomatyzowanie wielu czynności związanych z tworzeniem, obróbką

---

<sup>81</sup> Przeglądu możliwości oferowanych przez nowoczesną sieć komputerowo-telekomunikacyjną dokonuje Waldemar Wieczerzycki w: *Technologie informacyjne dziś i jutro*, „Polonistyka”, 2000/nr 1 (371), s. 32–42.

<sup>82</sup> Lev Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

i udostępnianiem obiektów. Użytkownik komputera modyfikuje (lub tworzy od podstaw) obiekty medialne przy użyciu prostych algorytmów czy szablonów, np. programy do tworzenia szablonów stron internetowych, Photoshop;

4. **wariacyjność (płynność, zmienność)** – obiekt nowych mediów nie jest czymś ustalonym raz na zawsze, ale raczej czymś, co istnieje w wielu odmiennych od siebie wersjach, a nie w powtarzalnych kopiach. Wersje nie są w całości tworzone przez człowieka, ich automatycznym składaniem zajmuje się komputer;
5. **transkodowanie** – nowe media składają się z dwóch warstw: kulturowej (opisują ją takie pojęcia jak: encyklopedia i opowiadanie, fabuła i wątek, kompozycja i punkt widzenia, *mimesis* i *katharsis*, komedia i tragedia) oraz komputerowej (należą tutaj terminy: proces i pakiet, sortowanie i dopasowywanie, funkcja i zmienna, język komputerowy i struktura danych). Obie warstwy oddziałują na siebie, w rezultacie czego powstaje nowa kultura komputerowa – mieszanka znaczeń ludzkich i komputerowych. Kategorie i koncepcje kulturowe są zamieniane na poziomie języka lub znaczenia na nowe, pochodzące z komputerowej ontologii, epistemologii i pragmatyki. Proces zachodzi także w kierunku przeciwnym, np. pojęcia „interfejs” i „baza danych” są wykorzystywane do interpretacji tekstów kultury.

Przemiany zachodzące na gruncie komunikacji oraz systemów informacyjnych zaowocowały także przemianami w kulturze. Życie w natychmiastowości i biegu stworzyło kulturę instant, w której rację bytu ma tylko to, co szybko dostępne. Doskonale wpisują się w nią sformułowania *fast food*, *far car* oraz *fast sex*, a atrybutami są komputer i telefon, pozwalające na utrzymywanie ciągłego kontaktu ze światem z dowolnego miejsca i o dowolnej porze. To kultura, która przyswaja rozrywkę i informacje w postaci impulsów, w możliwie krótkim czasie zdobywając tak wiele informacji i doświadczając tak wielu narracji, jak tylko się da. Jej użytkownicy zmuszeni są dokonywać radykalnych wyborów, które stanowią zagrożenie dla obowiązujących modeli rynkowych (np. widzowie decydują się oglądać filmy i seriale w internecie i w ten sposób pomijają telewizję komercyjną) i które w szczególności zagrażają drukowi (książka na iPodzie czy czytniku Kindle).

Jak pokazują powyższe teoretyczne rozważania, twórcy działający w materii nowych mediów dążą do nawiązania bliskiego kontaktu z odbiorcą w celu lepszego poznania jego potrzeb i oczekiwań. W konsekwencji zmieniają oni widza z biernego obserwatora w aktywnego

użytkownika. Inny status zyskuje także obraz, czyli główny środek oddziaływania na masy. Nie jest już czymś, na co widz wyłącznie patrzy i co porównuje z prawdziwą rzeczywistością, oceniając osiągnięte wrażenie realności. Nowe media pozwalają odbiorcy zanurzyć się w obrazie, powiększyć go i oglądać tylko jego fragmenty, klikając na nie przy założeniu, że uruchomią one hiperłącza. Obrazy stają się interfejsami, za których pomocą człowiek steruje komputerem, uruchamia programy i łączy się z siecią internetową oraz narzędziami umożliwiającymi mu wpływanie na rzeczywistość (np. zmianę prędkości samolotu czy wykonanie skomplikowanej operacji chirurgicznej). Kultura instant wspiera powstawanie utworów będących remiksami, fuzjami czy mashapami. Dźwięk cytowany jest na tle obrazu, obraz – na tle tekstu, natomiast tekst – na tle dźwięków. Owe cytaty mieszają się, dlatego doprowadzają do powstania całkowicie nowego utworu. Na przełomie XX i XXI wieku remiksu używano nie tylko w muzyce, ale także w innych mediach, jak film, literatura czy oprogramowanie komputerowe.

Remiks to tylko jedna z reprezentacji zjawiska, które przybiera obecnie na sile – coraz powszechniej pojawiającej się chęci udziału odbiorcy w tworzeniu treści. Tendencję tę definiuje w dużym stopniu sformułowanie „Web 2.0”, funkcjonujące jako potoczne określenie serwisów internetowych powstałych po 2001 roku, w których działaniu podstawową rolę odgrywa treść generowana przez użytkowników. Serwisy Web 2.0 zmieniły paradygmat interakcji między właścicielami danego portalu i jego użytkownikami, oddając tworzenie większości treści w ręce tych drugich. Pierwsze społeczności internetowe pojawiły się w Stanach Zjednoczonych i były to: Friendster.com (utrzymywanie kontaktów towarzyskich), Tribe.net (aklimatyzacja po przeprowadzce do innego miasta – ułatwia zdobycie pracy i znalezienie mieszkania), LinkedIn (utrzymywanie kontaktów biznesowych) czy MySpace (serwis o przeznaczeniu ogólnorozrywkowym). W Polsce w tym czasie został powołany do życia serwis Grono.

Sean Seton-Rogers z europejskiego oddziału funduszu VC Benchmark Capital wyróżnił osiem cech serwisów Web 2.0<sup>83</sup>:

---

<sup>83</sup> Podaję za: Piotr Zalewski, *Osiem cech Web 2.0*, „internetSTANDARD”, 01.03.2007 r., dostęp: 12.09.2018 r., <https://www.internetstandard.pl/news/Osiem-cech-Web-2-0,107199.html>.

1. **możliwość nawiązywania kontaktów** (*connectedness*);
2. **łamanie istniejących zasad** (*shattering the existng*) – serwisy klasyfikowane jako Web 2.0 powinny dawać użytkownikowi nową wartość, łamać schemat, który do tej pory królował na rynku;
3. **partycypacja** (*sharing*) – łatwe dzielenie się i wymienianie się informacją, aktywne uczestnictwo;
4. **kreatywność** (*creativity*) – dowolność twórcza, np. w świecie gry *Second Life* (2003) właściwie wszystko, od ubrań po przedmioty codziennego użytku czy nieruchomości, jest tworzone przez użytkowników;
5. **niskie koszty** (*low cost*) – serwis Web 2.0 stanowi wielokrotnie mniejszą inwestycję niż serwisy, w których treści tworzone są przez autorów, nie użytkowników serwisu;
6. **to, czego chcę i kiedy chcę** (*what I want*) – każdy użytkownik decyduje, jakie treści, kiedy i w jakiej konfiguracji chce konsumować;
7. **szybkość** (*speed*) – serwis może powstać relatywnie szybko, liczy się dobry pomysł;
8. **„śmiertelność”** (*death*) – przetrwają tylko produkty cieszące się największym powodzeniem wśród użytkowników.

Na większą skalę zjawisko aktywnego odbiorcy daje się zaobserwować w różnego rodzaju kulturach fanowskich. Fenomen fanartów<sup>84</sup> wynika z potrzeby współuczestnictwa w kreowaniu fabuły ulubionych książek, filmów, seriali czy gier komputerowych. Wiąże się to ze specyficznym rodzajem dialogu, który zachodzi między nadawcą a odbiorcą komunikatu. Cechuje go stałość i natychmiastowość, związane ze zjawiskiem konwergencji, które polega na przekazywaniu informacji za pośrednictwem jak największej liczby platform medialnych (internet, telewizja, nośniki CD, DVD, telefony komórkowe, plakaty reklamowe itp.). Upodabniają się one do siebie i zaczynają pełnić podobne funkcje, mimo że pierwotnie miały zupełnie różne zastosowania<sup>85</sup>. Współczesny odbiorca coraz częściej chce, by jego sugestie

---

<sup>84</sup> Dzieła tworzone przez fanów, nawiązujące w jakiś sposób do istniejącego już na rynku produktu (książki, filmu, gry komputerowej).

<sup>85</sup> Medioznawca Henry Jenkins tak opisuje zjawisko konwergencji: „Nie mówimy już o rewolucji cyfrowej, która przewidywała, że stare media zostaną zastąpione nowymi. Teraz mówimy o konwergencji mediów, gdzie stare i nowe media wchodzą w coraz bardziej skomplikowane interakcje. Gdzie każda opowieść, marka, dźwięk, obraz, relacja znajdzie odzwierciedlenie w maksymalnej liczbie kanałów i platform medialnych”. I dalej: „Jako konwergencję rozumiem przepływ treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi, współpracę różnych przemysłów medialnych oraz migracyjne zachowania odbiorców mediów, którzy dotrą niemal wszędzie, poszukując takiej rozrywki, na jaką mają ochotę. Konwergencja to pojęcie opisujące zmiany technologiczne, przemysłowe, kulturowe i społeczne [...]. Konwergencja nie dokonuje się poprzez urządzenia medialne, bez

były uwzględniane przy kreowaniu dalszej części opowieści, z którą związał się w jakiś sposób (np. poprzez rozszerzenie uniwersum danego świata, dodanie bohaterów, rozwinięcie wątków pobocznych). Na tej zasadzie funkcjonują różnego rodzaju dostępne w sieci gry alternatywnej rzeczywistości (*alternative reality games* – ARG<sup>86</sup>), które gromadzą przed komputerami rzesze użytkowników pracujących razem nad rozwikłaniem tajemnicy lub problemu, których wyjaśnienie byłoby niemożliwe dla jednej osoby. Piotr Kubiński na przykładzie trylogii *Matrix* (pierwsza część miała premierę w 1999 roku) analizuje cechy takich złożonych kreacji, nazywając je hybrydami transmedialnymi:

Narracja prowadzona na pośrednictwem utworów różnoznakowych wytwarza nową jakość w odbiorze, ponieważ jej cechą immanentną jest to, że poszczególne utwory pozostają interpretacyjnie niedomknięte. Dopiero wzajemne naświetlanie się tych tekstów umożliwia pełną interpretację całościowego efektu tak skonstruowanej synergicznej narracji transmedialnej<sup>87</sup>.

W przypadku *Matrixa* filmy kinowe stanowiły tylko czubek góry lodowej całej mitologii, kreowanej także w grze komputerowej *Enter the Matrix* (2003) oraz japońskiej animacji *Animatrix* (2003).

Podobnie angażujący charakter mają projekty, do których tworzenia wykorzystywana jest technologia geolokalizacji, a o których jako o narracjach lokalizacyjnych pisze Anna Nacher:

[...] terminem narracji lokalizacyjnych określam przede wszystkim projekty realizowane z wykorzystaniem wiązki technologii składających się m.in. z GPS, aplikacji umożliwiających cyfrowe oznaczanie przestrzeni fizycznej (geotagowanie) oraz odczytywanie znaczników, które dostarczają odbiorcom cyfrową

---

względem na to, jak wyrafinowane mogą się one stać. Konwergencja zachodzi w umysłach pojedynczych konsumentów i poprzez ich społeczne interakcje z innymi konsumentami. Każdy z nas tworzy swoją własną osobistą mitologię z części oraz fragmentów informacji wyłuskanych ze strumienia mediów i przekształconych w zasoby, dzięki którym nadajemy sens naszemu życiu codziennemu. Ponieważ znajduje się tam więcej informacji na dowolny temat, niż ktokolwiek może przechowywać w głowie, to dodatkowa motywacja, by rozmawiać ze sobą o konsumowanych przez nas mediach” (*Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, dz. cyt., s. VII, 9–10).

<sup>86</sup> ARG (*alternative reality games*) to gatunek gier, w którym świat rzeczywisty wykorzystywany jest jako pomost łączący interaktywną fabułę z prowadzącymi rozgrywkę graczami. Elementy opowieści ukrywane są w rozmaitych mediach, takich jak internet, telewizja, gazety czy reklamy. Ten efekt wspólnego doświadczenia gry także w świecie realnym czyni ten gatunek niezwykle popularnym nie tylko wśród twórców gier, ale np. także w branży reklamowej. Cechy i pojęcia związane ściśle z grupą ARG to: pogłębianie przeżycia, wieloplatfomowość, tworzenie kapitału emocjonalnego, immersja, kultura uczestnictwa, kultura wiedzy i zbiorowa inteligencja. W kręgu anglojęzycznym funkcjonują też terminy: *beasting* (od pierwszej gry ARG *The Beast*), *unfiction* (antyfikcja), *immersive fiction* (dosłownie: fikcja immersyjna, czyli taka, która pozwala uczestnikowi na całkowite zanurzenie się w świecie przedstawionym).

<sup>87</sup> Piotr Kubiński, *Gry wideo...*, dz. cyt., s. 307.

zawartość osiągalną wtedy, kiedy ich urządzenia zostaną zlokalizowane w odpowiednim miejscu (co w praktyce oznacza znalezienie się w punkcie przecięcia geokoordynatów) [...] Próbowano to środowisko opisywać na pomocą zestawu pojęć, wysuwając na pierwszy plan przede wszystkim możliwość zautomatyzowanej lokalizacji obiektów w przestrzeni, możliwości jej cyfrowego oznaczania oraz rozmycia granic między danymi cyfrowymi a przestrzenią fizyczną<sup>88</sup>.

Media są w całości podporządkowane potrzebom publiczności. To jej wymagania muszą zaspokoić producenci i jej aprobatę uzyskać, jeśli chcą utrzymać się na rynku. Nieustannie więc szukają sposobów na dotarcie do jak największej liczby jej przedstawicieli, następnie zaś, na podstawie uzyskanych informacji, tak modyfikują produkt, żeby konsument, do którego ostatecznie trafi, miał wkład w proces jego powstawania. Im więcej różnych nośników wykorzystają w tym celu, tym w większym stopniu odbiorca poczuje się zaangażowany. Praktycznie nieograniczonego pola do działania dostarcza im rzeczywistość wirtualna.

## 2.2 Czy właściwie jest rzeczywistość wirtualna?

Termin „rzeczywistość wirtualna” (*virtual reality* – VR) stworzył w 1989 roku Jaron Lanier, artysta cyberpunkowy oraz założyciel i dyrektor konsorcjum komputerowego VPL Research, Inc., zajmującego się produkcją urządzeń elektronicznych<sup>89</sup>. Już wcześniej jednak pojawiła się technologia, za pomocą której człowiek mógł oszukiwać własny umysł. W 1966 roku Ivan Sutherland udoskonalił nakładany na głowę monitor HMD (*head mounted display*), który otaczał używającą go osobę trójwymiarowym obrazem wytwarzanym przez maszynę<sup>90</sup>. Wraz z rozwojem przemysłu komputerowego pojawiały się nowe nazwy określające VR. Do najbardziej popularnych należą: sztuczna rzeczywistość (*artificial reality*)<sup>91</sup>, sztuczne

---

<sup>88</sup> Anna Nacher, *Opowiadać (z) przestrzenią i sieciami – paradoksalne materializacje narracji lokacyjnych*, „Teksty Drugie”, 2015/nr 3, s. 81–82.

<sup>89</sup> Piotr Sitarski, *Co to jest rzeczywistość wirtualna?*, „FA-ART”, 1995/nr 1 (19), s. 36.

<sup>90</sup> „Ekran telewizyjny w prezentacji tworzył wizerunek sceny i gdy oglądający poruszał się czy obracał głowę, komputer zmieniał obraz w taki sposób, by stworzyć wrażenie oglądania rzeczywistego obiektu. Pierwszy HMD nazwano mieczem Damoklesa, ponieważ był tak olbrzymi, że trzeba go było przymocować do sufitu i zacisnąć niebezpiecznie wokół czaszki operatora. Unoszący się w powietrzu sześcienn był pierwszym z jego wirtualnych obiektów” (Richard L. Thompson, *Maja. Świat jako rzeczywistość wirtualna*, przeł. Iwona Szuwalska, Patra, Wrocław 2004, s. 19–20).

<sup>91</sup> Propozycja artysty Myrona Kruegera, który w 1969 roku rozpoczął prace nad „serią multisensorycznych środowisk, które reagowały na obecność widza dzięki użyciu zamieszczonych na platformach czułych na nacisk czujników i promieni podczerwonych” (Jos de Mul, *Rzeczywistość wirtualna – pomiędzy technologią, ontologią a sztuką*, „Kultura Współczesna”, 1999/nr 3 (21), s. 7).

środowiska (*virtual environments*)<sup>92</sup>, światy wirtualne (*virtual worlds*)<sup>93</sup> i cyberprzestrzeń (*cyberspace*)<sup>94</sup>.

Zagadnienie rzeczywistości wirtualnej można rozpatrywać z punktu widzenia techniki i psychologii. W pierwszym wypadku jest ona wyłącznie rezultatem działania odpowiednich urządzeń i jako taka może być łatwo odróżnialna do rzeczywistości: prawdziwy jest ten świat, do którego stworzenia nie potrzeba maszyny. Drugie podejście każe traktować VR jako zjawisko umysłowe ze względu na fakt, że zanurzony w niej człowiek ulega złudzeniu przebywania w innej, alternatywnej rzeczywistości.

Te dwie drogi rozumienia problemu powodują trudności z precyzyjnym zdefiniowaniem terminu. Piotr Sitarski w artykule *Co to jest rzeczywistość wirtualna?* podaje kilka przykładowych formuł, którymi badacze VR starali się ją opisać. Steve Australnis i David Blatner w książce *Silikon Mirage: The Art and Science of Virtual Reality*, wydanej w 1992 roku, określają ją jako „sposób, w jaki ludzie współoddziałują z komputerami i niezmiernie skomplikowanymi danymi, a także obrazują je i manipulują nimi”. Autorzy definicji zwracają uwagę na interakcję, która zachodzi między człowiekiem i komputerem. Z kolei Frank Biocca w artykule *Communication Within Virtual Reality: Creating a Space for Research* z 1992 roku widzi w rzeczywistości wirtualnej zbiór „wielozmysłowych technik komunikacyjnych” kontrolowanych za pośrednictwem komputera. Sitarski uważa, że przymiotnik „wielozmysłowych” odnieść można do zjawiska symulacji, niewątpliwie wykorzystywanego przez twórców sztucznych rzeczywistości<sup>95</sup>.

Amerykański autor i wykładowca Michael Heim podejmuje próbę scharakteryzowania VR poprzez wyliczenie siedmiu cech najlepiej ją określających<sup>96</sup>. Są to:

---

<sup>92</sup> Określenie używane przez specjalistów z NASA i Massachusetts Institute of Technology (Piotr Sitarski, *Co to jest...*, dz. cyt., s. 36).

<sup>93</sup> Nazwa używana w dwóch dużych amerykańskich ośrodkach badawczych: University of North Carolina i University of Washington (tamże, s. 36).

<sup>94</sup> Termin wprowadzony przez Williama Gibsona, amerykańskiego prekursora cyberpunku, w powieści *Neuromancer* z 1984 roku.

<sup>95</sup> Cytaty podają za: Piotr Sitarski, *Co to jest...*, dz. cyt., s. 36.

<sup>96</sup> Podają za: Piotr Sitarski, *Co to jest...*, dz. cyt., s. 37–38. Zob. także: Magdalena Kamińska, „Rzeczywistość wirtualna” jako nowe środowisko. *Przegląd stanowisk. Koncepcja Michaela Heima: rzeczywistość wirtualna jako środowisko egzystencjalne*, w teście: *Rzeczywistość wirtualna jako „ponowne zaczarowanie świata”*. *Pytanie o status poznawczy koncepcji*, Bogucki Wydawnictwo Naukowe, Poznań 2007, s. 90–104.

1. **symulacja** – perfekcyjne naśladowanie określonego fragmentu rzeczywistości, wykorzystywane między innymi w symulatorach wojskowych (symulatory lotu odrzutowcem itp.);
2. **interaktywność** – w wąskim rozumieniu terminu – sytuacja, w której uczestnicy procesu komunikacyjnego przerywają nawzajem swoje kwestie (w odróżnieniu od interaktywności rozumianej szeroko, z którą spotkać się można w tzw. mediach interaktywnych, a która polega na możliwości modyfikowania przez człowieka danych pochodzących z przekaźnika);
3. **sztuczność** (*artificiality*) – Heim rozumie tę cechę podobnie jak Jean Baudrillard rozumie symulację, czyli jako przeniesienie rzeczywistości wirtualnej na otaczający człowieka i kształtowany przez niego świat;
4. **zanurzenie** (*immersion*) – receptory człowieka odbierają bodźce wyprodukowane przez komputer za pośrednictwem specjalnych słuchawek, hełmów mocowanych na głowie, rękawic i kombinezonów przekazujących dane oraz szkieletów zewnętrznych;
5. **całkowite zanurzenie** (*full-body immersion*) – pomysł Myrona Kruegera polegający się na wykorzystaniu układu kamer do śledzenia ruchów człowieka w przestrzeni, aby następnie skutecznie odpowiadać na jego poczynania, system ten może przekazywać jedynie bodźce wizualne i dźwiękowe;
6. **teleobecność** (*telepresence* – zdalna obecność) – wrażenie autentycznego przebywania w wirtualnej rzeczywistości, podczas gdy ciało człowieka znajduje się w przestrzeni zewnętrznego świata;
7. **komunikacja sieciowa** (*networked communication*) – komunikacja odbywająca się za pośrednictwem sieci komputerowych.

Wszystkie te pojęcia z całą pewnością odnoszą się do rzeczywistości wirtualnej, jednak nie mogą stanowić wyłącznej podstawy jej definicji. Wyliczenia tego typu można konstruować na różne sposoby, przy czym w tym wypadku dodatkowo „każda wymieniona właściwość dzieli z rzeczywistością wirtualną tę samą trudność – może być określana przez odniesienie bądź to

do aparatury, bądź do przeżyć uczestnika”<sup>97</sup>. Jednoznaczne określenie, czym jest rzeczywistość wirtualna, nie jest więc ani proste, ani do końca możliwe<sup>98</sup>.

### 3.2 Czy nadejście XXI wieku oznacza kres wszelkich granic?

Współcześnie obserwowana komputeryzacja różnych dziedzin życia prowadzi coraz częściej do zacierania się granic, na których opiera się ludzkie doświadczenie. Slavoj Žižek wskazuje trzy takie granice: między „realnym życiem” a jego mechaniczną symulacją, między obiektywną rzeczywistością a jej fałszywym (iluzorycznym) postrzeganiem przez człowieka oraz między uczuciami, stanami i postawami jednostki a niezmiennym twardym rdzeniem jej jaźni<sup>99</sup>. Obecnie każda z nich jest w jakiś sposób zagrożona.

Pierwszą granicę eliminują technobiologia, genetyka oraz bioinżynieria, umożliwiające wykonywanie skomplikowanych operacji na DNA zarodka jeszcze przed umieszczeniem go w macicy (genetyczna diagnostyka preimplantacyjna – *preimplantation genetic diagnosis*, PGD). Otwiera to nowe możliwości przed przyszłymi rodzicami, do których już niedługo może należeć wybór, w które geny wyposażą swoje dziecko<sup>100</sup>. Ujawnienie mechanizmów działania natury powoduje, że stopniowo staje się ona produktem technicznym, czymś, co można zasymulować. W takim przypadku jedyną dostępną realnością jest leżąca u jej podstaw struktura DNA. Zniesienie tej granicy można zaobserwować w ruchach posthumanistycznych, których przedstawicielami są m.in. Ihab Hassan, Neil Badmington, Cary Wolfe, Eugene Thacker

---

<sup>97</sup> Podaję za: Piotr Sitarski, *Co to jest...*, dz. cyt., s. 38.

<sup>98</sup> Problem wirtualnej rzeczywistości poruszany jest w wielu pracach naukowych. Zob. wywiad z Judsonem Rosebushem opublikowany po raz pierwszy w paryskim piśmie „Pixel” w 1993 roku (nr 13), polski przekład [brak nazwiska tłumacza]: *A właściwie czym jest rzeczywistość wirtualna?*, „Brulion” 1994/nr 1 (23–24), s. 165–168; Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieciem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, dz. cyt.; *Estetyka wirtualności*, red. Michał Ostrowicki, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2005; *Rzeczywistość wirtualna. Światy przedstawione w nauce i sztuce*, red. Ewa Kochan, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2005; *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną. Teksty wykładów wygłoszonych na sympozjum naukowym zorganizowanym przez Oddział Polskiej Akademii Nauk i Wydział Teologiczny UAM w Poznaniu dnia 7 grudnia 2005 roku*, Ośrodek Wydawnictw Naukowych, Poznań 2006; trzy teksty: Jean Baudrillard, *Przemoc w wirtualnej i zintegrowanej rzeczywistości* (przeł. Mateusz Salwa), *Melodramat różnicy (albo zemsta skolonizowanych)* (przeł. Piotr Schollenberger), *O radykalnej niepewności lub myśl jako sobowtór* (przeł. Małgorzata A. Szyszkowska), w: „Sztuka i Filozofia”, 2006/nr 29, s. 15–31, 32–44, 45–55; *Definiowanie McLuhana. Media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, red. Marek Sokołowski, Katedra Socjologii Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn 2006.

<sup>99</sup> Slavoj Žižek, *Przekleństwo fantazji*, przeł. Adam Chmielewski, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001, s. 200–201.

<sup>100</sup> Zob. Alicja Kępińska, *Bliskość „Obcego”*, w: *Klan cyborgów. Mariaż człowieka z technologią*, pod red. Grażyny Gajewskiej i Jacka Jagielskiego, Wydawnictwo Fundacji Collegium Europaeum Gnesnense, Gniezno 2008, s. 69.

czy Jill Didur. Posthumanizm wiąże się ze zmianą paradygmatu myślenia o człowieku, nie odrzuca on tradycji humanizmu, składnia raczej do krytycznego namysłu nad realnymi kontekstami wartości uważanych za humanistyczne, takich jak równość, tolerancja czy sprawiedliwość. Można wyróżnić dwa jego odgałęzienia, reprezentowane przez:

1. technokratów i technofilów – entuzjaści radykalnie zmieniającej się pod wpływem technologii sytuacji człowieka,
2. technofobów i biokonserwatystów – zwolennicy ruchów głoszących apokaliptyczne wizje końca człowieka i zniszczenia natury ludzkiej.

Dodatkowo w ruchach posthumanistycznych zauważyć można dwie przeciwstawne orientacje, kładące nacisk na zupełnie różne możliwości rozwoju postspołeczeństwa. Jedną jest orientacja „sucha”, związana z technologią i cyfryzacją. Drugą – orientacja „mokra”, odnosząca się do życia organicznego i kładąca nacisk na jego materialne i cielesne podstawy oraz na środowiskową przynależność każdej jego formy, łącznie z tymi, które istnieją tylko dzięki biotechnologiom.

Blisko posthumanizmu stoi transhumanizm, związany z działalnością takich badaczy jak Nikołaj Fiodorow, Fereidoun M. Esfandiary – FM-2030 czy Max More.

Według transhumanistów właściwy stosunek do nowych technologii polega na ich odpowiednim użyciu, a nie na stosowaniu zakazów czy ograniczeń dostępu. Zmiany zachodzące w społeczeństwie pod wpływem technologii nie są zatem niczym złym, wręcz przeciwnie, mają pozytywne efekty, takie jak chociażby wzrost długości życia, poprawa kondycji fizycznej i psychicznej czy zwiększenie możliwości ludzkich i sztucznych inteligencji.

Jednym z nurtów transhumanizmu jest ekstrapianizm, wywodzący się z technofilii i pragnienia przejścia człowieka w kolejną fazę rozwoju. Pozytywne cechy istoty postludzkiej miałyby zostać wzmocnione, a wady i ograniczenia, z którymi się obecnie zmagają, zminimalizowane lub wyeliminowane.

W odpowiedzi na dopuszczenie wysoko zaawansowanej technologii do ludzkiego organizmu w kulturze narodziło się słowo „cyborg”. Zaczęto nim określać hybrydę burzącą tradycyjne podziały między umysłem a mechanizmem, zwierzęciem a człowiekiem, naturalnym a stymulowanym rozwojem, życiem a śmiercią. Oswajanie tworu, jakim stał się cyborg, przez

dyskurs akademicki zapoczątkowała publikacja tekstu Donny Haraway *Manifest cyborgów: nauka, technika i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych* w 1985 roku. Badaczka stwierdza w nim, że cyborg „jest organizmem cybernetycznym, hybrydą maszyny i organizmu, wytworem rzeczywistości społecznej i fikcji. [...] Pod koniec XX wieku, naszego czasu, mitycznego czasu, wszyscy jesteśmy chimerami, wymyślonymi i sfabrykowanymi hybrydami maszyny i organizmu, słowem, jesteśmy cyborgami”<sup>101</sup>.

Wirtualna rzeczywistość, generowana przez specjalną aparaturę, znosi drugą granicę, gdyż podważa różnicę między prawdą a pozorem. Žižek uważa, że dzisiejsze społeczeństwo jest świadkiem przejścia od modernistycznej „przejrzystości” technologii do jej postmodernistycznej „nieprzejrzystości”:

[...] modernistyczna technologia jest „przejrzysta” w sensie zachowania iluzji zrozumienia tego, „jak działa maszyna”, tj. ekran interfejsu miał umożliwić użytkownikowi bezpośredni dostęp do maszyny za ekranem; użytkownik miał „rozumieć” jej funkcjonowanie, a w idealnych warunkach nawet umieć racjonalnie ją zrekonstruować. Postmodernistyczna „przejrzystość” oznacza coś wręcz przeciwnego do tej postawy analitycznego, globalnego planowania: ekran interfejsu ma ukrywać funkcjonującą za nim maszynę i możliwie najwierniej symulować nasze codzienne doświadczenie (w interfejsie typu Macintosh komendy słowne zostały zastąpione prostym klikaniem myszką w znaki ikoniczne...); jednakże ceną tego złudzenia ciągłości z naszym codziennym otoczeniem jest to, że użytkownik „przyzwyczajają się do nieprzejrzystej technologii” – digitalna maszynieria „poza ekranem” powraca do stanu całkowitej nieprzenikalności, a nawet niewidzialności. Innymi słowy, użytkownik rezygnuje z wysiłku zrozumienia funkcjonowania komputera, godząc się z tym, że w swojej interakcji z cyberprzestrzenią jest wrzucony w nieprzejrzystą sytuację [...]. Jeżeli wszechświat modernistyczny jest wszechświatem ukrytym za ekranem, wszechświatem bitów, przewodów, układów scalonych, płynącego w nich prądu elektrycznego, to wszechświat postmodernistyczny jest wszechświatem naiwnej ufności w ekran, która sprawia, że nieistotne staje się poszukiwanie tego, „co kryje się za nim”<sup>102</sup>.

Na podobnej zasadzie działają nowoczesne media, bombardujące widza taką ilością obrazów i informacji, że przestaje on dostrzegać ich głębię.

Ostatnią granicę burzy sama istota wirtualnych światów, w których człowiek zyskuje niemal nieograniczoną wolność w sferze konstruowania i rekonstruowania własnej tożsamości. Użytkownik sieci może przywdziewać rozmaite maski, zmieniać własną osobowość zależnie od

---

<sup>101</sup> Donna Haraway, *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*, dz. cyt.

<sup>102</sup> Tamże, s. 198.

sytuacji komunikacyjnej, bez narażania się na zdemaskowanie prawdziwego ja w bezpośrednim kontakcie z innym człowiekiem. W konsekwencji jednostkowa tożsamość ulega rozproszeniu, rozmyciu i fragmentaryzacji, a tym samym traci rdzeń, który kiedyś spajał ją w stabilną całość<sup>103</sup>.

Bill Gates dostrzegł w wirtualnych światach urzeczywistnienie „kapitalizmu pozbawionego tarć”, do których zaliczyć można wszelkie, występujące w każdym społeczeństwie, trudności materialne, antagonizmy społeczne czy stosunki władzy<sup>104</sup>. Wymiana informacji w VR odbywa się pomiędzy wszystkimi użytkownikami, niezależnie od ich rasy, narodowości, płci czy pozycji społecznej. Sytuacja ta wydaje się korzystna, gdyż VR, znosząc nierówności i uprzedzenia, może stać się jedyną płaszczyzną porozumienia ponad podziałami. Istnieje jednak niebezpieczeństwo, że taka forma komunikacji (właśnie ze względu na eliminację owych „tarć”) zostanie potraktowana przez użytkowników wirtualnych sieci jako doskonała alternatywa wobec niewygodnych i często krzywdzących bezpośrednich kontaktów<sup>105</sup>.

## 4.2 Narodziny gracza

Powyższa analiza istoty wirtualnej rzeczywistości stanowi podwaliny pod próbę ustalenia przyczyn wykształcenia się w kulturze XXI wieku nowej postawy odbiorczej – mieszkańca sztucznych światów, obeznanego z najnowocześniejszą technologią, poszukującego silnych wrażeń, odbieranych na wielu poziomach percepcji.

---

<sup>103</sup> Por. Agnieszka Gromkowska, *Tożsamość w cyber-przestrzeni – (re)konstrukcje i (re)prezentacje*, „Kultura Współczesna”, 1999/nr 3 (21), s. 36–49.

<sup>104</sup> Podaję za: Slavoj Žižek, *Przekleństwo fantazji*, dz. cyt., s. 234.

<sup>105</sup> Przykładem takiego zjawiska w społeczeństwie Japonii są tzw. otaku – „dzieci mediów”, które nad bezpośrednie kontakty międzyludzkie przedkładają komunikację za pośrednictwem wirtualnej rzeczywistości: „Otaku funkcjonują w zaczarowanej i upozorowanej rzeczywistości mediów niemal w sposób solipsystyczny, a granica między doświadczeniem «realnym» i fikcją ulega w ich przypadku całkowitemu zamazaniu. Otaku cechuje swoisty fetyszizm informacyjny, którego pierwotnym źródłem zdaje się być edukacja w szkołach, gdzie dzieci uczone są postrzegać świat w kategoriach danych i informacji, fragmentarycznie, bez uzyskiwania «wizji całości». Wiedza nie jest wartościowana i ma charakter encyklopedyczny – tak jak gdyby życie było quizem telewizyjnym. Informacje stają się celem samym w sobie i są oderwane od kontekstu społecznego.

Niektórzy japońscy socjologowie twierdzą, że członkowie pokolenia otaku nie mają rzeczywistych sympatii i kochanków, że nie są zdolni do nawiązywania realnych związków emocjonalnych, a anonimowy i narcystyczny charakter cyber-przestrzeni i komputerów daje im poczucie bezpieczeństwa i zwalnia od odpowiedzialności. W świat ludzkiej (czy jeszcze ludzkiej?) seksualności wprowadzają ich bohaterowie cyber-przestrzeni, mangi i gier komputerowych” (Agnieszka Gromkowska, dz. cyt., s. 43).

Kiedy zatem narodził się gracz? Bo oczywiście to o nim tutaj mowa. Czy w epoce ludycznych zabaw, które porywały ludzkość jeszcze przed pojawieniem się słowa pisanego? Czy szedł w karnawałowym pochodzie razem z innymi wyzwolonymi z okowów czasu urzędowego współbraćmi, których opisywał Michaił Bachtin? A może zmaterializował się na kartach rozpraw Johana Huizingi i Rogera Caillois, kiedy próbowali uchwycić ideę zabawy? Kim jest współczesny odbiorca kultury masowej, fizycznie siedzący przed ciekłokrystalicznym ekranem komputera, psychicznie zaś nieobecny, zanurzony w rzeczywistości sztucznie wygenerowanej przez maszynę? Czy wszystkie te opisy dotyczą jednej osoby?

Żeby odpowiedzieć na to pytanie, trzeba zastanowić się nad tym, co tak naprawdę dzieje się z odbiorcą kultury, gdy wchodzi w rolę gracza. Czy człowiek zagłębiający się w lekturze pasjonującej wielopoziomowej powieści jest graczem w mniejszym stopniu niż ktoś, kto spędza długie godziny w świecie gry wideo? Na tak postawione pytanie nie można odpowiedzieć twierdząco, choć kuszące wydaje się utożsamienie rozgrywki prowadzonej w wirtualnym świecie z aktywnością psychoruchową większą niż ta, z którą mamy do czynienia w przypadku odbioru literatury czy filmu.

Pojęcie gry rozumianej jako czynność pojawia się w badaniach z zakresu ludologii jako jedno z głównych założeń tej dziedziny badań. Ale czytanie, oglądanie oraz bezpośrednio po nich następujące interpretowanie i analizowanie to również czynności, które w badaniach humanistycznych są podstawowym działaniem podejmowanym przez czytelnika i widza, którzy reagują na dzieło literackie czy filmowe. Gra nie jest jednak literaturą, podobnie jak nie jest nią film. Skoro zatem humanistyka wykształciła bogatą terminologię opisu procesu odbioru kultury słownej (pisanej i mówionej) oraz obrazkowej (w tym filmowej), warto pochylić się nad tym, czy istnieją jakieś specyficzne narzędzia wykorzystywane w odbiorze gry.

Zasadnicza kwestia do rozważenia, która pojawia się w związku z powyższym zagadnieniem, wiąże się z dwoma pytaniami: „W jakim stopniu czynności takie jak czytanie i oglądanie są tożsame z czynnością grania?” oraz „W jakim stopniu wszystkie one różnią się między sobą?”. Tego typu rozważania staną się podstawą do określenia rozbieżności i podobieństw między graczem a czytelnikiem oraz między graczem a widzem.

## 5.2 Literacka metafora gracza

W 1965 roku Stanisław Lem opublikował opowiadanie *Dwóch młodych ludzi*. W utworze pojawiają się dwaj bohaterowie, którzy znajdują się w sytuacjach skrajnie różnych. Pierwszy z nich przebywa w domu nad wąwozem, z którego rozciąga się malowniczy widok na skały kanionu skąpane w promieniach zachodzącego słońca. Opis krajobrazu jest drobiazgowy i poetycki. Czytelnik ma wrażenie uczestnictwa w magicznej chwili, w której dziewicza i płoża natura daje się poznać ludzkiemu oku i pozwala człowiekowi delektować się jej pięknem:

Zmierzch łagodził ostrość skał, unaoczniał ich podobieństwo do sfinksów i gryfów, bezkształtne za dnia bruzdy zmieniał w oczy, przydawał im wzroku i ta jego niepochwytne, spokojna praca w kamiennej scenerii wydobywała z niej coraz nowe, choć coraz bardziej domyślne tylko efekty, w miarę jak odbierał przedmiotom barwy, wciąż rozrzutniej szafując w głębiach fioletem, a u zenitu zielonością. Całe światło wracało jakby do nieba, a znieruchomiełe skosy obłoków odbierały czarno przekreślonemu słońcu resztkę sił<sup>106</sup>.

Bohater, który znajduje się w tej niezwyklej scenerii, nie dostrzega jej uroku. Jego myśli skierowane są ku zupełnie innemu miejscu – wewnątrz gwiazdowego pojazdu, gnąjącego z niewyobrażalną prędkością przez przestrzeń kosmiczną. Jest to wizja, którą generuje w jego mózgu podłączona do niego maszyna:

[...] leżał w hamaku z głową odrzuconą w tył, włosy zakrywała mu metalowa siateczka, przylegająca do czaszki, ręce miał po dziecinnemu przykurczone do piersi, jakby trzymał w nich coś niewidzialnego a drogiego, oddychał szybko, a gałki oczne obracały się pod napiętą skórą powiek. Od metalowego okola siatki spływały giętkie kable, łącząc się z aparatem, który stał na trójnożnym stoliku, ciężki, jak wykuty z chropawego srebra. Wirowały tam powoli cztery szprychowe bębny w takt podmrużującego zielonkawo, katodowego motylka, który roziskrzył się, pulsując, a w miarę jak gęstniała ciemność, z seledynowego widemka stawał się źródłem światła, wyraźnym konturem obrysowującego twarz człowieka. Ale on nie wiedział o tym, bo już od dawna był w nocy. Mikroskopijne kryształki, utrwalone w taśmach ferromagnetycznych, słały zwiśniętymi luźno kabelkami w głąb jego głowy falę za falą impulsów, wypełniających obrazami wszystkie zmysły<sup>107</sup>.

Drugi bohater opowiadania jest pasażerem międzygalaktycznego statku. On także jest podłączony do maszyny, która wytwarza w jego umyśle fałszywy obraz rzeczywistości:

Siedział – w wytartych, płóciennych portkach, które na kolanach ubielił kamienny pył – u krawędzi wielkiego obrywu i czując na skroni taskotanie włosów, rozburzonych przez wiatr, patrzył na wielki kanion pod

---

<sup>106</sup> Stanisław Lem, *Dwóch młodych ludzi*, w: tegoż, *Polowanie*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1965, s. 5–6.

<sup>107</sup> Tamże, s. 6.

upalnym niebem, na dalekie, miniaturowe dęby, na chłodną otchłań, wypełnioną powietrzem niebieskawym i ruchliwym jak woda, na zamknięty niby w szkle rysunek skalnych potworów, sięgających horyzontu – tylko brudzy urwisk rozmywały się w największej dali, gdzie piętrowe głazy dorównywały ziarenkom piasku<sup>108</sup>.

Jak widać, obie postaci występujące w utworze mają zupełnie inne wyobrażenie na temat świata, w którym chciałyby żyć. Pierwsza z nich, znudzona monotonią ziemskiej egzystencji, marzy o ekscytujących podróżach kosmicznych, druga, zamknięta w metalowym kadłubie statku, tęskni za wolną i otwartą przestrzenią. Wirtualna rzeczywistość pozwala im zakosztować wszystkiego, czego nie mogą mieć w realnym świecie. Wytwarza doskonałą iluzję, która przejmuje władzę nad wszystkimi zmysłami bohaterów. Pogrążeni w niej całkowicie znajdują szczęście, które w rzeczywistości, nie byłoby pewnie tak łatwe do osiągnięcia.

W kontekście przytoczonego opowiadania należy zwrócić uwagę na dwie postacie, które prezentują różne postawy odbiorcze wobec prezentowanych w tekście wydarzeń. Pierwszą z nich jest bohater opowiadania Lema (a właściwie dwóch bohaterów, ponieważ obaj przyjmują taką samą postawę wobec świata realnego oraz rzeczywistości wirtualnej). Druga postać to czytelnik opowiadania, czyli żywa osoba, która jest odbiorcą treści stworzonych przez mistrza polskiej fantastyki naukowej. Oczywiście obie instancje odbiorcze pochodzą z zupełnie innych przestrzeni i zdecydowanie nie są równorzędne względem siebie. Jeśli weźmiemy pod uwagę poziom wiedzy o świecie rzeczywistym i przedstawionym w tekście, bohater opowiadania stoi niżej niż realny czytelnik. W przypadku tekstu *Dwóch młodych ludzi* mamy jednak do czynienia z nietypową sytuacją. Mianowicie bohaterowie utworu wchodzą w rolę odbiorców rzeczywistych (rola podobna do roli żywego czytelnika opowiadania) w momencie, gdy decydują się na wejście do wirtualnego świata generowanego w ich umysłach przez maszynę. Czy zatem możemy powiedzieć, że dla nich sztuczna rzeczywistość komputera staje się tym samym, czym dla czytelnika rzeczywistego jest opowiadanie Lema?

Zanim w toku rozważań wyklaruje się odpowiedź na tak zadane pytanie, warto porównać doświadczenia odbiorcze dwóch wyodrębnionych powyżej postaci. Czytelnik rzeczywisty opowiadania znajduje się na zewnątrz świata przedstawionego i dzięki tej perspektywie zyskuje możliwość zdecydowanie najszerszego spojrzenia na wydarzenia opisywane przez Lema. Interpretuje je w kontekście swoich indywidualnych wyobrażeń o świecie, doświadczeń

---

<sup>108</sup> Tamże, s. 12.

osobistych oraz wiedzy o rzeczywistości, w której żyje naprawdę. Bohater opowiadania, który jest jednocześnie odbiorcą rzeczywistości wirtualnej, obcuje ze światem, którego doświadcza za pomocą wszystkich swoich zmysłów. Dzięki połączeniu z maszyną w jego umyśle generowany jest obraz rzeczywistości, w której w pełni się zanurza, nie pamiętając już, że tak naprawdę jego ciało znajduje się gdzie indziej – poza komputerowym światem. W tym wypadku zachodzi zjawisko całkowitej immersji, zespolenia się bohatera ze sztucznie wytworzonym światem na każdym poziomie percepcji. Bohater nie jest więc świadomy swojej fizycznej obecności gdzie indziej, ponieważ jego receptory zmysłowe odbierają bodźce dostarczane do jego umysłu przez maszynę zupełnie tak samo, jak odbierane są bodźce przesyłane do receptorów zmysłowych człowieka żyjącego w realnym świecie, otaczającym każdego z nas.

Można zatem powiedzieć, że czytelnik rzeczywisty opowiadania Lema reaguje na bodźce, które generuje jego umysł i świadomość pod wpływem kontaktu z tekstem. Mamy tutaj do czynienia z trzecią z wymienianych przez Romana Ingardena warstw dzieła literackiego – warstwą wyglądków uschematyzowanych<sup>109</sup>. Czytelnik przetwarza impulsy pochodzące z jego umysłu (z wewnątrz) na obrazy i treści, które buduje w procesie odbioru dzieła, bazując na swojej wiedzy o świecie i indywidualnym jego postrzeganiu.

Z kolei bohater utworu *Dwóch młodych ludzi* w momencie, gdy staje się odbiorcą wirtualnej rzeczywistości, całkowicie się w niej zanurza, a jego zmysły zaczynają reagować na bodźce wysyłane do niego z zewnątrz – przez maszynę. Jest to zatem inny rodzaj odbioru. Immersja odcina bohatera od rzeczywistości, w której znajduje się jego ciało, oszukując jego umysł, że oto cała jego osoba (ciało i świadomość) znajdują się w nowej przestrzeni. Dla bohatera tekstu Lema właśnie ta przestrzeń staje się miejscem do życia – nie zna i nie chce znać innej.

Warto w tym miejscu przytoczyć koncepcję filozoficzną stworzoną przez Stanisława Lema, która definiuje stan, w jakim znajduje się bohater opowiadania *Dwóch młodych ludzi*.

---

<sup>109</sup> Roman Ingarden wyróżnia cztery podstawowe warstwy dzieła literackiego (rozumianego jako dzieło sztuki): „Dzieło literackie jest tworem wielowarstwowym, w którym należy odróżnić: a) warstwę brzmień słownych, jako też tworów i charakterów językowo-brzmieniowych wyższego rzędu; b) warstwę znaczeniową, zbudowaną z sensów zdań wchodzących w skład dzieła; c) warstwę uschematyzowanych wyglądków, przez które przejawiają się przedmioty w dziele przedstawione; d) warstwę przedmiotów przedstawionych, a mianowicie przedstawionych przez czysto intencjonalne stany rzeczy, które są wyznaczone przez sensy zdań wchodzących w skład dzieła” (Roman Ingarden, *Formy poznawania dzieła literackiego*, „Pamiętnik Literacki”, 1936, t. 33, nr 1/4, s. 165).

W wydanej po raz pierwszy w 1964 roku *Summie technologiae* mistrz polskiej fantastyki naukowej zaprezentował koncepcję fantomatyki. Oparł ją na pomysłach maszyny (fantomatu), generującej w ludzkim umyśle światy do złudzenia przypominające rzeczywistość<sup>110</sup>. Ludzie podłączeni do niej ulegają tak doskonałej iluzji, że mają wrażenie autentyczności swoich przeżyć:

Fantomatyka oznacza [...] utworzenie połączeń d w u k i e r u n k o w y c h między „sztuczną rzeczywistością” a jej odbiorcą. Innymi słowami, fantomatyka jest sztuką ze sprzężeniem zwrotnym. [...] Fantomatyka oznacza stworzenie sytuacji, w której żadnych „wyjść” ze świata stworzonej fikcji w świat realny nie ma. [...]

Co może przeżywać człowiek podłączony do fantomatycznego generatora? Wszystko. Może wspinać się na ściany alpejskie, wędrować bez skafandra i maski tlenowej po Księżycu, zdobywać, na czele oddanej drużyny, w dzwoniącej zbroi, średniowieczne groty lub biegun północny. Może być sławiony przez tłumy jako zwycięzca maratonu lub największy poeta wszystkich czasów i z rąk króla szwedzkiego przyjmować Nagrodę Nobla, kochać z wzajemnością Mme de Pompadour, pojedynkować się z Jagonem, aby pomścić Otella, być samemu zaszytym przez siepaczy mafii. Może też czuć, jak wyrastają mu olbrzymie orle skrzydła, latać, albo znów stać się rybą i pędzić życie wśród raf koralowych; jako ogromny żartacz mknąć z otwartą paszczą na stada ofiar, ba! porwać kąpiących się ludzi, zjadać ich ze smakiem i trawić w spokojnym zakątku podwodnej swojej pieczary. Może być dwumetrowej wysokości Murzynem albo faraonem Amenhotepem, albo Attylą lub, niejako na odwrót, świętym, może być prorokiem wraz z gwarancją, że się jego proroctwa spełnią co do joty, może umrzeć, zmartwychwstać, i to wiele, wiele razy<sup>111</sup>.

Fantomatyka więc, podobnie jak zjawisko konwergencji, powoduje zmianę tradycyjnych relacji nadawczo-odbiorczych – z dawnego odbiorcy biernego czyni aktywnego uczestnika, bohatera zaprogramowanych wydarzeń.

---

<sup>110</sup> W dalszej części rozprawy Lem rozwija koncepcję fantomatyki i wprowadza pojęcia takie jak:

- teletaksja – podłączenie człowieka do maszyny, która jest tylko ogniwem pośrednim pomiędzy nim a światem rzeczywistym: „Można np. konstruować dokładne modele człowieka, których wszystkie receptory (wzroku, słuchu, węchu, równowagi, czucia etc.) podłączone są odpowiednio do jego dróg czuciowych, i to samo dotyczy całokształtu nerwów motorycznych. «Podłączony domózkowo» sobowtór, czy też «zdalnik», może np. przebywać w kraterze wulkanu, na szczycie Mont Everestu czy w kosmicznej przestrzeni, albo prowadzić konwersację towarzyską w Londynie, podczas gdy osobnik nim zawiadujący przez cały czas przebywa w Warszawie”;
- fantoplikacja – podłączenie dróg nerwowych jednej osoby do takich samych dróg nerwowych innej osoby: „Dzięki takiemu zabiegowi [...] tysiąc osób naraz może «brać udział» w biegu maratońskim, patrzeć oczami biegacza, odczuwać jego ruchy jako swoje, jednym słowem, identyfikować swe doznania z jego doznaniem w daleko idący sposób” (Stanisław Lem, *Summa technologiae*, postłowie Jerzy Jarzębski, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2000, s. 277, 278).

<sup>111</sup> Tamże, s. 247–248.

Stanisław Lem dzieli fantomatykę na dwie podstawowe kategorie – obwodową i centralną (ośrodkową) – wyodrębnione ze względu na sposób stymulowania ludzkiego mózgu. Do pierwszej należą rytuały wprowadzania ludzi w stan ekstazy za pomocą różnego rodzaju bodźców: motorycznych (taniec), słuchowych (stały powtarzający się rytm) czy wizualnych, najczęściej praktykowane w społecznościach plemiennych. Fantomatyka obwodowa jest więc pośrednim działaniem na mózg. Jej bezpośrednim rodzajem jest z kolei fantomatyka centralna, która sprowadza się do zażywania substancji takich jak meskalina, psylocybina, haszysz, alkohol, wywar z muchomorów itp. Wpływają one na ośrodkowy układ nerwowy (m.in. na śródmózgowie i pień mózgu) i powodują doznania „subiektywnie podniosłe, rozkoszne, czasem apelujące raczej do estetycznych, to znów do emocjonalnych stron ducha”<sup>112</sup>.

Zjawisko fantomatyki opiera się więc na nadzorowaniu biochemicznych funkcji organizmu. Kontrolowane są jednak wyłącznie bodźce wprowadzane do mózgu, nie zaś to, co się w nim pod ich wpływem dzieje, czyli kształtowanie się indywidualnych dla każdego człowieka sądów, myśli, doznań czy skojarzeń. Lem wyjaśnia ten problem następująco:

[...] materiał eksperymentalny, jaki uzyskano podczas drażnienia różnych okolic mózgu ludzkiego (przy operacjach), wskazuje, że w każdym mózgu takie same czy podobne treści są utrwalane inaczej. Język, jakim przemawiają nasze nerwy do naszych mózgów, jest praktycznie tożsamy u wszystkich ludzi, natomiast język, czy raczej sposób kodowania wspomnień i kręgów skojarzeniowych, jest wysoce indywidualny. Łatwo się o tym przekonać, bo wspomnienia łączą się w sposób określony tylko dla jednostki. Tak np. ból może się komuś kojarzyć z cierpieniem wzniosłym i karą za przewiny, a komuś innemu może sprawić przewrotną uciechę<sup>113</sup>.

Okazuje się jednak, że przy dostatecznie dużym zaangażowaniu ze strony osoby obsługującej fantomat, zmiana stałych elementów świadomości człowieka, określających między innymi jego światopogląd, staje się możliwa, choć oczywiście niezmiernie trudna:

Jeśli ktoś [...] wierzy, że „ludzie są dobrzy”, a my, już to fantomatycznymi wizjami, już to dzięki odpowiedniej inscenizacji wydarzeń, będziemy go przez dłuższy czas nieustannie zderzać z ludzką nikczemnością i podłością, przekonanie o zacności naszego rodzaju może ów człowiek porzucić. A więc i fantomatyka obwodowa może odpowiednimi zabiegami wpłynąć na zmianę sądów, nawet mocno już zakorzenionych. Im więcej doświadczeń ma za sobą człowiek, tym trudniej o taką zmianę. Szczególnie zaś trudno jest podważyć sądy

---

<sup>112</sup> Tamże, s. 257–258.

<sup>113</sup> Tamże, s. 264.

metafizyczne, ze względu na wspomniane i właściwe ich obecności blokowanie informacji z ich strukturą sprzeczną<sup>114</sup>.

Lem porównuje zjawisko fantomatyki do różnych technik rozrywkowych współczesności, takich jak wesołe miasteczka, pokazy iluzjonistów czy pałace duchów. Zaznacza jednak, że:

Fantomatykę nazywamy „techniką rozrykową” ze względu na jej genetyczne powiązania z takimi technikami dnia dzisiejszego, co nie przesądza o jej przyszłych, być może uniwersalistycznych aspiracjach<sup>115</sup>.

## 6.2 Pierwszy portret gracza

Ze strefą rozrywki i kultury masowej nierozzerwalnie wiąże się postać gracza. Użytkownik gier komputerowych znajduje się gdzieś pośrodku dwóch postaw odbiorczych widocznych w opowiadaniu Stanisława Lema *Dwóch młodych ludzi*. Mimo iż współczesne technologie są zdolne do produkcji maszyn umożliwiających wprowadzenie odbiorcę w stan, w którym doświadcza całkowitej immersji, rynek gier komputerowych nie wykorzystuje jeszcze na szeroką skalę całego potencjału tych akcesoriów<sup>116</sup>. Tradycyjne gry komputerowe wymagają od użytkownika zetknięcia się z oprogramowaniem oraz urządzeniami (komputer, monitor, klawiatura, mysz lub konsola i pad), które nie są przezroczyste i których istnienia jest on całkowicie świadomy. Owe elementy stanowią interfejs łączący odbiorcę z wirtualnym światem gry. Zanurzony w sztucznej przestrzeni, wraz ze wzrostem poziomu immersji gracz zapomina częściowo o tym interfejsie, nie wyzbywa się jednak całkowicie poczucia ciągłego z nim kontaktu. Innymi słowy, interfejs jest koniecznym elementem do tego, by immersja mogła zaistnieć, jednak by mogła trwać, powinien stać się jak najmniej widoczny<sup>117</sup>. W przypadku gier komputerowych nie znika on całkowicie. Gracz, poruszając skonstruowaną

---

<sup>114</sup> Tamże, s. 269.

<sup>115</sup> Tamże, s. 259.

<sup>116</sup> Dla przykładu gogle wirtualnej rzeczywistości Sony PlayStation VR wydają się bardzo przyszłościową technologią, która być może zdominuje rynek gier komercyjnych. Na razie jednak urządzenie to jest fantastyczną nowinką technologiczną.

<sup>117</sup> Literackim odpowiednikiem interfejsu jest druk, za którego pośrednictwem zostały utrwalone na papierze litery. Roman Ingarden pisze o „dziele literackim w piśmie utrwalonym” następująco: „[...] zazwyczaj [...] dzieła literackie są nam dziś dostępne przede wszystkim pod postacią druku lub pisma. Wprowadza to w budowę dzieła literackiego pewną dalszą komplikację, ponieważ znaki pisarskie spełniają funkcję reprezentowania brzmień słownych. Trzeba już tu podkreślić, że znaki pisarskie (drukarskie) nie są identyczne z pewną ilością atramentu lub czernidła drukarskiego na papierze, które tylko ułatwia percepcję postaci typowej słowa pisanego. Pismo resp. druk stanowi walny środek do «utrwalenia» dzieła literackiego i jest jednym z jego fundamentów bytowych. Obcowanie czytelnika z dziełem literackim za pośrednictwem pisma stwarza ze swej strony pewną komplikację w sposobie poznawania dzieła” (*Formy poznawania dzieła literackiego*, dz. cyt., s. 166).

przez siebie postacią w grze, mimo ogromnego do niej przywiązania nie przestaje być realną osobą – człowiekiem siedzącym przed ekranem komputera.

Doświadczenie odbiorcze gracza można porównać do przeżyć bohaterów powieści *Neuromancer* Williama Gibsona – wydanej w 1984 roku i uznanej za Biblię pokolenia zafascynowanego cyberpunkiem, rodzącym się wówczas podgatunkiem literatury *science fiction*. Byli to ludzie pasjonujący się technologią, prowadzący jednak nieciekawie życie w przemysłowych metropoliach. Wirtualna rzeczywistość pozwoliła im oderwać się od takiej egzystencji, umożliwiając wcielenie się w bohaterów ulubionych opowieści – komputerowych kowbojów, którzy jakkolwiek realność dawno zastąpili już rzędami zer i jedynek.

W *Neuromancerze* Gibson buduje obraz cyberprzestrzeni (matrycy), która stanowi globalną sieć, będącą przestrzennym odwzorowaniem informacji umieszczonych w komputerach całego świata. Strukturą przypomina ona olbrzymią bibliotekę, z której zasobów posiadacz karty bibliotecznej (kodu lub hasła) może w każdej chwili skorzystać. Istnieją w niej pomieszczenia, do których dostęp mają tylko nieliczni użytkownicy sieci, upoważnieni do tego dzięki specjalnemu przeszkoleniu lub wysokiej pozycji społecznej. Osoba chcąc przedostać się do cyberprzestrzeni musi skorzystać z wyposażenia, w którego skład wchodzi trody (zestawy mocowane na głowie) oraz dek (konsola). Przy ich pomocy łączy się ona z matrycą, po której może podróżować ponad nieskończonymi bazami danych, przybierającymi najróżniejsze formy i kształty. W powieściach Gibsona jest wiele opisów tego sztucznego świata, niezwykle plastycznych i efektownych, tworzących wizję, która nawet po ponad trzydziestu latach od powstania urzeka kolejne pokolenia czytelników:

Konsensualna halucynacja, doświadczana każdego dnia przez miliardy uprawnionych użytkowników we wszystkich krajach, przez dzieci nauczone pojęć matematycznych... Graficzne odwzorowanie danych pobieranych z banków wszystkich komputerów świata. Niewyobrażalna złożoność...

Świetliste linie przebiegały bezprzestrzeń umysłu, skupiska i konstelacje danych. Jak światła wielkiego miasta, coraz dalsze...<sup>118</sup>.

Był niczym dziecko, które dorasta na brzegu oceanu i uznaje go za rzecz naturalną jak niebo. Nic jednak nie wie o prądach, trasach statków, zawiłościach pogody. Już w szkole posługiwał się dekiem, zabawką przenoszącą w bezkres przestrzeni, która nie była przestrzenią, a niewyobrażalnie złożoną konsensualną

---

<sup>118</sup> William Gibson, *Neuromancer*, przeł. Piotr W. Cholewa, Wydawnictwo Książnica, Katowice 2009, s. 59.

halucynacją całej ludzkości: do matrycy, cyberprzestrzeni. Jak neonowe gwiazdy płonęły tam wielkie rdzenie korporacji, dane tak gęste, że człowiek ryzykował przeciążenie sensoryczne, gdy próbował zobaczyć coś więcej niż najogólniejszy zarys<sup>119</sup>.

*Tam nie ma tam.* Tego uczyli dzieci, kiedy tłumaczyli, co to jest cyberprzestrzeń. Pamiętała wykład uśmiechniętego nauczyciela w przedszkolu dla dzieci urzędników kompleksu. Pamiętała obrazy migające na ekranie: piloci w ogromnych hełmach i niezgrabnych rękawicach, neuroelektronicznie prymitywny „świat wirtualny”, technikę efektywniej spinającą ich z samolotami, pary miniaturowych terminali wideo, pompujących komputerowo generowany strumień danych bojowych, wibrotaktylne rękawice sprzężeniowe, dające wrażenie dotykowego świata klawiszy i spustów... W miarę rozwoju techniki zmniejszały się hełmy, wideoterminale doznawały atrofii...

Pochyliła się, wzięła trody, potrząsnęła nimi, by uwolnić z plątaniny przewodów.

Tam nie ma tam.

Rozwinęła elastyczną opaskę i umocowała trody na skroniach – jeden z najbardziej typowych gestów ludzkiego świata, jednak sama rzadko go wykonywała. Wcisnęła klawisz testy baterii Ono-Sendai. Zielony, w normie. Włączyła zasilanie i sypialnia zniknęła za bezbarwną ścianą sensorycznego tła. Umysł wypełnił wodospad białego szumu.

Palce nacisnęły przypadkowy klawisz i została wystrzelona przez mur zakłóceń w tłoczną otchłań, pojęciową pustkę cyberprzestrzeni; jaskrawa kratownica matrycy rozciągała się wokół niczym nieskończona klatka<sup>120</sup>.

Mimo że cyberprzestrzeń przedstawiona jest przez Gibsona jako jasny i otwarty świat nieograniczonych możliwości<sup>121</sup>, ludzie w niej przybywający często postrzegają ją jako chaotyczną i nieuporządkowaną. Wynika to z faktu, że istota ludzka nie potrafi jednorazowo przetworzyć milionów gigabajtów informacji, którymi jest bombardowana w matrycy. Nawet doświadczony kowboj cyberprzestrzeni, Turner, jest zdezorientowany po połączeniu z siecią:

---

<sup>119</sup> William Gibson, *Graf Zero*, przeł. Piotr W. Cholewa, wyd. 2, Zysk i Spółka, Poznań 1999, s. 48.

<sup>120</sup> William Gibson, *Mona Liza Turbo*, przeł. Piotr W. Cholewa, Zysk i Spółka, Poznań 1997, s. 47.

<sup>121</sup> Wskazują na to określenia typu:

- „jasne kraty logik” (*Neuromancer*, s. 9);
- „orgiami z płynnego neonu” (*Neuromancer*, s. 60);
- „labirynt tęczyowych pikseli” (*Neuromancer*, s. 67);
- „nieskończony, neonowy pejzaż miasta; złożoność porażająca wzrok”, „lśniące iglice tuzina identycznych wież danych” (*Neuromancer*, s. 267);
- „hipnotycznie zawikłane koronki tęczy, struktury delikatne jak kryształy śniegu na okiennej szybie” (*Neuromancer*, s. 211);
- „jaskrawa ciemność pełna gwiazd i wiatru” (*Graf Zero*, s. 37).

Maszynowe sny powodowały szczególny zawrót głowy. [...] Jeszcze raz zamknął oczy... Zaskoczyło znowu, stopniowo: migotliwy, nieliniowy potok faktów i odczuć zmysłowych, rodzaj opowieści przekazywanych w surrealistycznych przeskokach i cięciach. Mgliście przypominało jazdę rollercoasterem, który przefazowywał z istnienia w niebyt i z powrotem w przypadkowych, niewiarygodnie szybkich interwałach, po każdym pulsie nicości zmieniając wysokość, kąt i kierunek. Tyle że te zmiany nie miały nic wspólnego z fizyczną orientacją, a raczej z błyskawicznymi przekształceniami systemu paradygmatów i symboli. Te dane nigdy nie były przeznaczone dla ludzkiego odbiornika<sup>122</sup>.

Matryca jest przestrzenią społeczną, doskonale odzwierciedlającą mechanizmy działania kapitalistycznych systemów politycznych. Jednostka może należeć do struktur kontrolujących międzynarodowy rynek przemysłowy i posiadać dostęp do cyberprzestrzeni lub nie należeć i wieść nieciekawego żywota w świecie rzeczywistym. Nie zmienia to jednak faktu, że oba światy podlegają tej samej władzy: wielonarodowym korporacjom, których symbolem są olbrzymie gmachy, górujące nad światowymi stolicami. Źródłem potęgi tak funkcjonującego układu jest wysokorozwinięta technika.

To właśnie ona pociąga gracza, zaś jej możliwości fascynują go do tego stopnia, że jest gotowy zawierzyć jej całkowicie i otworzyć się na generowaną za jej pośrednictwem symulację.

## 7.2 Gracz a odbiorca wirtualny

Gdyby poszukać odpowiednika postawy odbiorczej, którą prezentuje gracz w modelach literaturoznawczych, bliską wydaje się koncepcja czytelnika modelowego, skonstruowana oraz szeroko opisana przez Umberta Eco<sup>123</sup>. Oprócz rzeczywistego autora i odbiorcy (autora i odbiorcy empirycznego) zakłada ona istnienie dwóch dodatkowych instancji odbiorczo-nadawczych, funkcjonujących na poziomie samego tekstu literackiego. Mowa oczywiście o autorze oraz czytelniku modelowym. Pierwszy z nich odpowiada za intencję dzieła, za ukryty w nim przekaz, drugi zaś za deszyfrację tego przekazu. Autor modelowy dzieła jest więc w nierozdzielny sposób powiązany z czytelnikiem modelowym. W praktyce oznacza to tyle, że czytelnik modelowy jest przygotowany (intelektualnie oraz merytorycznie) do odczytania wszystkich treści wpisanych w tekst przez autora modelowego.

---

<sup>122</sup> William Gibson, *Graf Zero*, dz. cyt., s. 32.

<sup>123</sup> Umberto Eco, *Czytelnik modelowy*, „Pamiętnik Literacki”, 1987/z. 2, s. 287–305.

Powyższe myślenie wynika z założenia czynionego przez Eco, że tekst sam w sobie jest niekompletny i ułomny. Do pełnego zaistnienia potrzebuje czytelnika, który dokona jego aktualizacji, czyli ujawni to, co nie zostało wypowiedziane na poziomie tekstowego wyrażenia się autora. Innymi słowy, tekst jest pełen białych plam, które dla czytelnika stanowią pole do interpretacji<sup>124</sup>.

Ustanowienie instancji czytelnika modelowego jest dla Eco konsekwencją faktu, że nie zawsze kompetencje autora empirycznego pokrywają się z kompetencjami czytelnika empirycznego. Do odczytania tekstu oprócz sprawności językowych potrzebne są także inne umiejętności, jak choćby znajomość realiów historycznych i obyczajowych, w których powstawało dzieło, czy ogólna wiedza o świecie oraz o zjawiskach z różnych dziedzin nauki. W dotarciu do istoty tekstu te elementy są tak samo ważne jak gesty, mimika i ton głosu podczas rozmowy twarzą w twarz.

Autor dzieła literackiego w momencie jego tworzenia zakłada istnienie czytelnika, który będzie posiadał takie same kompetencje jak on sam, a co za tym idzie – będzie w stanie odczytać

---

<sup>124</sup> Owe białe plamy Roman Ingarden nazywa miejscami niedookreślenia, które czytelnik wypełnia w trakcie lektury tekstu: „O ile np. w tekście *Pana Tadeusza* niema zupełnie wzmianki, czy Tadeusz był blondynem, czy nie, to jest on (jako przedmiot przedstawiony) pod tym względem niedookreślony, jakkolwiek *implicite* wiadomo, że musiał mieć jakąś barwę włosów. [...] Tę właśnie stronę czy wzgląd, co do którego nie wiadomo dokładnie, jaki jest dany przedmiot, nazywamy «miejscem niedookreślenia». Każda z rzeczy, osób, procesów czy zdarzeń w dziele przedstawionych ma bardzo wiele takich miejsc niedookreślenia. Zwłaszcza zaś, jeżeli chodzi o losy przedmiotów przedstawionych, to zazwyczaj całe okresy ich życia czy istnienia w ogóle nie dochodzą *explicite* do przedstawienia, a tem samem są nie dookreślone pod takim lub innym względem. [...] Otóż ażeby czytelnik adekwatnie zrekonstruował świat przedstawiony, musi on umieć nieraz, jeżeli tekst tego wymaga, czytać «między wierszami» i wyznaczać intencjonalnie także te strony czy stany przedmiotów przedstawionych, które *explicite* nie są określone. W tem dookreślaniu, uzupełnianiu przedmiotów przedstawionych zaznacza się własna twórczość czytelnika: musi on nie tylko dorozumieć się tego, co *implicite* lub «między wierszami» jest zaznaczone, lecz nadto z własnej inicjatywy i pomysłowości «wypełnić» miejsca niedookreślone w granicach tego, co tekst sugeruje i dopuszcza. Odbywa się to zazwyczaj bez specjalnego zamierzenia czytelnika. Po prostu puszczane są «wodze fantazji» naszej i konstruujemy przedmioty przedstawione także pod takimi względami, które przez tekst dzieła nie są dookreślone. Jak to robimy w poszczególnym wypadku, to zależy nie tylko od właściwości dzieła, ale także od czytelnika i stanu, w którym on się właśnie podczas czytania znajduje. Toteż pod tym względem mogą występować znaczne różnice pomiędzy poszczególnymi konkretyzacjami jednego i tego samego dzieła, wytwarzanymi nawet przez tego samego czytelnika w różnych odczytaniach dzieła” (*Formy poznawania...*, dz. cyt., s. 176–177).

Poszczególne lektury tego samego tekstu badacz nazywa jego konkretyzacjami: „Dzieło literackie, np. *Nieboską komedję* Z. Krasińskiego, należy przeciwstawić jego poszczególnym konkretyzacjiom, które powstają przy poszczególnych odczytaniach tego samego dzieła (ew. przy wystawieniu go na scenie). Samo dzieło literackie (w przeciwstawieniu do jego konkretyzacji) jest tworem schematycznym. To znaczy, że niektóre jego warstwy, zwłaszcza warstwa przedmiotów przedstawionych i warstwa wyglądown, zawierają w sobie «miejscza niedookreślenia». W konkretyzacjiach dzieła literackiego dokonuje się «wypełnienie» miejsc niedookreślenia, jednak nie wszystkich i nie zawsze w jednaki sposób. Konkretyzacja dzieła literackiego jest więc także tworem schematycznym, lecz w mniejszym stopniu niż samo dzieło” (tamże, s. 165–166).

wszelkie tropy i treści umieszczone w tekście<sup>125</sup>. Powołując do życia czytelnika modelowego, nadawca wyobraża sobie, że podczas interpretowania ten doskonały czytelnik będzie wykonywał takie same ruchy, które wykonywał on sam podczas tworzenia tekstu. Czytelnik modelowy ma być więc zdolny do współpracy wedle wizji autora.

Oczywiście czytelnik nie jest niewolnikiem autora. Nierzadko podejmuje on szereg działań nieprzewidzianych przez twórcę, które rozszerzają zakres możliwych interpretacji dzieła, przekształcając je z tekstu zamkniętego w dzieło otwarte – niedokończone, wieloznaczne, otwarte na różne interpretacje oraz celowo interpretacje te stymulujące. Ostatecznie bowiem to wysiłek odbiorcy ma kluczowe znaczenie dla pełnego zaistnienia dzieła, o czym trafnie wypowiedział się Roman Ingarden:

Czytanie dzieła można przeto porównać do zwiedzania pewnego kraju, z tą istotną różnicą, że ów „kraj” nie jest w tym wypadku realny i że potrzebny jest z naszej strony pewien wysiłek, by go utrzymać w aktualności<sup>126</sup>.

Aktywny odbiorca to zarówno czytelnik obcujący z tekstem literackim, jak i (a może przede wszystkim) gracz, uruchamiający grę komputerową. Na podobne działania tych dwóch instancji odbiorczych wskazuje Dominika Urbańska-Galanciak, wyodrębniając na podstawie badań własnych strategie odbioru gier komputerowych:

Zgodność w sposobie recepcji gry komputerowej i dzieła literackiego polega bowiem na tym, że w obu przypadkach tekst, z którym obcuje odbiorca, traci w toku lektury swoją autonomię. Proces recepcji jest wynikiem przetwarzania przekazu przez jego aktywnego odbiorcę, wkomponowania i interpretowania treści komunikatu w kontekście własnych doświadczeń i założeń światopoglądowych. Ponadto uniwersum gry, podobnie jak dzieła literackiego, kształtowane jest z budulca, którego dostarcza rzeczywistość. Komunikowany czy to przez dzieło literackie, czy też przez kreację wirtualnego świata stan ma zawsze charakter antropologiczny. Jest

---

<sup>125</sup> O zaburzeniu toku automatycznego odczytywania kolejnych zdań tekstu w kontekście zdań je poprzedzających pisze Roman Ingarden: „[...] treść utworu – przy odpowiednim czytaniu – organizuje się jakby automatycznie w pewną zwartą całość znaczeniową (sensową) wyższego rzędu, nie jest zaś «składanką» sensów zdań poszczególnych. I dopiero wówczas, gdy istotnie uda nam się uaktualizować «zorganizowaną» całość sensową danego utworu, rozumiemy jego «treść». Oczywiście nie zawsze się nam to udaje, nie zawsze w szczególności bez osobnego zastanawiania się nad sensem zdań poszczególnych i bez powracania do zdań, już uprzednio przeczytanych, i ich korygowania. Czasem i namyślanie się nad sensem zdań poszczególnych i wielokrotne powracanie do zdań już przeczytanych niewiele nam pomaga: tekstu nie rozumiemy, zawiera on jakby «białe plamy» zdań niezrozumianych lub niezrozumiałych” (tamże, s. 171–172).

<sup>126</sup> Tamże, s. 185.

odpowiednikiem wiedzy i porządku wartości jego autora, pewnym subiektywnym obrazem świata, otwierającym możliwość wyboru jego interpretacji w zależności od kontekstu czy kompetencji poznawczych odbiorcy<sup>127</sup>.

Autor, który zda sobie sprawę z powyższych zależności, pracując nad dziełem, będzie mógł sam zdecydować, do jakiego stopnia chce czytelnika naprowadzać na swoją wizję tekstu, a do jakiego dać mu wolną rękę w poszukiwaniu i kształtowaniu szeregu jego indywidualnych interpretacji.

Podobnego wyboru dokonuje designer planujący koncept gry komputerowej, artysta projektujący jej szatę graficzną czy programista kodujący wszystkie jej elementy. Różnica może jednak polegać na tym, że dzieło kultury, którym niewątpliwie jest gra komputerowa, chce być jak najbardziej otwarte na odbiorcę<sup>128</sup>. Założenie to ma związek ze zmianami komunikacyjnymi, które zaczęły zachodzić w kulturze po pojawieniu się mediów elektronicznych.

## 8.2 Komunikacja interaktywna w społeczeństwie zer i jedynek

Zetknięcie się człowieka z rzeczywistością wirtualną wpłynęło na niego w dużym stopniu, modyfikując jego percepcję i tożsamość. Internet zapewnia użytkownikom sieci

---

<sup>127</sup> Dominika Urbańska-Galanciak, *Homo players...*, dz. cyt., s. 26–27. Badaczka, odwołując się do stylów odbioru wypracowanych przez Michała Głowińskiego (styl mityczny, alegoryczny, symboliczny, instrumentalny, mimetyczny, ekspresyjny, estetyzujący), analizuje różne zachowania graczy komputerowych rozpięte na skali styl odtwórczy–styl kreatywny. Gracze, dla których dominującym stylem odbioru jest styl odtwórczy, traktują gry komputerowe jako sposób spędzania wolnego czasu, który zaspokaja ich potrzebę odpoczynku. Wybierają oni gry proste, o nieskomplikowanej fabule i ograniczonych opcjach wyboru scenariusza rozgrywki. Z kolei osoby, którym bliższy jest kreatywny styl odbioru, sięgają po gry z rozbudowaną narracją i gęszczeniem wyborów oraz otwartym światem i możliwością interakcji z innymi użytkownikami. Angażują się oni także w inne aktywności skupione wokół ulubionych gier: dyskusje na forach internetowych, opracowywanie poradników do gier, organizowanie turniejów międzyklanowych. Jednym słowem, bliskie są im wszystkie działania, które poszerzają spektrum rozrywki. Warto podkreślić, że ten sam gracz raz może prezentować odtwórczy styl odbioru, innym zaś razem kreatywny (tamże, s. 219–240). Por. Michał Głowiński, *Style odbioru. Szkice o komunikacji literackiej*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1977.

<sup>128</sup> Trafnego podsumowania różnicy między dokonywaną przez czytelnika interpretacją a działaniem gracza dokonuje Piotr Kubiński: „Novum, jakie przynoszą gry wideo, polega na wprowadzeniu innego rodzaju partycypacji, co niesie trudne do przecenienia konsekwencje tekstowe: o ile media tradycyjne (literatura, film, telewizja czy komiks) pozwalają odbiorcy np. uzupełnić otwartą kompozycję fabularną o własną interpretację czy konkretyzować miejsca niedookreślenia, o tyle wszystkie te czynności mają charakter wyłącznie intelektualny. Tymczasem gry wideo wymagają dodatkowo wykonywania konkretnych, fizycznych działań: z n a c z ą c y c h (a więc konstytuujących akcję i rodzące się w toku gry znaczenia) m a n i p u l a c j i, które dokonywane są za pomocą określonych narzędzi dostępu. Manipulacje te są kluczowym komponentem gry wideo jako całości, stanowią jej istotę. Oznacza to, że w trakcie korzystania z gry użytkownik musi wykonywać pewne działanie na utworze, wybierać spośród rozmaitych możliwości – a zatem dokonywać a k t u s p r a w c z e g o na materii gry” (*Gry wideo...*, dz. cyt., s. 30–31).

nieograniczony dostęp do wszelkich form aktywnego uczestnictwa w sztucznej rzeczywistości: poczty elektronicznej, czatów, forów dyskusyjnych, komunikatorów oraz interaktywnych gier komputerowych. Wszystkie te przemiany doprowadziły do sytuacji, w której granica między tym, co widoczne jest na ekranie komputera, a tym, co znajduje się za oknem pokoju, ulega zatarciu, a często zupełnie znika.

Tadeusz Miczka udowadnia, że w dobie nowoczesnych mediów największy wpływ na tożsamość człowieka mają trzy nowe strategie zachowań komunikacyjnych. Mimo że nie można jeszcze mówić o nich jako o procesach dokonanych, badacz proponuje nazywać je przesunięciami komunikacyjnymi<sup>129</sup>.

Pierwsze przesunięcie polega na przechodzeniu od lekturowego odbioru świata do poznawania go poprzez nawigację (surfowanie, ircowanie itp.). Współcześnie tradycyjne teksty, czytane linearnie<sup>130</sup>, wypierane są przez hiperteksty, które otwierają się na interpretacje mające charakter rozgałęziony, rozszczępiony, odsyłające do kilku miejsc jednocześnie.

W drugim przypadku mamy do czynienia z zastępowaniem standardowej jednokierunkowej transmisji informacji działaniami interaktywnymi. Definiowane są one w różny sposób, począwszy od przepływu informacji między człowiekiem a maszyną w ustalonej kolejności, poprzez formy wzorowane na komunikacji *face to face*, a na komunikowaniu intrapersonalnym skończywszy. We wszystkich tych przypadkach najistotniejszym elementem jest wymiana.

Trzecie przesunięcie przenosi aktywnego użytkownika sieci z rzeczywistości empirycznej do rzeczywistości stworzonej przy użyciu maszyny. Traci on dystans do przestrzeni obserwowanej

---

<sup>129</sup> Zob. Tadeusz Miczka, *Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej*, w: *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną. Teksty wykładów wygłoszonych na sympozjum naukowym zorganizowanym przez Oddział Polskiej Akademii Nauk i Wydział Teologiczny UAM w Poznaniu dnia 7 grudnia 2005 roku*, Ośrodek Wydawnictw Naukowych, Poznań 2006, s. 35–40.

<sup>130</sup> Linearność rozumiana jest tutaj jako czytanie kolejno następujących po sobie fragmentów tekstu, dzięki czemu zachowany zostaje sens całości dzieła. Tak strukturę dzieła sztuki opisuje Roman Ingarden: „Własna struktura dzieła wyznacza przy tym pewien w każdym poszczególnym wypadku ściśle określony porządek następstwa jego części, a korelatywnie i faz zapoznawania się z temi częściami. Porządek ten nie może być zmieniony bez wprowadzenia istotnych zaburzeń w budowie dzieła, a w skrajnych wypadkach bez zupełnego jego zniszczenia. To też wszelkie odchylenia porządku poznawania części dzieła od porządku tych części (gdyby ktoś np. czytał jakieś dzieło rozdziałami «od końca») wpływają destruktywnie na całość powstającej konkretyzacji, a tem samym pociągają za sobą nieadekwatność percepcji dzieła” (*Formy poznawania...*, dz. cyt., s. 184).

na monitorze komputera i zanurza się w niej do tego stopnia, że zaczyna postrzegać ją jako miejsce istniejące naprawdę.

Powyżej przytoczone zmiany w zachowaniach komunikacyjnych nie eliminują ze współczesnej kultury form takich jak lektura, transmisja czy percepcja. Są jednak sygnałem, że ludzka świadomość poszukuje nowych sposobów nawiązania kontaktu z wciąż zmieniającym się światem.

## ROZDZIAŁ 3:

Wzajemne zależności zachodzące pomiędzy  
grą a graczem

### 1.3 Gra jako tekst otwarty

W poprzednim rozdziale pojawiło się porównanie postawy odbiorczej gracza do literackiego czytelnika modelowego. Idąc dalej tym tropem, warto zastanowić się nad tym, czy teoria literatury posiada gatunek bliski w swojej konstrukcji złożonemu dziełu kultury, jakim jest gra komputerowa. Wydaje się, że warta rozpatrzenia jest w tym kontekście koncepcja dzieła otwartego. Umberto Eco tak definiuje ten pojęmy termin:

Z tekstem „otwartym” mamy do czynienia wówczas, gdy autor [...] decyduje [...] do jakiego stopnia musi kontrolować współdziałanie ze strony czytelnika i gdzie należy je pobudzać, dokąd kierować, gdzie ma ono przekształcić się w nieskrępowaną przygodę interpretacyjną. Powie „kwiat” i chociaż będzie wiedział (i chciał), że od tego słowa rozejdzie się zapach wszystkich nieobecnych kwiatów, będzie też wiedział z pewnością, że nie rozejdzie się aromat dobrze odstałej nalewki; będzie poszerzał lub zawężał, tak jak chce, grę nieograniczonej semiozy<sup>131</sup>.

Chcąc jak najlepiej uchwycić istotę dzieła otwartego, Umberto Eco sięga po inną gałąź kultury, jaką jest muzyka. Utwór muzyczny w jego pojęciu jest doskonałą reprezentacją idei dzieła niedokończonego, stawiającego przed odbiorcą zadanie dopełnienia go lub – więcej – powołania go do życia poprzez twórczą interpretację zasad, które zawarł w dziele jego twórca. Ten akt wolności jest jednocześnie sporym wyzwaniem zarówno dla autora tekstu kultury, jak i jego odbiorcy. To tak, jakby dwóm nieznanym mówiącym w dwóch językach, które pochodzą jednak od jednego wspólnego prajęzyka, nagle kazano prowadzić rozmowę na bardzo wysublimowanym poziomie, dotykającą abstrakcyjnych pojęć i trudno uchwytanych w mowie treści (np. egzystencjalnych czy filozoficznych). Koncepcja dzieła otwartego zakłada zaistnienie aktu wzajemnego zaufania między nadawcą a odbiorcą. Autor dzieła wierzy w możliwości swojego czytelnika, pokłada nadzieję w jego inteligencji i znajomości kultury w stopniu, który pozwoli mu na odkodowanie intencji zawartej w dziele, a następnie na jej twórczą interpretację. Z kolei odbiorca ufa autorowi, że ten zna go na tyle dobrze, by umieścić na jego drodze właściwe drogowskazy, które pomogą mu doznać pełni obcowania z tekstem, a tym samym wzbogacą go intelektualnie i duchowo. Koncepcja dzieła otwartego zakłada powstanie głębokiej więzi pomiędzy dwiema instancjami twórczymi: nadawcą i odbiorcą.

---

<sup>131</sup> Umberto Eco, *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, przeł. Lesław Eustachiewicz, Jadwiga Gałuszka, Alina Kreisberg, Michał Oleksiuk, Krzysztof Żaboklicki, wyd. 3, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2008, s. 295.

Umberto Eco opisuje tę relację na przykładzie kompozytora oraz interpretatora dzieła muzycznego:

Nowe dzieła muzyczne nie tworzą [...] przekazów określonych i ukończonych, nie mają kształtu jednoznacznego, lecz dają możliwość tworzenia różnych form, zależnie od inicjatywy wykonawcy. Nie są to dzieła skończone, które należy poznać i odtworzyć w określonym kształcie, ale dzieła „otwarte”, którym ostateczną formę nadaje interpretator w momencie, kiedy spełnia funkcję pośrednika<sup>132</sup>.

Eco w swoim wywodzie przeciwstawia dzieła muzyki klasycznej utworom o kombinatorycznej strukturze. Klasyczną muzyką jest taka forma wyrazu kompozytora, która wymaga od odbiorcy wiernego odtworzenia dźwięków ułożonych w zamkniętej strukturze i utrwalonych za pomocą umownych znaków muzycznych. Takie dzieło nie pozostawia miejsca na jakąkolwiek twórczą improwizację, wynikającą z wrażliwości interpretatora oraz jego indywidualnego odczuwania dzieła. W muzyce instrumentalnej XX wieku Eco zauważa jednak utwory, które łączy wspólna cecha: ich konstrukcja zakłada aktywność twórczą wykonawcy, który nie tylko może na swój własny sposób interpretować sekwencję znaków muzycznych, ale także dostaje szansę oddziaływania na formę utworu, określając zgodnie ze swoją wizją artystyczną wartości nut czy nawet następstwo poszczególnych dźwięków<sup>133</sup>.

Taki dialog z dziełem kultury prowadzi do sytuacji, w której za każdym razem, gdy odbiorca odczytuje lub wykonuje tekst, przybiera on nieco inną formę. W konsekwencji z każdym kolejnym kontaktem z dziełem przez jedną lub różne osoby powstaje ono jakby na nowo. Nie

---

<sup>132</sup> Tamże, s. 69.

<sup>133</sup> Eco przytacza (tamże, s. 67–68) zaledwie cztery ze, jak sam twierdzi, sporej puli przykładów ilustrujących poetykę otwartego dzieła muzycznego. Są to:

1. *Klavierstück XI* niemieckiego kompozytora Karlheinz Stockhausena – z szeregu różnych odcinków muzycznych odbiorca wybiera ten, od którego chce rozpocząć wykonywanie utworu;
2. *Sekwencja na flet solo* Luciana Beria – układ dźwięków i dynamika są określone, o wartości nut i o tym, z jaką częstotliwością będą wykonywane, decyduje muzyk, kierując się odpowiednią pulsacją metronomiczną;
3. *Scambi* Henriego Pousseura – kompozycja składa się z szesnastu przebiegów muzycznych, każdy z przebiegów można połączyć z dwoma innymi, nie naruszając spójności i logicznej struktury dzieła. Możliwość rozpoczynania i kończenia utworu dowolnym przebiegiem pozwala stworzyć wiele kombinacji;
4. *Trzecia sonata fortepianowa* Pierre'a Bouleza – część pierwsza składa się z dziesięciu przebiegów muzycznych zapisanych na dziesięciu odrębnych kartkach papieru, można nimi dowolnie dysponować jak fiszkami. Część druga składa się z czterech przebiegów o strukturze cyklicznej, wykonawca ma możliwość rozpoczęcia tej części od dowolnego przebiegu, który następnie łączy z kolejnymi w celu zamknięcia całego cyklu. Wewnątrz przebiegów możliwości interpretacji są ograniczone, z wyjątkiem jednego, w obrębie którego od wykonawcy zależy tempo utworu.

jest to jednak różne odczytanie tego samego utworu otwartego, co wskazywałoby jedynie na wielość interpretacji, których można dokonać w jego obrębie, ale możliwość budowania odmiennych od siebie strukturalnie tekstów za każdym zetknięciem się z nimi. Taką węższą kategorię dzieł otwartych Eco nazywa „dziełami w ruchu”. Podlegają pod nią teksty materialnie nieukończone i z racji tego, mogące przybierać najróżniejsze struktury.

Pojęcia „dzieła otwartego” Eco używa więc do określenia nowej dialektyki stosunków między dziełem i interpretatorem. Z jednej strony dzieło sztuki jest skomponowane w taki sposób, że odbiorca może odtworzyć jego oryginalny, zaprojektowany przez twórcę kształt (w tym sensie jest dziełem zamkniętym), z drugiej – odbiorca odtwarza pierwotny kształt dzieła z indywidualnej perspektywy za pomocą własnej wrażliwości. Im więcej możliwości interpretacji oraz aspektów pracy z dziełem ukazywanych odbiorcy, tym większa wartość estetyczna dzieła. Konstruując z kolei dzieło w ruchu, autor wychodzi jeszcze bardziej naprzeciw odbiorcy niż w przypadku tekstu otwartego z wielością interpretacji. Pozwala on bowiem swojemu odbiorcy na uzupełnienie dzieła, na swobodne wejście w jego świat i dokonanie w nim twórczej interwencji. Twórca nie zachęca jednak do interwencji przypadkowych, chaotycznych i bezkształtnych. Odbiorca dostaje możliwość działania wolnego i niczym nieskrępowanego, jednak nie należy zapominać o tym, że odbywa się ono w świecie zaprojektowanym przez autora, pod którym to on będzie chciał się ostatecznie podpisać niezależnie od tego, co w akcie odczytania uczyni z dziełem czytelnik.

Nadawca pozostawia więc odbiorcy dzieło do dokończenia. Nie wie dokładnie, w jaki sposób zostanie ono dopełnione, wie natomiast, że to skończone dzieło będzie jego dziełem (nie cudzym) oraz że u kresu dialogu interpretacyjnego utwór przybierze formę, której on będzie autorem. Dzieje się tak, ponieważ twórca udostępnia odbiorcy możliwości już racjonalnie zorganizowane, ukierunkowane i wyposażone we wskazówki określające sposób ukończenia dzieła<sup>134</sup>.

Dobrym przykładem dzieła w ruchu jest przywoływany przez Eco budynek Wydziału Architektury Uniwersytetu w Caracas, nazywany uczelnią codziennie od nowa komponowaną. Sale uczelni zbudowane są z ruchomych płyt, które profesorowie i studenci mogą przesuwąć i reorganizować w zależności od swoich potrzeb. W ten sposób aranżują i komponują

---

<sup>134</sup> Tamże, s. 94–95.

przestrzeń odpowiadającą na przykład aktualnie omawianym na zajęciach zagadnieniom architektonicznym i urbanistycznym.

W przypadku gier komputerowych to rozgrywka jest finalnym dziełem. Rozgrywka za każdym razem ustanawiana na nowo i z każdym podejściem wyglądająca w mniejszym lub większym stopniu inaczej. To od gracza zależy, jak potoczą się losy kierowanej przez niego wirtualnej postaci. To on wybiera, którą drogą podąży, które drzwi otworzy, z którą postacią porozmawia, komu pomoże, a komu zaszkodzi. W ten sposób buduje rozgrywkę i odkrywa historię przygotowaną dla niego przez autora scenariusza gry.

Podobnie jak w przypadku literatury, tak i w świecie gier istnieją dzieła, których twórca chce po prostu przeprowadzić gracza od punktu A do punktu B. Historia i rozgrywka są wówczas linearne, a gracz podąża za wskazówkami, które umieścił dla niego w świecie gry autor. Istnieje jednak cała grupa gier nieliniarnych, w których gracz staje na skrzyżowaniu dróg i od tego, jaką podejmie decyzję, zależą losy prowadzonego przez niego bohatera, a często także innych postaci, które spotyka podczas rozgrywki, oraz całego świata przedstawionego. W tym wypadku wielość rozwiązań postawionych przed graczem potęguje dodatkowo mnogość możliwych rozgrywek.

Co ważne, zarówno gry określone powyżej jako linearne, jak i te opisane jako nieliniarne są dziełami otwartymi. Takie stwierdzenie niesie ze sobą definicja rozgrywki, która jest doświadczeniem świata gry unikatowym za każdym razem zarówno dla wielu graczy, jak i dla jednej osoby, która po raz któryś w nią gra. Identyczny układ rozgrywki nigdy nie zaistnieje dwa razy. Człowiek sterujący wirtualnym awatarem fizycznie nie jest w stanie dwa razy powtórzyć dokładnie tej samej sekwencji ruchów. Zawsze jego reakcja w danym momencie będzie albo wolniejsza, albo szybsza, albo po prostu inna niż w poprzedniej rozgrywce na tym samym odcinku gry. Jeśli dodamy do tego fakt, że w przypadku bardzo rozbudowanych światów otwartych to rzeczywistość gry dostosowuje się do poczynań i wyborów gracza, tym bardziej maleją szanse na to, że jakkolwiek rozgrywka ma szanse być powtórzona. Za każdym kolejnym podejściem do gry zaistnieje jakiś element różnicujący, drobny albo ogromny, na pewno się jednak pojawi.

Taka jest właściwość gier, ich główna cecha, która w największym stopniu odróżnia je od tekstów literackich. To tu i teraz dzieje się gra i to gracz konstruuje fabułę i układa tekst,

rozgrywając go za każdym razem w inny sposób. Czytając *Mistrza i Małgorzatę* w konkretnym wydaniu, odbiorca może spodziewać się, że zawsze na tej samej stronie natrafi na fragment, w którym autor z niezwykłą starannością opisuje tragiczny wypadek Berlioza na szynach tramwajowych. Z kolei przemierzając ciemne i dzikie lasy pod Wyzimą, gracz wcielający się w wiedźmina Geralta z Rivii nigdy nie wie, czy za rogiem nie zasadza się na niego zgraja uzbrojonych po zęby bandytów albo też wataha wilków, z którymi rozprawi się w kilkanaście sekund.

### 2.3 Gracz na pozycji rozgrywającego

Skoro teksty literackie się odczytuje, interpretuje i analizuje, gry zaś się rozgrywa, warto przez chwilę zastanowić się nad definicją rozgrywki. W ustaleniu, czym jest rozgrywka, pomogą na początku proste skojarzenia, które uruchamia to pojęcie. Co się rozgrywa? Rozgrywa się na przykład mecz, turniej, zawody czy partię. Idąc dalej, trzeba dopowiedzieć, że rozgrywa się mecz piłki nożnej, turniej bokserski, zawody lekkoatletyczne czy partię szachów. Zatem hasło to intuicyjnie można odnieść do sportowych gier drużynowych, ale także do strategicznych gier logicznych, jakimi są szachy. Co mówią zatem znawcy języka? *Uniwersalny słownik języka polskiego* definiuje hasło „rozgrywka” jako „taktyczne posunięcie w sporze o coś; także: walka, ścieranie się konkurujących ze sobą sił, tendencji” lub „spotkanie sportowe, mecz; także: rozgrywanie fragmentu jakiejś gry”<sup>135</sup>.

Rozgrywka to zatem działanie, aktywne uczestnictwo w jakiejś sytuacji nastawione na konkretne cele czy rozstrzygnięcia – najczęściej na wygraną związaną z pokonaniem przeciwnika. W poprzednim zdaniu pojawiło się kolejne pojęcie, które w kontekście rozgrywki należy teraz szerzej opisać. Jest to mianowicie słowo „działanie”. W jaki sposób działa zawodnik, który rozgrywa mecz piłki nożnej czy partię szachów? Podejmuje on szereg akcji i strategicznych wyborów, które mają doprowadzić do zdobycia bramki przez jego drużynę. Te działania to np. drybling, podania, obrona czy w końcu strzały, które, jeśli są celne, przybliżają zespół strzelca do wygranej. Z kolei szachista działa na planszy, przesuwając poszczególne figury i dobierając taktykę w taki sposób, żeby pokonać rywala. Jego bronią są zatem wszystkie działania, które w terminologii fachowej funkcjonują dla przykładu pod sformułowaniami:

---

<sup>135</sup> *Uniwersalny słownik języka polskiego*, red. Stanisław Dubisz, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003, s. 1000.

dominacja, inicjatywa, opozycja czy ostateczne szach i mat. Działanie w grze to zatem świadome ruchy wykonywane przez gracza, które napędzają rozgrywkę, czyli – inaczej mówiąc – posuwają ją do przodu.

W różnych sportowych dyscyplinach drużynowych występuje pozycja rozgrywającego. Zajmuje ją zwykle jeden z zawodników, na którym spoczywa bardzo duża odpowiedzialność za losy całej rozgrywki. Dla przykładu w koszykówce zadaniem rozgrywającego jest przeprowadzenia piłki z własnej połowy boiska na połowę przeciwnika oraz zapoczątkowanie ataku pozycyjnego. W siatkówce rozgrywający jest jednym z najważniejszych zawodników na boisku, który uczestniczy w każdej kluczowej akcji zespołu. To on wystawia piłki atakującemu, umożliwiając tym samym drużynie zdobycie cennych punktów. Futbol amerykański stawia rozgrywającego na pozycji lidera zespołu, który kieruje drużyną i bierze odpowiedzialność za jej wyniki na boisku. Najprościej rzecz ujmując, jego zadaniem jest rozegranie piłki. Po otrzymaniu jej od zawodnika stojącego przed nim może przekazać ją do jednego z kolegów zajmujących różne pozycje na boisku lub zdecydować się na samodzielny bieg po punkty. To rozgrywający decyduje (oczywiście po wcześniejszym porozumieniu z trenerem oraz w zgodzie z obroną przez drużynę taktyką), jaki ruch wykona.

Można więc powiedzieć, że rozgrywający jest kreatorem rozgrywki, jej motorem napędowym, postacią, bez której nic na boisku by się nie wydarzyło, a ludzkie figury zastygłyby na nim niczym pionki na szachownicy, czekające, aż przesunie je ręka pochylającego się nad planszą zawodnika. Podobną pozycję zajmuje gracz, który prowadzi awatara w grze komputerowej. Można powiedzieć, że gra zbudowana na zasadzie tekstu otwartego wymusza na odbiorcy wejście w buty rozgrywającego. Zachęca go do działania i eksploracji świata przedstawionego. Wymusza podejmowanie akcji i planowanie strategii, gdyż w przeciwnym razie nie odłoni przed graczem tego, co w sobie kryje. Gracz-rozgrywający musi więc, chcąc nie chcąc, rozegrać grę, jeśli chce wejść z nią w jakąkolwiek interakcję.

### **3.3 Dialog gracza z grą vs. dialog czytelnika z tekstem literackim**

Nie sposób zatem nakreślić portretu gracza, odrywając go od kontekstu gry, podobnie jak nie da się opisać cech czytelnika danego utworu literackiego, gdy odizoluje się go od tekstu, który czyta. Rola odbiorcy zaczyna się zawsze w momencie, gdy obcuje on z dziełem stworzonym

dla niego przez autora i nie ma znaczenia, czy odbiorcę nazwiemy wówczas czytelnikiem, czy graczem.

Sama strategia odbioru, uznawana przez konkretną osobę jako odpowiednia do deszyfracji tekstu kultury, z którym chce się zmierzyć, pozwala już jednak powiedzieć coś więcej o rodzaju odbiorcy. Zależności, które powstają na styku czytelnik–tekst literacki oraz gracz–gra komputerowa, mogą być podobne, ale biorąc pod uwagę odmienności między tekstem literackim a grą, wskazane w poprzednich rozdziałach, można powiedzieć, że istnieje duże prawdopodobieństwo, że będą się także różnić. By znaleźć oraz wyodrębnić te podobieństwa i różnice, należy podjąć próbę analizy stosunku odbiorcy-czytelnika oraz odbiorcy-gracza do poszczególnych elementów strukturalnych dzieła. W dalszej części pracy zostaną omówione zależności zachodzące pomiędzy czytelnikiem i graczem a:

1. głównym bohaterem utworu czy gry (protagonistą);
2. elementami świata przedstawionego, takimi jak czas i miejsce akcji, świat fizyczny i obiekty nieożywione w nim występujące, inne postacie pojawiające się w dziele kultury;
3. prezentowanymi w tekście wydarzeniami, strukturą opowieści i fabułą.

Celem powyższego podejścia jest określenie cech i postaw wspólnych dla odbiorcy-czytelnika i odbiorcy-gracza, takich, które są typowe tylko dla odbiorcy-czytelnika, oraz właściwych tylko odbiorcy-graczowi. Prezentowane podejście pozwoli zdefiniować gracza jako nowy typ odbiorcy niejednorodnych tekstów kultury skonstruowanych podobnie jak gry komputerowe.

## ROZDZIAŁ 4:

### Czytelnik i gracz oraz główny bohater tekstu

Relacja budowana między odbiorcą a głównym bohaterem poznawanego przez niego tekstu to dość delikatna konstrukcja. Odbiorca wyjątkowo mocno zbliża się do postaci, która stanowi trzon danej opowieści niezależnie od tego, w jaki sposób opowieść jest prowadzona (czy to na kartach powieści, czy też w wirtualnym świecie gry). On i protagonista stanowią nierozłączną parę, idą przez daną historię ramię w ramię, doświadczając często tych samych emocji i przeżywając rozgrywające się obok wydarzenia z niemal tą samą intensywnością. Odbiorca nierzadko potrafi utożsamić się z głównym bohaterem utworu, który właśnie zgłębia. Wtedy więź budująca się między tymi dwiema jednostkami staje się jeszcze silniejsza, a odbiorca ma wrażenie, że to on sam doświadcza tego, co jego sobowtór powołany do życia przez autora dzieła.

Poniżej na kilku przykładach literackich oraz na podstawie kilku gier przeanalizowane zostaną rozmaite sposoby kształtowania się relacji między odbiorcą a głównym bohaterem dzieła.

#### **1.4 Czytelnik poznaje protagonistę utworu literackiego**

W przypadku postaci, wokół której splatają się wydarzenia utworu literackiego, pierwsze jej spotkanie z odbiorcą można porównać do przyjęcia u znajomych. Odbiorca i bohater trafiają na nie jako zaproszeni goście, obaj zaznajomieni z gospodarzem domu, ale nieznający siebie nawzajem. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że w czasie trwania zabawy zostaną sobie przedstawieni i zadba o to najpewniej szanujący swoich gości i dbający o ich dobre samopoczucie gospodarz. W przypadku utworu literackiego gospodarzem tym jest oczywiście autor dzieła, który, przyjmując jedną z masek udostępnionych mu przez teoretyków literatury, najpierw zaprasza gości do domu, a później sprawuje pieczę nad tym, żeby wzajemnie się poznali i miło spędzili wieczór.

Do tego celu służy wybrany przez autora sposób narracji. To za jej pośrednictwem autor wprowadza odbiorcę do świata opowieści, którą chce przed nim odsłonić, oraz przedstawia mu wszystkich zamieszkujących ten świat bohaterów. Na czele oczywiście z protagonistą. Wiedza odbiorcy o głównym bohaterze dzieła zależy od tego, w jaki sposób udostępni mu ją autor. Wybrany sposób narracji prowadzi bowiem do odsłonięcia przed odbiorcą innych informacji na temat kluczowej dla tekstu postaci.

W tym miejscu warto posłużyć się typologią narracji stworzoną przez Franza Stanzela<sup>136</sup>. Wyodrębnił on trzy zasadnicze typy narracji:

1. **narrację auktorialną** – narrator ujawnia swoją obecność w utworze poprzez zwroty do czytelnika, komentarze do prezentowanych wydarzeń, refleksje własne na temat opowieści i bohaterów. Auktorialny narrator dąży do zachowania niezależności od świata przedstawionego, do utrzymania względem niego czasowego, przestrzennego i psychologicznego dystansu. Czytelnik pokonuje zatem przepaść pomiędzy swoim światem a rzeczywistością przedstawioną w dziele prowadzony za rękę przez narratora;
2. **narrację pierwszoosobową** – narrator jest postacią należącą do świata przedstawionego i uczestniczącą w akcji, prezentuje kolejne wydarzenia ze swojego punktu widzenia;
3. **narrację personalną** – narrator ustępuje na dalszy plan, a czytelnik poznaje wydarzenia z punktu widzenia biorących w nich udział postaci. W tym przypadku czytelnik ma najpełniejsze wrażenie uczestnictwa w rozgrywającej się na kartach powieści historii, a także zyskuje możliwość emocjonalnego wcielenia się w postacie, które biorą w niej udział, w tym w głównego bohatera. Szczególnym przypadkiem personalnej sytuacji narracyjnej jest narracja neutralna – stanowisko obserwacyjne skierowane na świat przedstawiony i bohaterów nie znajduje się w żadnej z postaci utworu, mimo to czytelnik ma wrażenie uczestnictwa w prezentowanych wydarzeniach jako ich wymyślony niemy świadek.

Oczywiście w przestrzeni jednego tekstu możliwe jest łączenie dwóch lub kilku typów narracji, zazwyczaj jednak jedna z wyżej wymienionych przeważa nad pozostałymi i wyznacza sposób opowiadania historii.

---

<sup>136</sup> Franz Stanzel, *Sytuacja narracyjna i epicki czas przeszły*, „Pamiętnik Literacki”, 1970/nr 61, z. 4, s. 219–232.

## Narrator wszechwiedzący góruje nad głównym bohaterem

W powieści z dominującą narracją auktorialną czytelnik poznaje protagonistę za pośrednictwem narratora, który przedstawia mu go niczym swojego dobrego znajomego, przy czym to narrator decyduje, ile z informacji o bohaterze odsłoni na raz przez odbiorcę.

Na przykład poniższy fragment rozpoczynający opowieść o tułaczce Odyseusza oraz jego powrocie do ojczystej Itaki zawiera dość ogólny opis bohatera:

Męża głósł, Muzo, wielce obrotnego, który zburzył święty gród Troi, a potem wiele wędrował, widział miasta ludzi tak wielu i ducha ich poznał. Wiele swym sercem wycierpiał na morzu, walcząc o własną duszę i powrót towarzyszy. Ale i tak ich nie zbawił, choć bardzo pragnął. Zginęli przez własną zuchwałość – głupi! – gdy zjedli krowy Hyperionowego Heliosa. On to odebrał im dzień powrotu.

I nam coś z tego opowiedz, a zacznij, skąd chcesz, boska córko Dzeusa.

W on czas wszyscy inni, ilu z nich umknęło zagłady, wyrwawszy się wojnie i morzu, byli już w domu – on jeden, stęskniony za powrotem i żoną, siedział u czcigodnej nimfy, arcyboskiej Kalipso. Trzymała go w głębokich pieczarach, chcąc go mieć za małżonka. A kiedy po upływie lat nadszedł rok, w którym bogowie wyprzedli mu powrót do domu, do Itaki, nawet tam, wśród swoich najbliższych, nie umiał uniknąć walki.

Litowali się nad nim wszyscy bogowie prócz Posejdona – jego to gniew ścigał boskiego Odyssa aż do ziemi ojczystej<sup>137</sup>.

Czytelnik dowiaduje się, że będzie miał okazję poznać dzielnego i odważnego męża, który wiele przeszedł. Już od pierwszych stron tekstu odbiorca wie, że główny bohater brał udział w niebezpiecznych wydarzeniach oraz walczył z nieprzychylnością fatum i podstępnością nieprzyjaciół, by przebyć długą drogę do domu. Sam Odyseusz nie mówi jeszcze o sobie nic, w ogóle nie wypowiada się w utworze przez wiele stron, a zawiłe koleje jego losu czytelnik poznaje, obserwując z lotu ptaka poczynania syna Odysa – Telemacha. Odbiorca zaznajamia się więc z kluczową postacią opowieści stopniowo, nie mając wglądu w jej emocje oraz nie mając szansy usłyszeć historii jej życia bezpośrednio z jej ust.

Franz Stanzel, przywołując zaproponowany przez Otto Ludwiga<sup>138</sup> podział sposobów narracji na opowiadanie relacjonujące oraz prezentację sceniczną, porusza kwestię obecności narratora w tekście literackim:

---

<sup>137</sup> Homer, *Odyseja*, przeł. Jan Parandowski, Czytelnik, Warszawa 1981, s. 33.

<sup>138</sup> Podaję za: Franz Stanzel, dz. cyt. s. 219–220.

Wszystkie te obserwacje, które Ludwig poczynił w związku z dwoma sposobami opowiadania, dają się sprowadzić do zasadniczej różnicy, a mianowicie obecności lub nieobecności autora w opowiadaniu. Obecność i nieobecność nie jest tu rozumiana w sensie teoriopoznawczym, jako pytanie o egzystencję autora. Chodzi tu raczej o jego uwidocznianie się w opowiadaniu czy też ukrywanie się za światem przedstawionym. Obecność autora oznacza, że w wyobraźni czytelnika ulegnie konkretyzacji obok opowiadanej akcji także narrator i sam proces opowiadania. W tym wypadku z reguły dominuje relacjonujący sposób opowiadania. Natomiast jeśli przeważa sceniczny sposób opowiadania, obraz narratora nie zostanie wywołany w świadomości czytelnika. Już z tych układów można wywnioskować, że sposób opowiadania i związana z tym obecność lub nieobecność autora w opowiadaniu wpływają decydująco na kształtowanie się wyobrażeń obrazowych w świadomości odbiorcy<sup>139</sup>.

W przypadku narracji auktorialnej odbiorca ma poczucie, że otrzymuje informacje od instancji nadawczej dominującej nad światem przedstawionym i znającej go w najdrobniejszych szczegółach. Czytelnik jest zatem świadomy istnienia narratora w dziele:

W opowiadaniu auktorialnym obok akcji autor i narrator przedstawia również siebie samego. Pozostaje on jednak na ogół poza sferą istnienia świata przedstawionego. Utrzymanie sugestii pewnego związku między autorem a światem przedstawionym i występującymi w nim postaciami zmusza go niekiedy do występowania w roli kronikarza, wydawcy autobiografii lub pamiętnika itd. Jednak tylko z rzadka sytuacja owa ulega w opowiadaniu dalszemu rozwinięciu, ponieważ grozi to ograniczeniem swobody ruchów auktorialnego narratora. Dąży on do suwerennej niezależności od świata przedstawionego, do zachowania względem niego czasowego, przestrzennego i psychologicznego dystansu. Wyrazistą cechą auktorialnej sytuacji opowiadania jest tzw. dystans narracji<sup>140</sup>.

Podobnie jak w *Odysei* wygląda sytuacja narracyjna w powieści Bolesława Prusa *Lalka*, z tym że w tym przypadku, zgodnie z duchem czystego realizmu, odbiorca ma szansę już na wstępie dowiedzieć się nieco więcej o głównym bohaterze utworu.

W początkach roku 1878, kiedy świat polityczny zajmował się pokojem san-stefańskim, wyborem nowego papieża albo szansami europejskiej wojny, warszawscy kupcy tudzież inteligencja pewnej okolicy Krakowskiego Przedmieścia nie mniej gorąco interesowała się przeszłością galanterijnego sklepu pod firmą J. Mincel i S. Wokulski.

W renomowanej jadłodajni, gdzie na wieczorną przekąskę zbierali się właściciele składów bielizny i składów win, fabrykanci powozów i kapeluszy, poważni ojcowie rodzin utrzymujący się z własnych funduszy i posiadacze kamienic bez zajęcia, równie dużo mówiono o uzbrojeniach Anglii, jak o firmie J. Mincel i S. Wokulski. Zatopieni w kłębach dymu cygar i pochyleni na butelkami z ciemnego szkła, obywatele tej dzielnicy jedni zakładali się o wygraną lub przegraną Anglii, drudzy o bankructwo Wokulskiego; jedni nazywali geniuszem Bismarcka,

---

<sup>139</sup> Tamże, s. 220.

<sup>140</sup> Tamże, s. 220–221.

drudzy – awanturnikiem Wokulskiego; jedni krytykowali postępowanie prezydenta MacMahona, inni twierdzili, że Wokulski jest zdecydowanym wariatem, jeżeli nie czymś gorszym...

Pan Deklewski, fabrykant powozów, który majątek i stanowisko zawdzięczał wytrwałej pracy w jednym fachu, tudzież radca Wągrowicz, który od dwudziestu lat był członkiem-opiekunem jednego i tego samego Towarzystwa Dobroczynności, znali S. Wokulskiego najdawniej i najgłośnieżej przepowiadali mu ruinę. – Na ruinie bowiem i niewypłacalności – mówił pan Deklewski – musi skończyć człowiek, który nie pilnuje się jednego fachu i nie umie uszanować darów łaskawej fortuny. – Zaś radca Wągrowicz po każdej równie głębokiej sentencji swojego przyjaciela dodawał:

– Wariat! wariat!... Awanturnik... Józiu, przynieś no jeszcze piwa. A która to butelka?

– Szósta, panie radco. Służę piorunem!... – odpowiadał Józio.

– Już szósta?... Jak ten czas leci!... Wariat! wariat! – mruczał radca Wągrowicz.

Dla osób posilających się w tej samej co radca jadłodajni, dla jej właściciela, subiektów i chłopców przyczyny klęsk mających paść na S. Wokulskiego i jego sklep galanteryjny były tak jasne jak gazowe płomyki oświetlające zakład. Przyczyny te tkwiły w niespokojnym charakterze, w awanturniczym życiu, zresztą w najświeższym postępku człowieka, który mając w ręku pewny kawałek chleba i możliwość uczęszczania do tej oto tak przyzwoitej restauracji, dobrowolnie wyrzekł się restauracji, sklep zostawił na Opatrzności boskiej, a sam z całą gotówką odziedziczoną po żonie pojechał na turecką wojnę robić majątek<sup>141</sup>.

Wokulski jawi się czytelnikowi jako postać dość zagadkowa, na której temat krąży w środowisku warszawskim wiele plotek i domniemań. To z pewnością ważna informacja, która ma wzbudzić jego ciekawość i wywołać w nim chęć bliższego poznania głównego bohatera powieści. Szczególnie w sytuacji, gdy drugoplanowe postaci utworu wypowiadają się na jego temat z taką pewnością i stanowczością. Trafnie ujmuje to Józef Bachórz, który we wstępie do wydania *Lalki* w kolekcji Biblioteki Narodowej pisze:

Nim więc Wokulski pojawi się w powieści bezpośrednio – stanie się to zaś dopiero w rozdziale IV (*Powrót*) – czytelnik otrzyma pewne wersje wiadomości o nim. Wersje nie tworzą „twardego” gruntu istnienia bohatera. Na grunt „twardy” historia Wokulskiego zostanie postawiona wtedy, gdy pisarz zaprezentuje go w opowiadaniu w trzeciej osobie oraz gdy dozwoli mu wypowiedzieć się, a wreszcie gdy da czytelnikowi zajrzeć w jego myśli, marzenia i sny. Ale i w dalszych częściach *Lalki* sprawy Wokulskiego raz po raz będą zbaczać z „twardego” traktu narracji na chybocliwe podłoże wypowiedzi postaci. Jedną z wersji opowiada pan Ignacy, przyjaciel i wielbiciel Wokulskiego, ale i fantasta po trosze. Inną wersję otrzymamy w wypowiedziach panny Łęckiej. Jeszcze inną możemy budować na podstawie zdań doktora Szumana<sup>142</sup>.

---

<sup>141</sup> Bolesław Prus, *Lalka*, oprac. Józef Bachórz, t. 1, Zakład Narodowy imienia Ossolińskich, Wrocław 1991, s. 3–8.

<sup>142</sup> Tamże, s. XXVII–XXVIII.

Na niezwykle wyrazisty opis drugiej z kluczowych postaci *Lalki* czytelnik natrafia krótko po tym, jak narrator przedstawia mu Wokulskiego. Ignacy Rzecki to stateczny starszy mężczyzna o własnych upodobaniach i przyzwyczajeniach. Z krótkiego opisu czynności, które Rzecki wykonuje każdego poranka po przebudzeniu, czytelnik dowiaduje się dość sporo zarówno o charakterze, jak i o dość monotonnym, można by powiedzieć, życiu subiekta:

Pan Ignacy od dwudziestu pięciu lat mieszkał w pokoiku przy sklepie. W ciągu tego czasu sklep zmieniał właścicieli i podłogę, szafy i szyby w oknach, zakres swojej działalności i subiektów; ale pokój pana Rzeckiego pozostawał zawsze taki sam. Było w nim to samo smutne okno, wychodzące na to samo podwórze, z tą samą kratą, na której szczeblach zwieszała się, być może, ćwierćwiekowa pajęczyna, a z pewnością ćwierćwiekowa firanka, niegdyś zielona, obecnie wypłowiata z tęsknoty za słońcem.

Pod oknem stał ten sam czarny stół obity sukrem, także niegdyś zielonym, dziś tylko poplamionym. Na nim wielki czarny kałamarz, wraz z wielką czarną piaseczniczką, przymocowaną do tej samej podstawki – para mosiężnych lichtarzy do świec łojowych, których już nikt nie palił, i stalowe szczypce, którymi już nikt nie obcinał knotów. Żelazne łóżko z bardzo cienkim materacem, nad nim nigdy nieużywana dubeltówka, pod nim pudło z gitarą, przypominające dziecinną trumienkę, wąska kanapka obita skórą, dwa krzesła również skórą obite, duża blaszana miednica i mała szafa ciemnowiśniowej barwy stanowiły umeblowanie pokoju, który ze względu na swoją długość i mrok w nim panujący zdawał się być podobniejszym do grobu aniżeli do mieszkania.

Równie jak pokój nie zmieniły się od ćwierć wieku zwyczaje pana Ignacego.

Rano budził się zawsze o szóstej; przez chwilę słuchał, czy idzie leżący na krześle zegarek, spoglądał na skazówki, które tworzyły jedną linię prostą. Chciał wstać spokojnie, bez awantur; ale że chłodne nogi i nieco zeszywniałe ręce nie okazywały się dość uległymi jego woli, więc zrywał się, nagle wyskakiwał na środek pokoju i, rzuciwszy na łóżko szlafmycę, biegł pod piec do wielkiej miednicy, w której mył się od stóp do głów, rżąc i parszając jak wiekowy rumak szlachetnej krwi, któremu przypominał się wyścig<sup>143</sup>.

## Bohater powieści realistycznej dopuszczony do głosu

W przypadku *Lalki* pojawia się jednak jeszcze jeden typ narracji, za której pośrednictwem czytelnik dostaje szansę wglądu w myśli i uczucia bohatera powieści. W „Pamiętniku starego subiekta”, pisanym przez Ignacego Rzeckiego, narrator ujawnia się w pierwszej osobie, oddając tym samym głos samemu bohaterowi powieści:

Ze smutkiem od kilku lat uważam, że na świecie jest coraz mniej dobrych subiektów i rozumnych polityków, bo wszyscy stosują się do mody. Skromny subiekt co kwartał ubiera się w spodnie nowego fasonu, w coraz bardziej dziwniejszy kapeluszyk i coraz inaczej wykładany kołnierzyk. Podobnie dzisiejsi politycy co kwartał

---

<sup>143</sup> Tamże, s. 19–20.

zmieniają wiare: onegdaj wierzyli w Bismarcka, wczoraj w Gambettę, a dziś w Beaconsfielda, który niedawno był Żydkiem.

Już widać zapomniano, że w sklepie nie można stroić się w modne kołnierzyki, tylko je sprzedawać, bo w przeciwnym razie gościom zabraknie towaru, a sklepowi gości. Zaś polityki nie należy opierać na szczęśliwych osobach, tylko na wielkich dynastiach. Matternich był tak sławny jak Bismarck, a Palmerston sławniejszy od Beaconsfielda i – któż dziś o nich pamięta? Tymczasem ród Bonapartych trząsł Europą za Napoleona I, potem za Napoleona III, a i dzisiaj, choć niektórzy nazywają go bankrutem, wpływa na losy Francji przez wierne swoje sługi, MacMahona i Ducrota<sup>144</sup>.

Zatem w tym przypadku odbiorca poznaje opowieść bezpośrednio z ust jednego z bohaterów. Pamiętnikarskie relacje starego subiekta są na tyle bogate i osobiste, że czytelnik może z łatwością podążać tokiem opowieści, poznając lepiej świat przedstawiony oraz myśli, uczucia, sądy i marzenia prowadzącego narrację bohatera. Poziom wiedzy odbiorcy w przypadku narracji pierwszoosobowej zatem wzrasta, ponieważ zostaje poszerzony o możliwość większej identyfikacji z głównym bohaterem, niż to się dzieje w przypadku utworu z narracją auktorialną. Subiektywizm postaci prowadzącej narrację łączy się z indywidualnym i unikalnym dla każdego odbiorcy sposobem patrzenia na świat przedstawiony utworu. Oznacza to, że wypowiedziane bezpośrednio przez bohatera słowa odbiorca filtruje jeszcze dodatkowo przez swoje wyobrażenia na jego temat oraz sposób, w jaki postrzega jego osobę i czyny.

### **Oczami głównego bohatera**

Jeszcze większe współodczuwanie tego, czego w danej chwili doświadcza na kartach utworu dana postać, można zaobserwować w powieści z dominującą narracją personalną. W tym przypadku czytelnik nie wchodzi w rolę spowiednika głównego bohatera, któremu ten opowiada o swoich przeżyciach i doświadczeniach, tak jak to się dzieje w powieści z narracją pierwszoosobową. Tutaj bohater utworu zaprasza czytelnika do poznawania świata i wydarzeń razem z nim, w doskonałej symbiozie. Bohater utworu chce bowiem, żeby czytelnik w jak największym stopniu stał się nim samym:

W przypadku prezentacji z personalną sytuacją narracyjną czynnikiem iluzjotwórczym i porządkującym staje się jedna z postaci występujących w powieści – personalne medium. Tym sposobem również centrum

---

<sup>144</sup> Tamże, s. 34–35.

orientacji czytelnika przesuwają się do tu i teraz owej postaci. Czytelnik tak dalece identyfikuje się z nią, że przejmuje czasową i przestrzenną określoność [*Bestimmtheit*] jej przeżycia<sup>145</sup>.

Przykład narracji personalnej można znaleźć już na pierwszych stronach *Procesu* Franza Kafki. Dzięki temu rodzajowi prezentacji wydarzeń u czytelnika zostają wzbudzone i spotęgowane niepewność i obawa, które towarzyszą głównemu bohaterowi:

Ktoś musiał zrobić doniesienie na Józefa K., bo mimo że nic złego nie popełnił, został pewnego ranka po prostu aresztowany. Kucharka pani Grubach, jego gospodyni, przynosząca mu śniadanie codziennie około ósmej godziny rano, tym razem nie przyszła. To się dotychczas nigdy nie zdarzyło. K. czekał jeszcze chwilę, widział ze swego łóżka starą kobietę z przeciwka, która obserwowała go z niezwykłą ciekawością, potem jednak głodny i zdziwiony zadzwonił. Natychmiast ktoś zapukał i wszedł mężczyzna, którego jeszcze nigdy w tym mieszkaniu nie widział. Był wysmukły, a jednak silnie zbudowany, miał na sobie czarne obciste ubranie podobne do stroju podróżnego, zaopatrzone w różne kieszenie, fałdy, guziki i sprzączki oraz pasek, tak że wyglądało nadzwyczaj praktycznie, mimo iż nie było jasne, do czego by mogło służyć.

– Kim pan jest? – zapytał K. i natychmiast podniósł się w łóżku.

Mężczyzna jednak zbył to milczeniem, jak gdyby i tak trzeba było pogodzić się z jego obecnością, i spytał tylko:

– Pan dzwonił?

– Niech mi Anna przyniesie śniadanie – powiedział K. i starał się tymczasem, milcząc i natężając uwagę, dociec, kim właściwie jest ten człowiek. Ale ten nie liczył się z jego ciekawością, lecz podszedł do drzwi, które na pół uchylił, aby komuś, kto widocznie stał tuż za nimi, powiedzieć:

– On chce, by Anna przyniosła mu śniadanie.

W przyległym pokoju dał się słyszeć chichot, ale sądząc z głosu, trudno było poznać, czy to śmiała się jedna osoba, czy więcej. Choć obcy człowiek nie dowiedział się właściwie nic, czego by już przedtem nie wiedział, zwrócił się do K., oznajmiając:

– To jest niemożliwe.

– O, to coś nowego – powiedział K., wyskoczył z łóżka i wdział szybko spodnie. – Chcę jednak zobaczyć, kto tam jest w sąsiednim pokoju, a pani Grubach odpowie mi za to zakłócanie spokoju! – Wprawdzie natychmiast uczył, że nie powinien być tego głośno mówić i że przez to uznaje do pewnego stopnia prawo nieznajomego do nadzoru, jednak nie wydawało mu się to teraz ważne. W każdym razie tak to widocznie nieznajomy zrozumiał, gdyż powiedział:

– Nie zechciałby pan raczej tu zostać?

– Nie chcę ani tu zostać, ani z panem rozmawiać, dopóki pan mi się nie przedstawi.

– Nie miałem nic złego na myśli – rzekł nieznajomy i otworzył teraz dobrowolnie drzwi. Sąsiedni pokój, do którego K. wszedł wolniej, niż chciał, wyglądał na pierwszy rzut oka prawie tak samo jak poprzedniego wieczora. Było to mieszkanie pani Grubach. Może w tym przeładowanym meblami, makatami, porcelaną

---

<sup>145</sup> Franz Stanzel, dz. cyt., s. 224.

i fotografiami pokoju było dziś nieco więcej miejsca niż zazwyczaj, ale nie można tego było zauważyć od razu, tym bardziej że główna zmiana polegała na obecności jakiegoś mężczyzny, siedzącego przy otwartym oknie z książką, znad której teraz podniósł głowę.

– Powinien pan być zostać w swoim pokoju! Czy Franciszek panu tego nie powiedział?

– Ale czego pan chce ode mnie, u licha? – rzekł K., wodząc oczami od nowego nieznanego do tego, którego nazwano Franciszkiem, a który został w drzwiach. Przez otwarte okno znowu widać było w przeciwległej kamienicy starą kobietę, która z prawdziwie starczą ciekawością podeszła do okna, aby w dalszym ciągu wszystkiemu się przypatrywać.

– Ależ chcę widzieć panią Grubach – powiedział K., zrobił ruch, jakby się wyrywał obu ludziom, którzy stali przecież daleko od niego, i chciał pójść dalej.

– Nie – rzekł człowiek przy oknie, rzucił książkę na stolik i wstał. – Nie wolno panu odejść, pan jest przecież aresztowany.

– Tak to wygląda – rzekł K. – Ale za co? – spytał po chwili.

– Tego panu nie możemy powiedzieć. Proszę pójść do swego pokoju i czekać. Wdrożono już dochodzenie i w swoim czasie dowie się pan o wszystkim. Wychodzę już poza instrukcje, rozmawiając z panem tak uprzejmie. Ale spodziewam się, że tego nie słyszy nikt oprócz Franciszka, a ten jest wbrew wszelkim przepisom aż nadto grzeczny wobec pana. Jeśli pan dalej będzie miał tyle szczęścia, ile obecnie przy wyznaczaniu strażników, to może być pan całkiem spokojny<sup>146</sup>.

Narrację personalną można porównać do sytuacji, w której główny bohater utworu zawiesza nad swoim ramieniem kamerę. W jej środku znajduje się odbiorca, obserwujący świat przedstawiony i doświadczający go w sposób podobny jak bohater. W języku filmowym podobny zabieg prowadzenia kamery nazywany jest *over the shoulder*. To perspektywa, która pozwala na osiągnięcie dużej bliskości w relacji czytelnika czy widza z bohaterem opowieści. Ta intymna sytuacja sprawia, że odbiorca i postać utworu do pewnego stopnia stają się jednością. Oczywiście w pewnych momentach jest to bardziej odczuwalne dla odbiorcy, w innych zaś mniej. Co zaś jeszcze istotniejsze, w przypadku różnych odbiorców momenty te mogą być zupełnie inne.

## Podsumowanie

Z powyższych rozważań można wysnuć prosty wniosek, że w przypadku tekstu literackiego czytelnik może zbliżyć się bardziej lub mniej do głównego bohatera zależnie od tego, na jaki

---

<sup>146</sup> Franz Kafka, *Proces*, przeł. Bruno Schulz i Józefina Szelińska, w: *Wybór prozy*, wstęp i opracowanie Łukasz Musiał, Zakład Narodowy imienia Ossolińskich, Wrocław 2018, s. 118–121.

rodzaj narracji zdecyduje się autor dzieła. Tym samym można opisać gradację więzi tworzących się między czytelnikiem a protagonistą utworu literackiego.

W przypadku narracji auktorialnej kontakt między bohaterem utworu a odbiorcą zdaje się mieć najmniej intymny charakter. Czytelnik dowiaduje się wszystkiego o bohaterze z drugiej ręki, za pośrednictwem narratora, który jest jedyną personą wiedzącą o nim wszystko. Relacja między czytelnikiem a protagonistą dzieła pogłębia się wraz z zastosowaniem w tekście narracji pierwszoosobowej. Pozwala ona czytelnikowi poznać wydarzenia, w których uczestniczył bohater, oraz towarzyszące mu myśli i uczucia z pierwszej ręki. Czytelnik jest wówczas stawiany w roli wiernego i zaufanego słuchacza, któremu bohater tekstu opowiada historię. Najpełniejsze uczestnictwo w akcji zapewnia odbiorcy jednak dopiero narracja personalna. Czytelnik ma wówczas wrażenie niemalże obecności w powieści, ponieważ ramieniem w ramieniu z bohaterem utworu bierze udział w rozgrywającym się na jego kartach spektaklu. Niepewny dalszych losów postaci, z którą do pewnego stopnia zdążył się już żyć, czeka na kolejne wyzwania, jakie postawi przed nią autor dzieła, tak samo jakby czekał na wyzwania postawione przed nim samym.

Na określenie powyżej opisanej sytuacji Franz Stanzel użył słowa „pośredniość” i wskazał jej różny stopień, zależny od jednego z trzech sposobów narracji:

Jako auktorialna i personalna zostają więc określone dwie typowe możliwości wykorzystania dla celów narracji pośredniości przedstawienia, jakim posługuje się powieść. Pomiędzy tymi dwiema typowymi możliwościami prezentacji znajduje się powieść w pierwszej osobie, która [...] dopuszcza ukształtowanie zarówno auktorialne, jak i personalne. W auktorialnej sytuacji narracyjnej, kiedy autor w postaci medium auktorialnego zajmuje określoną postawę wobec przedmiotu narracji, pośredniość opowiadania ulega jakby udramatyzowaniu. Natomiast w personalnej sytuacji narracyjnej narrator ustępuje na dalszy plan, a równocześnie pośredniość przedstawienia zostaje przed czytelnikiem ukryta. Obraz powstający w świadomości czytelnika w przypadku personalnej sytuacji narracyjnej przestaje się różnić pod tym względem od obrazu, jaki ma widz przedstawienia teatralnego<sup>147</sup>.

---

<sup>147</sup> Franz Stanzel, dz. cyt., s. 221–222.

	Główny bohater utworu	Odbiorca
<b>Narracja auktorialna</b>	Opisywany zawsze z punktu widzenia wszechwiedzącego narratora. Nie zabiera głosu, nie może mówić za siebie.	<b>Poznaje</b> głównego bohatera z relacji wszechwiedzącego narratora.  Nie ma bezpośredniego wglądu w uczucia i przeżycia głównego bohatera.
<b>Narracja pierwszoosobowa</b>	Opowiada o sobie i wydarzeniach, w których uczestniczył, informuje czytelnika o istotnych faktach ze swojego życia oraz dzieli się z nim swoimi przeżyciami i emocjami.  Mówi w swoim imieniu, nie za pośrednictwem narratora.	<b>Słucha</b> opowieści głównego bohatera o sobie i wydarzeniach, w których brał udział.  Staje się kompanem do rozmowy dla głównego bohatera.
<b>Narracja personalna</b>	Bierze udział w wydarzeniach rozgrywających się tu i teraz.  Poznaje świat przedstawiony wraz z kolejnymi stawianymi w nim krokami, każdy krok jest niepewnością i zaskoczeniem.	Wie tyle samo o świecie przedstawionym, co główny bohater.  Ramię w ramię z bohaterem <b>porusza się</b> w świecie przedstawionym, bierze udział w wydarzeniach, doświadcza i przeżywa.

Tabela 1: Relacja między odbiorcą a głównym bohaterem dzieła w literaturze

## 2.4 Gracz zaznajamia się z głównym bohaterem gry

W grach komputerowych także można odnaleźć analogiczne do literackiego, zależne od sposobu narracji sposoby prezentacji głównego bohatera. Są to perspektywy oglądu świata przedstawionego przez gracza. Można wyróżnić trzy możliwości patrzenia na świat gry przez bohatera:

1. **perspektywa obserwatora mapy** – pełny ogląd fragmentu świata gry, z góry, z lotu ptaka. Należy tu większość gier strategicznych, w których patrzymy na umowne pole bitwy z odgórnej perspektywy. Gracz wciela się zwykle z postać dowódcy lub władcy krainy. Przykłady: *Cywilizacja* (1991), *SimCity* (1989), *The Settlers* (1993), *World of Warcraft* (1994: *Warcraft: Orcs & Humans*), *StarCraft* (1998);



Zdjęcie 1: *StarCraft II: Legacy of the Void* (2015) – perspektywa obserwatora mapy (screenshot)

2. **perspektywa gracza zawiadującego ruchami widocznego bohatera (TPP – *third person perspective*)** – świat gry jest widziany zza pleców postaci. Mogą to być różne

perspektywy: bliższa – *Max Payne* (2001), *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), dalsza – *King's Quest* (1984), *Ori and the Blind Forest* (2015), i zupełnie oddalona – *Heroes of Might@Magic* (1995), *Diablo* (1996), *Baldur's Gate* (1998), *Planescape: Torment* (1999);



Zdjęcie 2: *Wiedźmin 3: Dziki gon* (2015) – *third person perspective* (screenshot)



Zdjęcie 3: *Ori and the Blind Forest* (2015) – *third person perspective* (screenshot)



Zdjęcie 4: *Planescape: Torment* (1999) – *third person perspective* (screenshot)

3. **perspektywa gracza-bohatera gry (FPP – *first person perspective*)** – świat jest widziany tak, jakby oczy gracza były oczami bohatera, którego ruchami zawiaduje. Sposób charakterystyczny dla symulatorów i labiryntowych gier zręcznościowych. Przykład: *Quake* (1996) i *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).



**Zdjęcie 5: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) – first person perspective (screenshot)**

I tak obserwacja przestrzeni gry z lotu ptaka oraz widok TPP odpowiadają narracji trzecioosobowej, a perspektywa FPP jest bliska zarówno narracji pierwszoosobowej, jak i narracji personalnej, najbardziej immersyjnym i sprzyjającym budowaniu intymnego stosunku między graczem a głównym bohaterem. W grach komputerowych dość często pojawia się możliwość przełączania między różnymi perspektywami oglądu rzeczywistości gry. Stwarza to odbiorcy możliwość dostosowania środowiska gry do swoich indywidualnych upodobań. Są użytkownicy, dla których perspektywa FPP stanowi najdoskonalszy sposób poznawania gry. Są jednak też tacy, którzy w pewnych momentach lubią przełączyć perspektywę na szerszą i w ten sposób zyskać kontrolę nad wydarzeniami mającymi się za chwilę rozegrać, chociażby dlatego, że widzą większy fragment otaczającej ich przestrzeni.

W przypadku tak niejednorodnego medium, jakim jest gra komputerowa, stosunek odbiorcy do głównego bohatera gry jest jednak bardziej złożony i nie zależy wyłącznie od sposobu oglądania świata przedstawionego przez gracza. Dzieje się tak przede wszystkim dlatego, że w grze to odbiorca staje się protagonistą, gdyż bez niego nie wydarzy się nic, nie rozpocznie się żadna akcja, nie wybrzmi żaden dialog, nikt nie zwycięży ani nikt nie zostanie pokonany. Innymi

słowy, bez gracza świat przedstawiony dosłownie nie zaistnieje. W grze to sprawczość gracza jest najistotniejsza.

Można to rozumieć dwojako. Z jednej strony oznacza to, że jeśli gracz nie pokieruje swoją postacią i nie poprowadzi jej na planszy na przykład w prawo, nic się nie wydarzy, opowieść będzie stała w miejscu lub w ogóle się nie zacznie. To akt bardzo dosłowny, niemal fizyczny, ponieważ sprowadza się w zasadzie do naciśnięcia przez odbiorcę odpowiedniego klawisza na kontrolerze lub na klawiaturze komputera. W tym miejscu widać też wyraźną analogię do procesu czytelniczego. Jeśli odbiorca utworu literackiego nie zacznie czytać tekstu, który stworzył dla niego autor, ukryty w nim świat przedstawiony także nie zostanie powołany do życia.

Drugie znaczenie metafory świata gry, który bez ingerencji odbiorcy pozostaje martwy, jest nieco bardziej skomplikowane. Jak już zostało powiedziane, w grze komputerowej gracz zostaje w pełni zespolony z głównym bohaterem opowieści. Nie jest już tylko przyczepionym do jego ramienia cieniem czy bratem bliźniakiem, jego zadaniem jest działać, a tym samym pchać fabułę naprzód. Z puli dostępnych możliwości wybiera więc jedną na raz i w tym kierunku prowadzi postać, którą gra. Zatem świat gry jest martwy w tym sensie, że bez gracza nie zawiera w ogóle głównej postaci działającej. W powieści, nawet jeśli odbiorca zarzuci jej czytanie, główny bohater nie zniknie, a opowieść nie rozplynie się w powietrzu, bo została raz zapisana w całości i na zawsze utrwalona. Jeśli chodzi o grę, użytkownik jest jednym gwarantem zaistnienia opowiadanej historii w jakiegokolwiek formie. Bez niego gra będzie tylko zbiorem niezrealizowanych możliwości.

W tym miejscu należy przyjrzeć się bliżej temu, w jaki sposób gracz zostaje utożsamiony z protagonistą gry. Pomocne będzie tutaj pojęcia awatara.

Awatarem nazywana jest elektroniczna reprezentacja uczestnika rzeczywistości wirtualnej, która może przyjmować rozmaite formy<sup>148</sup>. Najprostszym przykładem awatara są proste

---

<sup>148</sup> Warto także pamiętać, że słowo „awatar” funkcjonuje na gruncie religioznawstwa i oznacza: „zstąpienie bóstwa a. jego wcielenie (inkarnacja) w kształt doczesny, gł. w hinduizmie, o zwierzęcych i ludzkich wcieleniach boga Wisznu; wcielenie innej osoby; kompletne ucieleśnienie się w kimś jakiejś idei, filozofii, tradycji itp. (sansk. avatāra „zstąpienie” od avatarati „zstępuje”; ava „w dół”; terati „przechodzi”). Władysław Kopaliński, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych z almanachem*, Wydawnictwo MUZA SA, Warszawa 2003, s. 56.

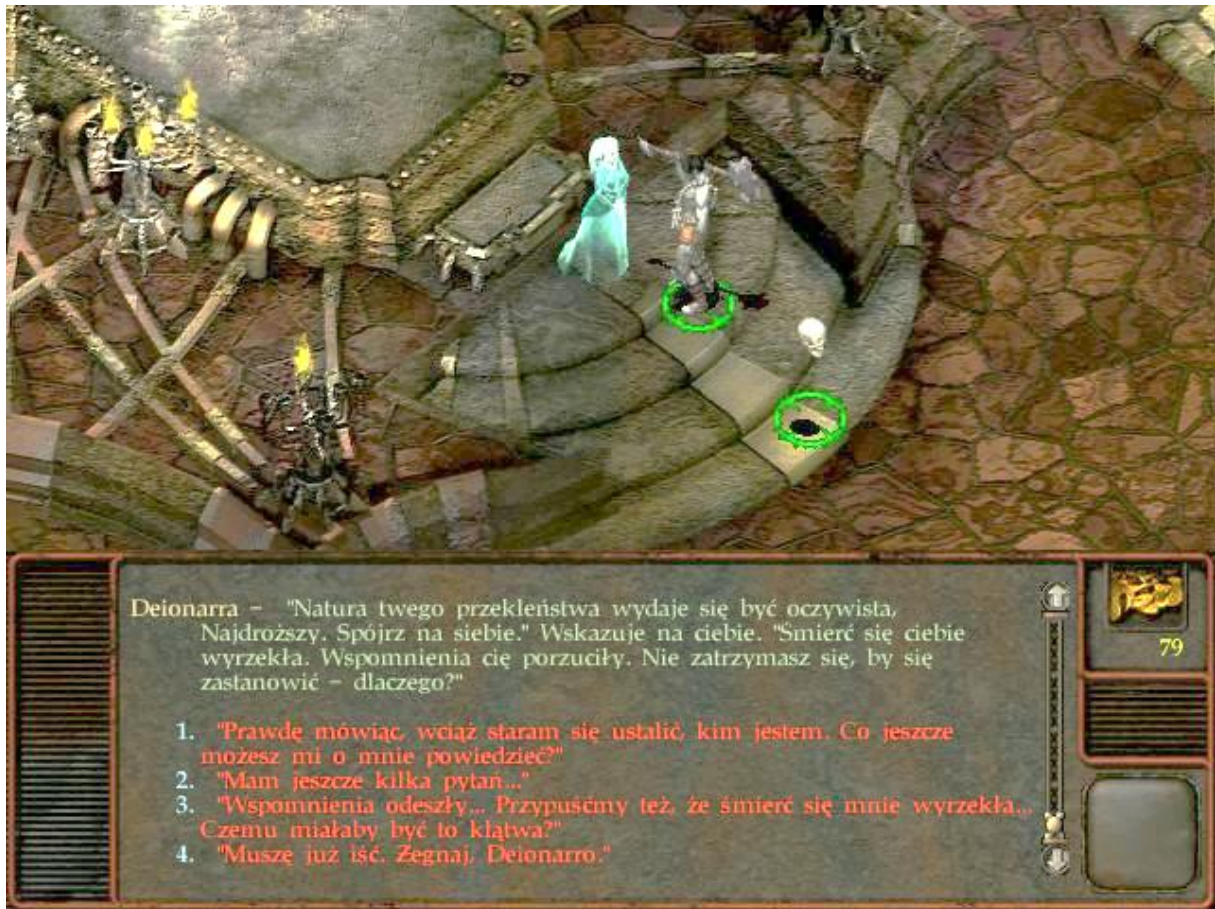
grafiki rastrowe umieszczane przy wiadomościach i komunikatach wysyłanych na fora internetowe i grupy dyskusyjne. Służą łatwemu rozpoznaniu się przez zarejestrowanych na danym portalu użytkowników. Bardziej skomplikowane awatary to złożone trójwymiarowe modele, reprezentujące postać w grze komputerowej lub rzeczywistości wirtualnej (np. *Second Life*, 2003, czy *World of Warcraft*, 1994). Gracze mogą w dużym stopniu personalizować takie awatary, nadając im imię i nazwisko lub nick oraz modelując ich wygląd. W przypadku drugiej możliwości modyfikacji podlegają zarówno cechy fizyczne modelu (płeć, wzrost, waga, kształt sylwetki, kolor włosów, fryzura, kolor oczu, ubranie), jak i psychiczne, wpływające na zachowanie awatara.

W grze komputerowej awatar jest narzędziem, za pomocą którego użytkownik wchodzi w interakcję z grą. To za pośrednictwem wirtualnego ciała realny człowiek działa w świecie wykreowanym przez komputer. Zatem elektroniczna skóra jest dla gracza niezwykle cenna, ponieważ w pewnym sensie i w określonym czasie staje się ona nim samym. To, jak wiele elementów kształtujących awatara zostanie powierzonych graczowi, zależy od rodzaju gry oraz specyfiki świata przedstawionego. W grach linearnych użytkownik często dostaje już ukształtowane wirtualne ciało, w którym może wprowadzić jedynie małe modyfikacje. Z kolei w rozbudowanych światach otwartych gier MMORPG tworzy postać od postaw, często spędzając na jej rozbudowywaniu długie miesiące i inwestując w nią realne pieniądze. Poniżej przeanalizowane zostaną cztery możliwości kształtowania awatara w grze komputerowej. Warto od razu zaznaczyć, że w różnym stopniu wpływają one na identyfikację gracza ze swoim elektronicznym odpowiednikiem już w toku samej gry.

### **Palimpsest w ludzkiej postaci**

*Planescape: Torment* (1999), klasyczna gra RPG opracowana przez zespół Black Isle Studios, jest historią Bezimiennego, który pewnego dnia budzi się w kostnicy, na stole do balsamowania zwłok. Nie pamięta, kim jest ani jak znalazł się w tak nietypowym położeniu. Gracz szybko dowiadyuje się, że nad Bezimiennym ciąży klątwa nieśmiertelności – po każdej śmierci odradza się w nowym wcieleniu. Całą sytuację dodatkowo komplikuje fakt, że bohater nie posiada żadnych wspomnień ze swoich poprzednich żyć, a tym samym nie wie, dlaczego przypadł mu w udziale tak ciężki los. Jedynym widocznym znakiem wieku Bezimiennego jest jego wygląd – ciało poznaczone licznymi bliznami, ranami i tatuażami. Mamy więc do czynienia

z ludzkim palimpsestem, z którego należy zderzyć niewidoczne gołym okiem warstwy po to, by odkryć jego prawdziwą naturę. To właśnie musi uczynić gracz.



Zdjęcie 6: *Planescape: Torment* (1999) – rozmowa z Deionarrą o tożsamości Bezimiennego (screenshot)

Historia Bezimiennego nie jest płytką opowieścią. Nie można traktować jej jako tła dla szybkiej akcji czy brawurowych scen walki. Twórcy gry wymagają od swojego dzieła czegoś więcej. Chcą za jego pośrednictwem postawić pytania typowo literackie: o naturę człowieka i możliwość jej zmiany, o szersze konsekwencje jednostkowych wyborów, o istotę człowieczeństwa i wreszcie o znaczenie śmierci. Wraz z rozwojem fabuły bohater odkrywa swoje poprzednie wcielenia. Dowiaduje się, że wiele jego działań wynikało z egoizmu, przesadnych ambicji czy lekkomyślności. Na swojej drodze spotyka także niegdyś bliskie mu osoby, które w jakiś sposób skrzywdził. Wydaje się, że celem gry jest dobre wykorzystanie przez Bezimiennego kolejnej szansy danej mu przez los. Szansy na odkupienie win, odnalezienie prawdziwej tożsamości i nadanie znaczenia swojemu życiu i śmierci. Z pewnością nie są to sprawy błahe.

Trudność podejmowanej w grze tematyki została podana odbiorcy w postaci linearnej fabuły, prowadzącej go od wydarzenia do wydarzenia. Mimo że dokonuje on na swojej drodze wyborów, twórcy gry nie zostawiają mu dowolności w podejmowaniu na przykład decyzji o tym, w którym kierunku rozwinię się w danym momencie historia prowadzonego przez niego awatara. Rozbudowana linia dialogowa oraz skomplikowana fabuła czynią z *Planescape: Torment* dzieło niemalże literackie. Także zastosowana w grze mechanika opiera się raczej na tradycyjnej formie podążania za opowieścią, którą w przypadku literatury można sprowadzić do sformułowania „kartka po kartce”, a w przypadku gry do określenia – „lokacja po lokacji”.

### **Awatar ożywa w rękach gracza**

Zastosowanie nielinarnej budowy dzieła to jeden z elementów oddalających gry od literatury<sup>149</sup>. Technika ta często wykorzystywana jest w dziełach RPG, bazujących na bogato skonstruowanej fabule. Typowo literacka wielowątkowość nie jest tak samo atrakcyjna w przypadku gry jak w przypadku powieści. Ponieważ użytkownik skupia się na działaniu, twórca gry musi udostępnić mu przestrzeń modyfikowalną, której zmiany przebiegać będą w różne strony, w zależności od tego, co zrobi gracz.

Cykl gier *Fallout* (pierwsza część wydana w 1997 r.) idealnie obrazuje ten mechanizm. Świat przedstawiony to Ziemia po katastrofie nuklearnej – nieprzyjazne miejsce, w którym hasła takie jak cywilizowane zachowanie czy kulturalna postawa dawno już straciły znaczenie. Jediną zasadą, do której stosują się wszyscy, jest prawo silniejszego. Podziały polityczne, ekonomiczne, wyznaniowe czy społeczne to coś naturalnego. Społeczeństwo nie stara się już nawet zachowywać pozorów równości. Miasta zamieszkuje elita naukowa, kupcy, urzędnicy oraz ci, którzy legalnie lub nie zgromadzili jakiś majątek. Jałowe pustkowia, ruiny dawnych metropolii i małe osady to domy bandytów, nędzarzy oraz istot, które w wyniku wszechobecnego promieniowania ewoluowały w nowe formy życia: ghuli i mutantów. To getta wykluczonych, napiętnowanych, niechcianych i zaszczutych.

---

<sup>149</sup> Oczywiście istnieją przykłady literatury nielinarnej, na co dowodem są teksty ikoniczne, powieści szkatułkowe, dzieła otwarte czy wariacje słowno-kompozycyjne spod znaku literatury. Ale cecha ta nie przysłała do literatury na stałe. Gry w o wiele większym stopniu realizują istotę nielinarności niż tradycyjne teksty pisane.



Zdjęcie 7: *Fallout 3* (2008) – zniszczony Waszyngton (screenshot)

W tym postapokaliptycznym świecie chaosu i anarchii umieszczony zostaje bohater. W pierwszej i trzeciej części *Fallouta* gracz wciela się w mieszkańca krypty – pancernego schronu, w którym garstka ludzi ukryła się przed zagładą jądrową. Właściwa akcja rozpoczyna się zawsze w chwili, gdy postać gracza zostaje zmuszona do opuszczenia bezpiecznego azylu<sup>150</sup> i wędrówki po nieznanym jej kraju. Od tego momentu nielinearność staje się głównym mechanizmem tworzenia fabuły. Gracz eksploruje świat, odkrywając coraz to nowe miejsca i poznając historię spustoszonej Ziemi. Ważne jest jednak to, że kolejność, w jakiej odwiedza poszczególne lokalizacje, ustala on sam. Podobnie od decyzji bohatera zależy sposób rozwiązania mniejszych i większych zadań, których realizację powierzają mu napotkane po drodze postacie. W ten sposób gracz gromadzi doświadczenie oraz kształtuje karmę, od której zależy reputacja jego bohatera.

---

<sup>150</sup> W pierwszej części *Fallouta* gracz rusza na poszukiwanie sprawnej hydroprocesora, bez którego mieszkańcy krypty nie będą mieli dostępu do czystej wody. W trzeciej części z powodu wewnętrznych konfliktów panujących w krypte gracz musi z niej uciec. Z kolei w drugiej części *Fallouta* domem rodzinnym gracza jest odizolowana od reszty świata wioska. Bohater opuszcza ją po to, by odnaleźć mistyczne urządzenie o nazwie G.E.C.K., dzięki któremu możliwe stanie się ponowne zazielenienie planety.



Zdjęcie 8: *Fallout 3* (2008) – mapa świata (screenshot)

*Fallout* jest grą w całości składającą się z wyborów. Na początku gracz precyzyjnie określa wszystkie współczynniki swojej postaci, decyduje, jakie będą jej mocne strony oraz które umiejętności najbardziej przydadzą się jej na starcie<sup>151</sup>. Następnie, w miarę zdobywania punktów doświadczenia, wyposaża swojego bohatera w arsenał kolejnych właściwości. Tak kształtowana jest postać: jej wygląd, cechy charakteru oraz zdolności. Gracz dostaje do ręki narzędzia, za których pomocą tworzy i modyfikuje własnego awatara. Do pewnego stopnia wchodzi on więc w rolę autora.

---

<sup>151</sup> Typowa powieściowa charakterystyka postaci w *Falloutcie* zastąpiona została systemem o nazwie S.P.E.C.I.A.L. Litery symbolizują tu kolejno: siłę, percepcję, wytrzymałość, charyzmę, inteligencję, zręczność oraz szczęście (ang. *strength, perception, endurance, charisma, intelligence, agility* i *luck*). Przed przystąpieniem do gry użytkownik musi rozdzielić punkty pomiędzy wyżej wskazane współczynniki. Dodatkowo przy każdym awansie na wyższy poziom otrzymuje punkty umiejętności, które przeznaczają na poprawienie swoich zdolności w zakresie pierwszej pomocy, władania różnego rodzaju bronią, umiejętności handlu, wiedzy z zakresu nauk ścisłych itp. W trakcie gry użytkownik ma także możliwość wyboru profitów, czyli cech ułatwiających mu pokonywanie różnych przeszkód. Są to na przykład ołowiany fartuch, pomagający uniknąć konsekwencji wszechobecnego w świecie *Fallouta* promieniowania, gładka gadka, otwierająca nowe opcje dialogowe w rozmowach z innymi postaciami, czy bombowy gość ułatwiający używanie materiałów wybuchowych.



Zdjęcie 9: *Fallout 2* (1998) – współczynniki główne, umiejętności i profity (screenshot)

Proces wyposażania odbiorcy w kompetencje twórcy prowadzi do tego, że podczas rozgrywki postać gracza dojrzeje. Nie chodzi tu jednak o ewolucję sprowadzającą się do sprawniejszego poruszania się w trudnym terenie, lepszego władania bronią czy nabywania dodatkowych umiejętności technicznych. Poprzez kontakt z innymi mieszkańcami świata przedstawionego bohater zmienia się mentalnie. Wzrastają jego mądrość, inteligencja i charyzma, przede wszystkim jednak rodzi się jego tożsamość. Mamy więc do czynienia z ewolucją bohatera – motywem wykorzystywanym przez literaturę od wieków. Kochanowicz określa bohaterów gier mianem czystych tablic:

[...] które w ramach założonego przez gracza sposobu rozgrywki rozwijają się/zapisują w sensie niejako dosłownym. Każdorazowo bowiem znaczeniowy charakter rozwoju postaci bywa odzwierciedlony zarówno na poziomie mechaniki gry (*gameplay*), jak i w warstwie fabularnej. W pierwszym wypadku jest to ewolucja w ramach „informatycznej personalizacji”, odzwierciedlającej właściwości systemów RPG (rozwijają się cechy i umiejętności umożliwiające efektywniejszą interakcję w środowisku gry, postać zyskuje skuteczniejszy wpływ

na otoczenie, gracz może pokonać silniejszych przeciwników etc.), w drugim zaś akcentowanie swoistych etapów „kariery” bohatera, o której w zależności od zaprojektowanych w grze wariantów decyduje już w ograniczonym zakresie sam odbiorca/gracz. I ten wymiar interaktywnej przygody (obok środowiska gry) wydaje się w komputerowych produkcjach elementem najbardziej rozbudowanym i decydującym o ich atrakcyjności<sup>152</sup>.

Można zaryzykować w tym miejscu stwierdzenie, że gra daje twórcom o wiele większe możliwości pokazania tego procesu niż tekst. Odbiorca nie obserwuje tu zmian zachodzących w bohaterze z zewnątrz, zza okładki książki. Przeciwnie, doświadcza ich niemalże na własnej skórze. Tożsamość bohatera gry w dużej mierze jest przecież określana przez tożsamość samego gracza. Stąd popularność gier z rozbudowanym i dynamicznie zmieniającym się światem przedstawionym, takich jak wszelkiego rodzaju MMORPG. Coraz częściej czytelnikowi przestaje wystarczać bierne wysłuchanie opowieści. Szuka on jednak również historii w jakiś sposób mu bliskich, podejmujących ważne tematy egzystencjalne. Wypatruje bohaterów, których działania wniosłyby coś nowego do jego spojrzenia na świat. Niektórzy powiedzą, że domeną takich rozważań jest kultura wysoka: literatura, malarstwo, muzyka, teatr czy nawet film. A gra? Raczej nie. Być może jest jednak tak, że potrzeba zadawania istotnych pytań i chęć aktywnego uczestnictwa w opowieściach udzielających na nie odpowiedzi znajdują doskonały wyraz właśnie w grze. W medium elastycznym, miękkim jak plastelina, które można zaprogramować tak, by reagowało na najdrobniejsze bodźce z zewnątrz<sup>153</sup>.

## Uczłowieczony potwór, spotworniały człowiek

Wydawałoby się, że trudno wyobrazić sobie grę bardziej literacką niż ta, która powstała na podstawie powieści. W takich przypadkach jednak ich twórcy mają szczególnie utrudnione zadanie. Próba odmalowania w wirtualnym świecie tekstu, który zawładnął sercami czytelników, może zakończyć się kompletną porażką.

Autorzy pierwszej części gry *Wiedźmin* (2007) postanowili zmierzyć się z cyklem opowieści Andrzeja Sapkowskiego – dziełem uznawanym za kanon polskiej literatury fantasy. Nie

---

<sup>152</sup> Rafał Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe...*, dz. cyt., s. 86.

<sup>153</sup> Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden literacki zabieg, który twórcom *Fallouta* udało się wprowadzić do gry – na intertekstualność. W *Falloucie* zarówno uważny, jak i mniej uważny odbiorca znajdzie mnóstwo nawiązań do kultury masowej. *Czarnoksiężnik z krainy Oz*, *Doctor Who*, *Star Trek*, *Monty Python i Święty Graal*, *Autostopem przez galaktykę*, *Mad Max* – motywy i postacie z tych oraz z wielu innych dzieł pojawiają się przed graczem niczym niespodzianki na urodzinowym przyjęciu. Służą one urozmaiceniu rozgrywki oraz wprowadzają do niej element żartu.

zdecydowali się jednak na prosty zabieg przeniesienia wydarzeń powieściowych do gry. Świat przedstawiony, opisany przez Sapkowskiego, stał się dla nich punktem wyjścia do zaprezentowania własnej fabuły – niezwykle bogatej, wielowątkowej, o pogłębionej problematyce. Mimo że w grze pojawiają się postaci i miejsca znane z powieści, nie można odmówić jej miana dzieła oryginalnego.

Rzeczywistość *Wiedźmina* to wielki żywy organizm zamieszkiwany przez postacie niezależne, o indywidualnych cechach osobowości, własnych poglądach i celach. Gracz wciela się w wiedźmina Geralta z Rivii, głównego bohatera cyklu Sapkowskiego, natomiast akcja gry rozpoczyna się jakiś czas po zdarzeniach kończących cykl literacki<sup>154</sup>. Geralt przebywa wówczas w Kaer Morhen, wielkim zamczysku, będącym miejscem szkoleń wszystkich wiedźminów. Są to ludzie, którzy w dzieciństwie zostali poddani działaniu mutagennych substancji i w konsekwencji posiadają nieprzeciętne umiejętności oraz właściwości. Ich zadaniem jest ochrona świata przed wszelkiego rodzaju potworami, nie tylko znanymi z baśni, legend czy bestiariuszy, ale przede wszystkim istniejącymi naprawdę.

---

<sup>154</sup> Twórcy *Wiedźmina* zdecydowali się podjąć opowieść o Geralcie, mimo że w ostatnim tomie sagi prawdopodobnie ginie – kwestia zakończenia jest szeroko dyskutowana w kręgach fanów powieści, bo niejasne są tu też niektóre fragmenty prozy Sapkowskiego. Wiedźmin, w którego wciela się gracz, nie pamięta nic ze swojej przeszłości.



Zdjęcie 10: *Wiedźmin* (2007) – plansza rozwoju postaci (screenshot)

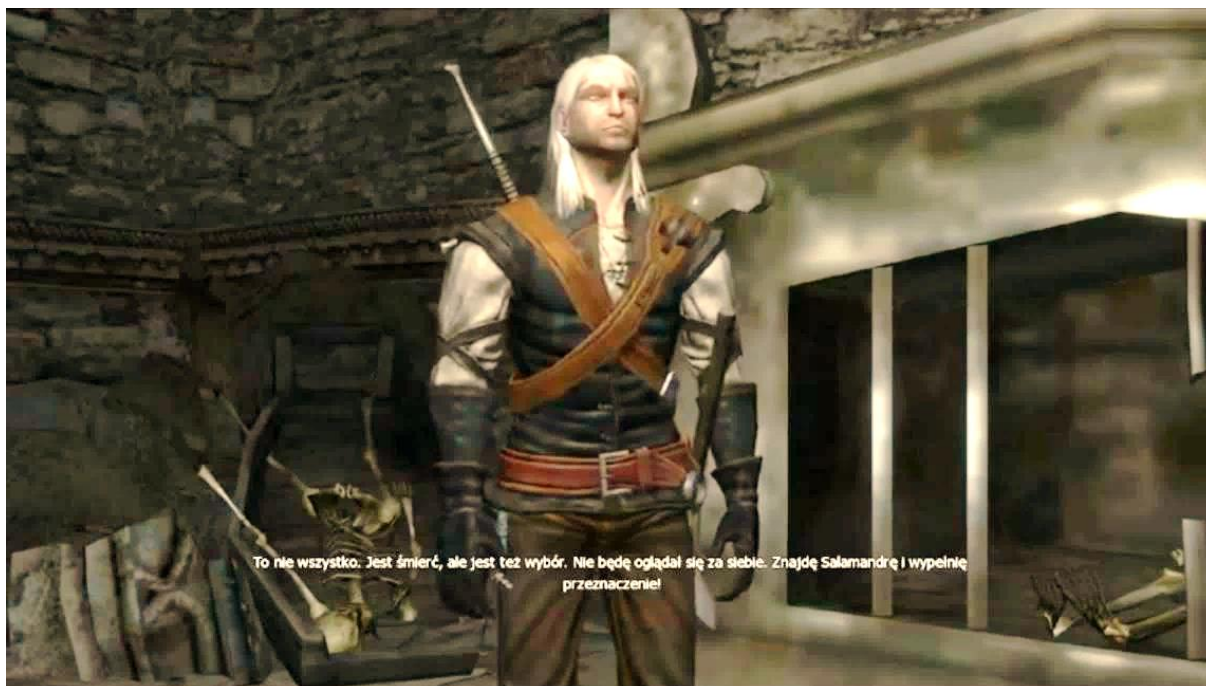


Zdjęcie 11: *Wiedźmin 3: Dziki gon* (2015) – plansza rozwoju postaci (screenshot)

Taki jest bowiem świat wiedźmina – niebezpieczny, brutalny, faworyzujący silnych i bogatych. Wydarzenia, w których uczestniczy Geralt, rozgrywają się w Temerii, jednej z krain znanych ze świata Sapkowskiego. Najrozleglejszą i najbardziej zróżnicowaną przestrzenią, po której porusza się gracz, jest Wyzima – ogromne miasto przedstawione z dbałością o najdrobniejszy szczegół architektoniczny. Na jej ulicach, placach, w zaułkach i domach toczy się życie, którego gracz staje się częścią. To miejsce posiadające swój *genius loci*. W pewnym momencie gracz zdaje sobie sprawę, że pasjonującą rozgrywką staje się samo odkrywanie Wyzimy, rozmowa z przypadkowymi przechodniami oraz podziwianie dokładności, z jaką ten mikrokosmos został stworzony. Działanie i symulacja po raz kolejny zastępują opis – gracz stawia kroki w świecie przedstawionym i w ten sposób buduje własną narrację.

W kontekście tego intensywnego doświadczenia nasuwa się pytanie o to, czy jakiegokolwiek powieściowe struktury byłyby w stanie zapewnić odbiorcy podobne przeżycia. Trudno jednoznacznie – i unikając wartościowania – na nie odpowiedzieć. Niewątpliwie wyobraźnia czytelnika sięga bardzo daleko, być może jednak wyobraźnia wsparta przez interaktywne medium może sięgnąć jeszcze dalej.

Z pewnością immersyjność *Wiedźmina* w znacznym stopniu potęguje wykorzystanie zaawansowanej grafiki komputerowej do stworzenia rzeczywistości gry. Nie jest to jednak główny powód, dla którego tytuł ten zyskał wielu entuzjastów. Dużą rolę odegrały tutaj historia opowiadana oraz przesłanie, które ze sobą niesie. Początkowo celem Geralta jest odzyskanie niebezpiecznych mutagenów wykradzonych z Kaer Morhen przez członków bandy Salamandra. Z każdym kolejnym krokiem jednak, zbliżającym wiedźmina do poznania tożsamości i celów złodziei, wikła się on w coraz bardziej skomplikowaną intrygę. Oczywiście zagęszczająca się fabuła nie jest jeszcze niczym niezwykłym. Dopiero w połączeniu z nieliniowością, dużą swobodą w kreowaniu postaci oraz zdolnością do wzbudzania głębszej refleksji staje się czymś wyjątkowym.



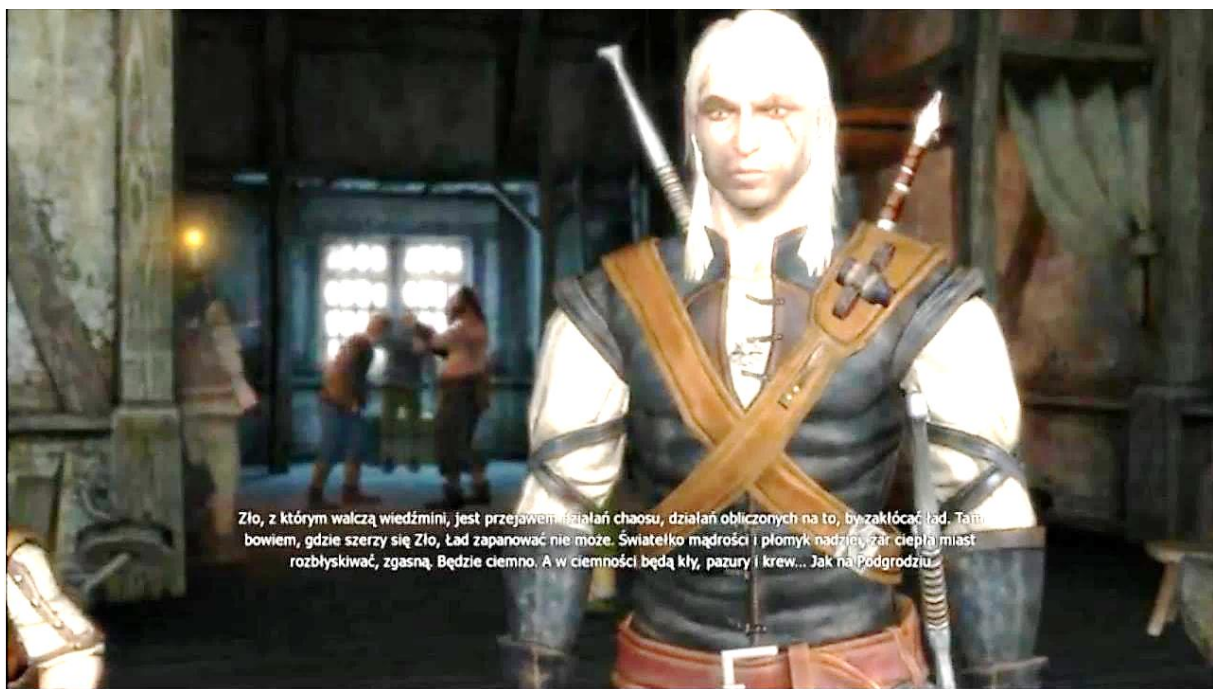
Zdjęcie 12: *Wiedźmin* (2007) – Geralt o śmierci, przeznaczeniu i wyborze (screenshot)

Jeśli chodzi o dwa pierwsze punkty, *Wiedźmin* nie różni się zbytnio od cyklu *Fallout*. Czymś nowym jest natomiast wyeksponowanie przez twórców gry wątków, w których użytkownik musi zmagać się z moralnymi dylematami i etycznymi konsekwencjami swoich wyborów. Wiedźmin przemierzający świat często opowiada się po jakiejś stronie konfliktu. Musi na przykład wybrać, czy pomoże w partyzanckiej walce wykluczonej przez społeczeństwo bandzie Scoia'tael, czy też opowie się po stronie jej prześladowców – Zakonu Płonącej Róży. Każda z frakcji ma swoje racje, które potrafi przedstawić. Przede wszystkim jednak decyzja nie jest łatwa, ponieważ znacznie wpływa na kształt późniejszych zdarzeń. Wszystkie rozterki bohatera komplikuje dodatkowo fakt jego pochodzenia. Paradoksalnie wiedźmini, chociaż ich celem jest ochrona człowieka, nie wzbudzają sympatii u ludzi. Traktowani są jak odmienicy, istoty gorszej kategorii lub wręcz potwory. Sam Geralt nie potrafi poradzić sobie z własną naturą – nie wie, za kogo powinien się uważać, nie posiada jasno określonej tożsamości. Jednak mimo powszechnie panującej opinii o tym, że wiedźmini to bezduszne, pozbawione uczuć monstra, głównemu bohaterowi gry trudno zarzucić brak człowieczeństwa. W tym sensie gra stawia przed graczem ważne pytanie: o to, co tak naprawdę czyni ludzi ludźmi, a co potworami.

Dylematy wiedźmina w kontekście poważnych wyborów aksjologicznych charakteryzuje Rafał Kochanowicz:

Fabularyzowane gry rzecz jasna [...] nie są literaturą, ale funkcjonują w tak zarysowanym kontekście, co sprawia, że w najnowszych produkcjach niejednokrotnie wymiar rozrywki jako pozornie podporządkowany myśleniu „według wartości” przeradza się w osobliwy „test” myślenia „wbrew wartościom”, zaś cała gra staje się „grą wartościami”<sup>155</sup>.

Awatar prowadzony przez gracza dźwiga zatem na swoich barkach losy wirtualnego świata, a tym samym angażuje realnego odbiorcę w podejmowanie decyzji kluczowych dla jego kształtu – często nawet jego przetrwania lub zniszczenia. Nierzadko zdarza się, że nie istnieje jedna dobra decyzja, którą gracz może podjąć, a każdy wybór niesie za sobą jakieś bolesne konsekwencje dla świata przedstawionego gry lub żyjących w nim bohaterów. Nie jest to zatem prosta aksjologia dobro–zło, ale poruszanie się w szarej przestrzeni pomiędzy, gdzie nic nie jest oczywiste i nie istnieją proste rozwiązania. Podobnie jak w prawdziwym życiu.



Zdjęcie 13: *Wiedźmin* (2007) – Geralt zastanawia się nad naturą zła i istotą fachu wiedźmińskiego (screenshot)

<sup>155</sup> Rafał Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe...*, dz. cyt., s. 129.

Tematy poważne zatem wkraczają w sferę medium uznawanego za rozrywkowe. Mogłoby się wydawać, że jednostkowe i społeczne problemy poruszane w sadze wiedźmińskiej nie znajdą pełnego odzwierciedlenia w sferze gier. W plątaninie elektroniki, wirtualnych sztuczek i mechanicznej iluzji łatwo zgubić znaczącą treść. Nie tędy jednak droga, by przekonywać kogokolwiek o tym, że jest inaczej. Z pewnością nie każdy będzie na tyle otwarty, by podjąć próbę zagłębienia się w materię gry w takim samym stopniu, w jakim czyni to z literaturą. Szczególne znaczenie w tym przypadku ma także sposób odbioru gier – by w pełni rozkoszować się opowieścią, nie wystarczy co jakiś czas przerzucić kartkę. Trzeba najpierw tę kartkę zapisać, a nie każdy odbiorca jest na to gotowy lub zwyczajnie nie tego oczekuje od dzieła kultury.

### **Kiedy awatar rozmawia z awatarem**

Jeszcze większą wolność zyskuje gracz, któremu bliskie są otwarte i rozległe światy powoływane do życia przez twórców gier kooperacyjnych czy MMO. Zasady tworzenia awatara zmieniają się bowiem do pewnego stopnia w przypadku tytułów, w których główną mechanikę rozgrywki stanowi współpraca między graczami i budowanie wieloosobowych klanów, zraszających użytkowników o różnym poziomie doświadczenia i umiejętności.

Gracz, budując swoje wirtualne odzwierciedlenie, bierze wówczas pod uwagę nie tylko indywidualne upodobania, ale także to, w jaki sposób tworzona przez niego postać będzie w stanie przysłużyć się drużynie, do której dołączy. W tego typu grach istnieją bowiem pewne ogólne typy postaci, które mają konkretne umiejętności rozwinięte bardziej niż inne. Idealna drużyna wyruszająca na misję powinna posiadać w swoich szeregach przynajmniej po jednym przedstawicielu następujących klas:

1. **tank** – określenie postaci, której celem jest skupienie ataków wroga na sobie;
2. **healer** – klasa postaci, która w czasie misji skupia się na leczeniu drużyny;
3. **DPS (*damage per second*)** – postać, której głównym zadaniem jest zadawanie obrażeń przeciwnikom.

Powyższy skład stanowi w slangu graczy tzw. świętą trójcę, niezbędną do odniesienia sukcesu w większości misji. Gracze tak konstruują klany, żeby w ich obrębie znaleźli się przedstawiciele każdej z wymienionych klas. Przy tworzeniu awatara pojedynczy gracz powinien zatem podjąć decyzję o tym, jaki styl gry najbardziej mu odpowiada, a następnie w tym kierunku rozwijać

bohatera. Wybór ten determinuje jego późniejszą rolę w zespole oraz dobór sprzętu, który wzmocni konkretne statystyki awatara.

W ten sposób gracz buduje więź ze swoim wirtualnym odzwierciedleniem. Skoro wkłada w jego tworzenie i doskonalenie tyle pracy, niezwykle trudno mu oderwać się od gry, przeciwnie – loguje się do wirtualnego świata coraz częściej, nierzadko wpadając w uzależnienie:

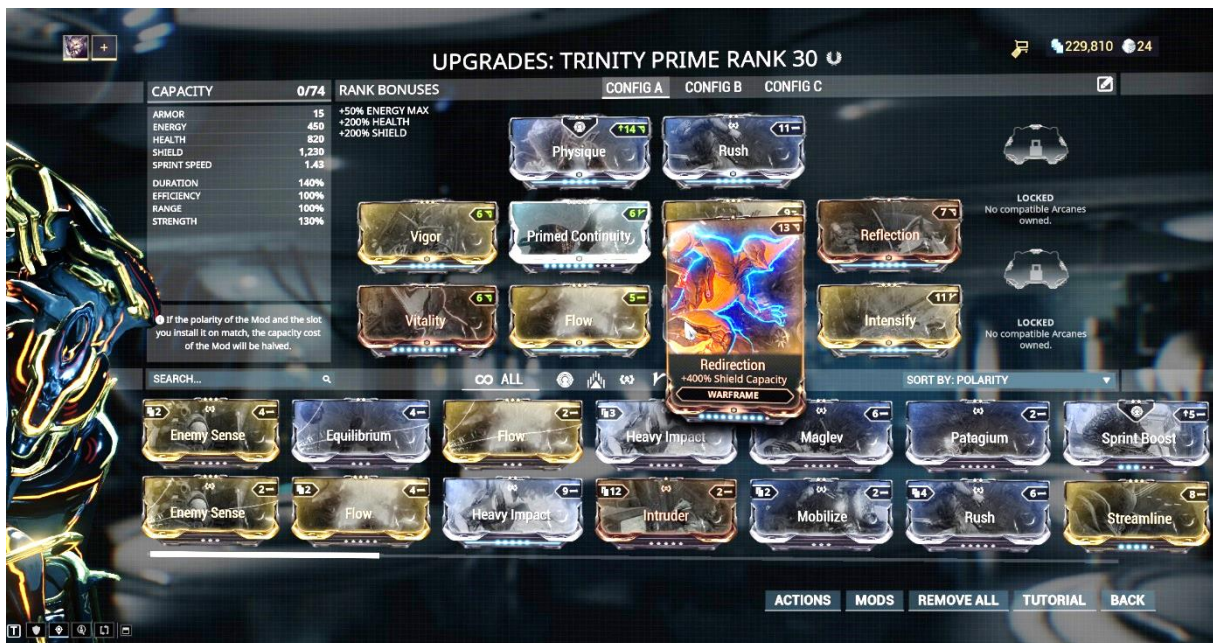
Im bowiem dłużej będzie trwało „tworzenie kukiełki”, tym większe będzie poczucie zainwestowanego wysiłku i czasu, a tym samym silniejsza stanie się naturalna więź między „kreatorem” a „dziełem”<sup>156</sup>.



Zdjęcie 14: *Warframe* (2013) – bogactwo zbroi o różnych właściwościach i modyfikowalnym wyglądzie (screenshot)

<sup>156</sup> Rafał Kochanowicz (*Fabularyzowane gry komputerowe...*, dz. cyt., s. 191–194) przedstawia cztery etapy uzależniania się gracza od wirtualnego świata gry sieciowej:

1. wykorzystanie wrażenia kreacji – tworzenie awatara z dbałością o najdrobniejszy szczegół jego wyglądu oraz możliwością doskonalenia jego umiejętności;
2. cele długodystansowe – stworzenie sieci misji stałych oraz okresowych, które angażują gracza w fabułę wirtualnego świata;
3. aspekt rywalizacji – możliwość zmierzenia się w walce z awatarami innych graczy;
4. aspekt społecznościowy – iluzja odpowiedzialności – kluczowa dla gier sieciowych możliwość drużynowego prowadzenia rozgrywki. Gracz jest odpowiedzialny za powodzenie misji całej drużyny.



Zdjęcie 15: *Warframe* (2013) – mody wzmacniające dane cechy konkretnej zbroi na przykładzie zbroi Trinity – rola healera (screenshot)

W tym miejscu warto przywołać typologię postaw graczy gier sieciowych stworzoną przez Richarda Bartle'a<sup>157</sup>. Badacz podzielił graczy na cztery typy:

1. **wyczynowcy** – to gracze, dla których najważniejsze jest bicie rekordów;
2. **odkrywczy** – zainteresowani przede wszystkim eksploracją świata gry i poznawaniem jej mechanizmów;
3. **poszukiwacze towarzystwa** – skoncentrowani na interakcjach społecznych związanych zarówno z grą, jak i ze światem poza nią;
4. **zabójcy** – osoby, które czerpią przyjemność z „zabijania” awatarów innych graczy.

Powyższy podział jest dość istotny w odniesieniu do elementu rozgrywki, jakim jest tworzenie awatara. Pokazuje bowiem, że także ogólna motywacja gracza do przemierzania wirtualnych światów ma znaczenie w momencie, w którym konstruuje on swoją postać. Inne cechy

<sup>157</sup> Richard Bartle, *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*, w: *Światy z pikseli...*, dz. cyt., s. 363–408.

awatara będzie rozwijała osoba nastawiona na eksplorację uniwersum gry, a inne ktoś, komu zależy tylko na szukaniu konfliktów prowadzących do walki z awatarami innych graczy.

## Podsumowanie

Awatar to druga skóra gracza, do której często przywiązany jest równie mocno jak do własnej. Zależnie od tego, z jakim typem gry mamy do czynienia, opcje kształtowania głównego bohatera gry są mniejsze lub większe.

Możliwość niemalże dosłownego wcielenia się w inną postać to z pewnością element, który pociąga odbiorców gier komputerowych. Proces utożsamiania się gracza z protagonistą wspiera rozbudowany arsenał funkcji wpływających na wygląd czy umiejętności głównego bohatera gry. Subtelniejszym, a jednocześnie niezwykle cennym sposobem na pogłębienie relacji między graczem a jego awatarem jest danie odbiorcy dostępu do psychiki głównego bohatera. Tak dzieje się w cyklu gier *Wiedźmin*. Wybory dokonywane przez użytkownika kształtują charakter nie tylko Geralta, mają także znaczny wpływ na losy innych postaci występujących w grze oraz sposób, w jaki postrzegają one wiedźmina. Interakcja ze światem przedstawionym rozbudowana zostaje o jeszcze jeden element w przypadku gier MMO. Oprócz kontaktów ze środowiskiem gry użytkownik ma tam także możliwość nawiązania znajomości z innymi graczami. To spektakl teatralny toczący się w wirtualnej rzeczywistości. Odbiorcy wcielają się w pieczołowicie budowane awatary, by wspólnie odkrywać tajemnice sztucznych światów, które z racji tego, że kontakt ludzki między odbiorcami jest jak najbardziej prawdziwy, często nabierają bardzo realnego charakteru.

	Główny bohater utworu	Odbiorca
<b>Gra linearna</b> ( <i>Planescape: Torment</i> )	Jego obraz wyłania się z relacji innych bohaterów spotykanych przez gracza na drodze.  Główny wątek fabularny prowadzi gracza do stopniowego odkrywania prawdy o głównym bohaterze.	<b>Pozna</b> ją głównego bohatera w toku akcji i w miarę posuwania się do przodu głównego wątku fabularnego.
<b>Otwarty świat</b> ( <i>Fallout</i> )	Cechy i umiejętności głównego bohatera wybierane na początku gry, następnie zaś rozwijane w jej trakcie (niekoniecznie podczas realizacji wątku głównego gry, także w licznych i rozbudowanych wątkach pobocznych).	Gracz sam <b>wyznacza sobie cele</b> podczas gry, może w dowolny sposób poruszać się po świecie przedstawionym. We własnym tempie i według własnego pomysłu kształtuje awatara, którym steruje.
<b>Mnogość wyborów moralnych</b> ( <i>Wiedźmin</i> )	Cechy i umiejętności głównego bohatera wybierane na początku gry i rozwijane w jej trakcie.  Wybory moralne kształtują psychikę głównego bohatera.	Interakcja ze światem przedstawionym oraz dokonywane przez gracza wybory kształtują charakter postaci, którą prowadzi.  Odbiorca <b>ma wpływ</b> na stosunki głównego bohatera z innymi postaciami zamieszkującymi świat przedstawiony.
<b>MMO</b> ( <i>Warframe</i> )	Tworzony praktycznie od podstaw przez gracza, często przekształcany w trakcie gry.  Modyfikacja wyglądu, ubioru i wyposażenia głównego bohatera w trakcie gry (także przy użyciu realnych pieniędzy).  Możliwość posiadania wielu awatarów oraz prowadzenia handlu akcesoriami i sprzętem między graczami.	Gracz w pełni <b>kontroluje</b> prowadzoną przez siebie postać, <b>udoskonala</b> ją i zmienia w zależności od potrzeb.  Interakcja z innymi graczami umożliwia nawiązanie realnych znajomości: ludzie skrywają się za swoim wirtualnym odbiciem (awatarem).

Tabela 2: Relacja między odbiorcą a głównym bohaterem gry komputerowej

## ROZDZIAŁ 5:

Wędrówka czytelnika i gracza po świecie  
przedstawionym

Po przeanalizowaniu zależności, jakie zachodzą między czytelnikiem lub graczem a głównym bohaterem danego dzieła kultury, warto przyjrzeć się relacjom, które wykształcają się w kontakcie odbiorcy z pozostałymi elementami świata przedstawionego. Kluczowe tutaj będzie znalezienie odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób czytelnik i gracz poznają środowisko tekstu literackiego czy gry oraz czym te sposoby się różnią, a w czym są tożsame. Ważnym zagadnieniem będzie także prześledzenie relacji, które rodzą się pomiędzy odbiorcą a pozostałymi postaciami zasiedlającymi świat przedstawiony dzieła, niebędącymi jednak jego głównymi bohaterami.

### **1.5 Czytelnik odkrywa miejsce, w którym żyje główny bohater tekstu**

W tekście literackim łącznikiem między odbiorcą a światem przedstawionym jest narrator, podobnie jak w przypadku rozważań dotyczących odbiorcy i protagonisty dzieła. Zatem także tutaj rodzaj narracji, na jaki zdecydował się autor utworu, będzie determinował ilość i jakość informacji udostępnionych czytelnikowi.

#### **Narrator wszechwiedzący opowiada o świecie**

W przypadku narracji trzecioosobowej wszystkie informacje o otaczającej głównego bohatera rzeczywistości dozuje odbiorcy narrator wszechwiedzący. Od szczegółowości i plastyczności jego opisów zależy zatem, w jakim stopniu czytelnik będzie zaznajomiony z przestrzenią, w której rozgrywają się wydarzenia. Na przykład poniższy opis mieszkania Tomasza Łęckiego jest na tyle precyzyjny, by w wyobraźni czytającej go osoby zmaterializował się jasno i wyraźnie:

Pan Tomasz Łęcki z jedyną córką Izabelą i kuzynką panną Florentyną nie mieszkał we własnej kamienicy, lecz wynajmował lokal, złożony z ośmiu pokoiów, w stronie alei Ujazdowskiej. Miał tam salon o trzech oknach, gabinet własny, gabinet córki, sypialnię dla siebie, sypialnię dla córki, pokój stołowy, pokój dla panny Florentyny i garderobę, nie licząc kuchni i mieszkania dla służby, składającej się ze starego kamerdynera Mikołaja, jego żony, która była kucharką, i panny służącej, Anusi.

Mieszkanie posiadało wielkie zalety. Było suche, ciepłe, obszerne, widne. Miało marmurowe schody, gaz, dzwonki elektryczne i wodociągi. Każdy pokój w miarę potrzeby łączył się z innymi lub tworzył zamkniętą w sobie całość. Sprzętów wreszcie miało liczbę dostateczną, ani za mało, ani za wiele, a każdy odznaczał się raczej wygodną prostotą aniżeli skaczącymi do oczu ozdobami. Kredens budził w widzu uczucie pewności, że z niego nie zginą srebra: łóżko przywodziło na myśl bezpieczny spoczynek dobrze zasłużonych; stół można było obciążyć, na krześle usiąść bez obawy załamania się, na fotelu marzyć.

Kto tu wszedł, miał swobodę ruchu: nie potrzebował lękać się, że mu coś zastąpi drogę lub że on coś zepsuje. Czekając na gospodarza nie nudził się, otaczały go bowiem rzeczy, które warto było oglądać. Zarazem widok przedmiotów, wyrobionych nie wczoraj i mogących służyć kilku pokoleniom, nastrajał go na jakiś ton uroczysty<sup>158</sup>.

W dalszych zdaniach powieści narrator wszechwiedzący przedstawia czytelnikowi Tomasza Łęckiego. Opis, jak przystało na powieść realistyczną, jest dokładny i szczegółowy. Czytelnik nie tylko dowiaduje się, jak wygląda Łęcki, jaką garderobę zwykł nosić na co dzień, ale także poznaje historię jego rodziny:

Pan Tomasz Łęcki był to sześćdziesięcioletni człowiek, niewysoki, pełny tuszy, krwisty. Nosił nieduże wąsy białe i do góry podczesane włosy tej samej barwy. Miał siwe, rozumne oczy, postawę wyprostowaną, chodził ostro. Na ulicy ustępowano mu z drogi – a ludzie prości mówili: oto musi być pan z panów.

Istotnie, pan Łęcki liczył w swoim rodzie całe szeregi senatorów. Ojciec jego jeszcze posiadał miliony, a on sam za młodu krocie. Później jednak część majątku pochłonęły zdarzenia polityczne, resztę – podróże po Europie i wysokie stosunki. Pan Tomasz był bowiem przed rokiem 1870 na dworze francuskim, następnie na wiedeńskim i włoskim. Wiktor Emanuel, oczarowany piękną córką, zaszczycił go swoją przyjaźnią i nawet chciał mu nadać tytuł hrabiego. Nie dziw, że pan Tomasz po śmierci wielkiego króla przez dwa miesiące nosił na kapeluszu krepę.

Od paru lat pan Tomasz nie ruszał się z Warszawy, za mało mając już pieniędzy, ażeby błyszczeć na dworach. Za to jego mieszkanie stało się ogniskiem eleganckiego świata i było nim aż do czasu rozejścia się pogłosek, że pan Tomasz postradał nie tylko swój majątek, ale nawet posag panny Izabeli<sup>159</sup>.

Punktem orientacyjnym dla czytelnika jest zatem narrator, który umiejscawia wydarzenia w czasie i przestrzeni powieściowej. Staje się on dla odbiorcy przewodnikiem, którego ten powinien się trzymać, nie chcąc zagubić się w świecie przedstawionym:

W powieści auktorialnej zasadniczym czynnikiem iluzjotwórczym i porządkującym wydaje się obecność autora w postaci auktorialnego narratora. Wskutek zmiany fikcyjnego przebrania i przeobrażenia siebie w narratora autor może swą czynność medium [*Vermittlertätigkeit*] wykonywać w najbardziej różnorodny sposób i w najrozmaitszych maskach pojawiać się w świadomości czytelnika. Te przeobrażenia autora w auktorialne medium, łatwo dostrzegalne określenie dystansu narracji, a w ślad za tym przewaga formy relacji i na koniec ustawiczna, kierująca, reżyserująca i komentująca ingerencja narratora – stanowią charakterystyczne cechy powieści auktorialnej. One też, wskazując na obecność narratora, jego tu i teraz w akcie opowiadania, w znacznej mierze określają proces wyobrażeń w świadomości czytelnika, jego czasowo-przestrzenną orientację

---

<sup>158</sup> Bolesław Prus, *Lalka*, dz. cyt., s. 74–75.

<sup>159</sup> Tamże, s. 75–76.

w rzeczywistości przedstawionej. Owo tu i teraz narratora czytelnik przyjmuje za punkt wyjścia swej czasowo-przestrzennej orientacji w świecie przedstawionym<sup>160</sup>.

## Perspektywa protagonisty utworu

Narracja w pierwszej osobie stwarza dodatkową możliwość pokazania czytelnikowi pełni tekstowego świata. Informacje o świecie i innych postaciach go zamieszkujących filtrowane są w tym przypadku przez umysł głównego bohatera, a dokładnie przez jego emocje i myśli. Nabierają zatem indywidualnego charakteru i często zawierają już element oceny. Przykładem jest opis sklepu galanteryjnego J. Mincel i S. Wokulski oraz charakterystyka samego Jana Mincla, które to fragmenty czytelnik słyszy z ust bohatera powieści – Ignacego Rzeckiego:

Sklep Mincla znałem od dawna, ponieważ ojciec wysyłał mnie do niego po papier, a ciotka po mydło. Zawsze biegłem tam z radosną ciekawością, ażeby napatrzeć się wiszącym za szybami zabawkom. O ile pamiętam, był tam w oknie duży kozak, który sam przez się skakał i machał rękoma, a we drzwiach – bęben, płaszcz i skórzany koń z prawdziwym ogonem.

Wnętrze sklepu wyglądało jak duża piwnica, której końca nigdy nie mogłem dojrzeć z powodu ciemności. Wiem tylko, że po pieprz, kawę i liście bobkowe szło się na lewo do stołu, za którym stały ogromne szafy od sklepienia do podłogi napełnione szufladami. Papier zaś, atrament, talerze i szklanki sprzedawano przy stole na prawo, gdzie były szafy z szybami, a po mydło i krochmal szło się w głąb sklepu, gdzie było widać beczki i stopy pak drewnianych.

Nawet sklepienie było zajęte. Wysiały tam długie szeregi pęczery naładowanych gorczyczą i farbami, ogromna lampa z daszkiem, która w zimie paliła się cały dzień, sieć pełna korków do butelek, wreszcie – wypchany krokodylek, długi może na półtora łokcia.

Właścicielem sklepu był Jan Mincel, starzec z rumianą twarzą i kosmykiem siwych włosów pod brodą. W każdej porze dnia siedział on pod oknem na fotelu obitym skórą, ubrany w niebieski barchanowy kaftan, biały fartuch i takąż szlafmycę. Przed nim na stole leżała wielka księga, w której notował dochód, a tuż nad jego głową wisiał pęk dyscyplin, przeznaczonych głównie na sprzedaż. Starzec odbierał pieniądze, zdawał gościom resztę, pisał w księdze, niekiedy drzemał, lecz pomimo tyłu zajęć z niepojętą uwagą czuwał nad biegiem handlu w całym sklepie. On także, dla uciechy przechodniów ulicznych, od czasu do czasu pociągał za sznurek skaczącego w oknie kozaka i on wreszcie, co mi się najmniej podobało, za rozmaite przestępstwa karciał nas jedną z pęka dyscyplin<sup>161</sup>.

Odbiorca tekstu napisanego w pierwszej osobie poznaje świat przedstawiony oczami głównego bohatera. Punkt widzenia protagonisty może się zatem łatwo stać także punktem

---

<sup>160</sup> Franz Stanzel, dz. cyt., s. 224.

<sup>161</sup> Bolesław Prus, *Lalka*, dz. cyt., s. 49.

widzenia czytelnika, szczególnie w momencie, gdy zacznie się on utożsamiać z postacią mówiącą w utworze.

## Krok w krok za bohaterem dzieła literackiego

Największą autonomię w poznawaniu rzeczywistości tekstu literackiego zyskuje odbiorca dzieła z dominującą narracją personalną. Wraz z bohaterem poznaje on środowisko, w którym rozgrywa się akcja utworu, oraz inne postacie w nim występujące. Można powiedzieć, że dotyka on świata przedstawionego w tym samym momencie, w którym robi to protagonista dzieła literackiego. Taka percepcja przestrzeni pojawia się na przykład w poniższym fragmencie, ilustrującym spacer Wokulskiego po Powiślu:

Nieustany turkot i szmer wydał się Wokulskiemu nieznośnym, a wewnętrzna pustka straszliwą. Chciał czymś się zająć i przypomniał sobie, że jeden z zagranicznych kapitalistów pytał go o zdanie w kwestii bulwarów nad Wisłą. Zdanie już miał wyrobione: Warszawa całym swoim ogromem ciąży i zsuwa się ku Wiśle. Gdyby brzeg rzeki obwarować bulwarami, powstałaby tam najpiękniejsza część miasta: gmachy, sklepy, aleje...

„Trzeba spojrzeć, jak by to wyglądało?” – szepnął Wokulski i skręcił w ulicę Karową.

Przy bramie wiodącej tam zobaczył bosego, przewiązanego sznurami tragarza, który pił wodę prosto z wodotrysku; zachlapał się od stóp do głów, ale miał bardzo zadowoloną minę i śmiejące się oczy.

„Jużci, ten ma, czego pragnął. Ja, ledwie zbliżył się do źródła, widzę, że nie tylko ono znikło, ale nawet wysychają moje pragnienia. Pomimo to mnie zazdroszczą, a nad nim każą się litować. Co za potworne nieporozumienie!”.

Na Karowej odetchnął. Zdawało mu się, że jest jedną z plew, które już odrzucił młyn wielkowiejskiego życia, i że powoli spływa sobie gdzieś na dół tym rynsztokiem zaciśniętym odwiecznymi murami.

„Cóż bulwary?... – myślał. – Postoją jakiś czas, a potem będą walić się, zarośnięte zielskiem i odrapanie, jak te oto ściany. Ludzie, którzy je budowali z wielką pracą, mieli także na celu zdrowie, bezpieczeństwo, majątek, a może zabawy i pieszczoty. I gdzie oni są?... Zostały po nich spękane mury, jak skorupa po ślimaku dawnej epoki. A cały pożytek z tego stosu cegieł i tysiąca innych stosów będzie, że przyszły geolog nazwie je skałą ludzkiego wyrobu, jak my dziś koralowe rafy albo kredę nazywamy skałami wyrobu pierwotniaków<sup>162</sup>.

Jak widać Warszawa oglądana oczami Stanisława Wokulskiego nabiera barw i obrasta w dodatkowe znaczenia. Punkt widzenia głównego bohatera na temat mijanych ulic i ludzi jest dość oceniający. Czytelnik może odnieść się do tej oceny w dowolny sposób, jest ona jednak niewątpliwie dodatkową korzyścią przybliżającą go do zrozumienia świata przedstawionego

---

<sup>162</sup> Tamże, s. 134–135.

powieści, która nie pojawia się w przypadku fragmentów opowiadanych przez narratora wszechwiedzącego.

Podobnie sytuacja wygląda w przypadku kluczowej sceny romantycznej zobrazowanej w *Lalce*, czyli momentu, w którym Wokulski wspomina, jak po raz pierwszy zobaczył Izabelę Łęcką:

Siedziała w łoży z ojcem i panną Florentyną, ubrana w białą suknię. Nie patrzyła na scenę, która w tej chwili skupiała uwagę wszystkich, ale gdzieś przed siebie, nie wiadomo gdzie i na co. Może myślała o Apollinie?...

Wokulski przypatrywał się jej cały czas.

Zrobiła na nim szczególne wrażenie. Zdawało mu się, że już kiedyś ją widział i że ją dobrze zna. Wpatrzył się lepiej w jej rozmarzone oczy i nie wiadomo skąd przypomniał sobie niezmierny spokój syberyjskich pustyń, szelest duchów wracających ku zachodowi. Dopiero później przyszło mu na myśl, że on nigdzie i nigdy jej nie widział, ale – że jest tak coś – jakby na nią od dawna czekał.

„Tyżeś to czy nie ty?...” – pytał się w duchu, nie mogąc od niej oczu oderwać.

Odtąd mało pamiętał o sklepie i o swoich książkach, lecz ciągle szukał okazji do widywania panny Izabeli w teatrze, na koncertach lub na odczytach. Uczuć swoich nie nazwałby miłością i w ogóle nie był pewny, czy dla oznaczenia ich istnieje w ludzkim języku odpowiedni wyraz. Czuł tylko, że stała się ona jakimś mistycznym punktem, w którym zbiegają się wszystkie jego wspomnienia, pragnienia i nadzieje, ogniskiem, bez którego życie nie miałoby stylu, a nawet sensu. Służba w sklepie kolonialnym, uniwersytet, Syberia, ożenienie się z wdową po Minclu, a w końcu mimowolne pójście do teatru, gdy wcale nie miał chęci – wszystko to były ścieżki i etapy, którymi los prowadził go do zobaczenia panny Izabeli<sup>163</sup>.

Czytelnik widzi Izabelę oczami zakochanego mężczyzny, słysząc jednocześnie monolog wewnętrzny Wokulskiego, w którym bohater wyraża pełnię swoich uczuć i targających nim emocji. W kontekście całej powieści Izabela oczywiście nie jest ideałem, powyższy opis sprawia jednak, że na chwilę się nim staje. Szczęśliwie Wokulski z czasem przekonuje się o prawdziwej naturze Izabeli, na długo jednak po tym, jak pozna ją czytelnik. To efekt przemieszania rodzajów narracji, na które zdecydował się Bolesław Prus. Z jednej strony narrator wszechwiedzący ujawnia w różnych okolicznościach próżność i brak pokory Łęckiej, z drugiej obserwujemy bohaterkę oczami wpatzonego w nią tępo Wokulskiego. Wraz z pojawieniem się narracji personalnej czytelnik zyskuje zatem dodatkową perspektywę patrzenia na świat przedstawiony – bliższą zamieszkującym go bohaterom i zmieniającą się wraz z podejmowanymi przez nich działaniami. Powyższe przykłady prezentują zmienność narracji,

---

<sup>163</sup> Tamże, s. 140–141.

na którą zdecydował się Bolesław Prus, a której zastosowanie w gatunku powieści społeczno-obyczajowej było odważnym i nowatorskim krokiem:

Narrator najchętniej przyjmuje postawę obserwacyjną. Niekiedy poddaje się nastrojowi chwili, niekiedy z tego nastroju żartuje. Są momenty, gdy sekunduje bohaterom do tego stopnia, że ogląda świat ich oczyma: gdy Wokulski odbywa spacer po Powiślu i gdy później w samotności przeżywa swój dramat skierniewicki, narracja przyjmuje chwilami postać mowy pozornie zależnej. Ale są momenty, gdy narrator ze swego pobliża dyskretnie denerwuje się bohaterem, złości nań lub zeń szydzi; czasem poddaje się wzruszeniu, bywa tkliwy. Toteż narracja w *Lalce* pulsuje uczuciami. Nie jest beznamiętna. Flaubertowi marzyła się sztuka realistyczna, której twórca byłby jak Bóg: wszechmocny, a niewidzialny. Prusowi w *Lalce* bliższy jest ideał podmiotu jako przenikliwego obserwatora, człowieka czujnego i uważnego, ale czującego, myślącego i otwartego<sup>164</sup>.

## Podsumowanie

Narracja tekstu literackiego determinuje sposób postrzegania przez odbiorcę elementów świata przedstawionego analogicznie jak w przypadku rozważań o głównym bohaterze tekstu. Im częściej autor pozwala postaciom wypowiadać się na temat przestrzeni, w której toczy się akcja oraz pozostałych bohaterów, tym szerszy ogląd rzeczywistości dzieła zyskuje odbiorca. Narracja pierwszoosobowa i personalna pozwalają w opisach świata przemycić dodatkowe informacje, takie jak stosunek emocjonalny wypowiadającej się postaci do treści wypowiedzi. Narracja auktorialna to z kolei domena szczegółu i precyzji. Czytelnik otrzymuje dokładny opis świata przedstawionego, niezmacony potokiem myśli bohaterów. Franz Stanzel używa pojęcia dystansu (lub jego braku) do opisu relacji zachodzących między odbiorcą a narratorem:

Kiedy dystans narracji staje się w powieści widoczny dla czytelnika, uwaga jego dzieli się pomiędzy dwie sfery: obszar autora, w którym toczy się proces opowiadania [*Erzählvorgang*], i świat przedstawiony, w którym przebiega opowiadana akcja. Charakterystyczna struktura znaczeniowa takiej powieści auktorialnej tej właśnie dwubiegowości zawdzięcza swe zasadnicze napięcie<sup>165</sup>.

Zatem wspomniany dystans jest większy w przypadku narracji auktorialnej, a mniejszy (bądź wyeliminowany) w przypadku narracji pierwszoosobowej oraz personalnej:

W miejscu, gdzie w powieści występuje auktorialna sytuacja narracji, wyłania się następujący przekrój toku pośredniczenia [*Vermittlungsgang*]: czytelnik (oczekiwanie) – auktorialny narrator (jego tu i teraz w akcie opowiadania, narracyjne preliminaria) – rzeczywistość przedstawiona (akcja o dystans narracji oddalona od tu

---

<sup>164</sup> Tamże (wstęp Józefa Bachórza), s. XXXIII–XXXIV.

<sup>165</sup> Franz Stanzel, dz. cyt., s. 221.

i teraz narratora) – auktorialny narrator (jego tu i teraz w akcie opowiadania, komentarz akcji) – czytelnik (obraz w świadomości, w którym akcja jawi się w aspekcie auktorialnej interpretacji). Okazuje się, że w auktorialnej sytuacji narracyjnej czytelnik zawsze wyobraża sobie rzeczywistość przedstawioną z czasowo-przestrzennej pozycji narratora, na podstawie i w aspekcie auktorialnej interpretacji. Stąd struktura semantyczna powieści auktorialnej zostaje zbudowana przeważnie z odwołań i stosunków między światem przedstawionym a osobą narratora auktorialnego i z wytwarzających się między nimi napięć w sferze wartości, sądów i sposobów przeżywania.

Natomiast we fragmencie powieści, w którym będziemy mieli do czynienia z personalną sytuacją narracyjną, obraz toku pośredniczenia [*Vermittlungsweges*] przedstawia się następująco: czytelnik (oczekiwanie) – postać powieściowa jako personalne medium (jej tu i teraz w aktualnym momencie akcji, świat przedstawiony jako treść jej świadomości) – czytelnik (w jego wyobrażeniu [*Vorstellungsbild*] jawi się taki świat przedstawiony, jaki odzwierciedlił się w personalnym medium, a towarzyszy mu wrażenie, jakie osobowość tego medium wywarła na czytelniku<sup>166</sup>).

Warto wspomnieć o jeszcze jednym aspekcie postrzegania rzeczywistości dzieła literackiego przez odbiorcę, który jest niezależny od narracji wybranej przez autora. Umysł każdego czytelnika wykreuje świat przedstawiony w trochę inny sposób, tak bowiem działa wyobraźnia. Odbiorcy w różnym tempie przetwarzają dane pojawiające się w tekście i skupiają się najczęściej na różnych detalach. Podobnie jest z ilością podawanych im na raz informacji. U jednego odbiorcy ich duża ilość pobudzi wyobraźnię i spowoduje powstanie bogatej i drobiazgowej wizji świata przedstawionego, innego zaś znuży i przytłoczy, w konsekwencji czego zobaczy on jedynie ogólny zarys świata, który chciał pokazać mu autor dzieła.

W tym kontekście Franz Stanzel pisze o pewnej wrażliwości czytelnika na poszczególne typy narracji:

Pierwszy wyróżnia się przede wszystkim przez dar i skłonność do intensywnego i scenicznie udratyzowanego wyobrażenia sobie tego, co aktualnie opowiadane. Czytelnik tego typu całą moc wyobraźni obraca na pełną plastyczną i precyzyjną realizację przedstawionej sceny. Ponieważ obraz kolejnej, bezpośrednio następującej sceny ujmowany jest z podobną obrazową koncentracją, wcześniejsze wyobrażenie równie szybko musi być wyparte albo też ostrość obrazu musi ulec stopniowemu zatarciu, aż wreszcie pod wrażeniem nowego obrazu zarysującego się w świadomości — dawny całkowicie zagaśnie.

Drugi typ czytelnika osiąga mniejszą intensywność obrazowania przedmiotów scenicznej prezentacji, natomiast temu, co wcześniej przyswojone, używa takiej perseweracji w najważniejszych rysach, iż kolejne elementy ciągu opowiadania skupiają się w jego świadomości, zapewniając koegzystencję, jaką czytelnik pierwszego typu urzeczywistnia tylko sporadycznie. Ponadto obydwa typy odbiorcy różnią się zainteresowaniem

---

<sup>166</sup> Tamże, s. 225.

dla określonych typów powieści. Pierwszy typ zdradza predylekcję do opowiadań z napięciem, tj. zdążających od jednej fazy akcji do drugiej. Drugi typ przedkłada powieści o akcji rozwijającej się wolniej z wyraźnie zaznaczonymi liniami ewolucji i bogatą siecią powiązań za pośrednictwem odwołań<sup>167</sup>.

Nawet najskrupulatniej dobrana do specyfiki opowiadanej historii narracja zawsze zostaje zatem ostatecznie zweryfikowana przez odbiorcę, jego możliwości interpretacyjne, predyspozycje do przyswajania lektury, a nawet aktualny stan emocjonalny:

Typ pierwszy na ogół szybko dostosowuje się do zmian sytuacji narracyjnej. Stąd np. przechodząc od auktorialnej relacji prologu do fragmentu przedstawionego scenicznie, bez trudu przenosi swoje centrum orientacji z tu i teraz relacjonującego narratora do przedstawionej sceny. Obecność narratora, która pierwotnie określała opowiadanie, zaciera się w jego pamięci już po kilku zaledwie zdaniach prezentacji scenicznej, niewskazującej – jak poprzednio – na narratora i proces narracji. Nie jest to już dla niego wówczas „opowiadanie”, gdyż akcja rozwija się bezpośrednio i aktualnie przed jego oczami. Drugi typ w takim samym przypadku pozwala, by pierwotna sytuacja narracyjna nadal funkcjonowała w jego wyobraźni. Fragment przedstawiony scenicznie nawet wiele stron dalej będzie dla niego wciąż jeszcze żywo udratyzowanym opowiadaniem auktorialnego medium. Wystarczy, że w tekście pojawi się auktorialna ingerencja choćby tylko w postaci subiektywnie dobranego epitetu, a sytuacja narracyjna z auktorialną relacją ponownie staje się wyrazistsza. Tym sposobem może w ogóle nigdy nie dojść do przesunięcia centrum orientacji z tu i teraz narratora. Cały ciąg opowiadania, mimo fragmentów prezentowanych scenicznie, będzie odczuwany jako relacja auktorialna. Natomiast w przypadku czytelnika pierwszego typu niemal nie można określić miejsca, w którym jego wyobraźnia porzuca pierwotną sytuację i dostosowuje się do nowej. Zamiana sytuacji narracyjnej jest naturalnie możliwa także w odwrotnym kierunku, tj. po fazie akcji prezentowanej scenicznie może nastąpić relacja silniej skondensowana. Tu jeden czytelnik będzie rozciągał sytuację narracyjną panującą w partiach prezentowanych scenicznie również na silniej skondensowane i relacjonowane. Drugi – przeciwnie – w intensywniejszej kondensacji natychmiast rozpozna element auktorialny i stąd obecność narratora stanie się elementem jego wyobrażeń. Tym samym zarejestruje zmianę sytuacji narracyjnej w miejscu, gdzie jej inny nie zauważył<sup>168</sup>.

---

<sup>167</sup> Tamże, s. 226.

<sup>168</sup> Tamże, s. 227.

	Przestrzeń, miejsce akcji	Inni bohaterowie	Odbiorca
<b>Narracja auktorialna</b>	<p>Opisywane zawsze z punktu widzenia wszechwiedzącego narratora.</p> <p>Drobiazgowość i szczegółowość, duża ilość danych.</p> <p>Bez emocjonalnych opisów.</p> <p>Relacja z lotu ptaka, z góry.</p>	<p>Opisywani zawsze z punktu widzenia wszechwiedzącego narratora.</p> <p>Szczegółowy opis postaci: wygląd, biogram, duża ilość danych.</p> <p>Bez emocjonalnych opisów.</p> <p>Relacja z lotu ptaka, z góry.</p>	<p><b>Otrzymuje</b> dokładny opis świata przedstawionego.</p> <p>Szczegółowość i plastyczność opisów pobudzają wyobraźnię.</p>
<b>Narracja pierwszoosobowa</b>	<p>Przestrzeń opisywana przez głównego bohatera utworu.</p> <p>Na opisy nałożone są emocje i doświadczenia postaci mówiącej w dziele.</p> <p>Relacja z pierwszej ręki.</p>	<p>Bohaterowie prezentowani przez głównego bohatera utworu.</p> <p>Na charakterystykę innych bohaterów dzieła nałożone są emocje i doświadczenia postaci mówiącej w dziele.</p> <p>Relacja z pierwszej ręki.</p>	<p>Oprócz konkretnych danych na temat świata przedstawionego <b>słyszy</b> także ocenę jego elementów prezentowaną przez postać mówiącą w dziele.</p> <p>Dodatkowa perspektywa do oceny elementów świata tekstu.</p>
<b>Narracja personalna</b>	<p>Eksplorowana wraz z głównym bohaterem dzieła.</p> <p>Relacja tu i teraz.</p>	<p>Poznawani w tym samym momencie, w którym poznaje ich główny bohater dzieła.</p> <p>Relacja tu i teraz.</p>	<p>Poznaje przestrzeń dzieła oraz zamieszkujące je postacie wraz z głównym bohaterem.</p> <p><b>Ma wgląd</b> w myśli i uczucia głównego bohatera, wyrażane w toku kontaktu z różnymi elementami świata przedstawionego.</p>

Tabela 3: Relacja między odbiorcą a elementami przestrzeni świata literackiego oraz innymi postaciami

## 2.5 Gracz zanurza się w świecie przedstawionym gry

Poznanie świata przedstawionego gry komputerowej to wędrówka przez las pełen niespodzianek. Doświadczenie i eksploracja są kluczowymi słowami w rozmowie na temat sposobu odkrywania przez gracza środowiska gry oraz interakcji z zamieszkującymi je postaciami niezależnymi.

Odzwierciedlenie świata realnego w grze powinno uczynić tę sztuczną przestrzeń bardziej znaną i oswojoną. Do pewnego stopnia oczywiście się tak dzieje. Gdy gracz podchodzi do stołu, wie, czego powinien się spodziewać: na stole prawdopodobnie znajdzie jakieś przedmioty, które będzie mógł podnieść i obejrzeć. Podobnie, gdy gracz staje obok krzesła, w jego umyśle od razu pojawia się możliwe do podjęcia działanie: opcja przyjęcia pozycji siedzącej. W kontakcie odbiorcy ze sztucznym otoczeniem gry pozostaje jednak pewna doza niepewności. Symulacja daje bowiem o wiele większe możliwości modyfikacji przestrzeni niż rzeczywistość empiryczna. Innymi słowy: w grze wszystko jest możliwe. Stół w jednej chwili może być tylko stołem, a w następnej przeobrazić się na oczach gracza w inny przedmiot. Ta zmienność i potencjalność wirtualnych światów czyni je tym bardziej atrakcyjnymi dla osoby, która pragnie odsłaniać ich tajemnice fragment po fragmencie. Autor gry pozwala jej to robić, stosując różne metody prezentacji świata przedstawionego, nazywanego w grach komputerowych lokacją.

### Świat przedstawiony gry tłumaczony przez tekst

W grach linearnych twórca gry oprowadza użytkownika po wirtualnej przestrzeni niejako po sznurku fabuły. Nie znaczy to jednak, że w przypadku takich tytułów przestrzeń gry musi być uboga i pozbawiona głębi. Przykładem bogatego i wielowymiarowego świata przedstawionego jest rzeczywistość wykreowana w *Planescape: Torment* (1999).

Niezwykle trudno precyzyjnie uchwycić specyfikę przestrzeni, którą twórcy *Planescape: Torment* uczynili sceną dla opowiadanej przez nich historii. Świat gry posiada kosmologię, której całkowite poznanie i zrozumienie zabiera wiele godzin. Akcja toczy się w Wieloświecie, ogromnym uniwersum podzielonym na mniejsze i większe wymiary, z których każdy rządzi się

innymi prawami. Historia powstania, struktura, rasa i usposobienie mieszkańców to tylko najważniejsze kwestie, które należałoby poruszyć, opisując poszczególne strefy Wieloświata.

W jego centrum leży miasto Sigil, zwane inaczej Miastem Drzwi. Znajdują się w nim ukryte portale, które – umiejętnie wykorzystane – mogą zapewnić podróżującemu skuteczny transport do wybranego przez niego miejsca. To tutaj gracz rozpoczyna swoją wędrówkę, zdobywa pierwsze doświadczenie, werbuje drużynę towarzyszy i uczy się mechanizmów rządzących rzeczywistością gry.

Jest to przestrzeń podzielona administracyjnie, ekonomicznie, społecznie i wyznaniowo. Składa się z kilku dzielnic, przy czym każda z nich ma swoje ściśle określone przeznaczenie. Wysoko postawieni mocodawcy, urzędnicy, kupcy, rzemieślnicy i biedota – wszyscy mieszkają w takich warunkach, na jakie pozwala im status społeczny. Informacje o mieście gracz zdobywa poprzez samodzielną obserwację jego codziennego rytmu. W elementach architektonicznych Sigil kryje się wiele cennych wskazówek, dzięki którym możliwe staje się odczytanie jego historii. I tak na przykład w momencie, gdy naprowadzi się kursor na dany budynek lub inny element, pokazuje się ramka z tekstem go opisującym.

Językową prezentację świata przedstawionego wspiera także warstwa wizualna, która (podobnie jak w filmie) pomaga budować w wyobraźni gracza spójną wizję otaczającej jego awatara przestrzeni:

O ile [...] w literaturze kategorie przestrzenne zostają wyrażone w tworzywie, jakim jest język, o tyle w grach sfabularyzowanych równie istotnym tworzywem pozostaje graficzne zobrazowanie wymiaru przestrzennego. Co więcej, wizualizacja staje się w tym wypadku podstawowym narzędziem imitacyjnym, dzięki któremu przestrzeń w grach nabiera cech w pewnym stopniu analogicznych do tych, które określają poruszanie się człowieka w przestrzeni empirycznej. Wzmocnieniu efektu tak rozumianej immersji służy też nierzadko wykorzystanie technologii, które umożliwiają wprowadzenie do gier odpowiedników naturalnych zjawisk atmosferycznych (deszczu, wiatru, śniegu, cieni) czy zmian pór roku i dnia<sup>169</sup>.

---

<sup>169</sup> Rafał Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe...*, dz. cyt., s. 97.



Zdjęcie 16: *Planescape: Torment* (1999) – Sigil (screenshot)

Taki sposób prezentacji świata przedstawionego można określić jako niedostłowny. Do tego, by w pełni poznać naturę środowiska, gracz powinien działać. Nic w tym dziwnego, ponieważ gra jako medium interaktywne wymusza na odbiorcy przyjęcie postawy dociekliwego detektywa. Nie wszystkie informacje podawane są od razu, a do niektórych dostęp mają tylko najbardziej spostrzegawczy gracze. Trochę podobnie jest w przypadku tradycyjnych tekstów, których interpretacja zależy z kolei od indywidualnych kompetencji czytelnika – im większe, tym bardziej pogłębione odczytanie dzieła.

Dopełnieniem niejednoznacznej przestrzeni gry są nieprzeciętni bohaterowie niezależni zasiedlający świat przedstawiony *Planescape: Torment*. Gracz ma okazję poznać przedstawicieli różnych ras, często wrogo do siebie nastawionych. Są to konsekwencje licznych wojen, które przez wieki toczyły się niemal we wszystkich wymiarach Wieloświata. Githzerai, Dabusy, Aasimarowie czy Diabelstwa – reprezentanci wszystkich gatunków mają własne

zdanie na temat polityki, historii czy religii zamieszkiwanego przez nich świata. Interesujące jest też to, że każda postać gry posługuje się tylko dla niej charakterystycznym językiem. I tak słowa honorowego wojownika są doskonale wyważone i wypowiedane z szacunkiem dla rozmówcy, uliczny złodziej przeklina i mówi półśłówkami, żebrak się jąka, a ukochana Bezimiennego posługuje się językiem pełnym emocji i uniesienia. Tego typu zabiegi sprawiają, że *Planescape: Torment* w bardzo dużym stopniu przypomina powieść. Cała rozgrywka podporządkowana jest tu fabule. Dialogi, które prowadzą ze sobą bohaterowie, są rozbudowane i zdecydowanie nie służą tylko przekazaniu graczowi najistotniejszych informacji. Same w sobie stanowią wartość.



Zdjęcie 17: *Planescape: Torment* (1999) – spotkanie z Bariaurem – zniekształcony język istoty, wrogość mieszkańców Sigil wobec innych ras (screenshot)

Dołączysz do tego wszystkiego aktywnego odbiorcę, działającego w przygotowanym dla niego wirtualnym świecie, otrzymujemy dzieło leżące gdzieś na pograniczu literatury i gry. Dlaczego na pograniczu? Ponieważ *Planescape: Torment* nie jest do końca otwarte na pełną ingerencję gracza. Jego narracja jest na tyle przemyślana i uporządkowana, że działania gracza można określić jako drogę po nitce do kłębka. Mimo istnienia kilku zakończeń gra jest raczej linearna, a tym samym w dużym stopniu podobna do powieści.

### **Kolejność wydarzeń ustala gracz**

Sposób eksploracji środowiska gry zyskuje nowy wymiar w dziełach z otwartym światem przedstawionym. W grze *Fallout: New Vegas* (2010) użytkownik ma możliwość poznawania przestrzeni gry w kolejności ustalonej przez siebie. Co więcej, prowadząc rozgrywkę, dokonuje on wyborów fabularnych wpływających na tok wydarzeń prezentowanych w grze, losy spotkań postaci oraz oczywiście własne przeznaczenie.

Już intro gry zdradza, że gracz będzie podróżował po świecie złożonym i niejednorodnym, w którym przyjdzie mu zmierzyć się z wieloma wyzwaniem i nieprostymi wyborami. Wprowadzenie, które przygotowali dla gracza twórcy gry *Fallout: New Vegas*, jest typową cutsceną – krótkim filmem, w którym zebrane zostały podstawowe informacje niezbędne odbiorcy do rozpoczęcia przygody. Tok narracji wygląda następująco:

Wojna.

Wojna nigdy się nie zmienia.

Gdy atomowy ogień pochłonął ziemię, przetrwali jedynie ci, którzy powierzyli życie bezpieczeństwu podziemnych schronów: krypt. Kiedy krypty zostały otwarte, ich mieszkańcy wyruszyli w podróż przez ruiny Starego Świata, aby stworzyć nowe społeczeństwa: założyć osady, sformować struktury plemienne.

Mijały dekady i to, co niegdyś stanowiło południowo-zachodnie tereny Stanów Zjednoczonych, połączyło się pod flagą Republiki Nowej Kalifornii, powołując do życia organizm oparty na demokratycznych zasadach popartych silną literą prawa. W miarę jak Republika rosła, rosły też jej potrzeby.

Zwiadowcy zostali wysłani na wschód w poszukiwaniu nowych terenów i bogactwa na wysuszonym i niegościnnym bezmiarze pustyni Mojave. Powrócili z wiadomościami o mieście nietkniętym przez bomby, które

spopielify resztę świata, oraz o wielkiej ścianie spinającej brzeg rzeki Kolorado. RNK zmobilizowała swą armię i wysłała ją, aby zająć Zaporę Hoovera, a następnie przywrócić jej funkcjonalność.

Po drugiej stronie Kolorado inna społeczność rośnie w siłę pod inną flagą. Olbrzymia armia niewolników nagiętych do woli tyrana podczas podboju 86 plemion. Legion Cezara.

Cztery lata minęły, odkąd wojska RNK z trudem odparły atak Cezara na Zaporę, ale Legion się nie wycofał. Zbiera siły po swojej stronie rzeki. Płoną ogniska, grzmią bębny.

Przez cały ten czas Strip Nowego Vegas stoi otworem dla podróżników, pozostając pod kontrolą tajemniczego nadzorca Pana House'a i jego armii ucywilizowanych tubylców oraz robotów policyjnych.

Jesteś kurierem wynajętym przez Mojave Express, a twoim zadaniem jest dostarczyć paczkę na Strip Nowego Vegas. To, co wydawało się prostym zleceniem, przybrało wielce niefortunny obrót<sup>170</sup>.

Po paragrafie w dużym skrócie objaśniającym, w jaki sposób rozkładają się siły świata przedstawionego gry, odbiorca otrzymuje wyjaśnienie, kim jest prowadzony przez niego awatar. Jest ono dość szczątkowe, ponieważ jednym z głównych zadań gracza będzie odkrycie prawdy o swoim pochodzeniu oraz roli, jaką odgrywa w kluczowym wątku fabularnym.

Właściwa akcja zaczyna się w momencie, gdy bohater budzi się w miasteczku Goodsprings w domu doktora Mitchella. Okazuje się, że był nieprzytomny przez kilka dni – walczył o życie po postrzale w głowę.

---

<sup>170</sup> *Fallout: New Vegas*, producent: Obsidian Entertainment, wydawca: Bethesda Softworks, polski wydawca Cenega S.A., premiera 19.10.2010 r.



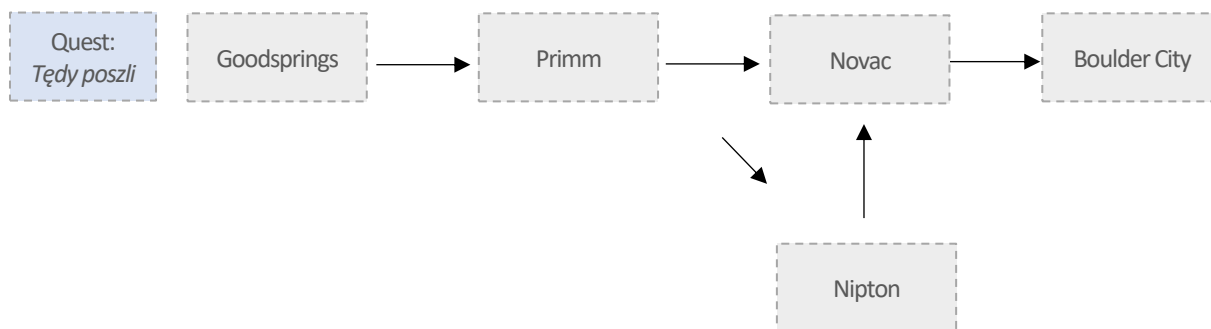
Zdjęcie 18: *Fallout: New Vegas* (2010) – zawiązanie akcji (screenshot)

W tym miejscu w dzienniku gracza zostaje aktywowane pierwsze zadanie (misja *Tędy poszli*): celem jest odnalezienie sprawców odpowiedzialnych za atak na prowadzonego przez gracza bohatera. Co ważne, już przy pierwszym zadaniu pojawiają się dwie zasady, które będą obowiązywały w przypadku większości questów wykonywanych przez gracza:

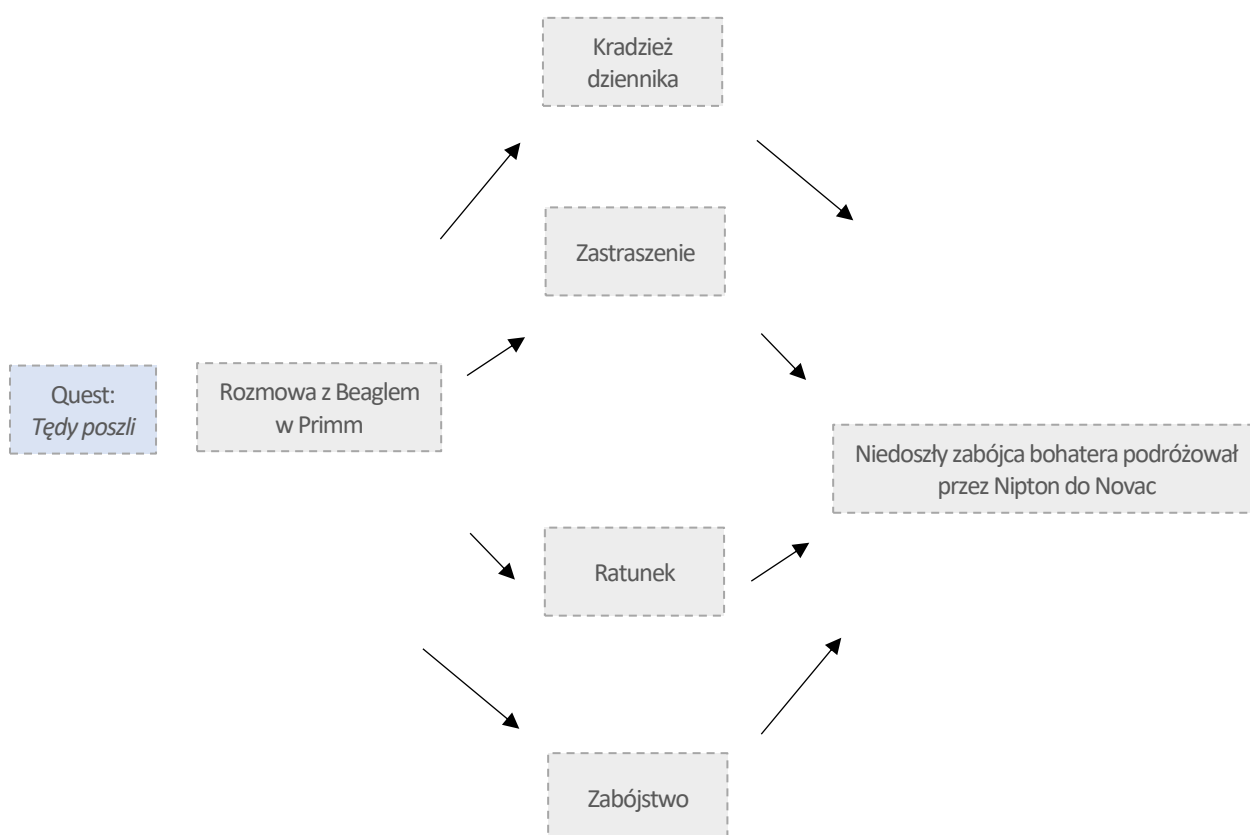
1. wykonanie danego zadania nie zawsze wymaga od gracza zaliczenia wszystkich jego punktów węzłowych. Przykładowo w zadaniu *Tędy poszli* gracz, zamiast szukać poszlak dotyczących swojego niedoszłego zabójcy we wszystkich miejscach, które wskazuje gra (kolejno miasta Primm, Nipton i Novac), może pominąć miasto Nipton i od razu udać się do Novac, w którym zdobędzie dane prowadzące go do Boulder City – miasta, gdzie kończy się pierwsze zadanie związane z głównym wątkiem i aktywuje kolejne. Bonusem za odwiedzenie miasta Nipton jest jednak zadanie poboczne *Zimne, lodowate serce*, które aktywuje się właśnie podczas wizyty w tej lokacji;
2. zazwyczaj istnieje więcej niż jedna możliwość rozwiązania danego questu. Gracz musi podjąć decyzję, którą opcję wybiera, przy czym niektóre z nich są dostępne wyłącznie w momencie, gdy gracz dysponuje postacią o odpowiednio rozwiniętej konkretnej umiejętności. Przykładowo w pewnym momencie śledztwa gracz dociera do zastępcy

szeryfa miasteczka Primm, niejakiego Beagla, przetrzymywanego w charakterze zakładnika przez skazańców zbiegłych z więzienia. W ich rękach znajduje się całe miasto Primm. Po tym, jak gracz dociera do Beagla, dowiaduje się, że ma cztery sposoby na wydobywanie od zastępcy szeryfa informacji o miejscu pobytu człowieka, który usiłował go zabić. Może ukraść mu dziennik z cennymi informacjami, zagrozić mu, że pozostawi go bez pomocy w zamknięciu, uwolnić go i pomóc mu się wydostać z rąk oprawców lub zabić go i zabrać jego dziennik. W przypadku groźby gracz musi posiadać umiejętność „retoryki” na poziomie 40 punktów. Tylko wówczas groźba odniesie pozytywny skutek, a gracz zyska dodatkowe 40 XP (*experience points* – punkty doświadczenia zbierane w trakcie rozgrywki za różne działania).

Powyżej opisane reguły są kluczowe dla zrozumienia toku konstruowania fabuły w grach z otwartym światem przedstawionym. Można je zwizualizować w postaci poniższych schematów.



**Schemat 1: Droga do rozwiązania zadania *Tędy poszli* z zaznaczonymi punktami węzłowymi**



**Schemat 2: Cztery możliwości rozwiązania jednego punktu węzłowego questu *Tędy poszli***

W jaki sposób zatem gracz poznaje świat przedstawiony oraz zdobywa informacje o nim w grze z otwartym uniwersum? Można wymienić trzy możliwości:

1. gracz otrzymuje informacje od innych postaci w grze;
2. gracz zdobywa informacje, wchodząc z interakcją z obiektami świata przedstawionego;
3. gracz eksploruje środowisko gry i z obserwacji wyciąga wnioski na temat historii oraz stanu obecnego świata gry.

Już od pierwszych minut gry w *Fallout: New Vegas* gracz styka się ze wszystkimi wskazanymi powyżej możliwościami. Pierwszą rozmowę odbywa z doktorem Mitchellem, od którego dowiaduje się, że był nieprzytomny i dochodził do siebie po niebezpiecznym postrzale w głowę. Warto zaznaczyć, że perspektywa odbioru świata przedstawionego podkreśla tę niedyspozycję głównego bohatera – obrazy są rozmyte i skaczące.



**Zdjęcie 19: *Fallout: New Vegas* (2010) – pierwsza rozmowa z doktorem Mitchellem (screenshot)**

Doktor przekazuje graczowi także skromny ekwipunek, który bohater miał przy sobie w momencie postrzału. Co ważne, daje także graczowi radę, aby przed opuszczeniem miasteczka Goodsprings udał się do Sunny Smiles, lokalnej strażniczki, która chroni miasto przed radskorpionami i gekonami (groźne zwierzęcopodobne kreatury). Pokaże ona graczowi kilka sprytnych sposobów na to, jak przetrwać na pustyni.



Zdjęcie 20: *Fallout: New Vegas* (2010) – gracz odzyskuje utracony ekwipunek (screenshot)



Zdjęcie 21: *Fallout: New Vegas* (2010) – doktor Mitchell udziela graczowi rad kluczowych w pierwszych minutach gry (screenshot)

W domu doktora Mitchella gracz przechodzi także przez krótki tutorial (szkolenie znajdujące się na początku większości gier), w którym w naturalny sposób, dzięki rozmowie z doktorem,

dowiaduje się, jak poruszać prowadzonym przez siebie awatarem, wybiera kluczowe dla postaci umiejętności i cechy, a także decyduje o jej wyglądzie i imieniu.



Zdjęcie 22: *Fallout: New Vegas* (2010) – gracz wybiera imię dla swojej postaci (screenshot)



Zdjęcie 23: *Fallout: New Vegas* (2010) – gracz decyduje o wyglądzie awatara (screenshot)



Zdjęcie 24: *Fallout: New Vegas* (2010) – gracz wybiera bazowe cechy awatara (screenshot)



Zdjęcie 25: *Fallout: New Vegas* (2010) – gracz rozdziela bazowe punkty pomiędzy różne umiejętności awatara, które następnie będzie rozwijał w grze (screenshot)



Zdjęcie 26: *Fallout: New Vegas* (2010) – gracz uczy się sterowania awatarem (screenshot)

Innym źródłem informacji o świecie gry są przedmioty, które gracz zbiera i umieszcza w ekwipunku oraz które widzi, podróżując. W *Fallout: New Vegas* wszystkie elementy świata przedstawionego są w większym lub mniejszym stopniu uszkodzone lub zniszczone. To właściwość postapokaliptycznej przestrzeni, w której rozgrywa się akcja. Powyginane kubki i talerze, zardzewiałe sprzęty domowe czy rozpadające się opustoszałe budynki budują charakter tego świata i opowiadają jego historię.



Zdjęcie 27: *Fallout: New Vegas* (2010) – panorama miasteczka Goodsprings (screenshot)



Zdjęcie 28: *Fallout: New Vegas* (2010) – wrak samochodu (screenshot)

Gracz ma także do dyspozycji mapę świata, zapisaną w tzw. pip-boyu (*personal information processor*) – szczelnym kombinezonie, bez którego przetrwanie człowieka w napromieniowanym postnuklearnym środowisku byłoby niemożliwe. W trakcie podróży gracza na mapę nanoszone są kolejne punkty, które mija na swojej drodze. Stają się one widoczne jednak dopiero w momencie, gdy gracz do nich dotrze (wówczas w lewym górnym rogu ekranu pojawia się nazwa miejsca, a na mapie stawiany jest znacznik z tą samą nazwą) lub w inny sposób dowie się o danym miejscu (np. od postaci niezależnej spotkanej podczas wędrówki lub ze znalezionych dokumentów czy dzienników).



Zdjęcie 29: *Fallout: New Vegas* (2010) – pip-boy, statystyki postaci (screenshot)



Zdjęcie 30: *Fallout: New Vegas* (2010) – pip-boy, mapa okolicy (screenshot)

## Gracz graczowi przewodnikiem

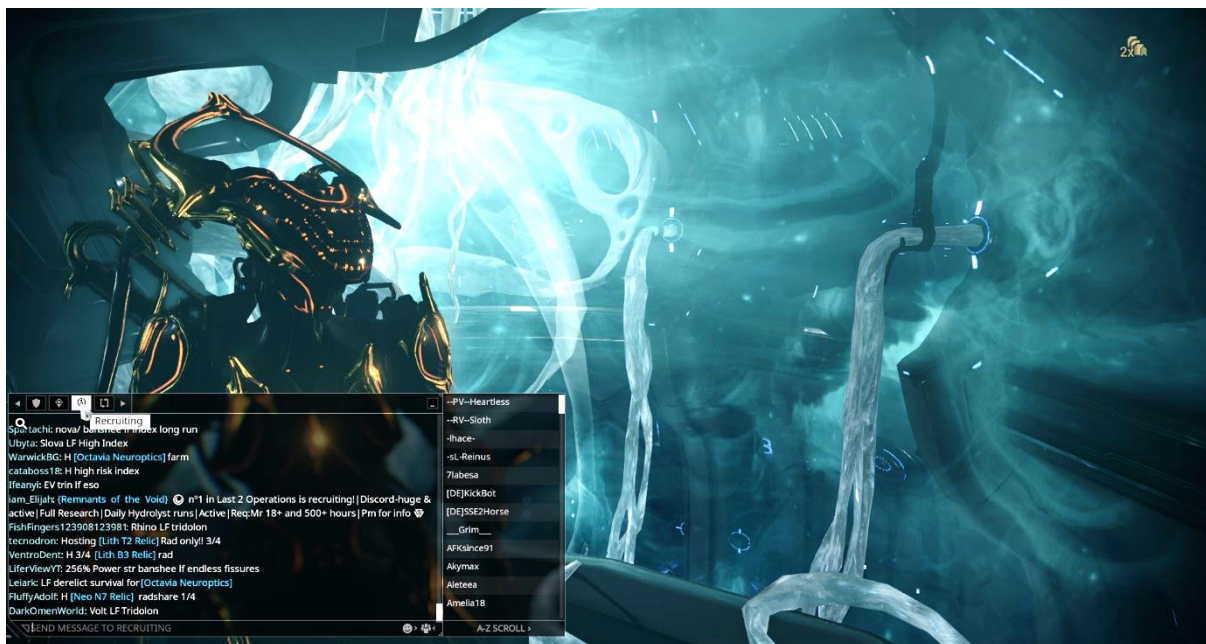
W przypadku sieciowej gry, jaką jest przywoływany wcześniej *Warframe*, pojawia się dodatkowa możliwość zbierania informacji o jej świecie. Ogólnie mówiąc, w grach nastawionych na kooperację między użytkownikami – lub wężziej: między członkami tego samego klanu czy frakcji – dane na temat ważnych elementów uniwersum przekazywane są na linii gracz–gracz. Zazwyczaj bowiem do zrealizowania danej misji potrzebne jest pełne zaangażowanie co najmniej kilku osób dysponujących awatarami o różnych umiejętnościach i cechach. W obrębie gry zatem istnieje miejsce, w którym następuje ten przepływ informacji. Przybiera ono standardowo formę minichatu podzielonego na różne kanały. *Warframe* posiada na przykład cztery kanały komunikacyjne:

1. **ogólny** – tutaj gracze wymieniają się spostrzeżeniami na temat gry oraz wprowadzanych w niej na bieżąco modyfikacji, poszukują także nowych członków do swojego klanu lub odwrotnie – klanu, do którego mogliby dołączyć;

2. **rekrutacja na misje** – w tym miejscu gracze poszukują kompanów, którzy byliby chętni do wzięcia udziału w konkretnej misji stałej (cały czas dostępnej w grze) lub specjalnej (czasowe zadania, zwykle o podniesionym stopniu trudności, ale dużej nagrodzie);
3. **handel** – to kanał przeznaczony do sprzedaży i kupna ekwipunku dostępnego w grze; w świecie *Warframe* można tu nabyć komponenty do różnych zbroi czy broni występujących w grze oraz mody stosowane jako ulepszenie ekwipunku;
4. **prywatny kanał danego klanu** – służy do wymiany informacji między członkami frakcji zarówno podczas wspólnej realizacji misji, jak i ogólnie – w trakcie przebywania w grze.



Zdjęcie 31: *Warframe* (2013) – kanał ogólny (screenshot)



Zdjęcie 32: *Warframe* (2013) – rekrutacja na misje (screenshot)



Zdjęcie 33: *Warframe* (2013) – handel (screenshot)

W grach MMO oraz innych grach kooperacyjnych to użytkownicy są najlepszym źródłem informacji na temat tego, jakie miejsca na mapie gry są w danym momencie atrakcyjne i warte

odwiedzenia. Ta swoista poczta pantoflowa jest głównym czynnikiem sprawiającym, że gatunek gier stawiających na współpracę jest tak popularny. Odbiorcy zaznajomieni z wirtualnymi światami są gotowi je eksplorować za cenę dużej części swojego czasu, ale gra sprawia im o wiele większą przyjemność, jeśli po drugiej stronie ekranu nie czeka na nich tylko cyfrowy mózg stworzony przez developera, ale żywi ludzie – inni gracze tacy jak oni.

## **Podsumowanie**

Jak widać zatem, stopień znajomości świata przedstawionego gry zależy od tego, na jaką dowolność w jego eksploracji pozwolą graczowi jej twórcy.

Wybór kolejności odkrywania elementów świata przedstawionego daje odbiorcy wrażenie pełniejszego uczestnictwa w rozgrywce. Decyzje, w którą stronę poprowadzić awatara, sprawiają, że użytkownik w dużym stopniu się z nim utożsamia i bardzo szybko odkrywa, że ma realny wpływ nie tylko na jego losy, ale także – poprzez działanie – na losy zamieszkujących grę postaci niezależnych.

	Przestrzeń, miejsce akcji	Inni bohaterowie	Odbiorca
<b>Gra liniowa</b> ( <i>Planescape: Torment</i> )	<p>Gracz dowiadyuje się o szczegółach świata gry podczas rozmów z innymi postaciami – zarówno tymi, które przyjmuje do drużyny, jak i bohaterami niezależnymi, napotkanymi podczas rozgrywki.</p> <p>Elementy świata przedstawionego opowiadają o jego historii. W momencie kliknięcia na dany punkt otoczenia na ekranie pojawia się jego opis w postaci ramki tekstowej.</p>	<p>Prezentują się głównemu bohaterowi podczas rozmowy. Sami opowiadają o swojej historii oraz upodobaniach.</p> <p>W wyglądzie oraz sposobie mówienia danej postaci zostają odzwierciedlone jej cechy charakteru czy pochodzenie.</p> <p>W trakcie rozgrywki gracz tworzy drużynę postaci, z którymi bliżej współpracuje podczas rozwiązywania questów. Informacje o ich przeszłości czerpie z rozmów prowadzonych z nimi podczas rozgrywki (inicjatorem rozmowy może być zarówno gracz, jak i postać z drużyny).</p>	<p><b>Otrzymuje</b> dokładny opis świata przedstawionego.</p> <p>Sam nie musi zabiegać o informacje.</p>
<b>Gra nieliniowa</b> (cykl gier <i>Fallout</i> )	<p>Przestrzeń gry jest poznawana przez gracza w trakcie jej eksploracji.</p> <p>Gracz samodzielnie wybiera kolejność, w jakiej odwiedza kolejne miejsca w grze. Może podążać na tokiem fabuły, ale może także z niego zbaczać i kierować się do miejsc, które nie są związane z głównym wątkiem gry.</p>	<p>Podczas swojej wędrówki po świecie gry użytkownik napotyka różne postacie, które opowiadają mu o sobie.</p> <p>W trakcie rozgrywki tworzy drużynę postaci, z którymi bliżej współpracuje podczas rozwiązywania questów. Każda postać posiada inne cechy i umiejętności. Różnią się one także charakterem. Między postaciami o różnych charakterach oraz przekonaniach w trakcie rozgrywki może dochodzić do konfliktów. Ma to wpływ na to, jak postrzegają głównego bohatera postaci niezależne gry.</p>	<p>Odbiorca <b>działa</b> w świecie gry i w wyniku tych działań otrzymuje o nim informacje. Informacje o świecie gry są rozproszone po całym uniwersum. Gracz sam decyduje, gdzie uda się najpierw, a tym samym na jakie informacje natrafi.</p> <p>Dowolność działań gracza sprawia, że świat gry staje się nieprzewidywalny. Na dane informacje różni odbiorcy mogą natrafić w innym momencie swojej indywidualnej rozgrywki.</p>
<b>Otwarty świat gier sieciowych</b>	<p>Przestrzeń gry jest poznawana przez gracza w trakcie jej eksploracji.</p> <p>O interesujących punktach na mapie świata gry użytkownik dowiadyuje się od innych graczy. Wspólna eksploracja rozległego uniwersum.</p>	<p>Gracz wchodzi w interakcję z awatarami innych graczy. W ten sposób poznaje także realną osobę (innego gracza), która kryje się za sterowanym przez nią awatarem.</p>	<p>Odbiorca <b>wchodzi w interakcję</b> z innymi odbiorcami. Do manifestacji swojej obecności w świecie gry wykorzystują oni awatary, które kształtują zgodnie ze swoimi preferencjami. Następnie razem eksplorują świat przedstawiony. Możliwość nawiązania realnych znajomości w środowisku gry.</p>

Tabela 4: Sposoby poznawania świata przedstawionego w grach komputerowych

## ROZDZIAŁ 6:

Czytelnik i gracz podążają za tokiem opowieści

Poza nawiązaniem relacji z głównym bohaterem i eksploracją świata przedstawionego przed odbiorcą dzieła kultury stoi jeszcze jedno zadanie: podążanie za tokiem opowiadanej historii w taki sposób, żeby ostatecznie odślonić ją w całości. Zarówno autor tekstu literackiego, jak i designer odpowiedzialny za fabułę gry nie ułatwiają mu realizacji tego celu. Poniżej przeanalizowane zostaną różne sytuacje, w których odbiorca musi sobie poradzić z wyzwaniami stawianymi mu przez dzieło, by we właściwy sposób ułożyć wszystkie elementy fabularnej układanki, a następnie zrozumieć jej sens.

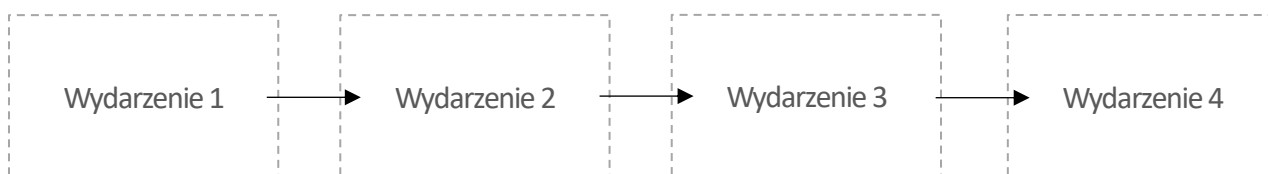
### **1.6 Czytelnik mierzy się ze zrozumieniem opowiadanej mu historii**

Opowiadanie historii w mediach analogowych polega na prezentacji wydarzeń z przeszłości, które doprowadziły do innych wydarzeń. W grze jest odwrotnie: gracz ma do czynienia nie z tym, co się stało, ale z tym, co dzieje się teraz – na ekranie, przy aktywnym jego udziale. Użytkownik zostaje umieszczony w wirze akcji i współtworzy są w czasie rzeczywistym.

Utwór literacki to w dużej mierze domena linearności. W większość opowieści wydarzenia prezentowane przez narratora następują po sobie, a zadaniem odbiorcy jest podążanie za nimi ze zrozumieniem i uwagą. Istnieją jednak dzieła niejednorodne, w których struktura linearnej prezentacji osi akcji zostaje zaburzona. Czytelnik staje wówczas przed zadaniem odnalezienia drogi w gąszcz kilku, kilkunastu lub nawet kilkudziesięciu możliwych rozwiązań.

#### **Czytelnik podąża po nitce do kłębka**

Typowym sposobem na pokazanie linearnego toku fabuły jest myślenie przyczynowo-skutkowe. Trafnie obrazuje je prosty schemat następstw kolejnych zdarzeń w powieści.

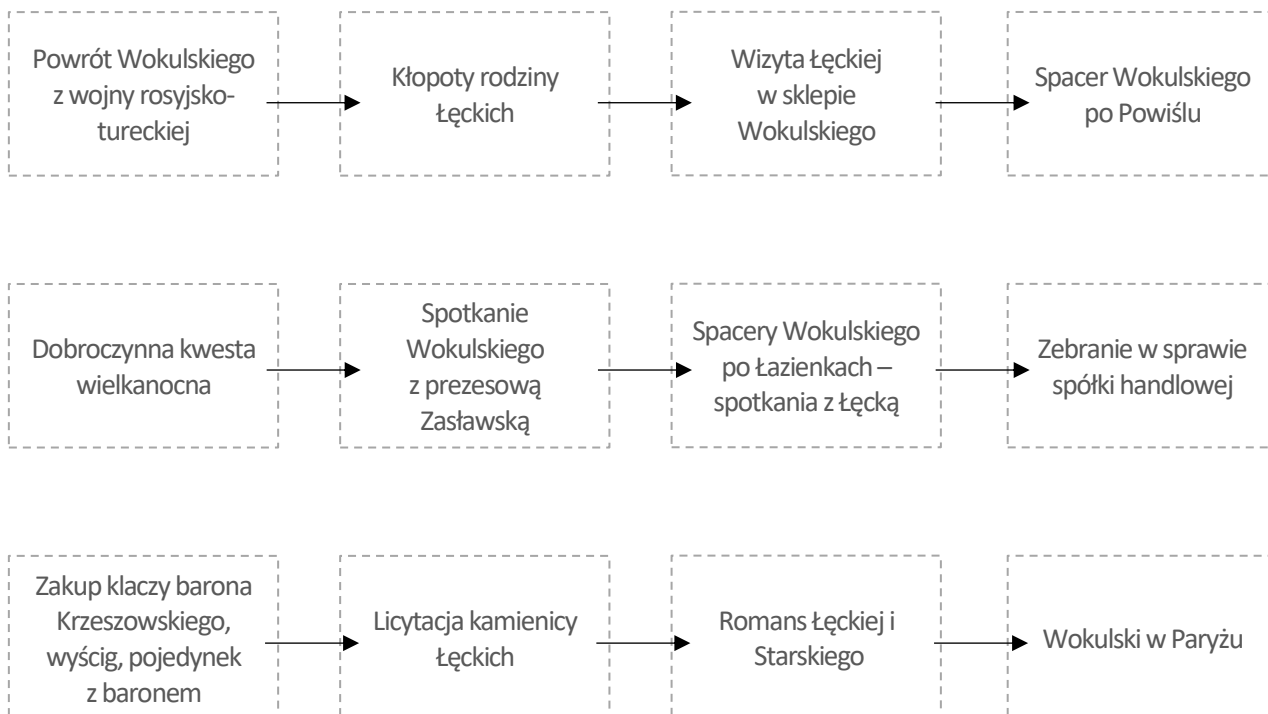


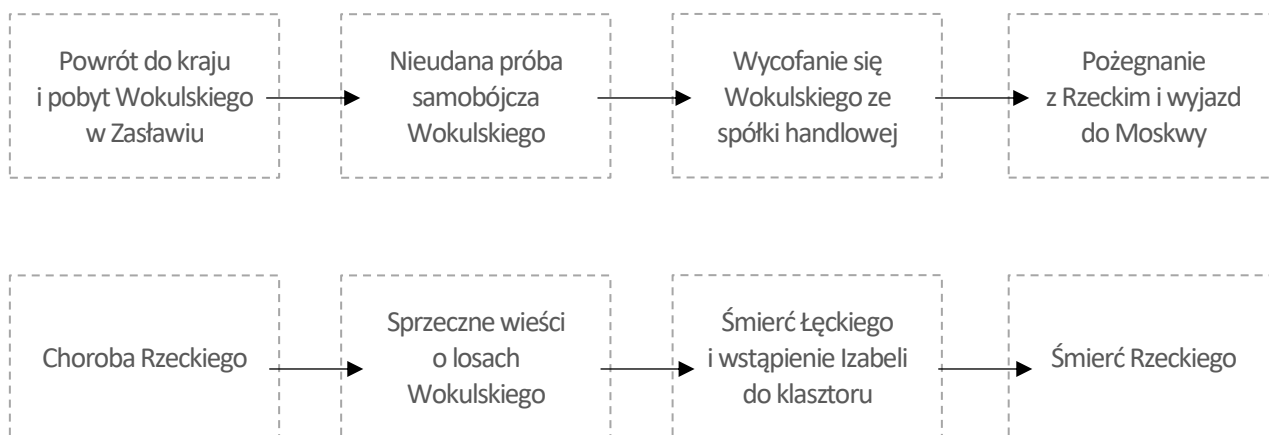
Linia czasu



**Schemat 3: Następstwo wydarzeń w utworze literackim o linearnym sposobie prezentacji fabuły**

Na taką właśnie prezentację toku fabularnego zdecydował się Bolesław Prus w przywoływanej już wcześniej *Lalce*. Czytelnik zostaje przeprowadzony przez kolejne wydarzenia z udziałem głównego bohatera powieści – Stanisława Wokulskiego. Akcja rozpoczyna się od powrotu kupca do Warszawy i jego starań o rękę Izabeli Łęckiej, kończy zaś niedopowiedzianym wątkiem rzekomego samobójstwa Wokulskiego i wysadzenia zamku w Zasławiu.





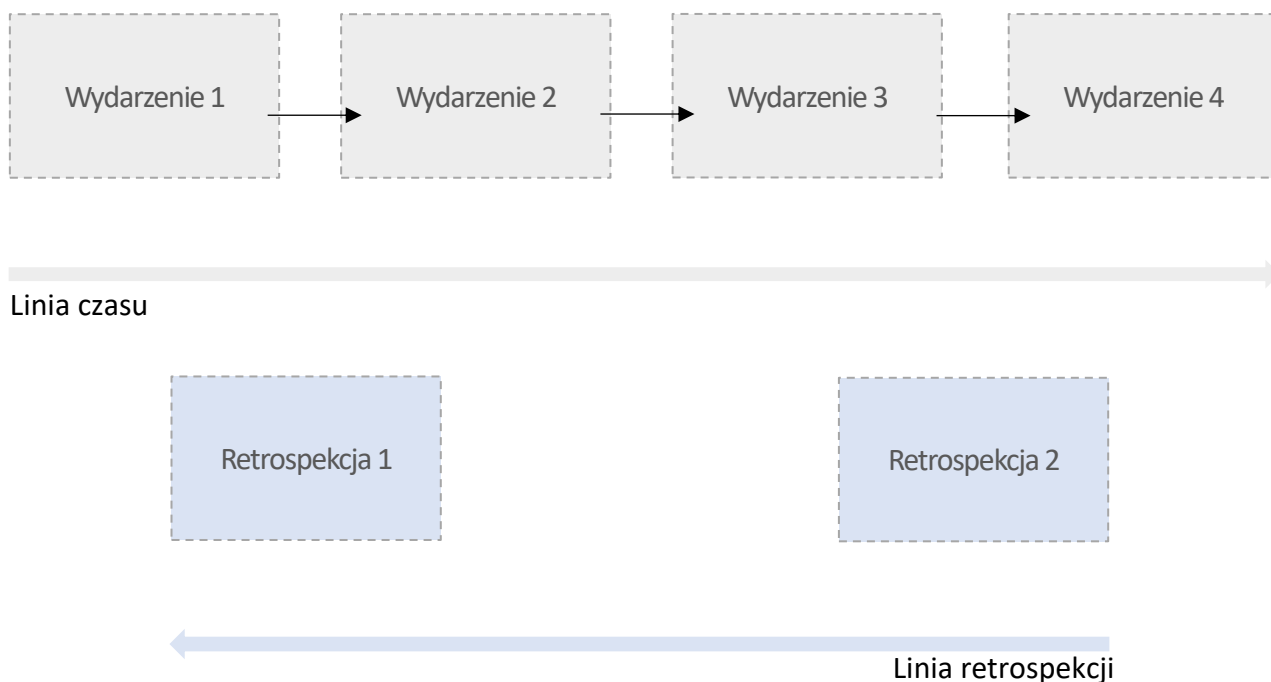
Linia czasu



**Schemat 4: Nastęstwo wydarzeń w *Lalce* Bolesława Prusa**

Wydarzenia prezentowane są zatem kolejno, w skrócie można nawet powiedzieć, że tego typu linearność sprowadza się do zasady akcja–reakcja – każde wydarzenie w powieści jest następstwem poprzedzających je działań bohaterów.

W *Lalce* pojawiają się jednak rozdziały, które rozbijają ten jednolity tok akcji. Są to wspomnienia Rzeckiego umieszczone w powieści pod postacią *Pamiętnika starego subiekta*. W ten sposób czytelnik poznaje dzieciństwo Rzeckiego oraz historię jego udziału w Wiośnie Ludów. To retrospekcje, które urozmaicają tok opowieści, dając czytelnikowi możliwość bliższego poznania ich autora, nie zakłócają jednak głównego nurtu opowiadanej historii. Innymi słowy, czytelnik nie ma wątpliwości, że *Pamiętnik starego subiekta* to fragmenty sięgające w przeszłość, a terażniejszość rozgrywa się wydarzenie po wydarzeniu w kolejno następujących po sobie rozdziałach. Poniższy schemat obrazuje linearny tok fabuły oraz występujące obok niego fragmenty retrospekcji.



**Schemat 5: Nastęstwo wydarzeń w utworze literackim o linearnym sposobie prezentacji fabuły + retrospekcje**

### **Autor daje czytelnikowi więcej niż jeden tekst**

Eksperymenty w literaturze to zjawisko nienowe i uprawiane przez autorów dość często, niezależnie od momentu historyczno-obyczajowego, w którym przyszło im tworzyć. W perspektywie rozważanych powyżej kwestii ważny zbiór tekstów nowatorskich i przełomowych stanowią utwory, których autorzy dość luźno podchodzili do zasady linearności.

Jednym z wybitnych utworów dwudziestowiecznej prozy, skonstruowanym na zasadach innych niż prezentacja kolejnych wydarzeń w następujących po sobie rozdziałach, jest powieść Julio Cortáзара *Gra w klasy*<sup>171</sup>. Jej autor postanowił zabawić się z czytelnikiem w układanie treści z rozsypanych na stole puzzli. Powieść została podzielona na trzy części. Na dwie pierwsze składają się rozdziały od 1. do 56. Autor opowiada w nich historię życia Horacio Oliveiry, przedstawiciela paryskiej bohemy artystycznej, spędzającego długie wieczory w towarzystwie młodych intelektualistów dyskutujących o kulturze. Część pierwsza, zatytułowana *Z tamtej strony*, rozgrywa się we Francji, druga zaś (*Z tej strony*) to zapis

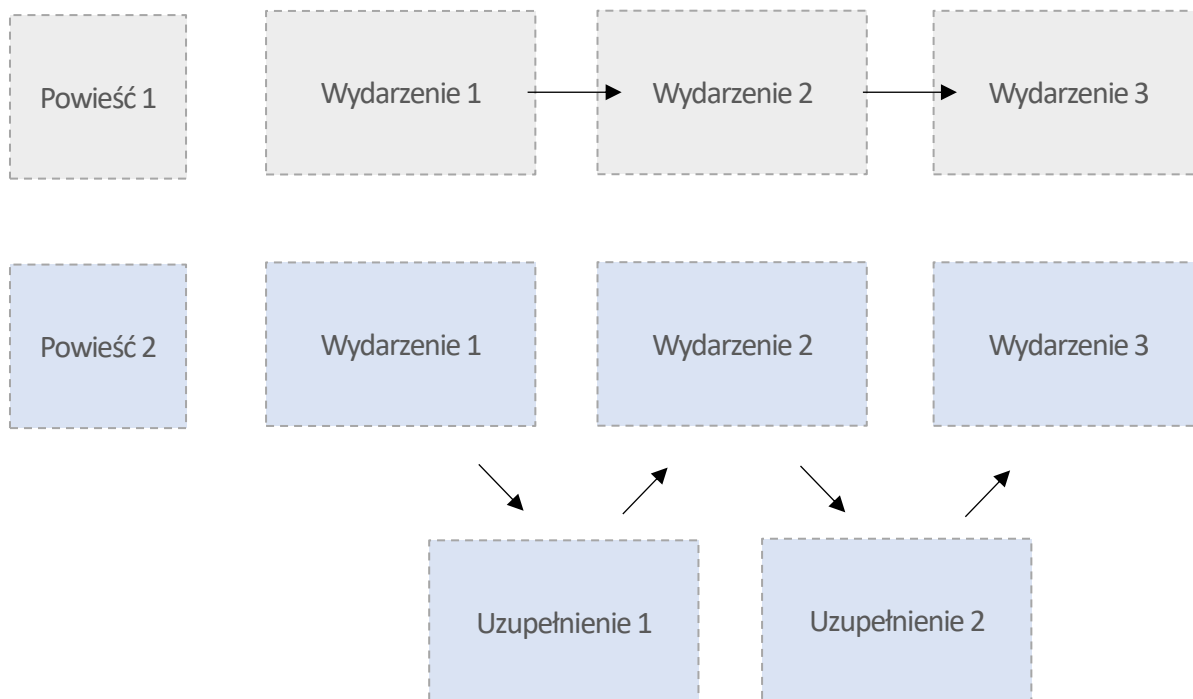
<sup>171</sup> Julio Cortázar, *Gra w klasy*, Wydawnictwo MUZA SA, Warszawa 2010.

wydarzeń, jakie nastąpiły po wyjeździe bohatera do Argentyny. Czytelnik może swobodnie przeczytać obie części i na tym etapie zakończyć lekturę *Gry w klasy*. Opowieść jest zwarta i stanowi logiczną strukturę, wątki zaprezentowane są od początku do końca, niczego zatem nie brakuje, żeby odbiorca miał przekonanie, że oto przeczytał całe dzieło.

W utworze Cortáзара istnieje jednak jeszcze część trzecia – rozszerzenie układanki i tak naprawdę jej najbardziej intrygujący puzzle. Składa się na nią zbiór luźnych, niezwiązanych ze sobą, krótkich teksów, dialogów i refleksji. Stają się one niezwykle istotne w momencie, gdy czytelnik decyduje się na alternatywną wobec podstawowej lekturę powieści. Wówczas czyta ją tak jak grę paragrafową, w której kolejne fragmenty wskazuje autor i niekoniecznie następują one bezpośrednio po sobie. W *Grze w klasy* ta druga opcja odczytania utworu pojawia się pod koniec rozdziału 42. wraz z sugestią przejścia zamiast do rozdziału 43. najpierw do 75. Czytelnik ma w tym momencie wybór: albo linearnie podąża do rozdziału 43., albo też łąpie się wskazówki autora i sięga po rozdział 75.

W ten sposób jedna powieść całkowicie dosłownie rozgałęzia się na dwie. Odbiorca decyduje, którą wersję dzieła Cortáзара chce eksplorować: podstawową czy poszerzoną, przy czym fragmenty trzeciej części znacznie pogłębiają problematykę tekstu, a do pewnego stopnia także zmieniają jego sens.

Schemat wydarzeń *Gry w klasy* ma zatem dwie odmiany.



**Schemat 6:** Schemat obrazujący dwie możliwości lektury *Gry w klasy* Julio Cortáзара

### Forma tekstu zyskuje znaczenie w tworzeniu sensów

Kolejnym zbiorem tekstów eksperymentalnych, zbliżającym literaturę do gier są utwory, których autorzy podjęli próbę nadania sensu także formie dzieła. W tym duchu tworzone są teksty wpisujące się w nurt liberatury. Zbigniew Fajfer, twórca tego terminu, tak opisuje jego istotę

## liryka, epika, dramat, liberatura

Jest ktoś, kto teoretycznie i być może na próżno rozgłasza  
swoją intuicję jako datę przełomową; wie, że propozycje  
dotyczące sztuki literackiej trzeba wygłaszać stanowczo.  
S. Mallarmé

Substancją literatury jest słowo.

Mówiąc słowo ma się na myśli jego brzmienie i sens,  
pisząc – (niekiedy) także **wygląd**.  
O przestrzeni  
myśli się rzadko lub wcale.  
Jednak słowo, by zaistnieć w czasie,  
potrzebuje przestrzeni.  
Przynależy ona do słowa na równi z jego

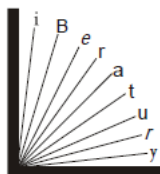
kształtem

dźwiękiem

i

znaczeniem.

Tak pojęte słowo jest substancją



Liberatury

czyli literatury totalnej,

w której tekst i przestrzeń książki stanowią nierozdzielalną całość.

Fizyczny przedmiot przestaje być zwykłym nośnikiem tekstu,  
książka nie zawiera już utworu literackiego, lecz  
s a m a n i m j e s t .

Kartki są jak wersy w poemacie: jest ich dokładnie tyle,  
ile ma być, i wyglądają dokładnie tak, jak mają wyglądać.

Architektonika i strona wizualna dzieła są więc nie mniej istotne  
niż fabuła czy styl.

I nie ma żadnego powodu, by ograniczać się tylko do  
tradycyjnej formy kodeksowej.

Dzieło może przybierać dowolną postać i być zbudowane  
z dowolnego materiału.

172

Fajfer proponuje zatem rozszerzenie znaczenia tekstu literackiego na materię, z której zbudowana jest książka. Na sens dzieła składają się słowa zapisane na kartkach lub innych nośnikach oraz ciało utworu, które niekoniecznie musi być papierowym woluminem. Tworzywem, z którego autor buduje dzieło, są zatem także krój i kolor pisma, typografia strony, układ całego tomu czy nawet papier, na którym tekst jest drukowany. Źródłem liberatury są niekonwencjonalne utwory literackie, powstające w epokach poprzedzających

<sup>172</sup> Zenon Fajfer, *Liberatura, czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. Katarzyna Bazarnik, Korporacja Ha!art, Kraków 2010, s. 43–44.

współczesność, których autorzy stawiali przede wszystkim nacisk na wizualną zabawę słowem<sup>173</sup>.

Liberatura narodziła się z potrzeby oddania autorowi głosu na wszystkich płaszczyznach dzieła, nie tylko słownej:

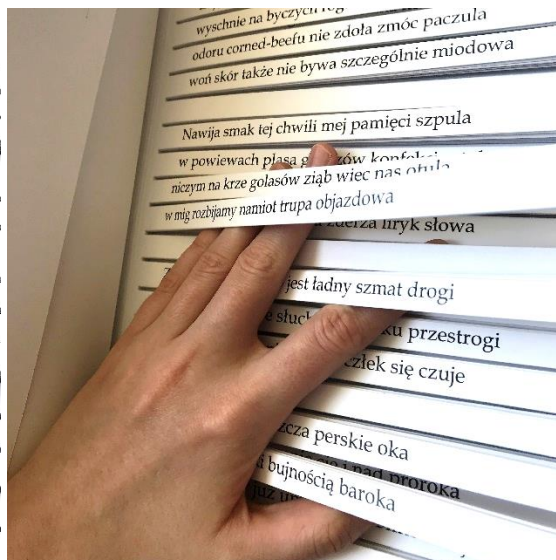
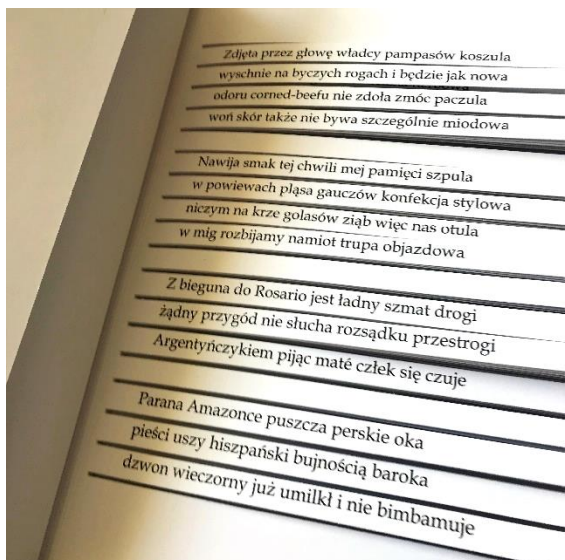
[...] szata graficzna książki okazuje się formą wypowiedzi, której nadawcą jest zazwyczaj wydawnictwo, treść tego komunikatu służy zaś celom promocyjnym i komercyjnym [...]. Paradoksalnie zatem pierwsze „słowo”, z jakim styka się odbiorca, nie idzie od autora czy autorki tekstu, lecz jest komunikatem instytucjonalnym, poddanym bardziej regułom ekonomii niż sztuki. Koncepcja dzieła w pełni autorskiego, postulowana w liberaturze, zmienia tę relację, oddając twórcom również to pierwsze „słowo”. Nawet jeśli pisarz czy pisarka nie projektują sami całej książki, to przez swoje zaangażowanie w przygotowanie jej prototypu czy projektu okładki w ścisłej współpracy z grafikiem i edytorem stają się faktycznie figurami dominującymi w procesie jej produkcji<sup>174</sup>.

Przykładem realizacji założeń liberatury jest tom poetycki Raymonda Queneau *100 tysięcy miliardów wierszy*, wydany w 1961 roku we Francji. Składa się on z dziesięciu sonetów. Co najciekawsze jednak, każdy z nich został umieszczony na kartce pociętej na czternaście poziomych pasków, zawierających pojedyncze wersy. Dzięki takiemu zabiegowi czytelnik może dowolnie manewrować fragmentami utworu Queneau, komponując w ten sposób za każdym razem inny sonet. Przed odbiorcą stoi zatem mnóstwo wyborów, które może podejmować wciąż na nowo, aż do momentu, w którym ułoży wszystkie sto tysięcy miliardów poematów. Poniższy schemat obrazuje zasady tworzenia sonetów w tomie Queneau (na przykładzie kilku możliwych układów w ramach jednego sonetu).

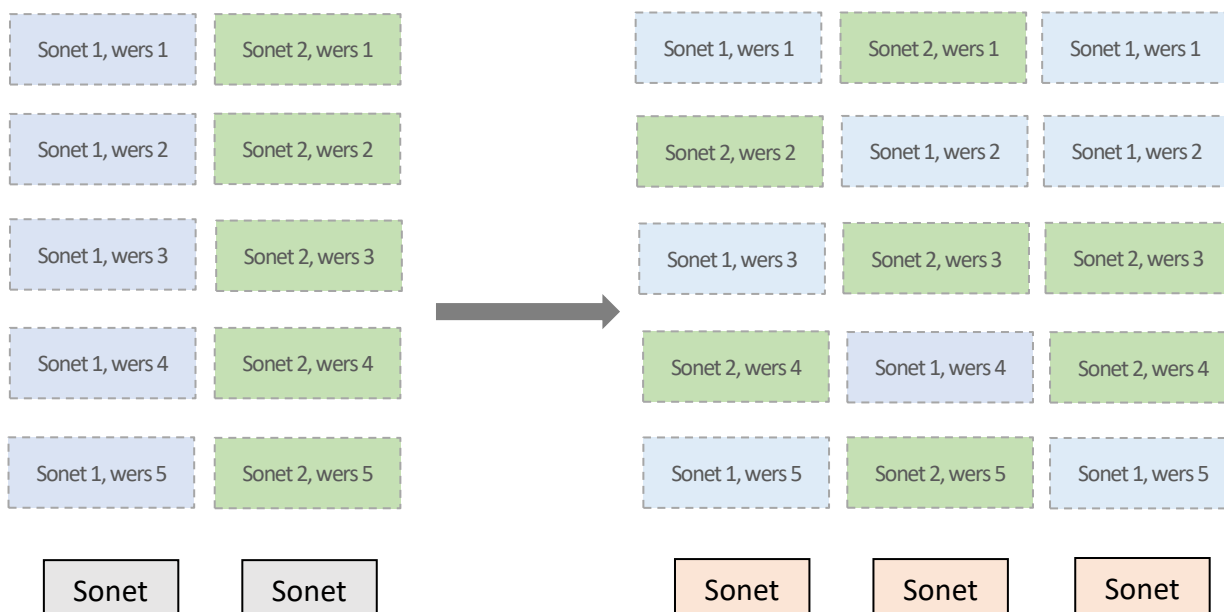
---

<sup>173</sup> Wśród prekursorów tego rodzaju tekstów można wymienić takich autorów, jak Laurence Sterne (powieść *Tristram Shandy*), William Blake (iluminowane poematy w tomach *Pieśni niewinności i doświadczenia*, *Małżeństwo Nieba i Piekła* czy *Jerusalem*), Stéphane Mallarmé (przestrzenny poemat *Rzut kośćmi*), James Joyce (*Ulisses*, *Finneganów tren*), Stanisław Wyspiański, Bruno Schulz, przedstawiciele futuryzmu, dadaizmu, konstruktywizmu (książki duetu Przyboś–Strzemiński) czy twórcy poezji konkretnej. Zob. Zenon Fajfer, *Liberatura...*, dz. cyt., s. 85–92.

<sup>174</sup> Katarzyna Bazarnik, *Liberatura w polu produkcji kulturowej*, „Teksty Drugie”, 2015/nr 3, s. 63.



175



Schemat 7: Zasada tworzenia sonetów w tomie Raymonda Queneau *100 tysięcy miliardów wierszy*

Taki kombinatoryczny układ tekstu literackiego przywodzi na myśl grę z wieloma możliwymi zakończeniami. Czytelnik, podobnie jak gracz, dostaje od autora wolność wyboru sposobu odczytania opowieści oraz kolejności, w jakiej ułoży jej poszczególne fragmenty.

<sup>175</sup> Raymond Queneau, *Sto tysięcy miliardów wierszy*, pod red. Katarzyna Bazarnik, Zenon Fajfer, Korporacja Ha!art, Kraków 2008.

Katarzyna Bazarnik wskazuje na możliwość zagubienia się czytelnika skonfrontowanego z tekstem, którego forma jest dla niego nowa, i nie kojarzy mu się jednoznacznie z dziełem kultury:

Zatem czytelnik nieświadom istnienia gatunku nie tyle nawet nie zrozumie utworu, co może go w ogóle nie dostrzec – nie rozpozna żartu, jeśli nie zna konwencji nim rządzących, zamknie stronę www, jeśli nie zorientuje się, że ma do czynienia z utworem cyfrowym, wruszy ramionami na widok książki-butelki, jeśli nie będzie wiedział, że literatura może przybrać nawet tak niekonwencjonalne formy. W przypadku liberatury kluczowe zatem staje się zasygnalizowanie odbiorcy, że ma do czynienia z utworem literackim, po to by w ogóle umożliwić mu czytanie. [...]

Niezrozumienie ram funkcjonowania nowo powstających gatunków literatury i sztuki, takich jak liberatura, cyberpoezja czy hipertekst, odcina odbiorców od pewnej sfery doświadczeń, kontaktów i kontekstów społecznych istotnych we współczesnym świecie. Być może pozbawia ich w ten sposób szans na pobudzenie kreatywności, niekonwencjonalnego myślenia, świeżego spojrzenia na pozornie dobrze znaną rzeczywistość [...]<sup>176</sup>.

Innym przykładem realizacji wyżej opisanego schematu są utwory poetyckie zaliczane do nurtu współczesnej cyfrowej poezji wizualnej. Gatunek ten nawiązuje do tradycyjnej poezji wizualnej, w której uprzywilejowany zostaje obraz oraz istotna staje się relacja między tekstem a tym obrazem<sup>177</sup>. W wersji cyfrowej utwór składający się z tych dwóch elementów zostaje

---

<sup>176</sup> Katarzyna Bazarnik, *Liberatura w polu produkcji kulturowej*, „Teksty Drugie”, 2015/nr 3, s. 68–69.

<sup>177</sup> Poezja wizualna i kunsztowna mają swoje korzenie w literaturze greckiej, gdzie już w okresie przedhellenistycznym panowało zamiłowanie do gier słownych, greckie technopaegnia (*techne* – sztuka, *paegnon* – gra, zabawa) rozpoczyna się tak naprawdę w okresie hellenistycznym, potwierdza to antologia Malagera z Gadary (ok. 60 r. p.n.e.), gdzie znalazło się sześć przykładów poezji figuralnej. W okresie renesansu i wczesnego baroku następuje powrót do greckiego wzorca poezji figuralnej. Poezja wizualna wykorzystuje wtedy bardzo silnie formy poezji kunsztownej, czyli tej, która wymagała nie tylko odmiennego podejścia twórcy, ale też zaangażowania czytelnika. Powstają różne formy intekstów, czyli wersów wpisanych (*versus intextus*) w główny utwór, który mógł przybierać bardzo różnorodne formy. Do charakterystycznych konstrukcji tego okresu należą: gry słowne toczące się na poziomie układu słów (akrostychy i pochodne, tautogramy, palindromy), permutacje liter i wyrazów (anagramy, wiersze proteuszowe) czy gry tekstu z liczbami, numerologia (chronostychy). Utwory poezji wizualnej i kunsztownej trafiały nie tylko na karty papieru, ale także na ściany świątyń. Wiersze wykorzystywano jako uzupełnienie dekoracji pogrzebowych, koronacji obrazów i innych uroczystości. Rozkwit utworów permutacyjnych w epoce baroku należy wiązać z ówczesnym rozumieniem tego, co stoi za znakiem językowym. Było to wręcz mistyczne widzenie języka jako czegoś danego przez stwórcę. Uważano, że sam Bóg powołuje do istnienia rzeczy, nadając im nazwy. W związku z tym każda modyfikacja czy każde poszukiwanie mogło być w tym wypadku jedynie odtwarzaniem czy odnawianiem tego, co już wcześniej zostało dane. To było powodem, dla którego barokowi językoznawcy i poeci chcieli odnaleźć ukryte mechanizmy rządzące językiem poprzez poszukiwanie zasad budowy słów i zdań. Przełom XIX i XX wieku jest kolejnym okresem, w którym następuje odrodzenie poezji wizualnej za sprawą działalności takich artystów jak William Morris oraz Stéphane Mallarmé. Francuski poeta i krytyk literacki Mallarmé w 1896 roku opublikował poemat *Rzut kości nigdy nie zniesie przypadku*, który był śmiałą prezentacją możliwości poezji wizualnej. Ważny krok w rozwoju poezji wizualnej wykonał także przedstawiciel francuskiej awangardy Guillaume Apollinaire, wydając w 1918 roku dzieło *Kaligramy* i zapoczątkowując lirykę kaligramatyczną. Zob. Piotr Rypson, *Piramidy, słońca, labirynty. Poezja wizualna w Polsce od XVI do XVIII wieku*, Wydawnictwo Neriton, Warszawa 2002.

poszerzony o dodatkowe komponenty: ruch, działanie (odbiorca aktywnie uczestniczy w tworzeniu dzieła) i dźwięk<sup>178</sup>. Nie wszystkie wymienione składniki muszą jednak występować w tekście jednocześnie. Ogólna zasada poezji cyfrowej polega na uprzestrzennieniu płaskiego utworu, stworzonego pierwotnie na kartce papieru. Ruch (czy też działanie podejmowane przez odbiorcę) demaskuje kolejne warianty występowania fragmentów tekstu, które w książkowej odmianie poezji czytelnik musiał sam wytworzyć w umyśle:

W tradycyjnej poezji wizualnej obraz pobudzał i wzmacniał znaczenie kodu słownego, lektura przebiegała od obrazu do treści, od treści do obrazu. W odmianie cyfrowej ruch jest osią konstrukcyjną, gdyż warunkuje zarówno to, co znaczące, jak i znaczone. Wariacyjność obiektu cyfrowego odpowiada za jego zmienność i płynność, stąd tradycyjny proces odbioru każdorazowo zakłócany jest przez ruch<sup>179</sup>.

Jak udowadniają prace z dziedziny nowych mediów przywoływane wcześniej, dzieło funkcjonujące w ich obrębie składa się z wielu wariacji, które odbiorca musi nie tylko przeanalizować i zrozumieć, ale wcześniej także odkryć. W poezji cyfrowej konkretne słowa lub ikony pełnią zatem funkcję odsyłaczy, które należy uaktywnić czy wywołać, aby przejść do kolejnego fragmentu tekstu. Ruch i działanie odbiorcy są elementami scalającymi tekst z obrazem:

W cyfrowej poezji wizualnej istotny jest zatem związek między warstwą odkrytą a jeszcze nie odkrytą, między tekstem-obrazem źródłowym a docelowym. Działanie odpowiada za odsłonięcie jego warstw, które następnie należy skomponować w całość, aby odczytać znaczenie utworu. To, co było w tradycyjnej poezji wizualnej ukazane symultanicznie, w cyfrowej rozciągnięte jest w przestrzeni i czasie<sup>180</sup>.

*Słownik gatunków literatury*, stworzony przez korporację Ha!art, podaje kilka przykładów realizacji idei poezji cyfrowej. Pierwszym z nich jest obiekt słowno-wizualny *Slippingglimpse* autorstwa Stephanie Strickland, Cynthii Lawson Jaramillo i Paula Ryana. W tym przypadku zadaniem odbiorcy jest uaktywnienie symulacji przedstawiającej

---

<sup>178</sup> Zob. *Słownik gatunków literatury* korporacji Ha!art, pojęcie „cyfrowa poezja wizualna”, dostęp 13.09.2018 r., <http://ha.art.pl/prezentacje/42-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej/2220-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej-cyfrowa-poezja-wizualna.html>.

<sup>179</sup> Tamże: <http://ha.art.pl/prezentacje/42-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej/2220-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej-cyfrowa-poezja-wizualna.html>.

<sup>180</sup> Tamże (paragraf *Budowa i odbiór*): <http://ha.art.pl/prezentacje/42-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej/2220-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej-cyfrowa-poezja-wizualna.html>.

wodę, na której falach poruszają się chaotycznie słowa. To rola dość bierna, sprowadzająca się do wyboru jednego z dziesięciu obiektów, wprawienia go w ruch i obserwacji jego zachowania.

Bardziej wymagającym utworem jest *Fitting the Pattern* Christine Wilks, w którym akt tworzenia utworu został porównany dość dosłownie do czynności szycia. Użytkownik wybiera narzędzia krawieckie, a następnie szyje teść utworu zgodnie z wyznaczonymi liniami. Szwy są linkami, które należy aktywować, aby odsłonić ukryty tekst, a wyznaczone wzory są tekstualnymi fragmentami, których połączenie (zszycie) przypomina proces montowania utworu. Narzędzia udostępnione odbiorcy przez autorkę także nawiązują do krawiectwa. Są to dla przykładu: rozcinanie (oznaczone symbolem nożyczek), prucie (przecinak), łączenie (szpilki) oraz szycie (igła).

Inna praca, zatytułowana *Czary i mary: (hipertekst)* Anety Kamińskiej, składa się z różnej długości ciągów słów rozrzuconych na ekranie. Odbiorca musi kierować się komendami pojawiającymi się w tej chaotycznej strukturze, by dążyć do odczytania dzieła (np. kliknięcie polecenia „odwróć na drugi bok” powoduje, że obiekt przekręca się na drugą stronę w osi poziomej).

Dziełem wykorzystującym w swojej strukturze dźwięk jest poemat cyfrowy Łukasza Podgórni *matko zawrotna*. Tekst wpisany jest w koło, w którego centrum znajduje się mechanizm wprawiający obiekt w ruch. W wyniku takiego działania tekst widoczny początkowo na ekranie zamazuje się, a w zamian wydobywa się zniekształcony dźwięk mowy, imitujący odczytywanie utworu.

Cyfrowa poezja wizualna pozwala czytelnikowi na samodzielne komponowanie utworu poetyckiego. Autor dostarcza mu jedynie szkielet kompozycyjny, narzędzia służące do jego modyfikacji oraz reguły, jak należy ich dokonywać. Lektura takiego tekstu jest nieliniarna i w dużej mierze zależy od ruchów odbiorcy. Studiowanie utworu zasadniczo opiera się na intuicji użytkownika, to on bowiem decyduje, czy stosować się do zasad, czy też do pewnego stopnia je porzucić (jeśli tekst na to zezwala) i podążać własną drogą.

## Podsumowanie

Sposobów prezentacji wydarzeń w utworze literackim jest wiele. Jak pokazuje powyższa analiza, niektóre z nich mogą stanowić dla odbiorcy duże wyzwanie. Ale eksperymentalne rozwiązania na poziomie konstrukcji fabuły przynoszą czytelnikowi dodatkowe korzyści w postaci pogłębionej lektury i nowych umiejętności odbiorczych:

W przypadku gatunków literackich, chyba najbardziej płynnych, otwartych i hybrydycznych, czy po Bachtinowsku – wielogłosowych typów tekstów, działanie to polega na znaczącym modyfikowaniu dotychczasowych kontekstów, w czym przejawia się ich dominujący aspekt kreacyjny. W takim przypadku dochodzi do zmiany nawyków, a w konsekwencji habitusu czytelnika. Bowiern muszą zmienić się schematy percepcji, działania, oceniania czy odczytania tak prezentującego się tekstu<sup>181</sup>.

Pozornie zatem odbiorca tekstu literackiego przechodzi prostą drogą przez wszystkie następujące po sobie wydarzenia. Powodem takiego postrzegania sprawy jest większa linearność tekstów literackich w porównaniu z grami komputerowymi. W praktyce jednak okazuje się, że w kwestii prezentacji fabuły literatura i gry wcale się między sobą aż tak bardzo nie różnią, a nielinearność akcji ujawnia się także w tekście, który na pierwszy rzut oka prowadzi czytelnika po prostu od punktu A do Z.

---

<sup>181</sup> Katarzyna Bazarnik, *Liberatura w polu produkcji kulturowej*, „Teksty Drugie”, 2015/nr 3, s. 70.

	<b>Układ wydarzeń</b>	<b>Odbiorca</b>
<b>Struktura linearna</b> (na przykładzie <i>Lalki</i> Bolesława Prusa)	Zachowany tok przyczynowo-skutkowy.  Wydarzenia następują kolejno po sobie. Ewentualne retrospekcje nie zaburzają toku przyczynowo-skutkowego i są jasno zaznaczone w tekście – nie ma wątpliwości, że są to fragmenty sięgające w przeszłość.	<b>Podąża</b> w linii prostej za tokiem narracji. Nie ma wątpliwości, które wydarzenie następuje po którym.  Nie zostaje postawiony przed wyborem sposobu lektury. Sposób lektury jest jeden, narzucony przez autora i strukturę tekstu.
<b>Tekst eksperymentalny</b> (na przykładzie <i>Gry w klasy</i> Julio Cortázar)	Tok akcji rozgałęzia się w pewnym miejscu tekstu, w punkcie zaplanowanym przez autora. Istnieją co najmniej dwie możliwości lektury utworu, przy czym nie chodzi tutaj o mnogość interpretacji, ale o fizyczny akt odbioru (różnica między czytaniem a odczytaniem tekstu).  Czytanie = podążanie za tekstem, kartka po kartce.  Odczytanie = interpretacja tekstu, która może mieć wiele postaci.	Zostaje postawiony przed wyborem sposobu lektury. Może zdecydować się tylko na jeden sposób czytania tekstu lub przejść po kolei przez wszystkie możliwości, które udostępnił mu autor.  <b>Odkrywa</b> nowe sensy w kolejnych podejściach do lektury tekstu. Alternatywne sposoby czytania dzieła odsłaniają inne znaczenia prezentowanych w nim treści.
<b>Znacząca forma dzieła:</b> przypadek liberatury oraz cyfrowej poezji wizualnej	Dusza tekstu (treść) oraz jej ciało (forma) stają się jednym i dopiero wspólnie nabierają znaczenia.  Autor rozszerza możliwości znaczące tekstu na jego fizyczną postać. Tekst nie przyjmuje już tylko formy woluminu (książki), będącego jego tradycyjną reprezentacją. Tekst może przybierać różną formę, która ma ogromne znaczenie w sposobie jego odbioru.	Odbiorca otrzymuje do ręki przedmiot, który stanowi jedność, składają się na niego zarówno treść, jak i forma, w której utwór został wydany. Akt odbioru nie polega tylko na wodzeniu wzrokiem przez odbiorcę po kolejnych kartkach woluminu. Odbiorca w zetknięciu z tekstem musi zwrócić uwagę także na jego fizyczną reprezentację.  Akt odbioru nie jest linearny, staje się wielowarstwowy także w sferze doznań zmysłowych czytelnika. Odbiorca <b>angażuje w lekturę nie tylko zmysł wzroku, ale także dotyku, słuchu czy węchu</b> . Poszerzone zostaje spektrum bodźców, które odbiorca otrzymuje w zetknięciu z dziełem. W przypadku cyfrowej poezji wizualnej od odbiorcy wymaga się także działania (np. wprawienia w ruch jakiegoś elementu tekstu).

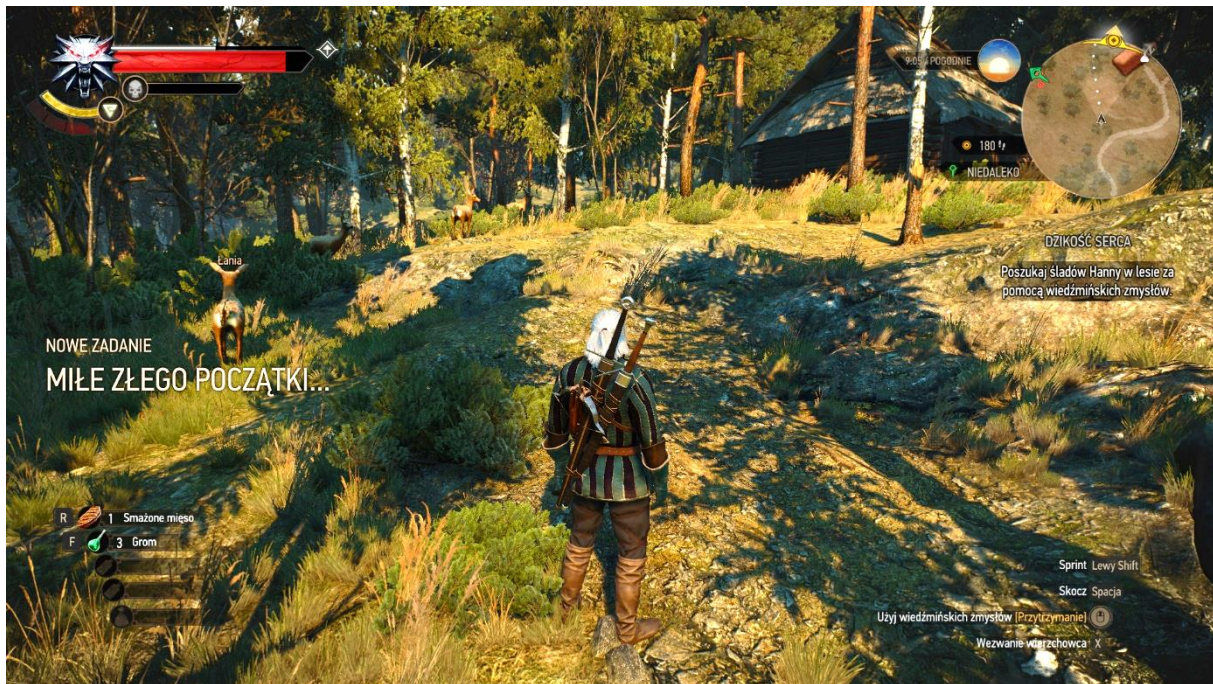
Tabela 5: Różne możliwości prezentacji toku wydarzeń w dziele literackim

## 2.6 Gracz podąża za tokiem fabularnym gry lub z niego zbacza

Gry komputerowe jako teksty interaktywne z założenia oddają w ręce gracza decyzję o przebiegu akcji. To bowiem od ruchu awatara zależy to, co wydarzy się na ekranie. Fabuła wyłania się spod stóp stąpającej w świecie gry postaci. Dosłownie oznacza to jedno: akcja w grze komputerowej zawiązuje się wówczas, gdy gracz zdecyduje się na działanie. Wówczas autor gry stawia przed nim pierwsze wyzwanie. W narracyjnych grach komputerowych (najbardziej zbliżonych do tekstów literackich) manifestuje się ono w postaci zadania pojawiającego się na ekranie w formie tekstowej, a później dostępnego z poziomu „dziennika bohatera”, który awatar gracza zawsze nosi przy sobie. Zatem pierwsze wydarzenie w grze to tak naprawdę pierwsze zadanie postawione przed graczem. Poprzedza je jedynie jakiegoś rodzaju wprowadzenie do całej rozgrywki, np. krótka filmowa opowieść (tzw. *cut scene*). Ustanowione zostają w niej czas i miejsce akcji oraz zaprezentowane najważniejsze zdarzenia poprzedzające moment, w którym użytkownik rozpoczyna grę.



Zdjęcie 34: *Fallout: New Vegas* (2010) – dziennik zadań gracza (screenshot)



Zdjęcie 35: *Wiedźmin 3: Dziki gon* (2015) – moment otrzymania przez gracza questu (screenshot)

Pierwsze wydarzenie zostaje zatem użytkownikowi dane, każde kolejne musi jednak wywołać on sam swoim działaniem w świecie gry. Wspomniany powyżej dziennik jest zapisem przebiegu rozgrywki, pojawiają się w nim wszystkie zadania (tzw. questy), które gracz uaktywni na swojej drodze. Sposób i kolejność, w jakiej to robi, niekiedy zależą tylko od niego, czasem jednak musi zdać się na autora gry i podążać wytyczonym szlakiem.

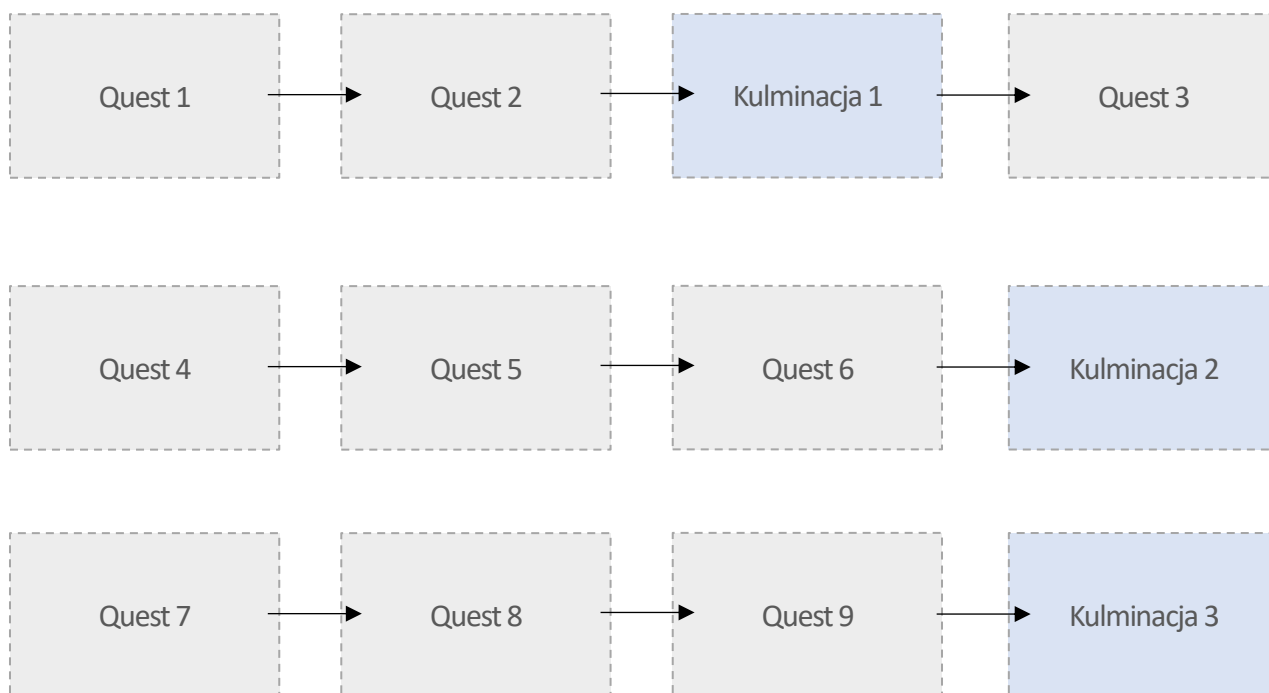
### Gracz czyta opowieść, poruszając się po świecie gry w linii prostej

Przykładem gry, w której kolejne wydarzenia prezentowane są jedno po drugim, bez możliwości zmiany ich kolejności, jest przygodowa gra *Firewatch*, stworzona przez studio Campo Santo i wydana w 2016 roku. Gracz wciela się w Henry'ego, zmęczonego życiem mężczyznę koło czterdziestki, który, uciekając przed problemami, rozpoczyna pracę strażnika leśnego. Jego zadanie polega na stróżowaniu w zagrożonej pożarem puszczy w amerykańskim stanie Wyoming. Dni upływają mu na patrolowaniu parku i rozmowach przez krótkofalówkę ze swoją przełożoną – Delilah.



Zdjęcie 36: *Firewatch* (2016) – główny bohater Henry podczas wykonywania jednego z zadań (screenshot)

Pozorna sielanka, której gracz doświadcza przez pierwsze minuty zabawy, dość szybko zamienia się w serię tajemniczych wydarzeń, burzących spokój i samotność Henry'ego. Komplikacje tego rodzaju nie występują jednak na poziomie prezentacji wydarzeń. Fabuła bowiem jest podawana graczowi w postaci nabierającej tempa kuli śnieżnej, ale w linii prostej zmierza do zakończenia. By rozwikłać kolejne tajemnice, które stawia przed Henrym twórca, gracz musi działać i rozwiązywać zagadki, ale robi to po linii wytyczonej w całości przez autora gry. Nie występują tutaj tylne wyjścia czy tajemne schody, którymi odbiorca może dostać się do następnego fragmentu opowieści, korzystając w ten sposób z innej niż widniejąca przed jego oczami drogi. Schemat rozgrywki *Firewatcha* obrazuje zatem linia prosta, poprzecinana momentami węzłowymi, w których gromadząca się dramaturgia akcji zostaje rozładowana.



**Schemat 8: Rozgrywka w grze *Firewatch***

W grze liniowej, jaką jest *Firewatch*, do poszczególnych momentów kulminacyjnych doprowadza gracza seria wykonywanych przez niego zadań. Po poznaniu każdego większego fragmentu fabuły zasada się powtarza – przed graczem postawiony zostaje kolejny łańcuch wyzwań, których pozytywne rozwiązanie odsłania następny fragment układanki.

### **Gracz ginie w gąszczu wyborów**

Sposób prezentacji wydarzeń zmienia się w przypadku gier nieliniowych, w których główny wątek fabularny rozgałęzia się na kilka płynących równolegle obok siebie fragmentów. Jednocześnie w tego typu grach zupełnie niezależnie od wiodącej historii pojawiają się wątki poboczne, stanowiące zamkniętą całość. Autorzy umieszczają je w różnych miejscach rozgrywki. Można powiedzieć, że stanowią one małe opowieści, posiadające wstęp, rozwinięcie i zakończenie wkomponowane w większą fabułę. Rafał Kochanowicz wykazuje, że pierwsze dwie części mają zazwyczaj charakter silnie sfabularyzowany. Prezentowane są przeważnie w formie dialogu (głównego bohatera z postacią poboczną), podczas którego

graczowi wyjaśnione zostaje zadanie przed nim stawiane, a po jego wykonaniu – przekazywana jest nagroda lub słowa podziękowania:

[...] można dostrzec zatem kolejną prawidłowość, która pozwala zadanie (*quest*) uznać za odpowiednik sekwencji fabularnej, gdzie „część środkowa” została niejako trwale przypisana improwizacji gracza i pozostaje z reguły nienarracyjna, ale istotna dla układu fabuły. Brakowi narracji w „części środkowej” odpowiada z kolei eksponowanie roli „początku” i „zakończenia” zadania jako tych faz, którym nadano nie tylko podstawową funkcję w wiązaniu kolejnych sekwencji fabularnych, ale które także w planie narracyjnym gry potraktowano jako kluczowe dla wprowadzenia elementów narracyjnych [...] <sup>182</sup>.

Jako przykład takiej krótkiej formy narracyjnej może posłużyć jedno z wielu zadań pobocznych, które otrzymuje gracz sterujący awatarem Geralta w grze *Wiedźmin 3: Dziki gon* (2015). Przemierzając otwarty świat gry, trafia on do różnych miast i miasteczek. W każdym z nich znajduje się tablica ogłoszeniowa, na której mieszkańcy umieszczają zlecenia i oferty pracy. Na jednej z nich Geralt znajduje prośbę o pomoc w odnalezieniu zaginionej żony myśliwego Niellena. W tym momencie gracz rozpoczyna quest *Dzikość serca*. Początkowo dowiaduje się od Niellena, że jego żona Hanna pewnego dnia udała się do lasu i nie wróciła. Według przypuszczeń została tam zaatakowana i zagryziona przez wilki. Wiedźmin rozpoczyna więc śledztwo, podczas którego pojawia się kilka możliwości zakończenia zadania:

1. Geralt natrafia w lesie na watahę wilków. Po ich zabiciu pojawia się siostra Hanny, Małgorzata, która przekonuje wiedźmina, żeby przekazał Niellenowi informację o śmierci żony z zamian za 55 koron (waluta w grze). Wiedźmin może przystać na propozycję. Wówczas po powrocie do myśliwego otrzymuje punkty doświadczenia i dodatkowe wynagrodzenie (może z niego też zrezygnować), a zadanie się kończy;
2. Wiedźmin może jednak kontynuować zadanie. Jeśli gracz wybierze taką możliwość, w toku akcji odnajdzie ciało zamordowanej Hanny i po śladach zostawionych w okolicy miejsca zbrodni trafi do kryjówki wilkołaka. Teraz zadaniem gracza będzie pokonanie wilkołaka w walce. Wygrana zapewni mu poznanie tajemnicy zniknięcia Hanny: okaże się, że wilkołakiem jest Niellen, a siostra zwabiła Hannę do jego siedziby po to, żeby bestia ją zabiła. W ten sposób Małgorzata chciała zapewnić sobie szczęście

---

<sup>182</sup> Rafał Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe...*, dz. cyt., s. 48. Kochanowicz odnosi się w cytowanym fragmencie do układu trzech faz pojedynczego zdarzenia, opisywanego przez Kazimierza Bartoszyńskiego (*O badaniach układów fabularnych*, w: *Problemy metodologii współczesnego literaturoznawstwa*, red. Henryk Markiewicz i Janusz Sławiński, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1976).

z owdowiałym Niellenem. Pokonany przez wiedźmina myśliwy jednocześnie z graczem poznaje prawdę o śmierci Hanny. Wiadomość sprawia, że wpada on w gniew i chce zabić Małgorzatę;

3. Gracz staje wówczas przed trudnym wyborem moralnym:
  - a. pozwolić Niellenowi na zabicie Małgorzaty,
  - b. obronić kobietę, zabijając rozjuszonego wilkołaka.



Zdjęcie 37: *Wiedźmin 3: Dziki gon* (2015) – zadanie *Dzikość serca* w dzienniku Geralta (screenshot)



Zdjęcie 38: *Wiedźmin 3: Dziki gon* (2015) – rozmowa wiedźmina z Małgorzatą (screenshot)



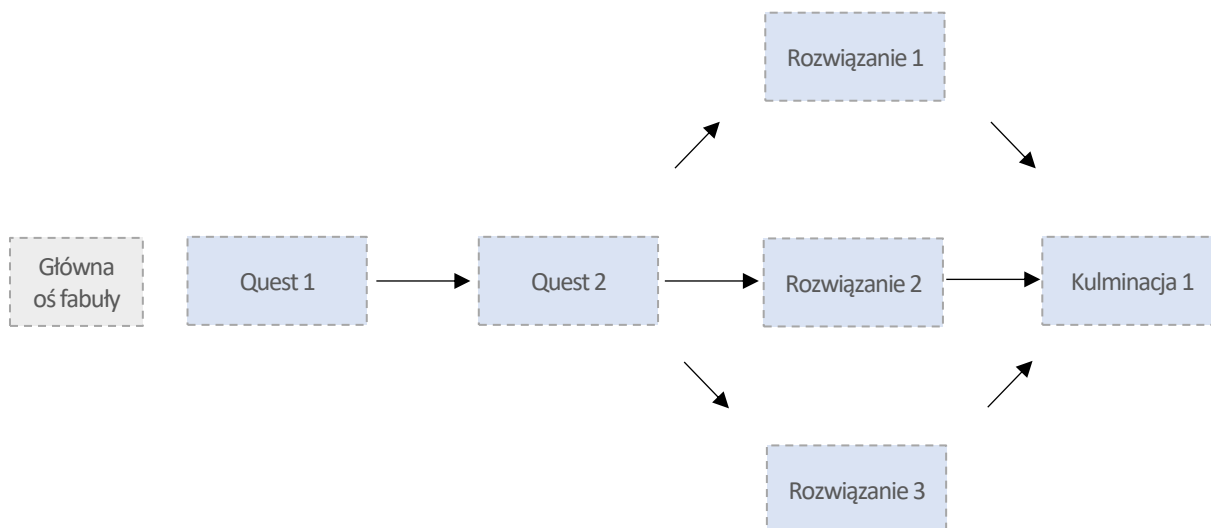
Zdjęcie 39: *Wiedźmin 3: Dziki gon* (2015) – moment decyzji gracza (screenshot)



Zdjęcie 40: *Wiedźmin 3: Dziki gon* (2015) – walka z wilkołakiem (screenshot)

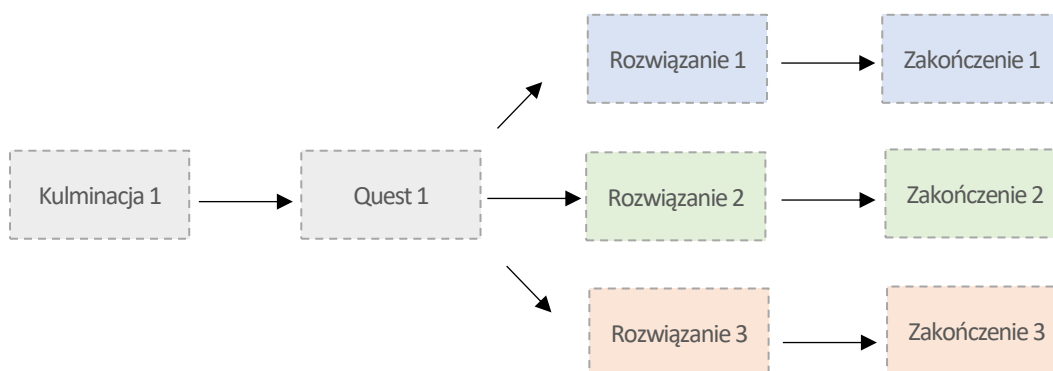
Zależnie od decyzji gracz uzyska odpowiednią nagrodę pieniężną oraz określoną liczbę punktów doświadczenia. Warto dodać, że jeśli wiedźmin umożliwi myśliwemu zabicie Małgorzaty, wilkołak dokona zemsty, a następnie wróci do Geralta i będzie błagał go o śmierć. Wiedźmin skróci jego cierpienie i dopiero wówczas zadanie ostatecznie zostanie ukończone.

Powyżej opisany quest jasno obrazuje konstrukcję fabularną gry nieliniowej. Gracz prowadzi swojego bohatera przez dany wątek i jednocześnie podejmuje decyzję o tym, jak dalej potoczy się akcja. Jeden wybór zamyka drogę do drugiego (lub każdego kolejnego) rozwiązania zadania.



**Schemat 9: Schemat wyborów gracza w nieliniowej grze (seria *Fallout*, wszystkie części gry *Wiedźmin*)**

Mechanizm opisany powyżej na przykładzie pojedynczego questa przekłada się na całą grę. Główna oś fabularna wszystkich części gier *Wiedźmin* opiera się na wyborach dokonywanych przez gracza oraz na prezentacji ich konsekwencji w dalszych fragmentach gry. Dodatkowo ciąg decyzji podejmowanych przez gracza wpływa na ostateczne zakończenie całej opowieści. Autorzy gry przygotowali bowiem kilka możliwych zakończeń rozgrywki, które aktywują się zależnie od tego, w jaki sposób gracz pokierował swoim awatarem.



**Schemat 10: Schemat różnych zakończeń pojedynczego zadania zależnych od wyborów gracza (seria *Fallout*, wszystkie części gry *Wiedźmin*)**

Nieliniowa gra fabularna przypomina zatem rozgałęziające się coraz bardziej drzewo decyzji lub labirynt z wieloma możliwymi drogami prowadzącymi do różnych wyjść:

Fabularyzowane gry komputerowe oferują najczęściej wielowątkową fabułę, która w realizacjach komputerowych sprowadza się w sumie do schematu określającego strukturę zhierarchizowanego porządku fabularnego jako inwariantywnego układu zdarzeń, stanowiących swego rodzaju odpowiednik wątku głównego, np. w powieści, i wariantywnych epizodów będących swoistym odpowiednikiem wątków pobocznych. Poza tym w ramach jednej opowieści gracz/odbiorca zyskuje też nierzadko możliwości poznania innego wariantu rozwoju wydarzeń. Niemniej wszystkie warianty (z reguły sprowadza się to do dwóch, maksymalnie trzech możliwości) są w grze już niejako zapisane/zakodowane i w tym sensie gotowe, skończone. Stopień powiązania wątków pobocznych z wątkiem głównym jest przy tym dość różnorodny – gracz ma możliwość śledzenia mikropowieści, bardzo luźno powiązanych bądź czasem w ogóle niepowiązanych z wątkiem głównym, zaś ich wybór w „odczytaniu” zależy całkowicie od woli gracza, który może je po prostu pominąć. Ich swoiste odczytanie czy „współtworzenie” odbywa się wszak w ramach działań gracza, które ze względu na swój niepowtarzalny charakter można uznać za improwizację<sup>183</sup>.

Taki sposób konstrukcji gry zachęca gracza do ponownego zanurzenia się w nurcie danej opowieści w celu odkrycia w niej ścieżek, których przy wcześniejszym kontakcie z nią nie wybrał lub które nieświadomie pominął. Wzmacnia to jego satysfakcję z gry:

[...] gracz może pominąć mikropowieści i skoncentrować się na „porządkowaniu”/odczytywaniu opowieści głównej bądź odwrotnie – nie chcąc od razu poznawać istoty ujętej w grze intrygi (z czym niekiedy wiąże się po prostu zbyt szybkie ukończenie gry), może skoncentrować się na wypełnianiu zadań pobocznych, poznając tym samym mikropowieści. Z tym należałoby kojarzyć aspekt atrakcyjności fabularyzowanych gier komputerowych, bowiem jako teksty kultury umożliwiają one poznawanie opowieści niejako od nowa – z kolejną „informatyczną personalizacją” wybranego bohatera-kukielki, z podjęciem nowych improwizacji umożliwiających poznanie tych wariantów układanki, które wcześniej pominięto. Gracz jednak zawsze będzie się poruszał w przestrzeni już gotowej i zaprojektowanej, nie zmieni kwestii dialogowych postaci niezależnych (NPC), choć

---

<sup>183</sup> Rafał Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe...*, dz. cyt., s. 49. Do podobnych wniosków dochodzi Dominika Urbańska-Galanciak, stwierdzając w podsumowaniu swojej analitycznej rozprawy: „Gra komputerowa polega bowiem na tym, że gracz jest jej dysponentem, decyduje o przebiegu zdarzeń i finalnym kształcie interaktywnej opowieści. W grach fabularnych dotyczy to głównie wyboru wątków, które składają się na przebieg rozgrywki. W grach typu cRPG czy niektórych strategiach, symulacjach, grach masowych czy internetowych gracz może decydować niemal o wszystkich działaniach bohatera. Dostaje bowiem jedynie zarys wirtualnego świata i jego zadaniem jest wypełnienie cyfrowego uniwersum. A repertuar możliwości jest bogaty. Na poziomie techniki użytkownik, jeśli ma odpowiednią wiedzę, wypełnia grę poprzez wprowadzanie do niej samodzielnie wykreowanych elementów: map, pojazdów, bohaterów czy artefaktów. Zdarza się również, że testuje popularność programowania, podejmując działania niezgodne z regułami i nieprzewidziane przez autora. Wyszukuje błędy, by móc je wykorzystać w rywalizacji z innymi graczami lub dokonać samodzielnych poprawek. Gra [...] prowokuje uczestników zabawy do zróżnicowanych działań, do dopowiadania tego, co nie zostało zaprogramowane, do swobodnego modyfikowania i dopowiadania przekazu. Nie tylko poprzez działania w ramach samej gry, ale także poza nią. Opisanie wcześniej transkrypcje gier lub ich elementów na inne środki przekazu pokazują, że gra komputerowa może być użyta jako tworzywo do wykreowania nowego tekstu kultury. Każdy odbiorca ma prawo do wykorzystania jej w sposób indywidualny i dowolny” (*Homo players...*, dz. cyt., s. 218–219).

może wybrać inne pytania lub odpowiedzi, uruchamiając tym samym niepoznany uprzednio wariant rozwoju wydarzeń. Wszystkie jednak warianty są już gotowe w swych relacjach przyczynowo-skutkowych<sup>184</sup>.

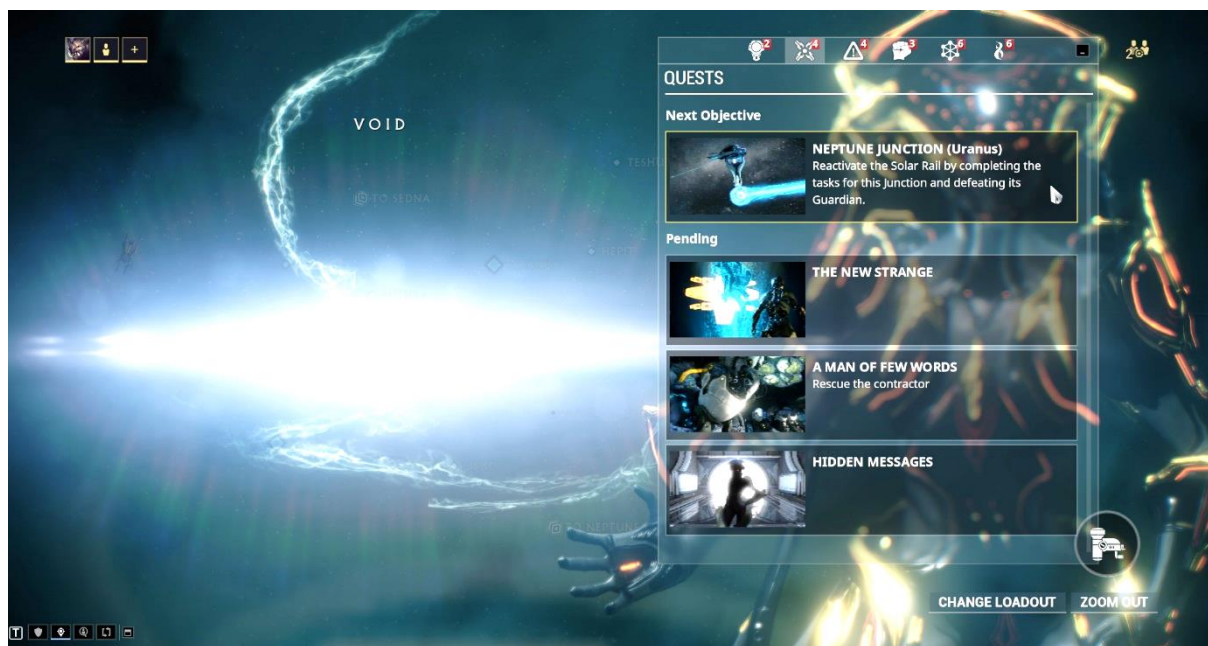
## Wybór gracza staje się najpełniejszy

W przypadku gier sieciowych ustalenie głównej osi fabularnej staje się niezwykle problematyczne. Wynika to z ich struktury, która opiera się na tworzonych przez graczy społecznościach, nazywanych w rozmaity sposób (np. klanem czy gildią). Drugą właściwością sieciowych tytułów jest rozległy otwarty świat, który zmienia się prawie codziennie za sprawą modyfikacji wprowadzanych przez twórców i administratorów gry lub pod wpływem działań samych użytkowników.

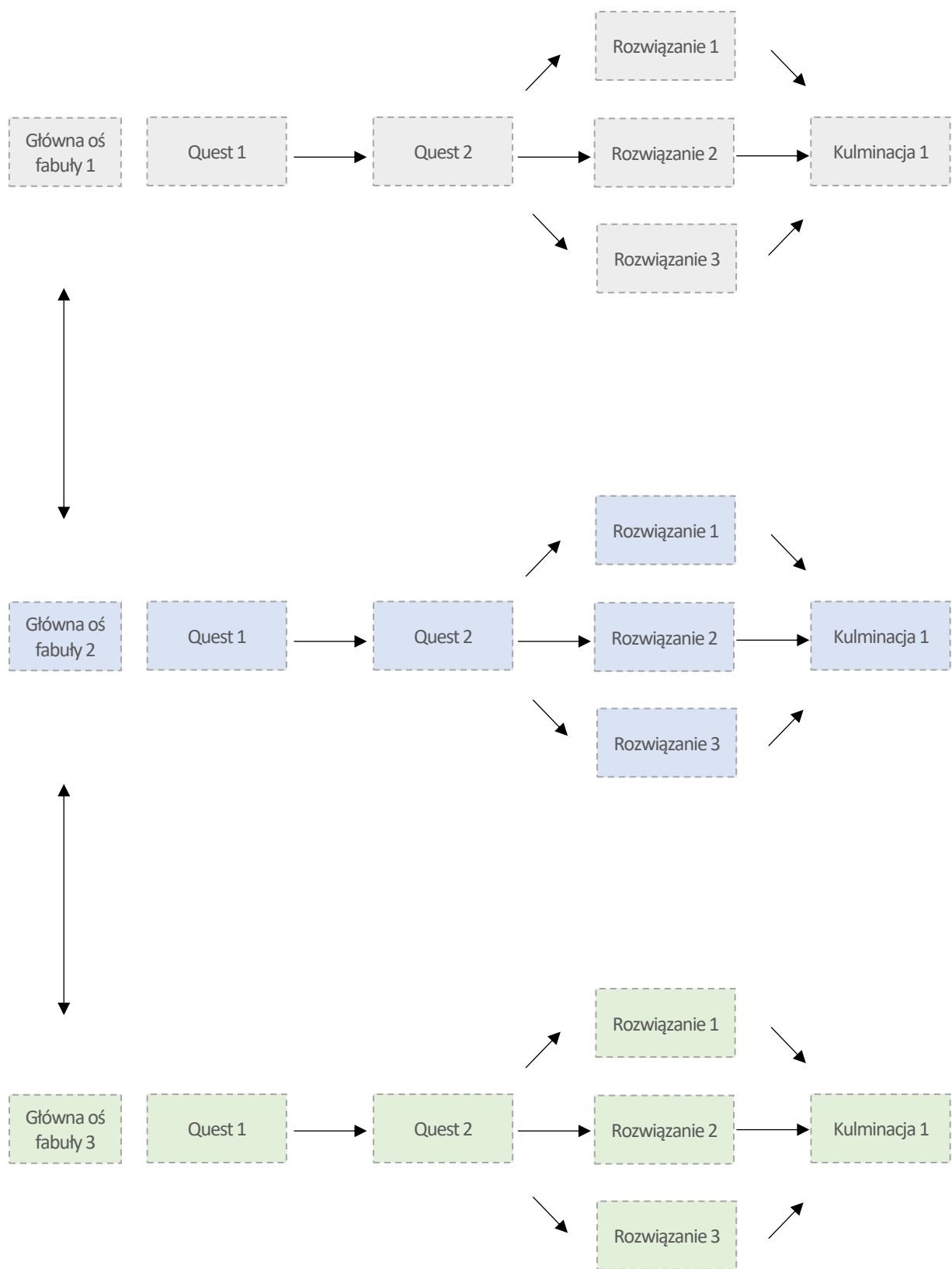
Sieciowe gry to zatem żywa i ruchoma struktura. Gracze zrzeszeni w klany budują w niej własną fabułę, współdziałając i przemierzając jej uniwersum w swoim towarzystwie. W grach sieciowych istnieje zatem wiele wątków fabularnych, których przybywa w miarę, jak powiększa się społeczność graczy. Każda wyprawa (w grach sieciowych nazywana rajdem) grupy graczy do świata gry to nowa historia, tworzona poprzez działania członków gildii oraz wybory, których dokonują. Użytkownicy mogą oczywiście budować swoją jednorazową historię wokół fabuły umieszczonej w grze przez jej twórców. Na przykład w grze *Warframe* istnieje czternaście podstawowych zadań fabularnych, udostępnianych wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia prowadzonego przez użytkownika awatara. Questy są ciekawe i umożliwiają zdobycie bardzo rzadkich i przydatnych artefaktów, nie ma jednak przymusu ich wykonania. Często gracze umawiają się na rajd, którego celem jest zdobycie jak największej ilości broni, danego surowca czy też modów (ulepszeń) do sprzętu. W tym celu udają się do danej lokacji i zostają w niej dopóty, dopóki ilość pozyskanych przedmiotów nie będzie dla nich satysfakcjonująca. Takie rajdy gracze nazywają farmieniem (*farming*).

---

<sup>184</sup> Tamże, s. 49–50.



Zdjęcie 41: *Warframe* (2013) – dziennik zadań gracza (screenshot)



Schemat 11: Schemat kilku równoważnych osi fabularnych w grach typu MMORPG

Gry sieciowe oferują graczom najpełniejszy rodzaj wyboru. Udostępniają bogate uniwersum, które następnie pozwalają eksplorować w sposób zależny wyłącznie od upodobań odbiorców. Kolejność wydarzeń staje się drugorzędna, nawet niedoświadczony gracz może zapolować na silniejszego od siebie przeciwnika i ma szansę zwyciężyć, jeśli stoją obok niego przyjaciele z gildii. Użytkownicy prowadzący swoje awatary wcielają się więc w role, które sobie wybierają, i odgrywają wspólnie coś w rodzaju wirtualnego przedstawienia teatralnego. Ich podróże to za każdym razem pisanie jednej z wielu klanowych opowieści, dla każdego członka klanu wyjątkowych i wspomnianych później przy różnych okazjach:

Gry MMO nie można wyłączyć, mając pewność, że przy kolejnym jej uruchomieniu zastaniemy tę samą sytuację, jaką widzieliśmy przy ostatnim logowaniu. Nie ma tu bowiem możliwości zapisu określonego poziomu gry bądź powtórzenia wybranego fragmentu. Ponadto gry masowe projektowane są tak, by stymulować gracza do aktywności, do kreacji wirtualnego świata, tworzenia własnych jego wizji, nie zaś do realizacji narzuconego przez programistów scenariusza zdarzeń. Swoboda działania jest zatem podstawową przyczyną długotrwałej fascynacji tego typu rozrywką<sup>185</sup>.

Na najwyższym poziomie gry sieciowe to także historie o relacjach – tworzonych między graczami ukrytymi za swoimi sztucznymi powłokami, powołanymi do życia na potrzeby świata gry. Realni ludzie spotykają się zatem w wirtualnym świecie, by wspólnie budować nie tylko opowieści, ale także przyjaźnie i doświadczenia.

## Podsumowanie

Sposób prezentacji fabuły w grze komputerowej może być podobny do literackiego linearnego toku opowieści lub wykraczać poza ten schemat i proponować odbiorcy podróż po otwartym świecie i skakanie po różnych stronach historii. Nie znaczy to jednak, że w literaturze nie istnieje miejsce na eksperymenty z nieliniową fabułą. Medium nastawione na działanie, jakim jest gra komputerowa, jest jednak bardziej naturalnym miejscem do wykorzystywania rozgałęziających się i zagęszczających rozwiązań fabularnych niż klasyczna powieść.

Istnieją zarówno dzieła literackie, jak i gry komputerowe, których autorzy dają odbiorcy dużą dowolność w wyborze kolejności i sposobu eksploracji powołanych przez nich do życia światów. Nie wszyscy odbiorcy potrzebują jednak pełnego spektrum wyborów w obcowaniu

---

<sup>185</sup> Dominika Urbańska-Galanciak, *Homo players...*, dz. cyt., s. 61.

z tekstami kultury. Opowieści linearne, mimo że nadal bardziej charakterystyczne dla historii literackich, występują także w grach komputerowych. To, po jaki typ prezentacji fabuły sięgnie odbiorca, zależy jak zawsze od tego, jakiego typu doświadczeń aktualnie poszukuje.

	Układ wydarzeń	Odbiorca
<b>Struktura linearna</b> <i>(Firewatch)</i>	Zachowany tok przyczynowo-skutkowy. Wydarzenie następują kolejno po sobie.	<b>Podąża</b> w linii prostej za tokiem narracji. Nie ma wątpliwości, które wydarzenie następuje po którym. Tok fabuły prowadzi gracza od punktu A do punktu B, w linii prostej. Odbiorca podąża zawsze w jednym kierunku, nie staje przed wyborem dróg do eksploracji.
<b>Struktura nielinearna</b> <i>(Wiedźmin 3: Dziki gon)</i>	Tok akcji rozgałęzia się w różnych miejscach i umożliwia graczowi podążenie w różnych kierunkach. Istnieją co najmniej dwie możliwości rozwiązania zadania, które pojawia się w dzienniku gracza. Wybory gracza wpływają na losy postaci zamieszkujących świat przedstawiony oraz zakończenie poszczególnych wątków i całej opowieści.	Odbiorca <b>wybiera</b> , w którym kierunku poprowadzi swojego awatara. Eksploruje świat przedstawiony i realizuje zadania w kolejności wybranej przez siebie. Odbiorca <b>buduje</b> własny tok opowieści, przemierzając uniwersum gry. Każda rozgrywka jest indywidualnym aktem odbioru, ten sam odbiorca nigdy nie rozegra gry w ten sam sposób.
<b>Struktura gry sieciowej</b> <i>(Warframe)</i>	Otwarty i zmieniający się na oczach gracza świat przedstawiony daje mu pełną dowolność w wyborze drogi dla swojego awatara. Gracz wybiera tok fabularny, podróżując po uniwersum gry wraz z innymi graczami – przypadkowo spotkanymi lub należącymi do jednego klanu.	Odbiorca <b>współpracuje</b> z innymi graczami i w ten sposób buduje własną narrację – może ona zahaczać o elementy fabuły, które w grze umieścili jej twórcy, lub być np. czystą eksploracją danych lokacji w celu pozyskania konkretnych artefaktów rozwijających awatara. Odbiorca nawiązuje realne relacje z innymi graczami – pod maskami z wirtualnych ciał kryją się żywi ludzie, którzy często w świecie gry nawiązują prawdziwe przyjaźnie.

Tabela 6: Różne możliwości prezentacji toku wydarzeń w grach komputerowych

ZAKOŃCZENIE

## Jeden tekst, różne oblicza odbiorcy

Z analizy różnych tekstów literackich oraz gier komputerowych wyłania się obraz odbiorcy dostosowującego swoje działania do specyfiki dzieła, z którym się styka. Co ważne i wyraźnie zauważalne jednak, zakres tych działań oraz ich rozpiętość nie są zależne od medium, w którym dany tekst został stworzony. Inaczej mówiąc, nie można powiedzieć, że do odczytania tekstu istniejącego w przestrzeni cyfrowej potrzebne są bardziej skomplikowane metody niż te wykorzystywane do interpretacji dzieła zapisanego na papierze. Trafnie ujął to Ryszard W. Kluszczyński, stwierdzając:

Ze względów formalnych nawet fizyczne różnice między mediami (na przykład papier *versus* ekran z luminoforem) nie będą miały tu kluczowego znaczenia; jak dowodzi historia mediów, ich warstwa fizyczna niekoniecznie wpływa na relację między użytkownikiem a utworem. Pokazuje to choćby przejście z płyt winylowych na dyski CD, które dokonało się w przemyśle muzycznym: zamiana artefaktu analogowego na cyfrowy nie zmieniła najważniejszych aspektów tworzenia i odbioru muzyki. Skupiam się na tym zagadnieniu, żeby wzmocnić swoje stanowisko w celu przebudowania terminologii w kierunku perspektywy bardziej funkcjonalnej i mniej doraźnej. Skoro istnieją teksty na papierze, których funkcjonowanie jest dużo bliższe działaniu tekstów cyfrowych niż w przypadku innych tekstów w obrębie tego samego medium fizycznego, dychotomia papierowy–cyfrowy jako taka nie może mieć mocy analitycznej, ale trzeba jej się bliżej przyjrzeć, jeśli chcemy precyzyjnie określić znaczenie materialności medium. Trzeba porzucić fałszywą prostotę tych terminów, tak samo jak poststrukturaliści zdekonstruowali proste dychotomie strukturalistów. Na ich miejsce należy zbudować bardziej precyzyjny model, oparty na obserwacji empirycznej i zdolny do opisanie zjawisk, które dopiero się pojawiają<sup>186</sup>.

W kontekście prób określenia, gdzie w postawie odbiorcy dzieła kultury kończy się rola czytelnika a zaczyna rola gracza, można zatem powiedzieć, że gracz może grać zarówno z tekstem literackim, jak i z grą komputerową, czytelnik zaś jest w stanie przeczytać zarówno powieść, jak i treści zawarte w grze komputerowej. Aktywność odbiorcy nie zależy od tego, z jaką formą prezentacji tekstu ma do czynienia, ale od tego, w jaki zestaw możliwości działania wyposażył go autor dzieła oraz do jakiego stopnia odbiorca chce z nich skorzystać.

Katarzyna Prajzner w podsumowaniu swoich rozważań na temat postrzegania tekstu jako świata lub jako gry przywołuje dwie koncepcje, które opisują stopień zaangażowania się odbiorcy w analizę danego tekstu. Pierwsza z nich bazuje na dychotomii zaangażowanie

---

<sup>186</sup> Ryszard Waldemar Kluszczyński, dz. cyt., s. 69.

wewnętrzne–zaangażowanie zewnętrzne. Wewnętrzne objawia się silnym związkiem emocjonalnym ze światem przedstawionym dzieła i może skutkować identyfikacją z jego głównym bohaterem. To perspektywa zaangażowanego obserwatora wydarzeń zaprezentowanych w dziele, który jednak nie ma możliwości ingerencji w ich przebieg. Ten typ zaangażowania jest tożsamy z postrzeganiem utworu w kategoriach świata, o którym pisze Prajzner. Zaangażowanie zewnętrzne z kolei pojawia się w momencie, gdy odbiorca stawia się ponad światem przedstawionym (na zewnątrz), w roli konstruktora tekstu zdolnego do tworzenia znaczeń i zmiany poszczególnych elementów tekstu. Druga koncepcja Marie-Laure Ryan przeciwstawia z kolei pojęcia takie jak eksploratywność i ontologiczność działań użytkownika. Eksploracja świata przedstawionego to głębokie wniknięcie w zasady nim rządzące oraz możliwość poznania go w najdrobniejszych szczegółach, jednak z zamkniętą opcją ingerencji w jego rozwój czy modyfikacji jego struktury. Przeciwną sytuację opisuje zaangażowanie o charakterze ontologicznym. W tym przypadku decyzje i działania odbiorcy mają realny wpływ na kształt utworu, przeorganizowując jego układ i powołując go *de facto* do życia<sup>187</sup>.

Opierając się na dwóch opisanych wyżej koncepcjach Ryan wyodrębnia cztery możliwości uczestnictwa odbiorcy w tekście:

1. wewnętrzne eksploratywne – wewnątrz świata, bez możliwości ingerencji;
2. wewnętrzne ontologiczne – wewnątrz świata, z możliwością ingerencji;
3. zewnętrzne eksploratywne – na zewnątrz świata, bez możliwości ingerencji;
4. zewnętrzne ontologiczne – na zewnątrz świata, z możliwością ingerencji.

W kontekście przeanalizowanych w poprzednich rozdziałach tekstów kultury warto zastanowić się nad opisem działań, które podejmuje odbiorca kwalifikowany do każdej z wymienionych grup.

Odbiorca, który ma poczucie przebywania wewnątrz świata tekstowego, jednak bez realnego wpływu na rozgrywającą się w nim akcję, jest zaangażowanym emocjonalnie, ale obserwatorem. Otrzymuje on dane na temat świata przedstawionego od wyższej instancji

---

<sup>187</sup> Katarzyna Prajzner, dz. cyt., s. 226–227.

nadawczej – narratora, przy czym stopień zanurzenia w świecie utworu może wskazywać na to, że jest to narrator pierwszoosobowy lub personalny.

W przypadku odbiorcy znajdującego się wewnątrz świata oraz posiadającego kompetencje zmiany jego struktury można mówić o najpełniejszym uczestnictwie w akcie odbioru. Immersja wzbogacona zostaje możliwością realnego wpływu na przebieg zdarzeń. Paradoksalnie jednak, na co zwraca uwagę Prajzner w swoim wywodzie, użytkownik może być całkowicie nieświadomy swoich możliwości sprawczych: „Gracz nie zdaje sobie sprawy z tego, że utożsamiając się z postacią i angażując się w tekst-świat poprzez swoje działanie [...] dokonał jakiegoś wyboru”<sup>188</sup>.

Najbardziej wykluczony z obcowania z dziełem jest użytkownik, który tkwi na zewnątrz niego i nie dysponuje żadnymi środkami, za pomocą których mógłby coś w nim zmienić. Jest w pełni zależny od tego, co przygotował dla niego autor oraz jakie informacje i w jakim czasie zdecyduje się mu podać.

Ostatnią możliwość można zaobserwować, gdy odbiorca dosłownie wchodzi w rolę autora. W takiej sytuacji znajduje się na przykład twórca modów do gier, który z dystansu przygląda się dziełu i – modyfikując jego kod – wprowadza w nim trwałe zmiany.

### **Jak opisać działania odbiorcy powieści i gry?**

We wstępie do niniejszej pracy zostały wskazane trzy grupy gier komputerowych oraz tekstów literackich. Dla przypomnienia wyodrębnione zostały:

1. gry (teksty) linearne;
2. gry (teksty) konfiguracje;
3. gry (teksty) jako część świata realnego.

Analiza wybranych tytułów utworów literackich oraz gier w kontekście trzech elementów je konstytuujących (główny bohater, przestrzeń świata przedstawionego, struktura opowieści) pozwoliła nazwać działania, które podejmuje odbiorca stykający się z każdą ze wskazanych grup dzieł kultury. Podsumowując ten etap rozważań, można wskazać czasowniki, które

---

<sup>188</sup> Tamże, s. 227.

określają różne sposoby poruszania się odbiorcy po tekście, wybierane lub nasuwające się w zależności od tego, z jakim tekstem odbiorca ma do czynienia.

Odbiorca tekstu linearnego jest poniekąd skazany na bierne podążanie za tokiem opowieści. O świecie przedstawionym oraz zamieszkujących go bohaterach dowiaduje się z ust narratora powieści lub gry komputerowej. Jego zadaniem jest podążanie od punktu A do punktu Z po sznurku, czemu towarzyszy poznawanie kolejnych etapów historii (albo może należałoby powiedzieć: w celu poznania kolejnych etapów historii). Czasowniki, które opisują taki sposób odbioru, to zatem:

1. otrzymywać (informacje);
2. przechodzić (po linii fabularnej stworzonej przez autora).

Tekst konfiguracyjny pozwala odbiorcy na więcej. Może on poruszać się między poszczególnymi częściami dzieła do pewnego stopnia swobodnie i samodzielnie, składając z nich właściwą opowieść. Kluczowe informacje zawarte w tekście niekiedy musi odkryć sam i zależnie od jego kompetencji odbiorczych do niektórych udaje mu się dotrzeć, inne zaś na zawsze pozostają dla niego niedostępne. Czasowniki właściwe takim sposobom odczytywania tekstów to:

1. doświadczać (emocji bohaterów);
2. poznawać (przestrzeń świata przedstawionego);
3. składać (poszczególne elementy fabuły w całość);
4. dodawać (własne treści do opowieści autora dzieła);
5. odkrywać (ukryte wątki fabularne);
6. tworzyć (głównego bohatera);
7. doskonalić (cechy i umiejętności głównego bohatera);
8. wykonywać (zadania, które pchają historię naprzód);
9. konfigurować (poszczególne elementy dzieła);
10. projektować (własną ścieżkę poruszania się po dziele).

Ostatni rodzaj tekstów angażuje odbiorcę zarówno w przestrzeni fikcyjnego świata, jak i w przestrzeni realnej, w której funkcjonuje na co dzień. Taki sposób lektury zakłada obecność nie jednego, ale wielu odbiorców skupionych na konkretnym tekście. W przypadku

gier komputerowych doskonale obrazuje ten rodzaj obioru społeczność skupiona wokół konkretnej gry sieciowej. Jednak w przypadku tekstu literackiego także można sobie wyobrazić podobnie funkcjonującą społeczność. Może to być klub powieściowy, którego członkowie podczas cyklicznych spotkań wspólnie analizują konkretny tytuł, niejednokrotnie w czasie dyskusji zmieniając indywidualne opinie na jego temat pod wpływem konstruktywnej polemiki z innymi. Ten typ odbioru charakteryzują następujące czasowniki:

1. tworzy i rozwija (treści dzieła);
2. odkrywa (treści ukryte w dziele przez autora lub innych odbiorców);
3. współdziała (z innymi odbiorcami w procesie dekodowania dzieła).

Podróż odbiorcy po świecie tekstu kultury to zatem eksploracja, która mieści w sobie wiele różnych, momentami sprzecznych nawet działań. Jeśli bowiem czytelnik podąża za tokiem fabuły, nie może jednocześnie dodawać do niej nowych elementów. Rozpiętość działań, które są dane odbiorcy, jest zatem zależna z jednej strony od tego, jak skonstruowany został tekst, z drugiej zaś od tego, na ile swobody sam odbiorca chce sobie pozwolić w kontakcie z dziełem lub na co pozwala mu jego aparat poznawczy<sup>189</sup>.

---

<sup>189</sup> Roman Ingarden tak opisuje proces angażowania się czytelnika w przekaz autora dzieła sztuki oraz niezdolność niektórych odbiorców do przeniknięcia jego istoty: „[...] wymagana tu jest od czytelnika szczególna aktywność zharmonizowania i zsyntetyzowania mnogich i różnorodnych jakości i «ujrzenia» na tej podstawie owej ostatecznej, swoistej jakości. Potrzeba do tego pewnej genialności wycucia i «naocznego» uchwycenia tego, co niepowtarzalne, co nie ma żadnych wzorów, o czym pouczyć słowami nikt nas nie potrafi, o ile od słów sami nie przejdziemy do percepcji nadbudowanych na tworcach każdej z warstw dzieła jakości estetycznych i – przez ich uorganizowanie – do wizji owej prostej jakości ostatecznej. Musimy tu być z autorem współodkrywcami swoistych jakości, z autorem, który stworzył w swem dziele wszystkie warunki ich odkrycia i przez to zaklął je w swoje dzieło, ale nie może jej nam inaczej pokazać, jak tylko na pośredniej drodze i przy najwyższym wysiłku i kongenjalności czytelnika. Wielu, bardzo wielu czytelników na ten wysiłek się w ogóle nie może zdobyć, czyta, ale nie ma jakby organu, żeby wysłuchać w dziele to, co dopiero o jego istocie jako dzieła sztuki stanowi. Toteż czytelnicy tacy znają tylko pewien zimny martwy szkielet dzieła literackiego, obcuja z czemś, co jeszcze nie posiada ostatecznej jednolitości ani indywidualnego oblicza” (*Formy poznawania...*, dz. cyt., s. 180).

Analizowane elementy dzieła kultury	Działania czytelnika Działania gracza							
	<b>Główny bohater i bohaterowie poboczni</b>	<b>Otrzymuje</b> informacje z ust narratora	<b>Otrzymuje</b> informacje z ust głównego bohatera	<b>Doświadcza</b> tego, co główny bohater		<b>Odkrywa</b> historię życia awatara	<b>Tworzy</b> awatara od podstaw	<b>Doskonali</b> umiejętności i cechy awatara
<b>Przestrzeń świata przedstawionego</b>	<b>Otrzymuje</b> informacje z ust narratora	<b>Otrzymuje</b> informacje z ust głównego bohatera	<b>Poznaje</b> przestrzeń oczami bohatera		<b>Odkrywa</b> elementy przestrzeni, eksplorując ją			<b>Odkrywa</b> elementy przestrzeni, eksplorując ją z innymi graczami
<b>Struktura opowieści</b>	<b>Przechodzi</b> linearnie od wydarzenia do wydarzenia		<b>Składa</b> treść tekstu w różnych konfiguracjach	<b>Dodaje</b> własne treści do już istniejących	<b>Wykonuje</b> kolejne zadania i porusza historię do przodu	<b>Konfiguruje</b> elementy utworu według własnego zamysłu	<b>Projektuje</b> własne rozdziały oraz projektuje strukturę wydarzeń	<b>Współdziała</b> z innymi graczami, projektując strukturę wydarzeń
<b>Tekst linearny</b>			<b>Tekst konfiguracyjny</b>					<b>Dzieło jako część świata realnego</b>

Tabela 7: Aktywności podejmowane przez czytelnika i gracza w odniesieniu do różnych elementów dzieła kultury

Na prezentowany schemat należy spojrzeć także z perspektywy roli, przed której wypełnieniem staje odbiorca konfrontujący się z tekstem kultury. Na podstawie przeanalizowanych utworów można bez wątplenia powiedzieć, że tekst linearny występuje z pewnością nie tylko w literaturze, a tekst konfiguracyjny to pojęcie, którym opisać można nie tylko gry komputerowe. Czytelnik to zatem nie tylko odbiorca analizujący teksty literackie, gracz zaś to nie tylko odbiorca, który prowadzi rozgrywkę w grze komputerowej. Obie postawy odbiorcze mogą manifestować się w zależności od tego, z jakim typem tekstu zetknie się odbiorca. Tekst linearny może występować zarówno jako powieść, jak i gra komputerowa. W takiej sytuacji odbiorca wchodzi w rolę czytelnika i podejmuje działania przypisane tej roli. Podobnie jest w przypadku tekstu, który dopuszcza ingerencję odbiorcy w jego materię. Niezależnie od tego, czy występuje on w formie utworu literackiego, czy gry komputerowej, odbiorca w kontakcie z nim staje się graczem.

Szczególną sytuację stanowią teksty będące częścią świata realnego, którym (choćby ze względu na ich usytuowanie na pograniczu kultury oraz innych dziedzin życia społeczeństwa) należałoby poświęcić osobną rozprawę. W przypadku tekstów literackich mogą być to dzieła tworzone we współpracy z innymi autorami/odbiorcami w przestrzeni internetu<sup>190</sup>. Jeśli chodzi o gry komputerowe, ten rodzaj tekstów najlepiej oddają gry sieciowe, gry typu *alternate reality games* (ARG) czy realizacje, w których wykorzystywane jest zjawisko geolokalizacji, rozszerzonej rzeczywistości (*augmented reality*) lub technologii 3D. Ważny jest element współdziałania i wzajemne oddziaływanie na siebie wszystkich autorów/odbiorców biorących udział w procesie twórczym. Dodatkowo w ten obszar badań wpisują się projekty reprezentujące zjawisko grywalizacji. Głównym celem ich autorów jest przeniesienie mechanizmów znanych z gier do różnych sfer świata rzeczywistego w celu nadania im konkretnej wartości użytkowej czy zmiany zachowania ludzi.

---

<sup>190</sup> Interesującym przykładem tego typu działań jest inicjatywa *Nieskończona opowieść* – konkurs prowadzony w kilku edycjach na portalu Gadżetomania.pl. Użytkownicy serwisu wspólnie z różnymi pisarzami (m.in. Zygmuntem Miłoszewskim, Michałem Witkowskim czy Jackiem Dukajem) przez kilka tygodni tworzyli interaktywne opowieści. Wartym uwagi przedsięwzięciem jest także projekt *Universe Explodes* – literacki eksperyment wykorzystujący znajdującą coraz to nowe sposoby zastosowań technologię Blockchain. *Universe Explodes* jest e-bookiem, który użytkownicy sieci po przeczytaniu powinni przekazać dalej. Koncept polega na tym, żeby aktualny właściciel powieści przed przekazaniem jej kolejnemu czytelnikowi z każdej strony wykreślił dwa słowa oraz dopisał jedno. Edytowanie zatem to wręcz obowiązek odbiorcy, bez tego działania cały łańcuch przekazywania tekstu zostanie zatrzymany. Egzemplarz przestaje być edytowalny w momencie, gdy na każdej stronie pozostanie tylko jedno słowo. Dzięki technologii Blockchain wszystkie wersje są zapisywane wraz z widoczną publicznie historią edycji.

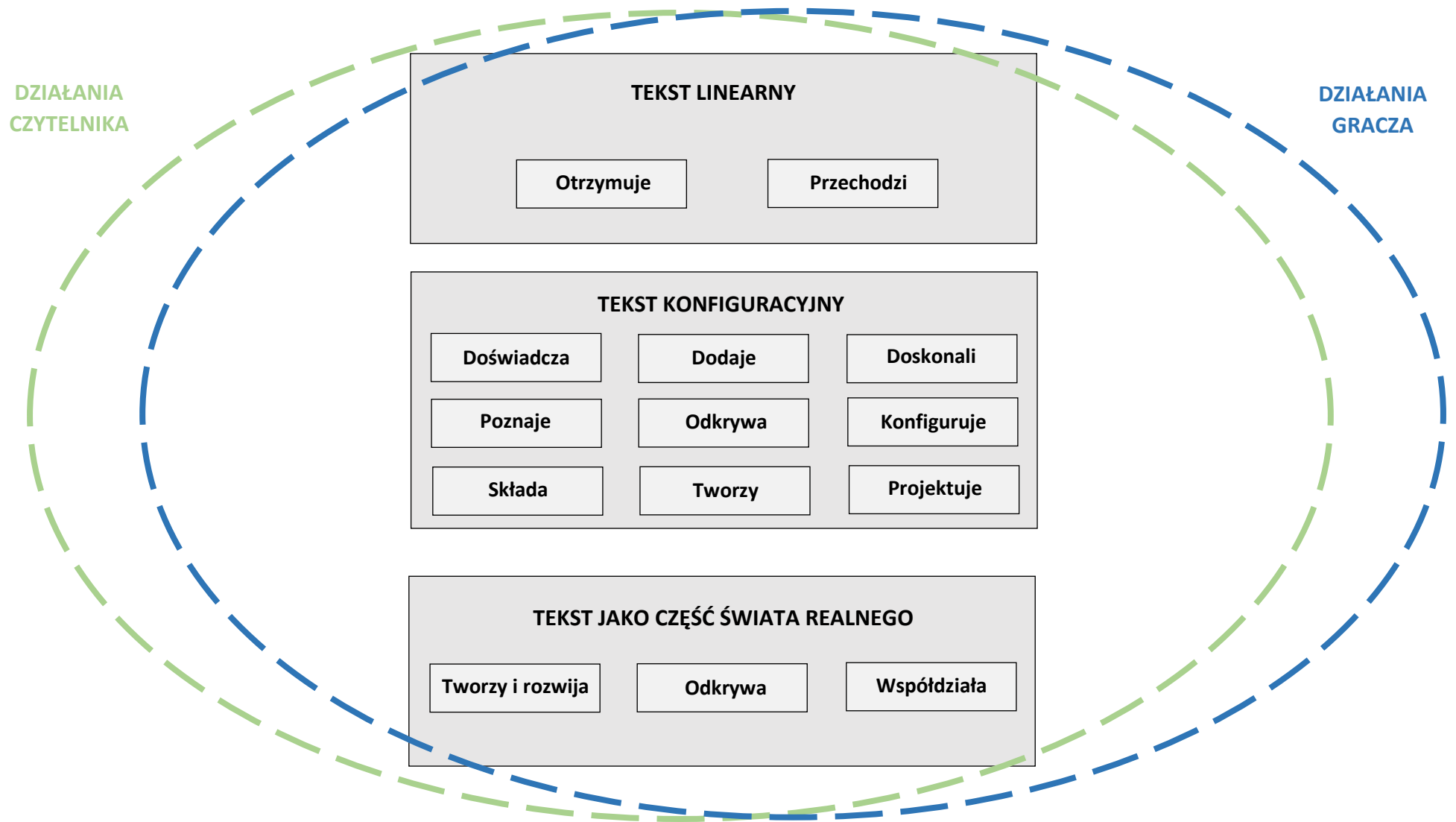


Tabela 8: Spektrum działań podejmowanych przez czytelnika i gracza w odniesieniu do różnych tekstów kultury

Akt odbiorczy to kluczowy element na linii autor–odbiorca, niezbędny do tego, żeby dzieło kultury mogło zaistnieć w pełnym wymiarze. Zwyczajowo odbiorca literatury nazywany jest czytelnikiem, a gry komputerowej – graczem. To rozróżnienie pozwala utrzymać prosty podział zadań przypisywanych tym dwóm kategoriom odbiorczym: czytelnik to ten, który czyta, a gracz to ten, który gra.

Już jednak w toku prostej analizy różnych tekstów kultury zaczyna zacierać się granica pomiędzy czytelnikiem a graczem. Rola jednego bardzo łatwo może zostać przejęta przez drugiego, zwłaszcza w przypadku tekstów, które są niejednorodne, skomplikowane w swojej budowie, a tym samym w odbiorze. Okazuje się zatem, że gracz nie ma monopolu na grę, czytelnik zaś nie zawsze tylko i wyłącznie czyta litery nadrukowane na kartkach książki. Pod wpływem toczących się wciąż przemian w dziedzinie elektroniki i mediów odbiorca zmienił się i ewoluował. Zmieniły się także jego strategie odbiorcze. Nowoczesny gracz wykształcił w sobie takie zachowania, które pozwalają mu w pełni poznać zawartość dzieł kultury, często wielopiętrowych i wielowymiarowych, z rozsianymi wszędzie zagadkami różnej trudności. Do tego, jak zaznaczono wcześniej, gra wcale nie musi być podejmowana w przestrzeni utworu elektronicznego, ale z powodzeniem może być prowadzona na kartach powieści.

Każde dzieło kultury to skomplikowany byt, który dobrze można poznać tylko stopniowo, stawiając ostrożnie kolejne kroki w kontakcie z nim. Trafnie ujął tę prawdę Roman Ingarden:

Podobnie jak nie można np. rzeźby zobaczyć od razu ze wszystkich stron, tak też nie ma takiej fazy poznawania dzieła literackiego, która od razu sprezentowałaby nam „wszechstronnie” dzieło<sup>191</sup>.

Odbiorca współczesny mieści w sobie zarówno czytelnika, jak i gracza. Funkcjonuje on w swoistym rozdwojeniu jaźni, uruchamiając daną odśrodek siebie w zależności od tego, jakie wyzwanie postawi przed nim autor tekstu. W kontekście całości powyższych rozważań niezwykle interesującym wydaje się zatem przeprowadzenie pogłębionych badań wśród konsumentów różnych tekstów kultury. Pozwoliłyby one określić z jednej strony, w jakim stopniu przyzwyczajenia czytelników przekładają się na odbiór tekstów cyfrowych (w tym gier komputerowych) oraz – z drugiej strony – na ile działania graczy zmieniają ich zachowania w kontakcie z tradycyjnymi tekstami linearnymi.

---

<sup>191</sup> Roman Ingarden, *Formy poznawania dzieła literackiego*, dz. cyt., s. 190.

## BIBLIOGRAFIA

1. Aarseth Espen J., *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja Mirosław Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 13–36.
2. Aarseth Espen J., *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Dorota Sikora, Michał Tabaczyński, przedmowa Michał Tabaczyński, Korporacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków–Bydgoszcz 2014.
3. Aarseth Espen J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, dostęp: 13.09.2018, [http://books.google.pl/books?id=qx\\_-zj0-TwoC&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.pl/books?id=qx_-zj0-TwoC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false).
4. Bachtin Michał, *Problemy poetyki Dostojewskiego*, przeł. Natalia Modzelewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1970.
5. Bachtin Michał, *Twórczość Franciszka Rabelais'ego a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, przeł. Anna Goreń i Andrzej Goreń, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975.
6. Bartle Richard, *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja Mirosław Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 363–408.
7. Bartoszyński Kazimierz, *O badaniach układów fabularnych*, w: *Problemy metodologii współczesnego literaturoznawstwa*, red. Henryk Markiewicz i Janusz Sławiński, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1976.
8. Baudrillard Jean, *Melodramat różnicy (albo zemsta skolonizowanych)*, przeł. Piotr Schollenberger, „Sztuka i Filozofia”, 2006/nr 29, s. 32–44.
9. Baudrillard Jean, *O radykalnej niepewności lub myśl jako sobowtór*, przeł. Małgorzata A. Szyszkowska, „Sztuka i Filozofia”, 2006/nr 29, s. 45–55.
10. Baudrillard Jean, *Przemoc w wirtualnej i zintegrowanej rzeczywistości*, przeł. Mateusz Salwa, „Sztuka i Filozofia”, 2006/nr 29, s. 15–31.
11. Bazarnik Katarzyna, *Liberatura w polu produkcji kulturowej*, „Teksty Drugie”, 2015/nr 3, s. 57–75.
12. Branicki Wacław, *Tożsamość a wirtualność*, Zakład Wydawniczy Nomos, Kraków 2009.
13. Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Longman Publishing Co., Boston 1991.

14. Caillois Roger, *Gry i ludzie*, przeł. Anna Tatarkiewicz i Maria Żurowska, Oficyna Wydawnicza VOLUMEN, Warszawa 1997.
15. Castells Manuel, *Społeczeństwo sieci*, przeł. Mirosława Marody, Kamila Pawluś, Janusz Stawiński i Sebastian Szymański, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
16. *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną. Teksty wykładów wygłoszonych na sympozjum naukowym zorganizowanym przez Oddział Polskiej Akademii Nauk i Wydział Teologiczny UAM w Poznaniu dnia 7 grudnia 2005 roku*, Ośrodek Wydawnictw Naukowych, Poznań 2006.
17. De Mul Jos, *Rzeczywistość wirtualna – pomiędzy technologią, ontologią a sztuką*, „Kultura Współczesna”, 1999/nr 3 (21), s. 5–20.
18. *Definiowanie McLuhana. Media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, red. Marek Sokołowski, Katedra Socjologii Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn 2006.
19. Eco Umberto, *Czytelnik modelowy*, „Pamiętnik Literacki”, 1987/z. 2, s. 287–305.
20. Eco Umberto, *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, przeł. Lesław Eustachiewicz, Jadwiga Gałuszka, Alina Kreisberg, Michał Oleksiuk, Krzysztof Żaboklicki, wyd. 3, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2008.
21. Eskelinen Markku, *The Gaming Situation*, „Game Studies” lipiec 2002, dostęp: 12.09.2018 r., <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
22. *Estetyka wirtualności*, red. Michał Ostrowicki, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2005.
23. Fagerholt Erik i Lorentzon Magnus, *Beyond the HUD. User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Chalmers University of Technology, Göteborg 2009.
24. Filiciak Mirosław, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, wstęp Wiesław Godzic, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
25. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, red. Noah Wardrip-Fruin i Pat Harrigan, The MIT Press, Cambridge 2006.
26. Frasca Gonzalo, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja Mirosław Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 78–89.

27. Gadamer Hans-Georg, *Prawda i metoda. Zarys hermeneutyki filozoficznej*, przełożył i wstępem opatrzył Bogdan Baran, wyd. 1, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013.
28. Głowiński Michał, *Style odbioru. Szkice o komunikacji literackiej*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1977.
29. Gonciarz Krzysztof, *Wybuchające beczki: Zrozumieć gry wideo*, 2011.
30. Gromkowska Agnieszka, *Tożsamość w cyber-przestrzeni – (re)konstrukcje i (re)prezentacje*, „Kultura Współczesna” 1999/nr 3 (21), s. 36–49.
31. Haraway Donna, *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*, przeł. Sławomir Królak i Ewa Majewska, „Przegląd Filozoficzno-Literacki”, 2003/nr 1 (3).
32. Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. Maria Kurecka i Witold Wirpsza, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2007.
33. Ingarden Roman, *Formy poznawania dzieła literackiego*, „Pamiętnik Literacki”, 1936, t. 33, nr 1/4, s. 163–192.
34. Jenkins Henry, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
35. Jenkins Henry, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture. Studies in culture and communication*, Nowy Jork 1992.
36. Jensen Jens F., „Interactivity” *Tracking a New Concept in Media and Communication Studies*, „Nordicom Review”, 1998/nr 1, dostęp 21.09.2018 r., <http://www.nordicom.gu.se/en/tidskrifter/nordicom-review-11998/interactivity-tracking-new-concept-media-and-communication-studies>.
37. Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge 2011.
38. Juul Jesper, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja Mirosław Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 37–62.
39. Kamińska Magdalena, „Rzeczywistość wirtualna” jako nowe środowisko. *Przegląd stanowisk. Koncepcja Michaela Heima: rzeczywistość wirtualna jako środowisko egzystencjalne*, w tejże: *Rzeczywistość wirtualna jako „ponowne zaczarowanie*

- świata*". Pytanie o status poznawczy koncepcji, Bogucki Wydawnictwo Naukowe, Poznań 2007, s. 90–104.
40. Kinder Marsha, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, Berkeley 1991.
41. *Klan cyborgów. Mariaż człowieka z technologią*, red. Grażyna Gajewska i Jacek Jagielski, Wydawnictwo Fundacji Collegium Europaeum Gnesense, Gniezno 2008.
42. Kluszczyński Ryszard Waldemar, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
43. Kochanowicz Rafał, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii i dydaktyki literatury*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 2012.
44. Konzack Lars, *Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych*, przeł. Piotr Wojcieszuk, „Kultura i Historia”, 2008/nr 13, dostęp: 11.09.2018 r., <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/892>.
45. Kopaliński Władysław, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych z almanachem*, Wydawnictwo MUZA SA, Warszawa 2003.
46. Kubiński Piotr, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2016.
47. Kücklich Julian, *Droga rzadziej uczęszczana – problem gier komputerowych w naukach filologicznych*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja Mirosław Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 90–107.
48. *Kultura gier komputerowych*, John Dovey, Helen W. Kennedy, przeł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2006.
49. *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. Augustyn Surdyk i Jerzy Szeja, t. 1 i 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007.
50. Kushner David, *The Mod Squad*, „Popular Science”, 02.07.2002 r., dostęp: 07.08.2018 r., <https://www.popsci.com/gear-gadgets/article/2002-07/mod-squad>.

51. Maj Krzysztof M., *Czas światoodczuwania. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie”, 2015/nr 3, s. 368–394.
52. Manovich Lev, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypriański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
53. Mańkowski Piotr, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Wydawnictwo Trio Collegium Civitas, Warszawa 2010.
54. Marriott Michel, *Theirs for the Tweaking*, „The New York Times”, nr 04.12.2003 r., dostęp: 07.09.2018 r., <https://www.nytimes.com/2003/12/04/technology/theirs-for-the-tweaking.html>.
55. McMahan Alison, *Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, w: *The Video Game, Theory Reader*, red. Marks J.P. Wolf i Bernard Perron, Taylor & Francis Group, Nowy Jork 2003.
56. Meadows Mark Stephen, *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*, New Riders Press, Indianapolis 2002.
57. Miczka Tadeusz, *Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej*, w: *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną. Teksty wykładów wygłoszonych na sympozjum naukowym zorganizowanym przez Oddział Polskiej Akademii Nauk i Wydział Teologiczny UAM w Poznaniu dnia 7 grudnia 2005 roku*, Ośrodek Wydawnictw Naukowych, Poznań 2006, s. 35–40.
58. Murray Janet, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Simon and Schuster, Nowy Jork 1997.
59. Murray Janet, *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja Mirosław Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 63–77.
60. Nacher Anna, *Opowiadać (z) przestrzenią i sieciami – paradoksalne materializacje narracji lokacyjnych*, „Teksty Drugie”, 2015/nr 3, s. 77–95.
61. Nell Victor, *Lost in a Book: The psychology of Reading for Pleasure*, Yale University Press, Nowy Jork 1988.
62. Nycz Ryszard, *Poetyka doświadczania. Teoria – nowoczesność – literatura*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2012.
63. Platon, *Prawa*, przekład, wstęp i komentarz Dorota Zygmuntowicz, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2017.

64. Prajzner Katarzyna, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009.
65. Rettberg Scott, *Budowanie wspólnoty wokół literatury elektronicznej*, „Teksty Drugie”, 2015/nr 3, s. 135–155.
66. Ricoeur Paul, *Czas i opowieść*, Kraków, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2008.
67. Rypson Piotr, *Piramidy, słońca, labirynty. Poezja wizualna w Polsce od XVI do XVIII wieku*, Wydawnictwo Neriton, Warszawa 2002.
68. *Rzeczywistość wirtualna. Światy przedstawione w nauce i sztuce*, red. Ewa Kochan, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2005.
69. Sitarski Piotr, *Co to jest rzeczywistość wirtualna?*, „FA-ART”, 1995/nr 1 (19), s. 35–41.
70. Sitarski Piotr, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002.
71. *Słownik gatunków literatury*, Korporacji Ha!art, pojęcie „cyfrowa poezja wizualna”, dostęp: 13.09.2018 r., <http://ha.art.pl/prezentacje/42-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej/2220-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej-cyfrowa-poezja-wizualna.html>.
72. Stanzel Franz, *Sytuacja narracyjna i epicki czas przeszły*, „Pamiętnik Literacki”, 1970/nr 61, z. 4, s. 219–232.
73. Stasieńko Jan, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji, Wrocław 2005.
74. Szeja Jerzy Zygmunt, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2004.
75. *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, przeł. Paweł Schreiber, Michał Tabaczyński, Korporacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków–Bydgoszcz 2016.
76. *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja Mirosław Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010.
77. Thompson Richard L., *Maja. Świat jako rzeczywistość wirtualna*, przeł. Iwona Szuwalska, PATRA, Wrocław 2004.
78. Tkaczyk Paweł, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach biznesowych*, Helion, Gliwice 2012.

79. *Uniwersalny słownik języka polskiego*, red. Stanisław Dubisz, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003.
80. Urbańska-Galanciak Dominika, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.
81. Wardrip-Fruin Noah, *Playable Media and Textual Instruments*, dostęp: 26.12.2018 r., <http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Wardrip-Fruin/index.htm>.
82. Wiczerzycki Waldemar, *Technologie informacyjne dziś i jutro*, „Polonistyka”, 2000/nr 1 (371), s. 32–42.
83. Woolgar Steve, *Configuring the User: The Case of Usability Trials*, w: Keith Grint, Steve Woolgar, *The Machine at Work: Technology, Work and Organization*, Polity Press, Cambridge 1997.
84. Wywiad z Judsonem Rosebushem: *A właściwie czym jest rzeczywistość wirtualna?*, „Brulion”, 1994, nr 1 (23–24), s. 165–168.
85. Zalewski Piotr, *Osiem cech Web 2.0.*, „internetSTANDARD” 01.03.2007 r., dostęp: 12.09.2018 r., <https://www.internetstandard.pl/news/Osiem-cech-Web-2-0,107199.html>.
86. Zichermann Gabe, Cunningham Christopher, *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, O'Reilly & Associates, Sebastopol 2011.
87. Ziótkowska Anna, *Prawda sztuki a rzeczywistość. Estetyka Hansa-Georga Gadamera wobec wybranych zjawisk sztuki współczesnej*, „Kultura i Wartości”, 2012/nr 1, s. 72–93.
88. Žižek Slavoj, *Przekleństwo fantazji*, przeł. Adam Chmielewski, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001.

## PRZYWOŁANE UTWORY LITERACKIE

1. Cortázar Julio, *Gra w klasy*, Wydawnictwo MUZA SA, Warszawa 2010.
2. Fajfer Zenon, *Liberatura, czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. Katarzyna Bazarnik, Korporacja Ha!art, Kraków 2010.
3. Gibson William, *Graf Zero*, przeł. Piotr W. Cholewa, wyd. 2, Zysk i Spółka, Poznań 1999.
4. Gibson William, *Mona Liza Turbo*, przeł. Piotr W. Cholewa, Zysk i Spółka, Poznań 1997.
5. Gibson William, *Neuromancer*, przeł. Piotr W. Cholewa, Wydawnictwo Książnica, Katowice 2009.
6. Homer, *Odyseja*, przeł. Jan Parandowski, Czytelnik, Warszawa 1981.
7. Kafka Franz, *Proces*, przeł. Bruno Schulz i Józefina Szelińska, w: *Wybór prozy*, wstęp Łukasz Musiał, Zakład Narodowy imienia Ossolińskich, Wrocław 2018.
8. Lem Stanisław, *Dwóch młodych ludzi*, w: tegoż, *Polowanie*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1965.
9. Lem Stanisław, *Summa technologiae*, postowie Jerzy Jarzębski, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2000.
10. Prus Bolesław, *Lalka*, oprac. Józef Bachórz, t. 1 i 2, Zakład Narodowy imienia Ossolińskich, Wrocław 1991.
11. Queneau Raymond, *Sto tysięcy miliardów wierszy*, red. Katarzyna Bazarnik, Zenon Fajfer, Korporacja Ha!art 2008.

## PRZYWOŁANE GRY KOMPUTEROWE

1. *Arkanoid* (Novalogic Inc., 1986).
2. *Atlantis: Zapomniane opowieści* (Cryo Interactive, 1997).
3. *Baldur's Gate* (BioWare Corporation, 1998).
4. *Counter-Strike* (Valve Software, 1999).
5. *Cywilizacja* (MicroProse, 1991).
6. *Diablo* (Blizzard Entertainment, 1996).
7. *Diamond Mine* (Atari, 1984).
8. *Doom* (id Software, 1993).
9. *Enter the Matrix* (Shiny Entertainment, 2003).
10. *Falcon 3.0* (Sphere, 1991).
11. *Fallout* (Interplay, 1997).
12. *Fallout 2* (Black Isle Studios, 1998).
13. *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008).
14. *Fallout: New Vagas* (Obsidian Entertainment, 2010).
15. *Final Fantasy* (Square Enix, 1987).
16. *Firewatch* (Campo Santo, 2016).
17. *Gobliiins* (Coktel Vision, 1991).
18. *Half-Life* (Valve Software, 1998).
19. *Half-Life Rally* (2006).
20. *Heroes of Might@Magic* (New World Computing, Nival, Black Hole Entertainment, 1995).
21. *King's Quest* (Sierra Entertainment, 1984).
22. *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001).
23. *Mortal Kombat* (NetherRealm Studios, 1992).
24. *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015).
25. *Pac-Man* (Namco, 1980).
26. *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999).
27. *Pokémon GO* (Niantic, 2016).
28. *Quake* (id Software, 1996).
29. *Second Life* (Linden Research, Inc., 2003).
30. *Silent Service* (Microprose, 1985).
31. *SimCity* (Maxis, 1989).

32. *StarCraft II: Legacy of the Void* (Blizzard Entertainment, 2015).
33. *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985).
34. *Tetris* (Aleksiej Pażytnow, 1984).
35. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011).
36. *The Longest Journey* (FunCom, 1999).
37. *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990).
38. *The Settlers* (Blue Byte GmbH, 1993).
39. *Warframe* (Digital Extremes, 2013).
40. *Warhammer 40000: Rites of War* (Strategic Simulations Inc., 1999).
41. *Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007).
42. *Wiedźmin 3: Dziki gon* (CD Projekt RED, 2015).
43. *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1994: *Warcraft: Orcs & Humans*).