

Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy

im. Jana Długosza w Częstochowie

Wydział Humanistyczny

Instytut Literaturoznawstwa

Łukasz Sasuła

Narracyjność gier.
Analiza narratologiczna na przykładzie wątków i motywów religijnych

Praca doktorska napisana pod kierunkiem

Prof. dra hab. Adama Regiewicza

oraz promotora pomocniczego

Dra Mateusza Dąsala

Częstochowa 2021

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	6
Rozdział I. Metodologia badań	18
1.1. Narracyjność gier	18
1.1.1. O narratologii jako narzędziu literaturoznawczym	20
1.1.2.1 Inne podejścia do teorii interpretacji, kreacji i odczytywania tekstu	23
1.1.2.2 Dzieło literackie w relacji z aspektem społecznym	23
1.1.2.3 Intertekstualność – interpretowanie tekstu tekstem	27
1.1.2.4 Synergia w opowiadaniu transmedialnym	30
1. 1. 3. Czym są gry jako medium	33
1. 1. 4. Gry jako literatura, rodzaje opowieści growych	35
1.1.5. Rozgrywka jako odczytanie – strategie lekturowe w grach	39
1.2. Narratologia jako narzędzie badawcze w obszarze medium gier	41
1.2.1 Tekst	45
1.2.1.1 Obecność narratora w medium gier	45
1.2.1.2 Komentarze nienarracyjne	51
1.2.1.3 Opisy	52
1.2.1.4 Poziomy narracji	57
1.2.1.5 Nienarracyjne teksty włączone i intertekstualność	61
1.2.2 Opowieść	63
1.2.2.1 Aspekty i sekwencyjność	63
1.2.2.2 Zaburzanie chronologii	65
1.2.2.3 Anachronie	68
1.2.2.4 Rytm	70
1.2.2.5 Częstotliwość i postaci	76
1.2.2.6 Przestrzeń i focalizacja	79
1.2.2.7 Suspens	81
1.2.3 Fabuła	81
1.2.3.1 Zdarzenia	82

1.2.3.2. Aktorzy	87
1.2.3.3 Czas	91
1.2.3.4. Lokacje	93
1.2.4 Podsumowanie	95
1.3. Religia w opowieściach gier	96
1.3.1. Metodologie religioznawcze	97
1.3.1.1. Fenomenologia	100
1.3.1.2. Komparatystyka	102
1.3.1.3. Hermeneutyka	103
1.3.2. Analiza narratologiczna a kwestia sensu i znaczenia	105
Rozdział II. Motywy i wątki religijne w narracji gier	106
2.1. Kosmologia – struktura wszechświata	110
2.1.2. Planescape: Torment	111
2.1.3. Diabło	126
2.1.4. Podsumowanie	135
2.2. Życie po śmierci, świat duchowy, wędrówka dusz	136
2.2.1. Planescape: Torment	137
2.2.2. Dark Souls	142
2.2.3. Legacy of Kain	146
2.2.4. Pillars of Eternity	151
2.2.5. Podsumowanie	156
2.3. Gry god-like	157
2.3.1 Gry Petera Molyneux	158
2.3.2. Sacrifice	161
2.3.3. Podsumowanie	164
2.4. Instytucje religijne	165
2.4.1. Diabło	167
2.4.2. Disciples	170
2.4.4. Pathfinder: Kingmaker	171

2.4.5. Podsumowanie	173
2.5. Wnioski	174
Rozdział III. Analiza narratologiczna	176
3. 1. Wyróżniki opowieści growych	176
3.1.1. Ekspozycja wprowadzająca	177
3.1.2. Czas w opowieści gier	181
3.1.3. Miejsca w opowieści gier	187
3.2. Wyróżniki fabuł gier	195
3.2.1. Ramy logiczne – konsekwencje podjętych wyborów	198
3.2.1.1. Ludyczne rozszczepienie schematu	202
3.2.2. Relacja wartości logicznych prawdy i fałszu	205
3.2.3. Fabuły rozwojowe i kryzysowe	207
3.3. Podsumowanie	209
Zakończenie	210
Bibliografia	216

Wprowadzenie

Wśród szerokiej i równie szeroko dziś pojmowanej kategorii mediów, poczesne miejsce zajmują obecnie gry. Są one szalenie dynamiczną płaszczyzną dla kultury popularnej, która umożliwia ekspresję rozmaitych treści i przesłań w sposób niemal nieskrępowany formą, jako medium pozwalające na stosowanie, wszystkich prawie, istniejących technik komunikacji - od tekstualnej i audiowizualnej, aż po unikalne dla gier mechanizmy narracyjne. Jako takie, gry w sposób oczywisty zawierają także treści i motywy religijne, które obserwować możemy niezwykle wprost wielopoziomowo. Przede wszystkim jako treści wprost zaszyte przez twórców w tekstach narracyjnych, ale także jako nawiązania, metafory oraz skomplikowane struktury i konstrukcje fabularne.

Aby zawęzić perspektywę badawczą, w niniejszej pracy spojrzę jedynie na gry jako medium narracyjne, co zawęży pryzmat metodologiczny jak i sam zakres materiałów źródłowych. Nie wszystkie gry służą bowiem do przekazywania opowieści, a spośród tych, które w tym celu właśnie zostały stworzone, jedynie niektóre zawierają konstrukcje religijne jako ważny dla narracji element. Ze strony metodologicznej zawężenie zdaje się być jeszcze ostrzejsze, gdyż ograniczenie badanego kontekstu do znaczenia w prowadzonej narracji wyklucza bardzo wiele interesujących wątków i możliwości, jednak musi zostać ono założone, dla przejrzystości wyводу oraz w trosce o jego objętość.

Jest to stosunkowo świeży obszar, co wynika zarówno z bogactwa potencjalnego materiału badawczego jak i niechęci profesjonalnych badaczy do łączenia tych dwu dziedzin. Badacze mediów traktują zwykle tematykę religijną jako kontrowersyjną a z tego powodu nieatrakcyjną, zaś religioznawcy wolą prowadzić badania tekstualne, przy analizie piśmiennych, historycznych religii, lub antropologiczne i etnograficzne (głównie w kontekście społeczeństw tradycyjnych)¹. Powoli zaczynają się jednak pojawiać prace poświęcone tej tematyce, jak *Religion in Digital Games*², wydane dzięki badaczom Uniwersytetu w Heidelbergu, czy tekst poświęcony rekonstrukcji mitów w grach³.

¹ Do końca XX w. badania nad religią w mediach w ogóle właściwie nie istniały. Niektórzy badacze twierdzą, że przyczyn takiego stanu rzeczy należy szukać w dzieleniu świata na sfery *sacrum* i *profanum* - media rzadko niestety uważane były za nośnik godnego badań *sacrum*, zob. D. Smołucha, *Kultura religijna w cyberprzestrzeni. Obecność kultu Matki Bożej z Guadalupe w Internecie*, Kraków 2016, s. 13.

² *Religion in Digital Games. Multiperspective & Interdisciplinary Approaches*, ed. By. S. Heidbrink, T. Knoll, „Heidelberg Journal of Religions on the Internet” 2014, vol. 5; *Religion in Digital Games. Reloaded*, ed. by. S. Heidbrink, T. Knoll, J. Wysocki, „Heidelberg Journal of Religions on the Internet” 2014, vol. 7.

³ A. Todor, *Video games as myth reconstructions*, Brasov 2010.

Sam obszar gier nie pozostaje już niezbadany. Jak wskazuje Piotr Kubiński, nowoczesną refleksję nad rolą zabawy w obszarze kultury otworzyła przełomowa praca Johana Huizingi *Homo Ludens*⁴. Jakkolwiek rozpoznanie to niewątpliwie pozostaje niezwykle wartościowe, badanie zjawiska gier w kontekście narratologicznym stanowi o wiele węższe zagadnienie i funkcjonujący w czasie powstawania tej pracy stan badań można zakreślić o wiele zwięźle. Wśród nich należy wymienić prace Jona Dovey'a oraz Helen W. Kennedy⁵, Gundolfa S. Freyersmuth'a⁶, Jane McGonigal⁷ oraz, poświęconą właśnie analizie struktur narracyjnych w grach wideo, rozprawę Huaxin Wei⁸. W zakresie badań nad projektowaniem gier i analizowaniem ich od strony profesjonalnej, istnieją już prace fundamentalne jak słynna *Theory of Fun for Game Design* Rapha Koster⁹ czy *Level Up* Scotta Rogersa¹⁰.

Warto też nadmienić o sporze pomiędzy ludologicznym a narratologicznym spojrzeniem na gry wideo, który wspomniany już autor uznał za rozstrzygnięty (a przynajmniej zakończony)¹¹. Pytanie jakie stawiała część uczestników owego sporu, jest bardzo bliskie podstawowemu zagadnieniu mojej pracy – czy metodologia literaturoznawcza, w tym przypadku narratologii, jest przystawialna do gier? Pragnę tu podkreślić, że unikam odpowiedzi na pytanie, czy gry można wprost traktować jako literaturę w każdym aspekcie, gdyż pobieżne nawet spojrzenie na tak monumentalną kwestię wymagałoby o wiele dłuższych badań, na zupełnie odmiennym obszarze. Moje rozpoznanie dotyczy jedynie użyteczności konkretnej metody w badaniach nad grami (a i to po odpowiednim tej metody dostosowaniu).

W odniesieniu do badania gier, na pewno za pionierskie, na polskim obszarze badawczym, należy uznać prace Mirosława Filiciaka¹², Dominiki Urbańskiej-Galanciak¹³, Jana Stasińko¹⁴, prace powstające w ramach serii *Język Kultura Komunikacja*¹⁵ oraz całe środowisko skupione wokół postaci prof. Ewy Szczęsnej, z którego wywodzi się wspomniany

⁴ J. Huizinga, *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 2007. Cyt. Za P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 8.

⁵ J. Dovey, H. W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, przeł. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011.

⁶ G. S. Freyersmuth, *Games. Game design. Game studies. An introduction*, Cologne 2015.

⁷ J. McGonigal, *Reality is Broken*, London 2011.

⁸ H. Wei, *Analyzing the game narrative: Structure and Technique*, Burnaby 2011.

⁹ R. Koster, *Theory of Fun for Game Design*, Sebastopol 2014.

¹⁰ S. Rogers, *Level Up. The guide to great video game design*, Chichester 2014.

¹¹ P. Kubiński, *Cyfrowe światopowieści. Narracyjność gier wideo*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, Praktyki, Wyzwania*, red. nauk. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017, s. 309.

¹² Przede wszystkim M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

¹³ D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.

¹⁴ J. Stasińko, *Alien vs. Predator. Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005.

¹⁵ *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst, rytuał*, t. I, red. nauk. A. Surdyk, Poznań 2007.

już Piotr Kubiński. Jego praca o poetyce gier wideo stanowi podstawę do dalszej refleksji nad grami w polskiej nauce. Pod kierunkiem Katarzyny Kaczmarczyk ukazała się też znakomita praca zbiorowa podsumowująca dotychczasowe osiągnięcia nurtu narratologii transmedialnej¹⁶. Niedawno powstała także praca wprowadzająca do zagadnienia groznawstwa, pod redakcją Katarzyny Prajzner¹⁷. W wyraźny sposób przyczynia się do rozwoju badań nad grami w naszym kraju także Polskie Towarzystwo Badania Gier¹⁸, wydające czasopismo *Homo Ludens*. Wreszcie na koniec czuję się w obowiązku wymienić pracę, która choć nie nosi znamion naukowości, pozostaje inspirującym wstępem do groznawstwa dla wielu studentów i naukowców – *Wybuchające Beczki* Krzysztofa Gonciarza¹⁹.

Spośród powyżej wymienionych prac, zdecydowałem się wyodrębnić te poświęcone badaniu papierowych gier fabularnych, gdyż stanowią one dość hermetyczną kategorię. Na polskim obszarze badawczym należy tu wymienić pionierską monografię Jerzego Szeji²⁰ oraz liczne prace Aleksandry i Michała Mochockich. Wśród publikacji anglojęzycznych powstały m. in. przewodnik dla projektantów gier RPG²¹, historia tychże²² jak i prace naukowe²³.

Mając na uwadze powyżej zarysowane bogactwo prac i publikacji dotyczących badań nad obszarem gier, wskazywanie na jego świeży i surowy charakter wydaje się nie na miejscu. Wciąż jednak odnajdujemy liczne nowe pola i podejścia doń, które oferują zupełnie nowe, wciąż niezbadane możliwości. Stan badań nad grami w refleksji humanistycznej można, moim zdaniem, uznać za zaawansowany, ale z pewnością wciąż otwarty.

Z uwagi na często tekstualny charakter, gry mogą znaleźć się na tyle blisko kategorii literatury, aby mniej przywiązany do sztywnych ram obszarów badawczych autor, pokusił się o umieszczenie ich w tejże. Tworząc tą pracę wyznaczyłem sobie cel zgoła odmienny – podjąłem się metarozpoznania, pytając czy materia ta podda się metodom właściwym dla badania literatury. Pragnę podkreślić, że niezależnie od wyniku tych badań, nie stanowią one rozstrzygnięcia rozważań, czy gry można zaliczyć w poczet literatury. Co więcej, mimo że wybranym przeze mnie narzędziem jest narratologia, nie chodzi mi również o definitywną

¹⁶ *Narratologia transmedialna. Teorie, Praktyki, Wyzwania*, red. nauk. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017.

¹⁷ *Wprowadzenie do groznawstwa*, pod red. K. Prajzner, Łódź 2019.

¹⁸ www.ptbg.org.pl (dostęp z dn. 09.09.2020).

¹⁹ K. Gonciarz, *Wybuchające Beczki. Zrozumieć gry wideo*, Kraków 2011.

²⁰ J. Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.

²¹ W. Baur, *Complete Kobold Guide to Game Design*, Kirkland 2012.

²² M. J. Tresca, *The evolution of fantasy Role-Playing Games*, Jefferson 2011.

²³ D. Mackay, *A new Performing Art. Of The Fantasy Role-Playing Game*, London 2001; *Role-Playing Game Studies. A Transmedia approach*, ed. by J. P. Zagal, S. Deterding, New York 2018.

odpowieź na pytanie, czy gry są narracyjne. Oczywiście praktyka moich badań implikuje takie rozstrzygnięcie, jednak nie jest to spór, w który chciałbym się w tym miejscu wdawać. Podobnie, poszukiwane przeze mnie wątki i motywy²⁴ religijne, są jedynie pretekstem do korzystania z narzędzi narratologii w badaniu tekstów growych, a jakiegokolwiek konkluzje czy syntezy okażą się z badań tych wynikać, nie znajdują w tej pracy zastosowania, ani interpretacji. Gry zdają się być współcześnie szczególnie ważnym obszarem kultury popularnej w kontekście religijnym, ich opowieści są bowiem (jeżeli treści religijne występują w danej grze) żywym dowodem na współzależność kultury i religii²⁵. Rozpoznanie moje dotyczy jednak wyłącznie zagadnienia, czy teksty gier poddają się badaniu narratologicznemu? Tym samym jest to praca metodologiczna, której obszarem badań w zakresie przykładu zastosowania omówionej metody są wątki i motywy religijne w tekstach gier. Jako podstawę postrzegania narratologii jako metody wykorzystuję pracę Mieke Bal. Jej praca – *Narratologia*²⁶, została przeze mnie omówiona w całości w rozdziale pierwszym, a proponowane przez nią kategorie teoretyczne starałem się przekształcić i przyłożyć do tekstów gier. Mam nadzieję, że uzyskany efekt może być potraktowany jako kompletna, choć skromna narratologia właściwa dla gier. W rozdziałach drugim i trzecim starałem się przedstawić zastosowanie owego narzędzia wraz z omówieniem wykorzystywanych przykładów.

Postawione, na potrzeby sprawdzenia skuteczności czy też w ogóle utylitarnej wartości wykreowanego narzędzia, pytanie – jakie znaczenia niosą ze sobą wątki i motywy religijne w grach, funkcjonuje jedynie dla zachowania spójności rozpoznania. Moja praca pod żadnym pozorem nie powinna być traktowana jako rozpoznawcze, chociaż dla właściwego zaprezentowania wykorzystanych egzemplifikacji, starałem się zachować wypracowaną przez tę dyscyplinę terminologię.

Podkreślając prymarny status narratologii wobec wszelkich innych metod, muszę jednak zauważyć, że określony przeze mnie obszar badawczy spycha mnie w stronę badań kulturowych. Wypracowana w toku ostatnich dekad praktyka obejmowania rozmaitych płaszczyzn medialnych badaniami komparatystycznymi, pozwala mi jednak pozostać w kręgu literaturoznawstwa. Właśnie zarzucenie literaturocentryzmu w badaniach porównawczych,

²⁴ Motyw rozumiem tu jako semantyczną reprezentację przedstawionych w narracji stanów i zdarzeń, zob. L. Dolezel, *Semantyka Narracji*, [w:] *Narratologia*, pod red. M. Głowińskiego, Gdańsk 2004, s. 127-128. Tym samym pisząc o motywach religijnych mam na myśli, poprzez skrót, zdarzenia i stany nawiązujące do zagadnień religii i religijności.

²⁵ D. Smołucha, op. cit., s. 33.

²⁶ M. Bal, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, red. nauk. tłum. E. Kraskowska, E. Rajewska, Kraków 2012.

można wskazać jako jeden z kroków przejścia od klasycznej komparatystyki literackiej w stronę komparatystyki kulturowej²⁷. Problem ze sklasyfikowaniem tej metody, z powodu braku wykształconego instrumentarium i wykrystalizowanego obszaru badań²⁸ sprawia, że mogą nadać jej charakter pomocniczy, jednak wyłącznie w obrębie tego rozpoznania, wobec narratologii jako narzędzia literaturoznawczego. Komparatystyka literacka, a w jej obrębie także kulturowa, to każdorazowo spersonalizowana praktyka związana z literaturą, realizująca się w rzeczywistości interpretatora raczej, niż czekająca jako instrument na umiejętne podjęcie²⁹. Tak też mam wszelką nadzieję wykorzystać ją w niniejszym rozpoznaniu.

Wreszcie pragnę też w kilku słowach wytłumaczyć wykorzystanie treści religijnych, choć będzie to szerzej omówione w dalszej części pracy. Stanowią one nie tylko atrakcyjny merytorycznie materiał, ale także zaskakująco spójny, w zakresie konkretnego tekstu kultury. Zwykle wątki i motywy religijne łączą się z zagadnieniem świątokreacji w opowieściach fantastycznych a przez to są również łatwiejsze do prześledzenia. Są one tu jedynie przykładem w pracy metodologicznej i ich dobór to w dużej mierze wynik mojej subiektywnej preferencji.

Treści religijne w kulturze popularnej

Jakkolwiek treści religijne zajmują często poczesne miejsce w opowieściach kryminalnych lub przygodowych, zwykle definiują one jedynie narracje fantastyczne. Dodatkowym argumentem dla sięgania jedynie po fikcyjne religie w grach jest to, że wykorzystywanie istniejących i wciąż żywych systemów religijnych, jeżeli w ogóle ma znaczenie narracyjne i fabularne, zwykle ma pozwolić odpowiednio nacechować dane postaci lub sytuacje, wywołując określone skojarzenia i konotacje. Jedynie całkowicie fikcyjne systemy religijne, występujące jako wątki lub motywy, mogą być wykorzystane jako samodzielne – wyodrębnialne fragmenty tekstu narracyjnego, pozbawione zbyt obciążającego kontekstu społecznego, historycznego i politycznego. Oczywiście nie oznacza to bynajmniej, iż omawiane elementy badane będą w wyodrębnieniu z kontekstu, wszak trudno nie zgodzić się z twierdzeniem, iż "chcąc zrozumieć literaturę, trzeba najpierw odnaleźć świat znaczeń, z którego ona wyrasta"³⁰. Choć oczywiście, należy także pamiętać o krytyce postrzegania

²⁷ A. Hejmej, *Komparatystyka kulturowa. Interpretacja i egzystencja*, [w:] *Komparatystyka dzisiaj*, t. 1, *Problemy teoretyczne*, red. nauk. E. Szczęsna, E. Kasperski, Kraków 2010, s. 73.

²⁸ *Ibidem*, s. 76.

²⁹ *Ibidem*, s. 79.

³⁰ M. Eliade, *Próba labiryntu. Rozmowy z Claude-Henri Rocquetem*, tłum. K. Środa, Warszawa 1992, s. 180.

gatunku fantasy jako „definiowanego przez intertekstualność”³¹, a wskazującego samodzielne decyzje autorów jako źródło ew. nawiązań do tekstów zewnętrznych.

Obserwując niesłabnącą popularność tekstów kultury osadzonych w światach fantasy, zbudowanych w oparciu o struktury, motywy i nawiązania religijne i mityczne³², możemy odnieść wrażenie, iż jedną z jej przyczyn może być niegasnąca w ludzkości potrzeba obcowania z mistyką, powiększana jedynie przez łatwość w odczytywaniu tych nawiązań jaka zdaje się być wdrukowana w naszą kulturę³³, której integralną częścią jest mitosfera. Mit rozumiany jako opowieść nasycona znaczeniami i pozostająca relewantna dla struktury aksjologicznej odbiorcy tekstów kultury, jest wciąż obecny w kolejnych refiguracjach, także w kulturze popularnej, co potwierdza także Mircea Eliade w słowach:

"Mit może ulec degradacji w legendę epicką, balladę lub powieść albo też przetrwać w formie ograniczonej w "przesądach", zwyczajach, tęsknotach itd.; nie traci on przy tym ani swej struktury, ani znaczenia"³⁴.

Socjologiczne badania nad religią mogą być prowadzone w dwóch perspektywach - jako analiza zinstytucjonalizowanych form religijności lub grup i tworów nieformalnych, w których wierni wyrażają swoją religijność w sposób mniej (lub wcale) zorganizowany³⁵. Współczesna kultura zdaje się przypisywać tym perspektywom wartości ocenne, wyrażając często niechęć do zobiektywizowanych systemów odczytywania i przekazywania treści religijnych, inaczej mówiąc jako opór przeciw religii zinstytucjonalizowanej, która nie jest jednakowoż równoznaczna z niechęcią wobec treści religijnych jako takich³⁶. Duchowość i metafizyczność jest, w literaturze fantastycznej przełomu mileniów, często prezentowana jako droga ucieczki, ratunek przed postmodernizmem. Różnie rozumiany kryzys tożsamościowy i społeczny³⁷ związany z ponowoczesnością, wielu autorów uznało za główne zagrożenie i zło,

³¹ Zob. P. Stasiewicz, *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy*, Białystok 2016, s. 155.

³² Choć często niemal nieuważnie używamy tych określeń zamiennie, mają one różne znaczenia - chciałbym w tym miejscu podkreślić, iż w niniejszej pracy wykorzystuję słowo *mit* jedynie w znaczeniu *mitu religijnego* - o współzależności mitu i religii zob. R. Marszałek, *Mythos Redivivus*, Warszawa 2010, s. 12-13.

³³ Łatwość tą część badaczy określa jako naturalną religijność - w kontekście literatury fantasy wątek ten porusza J. Łaba, *Idee religijne w literaturze fantasy*, Gdańsk 2010, s. 38.

³⁴ M. Eliade, *Traktat o historii religii*, przeł. J. W. Kowalski, Warszawa 2009, s. 444.

³⁵ D. Smołucha, op. cit., s. 65.

³⁶ Jest to trend wyraźnie zauważany przez samo współczesne religioznawstwo, zob. Ibidem, s. 73.

³⁷ O społecznym kontekście w badaniu religii, w tym także o jej możliwym pozytywnym wpływie na społeczne problemy i kryzysy zob. J. Waardenburg, *Religie i religia*, tłum. A. Bronk, Warszawa 1991, s. 116-117.

z którym mierzyć się musi ich literatura oraz świat ich pokolenia³⁸. Nie musi to jednak być jedynie pusty eskapizm - w kontekście teorii degradacji mitu³⁹ jako formy jego refiguracji na pole kultury współczesnej, możemy odnieść się do innej, dużo bardziej fundamentalnej w założeniach i skutkach, teorii religioznawczej, nazywanej indywidualizacją religii⁴⁰. Szeroko na temat tej teorii, zarówno o jej zaletach jak i wadach, wypowiada się Meredith McGuire, wskazując na pewne braki w jej założeniach, jednak podkreślając dużą wartość tego narzędzia w rozpoznaniu obserwowanych współcześnie nurtów społecznych i kulturowych. Współzależność religii i kultury jest bardzo łatwa do zaobserwowania na wielu jaskrawych przykładach, jak cywilizacja europejskiego średniowiecza, która zaistniała oparłszy się o tradycję kultury antycznej oraz religii chrześcijańskiej⁴¹. To właśnie opowieści antyczne oraz święte teksty chrześcijaństwa były fundamentalnymi, dla powstania kultury europejskiej, narracjami. Ta współzależność, mimo, że łatwiej dostrzegalna na przykładach historycznych, funkcjonuje również współcześnie - także w kontekście kultury popularnej⁴². Wg Anamarii Todor, gracz wcielający się w postać bohatera, antybohatera a nawet boga, odczytuje w tekście gry dosłownie odtworzony mit⁴³.

Religia jako opowieść

Celem mojego rozpoznania jest przede wszystkim przedstawienie przystawialności narratologii jako narzędzia literaturoznawczego do badania tekstów gier. W istocie przedmiotem analizy jest tu tekst literacki, szeroko jednak rozumiany jako opowieść kultury. Aby z jednej strony zawęzić obszar badawczy, z drugiej zaś skonkretyzować związek opowieści literackiej z kulturą, zdecydowałem się na wykorzystanie jako przykładu wątków i motywów religijnych. Pragnę w tym miejscu podkreślić, że prezentowana przeze mnie metoda nie jest wyłącznie właściwa dla tego typu elementów, jak również może moim

³⁸ P. Czaplinski, *No Future*, [w:] *Fantastyka w obliczu przemian*, pod red. R. Kochanowicza, D. Mrozek, B. Stefaniak, Poznań 2012, s. 46.

³⁹ Choć badacze podkreślają, iż degradacja mitu rozpoczyna się od jego desakralizacji, nie oznacza to jednak utraty zawartych w nim znaczeń; B. Trocha, *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009, s. 361.

⁴⁰ M. B. McGuire, *Religia w kontekście społecznym*, przeł. S. Burdziej, Kraków 2012, s. 342-345. Tematykę indywidualizacji sfery duchowej w polskim kontekście społecznym podejmuje R. Boguszewski, *Od zinstytucjonalizowanej do zindywidualizowanej, religijność Polaków w procesie przemian*, [w:] *Globalny i lokalny wymiar religii*, pod red. I. Borowik, A. Górnego, W. Świątkiewicza, Kraków 2016, s. 135-146. Autor podkreśla rolę przemiany ustrojowej oraz członkostwa w Unii Europejskiej w formowaniu współczesnego modelu religijności Polaków, śledząc jej przejawy zarówno w życiu indywidualnym, codziennym jak i społecznym. Przedstawia On sekularyzację jako jeden z elementów odchodzenia od ogólnonarodowej religijności, nie zaś kluczowy dla zrozumienia ponowoczesności proces. Janusz Mariański przedstawia indywidualizację religijną jako jeden z megatrendów ponowoczesności, zob. J. Mariański, *Megatrendy religijne w społeczeństwie ponowoczesnym*, Toruń 2016, s. 157-202.

⁴¹ D. Smołucha, op. cit., s. 17.

⁴² Ibidem, s. 25.

⁴³ A. Todor, *Videogames as Myth Reconstructions*, Brasov 2010, s. 50.

zdaniem, znaleźć zastosowanie w badaniu dowolnych treści. Konkretny wybór treści religijnych, czy też religię naśladowujących, związany jest przede wszystkim z bardzo wyraźnym związkiem pomiędzy religią a opowieścią w kulturze.

Izraelski badacz Yuval Noah Harari wskazuje na fundamentalną rolę opowieści w cementowaniu społeczności. Przekazywane dzięki wciąż rozwijającym się zdolnościom językowym historie mają, jego zdaniem, wiązać ludzi w rozmaitej wielkości grupy interesów i wspólnych przekonań. Wskazuje on też, jako najlepszy przykład tak funkcjonujących opowieści, właśnie archaiczne motywy religijne jak historie o duchach i demonach⁴⁴.

Autor rozciąga tę koncepcję na niemal wszystkie aspekty ludzkiej działalności, wskazując na specyficzną „liturgię” powoływania do życia fikcyjnych bytów, np. osób prawnych⁴⁵. W moim rozpoznaniu koncepcja ta funkcjonuje jedynie jako pretekst do wykorzystania popularnych w opowieściach gier treści. W istocie częstotliwość sięgania po motywy religijne przez twórców gier mogłaby być przedmiotem bardzo ciekawych badań, jednak ja postaram się utrzymać metodologiczny ton niniejszej pracy. Co przede wszystkim należy podkreślić to to, że opowieść jest kulturowym konstruktem służącym do tworzenia rzeczywistości wyobrażonej⁴⁶ – współczesne opowieści są coraz bardziej dominowane przez aspekt światotwórczy, zaś takie motywy religijne jak kosmologia i kosmogonia, okazują się fundamentalne w kreacji fikcyjnych uniwersów.

Elementy religijne w narracji

Istnieją w kulturach ludzkich elementy pozornie niewygasające, występując w interwałach na tyle rozległych, iż ich wyróżnianie nie jest celowe przy badaniu medium istniejącego ledwie kilka dekad. Przykładem takiego elementu, istniejącego chyba od zarania dziejów, może być potrzeba walki z opresją czy obrony słabszych⁴⁷. W kulturze postmodernistycznej, co wiąże się już szczęśliwie wprost z tematem niniejszej rozprawy, wymienić możemy także niechęć do zinstytucjonalizowanej religii oraz fascynację

⁴⁴ Y. N. Harari, *Sapiens. Od zwierząt do bogów*, przeł. J. Hunia, Warszawa 2019, s. 39.

⁴⁵ Ibidem, s. 43.

⁴⁶ Ibidem, s. 44.

⁴⁷ W obu przypadkach prawdziwość tych potrzeb wobec konieczności przetrwania została ciekawie podważona przez twórców gry *This War of Mine* z 2014 r.; *This War of Mine*, 11 bit studios 2014.

duchowością⁴⁸, obie objawiające się we wszystkich dziedzinach życia społecznego na najrozmaitsze sposoby.

Oba te aspekty mają prawdopodobnie wspólne podłoże, którego objaśnienie wymaga odniesienia się do starego problemu socjologii, jakim jest połączenie rosnących dążeń ku indywidualności jednostek, pragnących wyzwolić się od zobiektywizowanych systemów znaczeń (lub chronić swe wciąż subiektywne kryteria) z rozwojem społeczeństw masowych i popkultury. Proces ten nie tylko znajduje swe odzwierciedlenie na polu religii, ale może właśnie w niej leży jego rozwiązanie. Według klasycznej już pracy Thomasa Luckmanna *Niewidzialna religia*, to właśnie religijność subiektywna, uciekająca od instytucjonalnej, kościelnej formy, narzucającej zobiektywizowane systemy znaków, jest kluczem do zrozumienia najważniejszych procesów społecznych w społeczeństwie industrialnym i postindustrialnym⁴⁹.

Nie jest oczywiście w najmniejszym stopniu rolą niniejszej pracy szukać rozstrzygnięć na powyższym polu - jest nią jednak zauważenie, iż problem ten znajduje bardzo często swe odzwierciedlenie w narracjach gier. Pytaniem, które wydaje się tu szczególnie interesujące, jest, czy w tym przypadku mamy do czynienia z tworzeniem dzieł zorientowanych pod publiczność⁵⁰, czy też problematyka ta jest już wprost wdrukowana w nasze myślenie o religijności i nie istnieje możliwość przedstawiania jej w inny sposób⁵¹? Kathrin Trattner w swojej pracy poświęconej dzielącej roli religii w światach gier, powtarza za Janem Wysockim i Markusem Wiemkerem tezę, iż religia w grach występuje w trzech postaciach – celem budowania atmosfery, jako element konstrukcji narracji oraz jako treść mająca realnie oddziaływać na odbiorcę⁵² - w mojej pracy postaram się odnosić wyłącznie do drugiego typu.

Przejście od religii powszechnej do instytucjonalnej wiąże się z uformowaniem świętego kosmosu, czyli w uproszczeniu społecznej sfery wyspecjalizowanej w znajomości

⁴⁸ Do której odwoływali się w pełni świadomie także klasycy fantastyki jak Tolkien, który relacje człowieka z *sacrum* uznawał za jedną z podstaw człowieczeństwa, zob. A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru*, Kraków 2004, s. 13.

⁴⁹ T. Luckmann, *Niewidzialna Religia*, Kraków 2006, s. 53-62.

⁵⁰ Wątki religijne w mediach są zwykle przekazywane "językiem fantastyki" dla ich uatrakcyjnienia, zob. K. Ołdakowski, *Media pod lupą*, Kraków 2010, s. 9. Nie oznacza to jednak, że stosunek twórców lub odbiorców do religii jest w jakikolwiek sposób ogólnie zakładany.

⁵¹ Sama obecność motywów mitycznych i religijnych jest w narracjach fantastycznych potrzebna i pożądana, gdyż nie tylko wzbogaca opowieść, ale odwołuje się do wewnętrznych ludzkich potrzeb ponownego ich odkrywania, zob. J. Łaba, op. cit., s. 39. Jacques Waardenburg twierdził, iż zapotrzebowanie społeczne na mistykę (choć uważał, iż niekoniecznie musi ona mieć formę religijną) wzrastało lub spadało w różnych okresach historii, jednak pozostaje zauważalnym trendem, zob. J. Waardenburg, op. cit., s. 167.

⁵² K. Trattner, *Religion, Games and Othering: And Intersectional Approach* [w:] „Gamevironments” 04 (2016), s. 32.

kwestii religijnych, posiadającej monopol na korygowanie zobiektywizowanych uprzednio systemów znaczeniowych, warunkujących odczytywanie relacji religijnych, także tych indywidualnych⁵³. To właśnie stopniowe oddalanie się tej sfery od ogółu społeczeństwa sprawiać ma, iż instytucje religijne tracą na popularności w pewnym momencie rozwoju społecznego. Nie musi to jednak oznaczać zaniku religijności czy zapotrzebowania na nią⁵⁴, jak zdawały się sugerować klasyczne badania "parafialnej" socjologii religii, wieszczącej koniec religii poprzez analizę badania udziału społecznego w publicznych rytuałach⁵⁵. Religijność subiektywna, charakteryzująca się takim samym zapotrzebowaniem na mniejsze i większe transcendencje jak i poszukiwaniem sensu, przenosi się w opozycji do religii instytucjonalnej, na obrzeża procesów społecznych, koncentrując się na duchowości i poszukiwaniu znaczeń⁵⁶.

Pragnę już na wstępie zaznaczyć i podkreślić, że badania te obejmować będą przede wszystkim obserwowanie refiguracji zdegradowanych struktur religijnych i mitycznych⁵⁷, nie zaś rozważania natury teologicznej odnoszące się do religijności personalistycznej. Wynika to zarówno z samej treści omawianego materiału, jak i chęci uniknięcia spłykania lub niepotrzebnego doszukiwania się treści zawartych, lub nie, *implicite* w opowieści gry⁵⁸. Fantastyka, a w jej obrębie także gry osadzone w uniwersach fantasy, przynależy do kultury popularnej i nie powinna, moim zdaniem, być odczytywana jako traktat filozoficzny, ale jako nośnik pewnych treści, których obecność i popularność może z kolei świadczyć o tęsknocie

⁵³ T. Luckmann, op. cit., s. 20-22.

⁵⁴ Wręcz przeciwnie człowiek jest przez swą naturę raz za razem zawracany w stronę *sacrum*, zob. J. Łaba, op. cit., s. 17. Wielki powrót *sacrum* do życia społecznego był nawet przedstawiany jako jedna z przyczyn obserwowanego w czasach najnowszych procesu deprivatyzacji religii, zob. J. Casanova, *Deprivatyzacja Religii*, [w:] *Socjologia religii. Antologia tekstów*, pod red. W. Piwowarskiego, Kraków 1998, s. 413.

⁵⁵ Również ten trend badawczy znajduje swoich krytyków, którzy zwiastują rychły powrót do publicznej i społecznej roli religii, czego objawy mogliśmy oglądać zarówno w XX jak i XXI w.; K. Armstrong, *Pola Krwi. Religia i przemoc*, przeł. R. Zajączkowski, Warszawa 2017, s. 421.

⁵⁶ Choć taka indywidualizacja metafizyki może być szokująca zwłaszcza w kontekście absolutności, do której siłą rzeczy dążą systemy religijne - kulturowy wyraz takiego szoku dał Aleksander Wat w opowiadaniu *O bezrobotnym Lucyferze*. Analizę tekstu pod kątem postmodernistycznego podejścia do metafizyki zob. S. Wysłouch, *Narracje male i duże*, Poznań 2015, s. 23.

⁵⁷ *Mit* w narracji rozumiem tu jako substytut *mitu żywego*, współczesne „myślenie mitem”, jeżeli w ogóle występuje, jest rodzajem wrażliwości na obecność tych treści, nie ślepym odczytywaniem narzuconych znaczeń – zob. W. Zagórska, M. Topór, *Intuicyjny styl myślenia a quasi-mityczne zaangażowanie w narracyjne medium kulturowe*, [w:] *Narracja. Teoria i Praktyka*, pod red. B. Janusz, K. Gdowskiej, B. de Barbaro, Kraków 2008, s. 330.

⁵⁸ Treści o charakterze mitycznym lub quasi-mitycznym mogą być postrzegane w kulturze jako „gra kontekstów”, co narzuca skojarzenie z treścią intertekstualną. O odczytywaniu takich treści zob. M. Budzyńska, *Proces mityzacji literatury i mediów w XX i XXI w.*, [w:] *Studia mitoznawcze. Współczesna obecność mitu*, pod red. I. Błocian, E. Kwiatkowskiej, Toruń 2012, s. 57.

do treści religijnych, wpisującej się w teorię *homo religiosus* Mircea Eliade⁵⁹. Danuta Smołucha twierdzi, w swej pracy o religijnej cyberkulturze, że media i duchowość idą współcześnie w parze, potrzebując siebie nawzajem⁶⁰, co moim zdaniem potwierdza potrzebę zbadania konstrukcji religijnych w obrębie najpopularniejszego obecnie cyfrowego medium. Tematyka religijna, nawet ograniczona do płaszczyzny jednego medium, jest olbrzymim polem badawczym a jej wieloaspektowość zwykle nie pozwala na przeprowadzenie refleksji wychodzącej poza tworzenie typologii i wyliczanie jej poszczególnych przejawów. Z tego powodu postanowiłem zająć się jedynie konstrukcjami religijnymi w opowieściach gier fantasy.

Charakterystyka materiału źródłowego - opowieści gier

Wpływ i znaczenie treści religijnych w tekstach kultury był przedmiotem wielu badań i rozpraw, stąd podobna refleksja na płaszczyźnie literackiej czy filmowej byłaby, jeśli nie wtórna, to w najlepszym razie niewiele wnosząca. Istnieją również uogólnienia badające multimedialność podobnych treści, stąd swoje rozważania postanowiłem zawęzić do medium gier, nie rozszerzając ich domyślnego wpływu na inne gałęzie kultury (co bynajmniej nie oznacza że wpływ takowy nie występuje). Gry, szczególnie zaś ich elektroniczne iteracje, są współcześnie fenomenem kulturowym z uwagi na ich olbrzymią wprost popularność, to że zastępują starsze płaszczyzny przekazywania treści oraz z uwagi na ich aspekt społeczny - ich fani dzięki oczywistej dla nowych mediów aktywności w sieci, zrzeszają się w społeczności niemal natychmiast a proces ten jest już dla wielu twórców gier tak oczywisty, iż angażują go oni w tworzenie samego doświadczenia. Czynią to np. pozostawiając graczom zadanie przygotowania przewodnika lub encyklopedii wiedzy świata gry a także angażując społeczność moderską⁶¹. Z tego powodu medium growe pozostaje obszarem na tyle istotnym dla kultury popularnej, iż jego wyodrębnione badanie będzie, moim zdaniem, relewantne dla refleksji nad społeczno-religijnymi trendami współczesności.

Współcześnie dochodzi wciąż do pojawiania się nowych ruchów religijnych, jako form odnowy istniejących religii, ale też jako bytów zupełnie nowych i odrębnych. Często charakteryzuje je znaczny synkretyzm myśli i nurtów, który pozwala na rozszerzenie grona

⁵⁹ Pisze o niej, w kontekście fantastyki J. Łaba, op. cit., s. 14-15. Sam termin - *homo religiosus* stworzył Mircea Eliade – Ibidem, s. 15-16.

⁶⁰ D. Smołucha, op. cit., s. 14.

⁶¹ *Mod* jest skrótem od modyfikacji i stanowi opcjonalny dodatek do gry, którego pobranie i instalacja mogą alterować doświadczenie rozgrywki na bardzo różny sposób - zmieniają jego wizualia a nawet strukturę całej opowieści gry.

potencjalnych wiernych, jak i uatrakcyjniła rozpoznawalne dla danych ludzi treści, poprzez zestawienie ich z myślami zupełnie egzotycznymi⁶². Również w opowieściach gier, będących najszybciej obecnie rozwijającą się gałęzią kultury popularnej, bogactwo treści pod względem tworzonych, a także refigurowanych konstrukcji i motywów mitycznych oraz religijnych, jest niemal nieprzebrane. Media są wielką i otwartą przestrzenią, na której realizowane mogą być rozmaite potrzeby religijne⁶³ - kształtują one bowiem, podobnie jak sama religia, kulturę we wszystkich niemal jej aspektach. Nim jednak przystąpić mogę do samych badań, przedstawić muszę ramy tematyczne i metodologiczne całego wywodu.

Chciałbym zaznaczyć, że zarówno opisy treści narracyjnej jak i jej późniejsza analiza, dotyczą badań przeprowadzonych przeze mnie osobiście, w formie odczytań – rozgrywek. To z tego powodu w tekście posługuję się formą męskoosobową – gracz, mając na myśli konkretnie siebie.

⁶² J. Waardenburg, op. cit., s. 78-80.

⁶³ D. Smołucha, op. cit., s. 13.

I. Metodologia badań

1.1. Narracyjność gier

Rozważania, czy gry mogą i, czy powinny zajmować się opowiadaniem historii, wydają się w dzisiejszych czasach dawno rozstrzygnięte¹. Pozostaje jednak pytanie na ile opowieści te są częścią gry a na ile pozostają transpozycją innego medium w konstrukcji gry. Inaczej mówiąc możemy dylemat ten sprowadzić do rozważenia, czy gra jest takim samym medium jak książka, czy tylko książkę w sobie zawiera pozostając czymś innym. Czyli, czy zasadne jest mówienie o narracyjności gier, czy też wyłącznie o narracjach w grach. Warto w tym miejscu podkreślić rozważania nad charakterem samej narracji jako struktury porządkującej² – z natury wiąże ona pozostałe części tekstu, czy to tylko ze sobą, czy w szerszą strukturę. Z pewnością właśnie w takiej postaci występuje ona w grach, pozostaje jednak kwestią otwartą, czy we wszystkich oraz jak głęboko „wgryza” się ona w konstrukcję tekstu. Gry pozostają trudnym obszarem badawczym z uwagi na multimedialność treści, wykorzystującej liczne systemy semiotyczne³, przez co samo zakreślenie tekstu nie jest oczywiste.

Sam Raph Koster pisząc swoje słynne *Theory of Fun for Game Design* stwierdził co prawda, że gdy zachwycamy się fabułą gry to nie gramy tylko czytamy książkę umieszczoną w grze⁴ (podobnie, jak gdy olśni nas warstwa wizualna gry to wg Kostera podziwiamy obraz, a nie gramy), tym samym autor rozdzielił gry na szeroko rozumiane kompilacje wielu mediów oraz zawarte w nich gry w wąskim znaczeniu złożone wyłącznie z mechanik growych. Wskazuje też na dwie drogi łączenia historii z grą - głębokie historie naszpikowane niezbyt trudnymi łamigłówkami, które skutkują miłą rozgrywką, oraz ciekawe mechanicznie gry z osnutą wokół nich niezbyt głęboką opowieścią.

Sam jednak wskazuje później, że gry jako medium stoją przed wyzwaniem ewolucji i, przynajmniej jego zdaniem, powinny kierować się w stronę stania się gałęzią sztuki. Aby to osiągnąć powinny, jego zdaniem, przede wszystkim podejmować trudniejsze, rzadziej

¹ Na zadane pytanie, czy gry są medium narracyjnym, odpowiadało już wielu badaczy i w rozmaity sposób – niewielkie podsumowanie tych starań znaleźć można w artykule Piotra Kubińskiego, gdzie wskazuje On również, że o narracyjności świadczy nie tyle właściwość samego utworu, co zdolność do wywoływania charakterystycznego obrazu mentalnego w umyśle odbiorcy – zob. P. Kubiński, *Cyfrowe światopowieści...*, s. 314. W tym samym tekście Autor wylicza cechy narracyjne, które możemy zaobserwować w grach, a wśród nich m. in. mechanizmy reprezentujące upływ czasu, obecność protagonistów, zdarzenia składające się na akcję – zob. pełny spis: Ibidem, s. 325.

² E. Szczęsna, *Poetyka Mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa 2007, s. 149.

³ A. Regiewicz, *Narracje - audiowizualność – nowe media* [w:] *Literatura – Nowe Media. Homo Irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, pod red. A. Regiewicza, Toruń 2015, s. 198.

⁴ R. Koster, op. cit., s. 86.

eksplorowane tematy⁵. A jakże inaczej mogłyby to robić jeżeli nie poprzez tematykę gry⁶, czyli właśnie swoją narrację?

Drugim argumentem przeciw tezie Kostera jest to, iż jego praca napisana została przeszło dekadę temu - wiele się w grach od tego czasu zmieniło, podobnie jak w refleksji nad nimi.

Mechanika gry⁷ pozostaje zwykle sztywno powiązana z częścią narracji, co pozwala nam odróżnić od siebie ludonarrację i tzw. narrację wykadrowaną⁸ - pozaludyczną. Ta druga, o wiele prostsza do zdefiniowania obejmuje wszystko to, co faktycznie nie uczestniczy w rozgrywce - przerywniki filmowe, tekstowe czy np. encyklopedie zawarte w oprogramowaniu gry. Co ważne, należy tak rozumieć wszystkie predefiniowane wydarzenia w świecie gry, tj. te, których kształt w żaden sposób nie podpada pod kontrolę gracza i na które ten nie ma wpływu, zatem np. dialogi, w których nie można wybierać odpowiedzi⁹. Z uwagi na pewną statyczność takiej narracji, umożliwiającą przekazanie dużych ilości treści, chętnie jest ona wykorzystywana przez gry historyczne¹⁰.

O wiele trudniej wskazać czysty przykład ludonarracji, jednak moim zdaniem czytelnie przedstawiają ją kreatory postaci w grach RPG. Wybierając kolejne atrybuty i cechy naszego bohatera, tworzymy jednocześnie jego historię - możemy stworzyć wojownika, który większość swojego życia spędził na treningach i tocząc przeróżne walki lub np. barda, którego talenty i charyzmatyczny charakter prowadziły przez łatwe i przyjemne życie. Tło fabularne jest w przypadku takich cech na tyle mocno implikowane, że często twórcy rezygnują z opowiedzenia go nam w sposób wykadrowany - poprzez filmowy prolog czy blok tekstu. Zakładają tym samym, że ludonarracja poprzez właściwe skojarzenia kulturowe,

⁵ Ibidem, s. 152.

⁶ Ang. *theme*.

⁷ Jako mechanikę gry rozumiem wszystkie elementy umożliwiające zrealizowanie tekstu gry w formie rozgrywki – są to zarówno zasady gry, wszystkie charakterystyczne dla niej ograniczenia jak i możliwości podejmowania interaktywnych działań, tworzące wrażenie sprawczości w obszarze świata diegetycznego. Mimo, że ich realizacja często przyjmuje formę audiowizualną, mechanika pozostaje poza tą sferą np. jako fizyka trójwymiarowego świata gry albo liczbowe wyrażenie możliwości konkretnych postaci – np. w formie wartościowania posiadanej przez nich siły czy inteligencji.

⁸ Ang. *framed narrative*. Różnicę pomiędzy oboma typami szczegółowo wyjaśnia A. Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practise*, New York 2016, s. 119–122.

⁹ O nieinteraktywnej narracji w grach wideo zob. F. Schroter, J-N. Thon, *Video Game Characters. Theory and Analysis*, „DIEGESIS” 2014, vol. 3.1, s. 47.

¹⁰ Szerzej o narracjach historycznych w grach zob. Ł. Sasuła, J. Migoń-Sasuła, *Narracja historyczna w mechanice gry wideo na przykładzie cywilizacji bizantyjskiej w Age of Empires II*, „Irydion” 2018, t. IV, nr 1, s. 111-121. O wykorzystaniu nieinteraktywnych elementów gier do nauki historii zob. S. Anderson, *The interactive museum: Video games as history lessons through lore and affective design*, „E-Learning and Digital Media” 2019, vol. 16(3), s. 182.

zadziała wystarczająco dobrze. Wybierając po raz pierwszy postać w dowolnej części *Diablo*¹¹, nie wybieramy konkretnych statystyk i mechanik rozgrywki, bo ich nie znamy - wybieramy emocje stojące za skojarzeniem z wyglądem i nazwą postaci. Wybieramy opowieść, którą gra, poprzez istniejące już w nas skojarzenia, nam obiecuje.

1.1.1. O narratologii jako narzędziu literaturoznawczym

Mówiąc o opowieściach, fabułach i narracjach nie sposób uniknąć perspektywy narratologicznej. Jest to narzędzie pozwalające na dużą dowolność w doborze materiału źródłowego, co w przypadku badań nad opowieściami gier jest szczególnie cenną cechą, gdyż jak już wspominałem ta dziedzina wiedzy cierpi wciąż z powodu niewykształconej metodologii badań. Wszystkie dalsze rozważania, niezależnie od rodzaju badanych treści i ich znaczeń, muszą oprzeć się na założeniu, iż poddają się one badaniu i naukowej refleksji jako materiał badawczy. W zaś obrębie badań narratologicznych, jako materiał źródłowy może być traktowana każda opowieść, której treść może zostać rozbita na tekst narracyjny, który wbrew nazwie nie musi wcale mieć charakteru tekstualnego, ale może być współtworzony a nawet w pełni skonstruowany z obrazów, dźwięków, konstrukcji audiowizualnych i interaktywnych¹². Kwestia zakreślenia granic konkretnych tekstów i sposobu połączenia ich w opowieść lub fabułę w obrębie dzieła, jest wtórna wobec tego założenia. Coraz więcej mediów jest wykorzystywanych do tworzenia opowieści - niektóre z nich podlegają wzajemnej redukcji do wspólnego tekstu, inne zaś są unikalne w obrębie metod przekazywania treści. Ograniczanie kategorii narracyjności do zamkniętego katalogu mediów nie tylko wydaje się bezprzedmiotowe¹³, ale byłoby skrajnie szkodliwe jako wprost odcięcie konkretnych części ludzkiej twórczości.

Z uwagi na to, że w przypadku medium growego właściwa opowieść powstaje dopiero w trakcie doświadczenia gry¹⁴ - rozgrywki, obiektywnemu badaniu podlega jedynie metanarracja - przygotowany przez twórców system narzędzi i mechanizmów, które mają nam pozwolić na przeprowadzenie rozgrywki. Opowieść indywidualna, współtworzona przez

¹¹ *Diablo*, Blizzard Entertainment 1996; *Diablo II*, Blizzard Entertainment 2000; *Diablo III*, Blizzard Entertainment 2012.

¹² Twierdzenie to nie wynika z istniejącej i utrwalonej w nauce definicji, ale z otwartości narzędzia jakim jest metodologia narratologiczna. Podobną definicję, jako wstępne założenie dla swych rozważań, proponuje Mieke Bal w, fundamentalnej dla tej metody, pracy; zob. M. Bal, op. cit., s. 3.

¹³ *Ibidem*, s. 167.

¹⁴ Warto w tym miejscu zauważyć, że różnorodność powstających w ten sposób opowieści, uzależniona od konkretnego odbiorcy, nie stanowi argumentu przeciw narracyjności gier, ale jej charakterystyczną, choć nie wyłączną, cechą – zob. P. Kubiński, *Cyfrowe światoopowieści...*, s. 315-316.

gracza jest zbyt subiektywna w samym założeniu, aby stać się materiałem naukowej refleksji, może jednak z powodzeniem być w niej narzędziem, przez pryzmat którego spojrzeć można na samą grę. Z tego właśnie powodu medium growe idealnie wpisuje się w koncepcję fokalizacji przedstawioną przez Mieke Bal, jako warstwę procesu percepcyjnego "pomiędzy widzeniem a widzianym", czyli zależność percypowanego materiału od sposobu i poziomu jego percepcji¹⁵. Zależność ta występuje w sposób wewnętrzny i zewnętrzny w stosunku do tekstu, tj. może opierać się o jego materialną formę, a on sam może zaistnieć na płaszczyźnie wielu mediów, języków itp., a także zostać różnie odczytany w tożsamej formie przez różnych odbiorców, a nawet tego samego odbiorcę, będącego np. w innym stanie emocjonalnym. Jest to czynnik ważny przy analizie odbioru wszystkich mediów i opowieści, jednak w przypadku opowieści gier spełnia on szczególnie silną funkcję. W obrębie badanego materiału będzie mnie oczywiście interesował wewnętrzny aspekt fokalizacji, jednak aby utrzymać spójność i przejrzystość wywodu, będę posługiwał się jego konkretnymi emanacjami pisząc np. o fizycznej formie tekstu w danym przypadku.

Ma to znaczenie w kwestii wyznaczania źródeł narracji¹⁶, które nie są w obrębie analizy narratologicznej tożsame ani z osobą autora, ani z postacią, która wypowiada dane kwestie w obrębie fabuły. Są to bezosobowe i nie podlegające wyodrębnieniu z opowieści elementy, określające zakres danej treści. W obrębie opowieści gier będą to pojedyncze węzły treści, które wyznaczają kolejne kroki w postępie gry (gdy ma ona strukturę postępową - ciągłą) oraz wątki i fragmenty pozostawione do wykorzystania przez graczy bez sztywnego umiejscowienia w linii fabularnej. Może to zatem być zarówno lokacja - np. miasto, do którego gracz wkracza postępując w linii fabularnej oraz księga czy inny przedmiot, który może się pojawić w obrębie fabuły w dowolnym momencie, jednak wyjęty z tego kontekstu wciąż będzie prezentować własną treść. Poszczególne źródła narracji, łącząc się ze sobą, tworzą opowieść gry w czasie rozgrywki. Mogą one wzajemnie się przenikać i przeplatać¹⁷, posiadać nawiązania i wątki intertekstualne a nawet intermedialne, jednak najważniejszym ich wyróżnikiem jest tworzenie wyodrębnionego tekstu narracyjnego, który może, ale nie musi składać się na większą opowieść. Omawianie struktur większych niż pojedyncze źródło

¹⁵ M. Bal, op. cit., s. 152.

¹⁶ Mieke Bal nazywała je *agensami* - obszerne wyjaśnienie terminu wraz z opisaniem znaczenia teorii śmierci autora oraz narratora implikowanego, zob. Ibidem, s. 15-17.

¹⁷ W tym sensie typologia ta i wzajemne oddziaływanie, funkcjonują na takiej samej zasadzie jak fabuła prymarna oraz włączona - całość opowieści tworzą razem, jednak rozplecione i pozbawione kontekstu będą każdorazowo występować jako osobna narracja, zob. Ibidem, s. 57-63.

narracyjne ma sens jedynie w przypadku tworzenia uogólnień¹⁸, zaś rozbijanie ich na mniejsze elementy, także techniczne¹⁹, nie byłoby celowe w obrębie tego wywodu.

Metodologia narratologiczna wykształciła trójpodział swojego obszaru badawczego - tekst narracyjny, opowieść i fabułę²⁰. W opowieściach gier zaobserwować możemy oczywiście wszystkie trzy - zależnie od rodzaju gry będą one jednak na innym poziomie doświadczenia medium. Możemy wyróżnić również trzy takie poziomy - treści wpisane przez twórców w tekst, treści odczytane podczas rozgrywki oraz opowieść, którą treści te współtworzą w pamięci gracza. Pomiędzy tymi trzema poziomami istnieją dwie płaszczyzny styczności - nazwać je możemy rozgrywką i wspomnieniem rozgrywki. Na obu tych płaszczyznach dochodzi do identycznych modyfikacji treści - utraty części treści poprzedniego poziomu oraz dodania kontekstu subiektywnego. Podczas rozgrywki gracz niemal nigdy nie zapozna się z przygotowaną przez twórców treścią w 100%, stąd utrata treści, a całość doświadczenia zostanie wzbogacona o jego np. kontekst kulturowy, przez co inaczej zapamięta dane sekwencje. Na drugiej płaszczyźnie dochodzi do podobnego procesu - część treści zostanie zapamiętana jako ważna i stworzy ostatecznie opowieść w pamięci gracza, zaś ich dobór jest dyktowany preferencjami gracza i następować może zarówno świadomie jak i nieświadomie. Zależnie od rodzaju i gatunku gry, opowieść i fabuła pojawiają się w obrębie całości procesu w innych miejscach i kształtach. W fabularnej grze wideo będą wpisane w samą strukturę gry i choć podlegać mogą wzmiankowanym modyfikacjom, utrzymają ogólny zarys i przesłanie (szczególnie, że zwykle jest ono wyraźnie wyartykułowane pod koniec utworu). W przypadku gry planszowej, opowieść zwykle jest na tyle silnie dyktowana przebiegiem gry, poprzez korzystanie z przygotowanych mechanik, że gracze wręcz konstruują ją każdorazowo podczas rozgrywki. Stąd moglibyśmy mówić o opowieści i fabule wstępnej, które są dla graczy narracyjnym progiem wstępu do rozgrywki oraz o opowieści i fabule właściwej. Z uwagi jednak na wzmiankowany już wcześniej olbrzymi subiektywizm takich doświadczeń, pozostają one właściwie niemożliwe do koherentnego zbadania.

¹⁸ Przekształcanie pojedynczych tekstów narracyjnych w opowieść, zawsze łączy się też z uproszczeniem i streszczeniem, co ma na celu nadanie jej płynności i wiąże się z pominięciem wielu "nienarracyjnych" szczegółów jak opisy, definicje i eksplanacje. Te z kolei tworzą kontekst, którego znajomość, lub nie, implikuje sposób odczytywania opowieści. Szerzej na ten temat: Ibidem, s. 31-33.

¹⁹ To czy dany element złożony jest z tekstu, grafik, dźwięku, tekturowych kart czy tekstur nałożonych na trójwymiarowe figury nie ma znaczenia z narratologicznego punktu widzenia.

²⁰ Zob. M. Bal, op. cit., s. 8.

1.1.2.1 Inne podejścia do teorii interpretacji, kreacji i odczytywania tekstu

Zanim przejdę do szczegółowej charakterystyki metody narratologicznej, czuję się zobowiązany do przedstawienia historycznych i alternatywnych narzędzi interpretacyjnych. Pragnę w tym miejscu podkreślić, że moja praca w żaden sposób nie wpisuje się w dyskusję o zasadności czy teoretycznym umocowaniu którejkolwiek z nich. Nawet postulowana przeze mnie właściwość narratologii do analizy interaktywnych tekstów cyfrowych nie stanowi o walidacji czy konwalidacji jakiegokolwiek innego podejścia. Przedstawiam je tu zatem jedynie w celach referencyjnych i kontekstualnych, gdyż nie ulega wątpliwości, że mają one wpływ tak na kształtowanie mojego aparatu narzędziowego, jak i na późniejsze jego wykorzystanie. Poniżej postaram się opisać trzy podstawowe kroki jakie, moim zdaniem, prace teoretyczne poczyniły na drodze do scharakteryzowania relacji jakimi możemy się kierować, analizując teksty literackie. Będą to po kolei: społeczna relacja tekstu, intertekstualność rozumiana jako relacja pomiędzy tekstami w procesie ich powstawania i odczytywania, oraz kategoria konwergencji jako rewolucyjne zaburzenie relacji twórcy i odbiorcy.

1.1.2.2 Dzieło literackie w relacji z aspektem społecznym

Interpretacja dzieła literackiego (której to kategorii w późniejszej części pracy nie używam, z oczywistych względów zastępując ją tekstem kultury – jest to powodowane zarówno charakterem materiału źródłowego, jak i nieostrością pierwotnego terminu we współczesnej refleksji teoretycznej) jako faktu społecznego opiera się o kilka założeń. Przede wszystkim jego status zjawiska o charakterze społecznym wynika z językowego kształtu – język jako materia, budulec tekstu, jest tu w zrozumiały sposób interpretowany jako dobro społeczne, posiadające nie tylko olbrzymią wartość utylitarną, ale będące wręcz nieodzownym dla zaistnienia kultury społecznej. Tym samym dzieło jest postrzegane jako komunikat, prosta relacja między autorem a czytelnikami. Z jednej strony bowiem autor jest członkiem społeczności, z którą wiąże go określony klucz kulturowy²¹. Z tego też powodu wartościowanie dzieł literackich odbywać się ma poprzez konwencje społeczne, których

²¹ M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, *Zarys teorii literatury*, Warszawa 1986, s. 17. W podobny sposób Paul Ricoeur opisuje tożsamość narracyjną, jako pochodną łańcucha refiguracji, zob. P. Ricoeur, *Czas i Opowieść*, t. 3, *Czas Opowiadany*, przekł. U. Zbrzeźniak, Kraków 2008, s. 355. „Teksty kultury nie odzwierciedlają jedynie historii, lecz ją tworzą (...)” – J. Storey, *Studia kulturowe i badania kultury popularnej*, przekł. J. Barański, Kraków 2003, s. 11.

historyczne umocowanie stanowić miało gwarancję rzetelności i wskaźnik właściwości. Choć stosunkowo rzadko jest to podkreślane, etnocentryczność tak ukształtowanej metody jest nie tylko wyraźna, ale wręcz w zamierzony sposób dominuje wszelkie możliwe alternatywy twórcze i interpretacyjne. Tym sposobem można było mówić o istnieniu konwencji literackich – zasad czy wręcz schematów powstawania dzieła. Autorzy nie ograniczali się do nakładania ich na dzieła dawne, ale przenosili na współczesną im twórczość, kierując się postulatami, iż wartości wiążą się z tradycyjnie umocowanymi wzorcami²². Co ważne, również sprzeciw – przełamywanie wyraźnie wskazanych prawideł wpisywać się miało w konwencję na zasadzie negacji. Skutki tak przyjętej teorii okazują się niezwykle doniosłe – istnienie konwencji nierozzerwalnie obsadzonych w kontekście społecznym wiązało przemiany w jednej dziedzinie z drugą. Rewolucje społeczne pociągać miały za sobą gwałtowne przeobrażenia konwencji literackich, a na zasadzie wzajemności nowe trendy w literaturze pociągać mogły za sobą konsekwencje społeczne²³.

Jakkolwiek doniosłe jest znaczenie powyższych stwierdzeń, najistotniejsza w moim rozpoznaniu jest ta konsekwencja, która pozwala postrzegać utwór literacki jako czyn społeczny twórcy. Oddziałuje on bowiem kształtując na społeczność, z którą jest związany tradycyjno-konwencjonalnymi pętami, nie zawsze poddając się w pełni woli autora. W kontekście interpretacji tekstu warto doprecyzować, że jego odbiór miał przede wszystkim kształtować postawę wobec piękna i sztuki. To co w uproszczeniu moglibyśmy nazwać wyrabianiem gustu, w istocie miało być rozszerzanie horyzontów, dostarczanie wiedzy i kształtowanie poglądów²⁴.

Tak rozumiane dzieło literackie, spełniające funkcję kulturotwórczą, posiada jako przeżycie estetyczne charakter kontemplacyjny, ale także czynny wobec wyobraźni odbiorcy²⁵. Takowy wpływ może być postrzegany jako celowy, choć jako taki nie koniecznie musi być skuteczny. Utwór literacki jest zatem celowo wyrobionym z językowego tworzywa produktem współkształtującym kulturę²⁶.

Dla interpretatorów dzieła literackiego bardzo istotna jest tu jego estetyczno-poznawcza funkcja. Dzieło bowiem rozumiane jest jako odbicie rzeczywistości – otoczenia twórcy, które staje się tym samym kontekstem i źródłem treści²⁷. Istnienie takiej funkcji implikuje przyczynowo skutkowy charakter relacji realiów twórcy i tworzonego obrazu, a także

²² M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, op. cit., s. 19.

²³ Ibidem, s. 23-25.

²⁴ Ibidem, s. 26.

²⁵ Ibidem, s. 34.

²⁶ Ibidem, s. 38.

²⁷ Ibidem, s. 40.

podobieństw pomiędzy nimi, a możliwą do zaobserwowania przez czytelnika rzeczywistością. Tym samym korelacja możliwości poznawczych odbiorcy z otoczeniem twórcy uzależnia rzetelność ewentualnej interpretacji. Bardzo łatwo wskazać przykład zastosowania tak postulowanych narzędzi, np. poprzez historycznie uwarunkowane analizy dzieł autorów antycznych. Im dokładniejszy prace historiograficzne dają obraz realiów w jakich powstało dzieło, tym śmielsze wydają się być jego odczytania.

Tak kreowana teoria odróżnia wyraźnie dzieła literackie od np. obrazów filmowych, wskazując tekstualność jako unikalne zapośredniczenie oddzielające rzeczywistość znaczeń od aktu odczytania figurami językowymi²⁸. Zupełnie pomija się tu inne formy zapośredniczeń, które charakteryzują teksty każdego innego medium. W przypadku gier, nie tylko mógłbym wskazać na oczywiste występowanie narracji tekstualnej, ale odnosząc się również do medium filmu uważam, że istniejące w tekstach audiowizualnych zapośredniczenie poetyki obrazu i dźwięku nie powinno być postrzegane ani jako nieuchwytny, ani też nerelevantny dla rozważań literaturoznawczych.

Teoria wskazująca na kluczowy charakter społecznego umocowania dzieł literackich w oczywisty sposób, na każdym kroku, podkreśla antropocentryczność swoich treści. Humanistyczna zawartość obrazu literackiego jest tu nie tyle obserwowana, co implikowana narzędziem interpretacyjnym – gdy dominującą rolę przypisujemy relacji autora z czytelnikiem, niezależnie od perspektywy którą przyjmujemy, kategorie człowieka i człowieczeństwa zawsze znajdują się w centrum naszych zainteresowań²⁹.

Istotny jest tu również postulowany, historyczny oraz uniwersalny charakter obrazu literackiego³⁰. Rzeczywistość historyczna ma kształtować formę i treść utworu. Współcześnie często możemy się spotkać z postulatami, że tak przywoływaną rzeczywistość historyczną powinien raczej zastąpić niedoskonały i uzależniony od aparatu poznawczego konstrukt³¹, zaś forma i treść utworu nie funkcjonują w uchwytnej relacji z twórcą i jego realiami³². W pewnym stopniu zapowiedzią tego przesunięcia jest postulowane uogólnienie treści, rozumiane jako podporządkowanie w zindywidualizowany sposób autorowi poprzez język³³. Autor może bowiem przedstawić jakkolwiek treść tylko poprzez zapośredniczenie, posługując się znanym przecież tylko w określonym stopniu systemem znaków. Jakkolwiek

²⁸ Ibidem, s. 42.

²⁹ Ibidem, s. 47.

³⁰ Ibidem, s. 50.

³¹ Szerokie rozważania na temat relacji prawdy obiektywnej (i jej istnienia) a prawdziwości narracji historycznej zob. J. Topolski, *Jak się pisze i rozumie historię*, Poznań 2008, s. 314.

³² R. Barthes, *Śmierć autora*, przeł. M. P. Markowski, „Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja” 1999, nr 1/2 (54/55), s. 247.

³³ M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, op. cit., s. 52-53.

nie sposób nie zgodzić się z postulatem ograniczonego charakteru języka, którym posługuje się autor, kategoria uogólnienia, rozumiana jako zależność wyłącznie językowa, jest, moim zdaniem, zbyt daleko idącym uproszczeniem.

Nie odnosząc się jedynie do oceny aktu interpretacji, autorzy *Zarysu teorii literatury* ograniczają zasięg wolności twórczej autora do jego rozumienia świata realnego, wskazując, że nawet światy fikcyjne tworzone są zawsze na podstawie obserwowanej rzeczywistości³⁴. Tak rozumiany obraz literacki ma charakter interpretacyjny i wartościujący poprzez swoje związki z rzeczywistością. Problem tożsamości rzeczywistości autora z rzeczywistością czytelnika wydaje się tu nie tyle nierozstrzygnięty co wręcz niezauważony. Porządek fikcji literackiej mają tu budować trzy składniki³⁵. Po pierwsze zasada prawdy lub prawdopodobieństwa – kontakt z odbiorcą budowany ma być przez respektowanie jego aparatu poznawczego. Po drugie trzymanie się reguł koncepcji światopoglądowo-ideologicznej. Tekst bowiem pisany jest w pewnym „duchu” i stałość w jego utrzymaniu pozostaje istotna dla czytelności tekstu. Po trzecie wreszcie kluczowa jest też konwencja w tradycji literackiej. Konkretnie treści inaczej będą rozumiane w komedii, a inaczej w powieści grozy. Tak zakreślone dzieło literackie autorzy decydują się wartościować poprzez jego zdolność oddziaływania estetyczno-wychowawczego. Inaczej mówiąc, jeżeli tekst wyrabia u czytelnika dobry gust i kształci dobre obyczaje, powinien być odbierany jako wartościowy³⁶. Oczywiście do tak zakreślonej lektury czytelnik musi się przygotować intelektualnie – odczytywanie tekstów trudniejszych zostaje przedstawione jako rekonstrukcja porządku w zapośredniczonym językowo świecie przedstawionym. Takie ustalenie kolejności elementów poprzedza zestawienie ich z rzeczywistością, co uzupełnia odbiór treści o przeżycia i uczucia towarzyszące lekturze³⁷.

Nawet jednak w tak ostro ograniczonej formie, autorzy zauważają zindywidualizowany charakter odczytania tekstu. Nazwany konkretyzacją, ten finalny akt odbioru treści przedstawiony zostaje jako zetknięcie dzieła ze świadomością odbiorcy³⁸.

Współczesne strategie odbioru tekstów kultury rzadko wskazują na utylitarny społecznie charakter tekstu – niezbyt często możemy się spotkać z podkreślaniem wychowawczej roli kinowych hitów lub gier właśnie. Wyjąwszy być może szkolne lektury oraz będące w wyraźnym odwrocie moralizatorstwo promocji czytelnictwa, o wiele częściej spotykamy

³⁴ Ibidem, s. 55.

³⁵ Ibidem, s. 57.

³⁶ Ibidem, s. 63.

³⁷ Ibidem, s. 70.

³⁸ Ibidem, s. 73.

personalizację obcowania z tekstem literackim. Ma ona swoje miejsce zarówno na poziomie wyboru tekstów (w Internecie możemy znaleźć wiele wyspecjalizowanych grup zajmujących się np. wyłącznie jednym gatunkiem literackim) jak i samego ich odczytywania, i udziału w kreacji swoistej chmury informacyjno-kulturowej, która towarzyszy tekstom jako finalny akt czytelnictwa. Trudno wiele współczesnych kategorii teoretyczno-literackich zestawić z rozważaniami historycznymi, jednak pewne zbliżenie do nich można zaobserwować w przytoczonych poniżej tekstach.

1.1.2.3 Intertekstualność – interpretowanie tekstu tekstem

Kolejnym krokiem metody literaturoznawczej w interpretacji tekstu literackiego jest intertekstualność, czyli w największym uproszczeniu indywidualizowanie odbioru treści poprzez obserwowanie i za każdym razem swoiste rozumienie obecności tekstu w kolażu tekstów współlistniejących. Ta propozycja znalazła wielu badaczy, piewców i przeciwników, ja jednak posłużę się dla jej przedstawienia pracą Ryszarda Nycza. Pomimo godnego podziwu zgłębienia tejże tematyki, również On wskazuje na wyraźny problem z ukonstytuowaniem terminu intertekstualności³⁹. Niezależnie od tego wyróżnia jednak konstytutywną rolę sfery relacji między tekstami dla ich indywidualnego znaczenia i konkretnego jakościowego ucechowania⁴⁰. Rozważania na temat intertekstualności obejmują zatem zarówno interpretację rozumianą jako poszukiwanie znaczeń, jak i ewaluację jakościową poszczególnych tekstów, choć ta druga musi być rozpatrywana indywidualnie i subiektywnie. Charakterystycznym dla tejże metody jak i skierowanym w stronę swoiście rozumianego obiektywizmu kryterium ocennym może być oczywiście eksplicytnie wykorzystanie bogactwa tekstów kontemporalnych, celem wyraźnego wskazania intertekstualności jako klucza interpretacyjnego⁴¹. Takie zastosowanie opisywanej metody budzi jednak wątpliwość, gdyż mowa tu nie tylko o dobieraniu tekstów do posiadanych narzędzi, ale wręcz postulowaniu konkretnej metody ich kreacji.

Autor wskazuje na kluczową rolę znajomości tekstów współlistniejących, spośród których możliwe ma być wyłonienie tzw. „architektów”⁴². Tak postawiona teza budzi oczywiste

³⁹ R. Nycz, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa 1995, s. 59-60.

⁴⁰ Ibidem, s. 60.

⁴¹ Obraz pozornej użyteczności takiego podejścia burzą postulaty współczesnej szkoły narratologii transmedialnej, wskazujące na o wiele większe znaczenie przesunięć – ruchu transmedialnego narracji niż samego śledzenia intermedialnych i intertekstualnych zapożyczeń – zob. K. M. Maj, *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych*, [w:] *Narratologia transmedialna...*, s. 284.

⁴² R. Nycz, op. cit., s. 62.

pytanie o sposób doboru tych drugich, jednak w niniejszej pracy nie ma miejsca na te rozważania, zamiast tego pozwolę sobie wskazać na, o wiele istotniejszą dla mojego rozpoznania, rolę tychże w kształtowaniu i odczytywaniu tekstów. Autor wskazuje tutaj na trzy czynniki – presupozycję, czyli w największym uproszczeniu uprzedzenia, poprzedzające odczytanie oczekiwania, atrybucje – możliwe do wskazania przechodnie cechy oraz anomalie, czyli od tych cech odstępstwa. Kluczowe dla tych rozważań jest, moim zdaniem, rozróżnienie pomiędzy oczywistą intertekstualnością fakultatywną, a mglistą i niezwykle opresyjną intertekstualnością obligatoryjną⁴³. Oczywistość tej pierwszej można łatwo wyjaśnić poprzez istnienie wątków implicytnych – wspólna znajomość tekstu zewnętrznego przez autora i czytelnika może prowadzić do nieuchwytnej nici porozumienia pomiędzy nimi, nawet gdy nie została ona świadomie wpleciona do tekstu odczytywanego. Niepewność intertekstualności obligatoryjnej wynika zaś z pytania czy możemy mówić o istnieniu tekstów samodzielnie niekompletnych – dla których znajomość innych treści stanowi nie tyle klucz do odczytania, co konieczne uzupełnienie.

W przypadku gier możemy zauważyć podobne – eksplicytnie wyrażone zależności i nawiązania np. w serii tzw. „duchowych następców”. Jako takie twórcy wskazywali np. *Torment: Tides of Numenera*⁴⁴ wobec *Planescape: Torment*⁴⁵, albo *Pillars of Eternity*⁴⁶ wobec serii *Baldur's Gate*⁴⁷. W tym miejscu warto jednak zauważyć, że nawiązania te okazały się przede wszystkim zabiegami marketingowymi, mającymi odwołać się do sentymentu jaki starsze pokolenie graczy łączy z tytułami sprzed ponad dekady. Każda z wymienionych gier posiadała w istocie kompletną i samodzielną opowieść, a podobieństwa pomiędzy nimi a ich „duchowymi poprzednikami” o wiele łatwiej wskazać na poziomie audiowizualnym, i w mechanice rozgrywki.

Rozważając współzależność odczytywanego tekstu z otaczającym go literackim światem możemy mówić o trzech poziomach relacji. Przede wszystkim o zależności tekstu z innym, pojedynczym tekstem. Relacja ta pozostaje niedookreślona i poza-indywidualna. Obserwujemy tu wyraźny problem z zakreśleniem granic intertekstu, gdyż np. dwie opowieści o podobnej strukturze narracyjnej mogą stanowić zarówno intertekstualny duet, jak i zupełnie przypadkową pułapkę na żadnego przykładów badacza⁴⁸. Nieco łatwiejsza do uchwycenia jest relacja tekstu z gatunkiem. Jest tak dlatego, że postulowany wcześniej

⁴³ Ibidem, s. 65.

⁴⁴ *Torment: Tides of Numenera*, InXile Entertainment 2017.

⁴⁵ *Planescape: Torment*, Black Isle Studios 1999.

⁴⁶ *Pillars of Eternity*, Obsidian Entertainment 2015.

⁴⁷ *Baldur's Gate*, Black Isle Studios 1998.

⁴⁸ R. Nycz, op. cit., s. 67-68.

architekst może być traktowany jako punkt odniesienia. Niestety, z oczywistych względów, żaden tekst nie będzie tu wyłącznie, ani jedynie właściwy⁴⁹. W medium gier możemy z pewnością mówić o tekstach definiujących konkretny gatunek w konkretnym okresie, jednak nie może tu być mowy o stałości takiej relacji, a nawet wyznaczenie wyraźnych ram czasowych tej funkcji może być niezwykle trudne⁵⁰. Wreszcie istnieje wspomniana już wcześniej relacja tekstu z rzeczywistością, której obserwowanie i badanie pozostaje zawsze utrudnione i ułomne z uwagi na ograniczony charakter aparatu poznawczego. Istnienie takiej relacji implikuje presupozycję istnienia pozajęzykowej reprezentacji przedmiotów literackich przedstawić⁵¹. Inaczej mówiąc, wszystko co możemy znaleźć w tekście literackim, nie tyle posiada odbicie w świecie rzeczywistym, co występuje w związku z jakąś rzeczywistą reprezentacją. Jest to postulat tyle problematyczny w utrzymaniu, co niezwykle przydatny w kontekście poszukiwania znaczeń. Poniekąd stanowi on powrót do koncepcji kontekstualności społecznej tekstu literackiego.

Autor sygnalizuje także relację pomiędzy intertekstualnością a *mimesis*. Możemy to odczytać jako postulat pragmatyczno-hermeneutyczny – literatura ma sprawiać, że wierzymy, iż naśladuje rzeczywistość. Tym samym możemy uniknąć wszystkich przeszkód związanych z postulowaną relacją rzeczywistości przedstawionej w tekście z rzeczywistością autora i czytelnika (jak choćby problem z uchwytnością tej drugiej). Mowa tu bowiem o relacji rzeczywistości przedstawionej z rzeczywistością postulowaną – w obu przypadkach mamy do czynienia z bytami konstytucjonistycznymi.

Wreszcie autor oferuje nam też następującą definicję omawianego zjawiska: intertekstualność to sfera niezbywalnej mediatyzacji między ogółem intratekstualnych własności i relacji, a polem ekstratekstualnych odniesień i uwarunkowań w społecznej, historycznej i kulturowej rzeczywistości. Jest to też nazwa ogółu aparatu terminologiczno-metodologicznego do badania tychże związków⁵². W odniesieniu do badanego przeze mnie medium, choć traktowanego jako bezpośrednie przedłużenie rozumienia tekstu literackiego, zaproponowana w formie intertekstualności metodologia okazuje się niezwykle przydatna, zaś omówiona poniżej synergia tekstów kultury jest jej bezpośrednim rozwinięciem. Tym samym pragnę zauważyć, że nie znalazła się ona tutaj wyłącznie z uwagi na walor

⁴⁹ Ibidem, s. 70.

⁵⁰ Dobrym przykładem są tu pierwsze produkcje studia idSoftware, które na jakiś czas stały się definiującymi tekstami w gatunku strzelanin pierwszoosobowych. Szeroko o szoku jaki wywołała premiera gry *Doom*, (*Doom*, id Software 1993) zob. D. Kushner, *Masters of Doom*, London 2003, s. 160-161.

⁵¹ R. Nycz, op. cit., s. 72.

⁵² Ibidem, s. 81.

historyczny, ale stanowi też dobry kontekst metodologiczny dla dostosowania narratologii do badania współczesnych interaktywnych tekstów audiowizualnych.

1.1.2.4 Synergia w opowiadaniu transmedialnym⁵³

Trzecim i ostatnim rozpoznaniem, które zdecydowałem się tutaj wymienić jest koncepcja Henry'ego Jenkinsa dotycząca konwergencji mediów. Jest to praca nie tyle zbliżona do moich własnych rozważań, co wprost stanowiąca jeden z filarów współczesnej interpretacji tekstów medialnych. Co ważne, Jenkins wskazywał nie tylko na szerokie zastosowania jego teorii jako strategii interpretacyjnych, ale pisał też o wykorzystaniu synergii tekstów na wielu płaszczyznach medialnych przez autorów, co ponownie zbliża sylwetki nadawcy i odbiorcy komunikatu. Co więcej autor wskazuje na potrzebę rozszerzenia kategorii odbiorcy tekstu zwracając uwagę na postępującą komplikację treści. Uznaje, że do odczytywania takich „zaszyfrowanych” transmedialnie tekstów potrzeba inteligencji zbiorowej⁵⁴. Warto podkreślić, że chodzi tu nie tylko o rozproszenie tekstu na kilku płaszczyznach medialnych, które autor nazywa właśnie konwergencją mediów, ale także o coraz popularniejsze nawiązanie intertekstualne (choć Jenkins unika tego sformułowania, podając jednak wiele przykładów, które moglibyśmy tak nazwać).

Dzięki zapostulowanej przez Jenkinsa metodzie mogę wreszcie odnieść się do pytania, czy teksty gier mogą być traktowane jako teksty literackie. Z pewnością można tu przytoczyć wiele definicji, zarówno inkluzywnych, jak i ekskluzywnych, jednak wobec bogactwa możliwości oferowanych przez koncepcję opowieści transmedialnej, wydaje się to zupełnie zbędne. Sama idea konwergencji wyklucza istnienie medium, czy tekstu w nim umieszczonego, w roli dominującej w stosunku do pozostałych – auksiliarnych. Niezależnie od swojej objętości, czy roli jaką odgrywają w całości opowieści, wszystkie elementy opowieści transmedialnej funkcjonują w pełni sprawnie jako całość. Oczywiście łatwo się z postulatami Jenkinsa nie zgodzić, wskazując choćby na wyraźną dominację, przywoływaną przez niego jako przykład, filmowej trylogii *Matrix*, nad pozostałymi elementami ich opowieści w świadomości jej odbiorców. Nie jest moją rolą, ani zamiarem, rozstrzygnięcie o trafności bądź jej braku podanego przez autora przykładu, jednak w odniesieniu do strategii tworzenia i odczytywania tekstów, koncepcja ta wydaje się być w pełni koherentna.

⁵³ Wykorzystuję tu zaproponowane w polskim wydaniu pracy Jenkinsa tłumaczenia terminów, jednak bardzo ciekawą rozprawę z ich możliwą nieściśłością można znaleźć w pracy K. M. Maj, op. cit., s. 287.

⁵⁴ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, red. I. Jaworska-Róg, Warszawa 2007, s. 95.

Współcześnie oczywiście możemy podać bardzo wiele innych przykładów wykorzystania narracji transmedialnej – jak np. przywoływane wielokrotnie w niniejszej pracy teksty wydawnictwa Games Workshop. Istnienie olbrzymiej liczby skonsolidowanych środowisk i kompendiów wiedzy na temat przedstawianych tam uniwersów, wskazuje na trafność rozpoznania Jenkinsa⁵⁵.

Stanowiące część transmedialnej opowieści teksty powinny oczywiście być też samodzielne, stanowiąc jednocześnie furtkę do większej całości⁵⁶. Istotą stosowania takiego zabiegu jest też objętość opowieści, która musi być spójna w zakresie uniwersum oraz mieć charakter encyklopedyczny – tak aby mogła stanowić bazę cytowań, jak autor podkreśla za Umberto Eco⁵⁷. Powracając do pytania o relację gier i literatury w kontekście roli we współczesnej opowieści, znów mogę się odnieść do wykorzystanego przez autora przykładu serii *Matrix* – gra⁵⁸ miała w niej spełniać funkcję kolejnego filmu⁵⁹. Bardzo podobny zabieg możemy zaobserwować np. w olbrzymiej objętościowo opowieści *Herezja Horusa*⁶⁰. Opowieść tego uniwersum rozwija się równolegle w wydawnictwach literackich i podręcznikowych, przeznaczonych do gry bitewnej. Poza licznymi seriami pobocznymi, główna seria wydawnicza liczy już kilkadziesiąt powieści oraz zbiorów opowiadań, zaś rozwijana w nich opowieść może stać się udziałem graczy dzięki wydawnictwom związanym z grą. Skupienie tak rozległej serii w rękach jednego wydawnictwa pozwoliło na zaangażowanie do pracy twórczej wielu autorów⁶¹, którzy nie musieli się tym samym martwić o zbłądzenie w meandrach systemu licencyjnego. Faktowi temu zawdzięczamy też bardzo dobry przykład postulowanego przez Jenkinsa rozproszenia pozycji autora w opowieści transmedialnej⁶². Podobnie jak do odczytania odpowiednio skomplikowanej konwergencji tekstów, tak do jej stworzenia potrzebne są zbiorowa inteligencja i wysiłek większej liczby ludzi, niż ma to miejsce w przypadku opowieści klasycznej.

⁵⁵ Wśród najpopularniejszych można wymienić:

<https://lexicanum.com/>

https://warhammer40k.fandom.com/wiki/Warhammer_40k_Wiki

<http://wahapedia.ru/>

Oraz prowadzone przez samego wydawcę <https://www.warhammer-community.com/> (wszystkie powyższe linki były dostępne w dniu 08.09.2020).

⁵⁶ H. Jenkins, op. cit., s. 96. Taką rolę mogą też pełnić pojedyncze słowa – znaki, dając początek fabule czy jej wątkowi lub stanowiąc furtki pozwalające wykroczyć poza świat przedstawiony – zob. E. Szczęśna, *O myśleniu narracyjnym i jego cyfrowej reprezentacji*, [w:] *Narratologia transmedialna...*, s. 257.

⁵⁷ H. Jenkins, op. cit., s. 97.

⁵⁸ *Enter the Matrix*, Shiny Entertainment 2003.

⁵⁹ H. Jenkins, op. cit., s. 100-101.

⁶⁰ *Horus Heresy*, Games Workshop 2012.

⁶¹ Choć ten konkretny przykład podpada, podobnie jak wykorzystany przez Jenkinsa *Matrix*, pod krytykowaną kategorię linearności, która może być rozumiana jako pułapka w ujęciu narratologii transmedialnej – zob. K. M. Maj, op. cit., s. 291.

⁶² H. Jenkins, op. cit., s. 107-108.

Skutki popularności takiego rozwiązania sięgają niestety o wiele dalej niż samo skomplikowanie treści. Narracja współczesnych tekstów literackich jest w postępującym stopniu zdominowana przez światotworzenie⁶³. Badane przeze mnie media audiowizualne bardzo dobrze służą coraz bardziej potrzebnej ekspozycji szczegółowych elementów tak powstających fikcyjnych światów. Doskonale widać to w uniwersum *Dungeons&Dragons*⁶⁴, które w toku kilkudziesięciu lat rozwoju doczekało się tak niesamowitej objętości i szczegółowości, że często możemy spotkać powieści poświęcone niemal wyłącznie ekspozycji konkretnych jego elementów⁶⁵. Jakkolwiek tak duży nacisk kładziony na ten konkretny aspekt narracji może być odczytywany negatywnie, jako zubażający pozostałe, autor ocenia ten nurt jako powrót do tradycji historycznych. Jego zdaniem podobne zabiegi były właściwe np. dla opowieści mitycznych, w których bogactwo szczegółów poznawanych i kompletowanych z różnych współistniejących tekstów, pozwalało na wykreowanie spójnego i kierującego się swoistą logiką świata bogów i ludzi⁶⁶. W tak wykreowanej opowieści zostaje oczywiście niewiele miejsca na rozwój i szczegółową budowę sylwetki bohatera, z tego powodu, zdaniem Jenkinsa, opowieści te wykorzystują archetypy do budowania postaci protagonistów i antagonistów⁶⁷. Mimo, że autor niewiele miejsca poświęcił opowieściom gier, które nie były głównym obszarem Jego zainteresowań, akurat to ostatnie stwierdzenie okazuje się szokująco trafne w stosunku do nich. W długich i często wyczerpujących ekspozycją świata przedstawionego, opowieściach gier, rzadko znajdujemy czas na dokładne przedstawienie sylwetki bohatera, który oddany pod kontrolę gracza zbyt jest zajęty wyrąbaniem sobie drogi przez legiony przeciwników. Pozostaje oczywiście kwestią otwartą jakimi archetypami posługują się twórcy gier, jednak ich istnienie nie powinno budzić żadnych wątpliwości.

Koncepcja opowieści transmedialnej okazuje się przydatna nie tylko w odczytywaniu współczesnych tekstów literackich, ale pozwala też na rozszerzenie tej kategorii o kolejne

⁶³ Ibidem, s. 112. Niektórzy badacze piszą wprost, że polisensoryczna eksploracja kreowanego w opowieści świata, jest o wiele bardziej pożądana przez współczesnego odbiorcę niż poznawanie dalszych losów bohaterów – zob. K. M. Maj, op. cit., s. 284. Również Piotr Kubiński wskazuje, że koncepcja świata odgrywa centralną rolę w rozumieniu narracji gier – zob. P. Kubiński, *Cyfrowe światoopowieści...*, s. 318.

⁶⁴ G. Gyax, D. Arneson, *Dungeons&Dragons*, Lake Geneva 1974. Uniwersum to, pomimo skupienia większości praw doń w rękach jednego wydawnictwa, jest stosunkowo wolne od nacisków rynkowych i rozwijane w dużej swobodzie, co wpisuje się w rosnącą popularność nieliniowych narracji – zob. K. M. Maj, op. cit., s. 296. Pisze o tym także Ewa Szczęsna, wskazując na dominująco nieliniowy charakter narracji tekstu cyfrowego, zob. E. Szczęsna, op. cit., s. 264.

⁶⁵ Czego dobrym przykładem może być powieść przedstawiająca apoteozę śmiertelnika Kelemvora, który zajął tym samym miejsce w bogatym panteonie bóstw Zapomnianych Krain – J. Lowder, *Książę kłamstw*, tłum. N. Łajszczak, Warszawa 2007.

⁶⁶ H. Jenkins, op. cit. s. 118.

⁶⁷ Ibidem, s. 119.

plaszczyny medialne. W swojej pracy skupiam się przede wszystkim na opowieściach gier, jednak uważam za warte podkreślenia, że katalog tych mediów w żaden sposób nie został wyczerpany i nie tylko spodziewam się, ale wręcz oczekuję pojawienia się kolejnych plaszczyn, których istnienie zmieni sposób postrzegania opowieści w kulturze.

1. 1. 3. Czym są gry jako medium

Choć refleksja naukowa nad grami jest wciąż nośnym i względnie świeżym tematem, sam jej przedmiot badań towarzyszy cywilizacji ludzkiej od bardzo dawna. Gry rozumiane jako zabawę Johan Huizinga wskazywał jako inherentny wytwór aktywności ludzkiej (a nawet zwierzęcej), pierwotny nawet wobec kultury⁶⁸. Jakkolwiek jednak zabawa w berka czy chowanego doskonale wpasowują się w jego studium porównawcze, trudno byłoby wpisać je w kategorię mediów (choć pewnie nie jest to niemożliwe). Ze swojej natury media stanowią bowiem przekaz informacji, pośrednicząc w komunikacji, tj. przekazując komunikaty. Możemy oczywiście wskazywać media jako sposoby komunikowania swojej dominacji (na co wskazuje sam Huizinga podając przykład tzw. turniejów połajaneek⁶⁹), jednak na potrzeby moich rozważań muszę wskazać gry raczej jako medium narracyjne, tj. przekazujące opowieści.

Przede wszystkim gry występują jako teksty kultury, często gotowe nie tylko do rozegrania ale wprost do odczytania np. w formie podręcznika do RPG. Po drugie często występują w nich znaczne ilości tekstu i w ogóle treści (np. odczytanej przez lektora). Po trzecie wreszcie, większość tworzonych współcześnie gier opiera swą atrakcyjność o koherentną historię lub o emocje wywoływane poprzez rozgrywkę, posiadającą liczne nawiązania kulturowe w formie np. intertekstualistów⁷⁰.

Gry nie muszą tworzyć koherentnych opowieści (np. w klasycznym kółku i krzyżyku albo słynnym *Tetrisie* Pażytnowa trudno byłoby doszukiwać się konkretnej historii), z pewnością jednak mogą to robić. Podane w dalszych rozdziałach przykłady gier stanowią jedne z najlepszych, moim zdaniem, dowodów na to, że opowieści gier muszą być brane pod uwagę przez refleksję akademicką, jako narracje naszych czasów.

⁶⁸ J. Huizinga, op. cit., s. 81.

⁶⁹ Ibidem, s. 107.

⁷⁰ Np. *dystans ironiczny*. Pisze o tym P. Kubiński jako o elementach immersyjnych, zwiększających jednak atrakcyjność tekstu, zob. P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 95.

Opowieści grove są stosunkowo nowym rodzajem narracji, który jednak nie występuje zupełnie autonomicznie, podobnie jak żaden inny jej rodzaj nie był wyłączony spośród swych poprzedników. Tak samo jak fakt powstania opowieści spisanych wpłynął na sposób w jaki mówiono - opowieści ustne zmieniły się, pod wpływem świadomości ich istnienia⁷¹, tak jak opowieści filmowe zmieniły np. sposób pisania narracji powieściowych, tak i opowieści gier mają, i będą miały wpływ na funkcjonowanie całej narracyjności jako zjawiska kulturowego. Z tego właśnie powodu podkreślać należy nie tylko ich inność, czy unikalność, ale wspólnotę z innymi mediami narracyjnymi. Pod tym kątem gry fabularne mają więcej wspólnego z powieścią czy filmem fabularnym niż z np. grami hazardowymi lub kompetytywnymi.

O niekompatybilności narratologii jako metody literaturoznawczej z badaniem gier w dotychczasowych rozpoznaniach pisał Mirosław Filiciak. Wskazywał On na błędne założenia takich prób, w których traktowano gry wprost jako materiał literacki, wskazując narracyjność jako ich cechę prymarną. Jego zdaniem tak przyłożona narratologia nie będzie nigdy narzędziem uniwersalnym i nie przyniesie dobrych rezultatów⁷². Z tego powodu w mojej pracy muszę najpierw przyjrzeć się samej metodzie, która wymaga nie tyle odpowiedniego podejścia, co kompletnego przepracowania pod kątem kategorii właściwych dla gier. Co więcej, nawet po opracowaniu właściwej metodologii, nadal moim zdaniem warunkiem pomyślnego jej zastosowania jest odpowiedni dobór materiału źródłowego. Jakkolwiek wśród gier możemy znaleźć wiele tytułów stworzonych przede wszystkim celem zawarcia w nich opowieści, należy pamiętać że olbrzymia liczba gier nie była tworzona z taką myślą. Ich badanie pod kątem narratologicznym przyniosłoby efekty fragmentaryczne i pozbawione jakiegokolwiek głębi. Nawet zresztą te gry, których narracyjność nie powinna budzić wątpliwości, nie są tekstami narracyjnymi, ale swoistym metamedium, w którym tekst taki możemy odnaleźć⁷³. O takim poszukiwaniu w sieci Internet pisał Marek Kaźmierczak. Wskazywał On, że obecne w sieci teksty należy traktować jako zbiór powiązanych lub łączących się całości – Internet umożliwić miał, Jego zdaniem, badanie tekstów jako dynamicznych, koherentnych i dążących do uporządkowania sieci⁷⁴. Choć stwierdzenia te nie dotyczą gier, moim zdaniem, bardzo dobrze oddają charakter poszukiwania tekstów

⁷¹ W. J. Ong, *Przekształcanie się środków przekazu: Mówiona książka*, [w:] *Literatura ustna*, pod red. M. Głowińskiego, Gdańsk 2010, s. 118.

⁷² M. Filiciak, op. cit., s. 60-62.

⁷³ Świetnie obrazuje to przypadek gry *Neverwinter Nights 2*, której twórcy udostępnili graczom specjalnie przygotowany edytor, umożliwiający tworzenie i rozgrywanie własnych przygód oraz historii na wzór papierowej gry *Dungeons&Dragons - Neverwinter Nights 2*, Obsidian Entertainment 2006.

⁷⁴ M. Kaźmierczak, *Literatura w sieci tekstów*, Gniezno 2008, s. 83.

podatnych na rozpoznania literaturoznawcze w meta medium gier. Wyciągnięta z nich uporządkowana i spójna opowieść nie stanowi już gry – aby mogła być tak traktowana musi pozostać w formie rozczłonkowanej, i rozproszonej na możliwie najbardziej skomplikowanej siatce. To właśnie łączenie poszczególnych fragmentów, a raczej odkrywanie tych połączeń, stanowi proces rozgrywki, przez co możemy mówić o obcowaniu z niejednorodnym, ale jednak podatnym na scalanie tekstem narracyjnym.

1. 1. 4. Gry jako literatura, rodzaje opowieści growych

Olbrzymia popularność gier wideo plasuje je współcześnie jako najszybciej rozwijające się medium (zaliczane zwykle do grupy określanej mianem nowych mediów⁷⁵), zarówno pod względem technologicznym, w tym także formy doświadczenia, jak i ekonomicznym. Badając treści kulturowe⁷⁶ w dowolnym obszarze, należy niewątpliwie wziąć pod uwagę wpływ danego tekstu na kulturę (popularną w tym przypadku) i społeczny odbiór danych treści. W obrębie medium gier, gry wideo⁷⁷ można łatwo ocenić jako przygniatająco bardziej wpływowe niż wszystkie pozostałe rodzaje i gatunki gier narracyjnych razem wzięte. Z tego powodu moje rozważania skoncentrowałem na nich właśnie, jako najbardziej reprezentatywnych dla współczesności przykładach, pozostałe gry traktując właściwie jako kontekst, ważny bardziej z punktu widzenia twórców, którzy czerpią z nich inspirację, niż graczy, z których olbrzymia większość nigdy nie sięgnie po np. analogowy odpowiednik gry wideo.

W swoich rozważaniach najwięcej miejsca poświęciłem narracjom gier wideo, jako najpopularniejszej obecnie i najszybciej rozwijającej się platformie medialnej, jednak pragnę podkreślić, iż w żaden sposób nie umniejsza to tezy o opowieściach gier jako twórcach transmedialnych i nie dających się przypisać do pojedynczej platformy przekazu. Różnią się

⁷⁵ Jednym z akademickich kryteriów podziału jest relewantność metodologiczna - nowe media mogą zaczynać się tam gdzie badania nad nimi (ang. *New Media Studies*), w miejscu gdzie metodologia dawnego medioznawstwa przestaje być wystarczająca, zob. J. Dovey, W. H. Kennedy, op. cit., s. 3. Wielu badaczy podkreśla jednak nieadekwatność podkreślanej "rewolucyjności" nowych mediów, które ich zdaniem nie są w istocie nowe w kontekście społecznym, podobne głosy można znaleźć także wśród badaczy religii; D. Nash, *Religious sensibilities in the age of the Internet: Freethought culture and the historical context of communication media*, [w:] *Practising religion in the age of the media. Exploration in media, religion and culture*, ed. by S. M. Hoover, L. S. Clark, New York 2002, s. 277.

⁷⁶ O grze jako tekście kultury zob. R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań 2014, s. 9-10.

⁷⁷ Choć dowolne rozróżnienia w obrębie medium growego wydają się być sztuczne, a ich kategoryzacja jest niezwykle trudna. Gry wideo, rozumiane współcześnie zarówno jako przedmiot i narzędzie badań, są bytami bardzo polimorficznymi, co jeżeli nie uniemożliwia, to mocno zniechęca badaczy do tworzenia ich definicji, zob. P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 12. Na temat prób zdefiniowania gier wideo/komputerowych zob. D. Urbańska-Galanciak, op. cit., s. 28-31. Tam też szerokie rozważania na temat gier w ogóle.

one jednak na tyle mocno od np. opowieści książkowych, także ze względu na swój cyfrowy charakter, iż potraktowanie ich jako tekstualnej opowieści byłoby zbyt wielkim uproszczeniem. Narracja będąc najważniejszym elementem wielu dzieł - tekstów kultury⁷⁸, jest niczym innym jak rodzajem komunikatu. Co jednak charakteryzuje narracyjność w grach? Podstawową i najbardziej chyba wyróżniającą gry spośród innych mediów cechą, jest ich interaktywność⁷⁹. Rozumiemy ją jako swoiste skomplikowanie relacji nadawcy i odbiorcy w obrębie komunikatu⁸⁰. Odbiorca w medium gier przemienia się w użytkownika, który dokonuje bardzo charakterystycznej interpretacji komunikatu - ten proces bywa przez badaczy bardzo różnie opisywany i nazywany⁸¹, jednak wszyscy oni są zgodni, że to właśnie ten element wyróżnia gry jako medium. W przypadku gier wideo, nadawca komunikatu owszem dostarcza gotowy produkt, w który już nie ingeruje po jego udostępnieniu⁸², jednak odbiorca, nie bez powodu zwany w grach użytkownikiem, nie przyswaja tegoż produktu, ale obcuje z nim, uzyskując finalnie efekt w pewnym stopniu spersonalizowany⁸³, jako prywatne doświadczenie⁸⁴, wyraźnie inne niż sama np. gra⁸⁵.

Ekspozowanie nierzeczywistych światów, jako ważnego elementu gier, ma oczywiście swoje wady. Gry wideo, podobnie jak wszystkie inne platformy storytellingowe, kojarzy się niemal automatycznie z eskapizmem⁸⁶ - wskazując wprost na potrzebę oderwania się od

⁷⁸ O grze jako tekście kultury zob. R. Kochanowicz, op. cit., s. 9-10.

⁷⁹ Choć słowo to bywa w badaniu gier wielce nadużywane. Część badaczy wskazuje, iż interaktywność cechuje obecnie obcowanie z większością mediów, co czyni samo pojęcie mało przydatnym jako wyróżnik czegokolwiek. Interaktywność wymienia się jako wyróżnik tzw. *nowych nowych mediów* (powtórzenie przymiotnika ma je odróżnić od starszej kategorii- nowych mediów), jednak budowanie czy rozważanie tak drobiazgowych kategoryzacji medialnych nie jest przedmiotem moich rozważań. Szerzej na ten temat zob. D. Smołucha, op. cit., s. 48. Ważnym terminem opisującym specyficzną, grową interaktywność, jest konfiguracja, czyli integracja gracza w samą grę - jego interpretacja i interakcja w czasie rozgrywki konfiguruje, "współtworzy" grę, zob. J. Dovey, W. H. Kennedy, op. cit., s. 8-9.

⁸⁰ W podręcznikach Game Designu znaleźć można definicje i opisy interaktywności sprowadzające je do interaktywnej reprezentacji użytkownika w gotowym produkcie, nie ma zatem mowy o niekompletności komunikatu tworzonego przez nadawcę. Jak pisał Chris Crawford w klasycznej pozycji dot. tworzenia gier, użytkownik ma jedynie możliwość podróżowania po gotowej siatce produktu, wywoływania zdarzeń i obserwowania efektów, zob. C. Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Washington 1997, s. 9-10. Taka definicja jest oczywiście w pełni zrozumiałą z punktu widzenia twórcy, który z samej natury niechętnie patrzy na próby wydarcia mu prawa do autorstwa całości produktu/doświadczenia.

⁸¹ Wymienić tu można opisy zjawisk ergodyczności, współtwórstwa, konfiguracji i rekonfiguracji oraz inne, szeroko na ten temat zob. P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 27-40.

⁸² Co również może być dyskusyjne, biorąc pod uwagę powszechność zmian wprowadzanych w grach już po ich kolportażu, w formie łatek oraz dodatków, darmowych lub płatnych.

⁸³ O problemach i nierozstrzygniętych kwestiach w rozważaniu czy gracz jest twórcą, czy odbiorcą komunikatów zob. B. Kłoda-Staniecko, *Gram, więc... kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, pod red. A. Pitrusa, Kraków 2012, s. 93-94.

⁸⁴ Istnieją w kulturoznawstwie teorie rozszerzające ten proces na całą kulturę, którą nie tylko konsumujemy, ale też współtworzymy w trakcie owej konsumpcji, zob. J. Dovey, W. H. Kennedy, op. cit., s. 17.

⁸⁵ Por. R. Kochanowicz, op. cit., s. 7-8.

⁸⁶ Wskazują na to również autorytety naukowe w dziedzinie gier, zob. M. Filiciak, op. cit., s. 191.

szarzyny codzienności lub realnych problemów, jako na główną przyczynę popularności gier. Jest to pogląd bardzo mocno nacechowany niechęcią do gier, traktujący je jako używkę, narkotyk, którym kolejne pokolenia coraz chętniej oddzielają się od rzeczywistości. Miłośnicy takiego poglądu nie zwracają zwykle uwagi na to, że osoby potrzebujące takiej formy separacji, zwykle sięgają po tradycyjne narkotyki⁸⁷. Nie sposób jednak nie skojarzyć powyższej tezy z równie klasycznym stwierdzeniem, że szukamy w opowieściach tego, czego nie znajdujemy w prawdziwym życiu.

Ta cecha towarzyszyła zapewne już mitom snutym przez Homera i jego poprzedników a przetrwała do dziś w niemal niezmienionej formie, zmuszając nas do poszukiwania narracji, które pozwolą nam przeżyć to, czego nie mamy szans doświadczyć na żywo⁸⁸. Należy z pewnym smutkiem dodać, że ta sama, wdrukowana w naszą psychikę żądza, stoi zapewne również za olbrzymią popularnością cyfrowej pornografii. Opowieści gier mają, w opozycji do filmów lub książek, tą niezwykłą siłę, że dysponują elementem imersji⁸⁹, która w przypadku gier pozwala całkiem dosłownie uczestniczyć w opowiadanej historii (współcześnie wyróżnia się w studiach gier również mechanizm/cechę przeciwną - emersję, która w uproszczeniu przypomina graczom, iż obcują z medium⁹⁰). Z tego też powodu w grach znaleźć można najwięcej historii heroicznych, a tak trudno jest osadzić gracza w roli osoby złej czy zdeprawowanej.

Wielu badaczy wskazuje na gry - symulacje jako na doskonałe narzędzia badawcze, gdyż uczestnictwo w doświadczeniu obudowanym skomplikowanymi materiałami, które chcielibyśmy zbadać i zestawić ze sobą, pozwala stworzyć doznanie nieograniczone jednopłaszczyznowością mimetycznych reprezentacji obecnych w np. przedstawieniach⁹¹. Uczestnictwo, aktywne i zaangażowane, pozwala na wyjście poza łańcuch skojarzeń

⁸⁷ Znacznie ciekawszą i z pewnością lepiej osadzoną w materiale źródłowym krytyką współczesnej kultury gier jest forma traktowania gry nie jako zabawy, ale pracy - na jej określenie ukuto angielski termin playbour, szeroko na ten temat zob. M. Kominiarczuk, *Granie ergatyczne czyli konsekwencje upodobnienia rozgrywki do pracy. Diabło III jako przypadek gry "zgamifikowanej"*, „Homo Ludens” 2015, nr 2(8), s. 46-62.

⁸⁸ Co w odniesieniu do narracji i opowieści nie jest wcale *novum*, jednak w strukturze gier, szczególnie dla ich projektantów, pozostaje elementem bardzo ważnym i wartym zapamiętania. Gry wyspecjalizowały się w projektowaniu oferowanych doznań tak bardzo, że pozostawiają w podświadomości poczucie "zepsutej rzeczywistości", gdy gracz wraca do świata realnego, który nie został zaprojektowany dla jego potrzeb, zob. J. McGonigal, *Reality is Broken. Why Games make us Better and how They Can Change the World*, New York 2011, s. 3.

⁸⁹ Czyli zanurzenia się w treści prezentowanej przez medium, co ma być możliwe głównie dzięki jego interakcyjności. Immersyjna interakcja wg niektórych badaczy jest właśnie tym elementem wyróżniającym gry wideo spośród innych mediów cyfrowych, których sama interaktywność bywała mylona z aktywną interpretacyjnością, zob. J. Dovey, W. H. Kennedy, op. cit., s. 8.

⁹⁰ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 24. Szeroko na temat elementów emersyjnych zob. Ibidem, s. 69-150.

⁹¹ J. Dovey, W. H. Kennedy, op. cit., s. 14.

przyczynowo skutkowych w odbiorze/rozumieniu treści⁹². Jest to jednak pułapka, którą zauważymy, gdy przypomnimy sobie, że gry wideo nie są przezroczystym, dostępnym ogólnie medium, ale efektem obcowania z półproduktem jakim jest oprogramowanie, tworzone i dostarczane zgodnie z zapotrzebowaniem rynku. Nie ma dla produktów kultury ucieczki przed utowarowieniem, nawet ich popularność oraz przywiązanie fanów jest tu wręcz czynnikiem intensyfikującym⁹³. Gry rzadko mają zatem na celu wpływanie na samych graczy, zaś bardzo często będą determinowane ich upodobaniami oraz znanymi im kodami kulturowymi. Stwierdzenie to pozwoli nie tylko nie zbłądzić autorowi tej rozprawy, ale stanowi fundament moich rozważań.

Warto w tym miejscu zaznaczyć, że z powodu wspomnianej immersji, konstrukcja świata przedstawionego (ang. *setting*) ma olbrzymie znaczenie dla popularności gry. Dlatego właśnie światy, które odniosły sukces w innych grach albo poza medium gier (czyli światy książkowe lub filmowe), są tak mocno eksploatowane. W latach 2014-2016 mogliśmy zaobserwować niezwykle wprost wysyp gier wideo osadzonych w światach *Warhammer* wydawnictwa Games-Workshop⁹⁴- jakoś tych tytułów nie jest przedmiotem tej rozprawy, jednak fakt, że tak wielu developerów sięgnęło po gotowy świat w tym samym momencie, świadczy o sile jaką na rynku gier jest wyrobiona marka *settingu*.

O sile świata gry stanowi wiele czynników, które warunkuje wspomniana już immersja⁹⁵ - w okresie szczytowej popularności sagi *Star Wars*, rynek odczuwał olbrzymie zapotrzebowanie na kosmiczne symulatory oraz epickie opowieści osadzone w odległej przyszłości. Wynikało to rzecz jasna z faktu, iż miłośnicy science-fiction pragnęli sami zasiąść za sterami kosmicznego myśliciela lub przeżywać niezwykle przygody z karabinem laserowym w rękę. Jest to oczywiście truizm, o którym nie warto byłoby nawet wspomnieć, gdyby nie podejrzenie, że zapotrzebowanie na określone motywy w grach i ich światach, nie są warunkowane jedynie przez sezonowe trendy.

Jednym z motywów oraz jednocześnie kontekstów, które odnajdujemy w opowieściach gier są treści i konstrukcje religijne i/lub mityczne. Ich kształt, rola w narracji, nasycenie ich treścią narracyjną oraz znaczenie w rozmaitych kontekstach - także społecznym, będą właśnie przedmiotem moich rozważań.

⁹² Sama narracja jest też kognitywna i z uwagi na ludzką dyspozycję, rządzi nią prawo przyczynowości – zob. E. Szczęsna, op. cit., s. 253.

⁹³J. Dovey, W. H. Kennedy, op. cit., s. 18-19.

⁹⁴ Swoistą tajemnicą poliszynela jest fakt, że Games Workshop udzieliło licencji na tak wiele tytułów z powodu kłopotów finansowych w jakie popadło na głównym polu swojej działalności - rynku gier bitewnych (ang. *Tabletop wargames*).

⁹⁵ Znaczenie tej kategorii jest wg niektórych badaczy nie do przecenienia. O rozwoju i przyszłości gier w formie zwrotu hiperimersyjnego zob. G. S. Freyermuth, op. cit., s. 106-108.

1.1.5. Rozgrywka jako odczytanie – strategie lekturowe w grach

Stosunek rozgrywki jako aktu działania wobec statycznej gry – artefaktu kultury, jest wyraźnie odmienny od relacji tekstu literackiego z aktem działania – odczytaniem. Już samo sięganie po gry, czy w ogóle treści nowo medialne, w kontekście lekturowym jest nieoczywiste i wymaga swoistej odwagi, co słusznie zauważa Bogusława Bodzioch-Bryła, pisząc o lęku jaki współczesny czytelnik ma wobec cyfrowych tekstów kultury⁹⁶. Pozorne podobieństwo znika, gdy uświadomimy sobie głęboką różnicę pomiędzy pozycją gracza a czytelnika i nie chodzi tu bynajmniej o audiowizualne przedstawienia – te stanowią jedynie rewokalizację literatury, uwolnienie jej z płaskiego medium druku, co zresztą może być rozpatrywane jako swoisty powrót do jej korzeni⁹⁷. Przede wszystkim ten pierwszy jest o wiele mocniej ukorzeniony w przestrzeni medialnej, jako prosument⁹⁸. Nie jest jedynie odbiorcą, ale bierze czynny udział w kreacji swojego medium⁹⁹, zarówno jako komentator, jak i dosłownie twórca treści – np. gdy gra zakłada rozgrywkę wieloosobową i gracz występuje jako postać niezależna w rozgrywkach innych graczy. Głos graczy jest o wiele lepiej słyszalny niż odbiorców dowolnego innego medium, gdyż tworzą oni modyfikacje gier, kreują treść na forach czy w mediach społecznościowych, a ich oceny kolejnych gier, na takich platformach jak Steam czy Metacritic, wyraźnie odbijają się na sprzedaży konkretnych tytułów.

Nie tylko to jednak świadczy o unikalności pozycji graczy wobec tekstów gier, należy bowiem rozpatrzyć także zagadnienie strategii lekturowych. Choć teksty literackie od dawna rozpatruje się już jako podległe indywidualnym odczytaniom i internalizacji, a nawet ich lektura bywa rozpatrywana jako introspekcja, gdy czytelnik korzysta z tekstu by odczytać samego siebie¹⁰⁰, nadal stosunkowo rzadko myśli się o wyraźnym wpływie czytelnika na odczytywany tekst. Unikalność pozycji gracza nie polega na tym, że gra nie podlega odczytaniu. Moim zdaniem jest to jednak tylko część aktu działania – rozgrywki, którą należy

⁹⁶ B. Bodzioch-Bryła, *Sploty: przepływy, architektury, hybrydy, polska e-poezja w dobie procesualności konwergencji*, Kraków 2019, s. 343.

⁹⁷ Ibidem, s. 43.

⁹⁸ O prosumencie jako kategorii na rynku kultury zob. A. Regiewicz, *Komparatystyka jako sposób badania nowych mediów*, „Teksty Drugie...” 2014, nr 2 (146), s. 69. O prosumpcji na różnych poziomach w przypadku gier fabularnych zob. D. Porczyński, *Prosumpcja w polskim fandomie gier fabularnych*, [w:] *Prosumpcja: Pomiędzy podejściem apokaliptycznym a emancypującym*, pod red. P. Siudy, T. Żaglewskiego, Bydgoszcz 2014, s. 128.

⁹⁹ Co w ogóle może wyróżniać odbiorców tekstów cyfrowych – Bogusława Bodzioch-Bryła nazywa to aktem odbiorczej partycypacji lekturowej, co można rozumieć jako formowanie treści w toku jej odbioru, zob. B. Bodzioch-Bryła, op. cit., s. 43.

¹⁰⁰ Zob. M. Maryl, *Antropologia odbioru literatury - zagadnienia metodologiczne*, „Teksty Drugie...” 2009, nr 1–2, s. 230. Tam też o antropologicznym aspekcie badania literatury.

postrzegać dwoiście – jako akt twórczy, a następnie dopiero czytelniczy. Rozgrywka nie jest tylko odczytaniem tekstu, ale stanowi zarówno sam tekst jak i jego odczytanie. Gra jest gotowym do wykorzystania edytorem¹⁰¹, potencjałem, przy pomocy którego dopiero powstaje tekst, jednocześnie będąc odczytywanym. Nie zdecydowałbym się jednak na wskazanie gracza jako twórcy, gdyż jego rola w olbrzymiej większości ogranicza się do poskładania tekstu z gotowych, predefiniowanych elementów. To pozycja gracza, a nie jego rola, czyni go unikalnym rodzajem odbiorcy – rozgrywka składa się na powstanie i odczytanie tekstu jednocześnie, a im większa w tym funkcja samego gracza, tym bardziej „grows” czy też ludyczna jest narracja tekstu gry. To pozwala także odróżnić gry od np. literatury interaktywnej. Jay Dawid Bolter pisząc o propozycjach oferowania czytelnikom możliwości np. dokończenia czytanego rozdziału, nazywał to przenoszeniem ciężaru odpowiedzialności za tekst¹⁰². W przypadku gier twórcy oferują często graczom alternatywne zakończenia, jednak trudno mówić o przenoszeniu na nich odpowiedzialności – wręcz przeciwnie, to na autorach gier spoczywa coraz większy ciężar zagwarantowania interesujących wyborów, z których każdy musi prowadzić do satysfakcjonującej konkluzji. Co więcej, wielokrotne rozgrywanie tej samej gry, celem sprawdzenia wszystkich zakończeń, z pewnością nie powinno być rozpatrywane jako strategia twórcza, gdyż gracz występuje tu ewidentnie w roli badacza, oglądającego tekst z każdej strony.

Podobnie jak w przypadku literatury elektronicznej, możemy moim zdaniem mówić tu o zjawisku ciężenia ku czytelnictwu, tzn. gracz najczęściej dąży do zajęcia jak najmniej aktywnej pozycji, chcąc ograniczyć swoją obecność w działaniu do roli odbiorcy. Z tego powodu możemy mówić o imersji, poprzez pomijanie takich elementów jak interfejs czy kod tekstu, aby świadomie odbierać jedynie znaczenia i je interpretować¹⁰³. Innymi słowy gracz najchętniej postrzega siebie jako bohatera świata diegetycznego, nie zaś gracza świadomie dokonującego wyborów w teście gry. Takie meta odczytania jak najbardziej występują,

¹⁰¹ Raph Koster nazywa gry generatorami narracji, w odróżnieniu od historii, które są narracją – zob. R. Koster, op. cit., s. 88.

¹⁰² J. D. Bolter, *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, tłum. A. Małecka i M. Tabaczyński, Kraków–Bydgoszcz 2014, s. 192.

¹⁰³ O tym działaniu w odniesieniu do literatury elektronicznej zob. M. Wilk, *Co widać w literaturze elektronicznej i co dzięki temu wiemy?*, [w:] *Wypatrywanie. Filozoficzne aspekty języka, literatury i edukacji*, red. M. Wójcik-Dudek, E. Zygan, Katowice 2020, s. 157.

jednak zwykle wiążą się ze zbagatelizowaniem narracji, by np. zdobyć wszystkie osiągnięcia w grze¹⁰⁴.

Udział w rozgrywce niewątpliwie jest aktem działania, o czym świadczy choćby kategoria poziomu trudności, bardzo często pojawiająca się w grach, która pozwala określić stopień wyzwania, któremu musimy sprostać aby zapoznać się z narracją gry. Wielu twórców decyduje się jednak na wprowadzenie szczególnie mało wymagających poziomów, które umożliwiają samo poznanie historii opowiadanej w grze (jak np. poziom „Tylko opowieść” w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon*¹⁰⁵). Jest to charakterystyczne rozwarstwienie elementu ludycznego i narracyjnego, o którym wielokrotnie dyskutowano w przeszłości. W mojej pracy postaram się jednak przedstawić element ludyczny w samej narracji, który o wiele trudniej wyodrębnić niż np. poziom trudności walk z potworami.

1.2. Narratologia jako narzędzie badawcze w obszarze medium gier

Podstawowym zagadnieniem dla podjęcia rozważań nad narracyjnością konkretnego medium, jest jego przystawialność do kategorii tekstu narracji, opowieści oraz fabuły¹⁰⁶ – trzech stopni postrzegania treści w relacji twórcy tekstu oraz jego odbiorcy. Pojęcia te cytuję za Mieke Bal, która oferuje najczytelniejszą chyba ich wykładnię. Postaram się zmierzyć z wyzwaniem kolejnych wprowadzanych przez nią pojęć i ich możliwym zastosowaniem w badaniu gier. Choć Ona sama dość optymistycznie deklarowała otwartość proponowanej metodologii na nowe obszary badawcze¹⁰⁷, mam świadomość, że stworzone na potrzeby badania tekstu literackiego pojęcia mogą wymagać przynajmniej dostosowania do potrzeb interaktywnego medium cyfrowego.

Tekst narracyjny jest pozornie najprostszą do przełożenia kategorią – jest nim, ni mniej ni więcej, fizyczny obiekt, z którym obcujemy jako tekstem kultury. Fakt, że może on przyjąć formę cyfrowego zapisu danych odtwarzanych na rozmaitych aparatach, nie ma żadnego znaczenia, gdyż nie od dziś możemy czytać na nich np. powieści w formie ebooków.

¹⁰⁴ Są to tzw. *achievementy* – większość gier pozwala graczom śledzić swój progres w formie wyrażonej procentowo kompletacji – gracze często dążą do „zobaczenia w grze wszystkiego” co zmusza ich do wykraczania poza obszar immersyjnego odczytywania narracji.

¹⁰⁵ *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt Red 2015.

¹⁰⁶ Zob. M. Bal, op. cit., s. 8.

¹⁰⁷ *Ibidem*, s. 167.

Pojawia się tu jednak problem współtwórstwa narracji w obrębie interaktywnej treści obejmującej przecież problem naszej w niej sprawczości¹⁰⁸. Wszak czy podejmowane przez nas wybory w np. grze wideo, odcinające nas na stałe od części tekstu, nie wpływają tym samym na tekst jako taki? Moim zdaniem nie – łatwiej będzie mówić tu o sprawczości w formie fragmentarycznego odbioru tekstu, gdyż to właściwie robimy. Problem wyborów, które generują treść zamiast ją odcinać, możemy właściwie zbyć argumentem, iż tak naprawdę nie generujemy niczego, co nie zostałyby przewidziane przez twórców gry w ramach podarowanego nam „generatora” treści, jakim jest np. silnik gry wideo.

W grze *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*¹⁰⁹ dokonujemy słynnego już wyboru pomiędzy tzw. ścieżką Vernona Roche’a oraz ścieżką Iorwetha, tym samym określając czy naszym następnym *hubem*¹¹⁰ będzie obóz wojskowy, czy krasnoludzkie miasto. Niezależnie od podjętego wyboru, obie lokacje pozostają dostępne, odcina on dość sporą porcję treści narracyjnej przygotowanej przez scenarzystów i projektantów gry, co należy docenić jako odważny zabieg podkreślający sprawczość gracza, zwłaszcza w obliczu nieprzesadnej długości całej rozgrywki. Nie może tu jednak być mowy o współtworzeniu tekstu gry, ale raczej jego fakultatywnym charakterze. To niemal dosłownie przypomina opuszczenie rozdziału w powieści, który autor opisał jako opcjonalny i „dla chętnych”. To, że jego pominięcie (w przypadku gry, aby tego uniknąć zwykle należy całość ukończyć raz jeszcze, podejmując alternatywne wybory) pozbawi nas możliwości odbioru całości i tym samym wpłynie na odbiór, a nawet na powstanie opowieści i fabuły, nie ulega wątpliwości, jednak moim zdaniem kategorycznie nie bierzemy udziału w tworzeniu tekstu.

W tym samym *Wiedźminie*, otrzymujemy możliwość używania tzw. rzemiosła¹¹¹, dzięki któremu możemy stworzyć np. eliksiry, petardy czy oleje. Tym samym tworzymy treść, a że wykreowane przez nas przedmioty wpłyną na dalsze losy głównego bohatera (np. odwrócą losy trudnej potyczki i tym samym umożliwią poznanie dalszych przygód Geralta),

¹⁰⁸ Ang. *Agency*. O sprawczości jako unikalnej i kluczowej cesze gier zob. J. E. Webber, D. Griliopoulos, *Ten things video games can teach us*, Edinburgh 2017, s. 164. Jest ona o tyle trudna do zaprojektowania, iż oddanie zbyt szerokiej sprawczości w ręce graczy może posłużyć im do rozproszenia immersji i wrażenia realności świata gry – J. Stasiński, *Between particularity and the construction of the world. Mimesis in video games – levels, types, and contexts*, „Intersemiose – Revista Digital” 2013, nr 2 (4), s. 181. Jednocześnie jest to kluczowa kategoria dla narracji growej w ogóle, gdyż możemy ją rozumieć jako sumę tego, co gracz rozumie z wydarzeń, które wywołał lub przeżył – zob. H. Wei, J. Bizzocchi, T. Calvert, *Time and Space in Digital Game Storytelling*, „International Journal of Computer Games Technology” 2010, s. 3.

¹⁰⁹ *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, CD-Projekt RED 2011.

¹¹⁰ Od ang. *Hub* – centrum, w grach używane jako określenie bazy wypadowej, centrum uwagi gracza i geograficzna oś narracji.

¹¹¹ Ang. *Crafting* – słowo to zostało tu wyróżnione jako nazwa konkretnej i popularnej w tym gatunku gier mechaniki rozgrywki, nie zaś słowo potoczne.

moglibyśmy zasugerować, że tworzymy również coś w obrębie zainteresowań narratologii. I z całą pewnością tak jest, nie jest to jednak pod żadnym pozorem tekst. Poruszamy się wciąż w obrębie tekstu – gry, rozumianej jako dany nam wachlarz możliwości. Nawet w o wiele jaskrawszym przykładzie jakim jest *Minecraft*¹¹², gdzie właściwie sami określamy swoje cele a niemal nic w grze nie zmusza nas (a nawet nie namawia) do podjęcia konkretnych kroków, nadal snujemy się po tekście przygotowanym przez twórców. Problematyczna mogłaby być tu kwestia tzw. *modów*, czyli fanowskich modyfikacji do gier, które pomijają autorów gry i wpływają na przyjmowany przez nas tekst. Nie będzie jednak chyba nadużyciem, gdy utożsamię modderów z twórcami gry i uprosczę odbiór tekstu do obcowania z grą jako całością, zmodyfikowaną czy nie (kolejną komplikacją jest to, że możemy sami dobierać modyfikacje, które doinstalujemy do oprogramowania gry, jednak powraca tu wspomniana już fakultatywność tekstu gry).

W przypadku tzw. ołówkowych gier fabularnych, pojawia się o wiele bardziej skomplikowana kwestia mistrza gry, który dosłownie jest autorem tekstu narracyjnego. W takim razie musimy rozdzielić obcowanie z grą przez gracza, dla którego tekstem jest zarówno treść przygody stworzona przez mistrza gry jak i przeczytane wcześniej podręczniki, oraz mistrza gry, który znajduje się w meta pozycji względem tekstu narracyjnego.

W klasycznych ołówkowych grach fabularnych relacja nadawcy i odbiorcy komunikatu jest zupełnie inna w przypadku gracza i Mistrza Gry. Ten pierwszy otrzymuje koherentny produkt – tekst narracyjny, na który składają się:

- mechanika, której językiem opisany jest świat diegetyczny i która wprawia go w ruch – jest to zarówno interfejs gry (fizyczne elementy, z którymi obcuje gracz podczas rozgrywki, jak podręcznik i kostki)¹¹³, jak i realizacja zasad gry w konkretnej grupie;
- świat diegetyczny rozumiany zarówno jako uniwersum przygotowane przez twórców, jak i jego konkretne przedstawienie w danej grupie;
- przygotowany wcześniej scenariusz gry, którego autorstwo może należeć do profesjonalnych twórców – np. autorów gry lub konkretnego Mistrza Gry, który pokusił się o samodzielne przygotowanie historii dla graczy;

¹¹² *Minecraft*, Mojang 2009.

¹¹³ Na temat miejsca interfejsu w relacji gry jako medium i gracza-odbiorcy zob. P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 151.

- realizacja scenariusza, który nim zmieni się w koherentną fabułę musi przejść przez filtr kompetencji i interakcji wszystkich graczy oraz Mistrza Gry.

Jak widzimy w przedstawionych punktach, Mistrz Gry znajduje się wewnątrz gry rozumianej jako produkt, z którym obcuje gracz. W jego przypadku nawet gdy realizuje napisany przez innych autorów scenariusz, nie można mówić o obcowaniu z gotowym tekstem narracyjnym – zmieni się on w opowieść dopiero po realizacji w trakcie sesji. Wielu autorów, tak podręczników jak i gotowych scenariuszy do RPG, doskonale zdaje sobie z tego sprawę. W przygotowanych przez nich tekstach widzimy często porady dla Mistrzów Gry jak dobrze realizować nawet gotowe scenariusze. W suplementach do *Dungeons&Dragons* znaleźć możemy tak daleko idące ułatwienia, jak gotowe fragmenty tekstu przygotowane do odczytania graczom¹¹⁴. Niezależnie jednak od tego czy Mistrz Gry stosuje się do podobnych zaleceń (ani czy w ogóle korzysta z gotowych scenariuszy), jego pozycja i udział w tworzeniu opowieści znajdują się na zupełnie innym poziomie. Można by się nawet pokusić o stwierdzenie, że Mistrz Gry jest dla graczy rodzajem interfejsu, a nawet częścią gry, rozumianej jako medium. Z punktu widzenia autorów gry pozostaje on jednak jedynie graczem o szczególnej roli – odbiorcą ich produktu.

Warto przy okazji wspomnieć o istnieniu nurtu wśród niezależnych (tzw. *indie*) gier RPG, w którym Mistrz Gry nie występuje. Gracze wspólnie tworzą w ich opowieść, np. w formie psychodramy¹¹⁵. Jako przedmiot badań, gry te wydają się bardzo ciekawą propozycją (znalazły też poklask i uznanie wśród miłośników gier fabularnych¹¹⁶), jednak z uwagi na ich niszowość, zauważalną nawet w obrębie ołówkowych gier RPG, niestety nie poświęcę im więcej miejsca.

¹¹⁴ W 3 ed. *D&D* widzimy to np. w scenariuszu *Bezstoneczna Cytadela* – „Stara droga przechodzi na wschód od wąskiego parowu. W miejscu najbliższej szczeliny kilka połamanych kolumn wystaje z ziemi tam, gdzie parów poszerza się, otwierając się w coś podobnego bardziej do głębokiego, lecz wąskiego kanionu. Dwie kolumny są proste, lecz większość przechyliła się ku ziemi. Inne są połamane, a kilka najwyraźniej wpadło w osłonięte mrokiem głębiny. Parę podobnych kolumn widać po przeciwległej stronie parowu”, zob. B. R. Cordell, *Bezstoneczna Cytadela*, tłum. P. Kucharski, Warszawa 2002, s. 4. W najpopularniejszej obecnie 5 ed. możemy to zaobserwować np. w suplementie *Curse of Strahd*. W zawartej tam krótkiej przygodzie *Death house* autorzy przygotowali dla Mistrzów Gry następującą pomoc (w treści podręcznika znajdujemy nawet polecenie – „Once they reach the village, read”): „The gravel road leads to a village, its tall houses dark as tombstones. Nestled among these solemn dwellings are a handful of closed-up shops. Even the tavern is shut tight. A soft whimpering draws your eye toward a pair of children standing in the middle of an otherwise life-less street”. C. Perkins, *Curse of Strahd*, Uxbridge 2016, s. 211.

¹¹⁵ M. Oracz, *De Profundis. Gra na pograniczu szaleństwa*, Gliwice 2001.

¹¹⁶ <https://rpggeek.com/rpg/2029/de-profundis> (link z dnia 07.06.2020).

1.2.1 Tekst

W tym miejscu chciałbym jedynie wskazać moje rozumienie powyższej kategorii i miejsce gier w jej obrębie¹¹⁷. Za Ryszardem Nyczem¹¹⁸, posługuję się tu definicją tekstu poprzez redukcję kategorii intertekstualności, zaś teksty rozumiem jako artefakty będące przedmiotem badań i współzależności intertekstualnych. Wpisując się doskonale we współczesne badania interdyscyplinarne, szerokie rozumienie kategorii tekstu sprzyja dostosowaniu metodologii i zainteresowań humanistyki do współczesnej przestrzeni kulturowej i medialnej. Tym samym rozumiem tekst nie tylko jako obiekt podlegający odczytaniu, ale który jako taki, może okazać się wpływowy w odbiorze kolejnych tekstów.

1.2.1.1 Obecność narratora w medium gier

Kwestia osobowości narratora jest chyba najważniejszym i najbardziej palącym zagadnieniem w refleksji nad narracyjnością mediów. Nim jednak zmierzę się z dostosowaniem tych kategorii, stworzonych na potrzebę badań literaturoznawczych, do medium growego, muszę pochylić się nad kwestią bardziej ogólną. W badaniu gier bardzo często rozpatrujemy ich treść narracyjną w oderwaniu od technikaliów. Wyciągamy świat diegetyczny z produktu gry jako całości, aby pochylić się nad detalami wykreowanej symulacji i snutej opowieści, pomijając sposób ich realizacji¹¹⁹. Wydaje się to nie tyle błędem, co tylko jedną z możliwych dróg. Podobnie możemy rozmawiać o treści obejrzanego filmu, wskazując jedynie na zawilosci przedstawionej historii, a pomijając takie zagadnienia jak montaż, zdjęcia czy muzyka. W przypadku gier omawianie świata diegetycznego z pominięciem, np. interfejsu, czy konstrukcji gry w obrębie określonego gatunku, może być traktowane nie tylko jako rozpoznanie niepełne, ale wręcz niewłaściwe dla omawianego medium (bo w istocie omawiamy tym samym książkę „zaklętą” w samej grze¹²⁰). Postaram się zatem patrzeć na gry całościowo, co być może oddali moje rozpoznanie od refleksji literaturoznawczej, ale pozwoli na dostosowanie wytworzonej w obrębie tego obszaru badań metodologii do medium gier.

¹¹⁷ Dyskusja dot. pytania czy gry mogą być traktowane jako teksty zob. K. Prajzner, *Narracja*, [w:] *Wprowadzenie do...*, s. 16.

¹¹⁸ Definicja intertekstualności jako kategorii obejmującej współzależność wytwarzania i odbioru tekstów od znajomości innych tekstów, w tym „architekstów” – zob. R. Nycz, op. cit., s. 62.

¹¹⁹ Robi tak np. Piotr Kubiński w swojej pracy poświęconej poetyce gier wideo. W tym konkretnym przypadku zabieg wydaje się całkowicie zrozumiały i słuszny, gdyż autorowi zależało przede wszystkim na przedstawieniu tych aspektów gier, które pozwalają nam zagłębić się w świecie diegetycznym – immersja, oraz tych które nas z niego wyciągają – emersja. Zob. P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 69.

¹²⁰ O tym co jest a co nie jest grą w grze zob. R. Koster, op. cit., s. 34-101.

Również w przypadku wskazywania narratora w grze rozumianej jako tekst, kwestia czy weźmiemy pod uwagę opowieść świata diegetycznego czy też gry rozumianej jako całość, jest kluczowe. Można to świetnie zaobserwować na podstawie kwestii awatara, który występuje (jeżeli występuje) w wielu różnych formach – bardziej lub mniej dążących do utożsamienia osoby gracza z bohaterem opowieści. W przypadku gier pierwszoosobowych lub trzecioosobowych sprawa wydaje się raczej oczywista (choć wcale taka nie jest, o czym później). Jednak, np. w grach strategicznych trudno byłoby wskazać awatara, nie byłoby też możliwe utożsamienie go z narratorem¹²¹. W grach z serii *Command&Conquer* możemy uzyskać różne odpowiedzi, w zależności od tego czy przyglądamy się grze jako całości, czy jedynie wydzielonej z niej opowieści świata diegetycznego¹²². W rozgrywce dowodzimy grupami żołnierzy i pojazdów, budując rozmaite struktury, i zbierając surowce naturalne. W grze nie znajdziemy konkretnej reprezentacji gracza, a pojawiający się bohaterowie, którzy biorą udział w scenariuszach gdzie kierujemy tylko jedną postacią (np. Tanya w serii *Red Alert*), zwracają się do gracza w drugiej osobie. O ile jednak w części ludonarracyjnej (tj. rozgrywce) nie znajdziemy takiej reprezentacji, tak w narracjach pozaludycznych – przerywnikach filmowych i odprawach, przedstawione postacie świata gry zwracają się do nas w drugiej osobie, co zdecydowanie bardziej pasowałoby do np. strzelanki pierwszoosobowej (FPS).

Mieke Bal wskazuje na dwa podstawowe typy narratorów – narratora postać i narratora zewnętrznego. Ten pierwszy uczestniczy w wydarzeniach opisywanej historii, podczas gdy drugi opowiada ją jedynie, często przyjmując formę narratora wszechwiedzącego (np. podając rozmaite informacje, których bohaterowie nie tylko nie powinni, ale wręcz nie mogli znać w danym momencie czasu świata przedstawionego).

W medium gier możemy łatwo przystawić wspomniane kategorie do konkretnych gatunków. Tam gdzie łatwo możemy wskazać swój awatar, tj. cyfrową reprezentację samego gracza oraz gdzie wskazana postać jest uczestnikiem (najczęściej głównym bohaterem) przedstawianej opowieści, mamy do czynienia z narratorem postacią.

Wypada w tym miejscu jednak zwrócić uwagę na to, że w takich grach (np. fabularnych grach trzecioosobowych lub grach akcji) często pojawia się dodatkowy narrator zewnętrzny. Dzieje się tak gdy mamy do czynienia np. z rekonstrukcją wydarzeń, o których

¹²¹ Problem tożsamości narracyjnej gracza w tekstach gier znakomicie omawia M. Kłosiński, *Hermeneutyka Gier Wideo*, Olsztyn 2018, s. 65.

¹²² Reprezentatywnym przykładem serii może być *Red Alert 2*, Westwood Studios 2000.

narrator zewnętrzny nam opowiada – a cała gra jest stylizowana na retrospekcję. Co więcej często narratorem zewnętrznym i narratorem postacią jest ten sam bohater opowieści¹²³, będąc jednak w innym okresie swojego życia. Z kolei w grach, których awatar ukryty jest np. w narracji pozaludycznej – jak choćby we wspomnianej serii *Red Alert*, możemy śmiało mówić o narradorze zewnętrznym. Mimo, że według logiki świata diegetycznego nasz bohater uczestniczy we wszystkich przedstawionych w grze wydarzeniach, jego osoba nie jest częścią rozgrywki. Wiąże się to między innymi z potrzebą dostarczania przez interfejs gry o wiele większej ilości informacji, niż byłoby możliwe w przypadku gry z wyraźnie zaznaczonym awatarem. Np. w symulatorach ekonomicznych i tzw. tycoon'ach¹²⁴ interfejs gry w postaci rozmaitych pasków, okien i tabelki dostarcza nam olbrzymią liczbę danych i musi pozostawać łatwo dostępny. Gdybyśmy np. w *Sim City* sterowali jedynie osobą burmistrza, który krąży niespokojnie po swoim gabinecie, a potrzebne mu dane i wydawane decyzje może komunikować jedynie poprzez swoją sekretarkę, gra zapewne byłaby niegrywalna i bardziej niż symulator ekonomiczny przypominałaby symulator wpadającego w depresję pracoholika. Tym samym gry strategiczne często sugerują istnienie reprezentacji gracza¹²⁵, jednak występuje ona tylko w opowieści świata diegetycznego i pozaludycznych elementach narracji. W samej rozgrywce awatar, rozumiany jako poddane kontroli gracza postaci, jest rozproszony i trudny do wskazania jako osoba narratora.

Pomimo pozornej nieprzydatności tak zarysowanego podziału, kwestia czy narrator uczestniczy w opowiadanej w grze historii pozostaje bardzo istotna dla analizy samej narracji.

Dla obsadzenia, czy też wskazania narratora istotną do rozważenia kwestią pozostaje fokalizacja – w przypadku gier wideo jest ona związana z ukazaniem świata diegetycznego i/lub pracą kamery¹²⁶ (która może być zafiksowana w jednej pozycji, ruchoma lecz autonomiczna oraz oddana do dyspozycji gracza). Do samej fokalizacji i jej relacji z kamerą w grze wróć za chwilę, jednak by zachować przejrzystość wywodu najpierw muszę wspomnieć o kategorii percypowalności narratora. To jak klarownie tekst gry odpowiada nam na pytanie kim jest narrator, jest uzależnione od gatunku samej gry i stopnia rozproszenia źródeł narracji.

¹²³ Możemy to zaobserwować np. w grach z serii *Max Payne – Max Payne I*, Remedy Entertainment 2001.

¹²⁴ Nazywa się tak gry symulujące rozwój miasta lub przedsiębiorstwa. Przykładem takiej gry może być *Sim City*, Maxis 1989.

¹²⁵ Jest tak np. w grze *Tropico*, PopTop Software 2001. W tej grze wcielamy się w dyktatora niewielkiej tropikalnej wyspy, którego postać widzimy jednak wyłącznie poza obszarem samej rozgrywki – w menu oraz na pudełku z grą.

¹²⁶ O rodzajach kamer i problematyczności w oddawaniu kontroli nad nimi w ręce gracza zob. S. Rogers, op. cit., s. 142.

W powieściach Andrzeja Sapkowskiego z popularnej *Sagi o Wiedźminie*, liczne poszlaki wskazują, że narratorem całej opowieści jest Jaskier – przyjaciel głównego bohatera i późniejszy kronikarz jego przygód. Miejscami autor sygnalizuje nam to wstawkami z twórczości poety oraz stylizacją. Nie jest to jednak zabieg konsekwentny i trudno byłoby wskazać Jaskra jako wyłącznego narratora, zwłaszcza że znajdujemy w tekście sceny, których autorstwo zostało wyraźnie przypisane innym postaciom ze świata powieści (jak np. kronika bitwy pod Brenną).

W grach autorstwa polskiego studia CD Projekt Red, które w logice świata w nich przedstawionego stanowią kontynuację przygód bohaterów powieści, zabieg ten jest utrzymany, jednak jest jeszcze bardziej rozmyty niż miało to miejsce w przypadku powieści. Widzimy Jaskra w roli narratora kilku scen pozaludycznych (jak filmowe wprowadzenie do trzeciej części gry). Jaskier występuje również jako bohater niezależny (NPC¹²⁷), którego Geralt może kilkakrotnie spotkać na przestrzeni wszystkich trzech gier, żadne z tych spotkań nie wskazuje jednak by artysta dokładnie śledził losy bohatera. W wypadku tej gry, podobnie jak w powieści, która ją zainspirowała, rola Jaskra jako narratora jest śladowa i właściwie należy ją traktować jako stylizację, a sam narrator nie jest wyraźnie percypowalny.

W przypadku gier, których opowieść jest odpowiednio bogata lub głęboko zaszyta w mechanizmach rozgrywki, narrator zewnętrzny wydaje się być niezbędny, pełni on bowiem funkcję informacyjną, tym samym wpisując się w kompleksową strukturę, którą szeroko moglibyśmy określić interfejsem¹²⁸. Nie chodzi tu oczywiście o technalia i porady dotyczące obsługi programu gry, ale o informacje potrzebne nam do eksplorowania świata diegetycznego i zagłębiania się w nim. Będą to np. wyświetlane nam na ekranie nazwy lokacji, do których wkraczamy, krótkie opisy pierwszy raz napotkanych stworzeń lub zjawisk – w tym także wpisy do tzw. dziennika¹²⁹. Czasami, choć nie zawsze, gra wskazuje nam autorstwo konkretnego fragmentu tekstu, przypisując je różnym postaciom ze świata diegetycznego. Niezależnie od tego czy autorów tych będziemy mieli okazję spotkać jako bohaterów niezależnych, fragmenty te składają się na rozproszonego narratora. Zdarza się nawet, że przemówi do nas główny bohater gry, którego każdym krokiem dotychczas sterowaliśmy, by wygłosić złośliwą, zabawną lub użyteczną uwagę dotyczącą np. jego

¹²⁷ Ang. *Non Playable Character* – dosł. *Niegrywalna postać*.

¹²⁸ O tym czym jest interfejs zob. P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 154-155.

¹²⁹ Różne gatunki i serie gier nadają tej funkcjonalności rozmaite nazwy, które można jednak zbiorczo podsumować tym właśnie określeniem.

obecnej sytuacji¹³⁰. Nie sprawia to jednak, że możemy od razu i z całkowitą pewnością wskazać go jako narratora. W grach wideo narrator postać i narrator zewnętrzny bardzo często koegzystują, tworząc proponowaną przeze mnie kategorię narratora rozproszonego. Jest on, co wynika z samej natury gier jako medium, mniej percypowalny niż wyraziści narratorzy klasycznych mediów i uważam, że niemożność wyraźnego, i jednostkowego wskazania nie czyni go wcale zbędną kategorią w rozpoznaniu narratologicznym gier. Narrator zewnętrzny może wystąpić jako część składowa narratora rozporoszonego zarówno spoza spójnej opowieści rozgrywki, jak i dosłownie z głębi świata diegetycznego. W taki sposób możemy potraktować np. narrację tzw. audiologów¹³¹. W tej formie narrator zewnętrzny pełni przede wszystkim funkcję objaśniającą, a w logice świata przedstawionego tekst z którym się zapoznajemy pochodzi z jego głębi, której często nie będziemy mogli doświadczyć w samej rozgrywce. Tym samym obiekt logicznie istotny jedynie dla bohatera gry, zawiera treść skierowaną z kolei wyłącznie do gracza. To chęć pogłębienia doświadczenia immersji ma nas prowadzić do zapoznawania się z tego rodzaju wstawkami, podczas gdy dla płynnego przebiegu samej rozgrywki pozostają one właściwie nie relewantne.

Proponując kategorię narratora rozproszonego, kieruję się przede wszystkim funkcjonalnością takiego terminu, rozumiejąc tutaj narratora jako sumę sposobów informowania gracza o przebiegu opowieści. Konkretyzacja umiejscowienia narratora nie wydaje się ważna, z tym szczególnym wyjątkiem, gdy jest ona istotna dla samej opowieści (gdy np. z czasem odkrywamy, że narratorem jest konkretna postać ze świata diegetycznego, co powinno wpłynąć na nasz odbiór treści narracyjnej). W istocie najważniejsze wydaje się tu umiejscowienie narratora na skali percypowalności, którą w odróżnieniu od ostrej kategoryzacji w przypadku gier, powinniśmy stopniować¹³². Przykładem obrazującym złożoność problemu percypowalności narratora w grach jest *Total War: Warhammer*¹³³. Mimo, iż jest to gra strategiczna, w której kierujemy losami całych nacji, a w sekwencjach bitewnych pod naszą kontrolę oddawane są setki żołnierzy, gra wyraźnie wskazuje głównego bohatera każdorazowej rozgrywki. Rozpoczynając nową rozgrywkę wybieramy nie tylko

¹³⁰ Świetnie widać to w grze *Gibbous. A Cthulhu Adventure*, Stuck In Attic 2019. W kilku sekwencjach tej gry przygodowej, przejmujemy kontrolę nad przerysowanym detektywem Donem R. Ketype, którego każdy aspekt łącznie z nazwiskiem ma stanowić nawiązanie do konwencji noir. Z jego ust usłyszymy też sporo zabawnych, choć gorzkich słów, gdyż bohater ten sam prowadzi narrację scen w których występuje.

¹³¹ Tak w branży gier określane są napotykanie w trakcie gry nagrania audio, których celem jest rozbudowanie świata diegetycznego o nieprzedstawione w trakcie rozgrywki szczegóły. Zwykle zapoznanie się z ich treścią nie jest konieczne do ukończenia gry ani nawet powstania koherentnej fabuły w trakcie gry rozumianej jako odczytywanie tekstu. Dobrym przykładem wykorzystaniem tego zabiegu jest gra *BioShock*, 2K Games 2007.

¹³² O percypowalności narratora zob. M. Bał, op. cit., s. 27.

¹³³ *Total War: Warhammer*, Creative Assembly 2016.

frakcję, na której czele staniemy ale również tzw. Legendarnego Lorda, z którym zostajemy utożsamieni w relacji z narratorem. To właśnie do niego, w drugiej osobie zwracać się będzie narrator, wypełniając wspomnianą już funkcję informacyjną. W tej grze tym narratorem zewnętrznym jest zawsze ten sam wędrowny mędrzec – prorok, który w filmie wprowadzającym wieszczy rychłą zagładę świata. Gdy rozpoczniemy grę na czele jednej z dobrych frakcji¹³⁴, będzie on nas skłaniał do przygotowania się do odparcia nadchodzącej zagłady. Zupełnie inaczej jednak zachowa się, gdy rozpoczniemy grę w roli Wszechwybrańca Chaosu Archaona – wtedy narrator będzie nas skłaniał do podboju świata śmiertelników, a z czasem dołączy do nas ujawniając swoją prawdziwą formę – demona, który jedynie mamlił umysły słabych śmiertelników pod fałszywą postacią. Tym samym narrator zewnętrzny zostaje przeobrażony w narratorka postać, co byłoby bardzo radykalnym zabiegiem, gdyby nie był to jedynie wątek poboczny całej gry. Widzimy tutaj, że niezależnie od formy w jakiej pojawia się w grach narrator, spełniana przez niego funkcja informacyjna jest nadrzędna zarówno wobec stylizacji, jak i ewentualnej roli przeznaczonej mu w samej opowieści.

Zagadnienia narratorka i agensa narracji nierozzerwalnie wiążą się z kategorią fokalizacji. Przedstawiana nam narracja oparta jest bowiem o rozpoznawalny fokalizator, czyli dosłownie skupiacz naszej uwagi. Przekładając język klasycznej narratologii na interaktywne medium audiowizualne jakim są gry, w roli fokalizatora znaleźć możemy tzw. kamerę. Jest to oczywiście jedynie kamera metaforyczna, gdyż w olbrzymiej większości gier twórcy nie posługują się takim urządzeniem fizycznym. Powinna ona być raczej rozumiana jako zawartość ekranu przedstawiająca konkretne ujęcie fragmentu świata diegetycznego – do obszaru „widzenia” kamery nie zaliczymy bowiem większości elementów interfejsu¹³⁵. Przyjmując za kryterium kategoryzacji świata diegetycznego, branża gier wyróżnia kamery pierwszoosobowe i trzecioosobowe, w tych drugich zawierając jeszcze kamerę w rzucie izometrycznym, o której warto wspomnieć z uwagi na jej częste wykorzystanie. Z kolei gdy kryterium jest możliwa zmiana pozycji kamery, możemy mówić o kamerze zafiksowanej w jednym rzucie, zmieniającej pozycję oraz takiej nad którą częściowa lub pełna kontrola pozostawiona zostaje w gestii gracza. Przy okazji należy wspomnieć, że rozważania na temat kamery dotyczą właściwie wyłącznie gier trójwymiarowych¹³⁶. Podobnie ma ona niewielkie

¹³⁴ Choć kategorie dobra i zła, są w tym uniwersum mocno nieoczywiste, o czym później.

¹³⁵ O rodzajach i różnych elementach interfejsów zob. P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 184-185.

¹³⁶ Gdyż tylko w nich możemy mówić o istnieniu świata diegetycznego „poza okiem” kamery.

znaczenie w przypadku gier bez wyraźnej cyfrowej reprezentacji gracza¹³⁷. Jest to poniekąd zbieżne z zapotrzebowaniem konkretnych gier na rozbudowane pozadiegetyczne interfejsy. Gdy np. w symulatorach ekonomicznych wiedzę na temat naszych postępów zdobywamy przede wszystkim z wykresów i tabel, swoiste okno na świat diegetyczny, jakim jest kamera, staje się jedynie dodatkiem estetycznym. Podsumowując rozważania na temat relacji kamery-fokalizacji z poszukiwaniami agensa narracji, możemy wprost znaleźć korelacje pomiędzy ukonkretyzowanym punktem zainteresowania kamery, a łatwością we wskazaniu najważniejszego agensa narracji.

1.2.1.2 Komentarze nienarracyjne

Wskazywane w badaniach narratologicznych części tekstu, które z uwagi na swoją treść mogą zostać wykluczone z samej narracji, wydają się być bardzo przydatną kategorią w narratologicznym rozpoznaniu gier. W przypadku literatury o nienarracyjności tych komentarzy decydować miało ich nacechowanie ideologiczne, a przez to ich funkcja perswazyjna skierowana miała być wyłącznie w stronę odbiorcy¹³⁸. W medium gier mamy jednak do czynienia z obszarem właściwie nieobecnym w większości pozostałych mediów – poradami i wskazówkami, które mają na celu objaśnić użytkownikowi jak obsługiwać program gry. I tak o ile trudno sobie wyobrazić wstawki w powieści objaśniające jak właściwie należy ją czytać (pisemny poradnik jak nauczyć się czytać byłby chyba największym pomnikiem redundancji), tak w przypadku gier podobne poradniki są wręcz nieodzowne. Z uwagi na olbrzymie bogactwo gatunkowe gier oraz coraz modniejszy synkretyzm w ich obrębie, grania w gry wciąż musimy się uczyć. Dotyczy to zarówno gier wideo, jak i np. gier planszowych. Te drugie z uwagi na poziom złożoności i abstrakcyjność rozgrywki często są nawet dzielone na tzw. *entry games*¹³⁹ oraz *advanced games*¹⁴⁰. Trudność w obcowaniu z grą nie dotyczy jedynie odczytywania opowieści, ale w ogóle uczestniczenia w procesie rozgrywki. Np. niezrozumiałe zasady sterowania postacią uniemożliwią nam eksplorację świata diegetycznego, nie mówiąc już o poszukiwaniu zawartych w nich znaczeń. Interfejs gier potrafi być pełen różnych podpowiedzi i wskazówek, które nie tylko nie są częścią świata diegetycznego, ale stanowią wprost komunikat twórców gry do gracza z pominięciem całej skomplikowanej struktury gry, rozumianej jako tekst narracyjny. Trudno

¹³⁷ Yotam Shibolet proponuje koncepcję dynamicznego wiązania fokalizacji w grach z aktywnością gracza, która jest „ściągana” przez ważniejsze elementy rozgrywki jak np. bohaterów w podanym przez Niego przykładzie *Warcrafta III* – Y. Shibolet, *Game Movement as Enactive Focalization*, „Press Start” 2018, vol. 4 (2), s. 60.

¹³⁸ O komentarzach nienarracyjnych zob. M. Bał, op. cit., s. 31.

¹³⁹ Ang. dosł. *gry wprowadzające*.

¹⁴⁰ Ang. dosł. *gry zaawansowane*.

bowiem rozumieć jako treść narracyjną komunikat „aby podskoczyć naciśnij spację”. Jakkolwiek nie sposób wydzielić tych fragmentów z gry rozumianej jako produkt, tak z pewnością należy pominąć je w analizowaniu gry jako tekstu narracyjnego.

1.2.1.3 Opisy

Kategoria opisu jest chyba najtrudniejszym problemem z jakim należy się zmierzyć w przykładaniu metodologii narratologicznej do gier. Należy tu bowiem zwrócić uwagę na to jak zbliżona do tekstu literackiego jest sama narracja gry. I tak np. w ołówkowych grach RPG wygłaszane przez Mistrza Gry opisy miejsc i postaci napotykanych przez graczy w trakcie przygody, mogą być postrzegane jako niemal zbieżne z opisami literackimi, fakt że występują w formie ustnej zamiast pisemnej (wyjąwszy tu przygotowane przez twórców scenariuszy, gotowe do odczytania fragmenty) jest o wiele mniej znaczący niż przełożenie opisu tekstowego na język audiowizualny gier wideo. W tego typu grach mamy do czynienia zarówno z wizualizacją jak i audializacją treści, które w opowieści literackiej występowałyby jako tekst. Widzimy tu nie tylko olbrzymią konkretyzację treści, ale też z poddanie jej wybiórczej percepcji odbiorcy. To na czym skupi się uwaga gracza pozostaje w obszarze najważniejszych zainteresowań twórców gier, a umykanie istotnych dla opowieści i/lub samej rozgrywki fragmentów treści nadal jest bolączką owocującą dużym zapotrzebowaniem na wszelkiej maści poradniki i przewodniki po światach gier. O ile w klasycznym rozpoznaniu narratologicznym relacja opisu z narracyjnością wydaje się bardzo ważna¹⁴¹, tak w przypadku gier wideo jest dosłownie najważniejszym do rozpatrzenia elementem. Do kategorii opisu zaliczyć wypada zarówno część sfery tekstualnej gier, jak i właściwie całą ich sferę wizualną i audialną. Cokolwiek w grze zobaczymy lub usłyszymy musimy postrzegać jako świadomie przekazywaną nam treść. Pomijalność niektórych komunikatów audiowizualnych jest tu zupełnie arbitralna i niemożliwym jest wytyczenie wyraźnej granicy pomiędzy treściami istotnymi, i nieistotnymi dla narracji, która byłaby przystawialna do wszystkich gier.

Opis jako kategoria narracyjna nabrał w ostatniej dekadzie szczególnego znaczenia w branży gier za sprawą rosnącej popularności tzw. narracji środowiskowej¹⁴². Ma ona polegać na przesunięciu ciężaru narracyjnego z narracji tekstualnych i skierowanych wprost ku odbiorcy, na otoczenie, którego prawidłowe odczytanie może być o wiele trudniejsze, lecz dawać może o wiele większą satysfakcję. Warto w tym miejscu zauważyć, że jest to nie tylko

¹⁴¹ Zob. M. Bal, op. cit., s. 37.

¹⁴² Ang. *Environmental narrative*. O przestrzeni w grach jako obszarze narracyjnym zob. H. Wei, op. cit., s. 51-71.

trend wśród projektantów gier, ale także swoiście rozumiana strategia czytelnicza. Bogate środowiska otaczające bohaterów gier nie są bowiem niczym nowym i to czy gra kładzie nacisk na narrację klasyczną czy środowiskową, podpada ocenie nie tylko krytyków lecz także wybiórczemu odbiorowi samych graczy. Trend ten zyskał szczególną popularność na fali artystycznego i komercyjnego sukcesu serii *Dark Souls*¹⁴³. Jest to w istocie mocno nasycona treścią narracyjną, trzecioosobowa gra akcji. Z uwagi jednak na istniejący w niej system rozwoju postaci oraz charakterystyczny dla gier cRPG¹⁴⁴ mechanizm zdobywania punktów doświadczenia z pokonanych wrogów, jest często zaliczana do gatunku gier fabularnych. W porównaniu jednak z bardziej klasycznymi przedstawicielami tego gatunku, posiada bardzo niewiele treści tekstualnej – napotkani bohaterowie niezależni mają do wypowiedzenia zaledwie kilka kwestii, a w całym programie gry próżno szukać gadatliwego narratora zewnętrznego. Próbując uzasadnić „fabularność” tej serii, staramy się dostrzegać rozmaite treści w trójwymiarowym otoczeniu kolejnych lokacji oraz w graficznej formie napotykanym postaci. Nie jest moim celem, ani też nie leży w moich kompetencjach, definitywne rozstrzygnięcie czy możemy tu mówić o skutecznym przeniesieniu ciężaru narracji na opis, czy też jest to skutek alternatywnej strategii czytelniczej i dobra wola odbiorców tekstu. Nie sposób jednak odmówić zarysowanemu tu trendowi wpływu na branżę gier.

Ze swojej natury opis jest statyczny i nie powinien być postrzegany jako część dynamicznej narracji, która posiada swoje tempo. W przypadku gier jednak statyczność opisu jest trudniejsza do rozpoznania, gdyż możemy mieć do czynienia z opisami w dynamicznych scenach. Tu jednak z pomocą przychodzi nam wspomniana już kategoria pomijalności – jeżeli twórcy pokazują nam jakąś treść przez bardzo krótki czas, nie pozwalając jednocześnie łatwo do niej wrócić, trudno się spodziewać aby zawarli w niej istotne dla opowieści treści narracyjne. Jeżeli nasz bohater np. zostanie porwany przez rwącą rzekę, to faktura wystających z niej skał, które będziemy mijać w szalonym pędzie, prawdopodobnie nie jest istotna dla opowieści gry¹⁴⁵.

Dzięki wspomnianej pomijalności, mogę łatwo powiązać moje rozpoznanie z klasyczną narratologią. W ocenie, choć nadal całkowicie subiektywnej, relewantności opisu

¹⁴³ *Dark Souls*, From Software 2011.

¹⁴⁴ And. *computer Role Playing Game* – komputerowa gra fabularna, ten akronim służy w branży growej rozróżnieniu tychże od papierowo-ołówkowych gier fabularnych.

¹⁴⁵ Z taką sceną mamy np. do czynienia w grze *Tomb Raider*, Crystal Dynamics 2013.

dla tekstu narracyjnego w grach jest jego motywacja¹⁴⁶. Tak jak w przypadku badań nad literaturą, o motywacji opisu świadczy zmysłowe doznanie, bądź działanie agensa narracji, tak w przypadku charakterystycznego dla opowieści gier narratora rozporoszonego, należy raczej szukać źródła motywacji opisu w szerszym kontekście. Zgadzając się z postulatem, aby nie łączyć tworu narratora z autorem czy zespołem twórców, w przypadku gier, muszę uwzględnić niemożliwość wyraźnego określenia agensa narracji (przynajmniej w formie jednostkowej). Podobnie rozproszenie formy opisu z treści tekstualnej w medium audiowizualnym, niestroniącym zresztą od posługiwania się tekstem sprawia, że aby ukonkretyzować źródło motywacji opisu, należałoby doszukiwać się kolejnej metakreacji stojącej jeszcze za narratorem rozproszonym. Pomijając wyraźną karkołomność podobnego zabiegu, wydaje się on zupełnie zbyteczny. Zamiast tego, nie łącząc motywacji opisu z osobą czy osobami autora, mogę się pokusić o nieco nieintuicyjne sięgnięcie w przeciwnym kierunku relacji komunikatu, jakim jest narracyjny tekst gry. Obserwując poziom interakcji jakiego odczytanie konkretnego opisu wymaga od gracza, możemy zmierzyć się z proponowanymi w narratologii trzema rodzajami motywacji. Zostały one tam połączone z doznaniem zmysłowymi i czynnościami agensa narracji. Pierwszym z nich jest mówienie, czyli opis który otrzymujemy poprzez komunikację agensa narracji. W medium gier jej odpowiednikiem jest najbliższa czystej, tekstualnej formy informacja. Różne komunikaty zawarte w formie tekstu lub zwokalizowane, których odczytanie nie wymaga wychodzenia poza obcowanie z tekstem. Drugą motywacją jest patrzenie, czyli opis tego co agens narracji zobaczył, co w bardzo autoeksplanatorywny sposób możemy powiązać z wizualiami gier. Są to wszystkie modele i tekstury, sprite'y, wyobrażenia pixelartowe i w ogóle szeroko rozumiana wideosfera gier. W grach bez prądu będą to oczywiście wszelkie grafiki na planszach i kartach, kształt pionów i figur, czy nawet ilustracja na pudełku z grą. Po trzecie wreszcie motywacją opisu może być działanie agensa narracji, co w przypadku gier łatwo przełożyć na wszystkie interakcje, w które wchodzimy z różnymi elementami świata diegetycznego – widząc ich przebieg i skutki otrzymujemy informacje na temat przedstawianego nam uniwersum.

Warto w tym miejscu wspomnieć o decydującym często o głębi opowieści, podziale strategii motywowania przedstawień w narracji na realistyczne i antyrealistyczne¹⁴⁷. Te pierwsze w zrozumiałym sposób czynią treść przedstawień płynną w odbiorze i nacechowaną

¹⁴⁶ O motywacji opisu zob. M. Bał, op. cit., s. 42.

¹⁴⁷ Ibidem, s. 46.

pozorną przypadkowością, która nie wzbudza u odbiorcy żadnych emocji, skojarzeń ani nie przerywa toku odczytywania tekstu. Te drugie zaś wprowadzając do treści sztuczne i wyraźnie zaplanowane zabiegi zaburzają płynny odbiór, skłaniając gracza do refleksji, zarówno nad zaburzoną formą opisu, jak i nad jego treścią. Podobnie jak w literaturze za strategię nierealistyczne możemy uznać powtórzenia lub skrajne i rażące konfrontacje, których wyraźna chęć zwrócenia naszej uwagi szybko wyciągnie nas z półsennej relacji ze światem diegetycznym. W tym miejscu zapewne znaleźć możemy też nawiązania intermedialne jak również te kierujące nasze skojarzenia do świata realnego. Jak np. łudząco podobne do polskiego, godło Redanii z *Wiedźmina 3*.

Poza różnicami w umotywowaniu, same opisy możemy podzielić na kilka typów¹⁴⁸. Przede wszystkim możemy mówić o opisie referencyjno-encyklopedycznym. Ma on na celu przede wszystkim bycie nośnikiem informacji, wskazując czasami na możliwe powiązania z innymi komunikatami. W grach wideo będzie to zarówno tekstura pokrywająca ściany odwiedzanego pomieszczenia (gdy trafimy do sali, której mury pokryte są mnóstwem wskaźników i żarówek, poprzez swój klucz kulturowy powinniśmy domyślić się, że znaleźliśmy się w laboratorium lub sterowni), jak i zmiana która nastąpi w udźwiękowieniu po przekroczeniu jego progu (co możemy zaobserwować np. w grze *Zaginięcie Ethana Cartera*, gdzie po wkroczeniu do jaskini towarzyszące nam muzyka i dźwięki tła zostają wytłumione przez szum, mający symulować klaustrofobiczną akustykę wąskiego tunelu¹⁴⁹).

Nieco bardziej problematyczny jest typ drugi – referencyjno-retoryczny. Jest on również nośnikiem informacji, które jednak powinny spełniać funkcje sugestywną, nie tyle oferując nam wybór, co skłaniając do podjęcia go. Są to wszelkie elementy otoczenia i dźwiękosfery, za pomocą których autorzy gry starają się skierować nasze kroki w odpowiednim kierunku. W zależności od gatunku gry oraz wykorzystywanej technologii, opisy takie przyjmą mniej lub bardziej sugestywną formę. Bardzo często też odbiorcy gier cenią sobie odpowiednie zakamuflowanie tych opisów, tak aby ich odczytywanie odbywało się na poziomie podświadomości – swoistej intuicji gracza w obrębie konkretnego gatunku. Znakomitym przykładem jest tu seria gier *Uncharted* – twórcy posługują się w nim kolorem żółtym, próbując stworzyć dla graczy czytelną ścieżkę do pokonania w trakcie bardzo dynamicznych scen akcji, bazują jednak na sukcesywnym budowaniu pozytywnego skojarzenia z żółtą barwą, nie zaś na ostrych emersyjnych wskaźnikach, jak np. żółte strzałki.

¹⁴⁸ Zob. Ibidem, s. 47-48.

¹⁴⁹ *Zaginięcie Ethana Cartera*, The Astronauts 2014.

Zamiast tego właściwą ścieżkę wskazuje tam np. złocisty snop światła padający na skrawek przykrytego dachówkami budynku, wskoczenie na który pozwoli nam popchnąć opowieść gry o krok dalej¹⁵⁰.

Następne cztery typy opisów dotyczą przedstawień mniej lub bardziej metaforycznych, angażujących nie tylko uwagę czytelnika, ale też mających na celu skorzystanie z posiadanych przez niego skojarzeń kulturowych lub też wytworzenie takowych. Ich rola pozostaje w medium gier podobna jak ma to miejsce w przypadku literatury, jednak ich obecność wydaje się mniej wyraźna. Ma to szczególne znaczenie w przypadku gier abstrakcyjnych wizualnie, które w całości można by traktować jako metaforę czy metonimię. Aby jednak zachować ciągłość wyводу i odnieść się do wszystkich proponowanych przez Mieke Bal typów, pozwolę sobie je poniżej omówić.

Metonimia metaforyczna opiera się o styczność elementów porównywanych i rozbieżność elementów porównujących. Owocuje to pozorną chaotycznością opisu, który jednak spaja się w sensowną całość po odcyfrowaniu zastosowanych zabiegów. Dobrym przykładem wykorzystania takiego opisu są przedstawienia środowisk, które na swojej drodze mijają bohater gry *Limbo*¹⁵¹. W grze tej możemy oglądać dwuwymiarowe i czarno-białe środowiska, przywodzące na myśl skojarzenia oniryczne, a poprzez turpistyczną estetykę pozwalające na odczytanie całości jako wędrówki pozagrobowej. Kolejne napotymane obszary to las, pełen olbrzymich drzew i równie okazałych pajaków, wypełniona gigantycznymi kołami zębata fabryka i ozdobiona uszkodzonymi neonami wielkomiejska dzielnica. Pozorny brak związku wymienionych środowisk ze sobą nawzajem jak i z tematyką gry, staje się jasny gdy odczytamy je jako obszary, w których człowiek może zagubić zarówno swoją drogę jak i osobowość. Wszystkie mają na celu przedstawienie ludzkiego czyścica, w którym o statusie przeklętnika stanowi odczuwane zapomnienie.

Metafora usystematyzowana to koherentny system opisów wykorzystujący np. symbolikę do streszczonego przedstawienia bardziej rozbudowanych treści. Bardzo dobrze jest on widoczny w grach planszowych, które dzięki stosowaniu odpowiedniej symboliki mogą budować systemy skojarzeń intuicyjnie objaśniające i przypominające często długie i skomplikowane zasady. Podobne zastosowanie ten typ opisu znajduje w grach upraszczających swój aspekt wizualny – np. w grach platformowych, w których zebranie

¹⁵⁰ *Uncharted: Fortuna Drake'a*, Naughty Dog 2007.

¹⁵¹ *Limbo*, Playdead 2010.

gwiazdki lub serduszka przyznaje nam kolejne „życie”, czyli możliwość rozegrania konkretnej sekwencji ponownie.

Metafora metonimiczna jest to przedstawienie, które wyjęte z kontekstu przestaje być czytelne, a jawne i dobrze obsadzone staje się oczywiste i wzniosłe w formie. Przykładem takiej metafory jest ludzka kukielka¹⁵² z wspomnianej serii *Dark Souls*. Symbolizuje ona zamknięte w abstrakcyjnym przedmiocie zbytku lub kultu, utracone przez kogoś człowieczeństwo. Spalając ten przedmiot w ognisku, możemy przenieść to człowieczeństwo na postać głównego bohatera, który może je wielokrotnie w trakcie rozgrywki postradać.

Seria metafor to nic innego jak przedstawienia następujące w ciągu, mające na celu pogłębienie ale i zaciemnienie płaszczyzny znaczeniowej i miejsca desygnatu w tekście narracyjnym. Przykładem takiego działania jest przeklęta kamienica, którą zwiedzić możemy w grze *Disco Elysium*¹⁵³. Jest ona swoistym mikroświatem będącym odzwierciedleniem problemów, z którymi boryka się cała społeczność uniwersum gry, pogłębionym dodatkowo o bardzo osobiste relacje, wyraźnie wynikające ze skojarzeń samych autorów gry. Spotykamy tam kolejne wątki dosłownie zakopane pod innymi w formie wiecznie upadających biznesów i przedsięwzięć, podejmowanych przez nieszczęsnych mieszkańców przeklętej komercyjnie kamienicy. Najlepiej podkreśla to fakt, że jedynym dobrze funkcjonującym przedsięwzięciem jest jednoosobowa działalność artystki rzeźbiącej personalizowane kostki do ołówkowych gier RPG, która jak sama twierdzi na grach się nie zna i raczej w nie nie gra. Czytelność tego przedstawienia pozostaje pozornie pogrzebana pod wielością wątków, które jednocześnie decydują o jej głębi.

1.2.1.4 Poziomy narracji

Zagadnienie poziomów narracji i wzajemnych relacji pomiędzy nimi jest podwójnie istotne dla narratologicznego badania tekstów gier, gdyż odnosi się zarówno do samej opowieści, jeżeli moglibyśmy traktować ją jako spójną całość wyodrębnialną z tekstu gry, jak i dla konstrukcji programu gry traktowanego tutaj jako metatekst obejmujący całość narracji. Takie kategorie jak stopniowanie poszczególnych narratorów postaci i kolejnych poziomów narracji zewnętrznej znajdują oczywiście zastosowanie w badaniu tekstów growych i postaram się jeszcze do nich wrócić, jednak definitywnie najważniejszą w tym miejscu kategorią są teksty włączone, i ich relacja z tekstem prymarnym.

¹⁵² Ang. *human effigy*.

¹⁵³ *Disco Elysium*, ZA/UM 2019.

Za teksty włączone moglibyśmy oczywiście uznać, posługując się kryterium stopnia interaktywności, wszelkie treści narracyjne o charakterze pozaludycznym. Byłyby to tekstualne i zwokalizowane odprawy, przerywniki filmowe i ekrany ładowania. Takie rozpoznanie byłoby nie tylko jednak zbyt prostym uproszczeniem ale także, moim zdaniem, wprost błędem. Nie ma bowiem podstaw w metodologii narratologicznej do potraktowania rozgrywki jako tekstu prymarnego. Zarówno logika opowieści świata diegetycznego jak i kształtowana w procesie odczytywania gry fabuła, umiejscawiają wymienione elementy na osi opowieści, zlewając ich nieludyczną narrację z treścią rozpoznaną w toku gry. Kategoria grywalności i stojącej za nią interaktywności okazują się być mniej ważne w tym rozpoznaniu niż poziomy klasycznie rozumianej narracji. Nie oznacza to jednak, że stosowany w grach podział treści np. na poziomy czy misje¹⁵⁴ pozostaje tu bez znaczenia, jego relewantność jest jednak uzależniona od treści samej gry. To właśnie poszczególne etapy, nazywane też poziomami lub misjami, możemy określić mianem tekstów włączonych, jeżeli tylko spaja je narracja wobec nich zewnętrzna, występująca na innym poziomie. Świetnym przykładem takiego zabiegu może być gra *Company of Heroes 2*¹⁵⁵, w której poznajemy bohatera walczącego na wschodnim froncie II wojny światowej. Jego perypetie z charakterystycznymi dla Armii Czerwonej zawirowaniami natury politycznej i ideologicznej stanowią tło dla kolejnych misji. W nich treść ludonarracyjną poznajemy w formie gry strategicznej w czasie rzeczywistym, pozbawionej skonkretyzowanego bohatera – pod naszą kontrolę oddane są całe zespoły żołnierzy i czołgów. I choć dla samej rozgrywki przerywniki opowiadające nam o losach wspomnianej postaci są jedynie tłem, to w odczytaniu narratologicznym to one stanowią prymarną opowieść gry, do której włączone są poszczególne epizody – mające objaśniać trudy i dylematy z jakimi musiał się zmierzyć nasz bohater. Podobne rozpoznanie wydaje się nieintuicyjne i wprost w kontrze do logiki samego medium, jeżeli chcemy przystawić tekst gry do narzędzi narratologicznych, takie działanie wydaje się jedynie właściwe. Nie powinno to jednak stanowić problemu, gdyż właściwie również teksty literackie przedstawiane jako przykład wyraźnej relacji tekstu włączonego z prymarnym, jak *Baśnie z tysiąca i jednej nocy*, podlegają podobnemu odczytaniu. Wspominane w innych tekstach kultury albo wprost w pamięci czytelników, częściej pojawiają się jako konkretne

¹⁵⁴ Pojęcie misji jest bardzo ogólne i może mieć różne znaczenie pod kątem dzielenia tekstu gry na fragmenty treści, która zresztą nie musi w całości się w nich zawierać. O misjach i tworzonych z nich kampaniach z punktu widzenia producenta zob. R. Nowocień, *Tworzenie gier komputerowych. Kompendium producenta*, Gliwice 2020, s. 41. O różnicy pomiędzy podziałem gry na poziomy a tzw. otwartym światem zob. A. W. Ruch, *Videogame Interface: Artefacts and Tropes*, s. 7

(https://www.academia.edu/263954/Artefacts_and_Tropes_Measuring_Gameness - dostęp z dn. 09.12.2020).

¹⁵⁵ *Company of Heroes 2*, Relic Entertainment 2003.

opowieści Szeherazydy, rzadziej zaś jako historie okrutnego władcy, którego wybranka poprzez swoje historie odwlekała własną śmierć¹⁵⁶.

Teksty włączone nabierają szczególnego znaczenia gdy wykorzystywane są do objaśniania opowieści prymarnej. Jednocześnie stanowią część całości, są również narzędziem do jej zrozumienia. Możemy to zaobserwować np. w tworzonych przez studio Blizzard kampaniach fabularnych do takich gier jak *Warcraft III*¹⁵⁷, czy *Starcraft II*¹⁵⁸. Możemy w nich odczytać złożone i niepozbawione zwrotów akcji opowieści, których zrozumienie zależy jednak od rozegrania rozmaitych misji, w określonej i sugerowanej kolejności. Tzw. kampanie poszczególnych frakcji składają się w spójną opowieść, co stoi w opozycji do wcześniej stosowanego, można powiedzieć klasycznego układu, w którym opowieści te stały w opozycji do siebie. Mogliśmy to zaobserwować np. w poprzedniej części serii *Warcraft*¹⁵⁹, gdzie w kampanii fabularnej stawaliśmy na czele jednej z dwóch frakcji, a odczytywana w toku rozgrywki opowieść wykluczała możliwość współistnienia z opowieścią tej drugiej. W trzeciej części gry opowieści zawarte w kampaniach poszczególnych frakcji współistnieją gdy ułożone są w odpowiednim porządku chronologicznym. Tym sposobem możemy je traktować jako teksty włączone, nie zaś opcjonalne czy alternatywne.

Oprócz odniesienia się do podziału niektórych gatunków gier na epizody¹⁶⁰, kategoria tekstów włączonych może również zostać wykorzystana do opisu olbrzymiej części treści gier, jaką stanowi ekspozycja. Nie musi ona, i bardzo często nie jest, być treścią grywalną. Są to wszystkie mniej lub bardziej koherentne teksty, które możemy usłyszeć lub zobaczyć w trakcie gry. Zasłyszane w miastach rozmowy przechodniów, treści napotkanych w świecie gry książek, czy historie które opowiedzą nam napotkani bohaterowie niezależni. Często stopień rozbudowania tych włączonych opowieści potrafi być zaskakujący, lecz nie stanowi on gwarancji relewantności tej treści dla opowieści prymarnej.

W grach z serii *Elder Scrolls*¹⁶¹ znaleźć możemy wielotomowe dzieła historyczne opisujące losy mieszkańców krain, których nie będziemy mieli możliwości odwiedzić w toku rozgrywki. Zdarza się jednak, że pozorna ekspozycja okazuje się kluczowa dla zrozumienia opowieści prymarnej, gdy np. stanowi jej powtórzenie. Zabieg ten jest dobrze widoczny w

¹⁵⁶ O tej relacji zob. M. Bal, op. cit., s. 58.

¹⁵⁷ *Warcraft III: Reign of Chaos*, Blizzard Entertainment 2002.

¹⁵⁸ *Starcraft II: Wings of Liberty*, Blizzard Entertainment 2010.

¹⁵⁹ *Warcraft II: Tides of Darkness*, Blizzard 1995.

¹⁶⁰ Istnieją również gry próbujące zachować stuprocentową ciągłość narracji jak np. *Dungeon Siege*, Gas Powered Games 2002.

¹⁶¹ *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda Softworks 2002.

grze *Planescape: Torment*, gdzie napotkani w trakcie rozgrywki towarzysze, stopniowo dołączający do głównego bohatera, opowiadają mu historie swojego życia, które okazują się być nie tylko odzwierciedleniem jego własnych losów, ale też kluczem do odkrycia i zrozumienia tajemnic jego przeszłej egzystencji.

Mieke Bal pisząc na temat tekstów włączonych jako refleks tekstu prymarnego, proponuje pojęcie tekstu lustrzanego¹⁶². Zbieżność tekstu lustrzanego z tekstem prymarnym ma polegać na podobieństwie sprowadzalnym przynajmniej do jednego wspólnego elementu. Umieszczenie tego włączenia ma według Niej wskazywać na możliwą rolę takiego fragmentu. Występujący bliżej początku biegu fabuły prymarnej taki tekst lustrzany, miałby pozwalać na antycypację przyszłych wydarzeń, wprowadzając element suspensu. Gdy jednak włączenie umiejscowione jest bliżej końca fabuły prymarnej, trudno mówić o antycypacji i tekst włączony pełnić ma funkcję raczej retrospekcyjną. Przykład tego pierwszego zastosowania znajdziemy w grze *The Last Door*¹⁶³. Jest to inspirowana twórczością Edgara Allana Poe oraz Howarda P. Lovecrafta gra przygodowa, opowiadająca charakterystyczną dla gier grozy historię stopniowego popadania w obłąd, którego tempo jest podyktowane odkrywaniem kolejnych fasad nadnaturalnej rzeczywistości. W bardzo charakterystycznym prologu, który jest jednocześnie pierwszą interaktywną, choć nie grywalną, bo nie mamy możliwości dokonania żadnego wyboru, sceną gry, spotykamy dawnego przyjaciela głównego bohatera. Z przedstawionej sceny oraz tekstualnych informacji przekazywanych nam przez narratora zewnętrznego, którymi przepleciona jest sekwencja interaktywna, dowiadujemy się, że przebył on podobną drogę jaką antycypować możemy przed głównym bohaterem – natrafił na intrygujący trop, a niezdrowa ciekawość doprowadziła go do wiedzy, której wolałby nie posiadać i ostatecznie na skraj szaleństwa, gdzie postanowił popełnić samobójstwo. W scenie tej aktywowanie kolejnych interaktywnych przycisków prowadzi do animacji, w której wspomniana postać wieszona się na strychu własnego domu.

Drugi z wymienionych przypadków możemy prześledzić na przykładzie gry *Wolcen*¹⁶⁴. Jest to przedstawiona w rzucie izometrycznym gra z podgatunku gier fabularnych, zwanego *hack&slash*¹⁶⁵. Poznajemy w niej historię przybranych dzieci wojownika imieniem Hemlock. Pominę tutaj kolejne zawirowania opowieści gry, gdyż istotne jest jedynie to, że w

¹⁶² M. Bal, op. cit., s. 63.

¹⁶³ *The Last Door*, The Game Kitchen 2013.

¹⁶⁴ *Wolcen: Lords of Mayhem*, WOLCEN Studio 2016.

¹⁶⁵ Ang. dosł. *rab i tnij* – gry te charakteryzują się szybką i nasyconą sekwencjami walki akcją z mechanicznymi elementami gier RPG. Większość gier zaliczanych do tego podgatunku posiada kamerę w rzucie izometrycznym, przez co są często także określane jako *Diablo like* (ang. dosł. *podobne do Diablo*).

finalowej sekwencji gry główny bohater będzie musiał zmierzyć się ze wspomnianą postacią. Natrafiamy wtedy też na tekst włączony, w którym Hemlock zapewnia nam dużą dawkę ekspozycji, objaśniając historię swojego życia, która doprowadziła go do tej nieciekawej pozycji. Dużą część jego opowieści stanowi obserwowana z zewnątrz retrospekcja losów głównego bohatera.

Ta rola eksplanacyjna tekstu włączonego nabiera szczególnego znaczenia w opowieściach gier gdzie to odbiorca tekstu – gracz często kieruje krokami głównego bohatera opowieści. Znajomość i rozumienie tekstów włączonych może dać graczowi wskazówki dotyczące tekstu prymarnego. We wspomnianej już serii *Dark Souls* bohaterem opowieści jest tzw. Nieumarły Wybraniec¹⁶⁶, którego losy wpisują się mają w niekończący się cykl narodzin obumierania, śmierci i odrodzenia, zarówno ludzkości jak i otaczającego ich świata. Opowieść gry sugeruje nam, jakkolwiek skromną treścią narracyjną, że w identyczną podróż jak ta odbywana przez naszego bohatera, wyruszyły już liczne rzesze śmiałków i powołanych śmiertelników. Całość ma na celu oczywiście podkreślenie cyklicznego charakteru historii i ludzkich losów, jednak dla samego gracza szczegóły te mogą być cenne nie tylko w analizie odczytanej opowieści, ale też stanowić mogą wskazówki postępowania w samym toku rozgrywki. Gra bowiem nie oferuje zbyt wielu podpowiedzi co do właściwego kierunku poruszania się po świecie gry, a charakterystycznych dla gier fabularnych zadań do ukończenia w świecie diegetycznym, musimy się domyślać.

1.2.1.5 Nienarracyjne teksty włączone i intertekstualność

Mowa tu o wszystkich tych tekstach włączonych, które nie składają się na koherentne opowieści, ani nie stanowią wyrwanych z danego poziomu narracji części innych opowieści. W grach są to wszystkie te elementy, które w intuicji czytelnika nie są nośnikami treści narracyjnej. To wszystkie nerelevantne dla historii tła, dźwięki, odgłosy, czy urwane dialogi, których sensu nie możemy się doszukiwać, gdyż takowego nie posiadają. W zależności od gatunku gry, teksty te stanowić będą znaczną część lub nawet większość obserwowanej treści. Jest to uzależnione od stopnia złożoności znaczeń, jakie nieś ze sobą ma treść narracyjna. Wiele gier charakteryzuje się bardzo mialką sferą znaczeniową, a ich opowieści odczytywać możemy jako płytkie, czy wręcz pozbawione sensu. Nie oznacza to bynajmniej, że gry te są z jakiegoś powodu złe czy gorsze od innych. Jakkolwiek gry pozostają medium narracyjnym, nie jest to ich wyłączone zastosowanie i podobnie jak w przypadku filmu, powstać może w ich

¹⁶⁶ Ang. *Chosen Undead* – dosł. *Wybrany Nieumarły*. Różnica w tłumaczeniu ma oczywiście znaczenie dla wydźwięku opowieści gry, jednak to zaproponowane w tekście wydaje się być łatwiejsze do zrozumienia.

obrębie dzieło pozbawione sensu i znaczeń, służące wyłącznie rozrywce. Nie kategoryzując i nie wartościując konkretnych produkcji, subiektywnie mógłbym wskazać np. produkcję *Super Mario Odyssey*¹⁶⁷ jako przykład gry, której twórcy nie stawiali sobie za cel prymarny umieszczenia w niej zwartej opowieści. Lokacje po których porusza się bohater, kształt i dźwięki napotykanych przeciwników oraz fakt, że jego czapka ma oczy, nie wydają się składać w żadną koherentną opowieść, służąc jedynie jako oprawa do znakomitej zabawy zręcznościowej.

Odnosząc się do kojarzonej z Michaiłem Bachtinem kategorii intertekstualności¹⁶⁸, muszę zaznaczyć, że w przypadku gier wideo stosunkowo rzadko pojawia się ona w formie rozbudowanej. Podobnie jak w przypadku literatury, zabiegi te mają na celu zwykle satyrę i wyszydzenie czegoś albo podkreślenie absurdu konkretnej sytuacji. W grze *Paranoia*¹⁶⁹ przejmujemy kontrolę nad tzw. Rozwiązywaczem Problemów¹⁷⁰, który jest klonem zaprogramowanym i zmuszonym do życia w absurdalnym podziemnym kompleksie, rządzonego twardą ręką szalonego komputera. W przejaskrawionej totalitarnej rzeczywistości, która nawet Orwell'owskie uniwersa czyni zupełnie racjonalnymi, o życiu i śmierci decydują drobne niuanse niemożliwie skomplikowanej biurokracji oraz system lojalności i donosów zamykający wszystkich w ślepym zaułku obłędu. Najlepszym tego przykładem jest fakt, że w grze posiadamy dosłownie sześć żyć, gdyż komputer świadomy nieuchronnej nielojalności, zdrady i idącej za nimi egzekucji, tworzonych przez siebie klonów, robi ich od razu sześć kopii, aby każdy miał prawo do pięciu śmiertelnych pomyłek. W jednej z pierwszych misji komputer wysyła głównego bohatera na czele drużyny Rozwiązywaczy do opuszczonej części kompleksu, z którą utracono kontakt. Na miejscu zastajemy ślady po walce, zbuntowane roboty oraz mnóstwo rozrzuconych śladów, w tym także wiadomości tekstowych, które zdają się składać na spójną opowieść. Opowieść ta zupełnie jednak nie pasuje do świata diegetycznego i wydaje się wyciągnięta z zupełnie innej gry. Ostatecznie okazuje się, że nie mogąc już wytrzymać życia w totalitarnym reżimie komputera, część mieszkańców kompleksu zdecydowała się dosłownie przenieść do innego świata, grając kampanię w *Dungeons&Dragons*, co komputer odczytał jako zawiązanie się nielegalnej organizacji terrorystycznej i oczywiście ocenił jako śmiertelnie niebezpieczne dla funkcjonalności kompleksu. Jakkolwiek przedstawiony przykład stanowi rozbudowaną sekwencję całej

¹⁶⁷ *Super Mario Odyssey*, Nintendo Entertainment Planning&Development 2017.

¹⁶⁸ Oraz interdyscywności, zob. M. Bał, op. cit., s. 70.

¹⁶⁹ *Paranoia: Happiness is Mandatory*, Black Shamrock 2019.

¹⁷⁰ Ang. *Troubleshooter*.

opowieści gry, podobnych rozmiarowo wątków intertekstualnych nie znajdziemy w grach zbyt wiele. Powód tego wydaje się być oczywisty – twórcy każdej gry chcą stworzyć własne opowieści, zaś intertekstualność może być odczytywana jako ingerencja tekstu zewnętrznego lub co gorsza w tekst zewnętrzny.

1.2.2 Opowieść

1.2.2.1 Aspekty i sekwencyjność

Pisząc o różnicy pomiędzy tekstem, opowieścią a fabułą, Mieke Bal wskazuje na szczególną pozycję opowieści jako elementu pośredniego i najtrudniejszego do skatalogowania¹⁷¹. Zarówno bowiem w przypadku tekstu jak i fabuły, możemy wskazać moderatora treści – w pierwszym przypadku będzie to autor, w drugim czytelnik. Opowieść pozostaje bytem mocno nieprecyzyjnym, pomimo uporządkowanego charakteru. To właśnie w efekcie usystematyzowania treści narracyjnej możemy mówić o istnieniu koherentnej opowieści, jednocześnie nie chcąc zadawać pytania „co autor miał na myśli?”, potrzebujemy opowieści jako punktu odniesienia dla tworzonych następnie fabuł. Fabuła, rozumiana jako opowieść zindywidualizowana, powstająca w efekcie nie tylko odczytania tekstu ale internalizacji opowieści, ma charakter subiektywny w stosunku do teoretycznie obiektywnej opowieści. W zależności od tego na jakiej płaszczyźnie medialnej dana opowieść czeka na odczytanie, indywidualizujący charakter internalizacji może mieć różny wpływ na różnice pomiędzy opowieścią, a fabułą oraz fabuły wytworzone i zapamiętane przez różnych odbiorców. Bardzo często podkreśla się szczególny charakter gier jako medium, w którym odbiorca współuczestniczy w tworzeniu fabuły, jednak nie wynika to jedynie z charakteru gier jako medium, ale z samej rozbieżności pomiędzy ulotną opowieścią, a skonkretyzowaną fabułą.

Samo przeniesienie treści na płaszczyznę audiowizualną sprawia, że klasycznie rozumiane rozbieżności pomiędzy opowieścią a fabułą mocno się spływają. Klasycznie rozumiane „personalizatory” treści literackiej, jak ingardenowskie miejsca niedookreślenia, po części tracą tu sens. Jeżeli bowiem w narracji tekstualnej olbrzymie pole do opisu naszej wyobraźni daje prosty przymiotnik, czy też nazwa złożona jak np. piękny dom, tak jego przedstawienie w narracji audiowizualnej jest nie tylko subiektywne, ale przede wszystkim skonkretyzowane. Przedstawiony np. w filmie dom nie jest już piękny obiektywnie, gdyż jest żółty, a wieńczy go czerwony dach. Piękno staje się tu kategorią subiektywną, podczas gdy

¹⁷¹ Zob. M. Bal, op. cit., s. 77.

użyte jako określenie w narracji tekstualnej jest obiektywne właśnie swoją niekonkretnością. Oczywiście w grach występują również narracje tekstualne i w tym konkretnym przykładzie możemy je traktować niemal jak tekst literacki, jednak synkretizm medialny gier jest zdecydowanie zbyt bogaty, aby pochylać się tu nad podobnymi rozpoznaniem. Nie oznacza to bynajmniej, że postulowane przez Ingardena miejsca niedookreślenia¹⁷² czy też koncepcje dzieła otwartego U. Eco¹⁷³ nie znajdują zastosowania, lub nie są przykładowe do interaktywnego medium audiowizualnego, należy ich jedynie szukać w inny sposób. Do badania zarówno tekstu literackiego jak i gier w tym konkretnym aspekcie znakomicie pasuje konkluzja Paula Ricoeura, iż czytelnik zawsze rekonfiguruje tekst podczas odczytywania¹⁷⁴.

Moim zdaniem możemy je znaleźć przede wszystkim w formie symboliki, jaką gry posługują się do upraszczania, streszczania i uogólniania przedstawień świata diegetycznego. Jeżeli twórcy gry planszowej zdecydują się na zawarcie w niej opowieści o walczących armiach, a nie zamierzają zawrzeć w niej przedstawienia setek lub tysięcy żołnierzy w formie realistycznych miniaterek, mogą posłużyć się symboliką prostego pionka, karty lub pojedynczej figurki. Uproszczenie to pozostaje czytelne dla odbiorców zaznajomionych z charakterem podobnych gier, a jego rozwinięcie do pełnego, zawartego w opowieści, wyobrażenia pozostaje w gestii każdorazowego odbiorcy. Nie inaczej sprawa ta wygląda w przypadku gier wideo. Gdy w grze strategicznej *Age of Wonders*¹⁷⁵ zdobędziemy nową osadę, gra oferuje nam możliwość wypędzenia jej mieszkańców i zasiedlenia jej przedstawicielami innej frakcji/rasy. Cała operacja dokonuje się za pomocą pojedynczego przycisku z niewielkim obrazkiem, na którym przedstawiono wóz migrantów. Nie zobaczymy jednak tragedii wypędzanych z domów mieszkańców ani długiej procesji wozów i karawan z innego z naszych miast. Jeżeli grając odczytujemy opowieść gry, możemy dokonując wspomnianego przesiedlenia pomyśleć o sobie jako o okrutnym władcy, jednak w wideosferze tekstu gry zobaczymy jedynie niewielką, wspomnianą już ikonę. Rozwinięcie jej symboliki pozostaje miejscem, które musimy dookreślić.

¹⁷² O tychże zob. L. Brogowski, *Struktura konkretności i miejsca niedookreślenia u Ingardena*, „Teksty Drugie...” 1993, nr 3 (21), s. 63-80.

¹⁷³ O przystawialności dzieła otwartego do medium audiowizualnego zob. U. Eco, *Dzieło otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, Warszawa 2011, s. 195.

¹⁷⁴ P. Ricoeur, op. cit., t. 3, *Czas...*, s. 238.

¹⁷⁵ *Age of Wonders*, Triumph Studios 1999.

1.2.2.2 Zaburzenie chronologii

W klasycznej narratologii czas jest przede wszystkim obiektem manipulacji i takie zagadnienia jak tempo czy rozpiętość czasu dotyczą porównywania różnych jego długości w konkretnych fragmentach tekstu¹⁷⁶. Nim jednak przejdę do kolejnych zabiegów wskazywanych przez metodologię literaturoznawczą, muszę odpowiedzieć na pytanie czym jest czas w grze. Przede wszystkim należy tu rozróżnić czas grania na czas upływający w świecie diegetycznym oraz czas spędzony przy np. konsoli przez samego gracza. Rozróżnienie to w obrębie literatury omówił Paul Ricoeur, proponując kategorie czasu opowiadania, czasu opowiadanego i fikcyjnego doświadczenia czasu¹⁷⁷. Zdarza się oczywiście, że są to kategorie tożsame i czas w grze płynie równoległe do czasu rzeczywistego. Jest tak np. w grze *Animal Crossing*¹⁷⁸, gdzie nie tylko podejmowane przez nas wysiłki są równie czasochłonne jak te podejmowane w świecie realnym, ale również program gry zachowuje równoległy do rzeczywistego system dnia i nocy, pór roku oraz wydarzeń skorelowanych z konkretnymi datami. Zrobić zakupy w sklepie możemy jedynie w godzinach dziennych, a niektóre gatunki zwierząt zobaczymy jedynie nocą. Jest to jednak przykład odosobniony, a sama gra swoim charakterem jest mało reprezentatywna dla omawianego przeze mnie medium. O wiele częściej spotykamy się z olbrzymimi różnicami pomiędzy biegiem czasu w świecie diegetycznym, a realnym. Warto podkreślić, że istotny jest tu czas odczytania tekstu – rozgrywki, prowadzonej przez gracza, a nie czas potrzebny twórcom na wykreowanie gry¹⁷⁹. W grach z serii *Total War*, w zależności od tego w którą część zagramy, jedno kliknięcie w przycisk końca tury przesunie czas gry do przodu o kwartał, pół roku lub rok. Z mojego doświadczenia wynika, że przeciętna rozgrywka w grę z tej serii zajmuje około dwudziestu godzin, w czasie których obserwujemy przeminięcie całej epoki w świecie diegetycznym, obejmującej często kilkaset lat. W każdym gatunku, a nawet tytule, relacja czasu odczytywanego i czasu odczytania różni się w zależności od decyzji projektantów gry – nie daje się ona ująć w spójną strukturę, co zresztą nie jest wcale unikalne w tym medium – badania na polu klasycznej literatury prowadzą do podobnych wniosków¹⁸⁰.

W tym miejscu muszę jeszcze wspomnieć o relacji mechaniki gry z kategorią upływającego czasu. Twórcy gier dzielą je przede wszystkim na gry w czasie rzeczywistym i

¹⁷⁶ O czasie zob. M. Bal, op. cit., s. 79.

¹⁷⁷ P. Ricoeur, op. cit., t. 2, *Konfiguracja w opowieści fikcyjnej*, przekł. J. Jakubowski, Kraków 2008, s. 125.

¹⁷⁸ *Animal Crossing: New Horizons*, Nintendo 2020.

¹⁷⁹ P. Ricoeur, op. cit., t. 2, *Konfiguracja...*, s. 127.

¹⁸⁰ *Ibidem*, s. 131.

gry turowe. Ta pierwsza kategoria jest najczęściej wykorzystywana do opisywania gier strategicznych (gdyż w przypadku gier akcji jest czymś oczywistym – trudno sobie wyobrazić pełną adrenalinę i szybkiej akcji grę zamkniętą w turach), jednak nie może być rozumiana dosłownie. Zawsze niemal mamy do czynienia z olbrzymim przyspieszeniem akcji i np. konstrukcja olbrzymiej budowli trwa w świecie gry zaledwie parę sekund. Znajduje to swoje uzasadnienie w potrzebie utrzymywania gracza w ciągłym napięciu i zmuszaniu go do bezustannego podejmowania wyborów. W końcu jak powiedział Sid Meyer gra to ciąg interesujących wyborów¹⁸¹. Gdy twórcy gier próbują przedstawić różne rzeczy poruszające się w bardziej realistycznym tempie, elementy te tracą na grywalności, gdyż ich interaktywność odbiega znacznie od pozostałych elementów. Przykładem takiego zabiegu są armaty przedstawione w grze *American Conquest*¹⁸². Próbując stworzyć bardziej realistyczną wersję swojej poprzedniej gry - *Kozacy*¹⁸³, ukraińscy twórcy postanowili dodać do armat, którymi możemy sterować w grze, ludzką obsługę. W ich starszej produkcji armaty poruszały się same, co wyglądało mocno nierealistycznie, jednak ich animacja była płynna i szybka. W nowszej grze każdemu działu towarzyszyło czterech artylerzystów, którzy w oddanych z olbrzymim pietyzmem animowanych scenkach ładowali je, czyścili, odpalali jak również obracali i pchali. Aby animacje te nie wyglądały śmiesznie, a ciężar samej armaty był wyraźnie widoczny, ruchy artylerzystów były raczej powolne, co sprawiło, że jednostki te były w zasadzie bezużyteczne w samej rozgrywce, gdyż wydawały się opóźnione w stosunku do reszty elementów świata przedstawionego. Czas rzeczywisty jest zatem jedynie branżowym określeniem i powinien być rozumiany jako „płynący nieprzerwanie”. Drugą z obszernych kategorii gier są tu gry turowe. Czas w świecie diegetycznym został w nich pocięty na mniej lub bardziej wyraźne i doprecyzowane czasokresy. Ponownie określenie to pasuje przede wszystkim do gier strategicznych, taktycznych i fabularnych – w tych ostatnich jest wykorzystywane przede wszystkim jako część mechaniki walki. W zależności od konkretnego tytułu, pojedyncza tura może zawierać kilka sekund, godzin, dni a nawet miesiące czy lat. W grze taktycznej np. jedna tura może pozwolić kontrolowanemu przez nas żołnierzowi na zrobienie kilku kroków i oddanie jednego strzału¹⁸⁴. Z kolei w monumentalnej grze strategicznej *Cywilizacja*¹⁸⁵ kontrolowani przez nas osadnicy zdążą w jednej turze przebyć góry i lasy i założyć za nimi miasto ze wszystkimi jego strukturami i urządzeniami.

¹⁸¹ Cyt. za R. Koster, op. cit., s. 14.

¹⁸² *American Conquest*, GSC Game World 2002.

¹⁸³ *Kozacy*, GSC Game World 2000.

¹⁸⁴ Przykładem takiej gry może być *XCOM: Enemy Unknown*, Firaxis Games 2012.

¹⁸⁵ *Civilization*, MicroProse 1991.

W grach turowych ustalenie relacji pomiędzy czasem świata diegetycznego, czasem gry, a realnym czasem gracza, jest o tyle bardziej skomplikowane, że ten pierwszy nie płynie lecz skacze pozostając pod kontrolą gracza, nie przekładając się na ten ostatni w przewidywalny czy konsekwentny sposób. Na przykład we wspomnianej *Cywilizacji* początkowe tury gry, gdy pod kontrolą gracza jest tylko kilka jednostek i jedno miasto, trwają bardzo krótko. W tej samej grze, gdy rozgrywka zbliża się do końca, a stworzona przez gracza cywilizacja jest już bliżej wysłania ludzi w kosmos niż egipskich piramid, gracz kontroluje dziesiątki miast i setki jednostek, a wydanie im wszystkim rozkazów może trwać bardzo długo. Dla opowieści świata gry tury te trwają jednak tyle samo. Kolejną pozostającą do rozważenia kwestią jest „moment na zastanowienie się”. W grze turowej w dowolnej chwili możemy powstrzymać się od manipulowania zmiennymi i popaść w zadumę na dowolnie długi czas. Podobnie kwestia wygląda w przypadku gier z tzw. aktywną pauzą. Są to przede wszystkim gry wykorzystujące mechanikę turową, których połączenie symuluje czas rzeczywisty¹⁸⁶. Aktywna pauza może zostać uruchomiona w dowolnym momencie, dając graczowi czas na odsapnięcie i przemyślenie następnych ruchów. Co więcej czasem pozwala na wydanie kontrolowanym postaciom rozkazów. Tym samym możemy czas świata diegetycznego dowolnie zatrzymywać, a czasem nawet spowalniać i przyspieszać – pozwalają nam na to np. gry z serii *Total War*.

Należy wreszcie wspomnieć o możliwości kontrolowania upływu czasu poprzez zapisywanie i wczytywanie stanów gry. Niezależnie czy system ten funkcjonuje w formie punktów zapisu¹⁸⁷, czy też pozwala nam tworzyć zapisy w dowolnym momencie, mamy tu do czynienia z kontrolą czasu umożliwiającą dosłownie powrót do przeszłości. Powtarzanie poszczególnych sekwencji może być efektem popełnionej przez nas pomyłki, niezadowolającego wyniku naszych działań albo po prostu chęcią rozegrania konkretnej sceny ponownie¹⁸⁸.

Pomijając powyższe kategorie, opowieści gier pozostają często w skomplikowanej relacji z czasem przeszłym. Możemy znaleźć wśród ambitniejszych gier fabularnych przykłady zbudowania całego systemu gry wokół procesu odkrywania własnej przeszłości. W grze *Planescape: Torment* wyzwaniem, które stoi przed głównym bohaterem jest właśnie odkrycie własnej przeszłości i zmierzenie się z konsekwencjami straszliwych wyborów,

¹⁸⁶ Znany przykładem takiego zabiegu był Infinity Engine, na którym powstał np. *Baldur's Gate*.

¹⁸⁷ Ang. *checkpoints*.

¹⁸⁸ O zapisanych stanach gry w poetyce gier wideo jako swoistej próbie palimpsestowej zob. P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 137.

których dokonał. Co więcej swoistą narratorką całości zdaje się być komentująca nasze poczynania wiedźma Ravela. Zna ona nie tylko fragmenty naszej przeszłości ale i czekająca bohatera przyszłość, wskazują na inherentną bezcelowość tej podróży bohatera, która musi skończyć się w określony sposób. Równie ciekawy przykład tego zabiegu, angażujący tym razem również mechanikę gry, możemy znaleźć w *Disco Elysium*. Jej bohaterem jest również niepamiętający swoich danych osobowych policjant. Na początku gry bohater budzi się po zatruciu swojego organizmu alkoholem i innymi używkami do stopnia, który uczynił z niego *carte blanche*. Bohater dosłownie wymazał swoją osobowość, którą w formie systemu rozwoju postaci stopniowo kształtujemy/odzyskujemy. Tym razem przypomnieć musimy sobie przede wszystkim wydarzenia ostatnich minionych dni, których skutki są jednak bardzo brzemienne.

1.2.2.3 Anachronie

Wśród najważniejszych manipulacji czasem w treści narracyjnej Mieke Bal wyróżnia przede wszystkim retrospekcje¹⁸⁹ i antycypacje. Te pierwsze polegają oczywiście na przeniesieniu narracji w czas przeszły, tak aby ukazać przyczyny konkretnych wydarzeń, skojarzenia czy wspomnienia bohaterów. Zabieg ten może determinować relacje omawianych już tekstów prymarnego i włączonego. Może być też jednorazowym wyjątkiem w ciągłości czasu opowieści. W grze *Icwind Dale II*¹⁹⁰ całość gry jest wielką retrospekcją wpisaną w pamiętnik siostrzenicy jednego z bohaterów gry. Narracja prymarna, rozpoczynająca się już w filmowym wprowadzeniu, jest kontynuowana w kolejnych zwokalizowanych fragmentach tekstualnych pomiędzy rozdziałami gry, zaś grywalna część całości daje graczom jedynie tyle wolności aby w jej wyniku rozgrywka nie przestała się mieścić w tych narracyjnych ramach. Tak zaplanowana retrospekcyjna ramka rozgrywki, okazuje się znacznie ograniczać nasze pole manewru, zapewniając jednak całości wrażenie płynnej i koherentnej opowieści.

W grze *Wolfenstein: The New Order*¹⁹¹ wcielamy się w rolę amerykańskiego żołnierza w trakcie alternatywnej wersji II wojny światowej. W jednej z pierwszych scen gra przedstawia nam retrospekcję, w której protagonista spotyka swojego głównego przeciwnika, a ten zmusza go do tragicznego wyboru pomiędzy życiem jednego z dwójki przyjaciół. Tym samym zbudowane zostaje napięcie pomiędzy protagonistą a antagonistą, a dzięki interaktywności wspomnianej sceny przez dużą część gry towarzyszy nam wrażenie, że

¹⁸⁹ Zob. M. Bal, op. cit., s. 85.

¹⁹⁰ *Icwind Dale II*, Black Isle Studios 2002.

¹⁹¹ *Wolfenstein: The New Order*, MachineGames 2014.

dokonałiśmy znaczącego dla reszty gry wyboru. Scena ta uzasadnia też pierwsze sceny prymarnego czasu narracji, w których bohater budzi się jako pacjent szpitala dla ocięzających umysłowo. W tej grze retrospekcja nie tylko jest grywalna ale ma wyraźny wpływ na odbiór dalszej części opowieści. Wreszcie w trzecim przykładzie – *Call of Cthulhu*¹⁹², głównym bohaterem jest detektyw badający sprawę tragicznego w skutkach pożaru rezydencji na pogrążonej mgłach wyspie u wybrzeży Stanów Zjednoczonych. Badając zrujnowaną przez ogień posiadłość co chwila natykamy się na ślady i poszlaki, których połączenie pozwoli nam na obejrzenie krótkiej retrospekcji w formie animowanej sceny. Zmieniająca się wtedy kolorystyka obrazu oraz charakterystyczna dźwiękosfera informują nas, że widzimy fragment przeszłości. Oczywiście ta z pozoru magiczna scena ma jedynie symbolizować to, że w opowieści świata diegetycznego znakomity detektyw, którego krokami kierujemy, domyślił się rzeczywistego przebiegu wydarzeń. Abyśmy mogli nadażyć za jego domysłami, gra przedstawia nam je w formie sceny. Tym samym jako odbiorcy medium audiowizualnego widzimy animowane retrospekcje, które nie istnieją w opowieści świata diegetycznego. Gracze dosłownie zaglądną w przeszłość, podczas gdy dobry w swojej pracy detektyw jedynie łączy poszlaki. Podobny zabieg możemy zaobserwować w polskiej grze grozy *Layers of Fear*¹⁹³. Kierujemy w niej, a przynajmniej tak sugeruje nam opowieść gry, poczynaniami wiktoriańskiego malarza, który dążąc do stworzenia prawdziwego arcydzieła, dopuścił się naprawdę przerażających czynów. Wędrując po jego nadnaturalnie rozbudowanej posiadłości widzimy retrospekcje w formie metaforycznej – nie dosłownie okropieństwa jakich się miał dopuścić, ale sceny które mają je symbolizować lub sugerować. Tym samym właściwą opowieść gry poznajemy niejako od tyłu. Retrospekcje są często wykorzystywanym przez twórców gier zabiegiem, mającym podkreślać wagę przekazywanych nam informacji. Często towarzyszy im budowane poczucie spełnienia – retrospekcja może być swoistą nagrodą za prawidłowe prowadzenie rozgrywki.

Przeciwnym do retrospekcji zabiegiem narracyjnym jest antycypacja¹⁹⁴. Jest to dosłownie zajrzenie w przyszłość, której ujrzanie uruchomić może strukturę narracji jak np. samospełniającą się przepowiednię. Ujrawszy możliwą przyszłość, bohaterowie zwykle dostrzegają w niej zagrożenie dla swoich planów lub egzystencji. Gdyby bowiem ujrzeli tam swój sukces i szczęście, nie musieliby przecież podejmować żadnych działań. Tym samym opowieść staje się historią walki ze zbliżającą się katastrofą. Przykład niegrywalnej,

¹⁹² *Call of Cthulhu: Official Wideo Game*, Cyanide 2018.

¹⁹³ *Layers of Fear*, Bloober Team 2016.

¹⁹⁴ O antycypacji zob. M. Bal, op. cit., s. 96.

wygenerowanej jednak na silniku gry, sceny antycypacji możemy znaleźć w *Baldur's Gate II*¹⁹⁵. W tej kontynuacji wspomnianej już przeze mnie znakomitej produkcji z 1998 r., dowiedziawszy się o swoich demonicznych korzeniach, główny bohater musi zmierzyć się z przepowiadaną mu przyszłością. Zsyłane na niego diaboliczne wizje, w których morduje swoich przyjaciół i staje się bezmyślnym i opętanym rządzą krwi demonem, sprawiają że powoli traci zmysły. Gra oferuje nam pewną wolność w dokonywanych wyborach moralnych i etycznych, wyraźnie jednak sugerując nam jak zakończy się nasza podróż gdy zbyt często staniemy po stronie zła. Antycypacja ma tu ukierunkowywać kompas moralny gracza jak i nadawać rozgrywce tempo.

Przykład grywalnej antycypacji znajdziemy w grze strategicznej *Starcraft II*¹⁹⁶. W jednej z misji trzeciej i ostatniej kampanii fabularnej, w której kierujemy losami rasy Protosów, możemy się zapoznać z treścią straszliwej przepowiedni, której treść wskazuje na nadchodzącą zagładę wszelkiego życia. Twórcy nie przedstawili nam jej jednak jako szpalty tekstu ani nieinteraktywnej animacji, ale pozwolili nam stanąć do walki w ostatniej bitwie o losy kosmosu, która według opowieści gry ma dopiero nadejść w odległej przyszłości. Antycypacja jest o wiele rzadziej stosowana niż retrospekcja w grach, gdyż implikuje o wiele bardziej skonkretyzowane konsekwencje narracyjne. Ujrzawszy swoją przyszłość bohater musi odnieść się do tego faktu i otrzymamy tym samym tylko tyle opowieści, ile możliwych reakcji na takie zjawisko możemy przewidzieć.

1.2.2.4 Rytm

Podstawowym kłopotem w rozważaniu zagadnienia rytmu narracji jest pytanie o drugą stronę relacji czasu świata diegetycznego, z której miałby właśnie ten rytm wynikać. Absurdalność postulatu umieszczania w tym miejscu czasu potrzebnego na stworzenie tekstu albo jego odczytanie znakomicie przedstawia Mieke Bal w swojej pracy¹⁹⁷. W przypadku gier wideo, problem ten jest nie tyle bardziej złożony co pozwala na zgoła odmienne podejście. Tak jak w przypadku filmu możemy mówić o zafiksowanym czasie odczytywania – odbioru tekstu, zaś w przypadku literatury o nieokreślonym i zindywidualizowanym tempie, tak gry znajdują się pomiędzy nimi. Z jednej strony możemy mówić o sugerowanej długości gry, którą wskazują jej twórcy lub autorzy poradników do gier. Z drugiej zaś strony zwykle nie jesteśmy ograniczani do tej predefiniowanej długości rozgrywki i możemy w świecie gry

¹⁹⁵ *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*, Black Isle Studios 2000.

¹⁹⁶ *Starcraft II: Legacy of the Void*, Blizzard 2015.

¹⁹⁷ M. Bal, op. cit., s. 101-102.

spędzić dowolną ilość czasu. Współczesne platformy takie jak Steam czy GOG wyświetlają nam nawet liczbę spędzonych w grze godzin, a także pozwalają na porównanie tych wyników z naszymi przyjaciółmi. Zadając sobie jednak pytanie czym jest sama gra, możemy w tym miejscu sięgnąć po bardzo ciekawe rozpoznanie Rapha Kostera. Wskazuje on wyraźnie, która część produktu komercyjnego, który nazywamy grą, jest nią w istocie, a co stanowi jedynie jej uzupełnienie czy przedłużenie. Według Kostera o procesie grania możemy mówić tylko w przypadku obcowania z tekstem gry, gdy ma on przed nami jeszcze jakieś tajemnice do poznania, a ich odblokowywanie stanowi dla nas intelektualne wyzwanie. Inaczej mówiąc gra to według niego schemat do poznania, rozpracowania i zrozumienia – wszelkie późniejsze obcowanie z tym schematem można uznać za jałowe intelektualnie i stanowi dla nas jedynie źródło relaksu lub pieniędzy, gdy np. bierzemy udział w rozgrywkach E-sportowych¹⁹⁸. Z tej niecodziennej ale bardzo praktycznej i pochodzącej z głębi branży definicji wynika, że czas gry, mimo że nadal w pewnym stopniu spersonalizowany, da się o wiele dokładniej przewidzieć niż zdawałoby się na pierwszy rzut oka. Na pudełku polskiego wydania gry *Baldur's Gate II* wydrukowano informację, że jej treść umożliwi nam zabawę przez dwieście do trzystu godzin. Pominąwszy oczywiście rozbieżność wskazującą na szacunek z granicą błędu wynoszącą aż pięćdziesiąt procent, otrzymaliśmy tym samym od twórców informację ile czasu zajmie nam zapoznanie się z tekstem gry. Możemy oczywiście sztucznie przedłużać obecność w świecie diegetycznym, stosując rozmaite zabiegi jak np. rezygnacja z tzw. szybkiej podróży¹⁹⁹. Możemy nawet błąkać się bez celu w świecie diegetycznym, podziwiając jego pejzaże czy wsłuchiwać się w śpiew cyfrowych ptaków. Trudno jednak nazwać to graniem. Sugerowany przez twórców czas gry obejmuje tu przede wszystkim względnie dynamiczne zapoznanie się z treścią narracyjną.

Mówiąc o tym co tworzy rytm gry, możemy odwołać się do podziału rytmu narracji na sceny i streszczenie Lobbocka²⁰⁰. W literaturze zazwyczaj ważne czy też kulminacyjne punkty fabuły są przedstawiane w opowieści jako kompletne i kompetentne narracyjnie sceny, zaś fragmenty niosące niewielki ciężar narracyjny są streszczane – np. podróże czy okresy oczekiwania. Obejmująca garść słów wymiana zdań pomiędzy np. pacjentem a lekarzem zajmie parę stron, zaś informacja że pacjent wcześniej spędził pół dnia w

¹⁹⁸ R. Koster, op. cit., s. 80.

¹⁹⁹ W wielu grach, których akcja rozgrywa się na rozległym i względnie otwartym terytorium, zawiera opcję przemieszczania się pomiędzy odległymi punktami na mapie z pominięciem czasu rzeczywistego. Mamy wtedy dosłownie do czynienia z przeskokiem z punktu A do punktu B, pomiędzy którymi system gry czasami przydziela nam tzw. losowe spotkania (ang. *random encounter*).

²⁰⁰ Cyt. za M. Bał, op. cit., s. 102.

poczekalni, tylko jedno zdanie. Oczywiście możemy znaleźć wyjątki od tej reguły – jeden z nich, powieść *Pani Bovary*, omawia bardzo dobrze Mieke Bal. Podział ten możemy łatwo odnieść do gier wideo.

Rozważając konkretne zabiegi mające na celu kształtowanie rytmu narracji, należy wspomnieć o elipsach i pauzach. Ta pierwsza skraca opowieść, tworząc w niej dosłownie czarną dziurę, co w relacji do niej wydłuża fabułę. Pauza ma zaś dokładnie odwrotną rolę, zatrzymując bieg fabuły, pozwalając jednocześnie opowieści płynąć w sposób nieskrępowany²⁰¹. Elipsa to dosłownie brakujący element fabuły, którego nieobecność nie jest jednak podkreślona w opowieści i należy się go domyślić w toku odczytywania tekstu. Sam bowiem brak fragmentu np. losów bohatera, podobnie jak jego treść, mogą nieść znaczenie, a ich poznanie może być fundamentalne dla zrozumienia całej fabuły. Twórcy gier wykorzystują elipsy przede wszystkim do dzielenia ich treści na epizody. Rozgrywając kampanię fabularną w grach z serii *Command&Conquer* (jak np. wymieniane już *Red Alert 2*) rozgrywamy poszczególne misje połączone jedynie luźną narracją pozaludyczną komediowych przerywników filmowych. Wszystkie te etapy łączą się jednak w opowieść o ogólnoświatowej wojnie, w której zmagania zaangażować się miała większa część ludzkości. My jednak zobaczyliśmy jedynie wycinek tej wielkiej wojny – kilka kulminacyjnych punktów i tak np. po jednej z kolejnych bitew na wschodnim wybrzeżu USA dowiadujemy się, że w tym czasie naszym sojusznikom udało się odbić z rąk wroga znaczną część Europy. Można zatem powiedzieć, że te często spotykane elipsy są nie tyle celowym zabiegiem narracyjnym, co efektem swoistego „lenistwa” narracyjnego, które możemy tłumaczyć prymatem ludonarracji w grach.

Z największymi objętościowo elipsami mamy do czynienia pomiędzy poszczególnymi częściami różnych serii fabularnych. Aby jednak był sens o nich mówić musiałbym założyć ciągłość ich narracji oraz jednolitość tekstu całej serii. Z tego powodu wspomnę tu jedynie o dwóch przykładach. Pomędzy pierwszą, a drugą częścią serii *Baldur's Gate* nasi bohaterowie przeżywają dużo przygód – są fetowani w tytułowym mieście, a także zostają odnalezieni i uprowadzeni przez złowrogiego maga Irenicusa. Tym sposobem kończąc pierwszą część w podziemiach Sarevoka, drugą zaczynamy w lochu wspomnianego porywacza, a miejsca te dzielą w świecie diegetycznym setki mil. Jeszcze jaskrawsza jest elipsa pomiędzy opowieścią gry *Kult: Heretic Kingdoms*²⁰², a *Shadows: Heretic Kingdoms*²⁰³. Wydarzenia z pierwszej z

²⁰¹ Ibidem, s. 103.

²⁰² *Kult: Heretic Kingdoms*, 3D People 2004.

tych gier, w opowieści drugiej stanowią już półlegendarne dzieje historyczne, a o ich prawdziwości świadczy jedynie relacja jednej z bohaterek – Evii, która została przywrócona do życia na wiele lat po własnej śmierci.

Istnieją oczywiście gry zachowujące pełną ciągłość narracji jak np. *Dungeon Siege*. Jej twórcy postawili sobie za cel stworzenie jednego, koherentnego świata bez żadnych przerywników ani ekranów ładowania. Nawet przechodzenie przez drzwi budynków czy wkraczanie do jaskiń zostało w niej tak zrealizowane aby zachować płynność animacji na ekranie – ściany domów stają się wtedy półprzezroczyste, a zewnątrz wyczernia się tak aby na ekranie widoczny był tylko obszar percepcji naszego bohatera.

Streszczenie występuje w grach wideo stosunkowo rzadko, gdyż zabieg ten ma na celu przyspieszenie biegu fabuły w stosunku do opowieści. W ludonarracji trudno o przyspieszoną rozgrywkę. Moglibyśmy jako taką pożytywać niezwykle pracowite czynności naszych poddanych np. w turowych grach strategicznych. We wspomnianej już *Cywilizacji* budowa nowego miasta zamyka się właściwie w jednym kliknięciu – w tym mgnieniu oka zamykają się wszystkie skomplikowane działania jak stawianie rusztowań, planowanie infrastruktury, kopanie fundamentów czy murowanie budynków. Nie jest to jednak szczególnie czytelny przykład, gdyż wszystkie akcje jakie w takich grach możemy podjąć, są w ten sposób przedstawione. Tym samym jest to opowieść składająca się wyłącznie ze streszczeń. Mogę jednak wskazać przykład gry, w której streszczenia są realnym i bardzo istotnym zabiegiem, nie są to jednak gry wideo. W ołówkowych grach RPG na długą kampanię fabularną składają się tzw. sesje – pojedyncze posiedzenia Mistrza Gry z grupą graczy, w czasie których zwykle realizuje się jedną przygodę, czyli tzw. scenariusz. W toku kampanii istotne są jednak również deklaracje dotyczące czasu pomiędzy sesjami. Zwykle jedna przygoda kończy się w określonym fabularnym punkcie w taki sposób, że kolejna podejmuje wątek zupełnie gdzie indziej. W tym czasie bohaterowie odbywają np. długie podróże lub podejmują inne, czasochłonne lecz niezbyt angażujące czynności – jak dbanie o posiadane włości, czy szkolenie się w swoim fachu. Niektóre gry traktują ten czasokres jako elipsę, bezrefleksyjnie godząc się na to, że w tym miejscu w opowieści występuje niemalże filmowe cięcie. W niektórych jednak grach mamy do czynienia z bardzo interesującym ludonarracyjnym streszczeniem. Jest tak np. w czwartej edycji gry *Warhammer Fantasy Role Play*²⁰⁴.

²⁰³ *Shadows: Heretic Kingdoms*, Games Farm 2014.

²⁰⁴ *Warhammer Fantasy Role Play*, 4 ed., Cubicle7 2019, s. 192-200.

Retardacja to przeciwne do streszczenia spowolnienie biegu opowieści w stosunku do rozwoju treści fabularnej. W literaturze występuje stosunkowo rzadko²⁰⁵, jednak w przypadku gier jest właściwie dominującym zabiegiem narracyjnym. Fabuły gier, zwłaszcza tych należących do gatunku gier akcji, potrafią być niezwykle krótkie i w istocie zawierać niewiele treści. Większość z nich właściwie bez przesadnych uproszczeń można zawrzeć w jednym lub dwóch zdaniach. Ich opowieści potrafią jednak nieintuicyjnie być bardzo okazałe. Wynika to oczywiście z nasycenia ich biegu treścią pozbawioną znaczenia fabularnego. Taka ich klasyfikacja jest oczywiście zupełnie subiektywna i podlega każdorazowej ocenie odbiorcy, jednak fakt, bardzo wyraźnej powtarzalności niektórych treści w niewielkich odstępach temporalnych i przestrzennych, sprawia, że możemy traktować np. wielokrotne pojawienie się konkretnego typu przeciwnika jako pojedyncze wydarzenie fabularne. Możemy to zaobserwować np. w bardzo dobrze ocenianej grze *Doom*²⁰⁶ z 2016 r., gdzie pojawienie się nowego rodzaju przeciwnika zawsze zostaje wyrażenie podkreślone – wpisem do naszego zbioru wiedzy, krótkim instruktażem o jego słabych i mocnych punktach oraz zaaranżowaną scenką ludonarracyjną, w którą charakterystyczne dla tego monstrum cechy dobrze się wpisują. Później jednak, gdy ponownie spotkamy tego przeciwnika, nic podobnego nie ma już miejsca, a pojedynki z nim traktowane są już dosłownie jako tło dla następnych wydarzeń fabularnych.

Bardzo podobnie działa w narracji gier instytucja tzw. zadań pobocznych. Są to bardzo słabo związane, albo zgoła wcale, z głównym wątkiem fabularnym treści, których poznanie i ukończenie jest zazwyczaj opcjonalne i służy przede wszystkim ekspozycji świata diegetycznego oraz przedłużeniu rozgrywki w procesie mechaniki rozwoju postaci²⁰⁷. Często można odnieść wrażenie, że bieg czasu głównej linii fabularnej bardzo zwalnia lub wręcz zatrzymuje się aby umożliwić naszemu bohaterowi poznanie ciekawych miejsc i rozwiązanie problemów napotkanych osób. Widać to bardzo dobrze w grze *Far Cry 3*²⁰⁸, gdzie w pierwszej sekwencji ludonarracyjnej główny bohater gry przeżywa bardzo dramatyczną ucieczkę z obozu terrorystów – porywaczy, winnych zamordowania i uprowadzenia grupy jego przyjaciół. Po krótkiej scenie pozaludycznej odzyskujemy kontrolę nad bohaterem, dowiadując się, iż musi natychmiast wyruszyć na pomoc tym ze swoich przyjaciół, którzy

²⁰⁵ Zob. M. Bal, op. cit., s. 107.

²⁰⁶ *Doom*, id Software 2016.

²⁰⁷ Rozwój postaci jako mechanika gry nie powinien być rozumiany jako zabieg fabularny, w którym występowałyby np. wewnętrzna przemiana bohatera. Chodzi tu o system przydzielania punktów rozwoju, które wzmacniają postać naszego bohatera czyniąc go gotowym do walki z trudniejszymi przeciwnikami. Proces ten jest często bardzo czasochłonny.

²⁰⁸ *Far Cry 3*, Ubisoft Montreal 2012.

jeszcze żyją. Pozostając w duchu gatunku gier akcji z elementami RPG, twórcy wskazują nam jednak jako pierwsze zadanie upolowanie kilku żyjących w okolicy dzików, których skóry posłużą nam do wykonania portfela. Warto wspomnieć, że gra w żaden sposób nie powinna być traktowana satyrycznie, a ta absurdalna z fabularnego punktu widzenia opowieść wynika właśnie z faktu, że polowania i rzemiosło są traktowane w obrębie tej gry jako zadania poboczne, które nie powinny właściwie być zaliczane do biegu fabuły. W bardzo wielu grach bohaterowie pomimo ciężkiej na nich misji uratowania świata od niechybnej zagłady, znajdują mnóstwo czasu na angażowanie się w lokalne spory, zwiedzanie rozległych obszarów i aktywności poboczne, jak hazard czy kolekcjonerstwo. Nie należy jednak tych elementów odczytywać wprost, jako treści fabularnej, równoległej do głównej osi, ale jako poboczne treści, których czas to właśnie retardacja fabuły na rzecz rozbudowanej opowieści.

Ostatnim zabiegiem o jakim wypada wspomnieć omawiając kwestię budowania rytmu narracji growej jest pauza. W przypadku gier zabieg ten zlewa się nieco z retardacją np. w odczytywaniu wspomnianych zadań pobocznych. W zależności od ich długości i pilności porzuconego głównego wątku, możemy mówić o jednej albo drugiej. Występują jednak przykłady scen, których włączony charakter jest na tyle wyraźnie zaznaczony, że możemy mieć pewność co do zatrzymania fabularnego biegu czasu. Widać to we wspomnianej już grze *Doom* z 2016 r.²⁰⁹, gdzie natykamy się na tzw. wyzwania. Napotkawszy adekwatny aktywator możemy zdecydować się na wzięcie udziału w wymagającej, lecz opcjonalnej scenie akcji, której ukończenie w odpowiednim czasie lub z należytym wynikiem zapewni nam dodatkową umiejętność lub atrybut. Możemy się na to zdecydować nawet gdy tuż za nami stoi dyszący z nienawiści demon, gdyż na czas wyzwania, czas fabularny gry zostaje zatrzymany.

Omawiając rytm narracji growej dochodzę do zdecydowanej konkluzji, że prymarna wobec fabuły jest w ludonarracji opowieść. W grze bowiem o wiele więcej „jest” niż „się dzieje” – świat gry²¹⁰ i zawarte w nim obiekty oglądamy i słuchamy ich, jako gracze, poświęcając o wiele więcej czasu niż na prowokowanie i rozgrywanie wydarzeń fabularnych. Widzimy to zresztą obserwując poradniki do gier oraz streszczenia ich fabuł. Te pierwsze potrafią obejmować dziesiątki stron lub wielogodzinne nagrania, podczas gdy te drugie często

²⁰⁹ Wspominam rok wydania gry, gdyż ten sam tytuł nosi wiele innych produkcji wcześniejszych. Marka ta wielokrotnie zmieniała swoje oblicze, a w obrębie samych gier dwukrotnie snuto już tą samą opowieść. Gry wyraźnie różnią się jednak mechaniką i wykorzystanymi zabiegami narracyjnymi.

²¹⁰ Rozumiany tutaj jako sumę estetyki, narracji i możliwości komunikacyjnych pomiędzy systemem gry a graczem – zob. S. Heidbrink, T. Knoll, J. Wysocki, *Theorizing Religion in Digital Games Perspectives and Approaches*, „Religion in Digital Games” 2014, vol 5, s. 30.

mieszczą się w jednej minucie²¹¹. Rozłożenie ciężaru pomiędzy fabułą i opowieścią w rytmie gry jest oczywiście zależne od omawianego gatunku. W grach fabularnych zabiegi te na pewno będą mniej wyraziste i jednostronne niż w przypadku gier akcji, a w grach przygodowych bardzo często nie spotkamy się w ogóle z retardacją. To jednak gry akcji dominują współczesny rynek gier i to ich opowieści mają największy wpływ na współczesną kulturę²¹².

1.2.2.5 Częstotliwość i postaci

W odniesieniu do częstotliwości narracji, z uwagi na audiowizualny i interaktywny charakter medium, relewantne są poczynione wyżej uwagi dotyczące powtarzalności treści i ich włączonego charakteru w fabule. Warto jednak przyjrzeć się bardzo ważnej dla gier kategorii postaci. Przede wszystkim należy ją odróżnić od aktora czy bohatera²¹³. W grach różnice pomiędzy nimi są tym bardziej wyraźne, że uzależnione od kategorii grywalności. Stąd wyróżniamy bohaterów grywalnych²¹⁴, bohaterów niegrywalnych²¹⁵ oraz przeciwników²¹⁶. Podział ten nie wynika wprost z fokalizacji narracji ale, jak zaraz przedstawię, odnosi się do niej w skorelowany sposób. Kategoria grywalności odnosi się zarówno do postaci nad którymi możemy objąć bezpośrednią kontrolę (BG), jak i do tych z którymi możemy wejść w interakcje – właśnie poprzez rodzaj tychże. Bohaterowie neutralni są to zarówno towarzysze, którym w niektórych grach będziemy mogli wydawać polecenia²¹⁷, mniej lub bardziej statyczni mieszkańcy świata diegetycznego, którzy zaoferują nam swoje usługi jako sprzedawcy czy kowale albo podzielią się swoimi troskami wysyłając nas na rozmaite przygody. Wreszcie mogą to być postaci tła, których jedyną rolą jest np. tworzenie wrażenia, że akcja toczy się w miejskim gwarze. Przeciwnicy z kolei mogą co prawda wejść z nami w dialog czy oferować rozmaite poboczne interakcje, jednak przede wszystkim ich podstawowym zadaniem jest być przeszkodą w naszej podróży.

²¹¹ Świetnie widać to na kanale *Lore in a minute* na platformie YouTube - <https://www.youtube.com/user/lore> (dostęp z dn. 07.06.2020).

²¹² K. Gonciarz, op. cit., s. 52.

²¹³ Zob. M. Bał, op. cit., s. 122.

²¹⁴ Ang. *playable character*. Sformułowanie to pochodzi wprost z branży gier i nie powinno być utożsamiane z bohaterem w rozumieniu narratologii – w przedstawionym kontekście trzej kolejnych bohaterów to dosłownie grove typy postaci.

²¹⁵ Ang. *non-playable character*.

²¹⁶ Ang. *enemies*. Jest to dość szeroka grupa, którą zwłaszcza w grach akcji oraz RPG, często dzielimy ze względu na częstotliwość występowania na przeciwników masowych (ang. *mobs* - dosł. *tłumy*), elitarnych (ang. *elites*) oraz wieńczących rozdział gry tzw. bossów (od ang. *boss* – dosł. *szef*).

²¹⁷ Tutaj granica pomiędzy BG a BN jest bardzo wąska - np. w grach z serii *Diablo* możemy przyłączyć do naszej postaci towarzysza, którego ruchy są jednak autonomiczne i mamy na nie niewielki wpływ. Z kolei w grze *Dungeon Siege* dołączani do drużyny towarzysze przechodzą pod naszą pełną kontrolę i choć nadal wiemy, który z członków drużyny jest głównym bohaterem, z poziomu mechaniki gry jest to właściwie nerelewantne.

Obecność i rola różnych postaci definiuje w grach zarówno przestrzeń jak i sposób postrzegania. Np. większość gier których rozgrywka przewiduje spotkanie z wyraźnie zarysowanym ostatnim przeciwnikiem, pozwoli nam rozegrać finałową sekwencję w lokacji specjalnie zaprojektowanej na potrzeby tej konkretnej postaci. Tym samym rozszerza się ona na takie obszary narracyjne jak przestrzeń wizualna, a nawet audiosfera – często walka z ostatnim przeciwnikiem odbywa się przy akompaniamencie specjalnie w tym celu przygotowanej muzyki.

Odczytując tekst kultury zawsze możemy mówić o wpływie wiedzy zewnętrznej wobec konkretnego tekstu na jego odbiór. Stąd przewidując „miejsca” w tekście, które mogłyby skojarzenie z taką wiedzą sprowokować, możemy mówić o intertekstualności i dyskursywności konkretnych tekstów. Nie inaczej jest też w przypadku odczytywania gier. Warto jednak podkreślić, że przewidywalność treści z uwagi na wiedzę zewnętrzną wobec samego tekstu nie powinna wpływać na naszą ocenę konstrukcji konkretnych postaci, bo to nie one są przedmiotem odczytania ale cały tekst i ich miejsce w tymże może być podyktowane np. właśnie uwarunkowaniami zewnętrznymi²¹⁸. Jeżeli jednym z bohaterów opowieści jest Napoleon to nie powinna nas dziwić jego antypatia do Anglosasów, a jako czytelnicy możemy antycypować zwieńczenie jego wątku na takim lub innym polu Waterloo. W przypadku gier przewidywalność jest też mocno uzależniona od charakteru konkretnego gatunku. Znacznie bardziej niż ma to miejsce w przypadku filmów. Bohater detektywistycznego filmu noir ma pewien ugruntowany kulturowy obraz, jednak zmiana w jego ubiorze i zastąpienie prochowca i fedory kolorowym swetrem nie byłoby chyba jeszcze złamaniem gatunku. W przypadku np. gier akcji trudno mówić o plastyczności bohatera, który w związku z treścią rozgrywki musi zlikwidować tysiące przeciwników. W tym przypadku wizualne niuansy jego ubioru znacznie mniej tworzą charakter postaci. W grze *Bayonetta*²¹⁹ z narracji tekstualnej i pozaludycznej dowiadujemy się sporo na temat osobowości głównej bohaterki w tym także to, że jest czarownicą, a w zbliżeniach jej twarzy, w animowanych przerywnikach filmowych, uwagę zwracają okrągłe oprawki noszonych przez nią okularów. W części ludonarracyjnej jednak, która stanowi zdecydowaną większość procesu obcowania z grą, poznajemy Bayonettę jako kompetentną przede wszystkim w skakaniu i strzelaniu. Stąd jej wizerunek jako bohaterki gier akcji może być odbierany jako

²¹⁸ O przewidywalności w tekście literackim zob. M. Bal, op. cit., s. 123.

²¹⁹ *Bayonetta*, PlatinumGames 2014.

bliższy np. bohaterom serii *Doom* niż zniuansowanym postaciom z gier fabularnych. Tym samym formuła gatunku określa i pozwala przewidywać odczytanie postaci.

Badając konstrukcję postaci możemy zwracać uwagę na elementy tworzące tzw. konstrukcję zawartości²²⁰. Jest to przede wszystkim powtórzenie. Jeżeli jakaś konkretna cecha ma wybijać się z tła i określać daną postać, twórcy muszą upewnić się, że będzie ona widoczna i odpowiednio podkreślona. W przypadku gier jest to dodatkowo utrudnione fakultatywnym charakterem dużej części treści. Jeżeli np. zachowanie konkretnej postaci, które ma definiować jej charakter zostanie umieszczone w scenie, którą gracz poprzez swoje wybory może pominąć, odczytanie tekstu gry może nie objąć tej cechy postaci. Co tym samym wpłynie na wydźwięk całej opowieści. Stąd w grach nacisk na powtórzenie jest bardzo znaczący. O definiowaniu konkretnych postaci sprzyja także akumulacja danych na ich temat – często w grach możemy znaleźć tekstualne zestawienia informacji na temat rozmaitych postaci świata gry w formie encyklopedycznych notek. Streszczone tam są np. historia danej postaci w świecie diegetycznym oraz jej krótka charakterystyka. Takie zbiory mogą również dotyczyć przeciwników. Wtedy nazywane są bestiariuszami. Kolejnym elementem pozwalającym na obserwowanie konstrukcji postaci są ich relacje z innymi. W grze *Baldur's Gate II* towarzyszy głównego bohatera charakteryzowały nie tylko fabularne opisy w zakładce karty postaci, ale też ich umiejscowienie na osiach moralnej i etycznej. Tym samym gra sugerowała nam, że w jednej drużynie nie powinny się spotkać np. postaci dobre i złe. Aby to podkreślić i dać temu wyraz w ludonarracji, jeżeli popełniłmy błąd połączenia takich dwóch charakterów, z czasem prowadziło to do ostrych kłótni pomiędzy nimi, a nawet otwartej wrogości zwykle kończącej się odejściem jednej ze stron z grona naszych towarzyszy.

Wreszcie najważniejszym, ale też najtrudniejszym do zaobserwowania elementem konstrukcji zawartości postaci jest przemiana jaką może ona przejść w trakcie opowieści. W grze *Tyranny*²²¹, mimo iż otrzymujemy możliwość wykreowania własnego bohatera, a nawet ustalenia biegu jego przeszłości bezpośrednio poprzedzającej czas fabularny rozgrywki, opowieść wymusza umiejscowienie tej postaci po stronie złego i okrutnego imperium. Nasze pierwsze relacje z napotkanymi mieszkańcami świata diegetycznego są wyłącznie negatywne, a gra wyraźnie sugeruje nam, że domyślna droga fabularna wykreowanej przez nas postaci prowadzi nas w stronę zła. W toku gry mamy jednak możliwość przejęcia kontroli nad

²²⁰ Zob. M. Bał, op. cit., s. 128.

²²¹ *Tyranny*, Obsidian Entertainment 2016.

rozwojem osobowości naszego bohatera i poprowadzenie zarówno opowieści jak i jego przemiany, w stronę bardziej akceptowaną moralnie. Tym sposobem przemiana postaci jest właściwie dominującym zabiegiem w obrębie całej fabuły.

Wypełnianie i ucieleśnianie napotykaných w światach gier postaci poprzez osie semantyczne jest o wiele łatwiejsze do zaakceptowania niż ma to miejsce w przypadku badań nad literaturą²²². Oczywiście oceny umiejscowienia różnych postaci na określonych osiach dokonujemy w toku różnych form odczytywania. Zarówno poprzez ich słowa, jeżeli takowe wypowiadają, jak i ich wygląd oraz działania. Rycerz w kolczastej, czarnej zbroi świecący z oczu czerwoną łuną z oczywistych względów zostanie pierwotnie odczytany jako postać negatywna²²³. Weryfikacji dokonujemy zwykle poprzez zestawienie rażących przeciwieństw – odczytujemy konkretne postaci jako odważne na tle tchórzostwa innych. Siłę głównych bohaterów takich serii jak *Doom* czy *Duke Nukem*²²⁴ widzimy i doceniamy po zestawieniu ich z bezbronnymi i przerażonymi postaciami niegrywalnymi.

1.2.2.6 Przestrzeń i focalizacja

Postrzeganie przestrzeni w grach znacząco różni się od jego odpowiedników w badaniach nad literaturą czy filmem. Nie tylko z uwagi na elementy interaktywne przestrzeni, ale przede wszystkim poprzez fakt, że dostępna nam przestrzeń gry zakreśla horyzont grywalności, a przez to możliwego odczytania tekstu. W żaden sposób nie możemy poza nią wyjść lub o niej zapomnieć. Nawet wtedy gdy ma ona charakter statycznego tła²²⁵, jest jednocześnie ramą świata diegetycznego a to czego nie zawiera nie może być brane pod uwagę jako część narracji o charakterze ludycznym. Jeżeli zatem z dialogów z napotkanymi postaciami uzyskamy nawet informację na temat fragmentów świata diegetycznego, które nie będą dla nas dostępne w toku rozgrywki, nie możemy o nich mówić jako o przestrzeni ludonarracyjnej. O podziale przestrzeni na statyczną i dynamiczną mogłaby decydować technologia – tła dwuwymiarowe wyraźnie odróżniamy tak estetycznie jak i funkcjonalnie od środowisk trójwymiarowych. W rozpoznaniu narratologicznym jednak taki podział wydaje się nie tylko płytki, ale wręcz nieprzydatny. Z tego powodu chciałbym podkreślić interaktywność rozumianą tutaj jako funkcjonalność elementów przestrzeni jako główny wyróżnik. O dynamiczności przestrzeni w grach, moim zdaniem, decyduje to czy są przestrzenią ludyczną

²²² O tych drugich zob. M. Bał, op. cit., s. 129.

²²³ Co ciekawe opis ten pasuje do wielu postaci z opowieści gier – np. do Sarevoka z *Baldur's Gate* czy Czarnego Rycerza z serii *Divine Divinity*, Larian Studios 2002.

²²⁴ *Duke Nukem 3D*, 3D Realms 1996.

²²⁵ O podziale przestrzeni z uwagi na dynamikę zob. M. Bał, op. cit., s. 141.

– tj. przestrzenią wyboru. Tylko bowiem poprzez dokonywanie znaczących wyborów możemy mówić o sprawczości gracza w obrębie świata gry, a tym samym o ludonarracji.

Percepcja tekstu nigdy nie jest obiektywna, a to czego gra nam nie pokazuje może nieść rozmaite znaczenia. Fokalizacja w rozumieniu klasycznej narratologii²²⁶ to związek pomiędzy agensem, widzeniem rozumianym jako proces i tym co zostaje ujrane. W przypadku gier możemy tu mówić o relacji pomiędzy wyświetlaną treścią, jej przydatnością i uzasadnieniem dlaczego jest wyświetlana. Czy jest to podyktowane podjętą przez nas decyzją – tj. dokonany wyborem, czy też nie. Tylko w tym pierwszym przypadku możemy mówić o treści ludonarracyjnej. Fokalizacja przystawiona do medium gier musi zatem uwzględniać wybór, który pozwolił nam na „widzenie”. Badając focalizację narratologia zadaje pytania:

- Co focalizuje?

-W jaki sposób?

-Kto to robi?

W przypadku gier, z uwagi na ich audiowizualność, możemy te pytania wprost przełożyć na:

-Co widzimy?

-Jak to widzimy?

-Dlaczego to widzimy?

Z uwagi na rozporoszony i często zdepersonalizowany charakter growej narracji, pytanie o funkcjonalność jest bardziej zasadne niż szukanie przyczyny. Przykładem gry do badania której wspomniane pytania są kluczowe jest *Legacy of Kain: Defiance*²²⁷. W poprzednich częściach tej serii poznaliśmy i mogliśmy kierować krokami dwójki bohaterów: Kaina oraz Raziela. Każdemu z nich poświęcono dwie gry, a w każdym przypadku kamera, mająca ścisły związek z kategorią focalizacji, podążała za krokami bohatera, wyraźnie wskazując na jego dominujący charakter w opowieści. We wspomnianej, ostatniej części serii, będącej jednocześnie zwieńczeniem wszystkich poprzednich, kierujemy naprzemiennie krokami jednego i drugiego. Oderwanie ciężaru narracji od osobowości bohaterów jest w tej grze dodatkowo podkreślone oderwaniem kamery od ich fizycznej reprezentacji. Kamera w tej grze jest umieszczona w różnych punktach kolejno odwiedzanych lokacji i pomieszczeń, nie podąża już jednak za nimi. Jest wobec nich zewnętrzna i zmniejsza wrażenie kształtowania losów świata diegetycznego przez ich czyny. Odnosząc się do zaznaczonych wcześniej pytań możemy powiedzieć, że widzimy bohatera ponieważ przybył do danego

²²⁶ Zob. Ibidem, s. 146.

²²⁷ *Legacy of Kain: Defiance*, Crystal Dynamics 2003.

miejsca, nie zaś że widzimy to miejsce bo odwiedził je bohater. Zabieg ten jest szczególnie interesujący w scenie, która przedstawia pojedynek obu bohaterów. Jako gracz kontrolujemy walczące postaci naprzemiennie co utrudnia utożsamienie się, z którymkolwiek z nich.

1.2.2.7 Suspens

Rozważając kategorię suspensu w odczytywanym tekście, możemy wyróżnić cztery sytuacje²²⁸. W pierwszej zarówno odbiorca tekstu – gracz, jak i postać na której w danym momencie skupiona jest narracja, nie posiadają kluczowej dla poznania dalszego przebiegu wypadków informacji. W tym przypadku możemy mówić o zagadce, której rozwiązanie otworzy przed graczem dalszą część opowieści. Ten schemat jest charakterystyczny szczególnie dla gier przygodowych oraz tych, których narracja skupiona jest wokół tajemnicy jak np. wspomniana już gra *Call of Cthulhu*. Po drugie możemy spotkać sytuację, w której gracz posiada kluczową dla rozwoju opowieści informację, w przeciwieństwie do postaci. Mowa tu np. o grożącym danej postaci niebezpieczeństwie, przed którym chcielibyśmy ją ostrzec. Z uwagi na potrzebę podkreślania sprawczości w grach, taka sytuacja występuje w nich stosunkowo rzadko. W zasadzie można o niej mówić w przypadku krótkookresowej sytuacji, w której gracz domyśla się już rozwiązania, czekając jednak na potwierdzenie swoich domysłów. Po trzecie kluczowa informacja może już znajdować się w posiadaniu postaci, podczas gdy gracz jeszcze jej nie zna. W takim wypadku możemy mówić o tajemnicy, której poznanie nie jest jednak uzależnione od rozwikłania zagadki, ale jest jedynie przesunięte w czasie, celem zbudowania napięcia. W sytuacji, w której zarówno gracz jak i postać są jednakowo poinformowani nie możemy mówić o jakimkolwiek suspensie.

1.2.3 Fabuła

Mieke Bal w swoim rozpoznaniu przyjmuje następującą definicję fabuły – jako układu logicznie i chronologicznie powiązanych wydarzeń²²⁹. Potrzeba zastosowania takiej właśnie definicji wynika z wykorzystania i dekonstruowania kilku kluczowych koncepcji, omówionych we wstępie do tego rozdziału. Spośród nich powinienem przede wszystkim wymienić homologię tekstów fabularnych i życia, rozumianego tutaj jako wydarzenia w

²²⁸ Zob. M. Bal., op. cit., s. 166.

²²⁹ Ibidem, s. 196.

świecie rzeczywistym²³⁰. Opiera się ona na dość daleko idącym założeniu, że teksty fabularne swoją konstrukcją oparte są o doświadczenia świata rzeczywistego. Jak zaznacza sama autorka, tej śmiałej hipotezie możemy łatwo przeciwstawić treści tekstów baśniowych lub fantastycznonaukowych. Nie oznacza to jednak, że koncepcja ta jest zupełnie mylna albo co gorsza nieprzydatna w analizie. Nawet bowiem gdy nie znajdujemy bezpośredniego przełożenia odczytywanie treści na posiadane, czy możliwe do wyobrażenia doświadczenia, w samym procesie odczytywania, a następnie interpretacji i internalizacji treści wprojektowujemy do odbieranej treści naszą własną logikę obsadzoną w posiadanym, unikalnym kluczu kulturowym. Można to porównać z racjonalizacją niezrozumiałych czy niewyobrażalnych treści do najbliższego logicznego mianownika. W przypadku treści narracyjnej nie chodzi tu jednak wyłącznie o ujęcie tekstu w ramy logiki czy zdrowego rozsądku, ale wprost o przydanie mu przymiotów umożliwiających odczytywanie go jako tekstu narracyjnego. Świetnie obrazuje to podany przez autorkę przykład antropomorfizacji sztuki wizualnej – pracy Mary Longman, *Współzależności*²³¹. Aby dostrzegać znaczenia i łączyć je w tekst fabularny, umysł obserwatora musi przydać topolowym gałęziom cech ludzkich. Inaczej mówiąc, nawet jeżeli tekst nie nosi znamion realizmu i odczytamy go poprzez implementację takich wątków, jakie okażą się potrzebne. Aby dostrzec w fabule ciąg logiczny, czasem odczytujemy ją poprzez ciąg logiczny. Dzięki temu właśnie fabuły tekstów narracyjnych są porównywalne pod kątem transkulturowym²³². Oczywiście musimy mieć świadomość jak znaczące dla odbioru treści są ramy logiczne, które często umieszczamy dookoła niej. Wszystkie znane badaniom kulturowym błędy interpretacyjne rodzą się właśnie w tym miejscu – zarówno etnocentryzm jak i anachronizm. Nieco fatalistycznie przyjmuję, że zarówno tego procesu jak i samych błędów nie da się uniknąć, a jedyną alternatywą byłoby odrzucenie interpretowalności olbrzymiej większości tekstów. Być może jednak świadomość pułapki, w którą wkraczamy w pewien sposób zmniejsza szkody jakie ta wyrządza.

1.2.3.1 Zdarzenia

Mieke Bal proponuje badanie fabuły, dzieląc ją na elementy oraz procesy. Wśród tych pierwszych znajdziemy przede wszystkim aktorów, lokacje oraz przedmioty. Jednak to te drugie stanowią kwintesencję treści fabularnej. Przede wszystkim muszą zaznaczyć, że

²³⁰ Ibidem, s. 184.

²³¹ Ibidem, s. 185.

²³² Ibidem, s. 187.

zdarzenia rozumiane jako składnik fabuły powinny być postrzegane jako proces przemiany – przejścia z jednego stanu do drugiego. Wyszukiwanie tak postrzeganych zdarzeń w tekście to właśnie analiza fabuły²³³. Niestety jest to definicja na tyle szeroka, że niemal wszystko co moglibyśmy zaobserwować w tekście narracyjnym można by pod nią zmieścić. Szczególnie w mediach audiowizualnych, których treść w przeciwieństwie do literatury nie jest pocięta na zdania. Z tego też powodu w analizie treści fabularnej potrzebne są badaczom kryteria zawężające liczbę elementów. W tej eliminacji kierują się przede wszystkim kwestią znaczenia konkretnych elementów, co oczywiście łatwo zestawić z przykładami jakimi się posługuję – w końcu dla treści religijnych kwestia znaczenia jest również kluczowa, jednak pragnę podkreślić, że nie jest to w tym miejscu wyłącznie istotne. Niezależnie od doniosłości niesionych przez tekst znaczeń, mam tu na myśli poszukiwanie elementów istotnych dla nadania fabule biegu, ciągłości, spójności i sensu w znaczeniu logicznym. To czy uzyskana treść będzie doniosła, jest sprawą całkowicie drugorzędną.

Przede wszystkim należy zastanowić się czy obserwowane zdarzenie wprowadza jakiegokolwiek zmiany. Poszukujemy bowiem przejść z jednego stanu do drugiego, a nie samego tych stanu stwierdzenia. Taka bowiem informacyjna czy też referencyjna treść bliższa jest opisowi, który przy omawianiu treści fabularnej nie jest już relewantny.

W przypadku gier wideo najłatwiejszym do zaobserwowania przykładem różnicy pomiędzy zdarzeniami noszącymi znamiona zmian, a takimi które ich nie posiadają jest znany z gier fabularnych system rozwoju postaci. Jako ważny element mechaniki gry jest on współcześnie implementowany do bardzo wielu gatunków – nie tylko tych fabularnych ale także gier akcji, czy nawet strategii. Często mówi się, że jego wystąpienie decyduje o określeniu gry jako fabularnej. Ta opinia bywa często wyśmiewana, gdyż jest to element bardziej matematyczny niż narracyjny, jednak taka ocena może okazać się powierzchowna. W istocie rozwój postaci jest elementem bardzo dynamicznym, znaczącym poprzez obrazowanie ciągłych przemian i wyznaczanie dążenia do nich jako celu gry. Posługując się przykładem gry *Baldur's Gate* mogę śmiało stwierdzić, że mechanika rozwoju postaci, przedstawiająca możliwości konkretnych bohaterów za pomocą skal i cyfr nie jest wcale przydatna przy stwierdzaniu, że prowadzony przez gracza bohater jest u progu swojej przygody słabeuszem. Do tego o wiele lepiej posłuży nam zakończone śmiertelnym skutkiem spotkanie z wilkiem w lesie – możliwe do zrealizowania już w drugiej lokacji gry. Podobnie pod koniec rozgrywki nic tak nie uświadomi nam sukcesu naszych starań, jak pokonanie złowrogiego Sarevoka w

²³³ Ibidem, s. 191.

ostatnim starciu gry. Mechanika rozwoju postaci jest jednak niezbędnie potrzebna do obrazowania zmian i powolnej drogi z pierwszego stanu do drugiego. Jest to też idealny przykład ludonarracyjny, który przemianę bohatera ukazuje za pomocą formy wyłącznie właściwej dla medium gier. Nie stanowi bowiem części fabuły ludycznej pojedyncza informacja, ale to, co komunikuje nam o zmianach zachodzących pomiędzy elementami fabuły. Aby użyć przykładu bliższego treści literackiej – w wymienionej grze tytułowe miasto nie jest dla nas dostępne przez pierwszą połowę rozgrywki, a jego bramy zostają otwarte dopiero gdy sprostamy garści wyzwań jakie stawia przed nami gra. Tym samym możliwość wejścia do Wrót Baldura staje się komunikatem – zdarzeniem fabularnym, gdyż stanowi o postępie w fabule gry.

Kolejnym kryterium, którego możemy użyć poszukując zdarzeń znaczących wśród treści narracyjnej jest to czy znamionują one wybór²³⁴. W istocie przy badaniu audiowizualnych tekstów interaktywnych, kwestia decyzyjności w podejmowanych przez nas działaniach jest chyba najistotniejszym elementem. Wybory jakie stawia przed graczem tekst i ich doniosłość wprost przekładają się na wrażenie sprawczości, a poprzez to na immersję i grywalność doświadczenia. Odnosi się to również do kwestii poszukiwania w odczytywaniu tekstu ciągów logicznych. Najbardziej widoczne, a przez to znaczące są przy takim odczytywaniu te zdarzenia – wybory, które prowadzą do wyrazistych skutków. Co więcej bardzo ważne jest aby skutki te były możliwe do przewidzenia (sprawczość oraz intelektualność rozgrywki) lub zaskakujące (zwrot akcji) lecz nie abstrakcyjne. Jeżeli bowiem treść skutku będzie wymykać się logicznemu powiązaniu z treścią wyboru, gracz szybko odrzuci analizowanie tekstu jako treści niezrozumiałej. Przy badaniu gier interesujące są przede wszystkim wybory, będące zdarzeniami, a nie te prowadzące do zdarzeń w sposób oczywisty. Innymi słowy, podobnie jak przy samym odczytywaniu tekstu, ważne są tylko wybory godne odnotowania. Np. wybór pomiędzy powolną pieszą wędrówką do konkretnej lokacji, a skorzystaniem z mechanizmu szybkiej podróży jest nerelevantny dla fabuły większości gier, podczas gdy wybór pomiędzy życiem a śmiercią konkretnej postaci niemal zawsze znajdzie wyraźny wydzźwięk w dalszej treści gry.

Wśród zdarzeń często zapamiętujemy interakcje aktorów ze sobą nawzajem. Ważne jest aby spośród nich wyodrębnić konfrontacje, czyli te interakcje które angażują przynajmniej dwójkę aktorów w sposób znaczący. Nie wystarczą tu jednak postacie tła, będące w istocie scenografią dla ekspozycji cech jednego aktora. Co więcej, niezależnie jak

²³⁴ Ibidem, s. 193.

istotna w reszcie tekstu jest konkretna postać, może ona zostać użyta przedmiotowo do upodmiotowienia innej. Często trudno wskazać dokładną granicę pomiędzy jednym a drugim typem interakcji, jednak o wiele łatwiej przytoczyć wyraziste przykłady mogące służyć za wzornik. Twórcy gier bardzo często borykają się z problemem upodmiotawiania postaci niegrywalnych, gdyż obecność awatara – postaci centralnej dla tekstu jak i jego interpretacji pochłania większość uwagi czytelnika. Jest to nieco łatwiejsze w przypadku gier, w których kierujemy krokami więcej niż jednej postaci. W grze *Baldur's Gate II*, co prawda występuje wykreowany przez gracza awatar, jednak oprócz niego gracz steruje jeszcze piątką towarzyszy – możemy ich wybrać z puli predefiniowanych postaci, które główny bohater spotyka z czasem na swojej drodze. Jedną z nich jest Imoen, siostra głównego bohatera (lub bohaterki – kreator postaci umożliwia nam również wybranie jej płci) oraz bardzo istotna dla opowieści postać. W początkowej fazie gry zostaje ona porwana przez złowrogiego maga Irenicusa. Przez większość pozostałej części gry głównym celem gracza jest odnalezienie porwanej i wyrwanie jej ze szponów szaleńca. W celu budowania napięcia oraz ekspozycji motywów antagonisty, co jakiś czas tok gry przerywają niegrywalne sekwencje interakcji pomiędzy Imoen a Irenicusem. W jednej z nich Irenicus najpierw uśmierca grupę błagających o litość więźniów jako część eksperymentu, a następnie odbywa rozmowę z porwaną bohaterką. W tej scenie łatwo wskazać różnicę pomiędzy interakcją Irenicusa z więźniami, a tą z Imoen. Pierwsza stanowiła jedynie wymianę próśb oraz pogardliwych docinek i służy jedynie ekspozycji cech antagonisty – okrucieństwa i bezkompromisowości w dążeniu do celu. Druga stanowi realny dialog ujawniający cechy jak i zamiary dwójki aktorów. To wyraźnie odróżnia „zwykłą” interakcję od konfrontacji²³⁵.

Podstawową kategorią w rozważaniu zdarzeń jako elementów fabuły jest relacja. Zarówno relacja zdarzeń pomiędzy sobą jak i ze światem rzeczywistym. Homologia fabuły z rzeczywistością, przede wszystkim poprzez relację przyczyn i skutków, zmusza nas do wzięcia pod uwagę klamry interpretacyjnej, którą zarówno dobieramy odczytywany materiał, jak i przypisujemy mu konkretne znaczenia. To osoba czytelnika wiąże znaczenia z tekstem poprzez korelowanie wydarzeń fabularnych ze znanymi sobie ciągami przyczynowo skutkowymi. Innymi słowy etnocentryzm w odczytywaniu tekstów narracyjnych, jakkolwiek słusznie krytykowany, jest niezbędny nie tylko w procesie odczytania, ale także zrozumienia tekstu, gdyż polega ono na personalizacji treści – czyli opisywanej wcześniej internalizacji. Taka forma rozumienia fabuły wpisuje się, zdaniem Mieke Bal w model arystotelejski²³⁶.

²³⁵ Zob. Ibidem, s. 194.

²³⁶ Ibidem, s. 197.

Składa się on z trzech kolejnych etapów, które powinny wystąpić w określonej kolejności. Możliwość jako pretekst do wystąpienia wydarzenia, której ekspozycja umożliwia przewidzenie potencjalnych jego skutków i obsadzenia całości w logice właściwej czytelnikowi. Następnie samo wydarzenie, które choć centralne i kluczowe dla każdego schematu, zawiera najmniejszy potencjał interpretacyjny. Wreszcie trzeci jest rezultat – jego relacja z przewidywalnymi skutkami, o których wspominałem wcześniej, określa jasno korelację świata diegetycznego ze światem rzeczywistym w rozumieniu czytelnika. Jeżeli rezultat okazał się niemożliwy do przewidzenia, może to wynikać albo z niewiedzy odbiorcy albo też z odrealnienia świata diegetycznego. W istocie jednak to nie dokładne wypełnienie powyższego schematu stanowi o ważności konkretnego zdarzenia, ale to czy ma on wpływ na stan aktora. Poprawienie lub pogorszenie jego sytuacji determinuje bowiem nasz emocjonalny odbiór tekstu²³⁷. Zmiana stanu aktora wskazuje, że wydarzenie było dlań znaczące – i to właśnie znaczenie wiąże je ze światem realnym. Podsumowując, wydarzenia występują w świecie diegetycznym, znaczenia zaś również znajdziemy po stronie odbiorcy.

Wśród metod poszukiwania struktury spinającej fabułę możemy wyróżnić kilka kryteriów. Przede wszystkim podmiot – aktora centralnego dla konkretnego zdarzenia, który jest nie tylko osią opisywanych interakcji, ale zwykle także ich prowodyrem – wykonawcą. Taka struktura jest dobrze widoczna w grach dzielących akcję na sceny, w których często zmienia się centralny aktor. Przykładem może być tu *Gibbous: A Cthulhu Adventure* – kierujemy w niej naprzemiennie losami młodego bibliotekarza i zmęczonego życiem detektywa. Kolejne sekwencje ludonarracyjne to sceny, w których raz jeden, raz drugi jest centralną postacią. Nie tylko kierujemy krokami konkretnej postaci, ale też otaczająca nas lokacja i podejmowane interakcje są podyktowane podjętymi przez nich wyborami. Możemy oczywiście patrzeć też szerzej, nie wyróżniając żadnego spośród aktorów, a kierując się raczej ich konfrontacjami, które same wyróżnią tych istotnych dla struktury. Wśród gier możemy znaleźć konkretny gatunek, którego nie tylko fabuła, ale też cała rozgrywka zbudowana jest wokół konfrontacji bohaterów. Mowa tu oczywiście o tzw. bijatykach – kompetywnym rodzaju gier, w którym pojedyncza sekwencja polega na pojedynku pomiędzy dwoma bohaterami. W kampaniach fabularnych takich gier, olbrzymia część narracji jest pozaludyczna – umieszczona w przerywnikach filmowych lub tekstowych, pomiędzy walkami. Jednak same konfrontacje są znaczące, a ich układ tworzy strukturę nie tylko w zakresie poziomu trudności gry, ale też znaczenia poszczególnych aktorów dla losów

²³⁷ Ibidem, s. 200.

podmiotu. Postać, z którą przyjdzie nam się zmierzyć na końcu konkretnego wątku, jest kluczowa dla losów bohatera, którego krokami kierujemy. Przykładem gry, w której struktura ta została zrealizowana w opisywany sposób jest *Street Fighter V*²³⁸. Cenny jest także charakter samych konfrontacji – Mieke Bal podaje tu trzy przykłady – konfrontacje werbalne, mentalne oraz cielesne²³⁹. Pierwszy typ możemy zaobserwować w grze *Catherine*²⁴⁰, w której choć aktorów łączy przede wszystkim fizyczna relacja, która jest zresztą tematem całej gry, ludonarracyjne konfrontacje są przede wszystkim werbalne. W polskiej grze *Layers of Fear* znajdujemy drugi typ konfrontacji – mentalną. W tej grze podmiot mierzy się ze swoimi lękami oraz demonami przeszłości – dokonanej i niedokonanej, gdyż gra nie pozwala nam odróżnić przestrzeni realnej i wyobrażonej. Tym samym bohater toczy pojedynek z własnym umysłem, którego szaleństwo przyjmuje różne formy personifikacji. Wreszcie możemy też patrzeć na lokacje, w których rozgrywają się wydarzenia. Tu oczywiście najlepszym przykładem jest seria *Dark Souls*, która choć prezentuje graczom garść aktorów, prowadzi przede wszystkim narrację środowiskową. Kolejność lokacji, do których wkraczamy, ich położenie względem siebie, a także ich charakter tworzą strukturę zarówno fabuły jak i rozrywki. Najmniej istotna i często zwodnicza jest chronologia, którą powinniśmy postrzegać raczej jako komentarz do struktury niż jej wzorzec.

1.2.3.2. Aktorzy

Omówienie kwestii aktorów w konstrukcjach fabularnych muszę oczywiście zacząć od ich selekcji, bo choć każda postać występująca w odczytywanym tekście może być postrzegana jako aktor, to z oczywistych względów nie każda na to zasługuje. Istotne jest tu pytanie, którzy spośród aktorów są relewantni dla odczytywanej fabuły. Mieke Bal wskazuje tu na kryterium wydarzeń funkcjonalnych²⁴¹. Niezależnie od tego, czy aktor jest prowodyrem – wywołuje takie wydarzenie, czy też jego biernym uczestnikiem, jego relacja z tym elementem fabularnym jest kluczowa dla zidentyfikowania go jako „wartego” analizy. Taka kategoryzacja jest w oczywisty sposób subiektywna, jednak twórcy gier często ułatwiają graczom zadanie rozdysponowania uwagi pomiędzy aktorów. Świetnym przykładem jest tu gra *Torment: Tides of Numenera*. Najważniejsze postacie to oczywiście towarzysze, których możemy dołączyć do drużyny naszego bohatera. Spośród aktorów niegrywalnych, wyraźnie

²³⁸ *Street Fighter V*, Capcom 2016.

²³⁹ Zob. M. Bal, op. cit., s. 201.

²⁴⁰ *Catherine*, Atlus 2011.

²⁴¹ M. Bal, op. cit., s. 202.

najistotniejsi posiadają w całości lub chociaż częściowo zwokalizowane wypowiedzi. Gdy po otwarciu okna dialogu z głośników popłynie głos lektora, wiemy że wypowiedź ta jest istotna dla fabuły. Postaci niezwokalizowane są tu ogniwem pośrednim – mogą być istotne dla jednej z fabuł, ale zwykle nie są kluczowe. Wreszcie na koniec, lokacje gry wypełnione są postaciami tła, z którymi w ogóle nie możemy podjąć rozmowy – po zagadnięciu którejś z nich otrzymamy jedynie pojedyncze zdanie wyświetlone nad głową postaci bez wykorzystania okna dialogu.

Poza podziałem aktorów na istotnych i pomijalnych, potrzebujemy również drugiej, bardziej strukturalistycznej kategoryzacji. Nim jednak do niej przejdę muszę wspomnieć, że w analizie fabularnej aktor nie jest bytem samodzielnym, a występuje jedynie jako element początkowy swojej relacji z celem – to zamierzenia, dążenia i podejmowane akcje prowadzące do tego celu stanowią o współtworzeniu przez aktora fabuły²⁴². Mieke Bal wskazuje na funkcjonalny podział na aktorów podmiotowych i dopełnieniowych. Podstawowym zastosowaniem dla takiego podziału jest wspomniana relacja aktora z jego celem. Aktor podmiotowy to ten posiadający zamiar wobec celu, zaś sam cel jeżeli jest osobą (choć nie jest to konieczne, ale taki przykład wydaje się o wiele czytelniejszy), może być rozumiany jako aktor dopełnieniowy. Bardzo wiele fabuł można sprowadzić do tej pojedynczej relacji – często bardzo bogate opowieści o konfrontacji dobra ze złem ostatecznie stanowią jedynie realizację zamiaru protagonisty pokonania antagonisty. Przykładem może być tu wspomniane już wielokrotnie *Baldur's Gate II*, które od początku do końca jest konfrontacją głównego bohatera z magiem Irenicusem. Takie streszczenie nie jest wcale niewłaściwe mimo, że długość rozgrywki jest szacowana nawet na czterysta godzin, a sama narracja tekstualna gry liczy kilka milionów wersów. Ta relacja podmiotu z dopełnieniem nie musi oczywiście polegać na faktycznej konfrontacji. Może to również być poszukiwanie. Taki właśnie cel stawiają przed graczem twórcy *Torment: Tides of Numenera*. Główny bohater gry, zwany Ostatnim Porzuconym, po dość obszernym wstępnym wprowadzeniu do realiów świata gry rozpoczyna poszukiwania tzw. Pierwszej Porzuconej. Wskazana w przybranych imionach tych postaci aksjologiczna klamra okazuje się być właściwa również dla struktury fabularnej. Odnalezienie wspomnianej postaci zwiastuje jednocześnie rychłe zakończenie rozgrywki.

²⁴² Ibidem, s. 204.

Aktorzy dopełniający nie muszą jednak pozostawać w relacji z celem aktora podmiotu, ale mogą stanowić środek w dążeniu do tegoż celu. Taką pozycję dopełnienia podmiotu Mieke Bal nazywa dostarczaniem mocy. Działanie to może być oczywiście pozytywne i negatywne, dzięki czemu aktorzy będą albo ułatwiać lub też utrudniać osiągnięcie przez podmiot celu. Przykład pozytywny jest tu o wiele bardziej czytelny dlatego to właśnie nim się posłużę. We wspomnianej grze Ostatniemu Porzuconemu towarzyszy kilka (maksymalnie trzy) wybranych przez gracza postaci, które choć posiadają własne pomniejsze fabuły, w których są podmiotami, przede wszystkim służą wspieraniu protagonisty w jego misji. Tym samym stanowiąc dopełnienie wzmacniające²⁴³. Od aktorów negatywnie wpływających na moc podmiotu należy odróżnić przeciwników. Tych rozumiem jako posiadających własne cele i relacje z nimi aktorów własnych fabuł, które w konkretny sposób kolidują z dążeniami protagonisty. Wspominany już Irenicus posiada wyraźnie określone plany i przez cały bieg rozgrywki stara się je realizować. Nie wszystkie stoją w jawnej sprzeczności z zamierzeniami gracza, a niektóre wątki pozwalają nawet na wytworzenie sympatii do tej postaci – np. historia jego miłości. Podobnie odróżnia się od pozytywnych dopełnień pomocników, których rola ma bardziej jednorazowy charakter i jest skonkretyzowana poprzez przypisanie do określonego miejsca lub wydarzenia. Zwykle tacy pomocnicy są też o wiele liczniejsi od aktorów dopełnień. W grze *Torment: Tides of Numenera* możemy ich spotkać jako centralne postaci w każdej odwiedzanej lokacji. Ci niegrywalni aktorzy nigdy nie ruszą się z miejsca, a ich rolą jest dostarczyć nam wszystkich potrzebnych informacji oraz umożliwić toczenie się fabuły naprzód.

Proponowany przez autorkę podział na aktantów i aktorów²⁴⁴ wydaje mi się zbyt strukturalny dla mojego rozpoznania. Sprawia bowiem, że w centrum zainteresowania analizy znajdują się relacje pomiędzy zdarzeniami właściwie z pominięciem ich treści. Zdecydowanie ułatwia to hierarchizowanie struktury, jednak słyca kwestie poszukiwania znaczeń. Nie jest moim celem tworzenie strukturalistycznej kategoryzacji typów i gatunków gier, do czego te narzędzia byłyby najprzydatniejsze.

Warto jednak wspomnieć o kategorii podwojenia – osobne cele aktorów mogą być postrzegane jako podfabuły, a ich relacja z fabułą główną (jeżeli taką możemy wyróżnić, może się bowiem zdarzyć że będzie się ona składać z kilku linii fabularnych) określa często rodzaj tekstu. W historii detektywistycznej mamy do czynienia z kolizją dwóch linii

²⁴³ O dostarczaniu mocy zob. Ibidem, s. 205-206.

²⁴⁴ Ibidem, s. 210.

fabularnych złożonych z dwójki aktorów, z których każdy ma swoje cele, a jeden z nich polega na powstrzymaniu drugiego. W opowieściach, w których celem dwóch aktorów jest konfrontacja ze sobą możemy mówić o najwyraźniej zarysowanym schemacie protagonisty i antagonisty. W grach taką konstrukcję widzimy doskonale w *Final Fantasy VII*²⁴⁵. Oddany pod kontrolę gracza Cloud musi w niej powstrzymać złowrogiego Sepirotha, którego działania zmieniają świat diegetyczny. W istocie fabuła opowiada o celu głównego bohatera, którym jest powstrzymanie drugiego aktora przed realizacją własnych celów. Jeszcze wyraźniejszym przykładem jest wieńcząca serię *Legacy of Kain* gra *Defiance*. Gracz kieruje w niej naprzemiennie losami dwóch aktorów – Raziela oraz Kaina, którzy dążą do bardzo dosłownej konfrontacji – pojedynku na miecze.

Mówiąc o kolizjach podfabuł i kreujących je bohaterów warto zaznaczyć możliwe różniące ich kompetencje²⁴⁶. Kompatybilność wykorzystywanych przez aktorów umiejętności stanowić może o rodzaju powieści i w bardzo wyrazisty sposób o gatunku gry. To właśnie na tej różnicy kompetencji w dużej mierze opiera się różnorodność w kluczowych mechanikach gier. W grze przygodowej, aktor podmiotowy przeciwstawia swój intelekt oraz spryt brutalnej sile – widać to doskonale np. w starciach bohatera serii *Monkey Island*²⁴⁷ z bezwzględnym piratem LeChuckiem. Z kolei w grach akcji, w których gracz musi dosłownie pokonać przeciwników w boju, kompetencje aktorów są do siebie zbliżone i aktor podmiotowy musi wykazać swoją wyższość na polu tej samej umiejętności. Świetnie obrazują to wszelkiej maści gry wojenne, jak seria *Call of Duty*²⁴⁸.

Wreszcie, nim przejdę do kategorii czasu, muszę po krótko omówić kwestię wartości logicznych. Kategorie prawdy i fałszu są kluczowe dla poszukiwania znaczeń w tekstach fabularnych, i choć ich determinowanie jest w dużej mierze zależne od subiektywnych ocen – i jako takie nie może w ogóle być traktowane strukturalistycznie, wydaje się zasadnym przedstawienie go w sposób uporządkowany. Przede wszystkim funkcjonują one w fabułach jako element pewnej konstrukcji, której stopniowe odkrywanie może być celem aktorów i tym samym fabułą samą w sobie. Dążenie do prawdy oparte jest o założenie, że takowa istnieje – jeżeli jest jawna może wymagać obrony, zaś jeżeli pozostaje ukryta to stanowi sekret, którego ujawnienie może być przedmiotem historii. W opozycji do powyższego, na zasadzie kontrastu, funkcjonuje w fabułach fałsz. Jako zaprzeczenie istnienia prawdy może

²⁴⁵ *Final Fantasy VII*, Square 1997.

²⁴⁶ M. Bal, op. cit., s. 212.

²⁴⁷ *The Curse of Monkey Island*, LukasArts 1997.

²⁴⁸ *Call of Duty*, Activision 2003.

być jawny, jako sprzeciw wobec niej, lub też ukryty w formie kłamstwa, którego aktywna promocja może zmieniać rzeczywistość. Wszystkie wymienione przeze mnie kategorie są oczywiście subiektywne i ocenne, stąd możemy mówić o fabułach dotyczących np. poszukiwania prawdy, jednak ich celu nie możemy obiektywnie wiązać z odpowiednikiem w świecie rzeczywistym. Stąd np. dążenie bohatera do poznania boga w fikcyjnym uniwersum nie powinno być dosłownie utożsamiane z np. mistycyzmem judeochrześcijańskim. Kategorie znaczeń w światach gier, muszą operować własnymi pojęciami prawdy i fałszu, które pozostają wyłącznie właściwe w światach diegetycznych – ich przekładalność na świat rzeczywisty opiera się raczej na procesach i działaniach niż samych wartościach.

1.2.3.3 Czas

Patrząc na konstrukcje fabularne poprzez kategorię czasu, możemy przede wszystkim wyróżnić fabuły rozwojowe oraz kryzysowe²⁴⁹. Te pierwsze z zasady obejmują dłuższe odcinki czasu, w których bohaterowie mają szansę na zbudowanie własnego obrazu poprzez przemiany i osiągnięcia. Fabuły takie są wypełnione treścią, często w mylący sposób niezwiązanej z głównym wątkiem, co ma na celu stworzenie wrażenia bogactwa świata diegetycznego i jego funkcjonalności. Dobrym przykładem takiego rozwiązania jest gra *Pillars of Eternity*. W tej przewidzianej na kilkadziesiąt godzin rozgrywki grze poruszamy się po pozornie olbrzymim świecie, wypełnionym historiami miejsc i postaci oraz odniesień do części uniwersum nieprzedstawionych w samej grze. W istocie twórcy oddali do dyspozycji graczy jedynie niewielką prowincję rozległego świata diegetycznego, mieszczącego różne królestwa i imperia, o których jednak możemy jedynie poczytać. Poza obszernym, głównym wątkiem gra obejmuje szereg opowieści dotyczących np. towarzyszy głównego bohatera, dzięki którym możemy lepiej ich poznać, a także zaobserwować zachodzące w nich przemiany. Znaczenia przedstawiane przez tak zbudowaną fabułę znajdują się „na zewnątrz” i rozrywka polega na mozolnym ich odkrywaniu i poszukiwaniu. W odróżnieniu od tego schematu możemy też mówić o fabule kryzysowej. Wydarzenia w niej przedstawione są z reguły krótkie, gwałtowne i wymagają nieustannego działania. To właśnie poprzez szybkie decyzje (szybkie w rozumieniu czasu fabuły – opowieść może być dowolnie długa) skierowane „do środka”, bohaterowie nie tyle odnajdują, co tworzą znaczenia, budując relacje i opinie o nich. W taki sposób skonstruowane są fabuły większości gier przygodowych, wpisujące się często w gatunki kryminału lub grozy. Konstrukcja fabularna ma

²⁴⁹ M. Bal, op. cit., s. 215.

podtrzymywać uczucie napięcia częstymi zwrotami, które w ludonarracyjnej treści muszą być oparte o podejmowane przez graczy decyzje. Nie oznacza to oczywiście obligacji do nielinearnej konstrukcji – napięcie budowane jest bowiem poprzez tworzenie wrażenia decyzyjności, która wcale nie musi być prawdziwa. Nawet jeżeli podjęta przez gracza decyzja jest w istocie jedyną możliwą, stworzenie poczucia, że znalezienie tej właściwej drogi jest w jakimś stopniu zasługą gracza, zwykle wystarcza do nadania rozgrywce satysfakcjonującego tempa. Dokładnie na tym schemacie opiera się mechanika gier *point'n'click*²⁵⁰. Przykładem takiej gry jest *A Vampyre Story*²⁵¹. Gracz kieruje w niej krokami śpiewaczki operowej Mony. Musi ona najpierw uciec z zamczyska wampira Szprytka, który ją porwał, a następnie wmieszać się w społeczność wschodnioeuropejskiego miasteczka, unikając ścigających ją adwersarzy.

Odnosząc się wreszcie do kwestii chronologii – jej analiza w obrębie gier stwarza jedynie złudzenie poszukiwania znaczeń. Może ona bowiem, ale nie musi wskazywać kolejność istotnych relacji. W wielu grach chronologia wydarzeń jest na tyle ukryta (lub wręcz nieobecna), że jej dociekanie wydaje się bezcelowe. Jako przykład mogę tu wskazać wspomnianą już serię *Legacy of Kain*. Przedstawione w niej podróże w czasie oraz istnienie stworzeń żyjących poza nim, sprawia, że konkretne umiejscowienie danego momentu w rozgrywce nie jest właściwie relewantne dla fabuły aktora podmiotowego. Twórcy zdają się podkreślać właściwość takiego rozpoznania pozwalając Razelowi w pewnym momencie uśmiercić samego siebie w przeszłości. Bogactwo świata diegetycznego oraz mnogość linii czasowych mają tu jedynie stworzyć tło dla przemiany głównego bohatera i jego relacji z tytułowym Kainem. Podobnie chronologia nie jest istotna w grach z serii *Dark Souls*. Opowieść świata diegetycznego po odpowiednio dociekliwej eksploracji ujawni graczom, że jego historia toczy się wpisana w zamknięty okrąg, a jej powtarzalność jest nieunikniona. To, w którym miejscu owego koła się znajdujemy pozostaje właściwie bez znaczenia, co szczególnie dobitnie podkreśla fakt, że niezależnie od tego jaką decyzję podejmie gracz w zakończeniu pierwszej części, świat diegetyczny i tak znajdzie się w stanie przedstawionym na początku części drugiej.

²⁵⁰ Ang. dosł. *wybierz i kliknij*. Właściwa dla gier przygodowych mechanika, polegająca na aktywowaniu obiektów poprzez dobieranie do nich odpowiednich przedmiotów. Rozgrywka dzieli się na eksplorację, w trakcie której znajdujemy przedmioty – klucze oraz fazę interaktywną, w której wykorzystujemy je do „otwierania” kolejnych sekwencji fabularnych.

²⁵¹ *A Vampyre Story*, Autumn Moon Entertainment 2008.

1.2.3.4. Lokacje

Kwestia lokalizacji konkretnych wydarzeń fabularnych jest na tyle istotna, że w trakcie odczytywania tekstu mamy, jako czytelnicy, tendencję do uzupełniania braków w tym zakresie. Nawet jeżeli nie jest możliwe precyzyjne wskazanie miejsca akcji, ogólne pojęcie jego umiejscowienia jest kluczowe dla jakiegokolwiek analizy, a nawet powtórzenia opowieści. W przypadku gier wyrazistym przykładem jest *Torment: Tides of Numenera*. Twórcy tej gry nie stworzyli w niej mechaniki przemieszczania się pomiędzy ułożonymi na mapie obszarami – zamiast tego wszystkie podróże obsadzone są wyłącznie opisowo, jako wydarzenia fabularne. Do niektórych miejsc możemy się dostać jedynie poprzez dialog z kapitanem statku powietrznego, innym zaś razem o audiencji u moźnej osoby zdecydować musi jej zausznik. Mimo tego twórcy dołączyli do kopii gry cyfrową oraz fizyczną – wydrukowaną mapę zawierającą wszystkie dostępne w grze lokacje²⁵². Ponadto wiele napotkanych w grze postaci poinformuje nas o geograficznej relacji pomiędzy przemierzonymi obszarami – dowiemy się co leży na północ czy zachód od innych miejsc. Bardzo często sam charakter lokacji i istniejąca relacja pomiędzy nimi a aktorami, mogą nieść znaczenia. Najłatwiej doszukiwać się ich w opozycjach²⁵³. Poniżej spróbuję przedstawić kilka z nich.

Miasto i prowincja - to pierwsze zwykle kojarzy się z bezpieczeństwem (często złudnym) z dostępnością wszelkich usług i środków oraz bliskością władzy, która działa jako czynnik stabilizujący, jakkolwiek nie byłaby złowroga. Z drugiej strony prowincja to teren otwarty, dający poczucie wolności, ale i podatności na zagrożenia, z których kluczowym może być skąpość zasobów. Ta opozycja jest świetnie zobrazowana w grze *Planescape: Torment*. Pierwsza część gry pozwala graczom przemierzać zawile ulice miasta Sigil, którego sztywne reguły i opresyjny podział na frakcje dają bardzo wyraźne poczucie wymuszonej stabilizacji, połączonej z przewidywalnością wydarzeń. W mieście jest nawet konkretna dzielnica pełna rzezimieszków, o której poinformuje nas właściwie każdy mieszkaniec miasta, sugerując abyśmy się tam nie kierowali, gdyż możemy spodziewać się napaści. Sekwencja miejska jest bardzo wyraźnie oddzielona od dalszej części gry wyczerpującym dialogiem z wiedźmą Raveną. Opuściwszy miasto trafiamy na rozległe pustkowia tego co w świecie diegetycznym uchodzi za „prowincję” (w dużej mierze odwiedzamy różne formy

²⁵² Co więcej w kooperacji z twórcami gry wideo, wydawca papierowej gry RPG, na której licencji ją stworzono wydał przewodnik po różnych miejscach przedstawionych lub wspomnianych w grze elektronicznej – S. Germain, *Torment: Tides of Numenera. The Explorer's Guide*, Ottawa 2016.

²⁵³ M. Bal, op. cit. s. 220.

piekła). Lokacje te są o wiele mniej przewidywalne, a naszych działań nie wiąże żadna struktura – poczucie uwolnienia z opresji miesza się tu z ciągłym zagrożeniem i potrzebą poszukiwania azylu²⁵⁴.

Niemal identyczna opozycja może być zauważona w grach o bardziej ograniczonym obszarze rozgrywki jako wewnątrz i zewnątrz. Towarzyszą tym kategoriom te same konotacje, jednak mogą mieć inny wpływ na kształt rozgrywki. Widać to doskonale w strzelance z 2006 r. pt. *Doom*. Mimo, że całość mechaniki gry dominuje strzelanie do kolejnych fal piekielników, sekwencje rozgrywające się poza kompleksami naukowymi – na powierzchni Marsa cechuje o wiele większa wertykalność, której wykorzystanie może być kluczem do zwycięstwa. Ciasne korytarze kompleksów naukowych dają nam z jednej strony, poczucie bezpieczeństwa, gdyż możemy łatwo ogarnąć wzrokiem dostępną przestrzeń, z drugiej jednak strony w podobny sposób ograniczone są drogi ucieczki. Na otwartej przestrzeni możemy dowolnie korzystać z bogatego ukształtowania terenu, jednak nigdy nie mamy pewności za którą skałą kryje się przeciwnik.

Seria *Dark Souls* świetnie obrazuje opozycję lokacji punktowej z obszerną przestrzenią narracji drogi – szlakiem. Rolą bezpiecznych przystani pełni tam symbolicznie ognisko – służy ono jako punkt zapisu stanu gry, jednocześnie odnawiające wszystkie zużywalne zasoby gracza oraz przywracające świat diegetyczny do stanu domyślnego (wszyscy pokonani przeciwnicy powracają na swoje miejsca w pełni sił). Z jednej strony bezpieczny ogień obozowiska przynosi bohaterowi wytchnienie, z drugiej jednak stanowi przystanek w opowieści, po którym możemy się udać w dowolnym kierunku – geograficzne ukształtowanie szlaku nie ma tu znaczenia, gdyż po przerwie przy ognisku, będzie on ponownie równie niebezpieczny. Odciąga to uwagę gracza od ukształtowania terenu (twórcy celowo zresztą nie dostarczają nam żadnej mapy), budując poczucie napięcia w opozycji bezpiecznej przystani ogniska i pełnej niebezpieczeństw podróży. Tym sposobem poruszamy się nie tylko od jednego bezpiecznego punktu do drugiego, ale nie możemy nawet bezpiecznie cofnąć się po własnych śladach.

O charakterze lokacji nie muszą świadczyć wyłącznie opozycje – istnieją typy miejsc, które są wystarczająco mocno zakorzenione w kluczu kulturowym graczy, aby ich odczytanie nie nastroczało żadnych trudności. Przykładem takiej lokacji może być szpital psychiatryczny,

²⁵⁴ Jest to zrealizowane np. poprzez mechanikę snu, który regeneruje odniesione przez bohaterów rany. W mieście mogliśmy skorzystać z murów przyjaznej noclegowni, zaś na pustkowiu każda próba odpoczynku niesie ze sobą ryzyko napaści.

który w grach niemal zawsze jest miejscem nawiedzonym i złowrogim. Pozostaje to w pełni czytelne nawet w grach niewpisujących się w gatunek grozy, czego przykładem może być *Thief*²⁵⁵. Gracz wciela się w niej w postać profesjonalnego złodzieja, który bez strachu przemierza mroczne zaułki rządzonego żelazną ręką miasta, w który śmierć może czaić się dosłownie za każdym rogiem. Przez olbrzymią większość rozgrywki twórcy, pomimo bardzo ponurej stylistyki nie korzystają z motywów grozy wskazując, że bohater najlepiej czuje się w najgłębszym cieniu. Gdy jednak odwiedzamy opuszczony szpital psychiatryczny, podkład dźwiękowy staje się niepokojący, a kolejne przemierzane pomieszczenia co chwilę zaskakują nas tzw. *jump scare* 'ami²⁵⁶.

1.2.4 Podsumowanie

Przedstawiwszy wszystkie podstawowe i relewantne dla mojego rozpoznania kategorie narratologiczne, pragnę jeszcze raz podkreślić celowość ich wykorzystania w niniejszej pracy. Zgadzam się w pełni ze zdaniem Mieke Bal, iż analiza narracyjna jako narzędzie do kategoryzowania i rozbierania tekstu na podzespoły jest jałowa i niewiele może nam powiedzieć w zakresie badań kulturowych. Z tego właśnie powodu, co kilka razy starałem się zasygnalizować, analiza powinna łączyć tekst z odczytaniem²⁵⁷. Dokładnie w tej relacji funkcjonuje tekst gry z rozgrywką, co jest o tyle unikalne i szczęśliwie wpisuje się w powyższy postulat, że bez czynności rozegrania gra pozostaje tekstem nieczytelnym. Nie sposób bowiem mówić o rozgrywce w jakikolwiek obiektywny sposób, przez co pragnę dodatkowo podkreślić, że wszystkie powyższe przykłady, jak i te poddane drobiazgowej analizie w rozdziałach drugim i trzecim, odnoszą się do rozgrywek przeprowadzonych przeze mnie osobiście, co czyni moje spojrzenie skrajnie subiektywnym, jednocześnie pozwalając mi na najlepsze możliwe zbliżenie się do tematu studium. Warto jeszcze wspomnieć o postulacie kończącym wykorzystanie przeze mnie wydanie pracy Mieke Bal, w którym wskazuje Ona na wyraźną przewagę potrzeby zadawania istotnych pytań w badaniach kulturowych nad udzielaniem dominujących odpowiedzi. Te bowiem zawsze ograniczają liczbę możliwych do zadania w przyszłości pytań, nigdy zaś nie stanowią treści każdorazowo właściwych.

²⁵⁵ *Thief*, Eidos Montreal 2014.

²⁵⁶ Ang. dosł. *podskoczyć ze strachu* – termin wykorzystywany przez branżę grową na określenie gwałtownych i niespodziewanych efektów wizualnych i dźwiękowych, których celem jest wywołanie u gracza emocji.

²⁵⁷ M. Bal, op. cit., s. 229.

1.3. Religia w opowieściach gier

Swoje badania zdecydowałem się ograniczyć w doborze materiału dwojako. Przede wszystkim w zakresie dosłowności przedstawianych treści - z uwagi na nierozłączność religii (szczególnie chrześcijańskiej oraz wątków mitologicznych) i kultury, wątków dających się interpretować jako religijne - implicytnych, jest zwyczajnie zbyt wiele, a refleksja nad nimi wymagałaby niezwykle wprost bogatych badań, w innym wypadku byłaby zwyczajnie zbyt płytka. Dlatego swe rozważania ograniczam do wątków religijnych eksplicytnie, czyli dosłownie i wprost umieszczonych jako religijne lub spełniające funkcję religii²⁵⁸. Po drugie jednak, nawiązania do religii istniejących (z wyjątkiem motywów mitologicznych, które funkcjonują w naszej kulturze raczej jako opowieść fundamentalna, nie zaś jako żywa religia), byłyby z kolei zbyt oczywiste w odczytaniu. Z tego powodu swoje rozważania ograniczyłem do konstrukcji fikcyjnych, których analiza jako części tekstów kultury jest szczególnie interesująca w kontekście gier. Nietrudno też stwierdzić, że przykłady fantastycznych/alternatywnych systemów religijnych zwykle ubarwiają bogatsze treściowo opowieści grove, zaś umieszczenie np. symboli lub treści prawdziwych systemów religijnych w grze, zwykle służy ich promocji lub wywołaniu kontrowersji, co w obu przypadkach jest uwarunkowane marketingowo i ekonomicznie²⁵⁹.

W tym miejscu pragnę również zaznaczyć kolejną granicę obszaru badawczego, jaką jest fabularny charakter rozgrywki. Z uwagi właśnie na eksplicytność treści jak i poszukiwanie głębi w przedstawianych wątkach, siłą rzeczy brałem pod uwagę jedynie gry fabularne. Z uwagi na nieostrość tego terminu, szczególnie dla osób nie zajmujących się grami na co dzień, pozwolę sobie wyjaśnić co w tym konkretnym przypadku rozumiem jako grę fabularną. Są to te gry, które podporządkowują wszystkie (lub wyraźną ich większość) swoje części składowe opowiadanej historii. Oznacza to, że np. istniejące w grze mechaniki, postaci oraz treści mają z założenia składać się na tworzoną fabułę. Przeciwnym biegunem są tu gry, które fabuły nie posiadają wcale, lub prezentują ją w formie szczątkowej jako usprawiedliwienie dla istniejących w grze mechanizmów. Gry z natury powstają holistycznie, co oznacza, że tworzone są wszystkie ich elementy w tym samym czasie - po inicjalnym

²⁵⁸ Choć funkcję taką bardzo trudno byłoby doprecyzować, a nawet wskazać najogólniej. O problemach z tworzeniem teorii religii zob. M. J. Yinger, *Socjologiczna teoria religii*, [w:] *Socjologia religii*, pod red. F. Adamskiego, Kraków 2011, s. 46-48. Funkcję tą Luckmann określić miał jako przekraczanie biologicznej natury człowieka, transcendowanie; M. K. Zwierzdzyński, *Gdzie jest religia?*, Kraków 2009, s. 63; tam też obszerna analiza poglądów Luckmanna.

²⁵⁹ O grach wykorzystujących katolickie treści religijne zob. D. Smołucha, op. cit., s. 204-205.

pomyśle i pierwszych, np. szkicach, fabuła, grafiki, mechanizmy powstają równocześnie. Nie tylko ze względu na oszczędność czasu, ale także dlatego, żeby eliminować z projektu elementy, które okażą się zbyt trudne do skonstruowania - np. mechanizmy, współtworzące ważny aspekt fabuły. Z tego właśnie powodu zwykle dość jasno widać, który aspekt projektu traktowany był priorytetowo. Fabuła może być pocięta, błaha lub kiepsko uprawdopodobniona w grze, która mechanicznie funkcjonuje bez zarzutu i stworzona była przede wszystkim do zbalansowanych rozgrywek wieloosobowych. Może zdarzyć się też dokładnie odwrotnie, gdy mechanizmy gry nie są ani zbalansowane ani też uniwersalne, ale doskonale funkcjonują w obrębie jednej, jedynej historii, którą gra miała opowiedzieć. To właśnie ten drugi przypadek jest dla mnie szczególnie interesujący i takie właśnie gry nazywam, w obrębie tego tekstu, fabularnymi.

Co jednak ważne dla moich rozważań, w obrębie gier fabularność cechuje się podobieństwem do performatywności. Cały produkt, zarówno treściowo jak i pod względem formy, istnieje w nich celem przedstawienia opowieści. Badając opowieść, a przez to siłą rzeczy traktując ją jako główny element analizowanego dzieła, traktujemy wszystkie pozostałe jego elementy jako kontekst narracji lub jej peryferyjną część. To właśnie rozróżnienie przywodzi na myśl kategorię oralności - opowieści ustne zapisane i wyjęte z kontekstu zmieniają się diametralnie i jedynie potraktowanie ich oralności jako integralnej części samej narracji, pozwala uchwycić sedno samej opowieści²⁶⁰.

1.3.1. Metodologie religioznawcze

Głównym problemem badacza gier jest kwestia metodologiczna, nierozzerwalnie powiązana z brakiem wykrystalizowanych definicji i języka tego obszaru badawczego²⁶¹. Słownik pojęć związanych z grami również jest bardzo płynny, co wynika z dynamiki rozwoju tego medium²⁶². Niestety nie istnieje możliwość łatwego dostosowania metod innej

²⁶⁰ O przekształcaniu tradycji ustnej w literaturę ustną zob. P. Czapliński, *Słowo i głos*, [w:] *Literatura ustna...*, s. 9.

²⁶¹ S. Allan, *Słowo wstępne redaktora serii*, [w:] J. Dovey, W. H. Kennedy, op. cit.

²⁶² Już wiele lat temu odkryto, bez żadnego zdziwienia, iż np. każdy system podziału gier na gatunki, szybko zostanie przez branżę złamany. Stało się tak np. wraz z wprowadzeniem elementów RPG (które same są gatunkiem o bardzo umownych granicach) do gier strategicznych - np. *Warcrafta III* (Blizzard Entertainment, 2002), co spowodowało powstanie granicznego gatunku RPS - Role Playing Strategy. W 2016 r. twórcy gry *Thea: The Awakening* (MuHa Games 2015) określili ją jako połączenie gry fabularnej, turowej gry strategicznej, gry karcianej i przygodowej. Próba stworzenia nazwy gatunku dla takiej konkretnej gry wydaje się zbędna. Same gry czasami są określane jako zbiór zasad, których zdekodowanie umożliwia odczytanie/współtworzenie narracji, zob. J. Dovey, W. H. Kennedy, op. cit., s. 14. Z tego powodu gry wideo wymykają się wszelkim, nawet

dziedziny wiedzy, jak filmoznawstwo lub literaturoznawstwo, czego dowiodły liczne próby podjęte w przeszłości. Spór o naturę nowych mediów i sposoby ich badania²⁶³ do dziś jest bardzo poważny, nie pozwalając na podejmowanie żadnych ostrych sądów, co niestety ma znaczny wpływ na niniejszą rozprawę. Brak możliwości posłużenia się jasno zakreśloną metodologią zmusza badaczy do uciekania się do zagadnień bardzo szczegółowych lub tworzenia prac ogólnych²⁶⁴, zakreślających istnienie problemu, ale nie podejmujących żadnych prób rozwiązania go²⁶⁵.

Ograniczając swe zainteresowanie do narracji gier, treści przedstawianych w nich światów, nie można potraktować ich wyłącznie jako tekstów literackich. Komunikat jakim jest opowieść gry, nie jest zamknięty w jednokierunkowej relacji nadawcy i odbiorcy. Jakkolwiek nie od dziś wiemy, że sam komunikat nie gwarantuje osiągnięcia porozumienia, gdyż najlżejsza nawet różnica w uniwersum pojęciowym stron może je uniemożliwić, badając komunikat od strony konstrukcyjnej, musimy założyć, iż jego osiągnięcie było celem twórców, gdyż w wypadku porażki na tym polu gra jako tekst kultury pozostawałaby nieczytelna i nieodczytana, co w zasadzie wykluczałoby ją z katalogu kultury popularnej.

Tylko wtedy możemy zadać pytanie fundamentalne dla tej rozprawy - dlaczego dana treść - motyw lub wątek religijny, została zawarta w opowieści i co zdeterminowało jej kształt? Oczywiście takie pytanie od razu wyklucza tekstualne analizowanie narracji jako bytu wyodrębnionego z kultury w jakiej powstała. Elementy takie jak przekonania twórców oraz potencjalnych odbiorców, kody kulturowe jakimi się posługują, a nawet nastroje społeczne w momencie powstawania gry, mają znaczenie dla takiej, kontekstualnej analizy treści.

W tym miejscu pragnę zaznaczyć i podkreślić, że kontekstualna analiza dotyczyć będzie treści, nie zaś gier jako całości. Odpowiedź bowiem na pytanie czy gry są społecznie zdeterminowane czy też determinują rozwój społeczny nie jest przedmiotem niniejszej pracy, zaś temat ten został już podjęty przez innych badaczy²⁶⁶.

najbardziej subtelnym zapędem strukturalistycznym, co stanowi poważne utrudnienie w doborze/tworzeniu metodologii do studiów nad nimi.

²⁶³ O trudnościach w badaniu nowych mediów, szczególnie w kontekście religijnym, zob. D. Smołucha, op. cit., s. 38.

²⁶⁴ O polskich i światowych trendach w dobieraniu metodologii i charakteryzowaniu gier jako zjawiska zob. R. Kochanowicz, op. cit., s. 10-15.

²⁶⁵ J. Dovey i W. H. Kennedy aby zobrazować skalę tej niezgody, przedstawiają w swojej pracy tabelę wymieniającą kilka z toczących się na polu *Media studies - New media studies* dyskusji, w których zabierane głosy prezentują biegunowo inne cechy starych i nowych mediów zob. J. Dovey, W. H. Kennedy, op. cit., s. 4.

²⁶⁶ Skrócony opis dyskusji zob. Ibidem, s. 5.

Jako że rozprawa traktować ma o treściach związanych z religią i duchowością, nawet proste pytanie o genezę treści wymagać będzie wykorzystania wielu metodologii. Idąc za Piotrem Kubińskim, aby ukazać jak szerokie i wieloaspektowe obszary badawcze stoją przed badaczem gier wideo, należy odwołać się do synkretyzmu metodologicznego²⁶⁷.

Oczywiście niezbędne do badań są metodologie z zakresu teorii literatury i religioznawstwa, które pomogą określić ich przedmiot jak i dostarczą podstawowych narzędzi interpretacyjnych - w tym miejscu odwoływać się będę przede wszystkim do fenomenologii oraz komparatystyki. Wykorzystane zostaną także prace z zakresu kulturoznawstwa, antropologii oraz socjologii, które badają zarówno religię jak i media jako zjawiska towarzyszące ludzkości, zarówno w wymiarze indywidualnym jak i masowym. Sama treść, nie ograniczana bynajmniej do tekstu, ale często występująca pod jego postacią, analizowana będzie głównie poprzez metodę komparatystyczną. Ogólne studium konkretnych gier i ich fantastycznych światów, podobnie jak w przypadku literatury fantasy, musi być zgodne z ideą samego studium, fenomenologiczne²⁶⁸, co nie oznacza jednak, że konkretne treści nie mogą być badane poprzez porównanie. Poszukiwanie intencji autorów gier, rozumianych jako tekst kultury, jest właściwie niemożliwe, z uwagi na samo skomplikowanie struktury tego medium jak i jego synkretyczność²⁶⁹.

W poszukiwaniu i badaniu treści religii, nawet w obrębie fikcyjnej opowieści, nie należy także zapominać o etnocentryzmie badacza, który siłą rzeczy dążyć będzie do odczytywania treści przez znane sobie kody i skojarzenia²⁷⁰. Ich wykorzystanie nie tylko jest nieuniknione, ale też nie powinno być postrzegane jako jednoznacznie negatywne, zwłaszcza w kontekście anglosaskiej proweniencji większości twórców omawianego materiału źródłowego, jednak nie powinno być wyłącznym kluczem jakim posłuży się badacz. Należy przede wszystkim poszukiwać treści, skojarzeń i kontekstu omawianej kultury, zanim do wypełnienia niezbadanych obszarów użyte zostaną skojarzenia z tradycją i kulturą samego badacza²⁷¹. W opowieści fantasy, stworzony przez autora/autorów świat i jego bogactwo

²⁶⁷ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 22-23.

²⁶⁸ J. Łaba, op. cit., s. 15-16.

²⁶⁹ Gry wideo, z wyjątkami w postaci gier niezależnych, tworzone są przez wieloosobowe zespoły o bardzo wąskiej specjalizacji poszczególnych członków, których koordynacja wymusza holistyczne podejście projektantów gier (game designer). Gry są tworzone w sposób dalece bardziej skomplikowany niż książki czy filmy, co zapewnia twórcom swoistą wtórną anonimowość, nie tylko z uwagi na mnogość pracujących przy każdym tytule twórców, ale także na proces obróbki przez który przejść musi dowolna treść implementowana w grze wideo, właściwie wykluczający jednoosobowe autorstwo konkretnego elementu. Por. R. Kochanowicz, op. cit., s. 24-25.

²⁷⁰ O etnocentryzmie i pułapkach porównywania wartościującego zob. J. Waardenburg, op. cit., s. 89-90.

²⁷¹ O podejściu do badanej obcej religii w obrębie obcej kultury zob. Ibidem, s. 27-28.

muszą zapewnić kontekst dla obserwowanej treści religijnej. Gdy tego nie czynią, najwyraźniej zaobserwowana treść nie została przez twórców potraktowana jako wystarczająco ważna i zwyczajnie może być zbyt płytka aby podlegać jakiegokolwiek zbadaniu poza samym zaobserwowaniem.

Religia, rozumiana jako przedmiot badań religioznawczych, może być badana wieloaspektowo. W klasycznej już pracy *Religie i religia*, Jacques Waardenburg wymienia cztery możliwe podejścia, które sam określa metodami, a które w istocie są bardzo szerokimi ujęciami niemożliwej do sztywnego zdefiniowania zagadnienia religii i religijności. Mogą wg Niego być prowadzone badania historyczne, obejmujące analizę empiryczną tekstów i treści pozostawionych przez istniejące religie, komparatystyczne - które poprzez zestawianie obserwacji fenomenologicznych dążyć będą do deskryptywnego opracowania kolejnych systemów religijnych, kontekstowe, które miałyby koncentrować się na pozareligijnych aspektach życia warunkujących społeczne istnienie zjawisk religijnych oraz hermeneutyczne, najbardziej zbliżone do rozważań teologicznych, skupione wokół pytań o sens zjawisk religijnych²⁷². Odnosząc się do zaproponowanej kategoryzacji, w mojej pracy za najbardziej relewantną uznać mogę metodę drugą, oraz przynajmniej część pytań stawianych przez zaprezentowany typ trzeci i czwarty.

Nim jednak przystąpię do badania konkretnych treści w obrębie opowieści growych, muszę najpierw poddać analizie samą ich strukturę, celem wskazania gdzie i jakich treści można w nich poszukiwać.

1.3.1.1. Fenomenologia

Podstawowym narzędziem, które wybrałem do poszukiwania struktur mitycznych i religijnych w materiale źródłowym, jest fenomenologia. Praktycznie pozwoli mi ona na prześledzenie inspiracji religijnych, którymi twórcy opowieści posłużyli się przy tworzeniu konkretnych uniwersów growych, a także zastosowań wątków, motywów i idei religijnych w ich narracjach. Poszukiwania te polegają na badaniu konkretnych tekstów kultury, z jednej strony dzielonych na teksty narracyjne, z drugiej zaś obserwowanych jako kompletne zjawiska - fenomeny²⁷³. Badania fenomenologiczne w zakresie motywów religijnych muszą zostać jednak poprzedzone ustaleniem kategorii sensu, który warunkuje możliwość i

²⁷² Ibidem, s. 33-36.

²⁷³ Szczegółowo zagadnienie fenomenu religijnego i charakteryzującej go cechy ukazywania się opisuje G. Van der Leeuw, *Fenomenologia religii*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 1997, s. 583.

sensowność właśnie porównywania poszczególnych zjawisk²⁷⁴, które nie wystarczy zaobserwować, ale należy zbadać poprzez zestawienie.

Według wielu badaczy poszukiwanie, a następnie badanie systemów religijnych jest znacznie bardziej "naukowe" (słowo to pozwoliłem sobie ująć w cudzysłów jako niezbyt precyzyjne, szczególnie w tym kontekście) i odpowiedzialne, gdy przeprowadza się je w formie indukcji. Tj. poprzez poszukiwanie, łączenie i analizowanie poszlak - faktów religijnych, które z definicji jednak występują w kontekście religijnym - współzależnie określane przezeń i tworzące ów system²⁷⁵. Tym sposobem znacznie trudniej wg badaczy jest analizować wielkie, historyczne religie, których ciężar kulturowy utrudnia "niedostrzeżenie" ich w procesie badawczym. W procesie badania opowieści fikcyjnej oraz tak rozdrobnionej w obrębie przedstawienia świata jak gra czy transmedialna opowieść, w której skład ta gra wchodzi, taka indukcyjna metoda nie tylko jednak jest o wiele pewniejsza lecz także prostsza. Posłużenie się np. przygotowanym przez twórców wykazem i charakterystyką istniejących w fantastycznym świecie religii, ograniczyłoby właściwie możliwe rozważania do pytania o to co sami autorzy chcieli przekazać użytkownikom. Odnajdywanie tych, a być może także innych, systemów i tradycji poprzez łączenie wszytych w narrację faktów religijnych, jeżeli takowe występują w obrębie odczytywanego tekstu, pozwala sięgnąć znacznie głębiej poza świadomą i celową światokreację autorów.

Co ważne w przypadku badania tekstów kultury, którymi niewątpliwie są opowieści gier, nigdy nie mamy do czynienia z treściami i faktami pierwotnymi (jeżeli takie w ogóle istnieją), ale z ich przetworzoną i zinterpretowaną wersją²⁷⁶. Większość badanego materiału ma charakter celowo stworzonych i zestawionych treści, w których można oczywiście oceniać intencje, jednak sama intencjonalność ich stworzenia pozostaje bezapelacyjna. Z tego powodu stwierdzenie, iż mamy w badaniu religii zawsze do czynienia z treścią zinterpretowaną, zarówno samych faktów jak i całych religii²⁷⁷, jest w tym przypadku wyjątkowym truizmem, jednak wciąż wartym podkreślenia.

²⁷⁴ O sensie w fenomenologicznych badaniach religii zob. J. Waardenburg, op. cit., s. 99-100.

²⁷⁵ Ibidem, s. 29-30.

²⁷⁶ Wg. niektórych badaczy sama fenomenologia jako metoda nie jest wolna od interpretacji i refleksji wpływającej na badany materiał, przez co w ogóle mówienie o "pierwotnym" i nienacechowanym badaniu wydaje się być błędem, wobec czego fenomenologia nie może występować samodzielnie i odrębnie od hermeneutyki; A. Przyłębski, *Fenomenologia hermeneutyczna*, [w:] *Wprowadzenie do fenomenologii. Interpretacje, zastosowania, problemy*, t. II, pod red. W. Płotki, Warszawa 2014, s. 205.

²⁷⁷ J. Waardenburg, op. cit., s. 177.

Fenomenologia pozostaje w mojej pracy wtórna wobec analizy narracyjnej, jednak nie jest tutaj badaniem drugiego stopnia, ale posiada raczej inny materiał źródłowy. Tak jak narratologia pozostaje narzędziem do badania gier i rozdrabniania ich na teksty narracyjne, tak fenomenologia w obrębie mojej refleksji posłuży do badania tychże tekstów w poszukiwaniu treści i motywów religijnych.

1.3.1.2. Komparatystyka

Po opracowaniu materiału badawczego w formie pierwotnej oraz w wybranych kontekstach, aby dokonać stosownego uogólnienia, posłużyć się należy metodą badawczą wyższego stopnia. Jedną z takich metod jest studium porównawcze, umożliwiające tworzenie zbiorów - zestawów źródeł dobieranych i analizowanych ze względu na określony kontekst. Poszukiwanie cech wspólnych, różnic i zależności pomiędzy poszczególnymi zbiorami opowieści i elementów narracyjnych, pozwala na tworzenie typologii a w jej obrębie wyróżnianie typów bardziej ciężących w stronę uniwersalności, rozumianej jako popularność lub jako typowość. Podobnie jak w przypadku metodologii literaturoznawczej, komparatystyka religioznawcza może być stosowana według podobnego schematu.

Porównawcze badanie religii jest właśnie badaniem drugiego stopnia. Oznacza to, że nie poddaje się mu faktów i elementów religijnych zaobserwowanych w danym kontekście, ale ich grupy - zespoły, odseparowane od bezpośredniego kontekstu. Postępuje się tak aby dostrzec reguły i zasady rządzące samymi motywami religijnymi, na drodze porównania²⁷⁸. Kontekst narracyjny mógłby zafalszować podobne porównanie oferując zbyt wiele barwnych, acz niezwiązanych z przedmiotem badania, treści.

Systemy religijne, te realne jak i fikcyjne, są (lub dążą do) unikalne i wyjątkowe i jako takie powinny być traktowane, jednak w ich zestawieniach zawsze możemy doszukiwać się pewnych uniwersalności - w zakresie struktury, potrzeb i problemów lub intencji²⁷⁹. Właśnie zestawianie zaobserwowanych uniwersalności pozwoli na określenie (lub zaprzeczenie ich istnieniu) trendów narracyjnych w zakresie struktur i systemów religijnych w opowieściach gier, które następnie będą podlegały zbadaniu pod kątem teorii religijności społecznej w tym także indywidualizacji religijności.

²⁷⁸ Ibidem, s. 91-92.

²⁷⁹ Ibidem, s. 173-174.

1.3.1.3. Hermeneutyka

O ile fenomenologia pozwala na zaobserwowanie i zinterpretowanie poszczególnych faktów religijnych w obrębie obserwowanego kontekstu (tutaj zwykle w odczytywanej opowieści), nie odpowiada ona jednak na pytanie o sens danego elementu lub ich zbioru. Może sięgnąć ku odczytywaniu znaczeń, jednak nie posługuje się kategorią sensu - istoty zarówno samych faktów jak i ich znaczeń. Komparatystyka jako badanie drugiego stopnia, pozwala na formułowanie uogólnień i systematyzowanie wniosków z przeprowadzonych obserwacji, jednak również może się w tym miejscu okazać niewystarczająca²⁸⁰.

Opowieści gier nie są bowiem płaskim medium, którego przekaz pozostanie niezakłócony niezależnie od natury odbiorcy. Gra wytwarza zupełnie odmienną relację niż sama treść tekstualna - buduje mechaniki i interakcje, których sensowność jest możliwa do odczytania dopiero w obrębie doświadczenia - rozgrywki. Zawarte w tak interaktywnej opowieści fakty i treści religijne nie pozostają bez wpływu na odbiór całej narracji jak i na samego gracza - odbiorcę. Z tego właśnie powodu pytanie o sens²⁸¹ motywów religijnych w opowieści gry, immanentny i samoistny, może być rozpatrywane jedynie w obrębie badań hermeneutycznych. Wymaga to zapoznania się zarówno z poszczególnymi treściami w ich kontekście jak i z ich zestawieniami i uogólnieniami, przez co hermeneutykę, szczególnie w obrębie badań religioznawczych, można nazwać badaniem trzeciego stopnia. Nie w znaczeniu, iż tworzy ona refleksję o efektach badań stopnia drugiego, ale iż następuje dopiero po badaniach fenomenologicznych i komparatystycznych²⁸².

Podobnie jak w hermeneutycznym badaniu żywych religii, w analizie opowieści, można odczytać sens faktów religijnych głównie poprzez odczytywanie treści eksplicytnych, będących przemyślanymi fragmentami narracji o zabarwieniu religijnym. W każdej narracji można oczywiście znaleźć też mnóstwo treści implicytnych - dorozumianych i umieszczonych w sposób bezrefleksyjny przez twórców, jednak podobnie jak w badaniu

²⁸⁰ O niewystarczającym charakterze badań historycznych, porównawczych i kontekstowych zob. Ibidem, s. 154-155.

²⁸¹ Zarówno religia jak i kultura oraz media są często określane jako systemy przekazywania znaczeń lub sensu, a z tego powodu badanie religii w mediach/tekstach kultury podwójnie wpisuje się w tą samą kategorię rozważań pozwalając na spojrzenie ponad dualizmem obu zakresów badawczych; A. Zito, *Culture*, [w:] *Key Words in Religion and Culture*, ed. by D. Morgan, New York 2008, s. 72. Warto przy tym zaznaczyć, iż znaczenie tych niezwykle pojemnych kategorii wydaje się być bardzo oczywiste, wręcz autoeksplanatywne, jednak wszelkie próby wyznaczenia ich cech konstytutywnych napotykać szybko na bardzo poważne trudności, z tego powodu badanie ich oraz ich współzależności zwykle przybiera formę rozważań niż twardego studium porównawczego; W. E. Biernatzki, *Religious Values and Root Paradigms: A Method of Cultural Analysis*, [w:] *Religion and the Media. An Introductory Reader*, ed. by C. Arthur, Cardiff 1993, s. 125.

²⁸² Ibidem, s. 157.

żywych religii, dostęp do nich jest ograniczony i często pośredni²⁸³, może też bardzo łatwo zostać błędnie odebrany.

Aby zobrazować przedstawioną tezę przykładem - możemy łatwo i bezpiecznie odczytać i przeanalizować pod kątem treści religijnych np. wypowiedzi bohaterów w trakcie ceremonii, o której wiemy, że będzie wypełniona znaczącymi dla religijności uczestników słowami i gestami. Odczytanie ruchu dłoni lub układu rąk bohatera w innej sytuacji, jako znaczących dla jego religijności, może okazać się niemożliwe do poprawnego zinterpretowania a nawet być błędnym tropem, gdyż zostało tam umieszczone bezwiednie, być może nawet jako błąd animatora. Nie oznacza to jednak, że nie można zaobserwować nawiązań religijnych, które twórcy gry umieścili w niej bezrefleksyjnie, kierując się znanymi sobie kodami kulturowymi. Należy jednak czynić to niezwykle ostrożnie i niestety unikać uogólnień podobnych obserwacji, gdyż te mogłyby stworzyć zbyt daleko idące interpretacje.

Jacques Waardenburg postulował prowadzenie badań hermeneutycznych w pięciu krokach²⁸⁴:

1. Opisanie badanych faktów/treści w sposób wyłączony.
2. Sprawdzenie ich związku z kontekstem społecznym w zakresie potrzeb i problemów z jakimi są związane.
3. Przebadanie ich miejsca w określonej tradycji.
4. Przedstawienie implicytnych znaczeń badanych treści (na ile mogą zostać jasno określone).
5. Przedstawienie eksplicytnych znaczeń badanych treści.

W badaniu treści umieszczonych w opowieściach gier, model ten musi zostać stosownie uproszczony i przebudowany. Należy w tym miejscu pamiętać o swoistości gier jako medium i tekstu kultury. Stąd metoda ta będzie możliwa do zastosowania dla treści na wielu poziomach. Po pierwsze jako treści w świecie gry, rozumianej jako prawdziwa i sensowna dla jej fikcyjnych (lub symulowanych, np. w grze MMO) mieszkańców. Po drugie jako treści fabularnej, ważna dla gracza jako ostatecznego odbiorcy komunikatu medialnego - jej prawdziwość i sensowność zależy od poziomu immersji samego gracza i jest jedynie temporalna, funkcjonuje jedynie w czasie zawieszenia niewiary, później pozostając jedynie opowieścią w pełni fikcyjną, choć niepozbawioną znaczenia. Wreszcie po trzecie, jako treści umieszczonej przez twórców w konstrukcji - mechanizmie gry, na którym to poziomie nie możemy już wcale mówić o sensowności i prawdziwości dowolnych faktów z fikcyjnego świata, jednak podobnie jak w drugim przypadku, mają one realne przełożenie jako

²⁸³ O badaniu treści implicytnych w żywej religii zob. J. Waardenburg, op. cit., s. 158.

²⁸⁴ Autor prezentuje to podejście na wielu przykładach, m. in. mistyki, pisma, mitów; zob. Ibidem, s. 160-173.

współczesne mity, na świat rzeczywisty i stąd są szczególnie ciekawym obszarem badawczym.

1.3.2. Analiza narratologiczna a kwestia sensu i znaczenia

Mówiąc o fikcyjnych konstrukcjach religijnych w opowieściach gier, nie sposób uciec od zestawienia opisywanego problemu z literaturą fantastyczną, która z tą tematyką zmagą się już od wielu dekad. W świetnym artykule dot. relacji narracji literackiej z problematyką religijną, Mariusz Leś wskazuje na potrzebę każdorazowego weryfikowania relacji tekstu z religijnością, która może wystąpić zarówno w pozytywnym jak i negatywnym świetle, co więcej może być inherentną częścią przesłania tekstu (jak np. w serii o Narnii C. S. Lewis'a) jak i ozdobnikiem, pełniącym jedynie wąską funkcję w obrębie szerszej opowieści skupionej na innej tematyce (w tym miejscu Mariusz Leś podaje przykład *Diuny* Franka Herberta, skupionej przede wszystkim na kwestiach społecznych)²⁸⁵.

Problem narracji auktorialnej w fantastyce, która przydaje narratorowi boskich niemal cech – takich jak wszechwiedza i wszechobecność, co sprawia, iż wątki religijne w fantastyce naukowej zbaczają ku grotesce²⁸⁶, właściwie nie występuje w przypadku gier. W przeciwieństwie do medium literackiego, w grach narrator, jeżeli w ogóle występuje, nie jest jedynym ani nawet głównym źródłem informacji w obrębie danego tekstu. Poprzez narrację audiowizualną – np. środowiskową albo emergentną, dostajemy równie wiele treści, a czasem dalece więcej, niż od predefiniowanego narratora, zwykle występującego w formie głosu lektora pomiędzy kolejnymi sekwencjami opowieści.

Pozostawia to dwa możliwe umiejscowienia transcendencji poza samą treścią narracyjną – w osobie twórcy (czy znacznie częściej twórców – gry rzadko posiadają wyłącznie jednego autora) i samego gracza. Choć zdarza się, że autorzy gier w ciekawy sposób wskazują taką możliwość (jak np. w zakończeniu gry *Vikings - Wolves of Midgard*²⁸⁷), zwykle jednak treści religijne lub do religii nawiązujące znaleźć możemy w topice tychże tekstów i tam też przede wszystkim będą ich szukał.

²⁸⁵ M. Leś, *Narracja i transcendencja. Od ideologii do poetyki science-fiction*, [w:] *Motywy religijne we współczesnej fantastyce*, pod red. M. Lesia i P. Stasiewicza, Białystok 2014, s. 51-52.

²⁸⁶ Ibidem, s. 54.

²⁸⁷ *Vikings - Wolves of Midgard*, Games Farm, 2017.

II. Motywy i wątki religijne w narracji gier

Motywy religijne możemy zaobserwować w opowieściach gier na wielu płaszczyznach - w istocie zbyt wielu aby stworzyć wyczerpującą i spójną typologię. Z tego też powodu postaram się przedstawić elementy najbardziej, moim zdaniem, znamienne i znaczące dla opowieści światów gier wraz z garścią przykładów z popularnych, i rozbudowanych opowieści growych. Kryterium popularności, a wraz z nim inherentna kategoria wpływowości w obrębie trendów narracyjnych, zdaje się być o tyle słuszne co nieprecyzyjne, stąd też w sposób oczywisty dobór źródeł skażony jest moją subiektywną opinią, czego niestety nie sposób w tym przypadku uniknąć.

W literaturze przedmiotu znaleźć możemy bardzo rozbudowane kategoryzacje poszczególnych elementów składowych konstrukcji religijnych¹, których przepisywanie i opatrywanie przykładami byłoby tyle tytaniczną co zbyteczną pracą. Religia jest w opowieści wykorzystywana w sposób instrumentalny i ma do odegrania określoną rolę w narracji, stąd jej kształt nigdy (lub niemal nigdy) nie ma charakteru kompletnego. Może ona wystąpić jedno lub wielopłaszczyznowo w obrębie jednego dzieła, nie będzie jednak (zgodnie z założeniem z poprzedniego rozdziału, iż będzie to religia fikcyjna) nigdy żywa i koherentna, a jedynie komplementarna dla stworzonej opowieści lub fragmentu uniwersum. Nie będzie zatem bytem samodzielnym, występującym w oderwaniu od innych składowych świata gry. Tym samym nie jest możliwe, ani celowe, jej przedstawianie bez odpowiedniego kontekstu.

Posługując się wzmiankowaną już kategorią funkcjonalności religii w opowieści growej, warto zwrócić uwagę na kategoryzację tworzonych systemów przez istniejące narzędzia religioznawcze - nie wszystkie systemy przedstawiane w grach jako religijne spełniać będą definicję religii, a często w roli przypisanej konstrukcji religijnej występować będzie motyw/konstrukcja semi lub nawet antyreligijna. Wyjaśnienia obu terminów w zakresie tej pracy znajdują się w najbliższych dwóch rozdziałach. Postaram się przedstawić oba sposoby spełniania wzmiankowanych funkcji narracyjnych (przy czym zostaną one doprecyzowane wraz z analizą typu pierwszego), a także zestawić je ze sobą w zakresie podobieństw i różnic.

¹ Bardzo szczegółową kategoryzację możemy znaleźć w pracy fenomenologicznej Gerardusa Van der Leeuw - G. Van der Leeuw, op. cit., passim.

W tym rozdziale opisuję elementy i motywy religijne, zarówno w obrębie wierzeń/świata wyobrazonego (który w światach gier często jest nie mniej realny i konkretny niż świat materialny) jak i systemów oraz instytucji konkretyzujących wierzenia i przeżycia religijne mieszkańców uniwersów fantasy. Zdecydowałem się przedstawić cztery aspekty systemów religijnych, z pełną premedytacją i świadomością co do niewyczerpującego charakteru tego wymienienia, jednak biorąc pod uwagę wspomnianą niekompletność growych systemów religijnych, uznałem, iż dobrane elementy będą najbardziej reprezentatywne dla omawianego typu opowieści.

W kolejnych podrozdziałach omówione zostaną zagadnienia kosmologii i kosmogonii światów gier (omówione wspólnie dla przejrzystości wyводу, jako nierozłączne w przedstawionych przykładach), wędrówki dusz i życia pośmiertnego, typologii systemów wierzeń w zakresie ilości i rodzaju czczonych bóstw oraz instytucjonalizacji systemów religijnych w opowieściach gier. Każde z zagadnień przedstawione zostało na kilku przykładach, które, przynajmniej w momencie powstawania tej pracy, cieszą się popularnością, dobrą oceną krytyków oraz renomą jako reprezentatywne dla gier narracyjnych.

System religijny powinien, przynajmniej w większości przypadków, dawać odpowiedź w kwestii konstrukcji i powstania świata oraz natury, i roli człowieka w tak skonstruowanym uniwersum. Innymi słowy musi wyjaśniać gdzie człowiek się znajduje, dokąd powinien się udać i gdzie ta droga prowadzi, nadając jego istnieniu celowość i uzasadniając podejmowane wysiłki. Na te pytania odpowiadać mogłyby (gdyby były realnymi, żywymi i kompletnymi religiami) przykłady z dwóch pierwszych części tego rozdziału.

W analizie motywów religijnych w literaturze fantasy, badacze posługiwali się muszą znaczeniami i sugestiami często nie znajdowanymi wprost w fabule, ale ukrytymi pod kolejnymi warstwami opowieści. Jest to spowodowane naturą medium literackiego, które swą opowieść prowadzić musi celowo i w sposób linearny, zawsze zwrócony w stronę czytelnika, dla którego przedstawiane treści mogą być istotne dla fabuły. Medium gier dysponuje kategorią opcjonalności przedstawianej treści, która może zostać wprowadzona do świata gry w sposób wyraźnie sugerujący fakultatywność jej zgłębiania. Z tego powodu konstrukcje np. religijne, mogą być w opowieści gry o wiele bardziej złożone i skonkretyzowane, nawet gdy nie odgrywają roli uzasadniającej tak wielki nakład pracy włożonej w ich stworzenie. Przesadna ekspozycja takich treści, jeżeli jest wyraźnie fakultatywna, nie wyda się graczom

męcząca, gdyż nic ich nie zobowiązuje do zapoznania się z nią. Wzmiankowana opcjonalność jest jednak, dla moich rozważań, w równej mierze problemem co błogosławieństwem, skoro bowiem przedstawiona treść jest jedynie opcjonalna, czy można ją uznać za istotną dla opowieści? W tym miejscu wielu badaczy patrzących na gry w paradygmacie ludologicznym, odpowiedziałoby zapewne, iż poznanie opowieści nie jest konieczne dla cieszenia się rozgrywką przez gracza - co z kolei podważyć mogłoby w ogóle narracyjność omawianych przeze mnie tytułów.

Aby uniknąć opisanej pułapki, ograniczyłem swe rozważania do tych elementów opowieści growej, które są niezbędne dla jej poznania i zrozumienia, kierując się tu oczywiście całkowicie subiektywną kategorią znaczenia określonych treści dla sensowności poznawanego uniwersum. Oznacza to, iż dla mojej pracy nie będą znaczące elementy i konstrukcje religijne, które zostały umieszczone w opowieściach jako całkowicie opcjonalne, niemal dekoracyjne motywy - często wbudowane w opowieść jako mechanizmy rozgrywki. Najlepszym tego przykładem jest funkcjonowanie świątyń dobrych bóstw w pierwszej części serii *Baldur's Gate*, w których gracz miał możliwość złożenia ofiary pieniężnej, co pozwalało na poprawienie reputacji prowadzonej drużyny poszukiwaczy przygód. Dokładna natura, a nawet imię czczonego w tej świątyni bóstwa, nie miały żadnego znaczenia dla opowieści gry. Zupełnie inaczej wygląda sytuacja z Roztrzaskaną Świątynią w Sigil z gry *Planescape: Torment*. Choć poznanie historii tego zburzonego przybytku było trudne i wymagało złożenia jej z wielu strzępków oferowanych przez rozrzucone po całym mieście postaci, była ona znacząca dla zrozumienia natury samego miasta i jego władczyni - Pani Bólu. W tym zakresie treść opcjonalna w rozgrywce okazała się znacząca dla zrozumienia opowieści świata gry, a przez to jest też ważna dla moich rozważań.

Przedstawiona powyżej kwestia jest szczególnie zauważalna w przypadku jednego z przykładów, którym się posługuję. W serii *Dark Souls* studia From Software, niemal cała opowieść jest opcjonalnym elementem, a konkretnie jej część tekstualna. Audiowizualne aspekty gry budują niesamowitą atmosferę tajemniczości i mistycyzmu, które jednak nie składają się w koherentną opowieść bez drobiazgowej, i bardzo żmudnej analizy opisów znajdujących w grze przedmiotów, które są jedynymi często źródłami informacji na dany temat. W tym przypadku twórcy gry postanowili utrudnić graczom poznanie historii zbudowanego przez siebie świata, czyniąc z poznania fabuły niemal nagrodę za trud włożony w eksplorację tej gry, słynącej zresztą z niesłychanie wysokiego poziomu trudności rozgrywki. W tym przypadku nie da się już uniknąć rozłączenia gry i opowieści - aby

zachować spójność metodologiczną muszę brać pod uwagę elementy i motywy ważne dla opowieści gry, nie zaś dla samej rozgrywki.

Badania nad narracją są współcześnie bardzo popularnym oraz nośnym zagadnieniem w obrębie humanistyki² i dostosowanie ich do treści narracyjnych gier pozostaje jedynie kwestią czasu. Współcześnie borykamy się jednak z problemem braku aparatu pojęciowego, stąd też w przypadku napotkania takiej przeszkody, pozwoliłem sobie na proponowanie własnych pojęć, które postaram się, wraz z ich wystąpieniem, sukcesywnie wyjaśniać. Rozważania nad narracją dotyczą zarówno sfery ekspozycji świata diegetycznego – konkretnych miejsc w określonym czasie, co nazywam poniżej opowieścią, ale też struktur fabularnych, składających się z bohaterów, ich losów i relacji. Obie te kwestie wyglądają w przypadku gier inaczej niż w narracji literackiej czy filmowej, dlatego nie tylko zasługują na osobne zbadanie, ale też nie zawsze kategorie literackie okażą się wystarczające do ich opisania. Podstawowe rozróżnienie narracji ludycznej i klasycznej (posługuję się dalej sformułowaniem narracja pozaludyczna) wskazuje na wyraźne przesunięcie ciężaru znaczeń w narracji. W przypadku narracji gier mniejsze znaczenie ma faktyczna rola postaci w kształtowanej fabule, zaś dominująca jest kwestia wzajemnego wpływu decyzji podejmowanych przez gracza i obecności danego elementu narracyjnego w historii. Stąd, jeżeli konkretny motyw okaże się wpływać znacząco na wybory gracza, albo też oddany zostanie do jego kontroli – możemy mówić o ludyczności tego elementu narracyjnego, tym samym o jego większej roli w narracji konkretnej gry. Nie ma zatem znaczenia jak doniosłych treści dotyczy narracja gry, jeżeli w jej obrębie zakres sprawczości gracza ograniczony jest do oglądania jej jako tła – znaczenia w obrębie narracji gier, moim zdaniem, ocenić można jako istotne, gdy wiążą się z decyzjami gracza lub są ich efektem. Co ważne, nie oznacza to wcale, że fabuła gry musi w takim kształcie być rozgałęziona, nielinearna lub wielowątkowa – realizacja narracji gry w formie ukształtowania biegu fabuły w toku rozgrywki może mieć formę i znaczenie np. opowieści mitycznej – podróży bohaterskiej, gdy to prowadzony przez gracza protagonista – jego awatar, będzie podmiotem tejże podróży.

² A. Łebkowska, *Narracja*, [w:] *Kulturowa teoria literatury*, pod red. M. Markowskiego, R. Nycza, Kraków 2012, s. 187.

2.1. Kosmologia – struktura wszechświata

W przypadku omawiania światów mitycznych, jednym z pierwszych pytań jakie pojawia się w analizie dowolnej poznanej treści, jest kwestia pochodzenia przedstawianych bytów, istot, przedmiotów, krain. Stąd szkolne analizy mitologii antycznych zwykle koncentrują się na opowieściach o pochodzeniu świata. Zależność ta jest na tyle silna, iż w przypadku poznawania innych światów wyobrażonych, pytanie o pochodzenie uniwersum pojawia się niemal natychmiast, co w pełni dotyczy także opowieści gier. W zależności od tego, na którym poziomie narracji zatrzymuje się percepcja odbiorcy, pochodzenie i struktura przedstawionego uniwersum zyskuje lub traci na znaczeniu. Gdy ostatecznym produktem odbieranym przez graczy jest fabuła, posiadająca swoich bohaterów i wątki tworzące logiczną i spójną całość, kosmologia i kosmogonia fantastycznego świata nie jest wcale istotna dla odbiorcy, jak i, siłą rzeczy, twórcy.

Doskonale proces ten można prześledzić na przykładzie literackim dzieł J. R. R. Tolkiena, który w swym *opus magnum*, opowieści o dzielnych hobbitach i pierścieniu, nie zawarł niemal wzmianki o układzie wszechświata i istnieniu bytów transcendentnych. Nie były mu one potrzebne do prowadzenia narracji o śmiertelnikach borykających się z dostosowanymi do swej skali problemami. Zupełnie inaczej wygląda jednak kwestia opowieści *Silmarillionu*³, która jest w istocie zbiorem opowieści kreślących historię i kształt uniwersum tolkienowskiego. Nie sposób wyznaczyć głównych bohaterów tej opowieści ani też jej linii fabularnej, gdyż w całości jest ona spisem dziejów całego uniwersum. W nim też znajdziemy Eru/Iluvatara - boga stwórcę oraz Valarów - jego najpotężniejsze sługi.

Rozważania te na płaszczyźnie gier ponownie zwracają naszą uwagę na zaproponowany już podział gier na opowieści oraz metaopowieści, czyli narracje fabularne i edytory tychże. Pierwsze z nich zawierają opowieści o pochodzeniu i strukturze wszechświata jedynie wtedy, gdy sama fabuła osnuta jest wokół tego wątku, drugie zaś będą posiadać zarówno kosmologię i kosmogonię w swej treści narracyjnej zawsze, jeżeli tylko informacje te pozostają relewantne dla percepcji gracza zgłębiającego uniwersum (w sposób oczywisty nie będą, gdy opowieść poznawanego świata stanowi refigurację znanego nam świata realnego - wtedy w roli kosmologii i kosmogonii znaleźć możemy opowieść o tym co wydarzyło się pomiędzy dniem dzisiejszym a czasem teraźniejszym dla świata gry, podobnie

³ J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, przekł. M. Skibniewska, Warszawa 2015.

nie znajdziemy tych wątków w historiach światów, które z zasady odrzucają wątki, i treści religijne opowiadając np. dzieje wysoce rozwiniętej technicznie cywilizacji kosmicznej).

Warto zauważyć, iż tą samą rolę narracyjną odgrywać może, zależnie od natury tworzonego świata, kosmologia jak i kosmogonia, teogonia oraz antropogonia, a także inne opowieści fundamentalne. W niektórych przypadkach występują one wspólnie, w innych zaś pojedynczo i bez uzasadnienia. Wynika to z faktu, iż światy gier nie są nigdy tworami kompletnymi, a tworzące je elementy narracyjne nie muszą być ze sobą idealnie koherentne aby nie zakłócać biegu opowieści. Zależnie od tego, czy mówimy o fabule gry, czy metaopowieści świata gry, poszczególne elementy narracyjne mają uzasadniać oś fabularną lub zapewniać bogactwo motywów i wątków inspirujących do snucia kolejnych opowieści. Twórcy gier rzadko mają na celu tworzenie opowieści spójnych i wyczerpujących, sama natura medium gier pozwala im na znaczące niedopowiedzenia w tym zakresie, gdyż w przypadku konkretnej fabuły tworzą one atmosferę tajemniczości i pole do interpretacji, a w opowieściach światów pozwalają graczom na tworzenie własnej treści, uzupełniającej wobec narracji autorów.

Nie oznacza to bynajmniej, iż treści te, występując zamiennie i niesystematycznie, pozbawione są znaczenia. Właśnie ich wystąpienie musi być przez nas odczytywane jako determinujące dla całej opowieści gry, a niepojawienie się danego wątku może implikować zarówno postulat nieważności danej treści, jak i pytanie dlaczego taki wątek się nie pojawił.

2.1.2. Planescape: Torment

Ciekawy przykład znaleźć możemy w stworzonym na potrzeby systemu *Advanced Dungeons&Dragons*⁴ przez wielokrotnie nagradzanych autorów Davida Cooka oraz Monte Cooka, uniwersum *Planescape*. Możemy je poznać w kilkunastu podręcznikach źródłowych do papierowej gry fabularnej jak i w niezwykle udanej grze wideo - *Planescape: Torment*. Zgodnie z naturą obu gier, znacznie więcej szczegółowych informacji dotyczących natury i struktury uniwersum znajdziemy w metaopowieści, jaką jest gra analogowa. Trzeba jednak oddać sprawiedliwość twórcom gry elektronicznej, iż dołożyli wszelkich starań, aby znalazło się w niej jak najwięcej treści dotyczącej tej tematyki. Możemy ją poznawać zarówno poprzez rozgrywkę - zwiedzanie świata gry, jak i interakcje z napotykanymi postaciami, które opowiedzą nam np. o swoich podróżach.

⁴ D. Cook, *Advanced Dungeons&Dragons. Podręcznik Gracza*, red. wyd. pol. A. Szyndler, Warszawa 1995.

Gra wideo *Planescape: Torment* jako tekst narracyjny jest dość złożona. W dominującej części jest to audiowizualna realizacja założeń gry i mechanik drugiej edycji *Advanced Dungeons&Dragons*. Swoisty wyjątek stanowi zmiana czasu gry z turowego na rzeczywisty, jest ona jednak pozorna, gdyż w istocie każda tura trwa zgodnie z założeniami podręcznika do *D&D* kilka sekund, a w każdym momencie możemy skorzystać z aktywnej pauzy⁵, aby przejść w tryb bardziej zbliżony do turowego. Wykreowany przez gracza bohater napotka w świecie gry całe mnóstwo postaci niezależnych, z których część posiada własne wątki, które realizuje jako aktorzy – z większością z nich możemy prowadzić długie dialogi, część zaś okaże się w istocie przeciwnikami, z którymi bohaterowie muszą się zmierzyć korzystając z mechanicznych rozwiązań systemu *Dungeons&Dragons*. Dialogi prowadzone są w formie wybierania jednej z predefiniowanych opcji odpowiedzi, których dostępność jest warunkowana cechami prowadzonej postaci – jak inteligencja lub charyzma. Wykreowanie postaci mniej rozwiniętej intelektualnie (np. skupionej na mistrzostwie w walce) skutkuje uboższymi opcjami dialogowymi i niedostępnością części informacji oraz wątków. Oprócz części ludonarracyjnej, gra oferuje garść tekstów narracyjnych o charakterze pozaludycznym – animacji oraz dzienników i ksiązek ze świata diegetycznego. Ich wpływ na rozgrywkę jest jednak minimalny i właściwie stanowią one jedynie dodatek do treści ludonarracyjnej. Co ważne, większość treści dostępnej w grze jest warunkowana podjęciem określonych wyborów, zatem focalizacja w procesie narracji jest oddana w dużej mierze w ręce gracza. Kamera umieszczona jest w rzucie izometrycznym i oddalona od postaci bohatera, tak aby możliwe było obserwowanie dużego wycinka świata gry.

Szczególnie ciekawy dialog możemy odbyć z podróżnikiem planarnym, którego spotkać możemy w gospodzie *Pod Gorejącym Człowiekiem* w Sigil - najważniejszym dla opowieści gry mieście. Opowie bohaterom graczy bardzo drobiazgowo o swoich doświadczeniach w rozmaitych zakątkach uniwersum gry. Jako opcja dialogowa, są to właściwie opowieści włączone – stanowią zamkniętą całość i pozwalają na fakultatywną eksplorację świata diegetycznego. Co więcej, natura bohaterów niezależnych, tworzących poboczne wątki narracyjne, którzy występują na ulicach miasta Sigil, zwykle nie budzi zaufania graczy. Miasto to pełne jest oszustów, a brak wyrazistego narratora zewnętrznego, który pozwoliłby ocenić poszczególne postaci, uniemożliwia zaufanie w prawdziwość tych konkretnych historii. W toku rozgrywki mamy jednak możliwość odwiedzenia wielu lokacji,

⁵ Aktywna pauza pozwala symulować rozgrywkę turową – bieg czasu świata diegetycznego zostaje zatrzymany, jednak gracz nadal może korzystać z interfejsu by np. wydawać polecenia kontrolowanym postaciom.

o których postać ta opowiada – w tym momencie opowieści włączone poznane w rozmowie z bohaterem niezależnym, zostają otwarte jako wątek główny – zgłębiany przez protagonistę. Warto podkreślić, że pomimo istnienia kreatora postaci w grze wideo, mamy jedynie możliwość określenia mechanicznych wad i zalet postaci, nie jej całego kształtu. Wybieramy profesję oraz cechy postaci, decydując czy będzie ona magiem czy wojownikiem oraz czy będzie silna fizycznie lub dobrze wykształcona. Zawsze jednak będzie to człowiek o szarej karnacji, występujący jako Bezimienny. Co ważne, kolejne lokacje mamy szansę oglądać w formie dwuwymiarowych plansz, po których poruszają się nasze animowane, w formie tzw. sprite'ów, postacie⁶. Taka konstrukcja wizualna przede wszystkim uniemożliwia pominięcie ważnych elementów – nie ma szansy, żeby gracz np. nie zobaczył np. budowli pod odpowiednim kątem – wszystko co twórcy chcieli graczom pokazać zostało eksplicytnie wyobrażone i jest trudne do pominięcia. Co więcej, z uwagi na charakterystyczną oprawę wizualną i podyktowaną przez nią mechanikę gry, możemy mieć pewność, że każde miejsce występujące w grze jako lokacja, jest bardzo istotne dla opowieści gry – z uwagi na ilość pracy wymaganej do stworzenia jej w grze (jest ich bowiem stosunkowo niewiele), jak i czas potrzebny do jej eksploracji przez odbiorcę – gracza. Niewielkie postaci poruszają się po rozległych lokacjach stosunkowo powoli, z tego też powodu gra, aby utrzymać dynamikę rozgrywki, musi zawierać sporo treści wypełniających te puste przestrzenie. Gdyby ich zabrakło, wędrówka po lokacji przypominałaby podziwianie dwuwymiarowego obrazu. Zatem przede wszystkim kolejne plansze wypełniają przeciwnicy oraz bohaterowie niezależni – w mieście Sigil są to rzezimieszki oraz przechodnie, poza jego murami są to zaś potwory grasujące na kolejnych planach. Podróże po nich stanowią też kwintesencję sfery znaczeniowej gry. Nim jednak do niej przejdę, warto skorzystać z transmedialnego bogactwa światoopowieści uniwersum *Planescape*.

Garść informacji na temat kosmologii możemy znaleźć na kartach kilku powieści w nim osadzonych. Siłą rzeczy jednak zarówno gra wideo jak i powieści, są narracyjnie ograniczone ramami czasu i miejsca akcji, z tego powodu nie mogą ani wyjaśnić, ani tym bardziej pokazać, w przypadku gry, całej złożonej konstrukcji jaką jest struktura uniwersum,

⁶ *Planescape: Torment* zostało stworzone na silniku Infinity Engine, podobnie jak gry *Baldur's Gate I* oraz *II*. Świat przedstawiony jest w rzucie izometrycznym, a kąt kamery jest zafiksowany – możemy jedynie przesuwać ją po osiach x i y, eksplorując dwuwymiarową przestrzeń kolejnych lokacji - plansz.

a przyznać trzeba, iż jest ono istotnie przebogate - z tego też powodu najlepszym źródłem pozostają tu podręczniki do gry RPG⁷.

Stworzone przez Cooka uniwersum nazywane jest przez jego mieszkańców Wieloświatem. Nazwa ta bardzo dobrze opisuje jego naturę, gdyż składa się on z nieskończonej mnogości planów egzystencji, które możemy dowolnie tłumaczyć jako światy, wymiary lub obszary, gdyż zgodnie z naturą gry wyobraźni, ich granice nie są wyraźnie zarysowane, pozostawiając bardzo wiele miejsca dla inwencji samych graczy. Co ważne, podróże po planach nie obejmują jedynie znanych nam z literatury science fiction skoków międzywymiarowych, odbywanych za pomocą jakiegoś urządzenia, jak ma to miejsce np. w książkowej serii *Długiej Ziemi* Pratchetta i Baxtera⁸, ale także wędrówkę duchową - np. odbywaną po śmierci. Twórcy wyróżnili trzy rodzaje planów - wewnętrzne, materialne oraz zewnętrzne. W grze wideo mamy okazję zwiedzić kilka z nich, jednak z uwagi na wykorzystaną technologię, są to bardzo konkretne miejsca w olbrzymich i mocno niedookreślonych planach – jako takie, bardzo wyraziście prezentują charakterystyczne cechy przypisane do konkretnych planów. Np. wycinek diabolicznego planu Baator to kamieniste pustkowie oświetlane złowrogim blaskiem piekielnych ogni. Protagonista – Bezimienny, może tam spotkać śmiertelnie niebezpieczne diabły oraz struktury zbudowane z ludzkich czaszek. Z rozbudowanej przez kilka dekad oficjalnych i fanowskich wydawnictw, skarbnicy wiedzy dotyczącej planów⁹, możemy dowiedzieć się, że Baator to w istocie olbrzymie miejsce o bardzo zróżnicowanym charakterze. Na potrzeby przedstawienia w medium audiowizualnym, co więcej możliwym do eksploracji w procesie rozgrywki, twórcy zdecydowali się jednak na bardzo charakterystyczne i wyraziste przedstawienie. Te konkretne informacje narracyjne – fakt, że jest to jałowe i niepokojące pustkowie, wykorzystana w lokacji paleta barw itd., łączą się z budowaną poprzez spotykanych tam aktorów i interakcje z nimi, oceną wątku fabularnego. W bardzo różnorodnym i pełnym dziwactw Wieloświecie łatwo o egalitaryzm i powszechną tolerancję, wobec której potrzebne są mocne audiowizualne bodźce aby ocenić jakieś miejsce jako z gruntu złe. Tak właśnie miał być przedstawiony Baator i tak też gracze mają odbierać odbywane w nim spotkania. Znajduje to wyraz w fabularnym wątku jednego z towarzyszy głównego bohatera – lewitującej czaszki Morte, który okazuje się uciekinierem z przedstawionego tam piekła. Skazany na wieczność

⁷ D. Cook, *Planescape: Campaign Setting*, Lake Geneva 1994.

⁸ T. Pratchett, S. Baxter, *Długa Ziemia*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2013.

⁹ Jak np. polskojęzyczna Sferopedia:

https://sfery.fandom.com/wiki/Dziwi%C4%99%C4%87_Piekie%C5%82 (dostęp z dn. 28.09.2020).

spędzoną w kolumnie czaszek, okazuje się kłamcą i oszustem, który w przeszłości dopuścił się już zdrady wobec Bezimiennego. Złe miejsce wyciąga złe konotacje z nawet najbardziej pozytywnych postaci – warto odnotować, że aż do tego momentu Morte towarzyszy protagonistie jako wierny i bardzo pomocny przyjaciel. Jest też pierwszą grywalną postacią¹⁰, jaką napotyka gracz po rozpoczęciu rozgrywki.

Plany wewnętrzne stanowią rodzaj magazynu - budulca, z którego stworzona jest reszta uniwersum. Znajdujemy tam symboliczne dla naszej kultury plany żywiołów, takie jak woda, ogień czy ziemia, ale także znacznie bardziej szczegółowe, jak sól, żwir lub para. W grze wideo możemy znaleźć włączoną opowieść Ignusa, którego ciało stało się portalem do wewnętrznego planu ognia i przez to płonie skazując go na wiekiście męki. Jeżeli gracz zdecyduje się eksplorować ten wątek i znajdzie sposób na ugaszenie Ignusa, może dołączyć go do swojej drużyny jako towarzysza. Opowie on o naturze planu ognia, a sam stanie się swoistym dopełnieniem podmiotu głównego wątku – Bezimiennego, który w swojej podróży przez Wieloświat musi odkryć swoją osobowość. To odkrycie ma bardzo dosłowny charakter, gdyż rozpoczynając rozgrywkę, protagonista nie posiada żadnej wiedzy na swój temat, łącznie z własnym imieniem (którego zresztą nie możemy poznać w toku gry).

Co ważne, wśród planów wewnętrznych są także plany odpowiedzialne za materię znacznie mniej oczywistej natury - plan energii pozytywnej oraz negatywnej. Ten pierwszy stanowi koncentrację całej twórczej siły kreacji jaka mogłaby istnieć, zaś drugi jest studnią entropii i rozkładu, przebywając w której, każda istota naraża się na rozpad i dezintegrację. Fakt, że energie odpowiedzialne za kreację i destrukcję zostały przedstawione jako odrębne od odpowiedzialnych za przedstawienie aksjologicznej osi dobra i zła planów zewnętrznych, stanowi ciekawy kontekst wobec kosmologii Wieloświata. Plan energii negatywnej jest szczególnie ważny dla gry wideo - *Planescape: Torment*, gdyż to na jego obrzeżach rozgrywa się finałowa scena gry, zaś jego entropiczna natura symbolicznie przypomina, iż ludzka śmiertelność oraz próby wyzbycia się jej¹¹, wiążą się wprost z procesem rozkładu i zapomnienia jakiego wszyscy się lękamy. Główny wątek fabularny gry prowadzi protagonistę – Bezimiennego, do odkrycia samego siebie. I pomimo, że w samej rozgrywce możemy kształtować jego charakter oraz podejmować wiele znaczących decyzji dotyczących zarówno

¹⁰ Kilku bohaterów niezależnych w *Planescape: Torment* może zostać oddana pod kontrolę gracza jako jego towarzysze. Sprawia to, że ich pozycja jest dualna – jako bohaterów niezależnych oraz bohaterów grywalnych. Podobnie ich wątki, poboczne z natury, dosłownie łączą się z wątkiem głównym, gdyż można je zgłębiać jedynie poprzez wpisanie w nie osoby Bezimiennego – to on musi udać się we wskazane miejsca aby wątki te się pojawiły.

¹¹ Fabuła gry krąży wokół wątku utraconej przez głównego bohatera śmiertelności i prób odnalezienia jej.

samego bohatera jak i jego towarzyszy czy otoczenia, ostatnią odwiedzaną przez gracza lokacją zawsze jest Forteca Żalu – mroczna twierdza na obrzeżach zatracenia i entropii, gdzie Bezimienny musi zmierzyć się z własną śmiertelnością (całkiem dosłownie – jest ona zantropomorfizowana jako postać i potencjalny przeciwnik). To fabularne zakończenie nabiera bardzo wyraźnego znaczenia gdy przeanalizujemy wszystkie informacje narracyjne łączące się z tą sceną – jednak omówię to szerzej przy okazji podrozdziału o śmiertelności i wędrówce dusz.

Nad planami wewnętrznymi¹², znaleźć możemy płaszczyznę planów materialnych, czyli światów zamieszkiwanych przez śmiertelników - to w niej właśnie autor gry umieścił wszystkie pozostałe uniwersa *Dungeons&Dragons*, sprytnym zabiegiem ekspandując tworzony przez siebie wszechświat o dzieła swoich kolegów i konkurentów. Znaleźć tam możemy najpopularniejsze uniwersa *D&D* takie jak *Zapomniane Krainy* lub *Ravenloft*, a także olbrzymią rzeszę innych, znanych lub nienazwanych światów. Ważnym słowem dla zrozumienia istoty tego elementu opowieści Cooka, jest płaszczyzna - mieszkańcy tych światów oraz ich rodzinne strony nie są w żaden sposób podzieleni na lepszych, gorszych mniej lub bardziej moralnych itp. Także podróże pomiędzy tymi planami odbywają się wg wspomnianego już, naukowego wzorca, poprzez np. specjalne statki takie jak kula sfer, którą znaleźć możemy w innej grze wideo - *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*. Występuje ona tam jako lokacja do zwiedzenia i choć umieszczone w niej wątki są opcjonalne i poboczne wobec głównej linii fabularnej, jest ona trudna do przeoczenia jako wyrazisty kontrapunkt uderzający w oczy gracza zwiedzającego Athkatłę – główny hub gry. Kula wyróżnia się w krajobrazie miasta, jest też opisana w interfejsie gry (choć jest to nienarracyjna informacja spoza świata diegetycznego, jednak zwraca naszą uwagę – w odróżnieniu od pierwszej części gry, w *Cieniach Amn* otrzymujemy plansze miast w pełni odkryte i opisane pozadiegetycznymi kierunkowskazami – choć zabieg taki powinien być traktowany jako immersyjny, gdyż w nawiązaniu do typologii Piotra Kubińskiego jest częścią interfejsu nakładkowego, takie ułatwienie w eksploracji naprawdę imponującego rozmiarami świata gry okazuje się bardzo pomocne i przyczynia się do immersji poprzez pomoc w uniknięciu żmudnej, wielogodzinnej eksploracji miejskich zakamarków). Mieszkańcy płaszczyzny materialnej różnie rozumieją naturę Wieloświata, często nie mogąc się pogodzić z jego

¹² Relacja orientacyjna jest w tym miejscu czysto symboliczna i odnosi się raczej do zaproponowanych przez autorów wizualizacji uniwersum, niż znaczenia słów takich jak nad, pod, wyżej i niżej. Wizualizacje te przywodzą wprost na myśl pionową strukturę wszechświata znaną z np. mitologii nordyckiej, pod postacią drzewa światów Yggdrasila.

ogromem. W powieści *Zakładnicy Krwi*, Nina, jedna z dwojga głównych bohaterów, wypowiada się o nim w następujący sposób:

"Nasz świat to tylko kropla w morzu. To miejsce - Sigil, Gehenna, Otchłań i wszystko inne, co zawsze uważaliśmy za legendy - to fale, jakie czyni kropla wpadając do morza. A każda z fal jest dziesięć, sto, tysiąc, milion, miliard razy większa niż kropla¹³."

Najważniejsza dla moich rozważań jest jednak trzecia grupa planów, czyli plany zewnętrzne. Są one w największym skrócie fizyczną emanacją wierzeń, uczuć i przeczuc mieszkanców planów materialnych. Są to mistyczne światy tworzone przez wiecznie płynną i zmienną materię ludzkich¹⁴ wierzeń. Są one skorelowane z istniejącą w mechanice gry gwiazdą charakterów¹⁵ - tabelą określającą stosunek istniejącej w grze postaci do koncepcji dobra, zła, prawa i chaosu. Te dwie osie, nazywane moralną i etyczną, pozwalają określić wartości wyznawane przez kreowanego bohatera, zawsze w opozycji do ich przeciwieństwa (z wyjątkiem postaci czysto neutralnych). W grze istnieje dziewięć możliwych do wyboru charakterów - od praworządnego dobrego, który określa np. prawych i uprzejmych rycerzy z ballad, poprzez chaotycznych dobrych - osoby z natury dobroduszne, jednak stroniące od ograniczeń prawa jak np. Robin Hood, aż po chaotyczne złe, które ucieleśniają destrukcyjną i bezmyślną naturę szalonego mordercy. Podobnie w kosmologii Wieloświata znajdziemy szesnaście planów zewnętrznych¹⁶, odzwierciedlających te właśnie charaktery - od Góry Celestii, zamieszkiwanej przez dobrych i prawych bogów oraz ich rycerzy, aż po złowieszczą Otchłań, pełną bezkształtnych i nieskończenie złych bestii i demonów. Światy te nawiązują wprost do wielu mitologii i systemów wierzeń, jednak jest ich zdecydowanie zbyt wiele, aby szczegółowo omawiać je w tym miejscu. W tzw. Dodatku E¹⁷, zamieszczanym w kolejnych podręcznikach do *Dungeons&Dragons*, znaleźć możemy literackie inspiracje autorów gry – wśród nich również wzorce dla przedstawienia prawa i chaosu jako fundamentalnych sił, których zmagania tworzą zarówno podstawę kosmologii fikcyjnych światów, jak i

¹³ J. R. King, *Zakładnicy Krwi*, Warszawa 2004, s. 82.

¹⁴ Słowo to należy w tym miejscu potraktować symbolicznie, gdyż światy *D&D* zamieszkują najróżniejsze rasy rozumne znane z klasyków fantasy, a także zupełnie nowatorskie, unikalne dla tej gry.

¹⁵ Wymienienie wszystkich dostępnych w *Dungeons&Dragons* charakterów wraz z ich opisem zob. J. Tweet, *Dungeons&Dragons. Podręcznik Gracza*. Wersja 3.5, tłum. T. Kreczmar, Warszawa 2006, s.104-106.

¹⁶ Rozbieżność pomiędzy dziewięcioma charakterami i szesnastoma planami je reprezentującymi, wynika z istnienia planów uosabiających samo prawo lub czyste zło, bez drugiego określnika, podczas gdy, wyjąwszy charakter neutralny, pozostałe osiem charakterów składa się z dwóch określników położenia na osiach etycznej i moralnej.

¹⁷ M. Mearls, J. Crawford, *Dungeons&Dragons. Player's Handbook. Podręcznik Gracza*, tłum. L. Mikolcz, T. Mikolcz, T. Chmielik, Wilno 2019, s. 312.

rozgrywanych w nich fabuł. Są to przede wszystkim prace Michaela Moorcocka¹⁸ oraz Poula Andersona¹⁹. Obaj autorzy wykreowali baśniowe światy, których losami targały zmagania prawa i chaosu. U pierwszego z nich w postaci bogów – złowrogich i demonicznych władców chaosu oraz rycerskich i zimnych przedstawicieli prawa, w wiatach drugiego zaś były to zmagania ludzkich królestw reprezentujących prawo z baśniowymi rasami chaosu – elfami, jednorożcami itp. Inspiracja pracami tych dwóch autorów jest oczywista, a sami twórcy gry wcale nie próbują jej ukrywać. Co ciekawe, taka konstrukcja kosmologiczna okazała się bardzo inspirująca dla twórców gier w ogóle, co doskonale widać np. w anglosaskim uniwersum fantasy *Warhammer*, gdzie największym zagrożeniem dla bezpieczeństwa żyjących w nim istot są właśnie złowrogie bóstwa chaosu.

Przedstawienia dobra, zła, prawa i chaosu w narracji gry wideo są niezwykle ciekawe. Przede wszystkim w toku rozgrywki mamy okazję odwiedzić kilka planów utożsamianych z tymi kosmicznymi siłami. I tak np. wspomniany już Baator, znany też pod nazwą Dziewięciu Piekieł, reprezentuje połączenie zła oraz prawa, rozumianego tu raczej jako umiłowanie porządku niż skodyfikowany system prawny. Napotykanie tam diabły niekoniecznie rzucą się na bohaterów gry z pazurami – ich umiłowanie porządku czyni je bowiem podatnymi na wszelkiej maści kontrakty i umowy. Gracz może zdecydować się na zawarcie piekielnego paktu, a w jednym konkretnym przypadku, będzie do tego wprost zmuszony. Nie ulega jednak wątpliwości, że w przypadku Baator, dominującą cechą pozostaje zło. Zupełnie inaczej wygląda wyobrażenie czystego porządku. W grze możemy spotkać przedstawiciela rasy Modronów – żyjący komputer pochodzący z Mechanusa, planu absolutnego prawa. Wyobrażony jako nieskończenie wielki mechanizm, wypełniony kołami zębatymi, które zazębiają się ze sobą w absolutnej harmonii. Takie przedstawienie przywodzi na myśl wiele konotacji – perfekcyjnie działający mechanizm zegarowy istotnie służy uporządkowaniu rzeczywistości, a w działającej maszynie nie ma miejsca nie tylko na nieporządek, ale także na zbędne elementy.

Twórcy gry zdecydowali się też na konfrontację koncepcji idealnego porządku z ucieleśnieniem chaosu. Przyjęła ona formę wątku pobocznego, którego poznanie w obrębie fabuły pozostaje całkowicie opcjonalne i motywowane jest poprzez postać wspomnianego Modrona. Aby go spotkać, gracz musi znaleźć przedmiot, zwany Labiryntem Modronów – przyjmuje on postać niewielkiej kostki, w której wnętrzu uwięziono tą postać niezależną.

¹⁸ M. Moorcock, *Elryk z Melnibone*, przeł. W. T. K., Łódź 1993.

¹⁹ P. Anderson, *Trzy serca i trzy lwy*, tłum. D. J. Toruń, Poznań 1995.

Gracz nie otrzymuje jednak dodatkowej motywacji do zgłębienia tajemnic kostki i poznanie tej części ekspozycji (a następnie przekucie jej w wątek fabularny, gdy gracz zdecyduje się uratować uwięzionego Modrona i zmienić jego status z postaci pobocznej na grywalnego towarzysza) jest w pełni uzależnione od chęci poznania świata diegetycznego, jaką może mieć gracz. To niezwykle precyzyjnie podkreśla unikalność opowieści w medium gier – jest to elipsa w opowieści, której rozpoznanie pozostaje w wyłącznej gestii gracza, nie wiedzącego, czy wewnątrz kostki znajdzie nienarracyjną ekspozycję – tekstualny opis, fragment narracyjnego tekstu, który okaże się przydatny w poznawaniu wątku głównego fabuły, czy samodzielny, fabularny wątek, który jako tekst włączony jest dosłownie opowieścią szkatułkową/pudełkową. Gdy zdecydujemy się na zgłębienie tajemnic Labiryntu, otrzymamy w końcu informację, iż powstał on jako eksperyment wykorzystujący reprezentującą czysty potencjał, chaotyczną energię Limbo – planu absolutnego chaosu. Jako istoty przypisane do kosmicznej siły prawa i porządku, Modrony nie były jednak w stanie wytrzymać pozbawionego jakichkolwiek pewników bezładu Limbo i traciły swoje, mechaniczne, zmysły. Limbo zostaje także wspomniane jako narracyjny tekst włączony w postaci opowieści Dak’kona, innego z towarzyszy Bezimiennego. Ten tekst jest o wiele łatwiejszy do oceny niż tajemnica Labiryntu, gdyż opowiada go grywalny bohater, którego możemy przyłączyć do drużyny Bezimiennego niemal na samym początku gry. Opisuje on Limbo, ojczyznę swojej rasy, jako niesamowity kosmos czystego potencjału, w którym wszystko, łącznie z miastami, utrzymuje się jedynie dzięki sile woli i determinacji ich mieszkańców. Choć nie mamy okazji zwiedzić Limbo i nie zobaczymy jego przedstawienia wizualnego, wątek poboczny Labiryntu oraz opowieść Dak’kona pozwalają na stworzenie dobrego wyobrażenia o tym planie. Warto także wspomnieć, że choć opowieść Dak’kona to retrospekcja, to jednak postać Bezimiennego zostaje w nią włączona, gdy okazuje się, że kluczowa dla filozofii rodaków Dak’kona postać filozofa Zerthimona to w istocie jedno z poprzednich wcieleń Bezimiennego. Tym samym retrospekcja na poziomie niegrywalnej, pozaludycznej narracji, staje się antycypacją, istotną dla kreacji głównego wątku fabularnego, gdyż z czasem odkrywamy, że dusza Bezimiennego w istocie błąka się w kółko po Wieloświecie, który zresztą przedstawiany jest jako wielkie koło. Tym sposobem konstrukcja fabularna gry okazuje się powiązana z kosmologią tego uniwersum.

Najważniejszym elementem planów zewnętrznych jest jednak ich środek - tworzą one bowiem krąg, po środku którego znajduje się iglica, na czubku której wznosi się Sigil, zwane miastem drzwi. Jest to centralny dla uniwersum gry punkt, w którym przecinają się wszystkie

energii, motywów i wątków pozostałych planów, tworząc wyjątkowo inspirujący tygiel kultur, wierzeń i zwyczajów. Zważywszy, iż Sigil pozostaje częścią planów zewnętrznych²⁰, jest ono tym samym sercem świata duchowego uniwersum Cooka. Co ciekawe, w przeciwieństwie do wspomnianych szesnastu planów, nie rządzą nim bogowie, którzy mają też zakaz wstępu do miasta. W nim panuje istota o wiele bardziej tajemnicza, znana jako Pani Bólu - jest to opiekunka samego miasta, jednak pod słowem miasto należy tu rozumieć mury i dzielnice, nie zaś jego mieszkańców, tych bowiem Pani poświęca bez wahania, prezentując zaskakującą pomysłowość w ich unicestwianiu. Ontologiczna natura Pani Bólu jest bardzo trudna do określenia, nawet w obrębie samego uniwersum *Planescape*. Większość osób świadomych jej istnienia, szczególnie mieszkających w Sigil, określa ją jako boską władczynię miasta - czyni tak np. Boffo, rzeźbiarz i sprzedawca instrumentów z kart powieści J. R. Kinga, *Zakładnicy Krwi*:

"Czy mówiłem ci, że ona jest władczynią Sigil? Mocą²¹?"

Z kart podręczników do gry RPG, a także z gry wideo, dowiedzieć się możemy o niechęci Pani do bóstw i idei religii, którą stara się tępić wszelkimi środkami, o czym świadczy np. Roztrzaskana Świątynia²² w Sigil. Możemy odwiedzić tę lokację w świecie gry i zobaczyć przynębiającą wizualną reprezentację świątyni zniszczonej przez gniew Pani, która zabrania dostępu do swojego miasta wszelkim przejawom boskości. Samą władczynię Sigil możemy spotkać gdy sprzeciwimy się panującemu w mieście porządkowi lub jej sługom – dabusom. Jej wizerunek znalazł się w logotypie uniwersum *Planescape* jak i w samej grze – jest to pozbawiona wyrazu, zimna twarz lub maska, otoczona mnóstwem skorodowanych ostrz noży i mieczy. Jako postać w grze pojawia się jedynie bardzo epizodycznie – dosłownie jako zwiastun złego losu. Oprócz opisanej powyżej głowy otoczonej ostrzami, Pani posiada ciało o kobiecych kształtach, obleczone w powłóczytą suknię i unoszące się przynajmniej kilka metrów nad ziemią. Takie wizualne przedstawienie, połączone z niepokojącym efektem audialnym – szumem przypominającym uderzenie wiatru w mikrofon, tworzy trudny do zapomnienia efekt poczucia naciągającej i nieuchronnej zagłady. Jest to wprost skorelowane

²⁰ Ang. *Outlands*.

²¹ J. R. King, op. cit., s. 48.

²² Ang. *Shattered Temple*. W grze wideo *Planescape: Torment* lokacja ta została nazwana Zrujnowaną Katedrą, co moim zdaniem pozbawia nazwę jej właściwego wydźwięku. Zrujnowany budynek mógł ulec po prostu rozpadowi na skutek upływu czasu i zaniedbań, zaś miejsce to zostało celowo i brutalnie zniszczone przez Panią Bólu, która nie akceptowała kultu tamtejszych kapłanów. Zamierzony charakter tej destrukcji ma duże znaczenie dla zrozumienia filozofii frakcji zbierającej się wokół tego miejsca, by z jednej strony organizować opór przeciw istniejącym, fałszywym religiom, z drugiej zaś by rozważać nad naturą prawdziwej, niepoznanej i niezgłębionej boskości.

z pauzą w ludonarracji, gdyż na czas jej pojawienia się gracz nie ma możliwości kontrolowania ruchami bohaterów i musi dosłownie poczekać i przyjąć wyrok i karę, jakie Pani Bólu przygotowała dla Beziomiennego i jego towarzyszy. Taki efekt, choć stanowi właściwie pozaludyczny fragment narracji, jest bardzo istotny zarówno dla wątku fabularnego – gdyż przerywa wszystkie zaplanowane czy wykonywane działania i zmusza gracza do odbycia śmiertelnie niebezpiecznej wizyty w Labiryncie, co stanowi ulubioną karę Pani Bólu (warto zaznaczyć, że Labirynt Pani nie jest tożsamy z Labiryntem Modronów), jak i dla odbioru kosmologii świata diegetycznego na poziomie opowieści. Pani Bólu wydaje się bóstwem w swoim mieście i gra wideo wyraźnie pozwala to odczuć. Beznadziejność położenia bohatera, do którego powoli zbliża się unosząca się wysoko nad ziemią groza nieuchronnej kary, współtworzy świetne audiowizualne widowisko, które znajduje również swoje miejsce w dynamice właściwej dla tworzenia opowieści poprzez rozgrywkę – mimo, że gracz nie ma kontroli nad swoimi postaciami w tym momencie, posiada jednak świadomość, że oglądana scena jest ponurą konsekwencją wcześniej podjętych wyborów. Stanowi też znakomitą przestrożę na przyszłość – w kolejnych godzinach rozgrywki gracz powinien zachować wzmożoną czujność, aby nie narazić się ponownie na gniew tej strasznej postaci. I choć Pani ma bardzo skromny udział w fabule gry, to jednak w charakterystyczny dla uniwersów gier sposób bardzo mocno wpływa na odbiór innych treści. Można zatem powiedzieć, że jej obecność czuć wyraźnie w całej opowieści gry, podczas gdy jako aktorka w fabule pojawia się jako dopełnienie złych wyborów podjętych przez podmiot głównego wątku fabularnego. Warto wreszcie też zauważyć, że historie o Pani pojawiają się w bardzo wielu nienarracyjnych opisach i włączonych, tekstualnych opowieściach pozaludycznych innych mieszkańców Sigil. Zatem choć protagonista może spotkać Panią tylko raz, gracz jako odbiorca całości tekstu gry, spotyka się z nią bardzo często.

Kosmologia w uniwersum *Planescape* jest niezwykle wprost skomplikowana w porównaniu do wyznaczonego przez to medium standardu. Jest to jednak skomplikowanie uzasadnione, gdyż większość stworzonych w tym uniwersum narracji traktuje podróże po planach i wędrówkę dusz jako oś fabularną, która stanowi o unikalności owych opowieści. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na dwie rzeczy. Po pierwsze w Wieloświecie znajdujemy prawdziwą mnogość bóstw i potężnych istot, którym śmiertelnicy oddają cześć w religijnej formie. Nie znajdujemy w nim jednak wzmianki o stwórcy tegoż uniwersum - ten skomplikowany świat pozbawiony jest mitu o jego stworzeniu, co poniekąd łączy się z drugą, istotną moim zdaniem, kwestią. Poznajemy mianowicie opisane przeze mnie pokrótce

konstrukcje planów i wymiarów egzystencji niemal jako wiedzę podróźniczą lub naukową, nie zaś jako mit czy opowieść o zabarwieniu religijnym, które mieszkańcy świata pojmowali by poprzez wiarę. Tego typu myślenie jest jednak archaizmem ze strony współczesnego obserwatora, który wykorzystuje współczesny i jakże złożony aparat poznawczy do opisywania świata wzorowanego na czasach dawno minionych. Mieszkańcy tego fantastycznego uniwersum, są mentalnie zbliżeni dużo bardziej do ludzi epoki średniowiecza niż do mieszkańców Europy XXI w. Stąd nie powinno nas dziwić, iż przedziwne kosmologiczne struktury traktują jako coś nie tylko akceptowalnego, ale jako rzecz naukowo udowodnioną. Wystarczy zajrzeć do dowolnych, dawnych rozpraw o naturze wszechrzeczy²³, aby uświadomić sobie, iż podobne postrzeganie treści religijnych i kosmicznych, było niegdyś jak najbardziej naturalne.

Wracając do pierwszej kwestii braku kosmogonii, wśród przebogatego opisu poszczególnych elementów świata znajdujemy też szczególnie ciekawą grupę, jedną z frakcji mieszkających w Sigil, której przekonania sugerują istnienie jakiegoś bóstwa stwórcy. W grze poznajemy ich jako Atar - frakcja ta odmawia bogom ontologicznych podstaw istnienia twierdząc, iż nie różnią się od innych istot niczym poza poziomem osiągniętej potęgi. Z tego też powodu nazywają bogów Mocami (ang. Powers), co w zasadzie moglibyśmy przetłumaczyć na Potęgi. Jest to ciekawy trop intertekstualny, nawiązujący do hierarchii chrześcijańskich chórów anielskich, w których Potęgi są jednym z najwyższych stojących w drabinie Stworzenia istot, jednak jako stworzenia są jedynie odbiciem idei Boga - Stwórcy. Kroczą one dumnie po Jego dziele stworzenia, lecz same nie tworzą niczego²⁴. Rozróżnienie Stwórcy i stworzeń stoi u podstaw wielu dysput religijnych, z których wymienić należy przede wszystkim herezję nestoriańską, która okazała się na tyle fundamentalnie dzielić społeczność wiernych, że do jej zagaszenia, cesarz Konstantyn Wielki zwołał pierwszy ekumeniczny²⁵ sobór w Nicei. Efekt, jak zwykle w przypadku publicznych debat nad sprawami wiary, był odwrotny od zamierzonego.

²³ Jak np. teorii żywiołów Empedoklesa - z poglądami tego filozofa można się zapoznać m. in. w Stanfordzkiej Encyklopedii Filozofii - <https://plato.stanford.edu/entries/empedocles/> (dostęp z dn. 31.07.2017), tam też dostępna obszerna bibliografia.

²⁴ Tak np. w *Raju Utraconym* Szatan odkrywa i zagospodarowuje stworzone na jego przybycie piekło, w którym strąceni z Niebios aniołowie budują pałac Pandemonium, traktując tą Otchłań jako ziemię do ujarznienia – zob. J. Milton, *Raj Utracony*, przeł. M. Słomczyński, Kraków 2011.

²⁵ Od gr. *Oikumene*, czyli całość - co należałoby przetłumaczyć jako sobór kompletny, jest to szczególnie ciekawe nazewnictwo, gdyż odnosi się do zaproszonych, nie zaś do przybyłych - zdecydowanie w Nicei zabrakło reprezentantów wielu społeczności chrześcijańskich, stąd zapewne lepszą nazwą byłoby „kompletnie otwarty”.

Atar głoszą ponadto, iż Moce nie mogą być godne wiary i kultu, skoro ich potęga jest ograniczona a możliwości skończone. Odwołują się jednak do istnienia bóstwa wyższego rzędu, istoty lub idei, którą nazywają Wielkim Nieznanym²⁶. Nie tylko zasługuje ono na ich wiarę i poświęcenie, ale objawia im się w postaci mocy, które ich kapłani czerpią z tego zasnutego tajemnicą bytu.

W grze wideo twórcy nie znaleźli niestety miejsca dla frakcji Atar, jednak graczom umożliwiono spotkanie przedstawicieli kilku innych frakcji, a nawet dołączenie do części z nich, jeżeli tylko wykreowana przez nas postać Bezimiennego podziela ich poglądy na Wieloświat. Podobnie jak w przypadku planów zewnętrznych, frakcje są podzielone wedle swojej pozycji wobec idei prawa, dobra, chaosu i zła. Tym sposobem napotykanymi przez bohaterów żołnierze Harmonium czy Łaskobójcy²⁷ reprezentują porządek i umiowanie prawa, a w samej grze pełnią funkcję straży miejskiej. Jest to ciekawe rozwiązanie gdy zestawimy mechanikę gry *Planescape: Torment* z innymi grami RPG wykorzystującymi silnik Infinity, jak *Baldur's Gate I* oraz *II*. Przypominają one o wiele bardziej przyziemne, lekko zabarwione wątkami niesamowitymi, europejskie średniowiecze, a w wykreowanych w nich miastach spotkamy się z niebudzącą żadnego zdziwienia strażą miejską. Pilnuje ona porządku, interweniuje, gdy gracz zdecyduje się postąpić wbrew istniejącemu tam prawu (np. zacznie zabijać napotkanych przechodniów) czy zakłóci miejski porządek, np. śpiąc na ulicy. W Sigil nie występuje straż miejska, zaś każdorazowa interwencja Pani Bólu po dowolnym akcie bezprawia, znacznie obniżyłaby straszliwy status takiego wydarzenia. Stąd tą samą rolę odgrywają przedstawiciele tych dwóch frakcji, co jednocześnie pozwala wzbogacić powiązanie politycznych i filozoficznych podziałów w mieście z kosmologią świata diegetycznego. W grze wideo możemy spotkać także przeciwieństwo prawa, czyli frakcję Straży Zagłady. Jej siedziba to Zbrojownia w Sigil, a jej członkowie przygotowują się do wielkiego kataklizmu, który zakończy porządek w sferach (lub planach, słowa te są używane w polskiej wersji gry wymiennie). W ich mniemaniu będzie to wojna. W grze mamy też okazję spotkać frakcję Chaosytów, czyli agentów czystej entropii, których celem jest zawsze dezintegracja istniejących i funkcjonujących układów społecznych. Na poziomie fabularnym, pojawienie się tej frakcji jest uzależnione od zagłębienia się w wątek poboczny innej frakcji – Bogowców, prowadzących wielką kuźnię w mieście. Podobnie jak w przypadku Mechanusa, miłujący porządek Bogowcy zamieszkują przestrzeń industrialną, przywodzącą na myśl skojarzenia z wielkimi zakładami przemysłowymi, które wymagają

²⁶ Ang. *The Great Unknown*.

²⁷ Ang. *Mercykillers*.

współpracy wielkich rzesz ludzkich, by należycie funkcjonować. Wystarczy też jeden niewłaściwy obiekt w jego trybach, by cały mechanizm się zatrzymał i rozpadł. Dosłownie taką rolę w tym wątku fabularnym odgrywa agent Chaosytów, który ma nadzieję zniweczyć porządek w jakim pracują Bogowcy. Gracz, zależnie od poglądów wykreowanego Bezimiennego i własnej woli, może wybrać po której stronie stanie a nawet przyłączyć się do Bogowców i służyć budowie lepszego jutra – choć jest to poboczny wątek i z główną linią fabularną łączy go jedynie osoba protagonisty.

Również na poziomie fabularnym – relacji w jakie wchodzi Bezimienny z bohaterami niezależnymi, możemy odczytać elementy konstrukcji kosmologicznych. W jednej z końcowych scen gry wideo, Bezimienny napotyka na swej drodze dewę²⁸, Triasa – dosłownie anioła, agenta sił dobra w Wieloświecie, który przez bardzo długi czas był uwięziony w jednym z niższych planów (tj. tych, których konotacje ze złem określają ich charakter). Ten okres niewoli zmienił go, nasycił zepsuciem i interakcje w jakie możemy wejść z tym bohaterem, zarówno rozmowa jak i akcje, które nam zleca czy o których podjęcie prosi, wyraźnie wskazują na splugawienie tego symbolu dobra i poświęcenia. Ta scena występuje w grze jako metafora losów głównego bohatera, który tym samym widzi, że skoro nawet absolutne dobro można splugawić i zaszczepić w nim ziarna zła, tak też jego, choć upadł na samo dno egoizmu (a to on właśnie jest w tym uniwersum wskazywany jako główna cecha zła), wciąż może się podźwignąć i odmienić swój los. Od strony wizualnej, Trias jest przedstawiony jako półnaga postać mężczyzny o pięknej budowie ciała, jednak ziemistej – piaszczystej karnacji. Jego mowa ciała również wyraża wspomniany upadek – ma pochyloną głowę i patrzy na swoje stopy, zaś anielskie skrzydła ma żałośnie zwinięte na plecach w harmonijkę. W niczym nie przypomina dumnego rycerza dobra, który kojarzymy ze słowem anioł w judeochrześcijańskim kluczu kulturowym. Pojawia się on jako bohater niezależny w głównym wątku fabularnym, a wszystkie interakcje jakie za jego sprawą się dokonują, znajdują swoją kulminację w nieuchronnej konfrontacji. Co szczególnie interesujące, jego zepsucie jest ściśle powiązane ze złem lokacji, w której jest uwięziony. Jest to wyrażone ludonarracyjnie, gdyż im więcej dobrych uczynków spełnimy w lokacji, która otacza Triasa, tym bardziej osłabiony okaże się upadły anioł w walce z Bezimiennym. Tym sposobem kosmologia świata gry jest również wyrażona w ludonarracji.

²⁸ Rasa postaci z uniwersum *Dungeons&Dragons*, wzorowana na chrześcijańskich wyobrażeniach aniołów.

Planescape: Torment stanowi idealny przykład rozbieżności pomiędzy tekstem, jego możliwie intertekstualnym odczytaniem, prowadzącym do powstania mniej lub bardziej spójnej opowieści a fabułą, której główny wątek wcale nie domaga się tego olbrzymiego kontekstu. Kosmologia świata gry jest możliwa do zgłębienia w trakcie rozgrywki i przedstawiona również w aspekcie audiowizualnym. Aby jednak w pełni zrozumieć powiązania poszczególnych elementów Wieloświata i ich odzwierciedlenie w postaci np. frakcji w Sigil, gracz musi poświęcić się odczytaniu również tych części tekstu gry, które nie wpiszą się w opowieść, gdyż stanowią nienarracyjną ekspozycję. Gracz może też w tym celu sięgnąć po inne elementy tej konstrukcji transmedialnej, jak powieści czy podręczniki ołówkowej gry RPG, jednak nie jest to wymagane do ukończenia gry ani nawet do zrozumienia dobrze napisanego wątku fabularnego. Autorzy gry zdecydowali się jednak na grywalizację wielu z wymienionych elementów i np. poglądy frakcji poznajemy poprzez ludonarracyjne mechanizmy jak np. możliwość wstępowania do frakcji, co zapewnia postaciom wymierne korzyści w mechanice gry (np. członkostwo frakcji Grabarzy zapewnia bohaterom nietykalność ze strony nieumarłych, którzy potrafią być groźnymi przeciwnikami).

Szczególnie uderzająca w tym kontekście jest konkretyzacja planów – lokacji, które wyrażać mają pewne koncepcje i wartości istotne w kosmologii świata gry. Podobnie jak fabuła stanowi konkretyzację zinternalizowanej opowieści, tak występujące w grze wideo lokacje są bardzo skrytalizowane w obszarze znaczeniowym. Plany, które mamy okazję odwiedzić w toku rozgrywki, stanowią audiowizualną kwintesencję koncepcji, które mają reprezentować. W transmedialnej światoopowieści *Planescape* plany, czy też sfery, to olbrzymie (czasem wprost nieskończone, jak Otchłań) krainy, pełne różnorodnych mieszkańców i często sprzecznych interesów walczących ze sobą ras, plemion lub narodów. Gdy jednak odwiedzają je bohaterowie gry wideo, konieczność stworzenia audiowizualnej reprezentacji zmusiła twórców do obrania bardzo reprezentatywnego kursu. Można to niemal porównać do sytuacji, w której turysta może odwiedzić jedynie jedno miasto w zwiedzanym kraju – większość goszczących we Francji turystów zwiedzi jedynie Paryż i choć nie stanowi on całości tego kraju, z pewnością może uchodzić za jego kwintesencję. Potrzeba takiego działania sprawia, że przedstawienia w grach wideo wyraźnie uwypuklają istotne dla twórców znaczenia, gdyż występuje potrzeba ich dookreślenia. Przede wszystkim jako przedstawień audiowizualnych, które ze swej natury posiadają mniejszy potencjał na niedopowiedzenia niż przedstawienia literackie, po drugie zaś jako elementów ludonarracyjnych lub pozaludycznych. Przedstawienia audiowizualne w grach wideo nie muszą być „grywalne”, tj.

poddawać się manipulacji w toku wyborów podejmowanych przez gracza, jednak wraz z ugrywalnieniem rośnie ich rola w konstrukcji narracyjnej gry. Elementy grywalne pozostają ważne dla fabuły tworzonej w toku rozgrywki, podczas gdy teksty pozaludyczne często charakteryzują się pomijalnością i stanowią jedynie jej kontekst.

2.1.3. Diabło

Świat serii gier stworzonych przez Blizzard North zmieniał się wraz z kolejnymi częściami gry, gdy rozbudowywano go o kolejne opowieści dotyczące struktury i pochodzenia uniwersum. Pierwsza część gry wideo była tworzona w sposób, który może się osobom niezwiązanym ze środowiskiem twórców/wydawców gier wideo wydawać bardzo dziwny. Mianowicie nad mechaniką i silnikiem gry pracowało jedno studio - Blizzard North, zaś sferę fabularną oraz przerywniki filmowe miało przygotować Blizzard South. Nie powinien zatem dziwić fakt, iż sfera fabularna gry cechowała się pewnym brakiem spójności. Przyczyna takiego trybu pracy była dość prozaiczna. Po podjęciu decyzji o stworzeniu ambitnego jak na swoje czasy projektu, Blizzard North nie było pewne czy podoła wyzwaniu. Wobec tego grę zaplanowano jako typową dla lat dziewięćdziesiątych grę shareware - rozpowszechnianą w postaci wersji demonstracyjnej za darmo, którą następnie można rozszerzyć dokupując "resztę gry" od wydawcy. Na ostatecznej płycie z grą pozostał ślad po tym zamyśle w postaci tej właśnie wersji demonstracyjnej - *Diablo Spawn*.

W pierwotnej wersji narracja była szczątkowa. Właściwie aby w ogóle móc traktować ją jako koherentną, za tekst do odczytania należy uznać elementy rozgrywki wraz z narracjami pozaludycznymi, w innym wypadku właściwie nie ma możliwości uzyskania spójnej i satysfakcjonującej opowieści. Sama nazwa gry też nie miała pierwotnie diabelskich konotacji - nadał ją projektowi jeden z twórców, David Brevik, który mieszkał w pobliżu góry o tej samej nazwie. Stronę wizualną gry cechowała jednak pewna kontrowersyjność – wybrany przez gracza protagonista (w pierwszej części gry był to wojownik, mag lub łotrzyca) przemierzał bowiem podziemia przeklętej i splugawionej przez siły ciemności katedry. Otaczały go (lub ją) zatem połamane i odwrócone krzyże, pentagramy wymalowane krwią oraz ciała zmasakrowanych ludzi. Wszystko to miało na celu nadać grze mrocznego charakteru i pomóc w jej promocji jako tytułu dla „starszych graczy”.

Gdy jednak gra zbliżała się do końcowej fazy produkcji, jej wydawca - firma Blizzard Entertainment, zażądała sfabularyzowania gry. To, że warstwę narracyjną dodano do gotowego niemal produktu, jest łatwe do zauważenia. Występuje ona przede wszystkim w

aspektach pozaludycznych, wyjęta poza nawias (czy też ramę) rozgrywki. Podstawową i spójną metodą zapoznania się z nią jest przeczytanie instrukcji dołączonej do gry. Historię świata gry opisano tam ciągiem na kilkudziesięciu stronach. Drugą metodą jest wybieranie opcji 'plotek' w rozmowie z kilkoma (dosłownie) napotykanymi w grze postaciami niezależnymi, obdarzonymi zdolnością mowy. Warto w tym miejscu podkreślić, że poza kilkoma komentarzami wygłaszanymi po wkroczeniu na nowy obszar, protagonista pozostaje niemy. Większość graczy zapamiętała te plotki jako coś, co należy omijać, gdyż były to obszerne bloki tekstu, w których na dodatek nie umieszczono zbyt wielu informacji potrzebnych do ukończenia gry.

W praktyce twórcy historii świata gry borykali się jednak z poważniejszym problemem niż brak miejsca na implementację treści. Musieli wyjaśnić istnienie wszystkich wspomnianych ozdobników - pentagramów i krzyży, w sposób, który nie obrazi olbrzymiej rzeszy ludzi, którzy oczekiwali raczej powierzchownej kontrowersji. Tak właśnie powstało Sanktuarium, zamieszkane przez anioły, demony i ich dzieci, czyli ludzi, członków kościoła światła - Zakarum, którego symbolem jest, a jakże, krzyż - pozbawiony jednak postaci ukrzyżowanego Chrystusa. Jakkolwiek wykorzystana estetyka niesie ze sobą wiele potencjalnych znaczeń, choćby w formie symboliki, jednak ich odczytanie zgodnie z intencją autorów (jeżeli można o takiej mówić) wymaga zapoznania się z kontekstem obecnym poza sferą rozgrywki (a na pewno poza jej wizualnym aspektem). Tym samym narracja wizualna i środowiskowa, są w przypadku tej serii niesamodzielne – uzupełnia je i objaśnia ich niuansy narracja tekstualna, niekoniecznie obecna w samym tekście gry.

Światoopowieść Sanktuarium, czyli uniwersum serii *Diablo*, podobnie jak w przypadku powyżej omówionego *Planescape*, to sporych rozmiarów opowieść transmedialna, z licznymi nawiązaniem intertekstualnymi, obejmująca trzy części gry wideo, wraz z garścią dodatków, serię powieści i opowiadań oraz wydane jako materiały promocyjne przewodniki po świecie gry. Oczywiście moim celem jest przede wszystkim analiza narratologiczna samych gier, jednak nie sposób pominąć ich transmedialnego ani intertekstualnego kontekstu.

Gry z serii *Diablo* to fabularne gry akcji, należące do gatunku określanego *hack & slash*²⁹. Podobnie jak w przypadku gier na silniku Infinity, świat gry ukazany jest w rzucie

²⁹ Nazwa nawiązuje do przeważającej nad innymi czynnościami w tym gatunku walki w czasie rzeczywistym. Z czasem jako kluczowy element gatunku zaczęły być wskazywane łupy zdobywane z poległych wrogów – to ekonomia tych trofeów tworzy olbrzymią część zaangażowania graczy w tytuły z tego gatunku – J. Schreier, *Krew, Pot i Piksele*, tłum. B. Czartoryski, Kraków 2018, s. 147.

izometrycznym, a kamera jest znacznie oddalona od postaci bohatera (tym razem tylko jednego). W odróżnieniu jednak od nich, w *Diablo* kamera jest zawsze wyśrodkowana na postaci protagonisty i porusza się wraz z nim. Sprawia to, że tekst narracyjny poznawany w czasie rozgrywki jest dosłownie ograniczony do fokalizacji na głównym i jedynym agencie narracji. Ciekawość gracza może zostać zaspokojona jedynie poprzez poprowadzenie bohatera w określone miejsce, a jeżeli nie jest ono dostępne jako lokacja w grze, nie ma możliwości nawet rzucenia na nie okiem. Rozgrywka w pierwszej części stanowi jeden długi ciąg komnat i korytarzy do przemierzenia, w postaci miasteczka Tristram, katedry, którą w nim znajdziemy, jej podziemi, leżących pod nią katakumb, jaskiń a wreszcie sali samych Płonących Piekieł, do których prowadzi otwarty w podziemiach portal. W odróżnieniu od gry *Planescape: Torment*, nie znajdziemy tu zbyt wielkiej różnorodności odwiedzanych lokacji, a przemierzana przestrzeń jest raczej klaustrofobiczna. Nie spotkamy tu również lokacji opcjonalnych, których odwiedzenie uzależnione byłoby od wyboru gracza. Oczywiście taka ocena jest uzależniona od definicji lokacji w grze akcji, jednak moim zdaniem możliwość pominięcia jednego z wielu bliźniaczo podobnych do siebie korytarzy w trakcie wędrówki, nie może być odbierana jako możliwość wyboru odwiedzanych lokacji. W drugiej i trzeciej części serii, gracz otrzymuje możliwość wynajęcia/przyłączenia jednego towarzysza lub towarzyszki. Postacią tą kieruje jednak system gry, a jej funkcja ogranicza się do pomocy w walce z potworami. Kamera nie śledzi ich poczynań, a ich śmierć nie wiąże się z żadnym fabularnym zwrotem. W trzeciej części postaci te otrzymały szczątkową osobowość, celem wzbogacenia świata gry, jednak nie posiadają własnych, rozbudowanych wątków, a jedynie garść zaprogramowanych interakcji z innymi postaciami niezależnymi. W grze nie mamy też możliwości toczenia dialogów, nawet o predefiniowanych opcjach, a jedynie wysłuchujemy co mają do powiedzenia napotkane przez nas postaci niezależne. Podobnie ich liczba nie jest imponująca, choć w kolejnych częściach znacząco wzrasta.

Opowieść świata *Diablo* osnuta jest wokół wiecznej wojny armii niebios i piekieł, która wprost przywodzi na myśl konotacje chrześcijańskie. O ile jednak pierwsza część gry pełna jest demonów wszelkiej maści, które bohater (lub bohaterka) ma okazję zabić, anioły występują w niej jedynie we wspomnianej pozaludycznej narracji tekstualnej, jako opozycja wobec demonicznych sił Płonących Piekieł. Nie ma też nad nimi Boga ani w ogóle żadnego stwórcy. Nie reprezentują one też dobra, ale światłość, rozumianą przez twórców przede wszystkim jako porządek i sprawiedliwość, nawet jednak ta informacja nie pochodzi z tekstu samej gry, a z publikacji książkowych osadzonych w uniwersum *Diablo*. W samej grze o

aniołach mamy okazję usłyszeć od Deckarda Caina – mędrca, którego spotykamy w początkowej lokacji. Snuje on liczne opowieści dotyczące nadnaturalnych bytów i zagrożeń jakie czekają na protagonistę w labiryncie pod katedrą – to właśnie jego wypowiedzi stanowią trzon narracji tekstualnej umieszczonej w pierwszej części gry.

W książkowej serii *Wojna Grzechu*, Richard Knaak³⁰ wyjaśnił, iż wojna aniołów i demonów jest w istocie konfliktem porządku i chaosu, z których żadne nie wiedzie ku dobru, gdyż chaos jest zbyt destrukcyjny, zaś porządek prowadzi ku stagnacji i śmierci³¹. Wypowiadający te słowa bohater wskazuje, iż równowaga pomiędzy tymi siłami jest jedyną nadzieją świata. Zatem postaci z mitologii chrześcijańskiej walczą tu w konflikcie mieszającym wątki gnostyckie oraz filozofii dalekowschodniej (lub antycznej, zależnie od tego gdzie zechcemy poszukać dążeń do równowagi - występują też w medycynie Gallena). Podobnie jak w mitologii judeochrześcijańskiej anioły pozbawione są w świecie *Diablo* wolnej woli, choć jedynie do pewnego stopnia, gdyż wzorem Lucyfera mogą wyrzec się swojej służby, co uczyniło wiele z nich, kierując się zarówno dobrymi jak i złymi pobudkami.

Pierwszą postać z niebiańskiej strony konfliktu możemy ujrzeć dopiero w drugiej części gry, gdzie archanioł Tyrael występuje jako niebiański opiekun ludzkości, który pełni jednak swą misję wbrew woli pozostałych niebian - dowiadujemy się, iż reszta anielskich zastępów gardzi ludzkością i nie chce stanąć w ich obronie. Nadal brak jest też wzmianki o tym kto sprawuje władzę nad niebiosami oraz jak powstał ów naznaczony konfliktem kosmos.

Brak stwórcy został ostatecznie uzupełniony poprzez mit, zawarty w *Book of Cain*. Możemy się stamtąd dowiedzieć, iż prapoczątkiem wszechrzeczy była pojedyncza istota - Anu, która pierwotnie zawierała w sobie wszystko - całe dobro i całe zło. Odrzuciwszy to drugie, stała się czystą doskonałością, skazaną jednak na walkę z wypchniętą częścią siebie - Tethametem, uosobieniem zła o siedmiu głowach. Dwie natury wszechrzeczy miały unicestwić się nawzajem, dając początek światu - z kręgosłupa Anu powstał Kryształowy Łuk, który daje życie aniołom, zaś z trzewi Tethameta Płonące Piekła, gdzie zamieszkało

³⁰R. A., Knaak, *Prawo Krwi*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2014; Idem, *Smocze Łuski*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2015; Idem, *Falszywy Prorok*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2016.

³¹ W istocie niekompatybilność chaosu i porządku z walką zła i dobra jest wg wielu badaczy umotywowana kulturowo znacznie głębiej niż opowieści fantastyczne. Ład i porządek nie posiadają w kulturze wyłącznie dobrych konotacji, zaś chaos nie jest w niej wyłącznie zły - rozdziela je etap pośredni, nazywany przez Rogera Caillois *Złotym Wiekiem*; R. Caillois, *Człowiek i sacrum*, przeł. A. Tatarkiewicz, E. Burska, Warszawa 2009, s. 129-131.

siedem demonów poczętych z jego siedmiu głów - trzy środkowe miały stać się Wielkimi Złymi, zaś pozostałe ich pomniejszych braćmi³².

Mit o stworzeniu świata przywodzi na myśl raczej mitologie nordyckie i śmierć olbrzyma Ymira, z którego ciała wyłonił się świat i rasy w nim żyjące. Jednak koncepcja praistoty, odrzucającej swe złe, niedoskonałe aspekty, jest z pewnością bardzo mocno zakorzeniona w filozofii gnostyckiej, szczególnie gdy przyjrzymy się opisowi Anu po rozdzieleniu oraz towarzyszącej temu ilustracji. Określony jest on jako diamentowy wojownik - tak czysty, że niemal pozbawiony materialnej formy, zaś na szkicu na stronie obok widzimy Anu i Tethameta razem, jako drobną, kanciastą postać i olbrzymiego smoka, którego tylko jedna z siedmiu głów przyćmiewa Anu swymi rozmiarami³³. Widzimy zatem w pewnym sensie oddzielenie dobra i zła jako separację świata duchowego i materii, określanych tu jako ścierające się światło i materia, lub mniej rozciągając interpretację, możemy zauważyć, iż zła było w praistocie o wiele więcej niż dobra. W tekstach gnostyckich znajdziemy podobny fragment o prapoczątku wszechrzeczy - wyłoniwszy się z wiary (*Pistis*) Eon prawdy jako, że nie zawierał cienia, gdyż wypełniony był niezmiernym światłem, zaś jego zewnątrz stanowiły ciemność i chaos, z którego wyłoniła się reszta stworzenia³⁴.

Zatem podobnie jak w gnozie, Stwórca ginie (dosłownie roztapia się w stworzeniu lub symbolicznie znika w jego ogromie) w uniwersum *Diablo*, dokonując aktu kreacji, objawiając się w materialnym świecie jedynie w postaciach mesjańskich, takich jak Uldyzjan i wspierający go smok Trag'Oul³⁵ z sagi *Wojna Grzechu* Richarda Knaaka, a także postać kreowana przez gracza w kolejnych częściach serii, która raz za razem ratuje świat, odkrywając przy okazji jego tajemnicze dzieje. Ustalony przez gnostyków pionowy porządek rzeczy, Eonów wyższych i niższych, również przypomina hierarchię ustaloną w świecie Sanktuarium (jak często określa się uniwersum *Diablo*) - Niebios, Pandemonium i Płonących Piekieł. Co ciekawe, w pierwotnej konstrukcji kosmologicznej, nie ma w świecie *Diablo* miejsca dla świata śmiertelników, jest jedynie pojedynek Aniołów i Demonów, walczących ze sobą na trzech wymienionych poziomach. Sanktuarium, czyli świat ludzi, powstaje jako osobny byt.

³² F. Dille, *Book of Cain*, San Rafael 2011, s. 10-15.

³³ Ibidem, s. 12-13.

³⁴ A konkretnie ciemność powstała z cienia rzucanego przez kurtynę, która oddzieliła Eon prawdy od niższych Eonów; K. Rudolph, *Gnoza. Istota i historia późnoantycznej formacji religijnej*, tłum. G. Sowiński, Kraków 1995, s. 69-70.

³⁵ Postać smoka, wraz z imieniem, stanowi intertekstualne nawiązanie do pierwszej pracy Edwarda Plunketta, zob. Lord Dunsany, *The Gods of Pegana*, Positronic Publishing Book (brak miejsca i roku wydania).

Co również ważne, nie znajdziemy w świecie *Diablo* podziału na byty świata materialnego i inne, zatem Sanktuarium jakby "domyślnie" spełnia rolę potępianej materii. Jego powstanie przypomina bardzo mocno zaistnienie materii w mitologii gnostyckiej - z połączenia dwóch Eonów rodzi się podział na światło i ciemność, z których pierwsze jest czystym dobrem, zaś ciemność - kompletną niedoskonałością. Po tym akcie z ciemności rodzi się zazdrość i materia, z góry skazane na niedoskonałość i chaotyczność³⁶. W uniwersum *Diablo*, odpowiednik świata materialnego - Sanktuarium, powstał poprzez zdradę anioła Inariusza i demonicy Lilith, którzy zebrawszy grupę podobnych sobie buntowników, zmęczonych wiecznym konfliktem, skryli się w stworzonym przez Inariusza świecie, zbudowanym wokół ukradzionego przez niego Kamienia Świata, zwanego Okiem Anu, artefaktu o który walczyły armie Niebios i Piekieł, pozostałości po akcie stworzenia. Następnie ze związków aniołów i demonów zrodziły się dzieci, nefilimowie, czyli ludzie, którzy zasiedlili świat Sanktuarium.

Wszystkie te informacje możemy znaleźć w powieściach i wydawnictwach książkowych tuż przed premierą trzeciej części gry, w której ludzki bohater gry ma nie tylko okazję zobaczyć chwałę niebios, ale musi też uratować je przed zagładą. Tym samym narracyjnie historia zatacza pełny krąg, od poczucia osamotnienia i mrocznej, depresyjnej wizji świata z części pierwszej, poprzez podążanie za nikłą iskrą nadziei w drugiej grze, aż po apoteozę niemal ludzkich bohaterów, którzy stają się ostatnią i jedyną nadzieją całego stworzenia. Aby odegrać taką rolę, bohaterowie ci potrzebowali opowieści zarówno o powstaniu jak i dokładnej strukturze całego uniwersum. W serii *Diablo* możemy zobaczyć bardzo dokładnie jak ważna dla opowieści gry może być kosmologia oraz jak wykorzystywane jest dozowanie informacji o niej w prowadzeniu narracji.

W toku rozgrywki mamy okazję zobaczyć nawiązania do i realizacje części z opisanych powyżej informacji. W trzeciej części serii protagonista przemierza sale niebios, a gracz ma okazję zobaczyć np. kryształowy łuk, z którego powstają aniołowie, a który stanowi pozostałość po ciele Anu – diamentowego wojownika. Walka o kryształowy łuk stanowi też zwieńczenie trzeciej gry – finałowa konfrontacja z Najwyższym Złem podkreśla znaczenie tego miejsca jako najwyższej świętości, której splugawienie jest najstraszliwszym możliwym postępkiem. Podobnie w rozszerzeniu *Pan Zniszczenia*³⁷ do drugiej części gry, finałowa konfrontacja z tytułowym Baalem, ma miejsce wokół tzw. Kamienia Świata – artefaktu,

³⁶ K. Rudolph, op. cit., s. 70.

³⁷ *Diablo II: Lord of Destruction*, Blizzard Entertainment 2001.

którego użyto do stworzenia świata ludzi. I to jego zbezczeszczenie oraz, w konsekwencji tego, zniszczenie, stanowi przełom zarówno w dziejach tej światoopowieści, jak i klucz łączący wydarzenia z drugiej i trzeciej części gry. W związku z tym, że przed rozpoczęciem rozgrywki w każdej części mamy możliwość wyboru awatara, jak i już w jej trakcie, możemy go znacznie modyfikować/personalizować, nie powinno dziwić, że protagoniści zmieniają się w poszczególnych częściach. Postaci niezależne, jak wspomniany Deckard Cain, towarzyszą graczowi we wszystkich częściach serii i stanowią łącznik w ich treści narracyjnej. Niektóre postaci doznają dramatycznych przemian w aspekcie odgrywanej roli, jak wiedźma Adria, która z kontrowersyjnego wzmocnienia podmiotu, staje się aktorką posiadającą własne, niezwykle mroczne cele, a ostatecznie staje na drodze protagonisty jako przeciwnik do pokonania. Podobnie archanioł Tyrael, którego spotykamy w drugiej odsłonie serii jako nieczułego i ostrożnego sojusznika ludzkości, przechodzi dramatyczną przemianę ostatecznie wybierając los śmiertelnika. Jego losy odkrywamy w trakcie samej rozgrywki, jednak ludyczność tej części opowieści pozostaje iluzoryczna, gdyż losy wszystkich napotykanych postaci są jedynie sekwencją predefiniowanych wydarzeń, które raczej odblokowujemy niż wybieramy.

Nie zmienia to jednak faktu, że kosmologia uniwersum *Diablo* była stopniowo ujawniana w toku rozgrywki już od pierwszej części gry. W pierwszej odsłonie mamy do czynienia dosłownie z drogą do piekła, obrazującą jak ludzkie błędy i grzechy niszczą i brukają przemierzane otoczenie. To właśnie z taką narracją środowiskową mamy bowiem do czynienia widząc splugawione ołtarze i pomordowanych mieszkańców Tristram w salach wielkiej katedry. Przemierzane przez protagonistę kolejne poziomy stanowią dosłownie drogę do piekła, ze wszystkimi płynącymi z tego faktu konotacjami. Napotykanne potwory stają się coraz bardziej diaboliczne, by w końcu przyjąć formę prawdziwych rogatych demonów. Z rozplanowanych z pietyzmem katakumb, bohater przechodzi do lochów a następnie wkracza do podziemnego świata w postaci jaskini. Otoczenie staje się coraz bardziej chaotyczne, co znajduje również odzwierciedlenie w wykorzystywanej paletce kolorów. Szarość i żółty blask pochodni zastępują kontrasty – zielonej wody oraz niebieskich rozbłysków magii, którą posługują się coraz dziwniejsi mieszkańcy podziemnego świata. Przemierzywszy jaskinie bohater wkracza w portal prowadzący do samego piekła, które okazuje się znacznie bardziej uporządkowane, jednak w złowrogi wobec protagonisty sposób. Wszędzie czyhają na gracza pułapki, a kolejne sale dosłownie wypełnione są demonicznymi bytami. Podróż protagonisty pozwala wyraźnie odczytać kontrast pomiędzy normalnością Tristram a pandemonicznymi

salami piekieł. Są one wyraźnie przedstawione jako miejsce, do którego żaden śmiertelnik nie powinien się zapuszczać – ściany wyłożone są kośćmi nieszczęśników, których dosięgły szpony demonicznych mieszkańców tego miejsca, a układ pomieszczeń uniemożliwia ukrycie się przed hordami nieprzyjaciół. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na charakterystyczne streszczenia, jakich możemy dokonywać w opowieści gry dzięki ułatwieniom oferowanym nam przez twórców. Dla odbioru gry olbrzymie znaczenie ma fakt, że opuściwszy raz konkretny poziom podziemia, nigdy do niego nie wracamy. Narracja gry wyraźnie sugeruje podróż w jedną stronę – w dół. Charakterystycznie jednak dla gier fabularnych, posiadamy wiele elementów ekwipunku, które mogą wymagać wymiany lub naprawy, a nasz bohater zużywa mnóstwo mikstur i zwojów magicznych, które należy uzupełniać. Także przebywający w Tristram bohaterowie niezależni, wtajemniczają protagonistę w kolejne opowieści włączone do głównego wątku, wyjaśniając np. kolejne czekające gracza wyzwania pod kątem ich relacji ze światem gry. Aby uniknąć długich, męczących i co najważniejsze, burzących wrażenie „drogi do piekła” powrotów poprzez przebyte już poziomy, twórcy stworzyli kilka mechanik umożliwiających ominięcie tychże. Przede wszystkim co kilka poziomów podziemi mamy szansę otworzenia skrótu prowadzącego wprost na powierzchnię – ostatni z nich to dosłownie szczelina w ziemi wiodąca wprost do piekielnych otchłani. Po drugie, w dowolnym momencie gry mamy możliwość skorzystania ze zwoju Miejskiego Portalu – otworzy on magiczne drzwi pomiędzy miejscem, w którym akurat znajduje się bohater, a miasteczkiem Tristram. Problematyczność obu tych ułatwień w logice świata gry jest oczywista – mieszkańcy Tristram od samego początku opowieści dosłownie kulą się ze strachu przed złem, które zagnieździło się w katedrze. Otwarcie przejścia, prowadzącego wprost do gniazda tych potworności wydaje się nienajlepszym pomysłem. Moim zdaniem należy jednak traktować te elementy jako właśnie streszczenia podróży protagonisty, gdyż w przeciwnym wypadku ich obecność w uniwersum dosłownie burzy jego logikę. Wskazuje na to także fakt, że magiczne portale otwierać mogą wszystkie postaci, nie tylko czarodzieje.

W drugiej odsłonie serii również finał rozgrywki ma miejsce w piekle, jednak jego przedstawienie budzi zupełnie odmienne skojarzenia, co wynika ze struktury narracji. Przede wszystkim opowieść rozgrywki przedstawiona jest jako retrospekcja postaci niezależnej, która wędrowała po świecie w towarzystwie Mrocznego Wędrowca. Ten ostatecznie okazał się nowym wcieleniem zła, zaś ścigał go prowadzony przez gracza protagonista. Pomimo zatem faktu, że w trakcie rozgrywki kamera, a wraz z nią focalizacja narracji, skupione są na postaci awatara gracza, całość tekstu ludonarracyjnego stanowi włączoną opowieść w narracji

Mariusza – przebywającego w odosobnieniu obłąkanego towarzysza tytułowego Diabła. Pozaludyczne przedstawienia tej historii możemy oglądać w formie animacji wprowadzających i wieńczących każdy akt gry (podstawowa wersja podzielona jest na cztery akty). Opowieść tej gry nie dotyczy już osobistego aktu wędrówki do serca zła, ale pościgu za złem, które zostało złamane i stara się odzyskać utracone siły. W toku rozgrywki poznajemy rozmaite krainy i lokacje w uniwersum gry, jednak najważniejszy dla mojego rozpoznania jest finałowy, czwarty akt, pozwalający na ponowne zejście w piekielne otchłanie. Możemy tam zobaczyć Fortecę Pandemonium – zamek sił dobra i porządku w samym sercu zła. W nim spotykamy też po raz pierwszy Tyraela i dowiadujemy się o konflikcie niebios z piekłem. Oczywiście narracja ta ma przede wszystkim charakter tekstualny, szybko zostaje jednak uzupełniona o wizualne przedstawienie piekieł jako kamienistego pustkowia, które okazuje się polem wiecznej bitwy dobra ze złem. Spotykamy zatem poległych z obu stron a samo piekło nie przypomina już klaustrofobicznej pułapki stworzonej przez obłąkany umysł, a właśnie spustoszone wojną pustkowie. Mamy też możliwość symbolicznego wzięcia udziału w tych zmaganiach w formie nielicznych zadań do wykonania. Tak przedstawiona kosmologia świata pozwala na odczytywanie narracji gry jako historii o beznadziejnym położeniu słabej ludzkości w wiecznym i nierozstrzygalnym konflikcie sił nadprzyrodzonych.

Wreszcie w trzeciej części serii kolejny protagonista ma szansę odwiedzić zarówno piekielne otchłanie jak i kryształowe sale niebios. Ponownie narracja skupia się na postaci protagonisty, twórcy nie zdecydowali się tym razem na żaden zabieg w kwestii tempa czy czasu opowieści. Ma to wyraźne uzasadnienie, gdyż trzecia część *Diablo* stanowi opowieść o nieograniczonych możliwościach ludzkości, która staje się w jej trakcie trzecią siłą wiecznego konfliktu. Gracz kierujący krokami protagonisty ma dosłownie czuć jego lub jej potęgę, zaś odczytywana w toku rozgrywki opowieść ma wyraźny charakter heroiczny. Przedstawienie kosmologii świata gry dokładnie wpasowuje się w tę narrację – piekło, które gracz przemierza w trzecim akcie gry jest pełne przeciwników zaprojektowanych tak, aby padali pod jego ciosami całymi tuzinami. Poczucie posiadanej potęgi jest podkreślane na każdym kroku, zaś estetyka otoczenia jest groteskowa jednak niekoniecznie złowroga czy niepokojąca. Nie są to też już pustkowia wiecznej wojny, ale forteca jednego z władców piekieł, którego bohater pokonuje dosłownie w jego siedzibie. Przedstawienie niebios jest zgoła odmienne – kryształowe sale są splugawione piekielnymi naroślami, a przemierzający je demoniczni przeciwnicy są potężni i o wiele mniej liczni niż wcześniej. Niebiosa uległy potędze piekieł i jedynie interwencja śmiertelnika – protagonisty, może je uratować. Tak wykreowane

przedstawienie stosunku sił w kosmologii uniwersum, służy wyraźnie kreacji charakteru i wydźwięku opowieści tworzonej w trakcie rozgrywki.

Wszystkie trzy części gry posiadają wyraźnie odmienny charakter, a snute w nich opowieści powiązane są mocno ze sposobem prezentacji kosmologii uniwersum gry. Skąpość informacji na temat tego świata w pierwszej części w połączeniu z pionową strukturą kolejnych lokacji – wszak protagonista schodzi wyłącznie w dół, tworzą wrażenie podróży w głąb siebie. Stopniowo wzrastająca chaotyczność otoczenia, zwieńczona diabolicznym porządkiem odnalezionego szaleństwa – samego piekła, podkreślają osobisty charakter pojedynku pomiędzy bohaterem a antagonistą – tytułowym Diabło. W drugiej części uniwersum gry zyskuje poziomą strukturę – bohater przemierza kolejne lokacje, poznając dzieje i układ świata gry. Kosmologia zostaje rozbudowana o obecność wiecznego konfliktu i anielskich zastępów, które jednak występują w tej części jedynie statycznie, niemal jak bezczynni obserwatorzy zmagania ludzkości z niepokonanym złem. Wreszcie w trzeciej części twórcy umieścili wszystkie trzy elementy kosmicznego układu sił, dopełniając aktu światokreacji, jednocześnie nadając śmiertelnikom nową rolę w tak rozbudowanym uniwersum.

2.1.4. Podsumowanie

W przedstawionych przykładach możemy zaobserwować rozmaite opowieści o charakterze kosmicznym - fundamentalnym, wykorzystywane jako podstawa dla mechaniki i/lub fabuły gry. W takiej roli wystąpić może zarówno antropogonia, teogonia, kosmogonia jak i złożona kosmologia pozbawiona dokładnej opowieści o powstaniu świata. Część ekspozycji tych treści została powielona w opisach audiowizualnych i tekstualnych, tak aby drugie mogły wyjaśniać i/lub potwierdzać pierwsze, nie narzucając jednak graczom konieczności zapoznania się z obszernymi, nienarracyjnymi wyjaśnieniami. Wynika to oczywiście ze zróżnicowanej natury graczy, którzy nie zawsze chętnie przyjmują długie teksty, których czytanie zaburza dynamikę rozgrywki. W przypadku papierowych gier RPG sytuacja ta wygląda odmiennie jedynie na pozór. Poznanie dokładnego opisu świata jest również jedynie opcją, z której gracze nie muszą skorzystać - z tego właśnie powodu kolejne wydania gier RPG posiadają skrócone wersje zasad znane jako *Quick-Start Rules*, a same opasłe podręczniki zaczynają się od sekcji umożliwiającej stworzenie postaci i zaczęcie rozgrywki jak najszybciej. Sami twórcy zachęcają do takiego postępowania, wskazując, iż pozostałe informacje można odkrywać już w trakcie rozgrywki, dokupując np. kolejne

podręczniki rozszerzające treść zawartą w tomie podstawowym. Wszystko to nie zmienia jednak faktu, że dla uniwersów fantasy opisywanych w opowieściach gier, kosmologia pozostaje bardzo ważnym narracyjnie elementem, bez którego wiele z nich nie mogłoby funkcjonować, trudno bowiem zagłębić się w świecie gry, którego struktury i historii nie znamy. Co ważne, w przedstawionych przeze mnie przykładach, narracje dotyczące kosmologii światów gier umieszczone są w aspekcie ludycznym i wpisują się w strukturę rozgrywki.

2.2. Życie po śmierci, świat duchowy, wędrówka dusz

Nadzwyczaj często występującym przy opisywaniu kosmologii światów gier słowem, jest określenie "śmiertelnik". Stosunek opowieści growych do idei śmiertelności był wielokrotnie poruszany na płaszczyźnie medialnej, w bardzo charakterystyczny sposób jako argument przeciwko grom. Miały one osłabiać poczucie śmiertelności wśród młodych graczy, zachęcając ich do podejmowania ryzyka, budując przeświadczenie o nieśmiertelności. Swoistym hasłem podobnych wystąpień była koncepcja "99 żyć" jakie graczom dawała gra. Koncepcja policzalnych żyć jako szans w trakcie rozgrywki wiązała się z klasycznym sposobem monetyzacji gier na tzw. automatach³⁸ - wskazywały one ile pomyłek popełnić może gracz nim gra poprosi go o wrzucenie do maszyny kolejnego żetonu/monety. Współcześnie taki model rozgrywki przetrwał w niewielu grach platformowych, zastąpiony przez możliwość zapisywania/wczytywania stanu gry lub tzw. *checkpointy*³⁹. W istocie gry zwykle pozwalają na pewne poczucie bezkarności (choć nie wszystkie) w zakresie ilości prób możliwych do podjęcia. Znaleźć możemy nawet takie tytuły jak *Prince of Persia*⁴⁰, w których w ogóle niemożliwa jest utrata życia przez awatara (gra w ostatniej chwili ratuje bohatera zwykle poprzez interwencję jego towarzyszkę), jednak są one bardzo nielicznym wyjątkiem. W większości przypadków nieśmiertelność bohatera jest jedynie iluzją immersyjnej mechaniki gry, pozwalającej na powracanie do momentu sprzed feralnej pomyłki. Gracz doskonale jednak zdaje sobie sprawę z przykrego losu jaki spotkał jego awatar, wiedząc, że odtworzenie zapisanego stanu gry odbywa się poza światem rozgrywki. Mechanicznie wymuszona "nieśmiertelność bohatera" występuje poza opowieścią gry. Nie oznacza to jednak, że koncepcja śmiertelności i jej przeciwieństwa nie występuje w opowieściach gier.

³⁸ Ang. *Arcade Games*.

³⁹ Ang. *Punkty zapisu* – predefiniowane w strukturze świata gry miejsca, których odwiedzenie przez awatar uruchamia zapis stanu gry, do którego możemy powrócić po przerwie lub śmiertelnej w skutkach (dla awatara) pomyłce.

⁴⁰ *Prince of Persia*, Ubisoft 2008.

Stosunek do śmierci jako zjawiska oraz cząstki istnienia, która miałaby je przetrwać i żyć w kolejnym, odmiennym świecie, są poruszane w grach wyjątkowo często. Zwykle występując nawet pod postacią stworzonych w grze mechanik. Zaświaty mogą być kolejnym dostępnym w grze obszarem, który wyraźnie różni się od pozostałych "materialnych" krain, jednak musi wciąż rządzić się tymi samymi prawami wedle interfejsu gry. Podobne "udziwnione" poziomy występują w grach np. jako sny bohaterów lub narkotyczne wizje. Sama dusza, jako zamknięta w śmiertelnej istocie esencja, również ujęta jest zwykle w karby growych mechanik, stając się bez mała zbieranym przez graczy surowcem, który następnie można konkretnie wykorzystać. Jak się okazuje najciekawszym i najbardziej nasyconym znaczeniami i sensem w ujęciu religijnym motywem w grach jest koncepcja nieśmiertelności i jej niekompatybilność z człowieczeństwem.

2.2.1. Planescape: Torment

Jak wspomniałem już w podrozdziale o kosmologii, ta gra wideo umieszczona w uniwersum David'a i Monte'go Cooka, porusza temat ludzkiej rozprawy ze śmiertelnością. Główny bohater tej opowieści, znany graczom jedynie jako Bezimienny, poszukuje w niej przyczyny charakteryzującej go przypadłości - nieśmiertelności. Gdy pierwszy raz uruchomimy grę oraz za każdym razem gdy główny bohater zginie w jej trakcie, budzi się on w kostnicy w Sigil, pozbawiony wspomnień oraz umiejętności nabytych w poprzednim wcieleniu, jeżeli tak możemy nazwać przedziwne cykle życia Bezimiennego. W tym miejscu znów mamy do czynienia z charakterystycznym dla interaktywnego medium streszczeniem – z opowieści gry jasno wynika, że każda śmierć protagonisty rozpoczyna nowy cykl, którego początek wiąże się z przebudzeniem w kostnicy z czystym, wypranym ze wspomnień i zdolności umysłem. Aby jednak nie zmuszać gracza do ponownego rozwijania postaci (gra wykorzystuje mechanikę drugiej edycji *Advanced Dungeons&Dragons* – rozwój postaci jest przedstawiony jako numerycznie wyrażone punkty i poziomy doświadczenia) oraz zdobywania informacji, które jako gracz już przecież posiada (w charakterystyczny dla gier sposób, olbrzymia większość informacji narracyjnych jest fokalizowana przez bohatera gry, jednak skierowana zarówno do niego jak i do gracza), jedyną przedstawioną w mechanice gry komplikacją jest konieczność ponownego opuszczenia murów kostnicy i dotarcia do lokacji, której eksplorację przerwała nagła śmierć bohatera. Co ciekawe, zgodnie z mechaniką i logiką *Dungeons&Dragons*, jeżeli protagonista zostanie rozczłonkowany, spalony lub zabity za pomocą czarownika, który unicestwia ciało wraz z duszą, nie odrodzi się w kaplicy, ale zginie bezpowrotnie. W grze nie ma na to wielu okazji, jednak dla podkreślenia tej różnicy, twórcy

umieścili stosowne ostrzeżenie na pozaludycznym i nienarracyjnym ekranie ładowania stanu zapisu gry. Tym sposobem w trakcie rozgrywki wiedza ta może pogłębić immersję gracza, który musi rozważyć jakie są szanse, że konkretna walka Bezimiennego może okazać się jego ostatnią. Znajduje to odzwierciedlenie w podejmowanych przez gracza decyzjach, a zatem stanowi element rozgrywki. Oczywiście całość systemu gry objęta jest także otwartym systemem zapisu i wczytywania stanu gry, zatem opisywane tu zagadnienie nieśmiertelności Bezimiennego stanowi element świata diegetycznego, jednak gracz ma możliwość obejścia utrudnień z tym związanych poprzez pozaludyczny, immersyjny interfejs.

Brak możliwości nadania bohaterowi imienia jak i wpływu na jego wygląd, wyróżnia tę produkcję spośród innych dzieł studia Black Isle - podkreśla to uniwersalny charakter jej opowieści oraz łączność pomiędzy graczem a awataram, który nie jest tym samym jedynie tworem wyobraźni gracza, ale predefiniowaną postacią z krwi i kości. Podobny zabieg zastosowali twórcy gry *Gothic*⁴¹, w której również kierujemy krokami Bezimiennego. Co ciekawe, zapytany o imię bohater gry *Torment* może skłamać przedstawiając się jako Adam, co jednak prowadzi do zmiany jego charakteru w stronę chaotyczności (jak wszystkie kłamstwa w grze). Możliwość dokonania takiego wyboru w trakcie dialogu w grze została oczywiście oddana w ręce gracza, tym samym możemy zdecydować, czy bohater posłuży się fałszywą – wymyśloną naprędce tożsamością. Trudno mieć pewność, czy autorzy świadomie nawiązali do biblijnego imienia pierwszego człowieka, jednak podkreśla to uniwersalność postaci Bezimiennego.

Napotykać kolejnych towarzyszy i rozmówców w grze, poznajemy pełnię historii głównego bohatera, który kierowany tak charakterystycznym dla śmiertelników strachem przed unicestwieniem, poprosił o przysługę starożytną i złą istotę - wiedźmę Ravelę. Wiedźma dosłownie wyrwała z niego śmiertelność, rozszczepiając jego jestestwo na nieśmiertelną, lecz ułomną materialną powłokę oraz transcendentny i przerażający byt - Istotę Wiekuistą, która skupia w sobie zarówno skłonność śmiertelnika do popadania w entropię, czyli śmiertelność, jak i nieśmiertelny, nadmaterialny aspekt ludzkiej egzystencji, czyli nie tylko hipotetyczną drogę ku zbawieniu, ale i możliwość pozostawiania po sobie trwałych śladów i wspomnień. Szybko okazuje się, że dokonanie takiego rozszczepienia nie było dla bohatera fortuną operacją, gdyż jego spersonifikowana śmiertelność nie tylko osiągnęła samoświadomość, ale postanowiła unicestwić go, aby nie musieć bać się ponownego

⁴¹ *Gothic*, Piranha Bytes 2001.

zjednoczenia z porzuconą śmiertelną powłoką. Tym samym protagonista mierzy się w tej opowieści z samym sobą – jego antagonistą jest dosłownie jungowski cień, wszystko co odrzucił w obawie przed samounicestwieniem. Niezależnie od wybranego i odgrywanego w trakcie gry charakteru, bohater pozostaje przez większość opowieści w niewiedzy co do własnego postępu, podczas gdy złowrogi antagonistą aktywnie poluje na Bezimiennego, próbując nie dopuścić do ich ponownego spotkania. Antagonista nie ma zatem własnego, wyodrębnionego przez osobiste cele wątku, ale dosłownie stanowi przeszkodę do pokonania na drodze głównego bohatera.

Bezimienny nie może jednak umrzeć, odradzając się raz za razem traci jedynie to co łączy go ze śmiertelnym światem - wspomnienia i pozostawione przez siebie dokonania, budząc się zawsze w obcym i nieprzyjaznym świecie. Bohater wielokrotnie rusza na poszukiwanie prześladowającej go istoty, pragnąc poznać przyczynę swej nieśmiertelności jak i motywy prześladowających go istot. Jako uosobienie ludzkiej śmiertelności, Istotę Wiekuistą spotkać możemy na Planie Energii Negatywnej, czyli wspomnianym już wymiarze czystej entropii i śmierci, skąd rozsyła ona ścigające Bezimiennego Cienie, symbolizujące nieuchronną dla śmiertelnych groźbę śmierci i zapomnienia. Zostały one przedstawione jako szare, eteryczne istoty o nieludzkich kształtach i niepokojących animacjach ruchu – rozwiana burza szarych macek w miejscu włosów, oraz fakt, że lewitują nad ziemią, nie stykając się z materialnym podłożem tworzą bardzo odpychające wrażenie. W Fortecy Żalu – twierdzy zamieszkałej przez Istotę Wiekuistą, gracze mają okazję zakończyć opowieść gry, na jeden z kilku sposobów. Mogą pokonać Istotę Wiekuistą w walce, co nie tylko nie jest łatwe, ale jest też najbardziej negatywnym rozwiązaniem, mogą rozwikławszy współzależność protagonisty i antagonisty doprowadzić do samounicestwienia głównego bohatera, co kończy również istnienie Istoty lub też przekonać ją o nienaturalności sytuacji, do której wspólnie doprowadzili. Ta ostatnia droga pozwala na ponowne zjednoczenie obu bytów i dopełnienie rozerwanego przez Ravelę kręgu życia i śmierci. Co ciekawe nie kończy się to śmiercią bohatera, ale jego pogodzeniem się ze śmiertelną, ludzką naturą. Wszystkie trzy zakończenia głównego wątku fabularnego sugerują bardzo wyraźnie, że nieśmiertelność przeczy ludzkiej naturze, a pozostawiony graczom wybór pozwala jedynie dopisać do tego stwierdzenia własny komentarz w charakterystycznym języku ludonarracyjnej rozgrywki. Dostępność poszczególnych zakończeń jest też warunkowana możliwościami samego protagonisty – silny, ale niezbyt sprawny w konwersacji wojownik, będzie mógł jedynie zmierzyć się ze swą odrzuconą śmiertelnością. Przekonanie jej do ponownego zjednoczenia, będzie dostępne

jedynie postaciom rozwiniętym pod kątem intelektu i charyzmy. Co ciekawe, możliwość przerwania cyklu poprzez unicestwienie się Bezimiennego pozostaje dostępna wszystkim graczom, jako wybór otwarty, choć zakamuflowany – narzędzie potrzebne do popełnienia skutecznego samobójstwa możemy zdobyć tylko w jednym, konkretnym miejscu.

Ostatnie opisane przeze mnie rozwiązanie wydaje się być tym "właściwym", co podkreślają gracze nazywając je "dobrym" zakończeniem. Swoisty komentarz do tak opowiedzianej historii daje nam postać wiedźmy Raveli, którą prześladuje pytanie "Co może zmienić naturę człowieka?". Postać ta oraz rozmowa z nią, stanowią piwotalny element dla fabuły gry. Długa, wyczerpująca konwersacja (w każdej kolejnej rozgrywce rozmowa ta zajmowała mi kilkadziesiąt minut) oddziela dwie bardzo odmienne części gry i snutej w niej opowieści. Gracz odbywa ją opuszczając miasto Sigil, stanowiące główny hub w trakcie gry, w którym umieszczono zdecydowaną większość treści – po jej odbyciu Bezimienny rusza w podróż po planach, które różnią się od wspomnianego miasta estetyką jak i dynamiką rozgrywki. Możemy tu dosłownie mówić o opozycji narracyjności lokacji – Sigil to wypełniony treścią ludzki ul, pełen drobnych problemów, przypadkowych spotkań i zadań do wykonania. Zewnętrzne plany to pustkowia, zaludnione nielicznymi spotkaniami, których treść nie będzie już jednak przypadkowa. Na bohatera czyhają tam też zupełnie odmienne zagrożenia. Rozmowa z Ravelą jest również przełomowa w aspekcie narracyjnym, gdyż zależnie od relacji jaka powstanie pomiędzy nią a Bezimiennym, uzyskamy rozmaite wyjaśnienia sytuacji, w której się znalazł. W charakterystyczny dla gier sposób połączono tu wrażenie sprawczości oferowane graczom z opowiadaniem historii, które już się wydarzyły – tym samym gracz ma możliwość zbudowania w trakcie rozmowy własnej wersji retrospekcji, wyjaśniającej teraźniejsze i przyszłe wydarzenia. Ravela okazuje się zaskakująco ludzka, poszukując akceptacji i pochlebstw, jednak często podkreśla wspomniane pytanie dotyczące natury człowieka, wyraźnie wskazując na jego znaczenie dla odbioru opowieści gry. Choć w toku rozgrywki nie uzyskujemy satysfakcjonującej wiedźmy odpowiedzi, właściwym wydaje się wskazanie na wewnętrzną spójność natury ludzkiej, łączącej śmiertelność z ideą transcendentnej wieczności - nieuchronną rzeczywistość nadchodzącej śmierci z marzeniem o nieśmiertelności. Podkreśla to iluzoryczność dokonywanego w finałowej scenie wyboru, który zawsze prowadzi do zakończenia rozbicia Bezimiennego na dwa byty. Rozłączenie tej natury doprowadziło bohatera do odwrócenia tej zależności - konieczności pogodzenia się ze swą nieśmiertelnością i marzenia o odnalezieniu utraconej natury śmiertelnika.

Choć opisana powyżej fabuła gry nie posługuje się pojęciem duszy, jest bardzo dobrym przykładem wykorzystania wątku życia pozagrobowego. Wyrwana z bohatera istota jego jestestwa - śmiertelność, była niczym innym jak właśnie jego duszą, której posiadanie skazywało go co prawda na powolne zsuwanie się w objęcia śmierci, jednak stanowiło jedyną prawdziwą iskrę wieczności jaką w sobie nosił. Gra *Planescape: Torment* wydaje się tym bardziej ponura, iż wykorzystuje motyw ponadmaterialnego aspektu człowieczeństwa nie jako wieczną i nieśmiertelną część człowieka, ale jako moc-artefakt, z której człowiek może skorzystać, jednak nigdy nie kończy się to dla niego dobrze. Co ważne, zarówno gra nie wskazuje jasno na istnienie wiecznego życia pozagrobowego, które byłoby rodzajem "metazaświatów". To, że bohater musi się zmierzyć z personifikacją swojej śmiertelności, stanowi chyba najlepsze podsumowanie fabuły tej konkretnej gry. Podobnie jak w przypadku wszystkich gier na silniku Infinity, w *Planescape: Torment* dominują dwie mechaniki rozgrywki, w których sprawność bohatera warunkuje jego rozwój zgodnie z mechaniką *Dungeons&Dragons*. Są to oczywiście ludonarracyjne sekwencje walki oraz dialogu – w obu gracz ma możliwość decydowania o rozwoju wypadków i to od niego zależy zarówno powodzenie akcji protagonisty jak i konkretny ich wydźwięk. Bohater o rozwiniętej sile i zdolnościach bojowych, może zmierzyć się ze swoją śmiertelnością w pojedynku na miecze, zaś postać o wysokiej inteligencji i charyzmie, może przekonać ją do złożenia broni bez wymiany ciosów. Tym samym pojedynek, na ostrza lub słowa, z własną śmiertelnością stanowi zarówno końcową scenę, jak i esencję fabuły gry.

W trakcie rozgrywki spotkamy również ukochaną Bezimiennego, która darzyła miłością jedno z jego poprzednich wcieleń. Jest ona już bezpowrotnie rozerwana ze światem materialnym, pojawiając się jedynie jako niespokojny duch. Wątek tej konkretnej bohaterki jest w całości przedstawiony jako ludonarracyjna sekwencja dialogu, w której możemy wysłuchać opowieści włączonej – retrospekcji dotyczącej miłości tych dwojga, a także podjąć decyzję dotyczącą ich relacji. Podobnie jak w przypadku rozmowy z Ravelą, to do gracza ostatecznie należy decyzja, czy miłość ta była prawdziwa i czy Bezimienny uzna ich relację za istotną dla swoich losów. Ostatecznie twórcy gry pozwalają nam wykreować osobowość protagonisty poprzez relację z tą bohaterką, od przytłoczonego utratą ukochanej romantyka, po złowrogiego megalomana, który wykorzystał naiwność dziewczyny by osiągnąć swoje przeczące prawom natury cele. W podobny sposób możemy poznać historię towarzyszy głównego bohatera, jednak w przypadku ich retrospekcji nie mamy możliwości określenia – wybrania roli jaką Bezimienny odegrał w tych historiach. Są one nieinteraktywne (opowieści

– nie dialogi) i pozwalają jedynie poznać ogrom wpływu jaki postać Bezimiennego miała na otaczający go świat. To które z tych retrospekcji podlegają sprawczości gracza podkreśla to, jak istotne są te konkretne włączone opowieści dla wydziwisku fabuły gry. Poprzez możliwość dokonywania wyborów gra umieszcza te relacje w ludycznej fabule gry, podczas gdy opowieści np. towarzyszy pozostają w najlepszym razie opcjonalne, co daje jedynie złudzenie ludyczności.

2.2.2. Dark Souls

Ta stworzona przez studio From Software gra wideo, jest jednym z największych fenomenów growych drugiej dekady XXI w. Spośród wielu podobnych produkcji wyróżnia ją szczególnie wysoki poziom trudności oraz specyficzny sposób opowiadania niezwykle wprost mrocznej i zagmatwanej opowieści. Aby poznać uniwersum *Dark Souls* gracze muszą składać niewielkie, porzucane po całym świecie gry fragmenty narracyjne - np. opisy znajdujących przedmiotów lub pojedyncze linie dialogowe wypowiedziane przez nielicznych i zagadkowych bohaterów niezależnych. Choć ta seria składa się już z trzech pełnych produkcji oraz wielu dodatków, wciąż w sieci znaleźć można wiele kompleksowych i sprzecznych ze sobą teorii na temat ich światopowieści⁴². Jednym z najbardziej czytelnych, choć pozaludycznych, koherentnych elementów narracji jakie znajdziemy w tej serii jest otwierająca pierwszą część animacja.

Możemy się z niej dowiedzieć, iż akcja gry umieszczona została w fikcyjnym uniwersum, którego pierwotna forma zamieszkała była jedynie przez nieśmiertelne smoki. Gdy zapłonął pierwszy płomień, choć gra nie wyjaśnia czym był ani co zostało w nim spalone, zrodziły się zeń dusze przyjęte przez kolejne potężne, niemal boskie istoty - opiekunów światła, śmierci i magii, a także ludzi, zlekceważonych jako rasa przez poprzednie, tytaniczne byty. Wymarcie smoków pozwoliło światu wyjść z szarej i ponurej stagnacji, wprowadzając go w erę światła. Ponownie spotykamy tu motyw nieśmiertelności jako cechę negatywną, nienaturalną i prowadzącą do depresyjnej stagnacji. Smutną konsekwencją odrzucenia nieśmiertelności jest jednak przyjęcie jej przeciwieństwa - zrodzony z ognia świat zaczął z czasem gasnąć, a cywilizacja stworzona wokół pogromców smoków ginęła wśród popiołów. Co ciekawe, zwiastunem nadchodzącej zagłady była powracająca nieśmiertelność - ludzie przestawali umierać, ale powracali jako nieumarli, coraz

⁴² Jednym z takich źródeł jest kanał w serwisie YouTube, w całości poświęcony tematyce opowieści *Dark Souls* - VaatiVidya, zob. <https://www.youtube.com/channel/UCe0DNp0mKMqrYVaTundyr9w>.

bardziej tracąc nierozzerwalnie związane ze śmiertelnością człowieczeństwo. Tak stworzony dla graczy pozaludyczny kontekst narracyjny stanowi podstawę do dalszej analizy narracji ludycznej, która wyraźnie dominuje w tej serii.

Prowadzony przez gracza awatar jest właśnie jednym z takich nieumarłych, nazywanym nawet "wybranym nieumarłym"⁴³. Rozgrywka to gra akcji z kamerą ustawioną za plecami bohatera w klasycznym trybie trzecioosobowym. Jej obsługa została oddana do dyspozycji gracza, jednak jej pozycja pozostaje zafiksowana jako obiekt przywiązany do postaci bohatera. Tym samym protagonista pozostaje w centrum świata obserwowanego nie tyle jego oczami co za jego sprawą. Widzimy przede wszystkim obszar w jego bezpośredniej bliskości oraz rozmywające się w perspektywie bardziej oddalone lokacje. Świat gry jest też wyraźnie podzielony na miejsca możliwe do odwiedzenia i te, które mamy możliwość jedynie podziwiać z oddali – gra wykorzystuje też różne zabiegi technologiczne do prezentacji jednych i drugich. Rozglądając się po rozległych krajobrazach gracz ma poczucie przebywania w rozległym i otwartym świecie, jednak w istocie ścieżki, po których możemy się poruszać są wyraźnie wyznaczone i ograniczają dostępność konkretnych lokacji. Nie oznacza to oczywiście poruszania się jedynie w najbardziej oczywistych miejscach – np. do lokacji przedstawionej jako gotycka katedra musimy się dostać klucząc po wąskich gzymsach otaczających je kolumnad i arkad, jednak zdecydowana większość możliwych do zwiedzenia miejsc jest łatwa do odróżnienia od tła, które istnieje jedynie jako wizualne, nie funkcjonujące w rozgrywce, rozszerzenie narracji środowiskowej.

Olbrzymią większość rozgrywki w tej serii stanowi eksploracja świata diegetycznego, połączona bardzo często z walką z zamieszkującymi je potworami. Spośród nich należy wyraźnie wyróżnić przeciwników szczególnie trudnych do pokonania – tzw. bossów - w tej serii lokacje, w których spotkamy takich przeciwników, oddzielone są wyraźnie od reszty świata diegetycznego mlecznobiałą poświatą wypełniającą portale i drzwi do nich prowadzące. Informuje nas ona o zbliżającej się walce o zdecydowanie wyższym poziomie trudności, której odbycie stanowi jednocześnie granicę odblokowującą kolejne lokacje w grze. Tym samym ten konkretny typ interakcji z najważniejszymi postaciami świata gry, stanowi punkty zwrotne w ekspozycji świata gry jak i fabule, gdyż pokonani potężni przeciwnicy tworzą sumę dokonań protagonisty a ich losy, łącznie z ostateczną śmiercią pod ostrzem głównego bohatera, tworzą znaczną część opowieści świata gry. Ich znaczenie dla

⁴³ Ang. *Chosen Undead*.

narracji jest również podkreślone poprzez liczbę dusz – występujących tu jako forma gratyfikacji podczas postępów w grze – pozostali przeciwnicy oddają nam pojedyncze dusze, podczas gdy ci ważniejsi i domyślnie trudniejsi, wiele więcej. System ten działa w oparciu o używanie dusz zarówno jako punktów doświadczenia służących do rozwoju postaci jak i waluty w transakcjach w świecie gry. Same dusze przedstawiono jako ulotne, mgliste kształty, które protagonista zbiera w swoim obecnym wcieleniu. Ich liczba jest wyrażona na interfejsie nakładkowym, zaś ich posiadanie, zdobywanie, wykorzystywanie i tracenie wiąże się właściwie ze wszystkimi mechanizmami rozgrywki. Tym samym każdy ludonarracyjny aspekt tej serii dotyczy dusz i ich losu oraz możliwej użyteczności. Bohater zdobywa je pokonując wrogów, wykorzystuje do rozwoju swoich zdolności oraz zdobywania lepszego ekwipunku, a gdy zginie, zebrane przez niego dusze pozostają na miejscu śmierci, tak aby mogło je odnaleźć kolejne wcielenie Wybrańca. Główny wątek fabularny gry również dotyczy dusz – protagonista musi zebrać najpotężniejsze dusze tłące się jeszcze w zmierzającym ku zatraceniu świecie, aby rozpaść ponownie ogień, którego blask definiuje przetrwanie uniwersum w obecnym kształcie.

W mechanice gry przedstawiono też proces tracenia człowieczeństwa jako powiązany z utratą duszy. Gdy jednak gracze stracą posiadany "zasób" dusz, protagonista zmienia się w "pustego"⁴⁴ - pozbawioną wspomnień i innych łączników z rzeczywistością kukłę, kierowaną wyłącznie zewnętrzną wolą - domyślnie, wolą samego gracza. Twórcy przedstawili wyobcowanie takiej formy awatara ze świata gry bardzo wyraziście - prowadzona przez gracza postać przestaje np. rzucać cień, mimo, że opromienia ją światło słońca, a jej wygląd staje się ohydny – skażoną rozkładem twarz ożywionego trupa wykrzywia grymas bólu, a całe ciało przybiera niezdrowy, zgniłozielony kolor. Aby wydostać się z tego stanu, bohater musi odzyskać duszę i łączące się z nią człowieczeństwo. Fabuła gry prowadzi bohatera (lub bohaterkę - w tej grze możemy stworzyć prowadzonego przez siebie awatara od podstaw, definiując jego/jej wygląd, cechy, siły i słabości) do miejsca zwanego Paleniskiem Pierwszego Płomienia⁴⁵, w którym powinien złożyć w ofierze dogasającemu żywiołowi zebrane przez siebie najznamienitsze dusze mieszkańców świata gry, w tym oczywiście również swoją - roznieci to ogień dając światu kolejną erę światła, choć równie śmiertelną jak poprzednia - twórcy w kolejnych częściach pokazują ten sam proces powtarzający się kolejny i kolejny raz, w kole życia, śmierci i odrodzenia.

⁴⁴ Ang. *Hollow One*.

⁴⁵ Ang. *Kiln of the First Flame*.

W przeciwieństwie do opisywanego wcześniej *Planescape: Torment*, protagonista nie jest tu ofiarą własnych decyzji, ale postawioną wobec ostatecznej zagłady świata ostatnią nadzieją na jego odrodzenie. Fatalizm wyraźnie charakteryzujący całe przedstawione w *Dark Souls* uniwersum ma też swoje miejsce w konstrukcji fabularnej, która nie daje graczom miejsca na podejmowanie istotnych decyzji. Tym razem jest to podróż do odbycia bardziej niż opowieść do napisania – swoistą beznadziejność i nieuchronność losu protagonisty świetnie podkreśla wprowadzenie do części drugiej, w której trzy strażniczki płomieni, niczym szekspirowskie wiedźmy, przepowiadają bohaterowi ponury los, który ich zdaniem był już udziałem nieprzeliczonych zastępów poprzedników protagonisty jak i jego następców. Jest to ciekawa gra konwencją ludonarracyjną, w myśl której każda kolejna podjęta przez gracza próba zmierzenia się ze światem gry – po śmierci bohatera w poprzedniej, stanowi przygodę zupełnie nowego śmiałka. Co więcej – twórcy zdecydowali się dać graczom możliwość uczestniczenia w tworzeniu charakterystycznej narracji środowiskowej w dwójnasób. W miejscach, w których ginęli bohaterowie prowadzeni przez innych graczy, możemy zaobserwować krwawe ślady i animacje ich smutnego końca, zaś wedle własnego uznania, gracze mogą przyozdabiać świat diegetyczny radami, przestrogami i wiadomościami do swoich następców – innych graczy. Pozostawione przez graczy napisy wyświetlą się jako element otoczenia w rozgrywkach innych graczy. Z jednej strony mogą one stanowić komentarz immersyjny, zwłaszcza gdy ich treść wyraźnie odbiega od samej gry – w większości przypadków jednak są to świetnie wpasowujące się w opowieść świata gry świadectwa innych bohaterów, budujące bogactwo i wrażenie skali tego wymarłego uniwersum. Dostajemy od innych graczy wyraźną wiadomość, że w swych staraniach nie jesteśmy pierwsi i poprzedzają nas wspomniane już zastępy śmiałków, którzy polegli na kolejnych półkach skalnych, zamkowych korytarzach, i w podziemnych jaskiniach.

Opowieść *Dark Souls* wypełniona jest znaczeniami i odniesieniami do istniejących mitów oraz religii, ukazując jednak przede wszystkim śmiertelność człowieka jako jego najważniejszą i najbardziej przyrodzoną cechę. Łącząc tym samym los ludzi z losem świata, który istnieje dla nich jedynie tak długo jak pozostaje ludzki, a zatem śmiertelny właśnie. Dusze napotkanych w grze postaci służą tu graczom jako zasób, pozwalający im odzyskiwać zdrowie, siły a nawet człowieczeństwo, gdy bohater przemienia się z nieumarłego ponownie w żywego śmiertelnika. Ma to znaczenie dla mechaniki gry, bowiem niektóre miejsca i mechaniki dostępne są jedynie dla żywego bohatera, inne zaś zwiedzić musimy pod

nieumarłą postacią. Ten dualizm i ludonarracyjne rozgrywanie go jest jeszcze lepiej widoczne w kolejnym przykładzie.

2.2.3. Legacy of Kain

Pod tym tytułem kryje się cała seria pięciu gier wideo, które ukazywały się sukcesywnie w latach 1996-2003⁴⁶. Jest to tym bardziej warte podkreślenia, iż rzadko się zdarza aby narracja została w medium growym rozciągnięta aż na pięć pełnych produkcji, zachowując tak duży poziom spójności i współzależności. Aby dokładnie zrozumieć fabułę gry oraz motywację przedstawionych już w pierwszej części bohaterów, gracz musi w zasadzie zapoznać się z całą serią, gdyż dopiero w ostatniej części wyjaśniona jest otwierająca scena z pierwszej gry. Dowodzi to zarówno dużego zaangażowania twórców w tworzoną historię, jak i ambicji scenariusza rozpisanego na tak długą serię.

Pod kątem ludonarracyjnym, wszystkie części serii to gry akcji z elementami RPG – rozbudowaną fabułą oraz szcątkowym rozwojem postaci. Skrajne odslony serii dzieli aż siedem lat, które okazały się przełomowe dla technologii audiowizualnych w mediach interaktywnych, w związku z tym pierwsza z nich przedstawia dwuwymiarowy świat diegetyczny, obserwowany znad głowy protagonisty – kamera porusza się na stałe umieszczona dokładnie nad nim. W kolejnych trzech poznajemy trójwymiarowe uniwersum Nosgoth, dzięki kamerze przywiązanej do postaci protagonisty, jednak możliwej do obracania zgodnie z wolą gracza. Dopiero w ostatniej części kontrola nad kamerą zostaje graczom odebrana i obserwujemy świat gry z zafiksowanych punktów obserwacyjnych – tak, że protagonistów (tym razem dwóch) obserwujemy najczęściej od boku. Odrywa to focalizację od postaci i rozprasza skupienie graczy na postaciach, zachęcając do poznania szerszego kontekstu ich historii.

We wszystkich grach z serii, podobnie jak w przypadku *Dark Souls*, rozgrywka skupia się na mechanikach eksploracji świata oraz walce. Tym razem jednak twórcy przygotowali dla graczy o wiele więcej zagadek środowiskowych oraz łamigłówek do rozwiązania, a sama narracja zawiera o wiele więcej pozaludycznych elementów - w tym przede wszystkim zrealizowanych na silniku gry przerywników, w których gracze tracą kontrolę nad awatarem i mogą posłuchać jego rozmowy z napotkanymi postaciami niezależnymi lub przeciwnikami, z

⁴⁶ Są to kolejno: *Blood Omen: Legacy of Kain*, Silicon Knights 1996; *Legacy of Kain: Soul Reaver*, Crystal Dynamics 1999; *Legacy of Kain: Soul Reaver 2*, Crystal Dynamics 2001; *Blood Omen: Legacy of Kain 2*, Crystal Dynamics 2002; *Legacy of Kain: Defiance*, Crystal Dynamics 2003.

którymi wkrótce stoczę walkę. Sceny te często pomagają jako kontekst do opisów wizualnych – np. wyjaśniając losy konkretnych miejsc, które uległy zniszczeniu lub zapomnieniu. W trakcie rozgrywki mamy okazję obserwować uniwersum gry w wielu różnych okresach, często oddalonych o setki lat, a jego metropolie i monumenty ulegają znacznym przemianom w tym czasie. Jest to bardzo ciekawy element narracyjny, podkreślający znaczenie opowieści świata gry w całości tekstu.

W kolejnych grach poznajemy dwóch głównych bohaterów serii - Kaina oraz Raziela, warto od razu zwrócić uwagę na biblijne konotacje obu - pierwszego mordercy, w popkulturze często ojca wampiryzmu⁴⁷ oraz archanioła mądrości, uczonego, który posiadał całą wiedzę o stworzeniu. Co ciekawe ci dwaj bohaterowie występują we wspomnianych pięciu grach jako protagoniści naprzemiennie - Kain w pierwszej i trzeciej, zaś Raziel w drugiej i czwartej. W piątej grze - *Legacy of Kain: Defiance*, kierujemy krokami obu naprzemiennie, zachowując idealną proporcję pomiędzy dwoma postaciami. Co ciekawe w grach, których protagonistą jest Raziel, Kain występuje jako antagonistą i sprawca nieszczęść głównego bohatera.

Opisy samych bohaterów są wyrażone w animacjach postaci, a w pozaludycznych przerywnikach otrzymujemy potwierdzenie poczynionych obserwacji. Kain jest dumnym rycerzem, kroczącym przez świat z podniesioną, choć pełną krwiożerczych myśli głową, podczas gdy zrzucony w otchłań Raziel porusza się niezgrabnie, okaleczony przez Kaina z bardzo skonkretyzowanym obiektem swej wendetty. Zemsta jest główną motywacją obu bohaterów, jednak wyraźnie różni ich stosunek do otaczającego świata. Raziel pragnie dopaść Kaina i naprawić splugawiony przez jego rządy świat, podczas gdy drugi dosłownie pała niechęcią do wszystkich żyjących istot. Znajduje to odzwierciedlenie w rozgrywce, w której Raziel porusza się po spustoszonych obszarach, sporadycznie napotykać nieludzkich przeciwników, podczas gdy Kain przemierza np. miasta i wsie, mordując wielu postronnych. Oddana w ręce gracza kontrola nad postacią Kaina niewiele może tu pomóc, gdyż bohater potrzebuje krwi do przedłużania własnego życia – służy ona za typową dla gry akcji pulę jego punktów wytrzymałości. Co ciekawe obie postaci łączy artefakt, występujący jednocześnie w różnych liniach czasowych, w których umieszczono akcję gry, w rękach jednego lub drugiego. Jest to miecz – tytułowy (przynajmniej dla dwóch odsłon serii) Pożeracz Dusz. Ponownie wizualny opis artefaktu w rękach konkretnego bohatera dużo mówi nam o jego

⁴⁷ W takiej właśnie roli znaleźć go możemy w grze RPG *Wampir: Maskarada*; M. Rein, *Wampir: Maskarada*, tłum. M., Jaskólski, Warszawa 2001.

stosunku do otaczającej rzeczywistości. W dłoni Kaina miecz przybiera złowrogą, choć nieco fantastyczną formę stalowego miecza o pofalowanym, płomienistym ostrzu, podczas gdy dla Raziela jest snopem kolorowej energii stanowiącej przedłużenie jego ramienia. Co ciekawe – nasycanie tego miecza różnymi energiami, a przez to zmienianie jego barwy, stanowi istotną dla gry mechanikę. Miecz częściej służy protagonistie jako klucz, otwierający rozmaite portale i drzwi, niż narzędzie do walki. Zwłaszcza, że możemy w grze posługiwać się innymi rodzajami broni.

Problem śmiertelności oraz życia pozagrobowego pojawia się w serii niemal na samym jej początku, już pierwsza część opowiada bowiem historię wampira, który zostaje wskrzeszony przez czarnoksiężnika, aby mógł dokonać zemsty. Co ciekawe tą przemianę możemy obserwować zarówno w animowanej, pozaludycznej narracji jak i w samej rozgrywce. Zmienia się zarówno kształt jak i kolorystyka postaci głównego bohatera oraz zupełnie inną formę przyjmuje interfejs gry. Z klasycznego dla gier RPG drewnianego panelu przeistacza się on w płytę nagrobną, wyobrażającą postać głównego bohatera w szponach śmierci. Podobnie zmienia się też sama rozgrywka – z tawerny, w której bohater wdał się w bójkę, przenosimy się do katakumb, których opuszczenie stanowi pierwszy krok do poznania nowego celu protagonisty.

To jednak druga gra z serii, nosząca podtytuł *Soul Reaver*⁴⁸, wprowadza do niej świat duchowy jako element mechaniki gry. Akcja rozgrywa się w fikcyjnym uniwersum Nosgoth, którego historię mamy okazję poznać dość dokładnie w toku pięciu produkcji. Zamieszkują je śmiertelni ludzie oraz nieśmiertelne wampiry, przedstawione jako odrębna od ludzkiej cywilizacja, rasa walcząca o swe biologiczne przetrwanie, podobnie jak ludzkość ciągle zagrożona eksterminacją. Światoopowieść tych gier jest wprost niezwykle skomplikowana i warta prześledzenia w bardziej szczegółowy sposób, na co niestety nie pozwala objętość tej pracy. Traktując całą serię jako jedną opowieść, tym samym zachowując chronologię wydarzeń w fikcyjnym świecie, nie zaś tą przynależną cyklowi wydawniczemu, mogę pokusić się jedynie o drobne streszczenie. Stworzony przez twórców świat zamieszkiwały pierwotnie trzy rasy, z których jedna została przez pozostałe dwie pokonana i wygnana do innej rzeczywistości - taki los spotkał ją, gdyż nie chciała ona podporządkować się religii panującej w Nosgoth. Jej mieszkańcy wyznawali bowiem Starszego Boga (ang. *Elder God* -

⁴⁸ Ang. *Pożeracz Dusz*, co wprost naprowadza nas na interesującą tematykę, jednocześnie wprost wskazując, iż podobnie jak w poprzednich przykładach duchowy aspekt spotykanych w grze istnień będzie traktowany raczej jako materiał czy zasób, nie zaś jako transcendentna wartość.

jest to wyraźne nawiązanie do twórczości H. P. Lovecrafta, zwłaszcza, że bóstwo przedstawione w grze ma formę właśnie wielkiego głowonoga), który opiekował się Kołem Losu (ang. *Wheel of Fate*) - artefaktem i ideą predestynacji, w której obracać się miały dusze śmiertelników powtarzając cykl życia i śmierci w nieskończoność. Wygnana z Nosgoth trzecia rasa przeklęła jednak swoich oprawców, obdarzając ich rządzą krwi oraz nieśmiertelnością, co zaburzyło ich relację ze wspomnianą koncepcją przeznaczenia. Powstałe w ten sposób nieumierające wampiry wypadły bowiem z cyklu życia i śmierci, tym samym straciły miejsce w planie swego bóstwa. Oszałałe z rozpacz wampiry dążyły od tej pory do samounicestwienia, przeradzając się z czasem w rasę krwiożerczych potworów. Ponownie jak w przypadku gry *Torment*, widzimy tu utratę śmiertelności jako przekleństwo odbierające życiu sens i znaczenie.

Co ważne, dzieje te poznajemy stopniowo, wchodząc w trakcie rozgrywki w ludonarracyjne interakcje z poszczególnymi postaciami. Szczególnie ważna jest więź Raziela ze wspomnianym bóstwem, które najpierw poznajemy jako opiekuna i przyjaciela upadłego wampira – to jego polecenia i rady wcielamy w życie w toku pierwszych godzin rozgrywki. Przyjmuje on formę ludonarracyjnego narratora, wyjaśniając relacje jakie panują w uniwersum po długim śnie Raziela. Jak się jednak okazuje jest on podmiotem we własnym wątku fabularnym, posiadając swoje cele i wykorzystując protagonistę poprzez kłamstwo i manipulację. Zabieg przedstawienia fałszywej wizji świata jest w grach wideo stosunkowo rzadki, gdyż większość twórców woli przedstawiać ekspozycję w jasny i niezakłócony sposób. Tym bardziej należy to docenić. Wyjawszy kilka przyjaznych (przynajmniej okresowo) postaci, bohaterzy w tej serii rozmawiają głównie z przeciwnikami, tuż przed skrzyżowaniem z nimi mieczy. Z tego powodu informacje jakie od nich otrzymujemy tworzą raczej zamglony i niejasny obraz uniwersum gry, zaś fabuła to łańcuch kolejnych zdrad i odrzucania ról przez bohaterów, którzy stają się nagle naszymi przeciwnikami. Większość sfery audiowizualnej pełni rolę opisu referencyjno-retorycznego, budując stosunek gracza do kolejnych postaci, frakcji czy lokacji. Twórcy gry okazują często przekorę, odwracając domyślny system skojarzeń i czyniąc np. przerażające podwodne bóstwo przez chwilę opiekunem głównego bohatera. Dialogi, przynajmniej te dłuższe, pełnią funkcję referencyjno-encyklopedyczną, jednak ponieważ ich motywacją jest często ciekawość głównego bohatera z jednej strony, zaś chęć oszukania go przez rozmówcę z drugiej, nie zawsze wiedza w ten sposób pozyskana prowadzi do słusznych wniosków. Co jak się zdaje zawsze było celem twórców gry. Dodatkowo, w związku z wszechobecnością motywu podróży w czasie, bardzo

często udzielane bohaterowi wyjaśnienia przyjmują formę włączonych retrospekcji, a nawet antycypacji, co służy wyraźnie dodatkowemu skomplikowaniu zarówno światopowieści jak i wątku fabularnego.

Już na początku *Legacy of Kain: Soul Reaver* trafiamy do świata duchowego, który w tej grze od razu kojarzony jest z żywiołem wody - w tej bowiem opowieści to właśnie woda, oprócz promieni słonecznych, jest zabójcza dla wampirów. Zaświaty przedstawione są w tej opowieści jako dosłownie "świat obok" - zniekształcona, artystyczna wizja świata materialnego. Aby podkreślić dziwność tego stanu, wraz z otoczeniem, w świecie duchowym zmianie ulega również interfejs gry - element zwykle immersyjny, tym razem współtworzy nastrój i wymowę tego elementu narracyjnego. W świecie duchowym współistnieje wszystko co spotkać możemy w świecie materialnym, jednak poziom interakcji w jakie Raziel może wchodzić z otoczeniem, ulega zmianie - np. nie może on już przemieszczać rozmaitych obiektów i wpływać tym samym na topografię terenu. Pojawiają się też w nim upiory - byty występujące jako odpowiedniki przeciwników spotykanych w świecie materialnym - co ciekawe gdy bohater zabije napotkanego w materialnym planie przeciwnika, w świecie duchowym pojawi się jego groźniejsza, bardziej upiorna wersja, gdyż cała jego esencja tym samym skupi się na świecie duchowym. Zgodnie z tytułem gry, Raziel może jednak żywić się wspomnianą esencją swych wrogów, dosłownie pożerając ich dusze. Raziel w odróżnieniu od innych wampirów nie jest sangwiniczny, co podkreślono dodatkowo poprzez jego okaleczenie (nie ma on żuchwy), ale animiczny - energia życiowa jaką się żywi to dusze właśnie, a nie krew, co stanowi też największą różnicę pomiędzy nim a Kainem, który jest bardzo klasycznym krwiopijcą. Raziel korzysta z dusz pokonanych przez siebie wrogów aby utrzymać się przy życiu, a także by podtrzymać swą manifestację w materialnym świecie, wedle wszystkich bowiem prawideł świata gry, jest on jedynie upiorem, którego właściwym planem egzystencji są zaświaty. Znow, podobnie jak w przypadku *Planescape: Torment* czy *Diablo*, prezentowane nam lokacje stanowią często przestrzeń narracyjną z uwagi na opozycyjność klucza skojarzeń jakie się z nim wiąże. Mdła, niebiesko-zielona kolorystyka i zasnuty mgłą krajobraz zaświatów przywodzą na myśl zimne, senne i depresyjne skojarzenia, podczas gdy żółcie i czerwienie oraz przejrzystość świata żywych pobudzają nas do akcji i działania. Efekt ten jest dodatkowo wzmocniony treścią rozgrywki, w której o wiele więcej przeciwników do pokonania możemy spotkać w świecie żywych.

W kolejnych odsłonach serii dowiadujemy się, iż aby wpłynąć na otaczający go świat i zmienić bieg dziejów, Raziel musi wchłonąć dusze innych potężnych istot co umożliwi mu

wyrwanie się z kręgu predestynacji. Ostatecznie gra opowiada historię właśnie o przekleństwie nieśmiertelności, które jednak ostatecznie prowadzi do przerwania cyklu życia i śmierci rządzącego światem gry i restauracji wolnej woli jako ostatecznego celu wszystkich istot - śmiertelników i nieumierających. Przedstawiony w tej narracji świat duchowy znów jest wykorzystany jako płaszczyzna akcji - nie tylko scenografia, ale niepozbowiony znaczenia aspekt rozgrywki, wymagający zrozumienia jego współzależności ze światem materialnym. Dusze zamieszkujących go istot są za to po raz kolejny przedstawione jako zasób, materiał umożliwiający podejmowanie określonych czynności, nie zaś nieśmiertelny byt nasycony osobowością - tą każdy duch traci wraz ze śmiercią ciała, stając się jedynie paliwem dla maszyny dziejów.

2.2.4. Pillars of Eternity

Ufundowana na platformie crowdfundingowej gra *Pillars of Eternity* stanowi pod kątem narracyjnym zamkniętą całość. Doczekała się wprawdzie kontynuacji w postaci części drugiej, jednak przedstawiona w pierwotnej grze opowieść świata jak i wiele wątków fabularnych, łącznie z głównym, zostały doprowadzone do końca lub rozwinięte w satysfakcjonujący większość graczy sposób. Dowodzą tego zarówno wysokie oceny jakie gra otrzymała w mediach branżowych, jak i liczna rzesza usatysfakcjonowanych graczy (np. na platformie Steam – w dniu 09.10.2020 było to 86% recenzji pozytywnych spośród ponad dziesięciu tysięcy – stosunek, który sama platforma określa jako Bardzo Pozytywny). Sama gra reklamowana była jako duchowy następca takich serii jak *Baldur's Gate*, zatem pod kątem objętości światopowieści, twórcy postawili sobie bardzo wysokie wymagania. Do gry stworzono całe mnóstwo dodatkowych materiałów i encyklopedii wiedzy, które stanowią jednak raczej skatalogowany zbiór zawartości gry niż rozszerzenie tejże, gdyż pod kątem treści tekst gry jest monumentalny. Narracja gry oferuje graczom olbrzymią ilość ludonarracyjnej i pozaludycznej treści w formie opisów, miejsc do odwiedzenia i postaci, z którymi nasi bohaterowie mogą odbyć długie rozmowy.

Od strony technicznej gra umieszczona została w trójwymiarowym świecie, ponownie przedstawionym w rzucie izometrycznym – kamera umieszczona jest wysoko nad głowami bohaterów, tak aby gracz mógł podziwiać duży obszar świata gry. Stworzono oczywiście możliwość przybliżania kamery, jednak mechanika gry wymaga zwykle aby była ona odpowiednio oddalona – sekwencje walki, w których musimy poszukiwać przeciwników np. uzbrojonych w kuszę kilka ekranów gry dalej, mogą być poważnym wyzwaniem.

Mechanika gry ponownie opiera się na trzech filarach – eksploracji, walce oraz dialogach. Tej pierwszej dokonujemy poprzez podróżowanie pomiędzy lokacjami w świecie gry (rozmiszczone są one na mapie świata diegetycznego stylizowanej na artefakt miejscowej kartografii) – same lokacje poznajemy dosłownie oprowadzając kontrolowanych bohaterów po ich obszarze. Są to dość obszerne, prostokątne połączenia terenu, na których rozmieszczono rozmaite interaktywne oraz pasywne elementy, a także postaci niezależne i przeciwników. Walka została zrealizowana w czasie rzeczywistym, który wyraźnie jednak dzieli się na tury – w dowolnym momencie możemy skorzystać z opcji aktywnej pauzy, w czasie której wydamy rozkazy kontrolowanym postaciom. Dialogi wreszcie to ponownie wędrówka po predefiniowanych opcjach odpowiedzi, których jednak jest niezwykle dużo. Zarówno walka jak i dialogi zostały wpisane w system mechanizmów gry – kontrolują je cechy i umiejętności jakie zdobędą i rozwiną kierowane przez graczy postacie. Co ciekawe oba aspekty rozgrywki są wykorzystywane ludonarracyjnie i możemy w ich ramach podejmować znaczące dla rozwoju fabuły decyzje. Jest to doskonale widoczne w poniższym przykładzie.

Już na samym początku rozgrywki gracz jest informowany, że tematyka wędrówki dusz i jej wpływu na świat diegetyczny stanowią ważny element tak logiki przedstawionego uniwersum jak i opowieści. Wkrótce też wątek ten rozwija się w obrębie fabuły – po krótkim wprowadzeniu, mającym na celu zapoznanie graczy z mechaniką gry oraz interfejsem. Sama sekwencja wstępna wydaje się warta wspomnienia, gdyż została zrealizowana jako w pełni grywalna i jednocześnie nie zaburzająca logiki świata ani też tempa przedstawiania opowieści. Wykreowany przez gracza awatar uczestniczy w niej w wieczornym postoju karawany – musi wykonać kilka podstawowych zadań jak zdobyć wodę ze strumienia czy nazbierać ziół dla ukojenia żołądka jednego z towarzyszy. Wkrótce obozowisko zostaje napadnięte, a gracz ma okazję zaznajomić się z mechaniką walki. Po tym wszystkim zrywa się straszliwa burza, która zmusza bohaterów do ukrycia się w jaskini – wyjście z niej prowadzi do pozaludycznej sekwencji narracyjnej – animacji zrealizowanej na silniku graficznym gry. Zanim przejdę do jej omówienia, chciałbym wskazać wyraźną przewagę tej sekwencji wprowadzającej, która doskonale uczy gracza mechanizmów systemu gry jak i stanowi pierwszy krok do zagłębienia się w uniwersum. Jej objętość nie jest zbyt duża ani pod względem obszaru do zwiedzenia, ani też czasu jakiego będziemy potrzebować na wykonanie kilku zadań wstępnych. Nie wydają się one być umieszczone w świecie na siłę i nie zaburzają zawieszenia niewiary, jak miało to z pewnością miejsce w przypadku wprowadzenia do np. *Baldur's Gate*. Tam z kolei zadania wprowadzające gracza w tajniki mechaniki rozgrywki

były sztuczne i wyraźnie nie związane z fabułą gry. Twórcy nie uniknęli też kilkukrotnego odniesienia się wprost do mechaniki gry, wykraczając poza granice świata diegetycznego – np. wkładając w usta napotkanych bohaterów niezależnych takie sformułowania jak „sterowanie grupą towarzyszy”. W *Pillars of Eternity* twórcy włożyli więcej starań w obsadzenie samouczka w opowieści gry, tworząc z niego niewielki węzeł fabularny – całkowicie samodzielny zresztą, gdyż ostatecznie wszystkie poznane w nim postaci giną w tej sekwencji, nie zaburzając relacji jakie protagonista może zawiązać z napotkanymi później postaciami świata gry.

Wspomniana animacja przedstawia protagonistę, który obserwuje z ukrycia przedziwny rytuał – odbywa się on przy wylocie jaskini, w której schował się przed wspomnianą burzą, a paraliżujący go strach o własne życie uzasadnia odebranie graczom kontroli nad postacią. Grupa członków tajemniczego kultu zgromadzona jest wokół dziwnej, kamiennej konstrukcji, która z czasem okazuje się pradawną machiną, służącą wdzieraniu się w ścieżki wędrówki dusz. Kultysty przeprowadzają operację/obrzęd (z czasem narracja gry wyjaśnia możliwą dwoistość postrzegania tego aktu), w której efekcie kamienna konstrukcja pochłania ich dusze w upiornym rozbłysku. Wszystkich z wyjątkiem jednego – Thaosa, który z czasem okazuje się antagonistą w głównym wątku fabularnym.

Po takim wprowadzeniu, protagonista odkrywa w sobie niezwykłą moc, która przy okazji stanowi kolejną ludonarracyjną mechanikę gry. Staje się Widzącym – posiada moc umożliwiającą poznawanie poprzednich wcieleń zamieszkujących ludzkie ciała dusz. W trakcie rozgrywki gracz może korzystać z tej mocy, by poznać przedziwne losy nie istniejących już mieszkańców świata diegetycznego. Tak jak w wielu innych grach cRPG gracz może spróbować porozmawiać niemal z każdą napotkaną postacią, jedynie po to by uzyskać pojedyncze zdanie jako odpowiedź (najczęściej komentarz dotyczący obecnego stanu lokacji, w jakiej ją znajdziemy), w *Pillars of Eternity* gracz uzyskuje możliwość poznania często niezwykłych losów poprzednich wcieleń tych bohaterów niezależnych – a w nich często znaleźć może wskazówki dotyczące np. losu różnych miejsc czy przedmiotów. Jest to całkowicie opcjonalna płaszczyzna ekspozycji – opisu historii świata gry, tym razem połączonego z losami dawnych jego mieszkańców. Czasami również postacie istotniejsze dla narracji niż miejsca przechodnie, posiadają opcję zbadania ich przeszłych wcieleń – w takich wypadkach gracz często otrzymuje możliwość podjęcia decyzji na podstawie informacji pozyskanych poprzez zapoznanie się z tego rodzaju referencyjno-retorycznym opisem (często

opisywane sceny i wspomnienia mają wyraźny wydźwięk emocjonalny, który skłania gracza do podjęcia działań odwołując się do postawy moralnej i etycznej protagonisty).

Wkrótce po opuszczeniu ruin, w których odbyła się dziwna ceremonia, bohater trafia do Złoconej Doliny – rolniczej osady rządzonej przez zamieszkującego pobliski zamek Raedrika. Tam też gracz ma szansę zapoznać się z szerszym kontekstem i możliwymi skutkami działań poznanego kultu. Ziemie te okazuje się nawiedzać plaga tzw. próżnozrodzonych – dzieci, które zdaniem miejscowych rodzą się bez duszy, o czym świadczyć ma apatia i puste, pozbawione emocji spojrzenie. Również władca tych ziem dotknięty został przez tę klątwę – wkraczając do wsi, bohaterowie są świadkami obwieszczenia o straszliwej przypadłości kolejnego potomka Raedrika. W konsekwencji władca feudalny sięga po bardzo drastyczne metody zwalczania, jego zdaniem, szkodliwych nauk animacji – dotyczących właśnie zagadnień związanych z ludzką duszą. Fala represji jakie spadają na mieszkańców okolicy w efekcie smutnego losu potomstwa Raedrika, skutkuje powstaniem opozycji – rebeliantów pod przywództwem Kolsca, których celem jest obalenie rządów szalonego władcy. Wybór pomiędzy tymi dwoma stronnictwami i rozprawienie się z przynajmniej jednym z nich, stanowi pierwsze dłuższe zadanie fabularne jakie napotyka gracz w tym tytule. Co ciekawe w grze istnieje mechaniczny opis stosunku mieszkańców przemierzanych krain do protagonisty – jest to system punktów reputacji, które tym razem nie są jednak uniwersalne jak w *Baldur's Gate*, ale przywiązane do konkretnych miejsc. Tym samym jeżeli wesprzemy Kolsca i obalimy władzę Raedrika, wzrośnie nasza reputacja w Złoconej Dolinie, lecz spadnie wyraźnie w stolicy regionu – Zatoce Buntu. Gdy dokonamy przeciwnego wyboru, skutki okażą się odwrotne. Co ciekawe istnieje sposób zdobycia pozytywnego efektu w obu lokacjach, jest on jednak ukryty pod mechaniką gry. Mianowicie gracz może zdecydować się na pomoc jednej ze stron, by po ukończeniu zadania zaatakować niedawnego sojusznika i jego śmiercią podnieść reputację w drugiej lokacji. Ta droga fabularna wymaga jednak inicjacji poza mechaniką dialogu, stąd jest dla tego typu gier nieintuicyjna. Warta podkreślenia jest tu decyzja, którą gracz podejmuje – przyczyną postępków Raedrika były jego poglądy na plagę próżnozrodzeń i wizję skutków zaburzania wędrówki dusz. W późniejszych etapach rozgrywki, gracz ma szansę zapoznać się z licznymi poglądami i dowodami na słusność określonych koncepcji dotyczących tego tematu. Na etapie sporu Raedrika z Kolscem, są to jedynie pobieżne przesady i przypuszczenia obu stron, zaś podjęty przez gracza wybór niesie ze sobą poważne skutki w świecie diegetycznym –

choć zdecydowanie bardziej na poziomie opowieści niż fabuły, gdyż wątki obu stron kończą się wraz z podjęciem decyzji i wiążących się z nią działań.

W grze w umiejętny sposób połączono poszczególne wątki fabularne z włączonymi opowieściami napotykanych postaci, w tym również bohaterów, którzy mogą stać się towarzyszami protagonisty. Wszystkie one nawiązują a ostatecznie łączą się z motywem wędrówki dusz i zaburzeniem jej biegu. Grywalne postaci towarzyszy nie służą jedynie jako wzmocnienia podmiotu w głównym wątku, ale posiadają własne historie – część z nich poznajemy jako pozaludyczne opowieści prezentowane w formie tekstowych dialogów, część zaś wykształca własne niewielkie wątki fabularne, których kolejne etapy i ostateczne zwińczenie gracz poznaje w toku eksploracji głównego wątku protagonisty. Dobrym przykładem ekspozycji dominującego w grze motywu wędrówki dusz poprzez fabularny wątek jest historia Sagani – członkini odległego plemienia, żyjącego w zimnie tundry, która została wysłana przez swoich ziomków z zaszczytną misją odnalezienia kolejnego wcielenia jednego z wielkich bohaterów swojego plemienia. Aby pomóc jej w wykonaniu tego zadania musimy nie tylko pozostawić ją w roli towarzyszkii protagonisty przez dłuższy czas (liczba towarzyszy jest ograniczona mechaniką gry), ale też włożyć wiele starań w rozwiązanie dość enigmatycznej kwestii – bohater jej plemienia mógł powrócić jako człowiek, pozbawiony pamięci o dokonaniach poprzedniego życia, a nawet jako zwierzę. Ten wątek pozwala nie tylko stworzyć niezwykle mocną i emocjonalną relację protagonisty z Sagani, ale też wymaga podjęcia wielu decyzji i wykorzystania większości mechanizmów gry – w tym umiejętności bohatera do poznawania poprzednich wcieleń napotykanych osób. Nieco mniej złożona i ludyczna, gdyż rozgrywana wyłącznie poprzez mechanikę dialogu, jest historia Alotha – maga, który okazuje się byłym członkiem złowrogiego kultu, poznanego na samym początku rozgrywki. Cierpi on też na tzw. przebudzenie – dusza zamieszkująca jego ciało doskonale pamięta swe poprzednie wcielenie i często dochodzi do przejęcia przez nie kontroli nad ciałem towarzysza. Co ciekawe do wyzwolenia tego przedziwnego efektu doszło w efekcie przemocy domowej, jakiej ofiarą miał być Aloth w czasie swojego dzieciństwa. Jego historia okazuje się pełna zwrotów oraz tajemnic, a jej ostateczne wyjaśnienie i znalezienie Alothowi nowego miejsca w świecie pozostaje w gestii gracza jako wątek fabularny pozwalający mu/jej na podjęcie ostatecznych decyzji.

Większość kontaktów z przeszłymi wcieleniami i duszami w opowieści gry została przedstawiona w formie retrospekcji, często niezwykle odległych w czasie świata diegetycznego. Co ciekawe, nie zawsze służą one wyjaśnieniu rozmaitych kwestii –

przeciwnie, bardzo wiele postaci było w toku swojego życia okłamywanych i takie też kłamstwa zaoferują one protagoniście, jako jedyną znaną sobie wersję wydarzeń. Stąd główny antagonista – Thaos, przez większość czasu rozgrywki powinien wzbudzać w graczach ambiwalentne uczucia. Ostatecznie też trudno jednoznacznie ocenić podjęte przez niego działania.

Główny wątek fabularny gry przedstawia relację-konflikt przypadkowo obdarzonego zdolnością widzenia dusz protagonisty z Thaosem, antagonistą, którego własne cele dalece wykraczają poza zmagania z bohaterem gry. Jego rola w świecie diegetycznym obejmuje czas na długo przed narodzinami zarówno bohatera gry, jak i powstaniem współczesnych mu cywilizacji. Okazuje się on strażnikiem przerażającej tajemnicy i to właśnie piecza nad nią popchnąć go miała do czynów, których się dopuścił. W toku rozgrywki kontrolujący poczynania protagonisty gracz ma okazję być świadkiem wielu negatywnych skutków działań Thaosa i z tego powodu domyślnie, w finałowej scenie gry, powinien być do niego nastawiony wrogo. W kilku ostatnich lokacjach możemy się jednak dowiedzieć, że dopuścił się on tych czynów by chronić świat przed wiedzą, która może doprowadzić świat do zagłady. Po pokonaniu Thaosa, gracz ma szansę podjąć decyzję co do tej zakazanej wiedzy, a może to uczynić właśnie poprzez wybór ścieżki, jaką podążą dusze zmarłych – zostają one oddane pod kontrolę gracza niczym zasób wody w zbiorniku. Tym sposobem motyw wędrówki dusz stanowi nie tylko podstawę większości wątków fabularnych w grze, ale sam został opisany ludonarracyjnie, co dobitnie świadczy o jego roli w tej konkretnej narracji growej.

2.2.5. Podsumowanie

W przedstawionych przykładach widać jasno trzy odrębne motywy jakimi są śmiertelność, wędrówka dusz oraz świat duchowy. Co ciekawe nieśmiertelność nie jest koniecznie kojarzona z życiem duchowym czy pozagrobowym, ale jako możliwy element występujący w świecie materialnym. Jako nienaturalna dla tego wymiaru egzystencji, jest ona przedstawiana jako klątwa - zniekształcenie naturalnego biegu rzeczy, który wpasowuje się w cykl życia i śmierci - predestynowaną dla śmiertelników naturę, której realizacja jest jedyną słuszną drogą nadającą sens ich istnieniu. Dusza jako pozamaterialny aspekt egzystencji jest przedstawiana nie tylko jako byt w pełni realny, ale też jako niemal materialna esencja możliwa do pozyskania, uwięzienia czy nawet pożarcia. Często w graficznych przedstawieniach, np. w omówionej serii *Legacy of Kain*, przyjmuje ona formę zniekształconą i bardzo odległą od porzuconej materialnej powłoki. W przedstawionych przykładach dusza,

jeżeli bierze udział w jakiejś predefiniowanej wędrówce, jest niemal namacalna i poznawalna empirycznie, co wynika wprost z natury narracji growej, w której wszystko może zostać pokazane, a to co gra pozostawia w domyśle, gracze odbierają jako irrelevantny ozdobnik, a w najlepszym razie przesłanie opowieści. Przedstawione w kolejnych grach zaświaty są biegunowo odległe od chrześcijańskiej wizji raju, bardziej przypominając ponure i pozbawione światła limbo, zawieszane pomiędzy ziemską egzystencją a "metazaświatami", których domyślne istnienie pozwala nam traktować świat duchowy w opowieściach gier jako refigurację świata realnego - posiadającą swoje problemy, społeczeństwa a nawet religię. Takie przedstawienie nawiązuje wprost do omawianej koncepcji narratologicznej, w myśl której wątki fabularne posługujące się elementem niesamowitym, mogą być odczytywane poprzez logikę zaczerpniętą ze świata realnego albo stanowią metakomentarz do otaczającej autora i/lub czytelnika rzeczywistości. To z kolei znakomicie wpisuje się w założenie, iż przedstawiane w grach wątki i motywy religijne są nośnikami znaczeń dla opowieści gier.

2.3. Gry *god-like*⁴⁹

Jest to określenie nie pojedynczej serii, ale całego gatunku gier, spośród którego możemy wymienić takich przedstawicieli jak np. *Populous*⁵⁰, *Black&White*⁵¹ albo *Godus*⁵². Co ważne, zupełnie inaczej niż w przypadku określenia *heroes-like*⁵³, które wskazywało na podobieństwo w mechanice różnych gier - w tym przypadku o przynależności do gatunku decyduje raczej poruszana w opowieści gry tematyka⁵⁴. Co szczególnie ciekawe wszystkie trzy wymienione przeze mnie serie są dziełem jednego (oznacza to, że pracował przy nich wszystkich jako projektant, nie stworzył ich bynajmniej samodzielnie) projektanta – Petera Molyneux. Gry te charakteryzują się bardzo dużym naciskiem na sprawczość gracza w świecie diegetycznym – poprzez możliwość zmieniania go w boski niemal sposób, ma on poczuć się niczym bóstwo decydujące o losach kolejnych krain. Efekt ten został osiągnięty poprzez bardzo konkretne rozwiązania w zakresie interfejsu oraz interaktywnych opcji dostępnych w czasie rozgrywki. Przede wszystkim, pomimo, że mamy tu do czynienia z

⁴⁹ Dosł. *Bogo-podobne*.

⁵⁰ *Populous*, Electronic Arts 1989; *Populous II: Trials of the Olympian Gods*, Bullfrog Productions 1991; *Populous: The Beginning*, Bullfrog Productions 1998.

⁵¹ *Black&White*, LionHead Studios 2002; *Black&White 2*, LionHead Studios 2005.

⁵² *Godus*, 22cans 2013.

⁵³ Nazywa się tak gry zbliżone sposobem rozgrywki do słynnej serii *Heroes of Might and Magic* (*Heroes of Might and Magic*, New World Computing 1995).

⁵⁴ Pod względem mechaniki do serii *Black&White* znacznie bardziej podobny jest np. *Dungeon Keeper* (*Dungeon Keeper*, Bullfrog Productions 1997) niż *Populous*, a jednak to ten ostatni jest uznawany za grę *god-like*.

grami strategicznymi, kamera przedstawia świat z pierwszej osoby – wraz z jej przesuwaniem czy obrotami, przemieszczamy też „boskie spojrzenie”. Co ciekawe, ta obserwacja pozostaje właściwa nawet w grze *Populous: The Beginning*, mimo, iż w tej grze istnieje wyraźny awatar gracza – postać kapłanki, która dąży do apoteozy. Wskazuje na to otwarty i przejrzysty charakter planszy gry, po której możemy do woli wodzić wzrokiem, nie skrępowani zaczernionymi obszarami czy tzw. mgłą wojny⁵⁵. Kamera nie tylko nie jest przywiązana do osoby kapłanki, ale wręcz często kontrola nad nią jest odbierana graczowi, by pokazać mu kolejne wyzwania i cele do osiągnięcia. Fokalizator jest tu wyraźnie zewnętrzny wobec tej postaci, mimo, że pobieżnie przedstawiona w pozaludycznych animacjach opowieść, wskazuje ją jako protagonistkę.

2.3.1 Gry Petera Molyneux

We wszystkich trzech wzmiankowanych seriach gracz wciela się w rolę opiekuna pewnej populacji, który/a jest w niej określana jako bóstwo (choć nie zawsze np. w przypadku wspomnianej kapłanki, celem i życiowym pragnieniem bohaterki jest dopiero stać się bóstwem). We wszystkich też trzech seriach narracja tekstowa zdecydowanie ustępuje części audiowizualnej oraz mechanicznej. Nie otrzymujemy w nich dokładnych opisów naszych zadań, ani też szerokiego tła. Przeciwnie - otrzymujemy do dyspozycji dziewiczy, nieskalany cywilizacją ani też naszą "boską" ręką świat, który możemy do woli kształtować, dostosowując go do potrzeb naszych wyznawców.

Gry te łączy też minimalistyczny interfejs, zmniejszany w każdej kolejnej produkcji – pierwsza część serii *Populous* prezentowała graczom interfejs obejmujący większość obszaru ekranu, w trzeciej części zaś była to jedynie niewielka nakładka z lewej strony. W serii *Black&White* wiele poleceń mogliśmy wydać poprzez odpowiedni ruch myszką, bez konieczności sięgania po mechanizm nakładkowy. Celem stopniowego zmniejszania interfejsu, poza oczywistą chęcią uczynienia gry przejrzystą i atrakcyjną, zapewne było zwiększenie wrażenia boskości awatara/protagonisty. Wcielanie się w rolę boga, niezależnie od umowności świata diegetycznego, nie jest łatwe do przedstawienia, być może szczególnie w medium audiowizualnym. Narracja tego typu wymagała oddania w ręce graczy symulatora, który da im wrażenie potęgi i wszechmocności, mimo wszystko stawiając przed nimi wyzwania – gdyż zgodnie z myślami Rapha Kosterera, gra przestaje być grą, gdy nie mamy już

⁵⁵ Ang. *Fog of war* – pojęcie związane z grami strategicznymi, zwykle określające szare zaciemnienie obszarów, które aktualnie nie są widoczne jednostkom, które kontrolujemy w grze.

w nich niczego do nauczenia się. Stąd rozgrywka musi przedstawiać sobą pewną trudność, która jednak, dla zachowania spójności wrażenia i narracji, nie może poddawać w wątpliwość boskości głównego bohatera. Efekt ten osiągnięto poprzez kontrast, zarówno wizualny jak i mechaniczny, pomiędzy bogami – protagonistą oraz ew. jego przeciwnikami, a ludźmi – wyznawcami tych bóstw. Ci ostatni przedstawieni są jako bardzo niewielkie, półnagie postacie, których animacje wskazują na stosunkowo wysoką bezradność w wielu trudnych sytuacjach. Często w obliczu zagrożenia sterowani przez program gry ludzie chwytają się za głowy lub biegają w kółko, ogarnięci paniką. W opozycji do nich, bóstwa lub ich przedstawiciele, prezentują zupełnie inny wizerunek. Wzmiankowana kapłanka jest odrobinę większa od wszystkich innych postaci, a animacje jej ciała wyraźnie wskazują na poirytowanie, a nawet znudzenie otoczeniem – nawet gdy znajduje się w ogniu bitwy. W serii *Black&White* nie zobaczymy awatarów bóstw – ani protagonisty, ani jego wrogów, ale każde z bóstw ma przypisanego do siebie chowańca. Są to olbrzymich rozmiarów zwierzęta, których przedstawienie odstaje również od obrazu poddanych bohatera-boga. W zależności od tego jak gracz je traktuje, przyjmą one formę radosną i promienną lub straszną i groźną, co stanowi ciekawy wizualny opis moralnej oceny poczynań protagonisty. Niezależnie od tego jaki humor i wygląd przybierze nasz chowaniec, wyraźnie będzie odstawał, tak kształtem jak rozmiarem, od zwyczajnych ludzi. Jako element boskiego jestestwa, którego poczynaniami steruje gracz – swoiste przedłużenie jego obecności w świecie diegetycznym, kontrastuje on z wyznawcami, których słabość i kruchość stanowi o jego sile.

W serii *Black&White* pojawia się też interesujący narracyjnie element interfejsu – kursor myszy, za pomocą którego wpływamy na świat diegetyczny, przyjmuje kształt wielkiej dłoni. Może ona służyć do tworzenia, niszczenia, podnoszenia naszych wyznawców a nawet do wymierzania im karzących razów. Podobnie możemy za jej pomocą wchodzić w interakcję z boskim chowańcem np. głaszcząc go. Co ciekawe dłoń jest wielka jedynie wobec niewielkich rozmiarów wyznawców, w odniesieniu do całości ekranu gry pozostaje naprawdę niewielka, co znowu podkreśla skalę boskiego spojrzenia na świat diegetyczny. Taki element interfejsu pojawił się wcześniej w grze *Dungeon Keeper*, również zaprojektowanej przez Molyneux. W niej gracz wcielał się w wyraźnie negatywną postać Władcy Zła, która z pewnością posiadała boskie konotacje, jednak pozwolił sobie ich tu nie rozważać.

Opowieść dwóch omawianych serii wyraźnie wskazuje osobę narratora – postać. W przypadku gry *Populous: The Beginning* jest to wspomniana już kapłanka, która opowiada własną historię w czasie teraźniejszym, zaś w serii *Black&White*, jest to jeden z wyznawców

boga-bohatera gry, który opowiada o nim swojemu potomstwu. W obu przypadkach taki sposób narracji występuje jedynie w pozaludycznych wprowadzeniach, zaś w samej rozgrywce interfejs zwraca się do gracza w drugiej osobie, wyraźnie wskazując, że to jego decyzje i wolna wola pozostają kluczowe dla dalszego rozwoju historii. Obie serie stawiają przed graczem bardzo konkretne zadania, jednak wspomniane poczucie wolności i posiadanej potęgi towarzyszy graczowi przez cały proces gry. To jego decyzje kształtują focalizację oraz świat diegetyczny. Często zupełnie dosłownie, gdyż obie gry umożliwiają zmienianie ukształtowania terenu poprzez wypiętrzanie lub obniżanie poziomu gruntu, co może prowadzić do powstania łańcuchów górskich czy powodzi.

W obu przypadkach fabularny aspekt narracji pozostaje niezwykle płytki, gdyż jako bogowie, lub dążący do boskości, protagoniści nie cenią interakcji i relacji z np. ludźmi, z kolei inne napotkane bóstwa występują raczej jako potencjalne zagrożenie niż bohaterowie fabularni. Cel w obu przypadkach jest bardzo jasny i określony od samego początku – osiągnąć boskość lub poprowadzić swój lud ku wielkości. Co ciekawe, w każdym przypadku pojawia się też narrator zewnętrzny – pomocnik, który pomaga graczowi obsłużyć interfejs oraz przekazuje mu kolejne cele do wykonania. Takie rozproszone źródła narracji służą tworzeniu wrażenia, iż postać gracza, czy też boga-awatara, którego poczynaniami gracz steruje, znajduje się nie tylko w centrum narracji, ale dosłownie w centrum świata, który tworzy się wokół niego. Patrząc na to od strony technicznej – silnika graficznego, jest to prawda, choć nie jest to wcale unikalne dla tego rodzaju gier.

We wszystkich wspomnianych tu seriach funkcjonuje też opcja boskich interwencji – czarów, których działanie posiada wyraźny wpływ na świat diegetyczny i jest, z punktu widzenia zwykłych jego mieszkańców, niezwykle potężne. Są to zarówno błyskawice czy kule ognia, jak i biblijne plagi w postaci np. roju owadów. Efekty audiowizualne, które im towarzyszą są bardzo kontrastujące ze spokojnym, sielankowym niemal charakterem uniwersum gry, co znowu dobitnie podkreśla nadnaturalny charakter tych interwencji, a przez to niezwykle rolę protagonisty w otaczającym go świecie. Co ważne, za pomocą swoich mocy protagonista może pomagać ludziom, którymi się opiekuje albo szkodzić ich wrogom, nie jednak nie zabrania mu ciskania kulami ognistymi we własnych wyznawców, czy też burzenia ich domów za pomocą trzęsień ziemi. Nie jest to opłaczalne postępowanie z punktu widzenia gry, rozumianej jako wyzwanie, jednak stwarza niepowtarzalne wrażenie, że cały świat diegetyczny pozostaje na łasce boga-awatara, a poprzez niego na łasce samego gracza.

Gry te umożliwiają też konwertowanie wyznawców innych bóstw, czy też nieznaną religii „dzikich” w przypadku *Populous: The Beginning*. Dzieje się to za sprawą działań samych ludzi, na których życie gracz może wpływać, jednak nie posiada nad nimi wyłącznej kontroli. Pozwala to na stworzenie wspomnianego wcześniej wyzwania – działania jakie podejmuje gracz mają wpływ na świat i jego mieszkańców, jednak oni również mają wpływ na znaczenie i potęgę kierowanego przez gracza bóstwa. Takie właśnie umiejscowienie pozycji gracza pomiędzy bóstwem, a jego wyznawcami sprawia, że gra oferuje poczucie potęgi, jak również adekwatne do niej wyzwanie.

Gry te są relewantne dla moich rozważań także z uwagi na konflikt idei jedno i wielobóstwa - wyznawcy boga, w którego wciela się gracz, muszą w nich walczyć z wyznawcami innych bogów - konkurencyjnych wobec gracza. Gracz ma w nich do dyspozycji cały arsenał możliwości manifestowania swoich mocy i swego istnienia. Rywalizujący z graczem bogowie mają jednak równie potężne możliwości. Prezentowana w tych grach wojna religijna nie ma zatem charakteru walki monoteistycznej wizji świata z wielobóstwem, ale wprost rywalizacji plemion akceptujących, bo widzących je na własne oczy przecież, istnienie innych bogów, o to czyje bóstwo jest silniejsze.

2.3.2. Sacrifice

Ciekawą refigurację stworzonego przez Petera Molyneux modelu stanowi gra studia Shiny Entertainment – *Sacrifice*⁵⁶. Pomimo wielu różnic, zarówno w sferze audiowizualnej, narracyjnej jak i ludycznej, pozostaje ona niezwykle podobna do rozgrywki w np. *Populous: The Beginning*. Jej opowieść stanowi też ciekawe rozwinięcie, a być może intertekstualny metakomentarz do całego gatunku „boskich” gier.

Gra posiada wyrazistego protagonistę – Eldreda, który jest czarnoksiężnikiem i uciekinierem ze świata, którym niegdyś władał. Gra oferuje bardzo wyrazisty wątek fabularny, a wiele aspektów technicznych rozgrywki – kształt interfejsu, kamera oraz mechaniki, na których opiera się ludonarracyjna część gry, służy powstaniu spójnej prezentacji świata diegetycznego, gdzie bohater zostaje rzucony pomiędzy skłóconych i skorych do walki bogów. To właśnie jest podstawowa różnica pomiędzy *Sacrifice*, a wspomnianymi tytułami – protagonista kierowany przez gracza służy wybranym przez siebie bóstwom, nie jest jednym z nich. Pomimo tego, formuła rozgrywki bardzo przypomina powyższe gry, wyraźnie podkreślając rolę bohatera w egzekucji boskich wyroków. Gracz

⁵⁶ *Sacrifice*, Shiny Entertainment 2000. Tytuł gry można przetłumaczyć jako *Poświęcenie* lub *Ofiara*.

dysponuje tu podobnymi mocami, przy okazji obsługując charakterystyczną gospodarkę dusz – pokonani wrogowie oddają je i pod postacią człekokształtnych znaczników czekają one na protagonistę i jego sługę - pocieszną kreaturę z urządzeniem przypominającym odkurzacz, które pochłania wrogie dusze. Służą one w grze, obok energii magicznej, jako jeden z dwóch surowców – wykorzystuje się je do powoływania do życia sług – potworów, które będą walczyć w imieniu swojego bóstwa. Protagonista przywołuje je na polecenie gracza, podobnie z pomocą odnawiającej się wciąż energii może korzystać z potężnych zaklęć. Aby jednak odsunąć od gracza ludonarracyjne poczucie boskości dokonywanych cudów, gra posługuje się zupełnie inną formą fokalizacji. Kamera tym razem jest zafiksowana na postaci protagonisty i umieszczona za jego plecami. Możemy ją do woli obracać i przybliżać, jednak nie możemy zobaczyć niczego, czego nie dostrzegłby bohater w swojej bezpośredniej bliskości. Teren jest też mocno pofałdowany, a większość pola widzenia przesłaniają nam wzniesienia – służy to oczywiście mechanice rozgrywki, ma też jednak niebagatelny wpływ na odbiór świata diegetycznego jako niezwyklej, nie poddającej się łatwo eksploracji krainie. W odróżnieniu zatem od przypadku kapłanki z gry *Populous: The Beginning*, wrażenie kontroli nad światem diegetycznym jest zminimalizowane poprzez fokalizację i wyraźne wyróżnienie awatara gracza. Podobną rolę odgrywa tu kolorystyka, służąca jako wizualny opis retoryczny – świat diegetyczny jest bajecznie kolorowy, na granicy męczącej pstrokacizny, zaś kontrolowany przez gracza protagonista pozostaje szaro-burą postacią, nie tyle kontrastującą co ginącą w kolorystycznym przepychu otoczenia. Jest też najbardziej antropomorficzną postacią w grze – pozostali bohaterowie i postaci niezależne mają bardzo finezyjne, często wprost dziwaczne kształty, nierzadko nacechowane humorystycznie (np. bóstwo powietrza przedstawione jest jako twarz namalowana na żółtym baloniku). Moim zdaniem ułatwia to identyfikację z protagonistą, który jako szary człowiek jest otwartą na wypełnienie treścią, poprzez utożsamienie z graczem. Kierując taką postacią o wiele łatwiej o zawieszenie niewiary i zagłębienie się w świat diegetyczny niż w przypadku bardziej skonkretyzowanych bohaterów, zwłaszcza z uwagi na formę jaką przyjmuje wątek fabularny gry.

Protagonista nosi imię Eldred a pozaludyczne, animowane wprowadzenie opowiada jego historię jako władcy, którego czarnoksiężstwo doprowadziło do zagłady świat, w którym panował. Jako uciekinier, bohater trafia do nowego uniwersum, w którym reprezentujący żywioły oraz siły kosmiczne bogowie kłócą się nie tylko o władzę nad światem i kolejne rzesze wyznawców, ale też obawiają się zdrady, która mogłaby doprowadzić ich ziemie do

smutnego losu ojczyzny Eldreda. Protagonista może związać się z każdym z bogów, uzyskując unikalne wątki fabularne – co ciekawe, nie jest to jednorazowa decyzja, gracz ma możliwość zmiany zawartego przymierza. Po każdej sekwencji włączonej – misji, w czasie której bieg fabuły zostaje zwolniony na rzecz opowieści, w charakterystycznej dla gier wideo retardacji, protagonista powraca przed oblicza bogów by ponownie dokonać wyboru. Wtedy też poszczególne bóstwa kłócą się, zabiegając o usługi Eldreda, oferując mu rozmaite wzmocnienia w jego prywatnych dążeniach. Co ważne, wśród bogów istotnie kryje się zdrajca, a relacje jakie nawiązuje protagonista z nimi oraz swoim doradcą – Mithrasem, tworzą interesujący i pełen napięcia wątek. Bogowie są tu niezwykle ludzcy, co jest ciekawym komentarzem do gier Petera Molyneux, w których właśnie ludzie – gracze, byli bóstwami. Są oni małostkowi, złośliwi i pełni obaw o przyszłość. Co ciekawe w związku z dokonywanymi ciągle wyborami, fabuła pozostaje w sferze ludycznej, a uczucie sprawczości nie opuszcza gracza ani na moment, co rzadko się zdarza w przypadku gier strategicznych. Bogowie posługują się kłamstwem, ukrywają rozmaite informacje i mają swoje sekrety, co nie tylko nadaje im ludzkich cech, ale ubogaca wątek fabularny, czyniąc z nich istotny element narracji. Co więcej ostatecznie okazuje się, że w grze występuje też kierujący się własnymi celami antagonist, który przez cały czas śledził poczynania głównego bohatera – w trakcie rozgrywki obaj mieli szansę stworzyć wyrazistą relację.

Główna mechanika gry, służąca wygrywaniu kolejnych scenariuszy, nawiązuje do tytułowego poświęcenia. Aby ukończyć misję, gracz musi doprowadzić protagonistę do ołtarza wrogiego bóstwa, a następnie złożyć na nim ofiarę z jednego ze swych sług – właściwego dla wybranego opiekuna. Jest to motyw wyraziście nawiązujący do kwestii religijnych, jednocześnie podkreślając szczególną pozycję protagonisty, który nie występuje w barwach (ani kształtach) żadnego z walczących bóstw. Bohater jest jedynie przybyszem z odległego świata, który służy wybranemu bóstwu, jednak go nie wyznaje. Na jego oczach bowiem innych wyznawców spotyka ponury los. Sami bogowie jednak są bez Eldreda niemal bezsilni – opowieść gry, ani fabuła nie potoczą się, dopóki nie wybierze on jednej ze stron konfliktu, a możliwość decydowania o tym, oddana została w ręce gracza. W obrębie gry rozróżniono wyraźnie sferę, w której pojawiają się fabularne interakcje oraz tą, w której nie ma na nie miejsca – podczas poszczególnych scenariuszy kierujemy zastępami sług i przywołanych kreatur, które nie funkcjonują w opowieści gry jako aktorzy czy nawet postaci – są jedynie środkiem do celu, jakim jest utwierdzenie relacji z konkretnym bóstwem. Ostatecznie fabuła gry prowadzi do konfrontacji z antagonistą, po której bohater-podmiot

otrzymuje ostateczny wybór – pozostać wyznawcą jedyne boga, który przetrwał konflikt lub odejść w poszukiwaniu nowego domu. Ludyczne kształtowanie narracji – w oparciu o znaczące wybory gracza, pozostaje dominujące do samego końca rozgrywki.

2.3.3. Podsumowanie

W opowieściach gier religie politeistyczne, a szczególnie ich henoteistyczny wariant, występują wyraźnie częściej niż wątki monoteistyczne. Nawet walcząc w imię swego pojedynczego boga, cyfrowi bohaterowie są świadomi i akceptują istnienie innych bóstw - to im właśnie wypowiedzieli wojnę. Takie podejście jest mocno zakorzenione w potrzebie tworzenia wrażenia wpływu gracza na przedstawiony w grze świat, a przez to na opowieść tekstu gry. Z powodu istnienia interfejsu, dającego graczowi niemal boskie możliwości (takie jak np. kontrola nad czasem - może grę przecież wyłączyć lub zatrzymać w dowolnym momencie. Zwykle może też cofać się w czasie - odtwarzając zapisany, wcześniejszy stan rozgrywki), trudno jest ograniczyć rolę gracza w opowieści do kontrolowania prostego śmiertelnika, walczącego np. w imieniu jedyne, transcendentne bóstwa. Postaci awatarów graczy zwykle są dla przedstawionego w grach świata wyjątkowe, pełniąc rolę mesjańskie wobec zagrożonego zagładą uniwersum – co ciekawe, jak widać na przykładzie *Sacrifice*, wyjątkowość może być podkreślana poprzez kolory stonowane i nie rzucające się w oczy. Sprawia to, że przedstawieni w grach bogowie stają się niemal dosłownie podlegli decyzjom gracza, starając się wręcz o jego przychylność - tylko on bowiem może zmieniać świat gry, którego oni przecież są częścią – co świetnie wpisuje się w potrzebę ludycznej realizacji wątków fabularnych i narracji w ogóle, poprzez nadanie wyborom gracza wagi i wyraźne przedstawienie ich skutków. Wspaniale pokazali to, w nieco krzywym zwierciadle, twórcy gry *Sacrifice*, w której bohater gracza spotyka cały panteon walczących ze sobą, komicznych w kształcie i usposobieniu bóstw, które starają się o jego pomoc, przekupując obietnicami i darami, czyniąc kierowanego przez gracza bohatera metamedialnym bóstwem. Pojawia się tu interesująca kwestia co do „prawdziwości” religii wyznawanych przez mieszkańców cyfrowych światów – czy walkę bóstw w grach można rozumieć jako dążenie politeistycznego panteonu ku monoteizmowi?

Ciekawym podsumowaniem stosunku twórców gier do idei monoteizmu w grach jest animowane wprowadzenie do gry *Settlers III*⁵⁷, w którym nienazwane bóstwo, występujące pod postacią świetlistej kuli przemawia do zgromadzonych bóstw z rzymskiego, egipskiego i

⁵⁷ *The Settlers III*, Blue Byte Software 1998.

chińskiego panteonu. Boska postać ruga najwyraźniej podlegających mu bogów, sugerując, iż nie wystarczająco dbają o swych wiernych, przez co ci mogą zwrócić się ku monoteizmowi, który z jakiegoś powodu przepelnia serca bogów trwogą i motywuje ich do cięższej pracy na rzecz śmiertelników. Muszę jednak podkreślić, że całość fabularnej części narracji tej gry przedstawiona jest jako pozaludyczna animacja, przez co można ją właściwie określić jako odrębny, nieinteraktywny tekst w strukturze gry.

Gry *god-like* pozostają gatunkiem stosunkowo nielicznym i choć kilka z wymienionych gier odniosło spektakularny sukces rynkowy, ostatecznie nie jest to nisza ciesząca się obecnie dużą popularnością. Wynika to być może z relatywnej słabości rynku gier strategicznych w ogóle, jednak na potrzeby mojego rozpoznania pragnę zaproponować tezę, iż gracze o wiele chętniej widzą religię jako motyw lub element tła wątku fabularnego, nie zaś podstawę całej narracji.

2.4. Instytucje religijne

Instytucjonalizacja religii jest procesem obejmującym przede wszystkim obiektywizowanie kodów interpretujących przeżycia i fakty religijne. Oznacza to dążenie do zaniku różnorodności przeżyć religijnych, ich systematyzację i klaryfikację. W tym znaczeniu, instytucjonalizacja religii jest procesem pożądanym i obecnym niemal we wszystkich fikcyjnych konstrukcjach religijnych oraz światach fantazy, nie tylko growych, ale też literackich, i filmowych. Wynika to z trudności jaką byłoby przekazanie stworzonej na potrzeby wymyślonego świata religijnej konstrukcji, gdyby mieszkańcy owego świata nie byli co do niej zgodni. Motywowane ciekawością bohatera opisy nie powinny być dla gracza mylące ani wzajemnie sprzeczne, przynajmniej niezbyt często, gdyż nie spełnią swojej funkcji – referencyjno-retorycznej. To właśnie ekspozycja informacji o przemierzanych krainach jak i ukształtowanie poglądów gracza na konkretne kwestie, pozostają najważniejszym zadaniem wypowiedzi bohaterów pobocznych np. w grach fabularnych. Oczywiście nie oznacza to, że nie mogą istnieć herezje czy odmienne poglądy religijne, jednak ich liczba musi być poważnie ograniczona z uwagi na percepcję odbiorcy danego tekstu kultury. Nie może on otrzymywać np. od każdej napotkanej w grze czy powieści postaci, odmiennej i zupełnie oryginalnej wizji życia duchowego. Takie uniwersum nie tylko bardzo utrudniałoby umieszczenie w nim koherentnej fabuły, ale także byłoby irytująco niespójne utrudniając np. dokładne zapoznanie się z nim. Co więcej, zgodnie z postulatem Jenkinsa, współczesne

opowieści pełnią też funkcję źródeł cytatów i informacji, które powinny być możliwe do uporządkowania w encyklopedycznej formie – np. jako internetowa baza wiedzy. Stąd np. dane dotyczące konkretnego wyznania zwykle przedstawiane są jako spójna konstrukcja. Uporządkowany pogląd, czy w ogóle wiedza, na kwestie wiary lub religii zwykle łączą się zaś z jej instytucjonalizacją.

Nie oznacza to jednak, że instytucjonalizacja religii jest ukazywana przez twórców gier jako proces pozytywny. Oprócz bowiem wspomnianej obiektywizacji, której sami dokonują na potrzeby tworzonych przez siebie społeczności, instytucjonalizacja jak sama nazwa wskazuje obejmuje również powstanie instytucji religijnych, które mogą być ukazywane w dowolnym świetle, niezależnie od religii jaką reprezentują. O ile zatem istnienie świętego kosmosu, przejrzystego i prostego do wytłumaczenia, jest dla światów *fantasy* nie tylko pożądane, ale wręcz oczywiste, o tyle np. instytucje kościelne mogą funkcjonować niemal w całkowitym oderwaniu od owych koncepcji, zajmując się właściwie wyłącznie przyziemnymi sprawami.

Podobnie jak w przypadku literatury *fantasy*, opowieści gier wideo potrzebują wyrazistych i łatwych do oznaczenia antagonistów. W roli tej doskonale odnajdują się rozmaite instytucje religijne, będąc niemal klasycznym w fantastyce przykładem instytucji złych i skorumpowanych. Nie wiąże się to zwykle z oceną religii czy duchowości jako zjawisk negatywnych, instytucje religijne są tu wręcz odzierane z duchowości, koncentrując się na kwestiach materialnych, co poprzez kontrast pozwala pokazywać antagonistów jako czyniących rzeczy niezgodne z naturą czy przeznaczeniem. Nie oznacza to, że nie możemy spotkać religii złych czy np. wychwalających entropię, jednak te z kolei są prezentowane bez wspomnianego kontrastu - kapłani, których prawdy wiary nakazują im czynienie zła, są w grach najbardziej oddanymi swym przekonaniom spośród duchownych.

W wielu przypadkach możemy zaobserwować instytucje religijne jako agendy polityczne i administracyjne, niemal oderwane od duchowości, którą w danej opowieści reprezentują mistycy lub np. protagonista. Co ważne dla moich rozważań, wyrazistą oraz opiniotwórczą narrację na ten temat możemy znaleźć w grach zarówno na poziomie światoopowieści jak i fabuły, co postaram się przedstawić na poniższych przykładach.

2.4.1. Diabło

Jak wspominałem już wcześniej, akcja pierwszej części tej serii rozgrywa się wewnątrz potężnej katedry w wiosce Tristram. Wiele szczegółów dotyczących historii przedstawionej w pierwszej części możemy jednak poznać dopiero w trzeciej grze, gdzie mamy możliwość zwiedzenia nie tylko wioski i katedry, ale ich najbliższej okolicy. Traktując narracje wszystkich tekstów kultury umieszczonych w tym uniwersum jako jedną, transmedialną opowieść, możemy poznać historię kościoła Zakarum - wyznawanej w tym świecie największej religii, zwanej też wiarą światła, i jego potężnej katedry w Tristram.

W powieściach z serii *Wojna Grzechu*, Richard Knaak przedstawił ideę instytucji kościelnych jako z gruntu skorumpowaną i obcą naturze człowieka. Co ważne odniósł to twierdzenie nie tylko do konkretnych, zwalczanych przez bohaterów powieści kościołów anielskich i demonicznych, ale także do neutralnych religii przyrody i kultu przodków, do których główny bohater - Uldyzjan - miał się zwracać bezskutecznie o pomoc, gdy zaraza zabierała jego najbliższych. O tym, że uczyniło to z niego radykalnego wroga wszystkich religii dowiadujemy się już na samym początku opowieści, zaś przez wszystkie trzy części serii wraz z towarzyszami zwalczą on anielskie i demoniczne wpływy ogniskujące się w materialnym świecie pod postacią kościołów Światła i Trójcy.

Akcja gier wideo rozgrywa się wiele lat po wydarzeniach ze wspomnianej powieści, zaś przedstawiona w nich ludzkość powróciła do oddawania czci światłu i aniołom (kult demonicznej trójcy odrodził się w postaci sekt i tajemnych kultów, jednak bez zorganizowanej instytucji). Jednym z gorliwych wyznawców owej wiary był Leoryk, szalony król, który ustanowił Tristram stolicą swego królestwa. Historia ta może dziwić, gdy uświadomimy sobie, iż Tristram to w istocie kilka drewnianych chat pośród pól, jednak na pierwszy rzut oka możemy zobaczyć, jaki budynek dominuje architektonicznie w okolicy. Nad wioską majestatycznie wznosi się potężna katedra światła, którą objął opieką duchowy przewodnik króla, arcybiskup Lazarus. W kolejnych częściach gry dowiedzieć się możemy, iż to nie Leoryk zbudował tę potężną świątynię, ale przeciwnie - wybrał jej okolicę na centrum administracyjne swego królestwa właśnie z jej powodu. Była ona opuszczona i dopiero Lazarus miał otworzyć jej zawarte od wieków wrota.

W pierwszej grze z serii spotykamy Lazarusa jako ostatnie wyzwanie przed zstąpieniem w najgłębsze otchłanie piekieł – bezpośrednio poprzedza on samego Diabło w

roli tzw. bossa⁵⁸. Oczywiście program gry nie pozwala graczowi na wejście z nim w inną interakcję niż walka, jednak jego otoczenie stanowi świetną płaszczyznę narracyjną. Towarzyszą mu hordy wyuzdanych sukubów – żeńskich demonów o wyraźnie kipiącej seksualnością powierzchowności (cokolwiek wulgarnej), zaś walkę poprzedza złowieszcza wypowiedź kapłana, iż wszystkie starania protagonisty są jedynie marnotrawstwem sił i czasu, gdyż dzięki jego zmyślności jest już za późno by kogokolwiek uratować. Walka z Lazarusem jest, zgodnie z zamysłem twórców mechaniki gry, niezwykle trudna a on sam, jako ostatni śmiertelnik na drodze do piekieł, wyobraża najgłębszą otchłań w jaką może się stoczyć człowiek.

Dopiero narracja trzeciej części serii opowiada historię opętania Lazarusza przez czające się w katakumbach katedry zło. Następnie za jego podszeptem do podziemi zszedł syn władcy - Albrecht. Oszalały z rozpacz po jego zaginięciu Leoryk wyruszył do katakumb wraz ze swymi rycerzami, gdzie został zmasakrowany przez przebudzone demony i dopiero siła oręża kierowanego przez gracza bohatera, protagonisty pierwszej części serii, oczyściła katedrę z plugawego zła. Te informacje otrzymujemy zarówno w formie pozaludycznych animowanych scen i zwokalizowanych pamiętników, ale także jako grywalną sekwencję, w której awatar gracza może się zmierzyć z samym Leorykiem. Przedstawiony jako olbrzymi szkielet, oszalały z rozpacz nawet po śmierci, nawiedza sale katedry w Tristram zarówno w pierwszej jak i trzeciej części gry. Walka ta, w odróżnieniu od pojedynku z Lazarusem, nie jest szczególnie wymagająca – co wskazuje na brak demonicznych powiązań upadłego władcy, który jest jedynie pogrążony w szaleństwie i bólu – nie zawarł paktu z siłami piekieł.

Co ważne dla moich rozważań - święte symbole oraz aura świątyni nie są żadną przeszkodą dla złych sił - przeciwnie, demony zagnieżdżają się właśnie w samym sercu kościoła. W grze nie mamy też możliwości spotkania kapłanów Zakarum - kościoła światła, poza właśnie Lazarusem przemienionym w potwora. Co do samego arcybiskupa otrzymujemy co prawda informację, iż został on zwiedziony przez demoniczne siły, jednak jest on jedną z najmroczniejszych postaci tej opowieści. Nie znajdziemy też w opowieści gry odkupienia dla grzeszników czy opętanych. Aby wygnać zło z ciała królewskiego syna Albrechta, protagonista musi je uśmiercić, co zostało ludonarracyjnie przedstawione jako walka z wcieleniem samego Diabła – finałowa scena pierwszej części serii.

⁵⁸ Nazywa się tak powszechnie najtrudniejszych przeciwników, których pokonanie wyznacza wyraźny postęp w rozgrywce.

Co znamienne, pozytywne postaci, które służą podmiotowi jako wzmocnienia w jego zadaniu – wątku głównym fabuły, to przede wszystkim postaci mistyków - mędrzec, członek tajemnego zakonu Horadrimów, Deckard Cain oraz czarownica Adria. Obie te postaci, choć Adria w trzeciej części gry okazuje się być jednak przeciwniczką protagonisty, charakteryzuje gnostycki stosunek do spraw duchowości, którą badają one jako wiedzę - naukę o aniołach, które są dla nich taką samą częścią świata jak śmiertelnicy. Dostęp jednak do tej tajemnej wiedzy ograniczony jest do garstki wybrańców, godnych poznania tak ważkich informacji. W tym miejscu pragnę wyraźnie zaznaczyć, że jakkolwiek postaci te są bardzo ważne, tak dla światopowieści Sanktuarium, jak i fabularnych wątków wszystkich trzech gier, pozostają one pozaludyczne w zakresie narracji. Fabuła gier z serii *Diablo* pozostaje liniowa, jak nazwali by to pracownicy mediów z branży gier, co oznacza wprost, że jej bieg nie zawiera żadnych decyzji do podjęcia, nawet w postaci węzłów czy rozgałęzień jakie spotykamy w bardzo wielu innych tytułach. Narracja ludyczna jest w tych grach niemal wszechobecna, jednak zatrzymuje się na poziomie opowieści – bohaterowie i ich relacje, jakkolwiek bardzo interesujące, pozostają poza sferą kontroli czy nawet subtelnego wpływu gracza.

Duchowość w uniwersum *Diablo* nie jest pod żadnym względem negatywna, funkcjonuje jednak w oddzieleniu od instytucji kościelnych, do tego stopnia, iż w żadnej części serii nie mieliśmy możliwości gry postacią kapłana, który reprezentowałby dobry, zatroskany o losy świata kościół. Wyjątek stanowią tu jednak instytucje zakonne - często prezentowane w światach fantasy jako krystalicznie dobre. W serii *Diablo* mamy możliwość wcielenia się w postać zakonnego rycerza aż dwukrotnie - w części drugiej, gdzie możemy poprowadzić do boju postać paladyna, oraz trzeciej, gdzie pokierować możemy identyczną niemal postacią Krzyżowca, reprezentanta bliźniaczo podobnego zakonu. Obie te instytucje przedstawione są jako walczące w słusznej sprawie, pełne oddania idei dobra i sprawiedliwości. W mechanice gry obie postaci mogą się zwrócić o pomoc do wyznawanej przez siebie światłości - niebios, którą zaraz też otrzymują w postaci np. słupa światła niszczącego kolejne fale przeciwników. W odróżnieniu jednak od postaci kapłana, święci rycerze skupieni są na obronie wiary, nie zaś na jej krzewieniu, tym samym ukazywani są w wyłącznie dobrym świetle. Nie znajduje to też żadnego odzwierciedlenia w biegu wątku fabularnego – postaci nekromanty czy barbarzyńcy ratują Sanktuarium w identyczny sposób co paladyn. W światopowieści ci święci wojownicy występują też w oderwaniu od swych zakonów – instytucji rzekomo stojących za nimi. Dobre instytucje są zatem nieobecne nawet

w ludycznej opowieści, występując jedynie w pozaludycznym, tekstualnym wprowadzeniu do gry, tym samym brak ich w rozgrywce rozumianej jako proces interaktywny.

2.4.2. Disciples

Bardzo podobnie wygląda przedstawienie instytucji religijnych w serii *Disciples*. Funkcjonujący w uniwersum tych gier kościół Wszechojca, jest instytucją potężną i nadmiernie rozrośniętą, zaś jego hierarchowie konkurują z cesarzem o władzę polityczną. Zarówno w drugiej jak i trzeciej części gry, przeciwnikami ludzkiego⁵⁹ protagonisty są wysłannicy kościoła - inkwizytorzy i łowcy czarownic. Ich motywacje są wyłącznie polityczne i niejasne, zaś pozytywne postaci, w tym nawet wysłanniczka samych niebios, są przez nich prześladowane pod pretekstem herezji i czarownictwa. Jako opozycja wobec skorumpowanego kościoła, w grze występują dobrzy i rycerscy arystokraci - przedstawiciele osłabionej władzy świeckiej. Wyrazem tej słabości jest nieobecność w ludonarracji i w ogóle w sferze interaktywnej rozgrywki, osoby cesarza – władcy przemierzanych krain, którego pozaludyczne wstawki tekstualne opisują jako schorowanego starca, podatnego na manipulacje ze strony agentów kościoła.

Seria *Disciples*⁶⁰ to gry strategiczne - gracz obejmuje w nich kontrolę nad wieloma jednostkami, co pozwala nam porównywać także ich wizualne i mechaniczne narracje. Podobnie jak w poprzednim przykładzie, także w *Disciples* spotykamy dobrych i pobożnych rycerzy zakonnych, paladynów i obrońców wiary, a także przedstawicielki zakonów żeńskich. Ich rolą jest uzdrawianie rannych jednostek oraz udzielanie im błogosławieństw, co wzmacnia np. siłę ich ataku. Od strony wizualnej – opisu, postaci uzdrowicielek oraz zakonnego rycerstwa przedstawione są jako niezwykle piękne, jaśniejące blaskiem (rycerz w toku rozwoju może nawet przemienić się w anioła). Łowcy czarownic i inkwizytorzy są zaś ukazani w mrocznych barwach – ubrani w ciemne, szkarłatne płaszcze, a ich twarze wykrzywia grymas niezadowolenia. Ta różnica podkreślona jest także w animacji i udźwiękowieniu - atakom rycerzy czy błogosławieństwom zakonnych sióstr towarzyszy blask oraz nierzeczywisty dźwięk przypominający grę kościelnych organów. Inkwizytor zarówno w drugiej jak i trzeciej części gry uzbrojony jest w maczugę, której ciosowi nie towarzyszy żaden "nadmaturalny" ozdobnik, poza głuchym i nieprzyjemnym tupnięciem, które nie może

⁵⁹ W obu grach możemy też rozegrać kampanię prowadząc bohaterów innych ras - np. krasnoluda lub elfa.

⁶⁰ *Disciples: Sacred Lands*, Strategy First 1999.

budzić pozytywnych skojarzeń. Taki opis znajduje wyraźne umotywowanie retoryczne – ma dać wyraz negatywnej roli jaką służy kościoła odgrywają w opowieści.

Wobec takich przedstawień zarówno w sferze fabularnej, jak i w narracji wizualnej, dźwiękowej i mechanicznej, trudno uciec od stwierdzenia, iż taki sposób przedstawienia instytucji kościelnych był zabiegiem celowym i przemyślanym, co dodatkowo podkreśla niemal idealne powtórzenie wszystkich wspomnianych wątków w drugiej i trzeciej części gry. Również w sferze fabularnej, jakkolwiek znowu niemal wyłącznie pozaludycznej – pozbawionej wpływu dokonywanych przez gracza wyborów, instytucje religijne i ich przedstawiciele okazują się kierować mrocznymi pobudkami, a nawet dosłownie w imieniu władców piekieł.

2.4.4. Pathfinder: Kingmaker⁶¹

Ta stworzona w oparciu o papierowe RPG *Pathfinder*⁶² gra wideo, stanowi bardzo interesującą propozycję dla badaczy narracji ludycznych. Powstała dzięki zbiórce na platformie Kickstarter, stanowi projekt nie tylko wyraźnie odmienny od klasyków gatunku, ale też bardzo ambitny. Ludonarracja rozgrywki zawiera nie tylko elementy światoopowieści, ale też wielowątkową fabułę, która nie została przedstawiona jako wyraziste węzły – rozgałęzienia, w których gracz ma możliwość dokonania wyboru. W całym procesie rozgrywki niemal na każdym kroku gracz ma możliwość decydowania o rzeczach, które chwilowo ubogacają treść opowieści, by ostatecznie mieć udział w kreowaniu sprawczości i immersji w fabularnym aspekcie gry. Wszystkie działania protagonisty mogą mieć wpływ na rozwój wypadków i relacje ważnych aktorów, a przynajmniej takie wrażenie buduje gra. Podejmowane decyzje – np. o okazaniu komuś łaski lub udzieleniu pomocy w opresji, odbijają się zarówno na reputacji protagonisty, tym jak odbierają go mieszkańcy okolicy, określają dostępne opcje w przyszłych konfliktach (dostępność konkretnych rozwiązań jest warunkowana przez charakter protagonisty) a wreszcie także relacje pomiędzy nim a jego towarzyszami – zakreślają możliwe interakcje, do jakich może dojść w przyszłości. Na pierwszy rzut oka gra przypomina takie serie jak *Baldur's Gate* lub *Pillars of Eternity*, lecz szybko wątek fabularny protagonisty prowadzi do utworzenia baronii, którą ma on zarządzać. Tym sposobem oprócz zwiedzania świata diegetycznego, walki i dialogów, zarządzania relacjami członków drużyny, gracz otrzymuje pokaźny zestaw mechanik pozwalających na

⁶¹ *Pathfinder: Kingmaker*, Owlcat Games 2018.

⁶² J. Bulhman, *Pathfinder. Roleplaying Game*, Redmond 2009.

tworzenie opowieści – dziejów całego państwa. Warto przy okazji wspomnieć, że wszystkie wymienione powyżej aspekty ludonarracyjnej rozgrywki oddziałują na siebie nawzajem, tworząc za każdym razem niepowtarzalną strukturę fabularną. Wszyscy napotkani towarzysze posiadają własne wątki fabularne, w których protagonista może wystąpić jako wzmocnienie, zaś wątek główny jest oddany do bardzo swobodnej manipulacji graczom. Wreszcie warto zauważyć, że całość narracji gry przeprowadzona jest w formie retrospekcji – kroniki, pisanej niemal na bieżąco przez jedną z bohaterek gry.

W tym miejscu pragnę wspomnieć jedynie o wątku pobocznym jednej z towarzyszek protagonisty – Valerie. Gracz ma szansę poznać ją niemal na samym początku rozgrywki i towarzyszy ona protagoniście przez większość gry (jeżeli gracz na to pozwoli – ma bowiem możliwość wyboru pomiędzy licznymi postaciami, które chcą należeć do drużyny protagonisty). W ludonarracyjnych dialogach, które prowokują konkretne wydarzenia w świecie gry, gracz może poznać historię życia Valerie. Co ważne, to czy w ogóle uzyskamy dostęp do tych opcji dialogowych, zależy wyłącznie od postawy protagonisty i wyborów, podjętych przez gracza w wielu konfliktowych sytuacjach. Relację z towarzyszką należy w tej grze stworzyć, a nie jedynie odczytać – jej dobry i praworządny charakter musi zostać wzmocniony podobnie umotywowanymi decyzjami, dopiero wtedy Valerie opowie protagoniście swoją historię. Gracz dowie się z niej, że losy kobiety od zawsze były determinowane przez niezwykle piękno jakim ma być obdarzona (jest to kategoria ocenna, jednak portret postaci, który mogą oglądać gracze ukazuje kobietę bez jakichkolwiek skaz na urodzie). Dzięki niej, a raczej z jej powodu, została przyjęta do zakonu rycerzy – czcicieli Shelyn, bogini piękna. Nie zgadzając się z ich poglądami oraz wściekła z powodu ignorowania jej własnych pragnień, Valerie uciekła z tej instytucji, porzucając też wiarę w bogów. Na tym właśnie etapie jej życia spotyka ją protagonista, jednak wraz z upływem czasu, przeszłość kobiety ją dogania w postaci jej dawnego mentora. Relacja pomiędzy nimi, do tego momentu pozaludyczna – zawarta we włączonych retrospekcjach tekstualnych, staje się obecna tak w ludonarracji jak i w wątku fabularnym Valerie. Gracz ma możliwość zdecydowania o tym jak potoczy się spotkanie towarzyszki z rycerzem – każda podjęta decyzja znajdzie odzwierciedlenie w przyszłych wydarzeniach i przyniesie zauważalne skutki. Szczególnie możliwość rozwiązania sporu poprzez pojedynek, którego losy są z kolei całkowicie uzależnione od stopnia rozwoju postaci Valerie. Jeżeli zmierzmy się z przeciwnikiem w późnej fazie gry, być może zdobędzie ona wystarczająco wiele doświadczenia, by pokonać go w walce. Jest jednak wielce prawdopodobne, że rycerz bogini

piękna pokona towarzyszkę głównego bohatera, zaś starcie pozostawi na twarzy Valerie wyraźną i szpecącą szramę. Jest to ciekawy zabieg, umieszczający skutki wydarzeń fabularnych w opisie, tworzącym narrację światopowieści, zaś negatywną rolę, jaką kościół Shelyn odegrał w losach Valerie gracz może od tej pory zobaczyć za każdym razem, gdy spojrzy na jej portret.

2.4.5. Podsumowanie

Instytucje religijne są zwykle przedstawiane w grach dwojako, zależnie od roli jaką spełniać mają w konstrukcji świata gry. W przypadku pomniejszych, opiekuńczych bóstw tworzących wspólne i obszerne panteony, są to zwykle instytucje bardzo skromne oraz przywiązane do zasad konkretnej wiary. Większość jednak podobnych instytucji spełnia konkretną funkcję w społeczności, ogniskując nie tyle wiarę co określoną dziedzinę życia w np. danej miejscowości. Niemal identycznie wygląda sytuacja z instytucjami zakonnymi, które co prawda są przypisane do znacznie mniej skonkretyzowanych i wielopłaszczyznowych bóstw, mają jednak określoną rolę do odegrania jako obrońcy wiary (rycerze zakonni) lub uzdrowiciele (siostry zakonne). Dopiero postaci wpisujące się w pełną społeczną rolę kapłana bóstwa monoteistycznego lub przynajmniej henoteistycznego, ukazane są zwykle w negatywnym świetle jako przesiąknięci zepsuciem, podatni na podszepty mrocznych sił obłąkańcy, będący często praprzyczyną problemów, których rozwiązywanie jest osią fabularną całej gry.

To rozróżnienie dobrze widać również na poziomie narracji – pozostające w tle, jako element opowieści, instytucje religijne mają do spełnienia konkretną funkcję – często występując jako np. mechanika uzdrowień w grze. Gdy jednak w fabule gry znajdzie się konkretna postać, reprezentująca interesy takiej instytucji, może łatwo zostać nacechowana negatywnie, jako wypaczająca ideały teoretycznie stojące za zorganizowaną religią. Warto w tym miejscu zauważyć, że te wartości pojawiają się w internalizacji treści, poprzez skojarzenia ze światem realnym – rzadko opisy czy bohaterowie gry wyliczają je eksplicytnie. Zakorzenie swoiście rozumianego „zawodu” nieszczerą postawą przedstawicieli instytucji religijnych, wydaje się bardzo mocne we współczesnej kulturze popularnej – do tego stopnia, że twórcy gier mogą oczekiwać konkretnego odczytania tworzonych opowieści. W tak przedstawionej, krótkiej charakterystyce nie sposób uciec od refleksji, iż przedstawiane w negatywny sposób instytucje religijne wzorowane są wyraźnie na instytucjonalnym kościele katolickim, a konkretnie jego świeckim kapłaństwie, zaś przedstawienia neutralne i

pozytywne wskazują na inne formy instytucjonalizacji religii jak np. życie zakonne (nawet rycerskie).

2.5. Wnioski

W powyższym rozdziale starałem się przedstawić zauważalne motywy religijne w narracjach gier. Czy są one dominujące w całym medium? Niestety nie sposób tego określić bez rozległych badań ilościowych, na które nie ma miejsca w tej pracy. Fakt jednak wielokrotnego powtórzenia wielu zaobserwowanych schematów, nie pozostaje bez znaczenia. W badaniu tak delikatnych kwestii jak treść religijna, należy jednak przede wszystkim unikać naginania rzeczywistości do metodologii⁶³. Dysponując jednak tak bogatym materiałem źródłowym, trudno nie pokusić się o jego podsumowanie - opowieść jest wszak przestrzenią poznawczą, prezentując nam ukryte i przekonfigurowane znaczenia podobnie jak sny, do których porównał zresztą gry wideo, w jednym ze swoich wykładów, prof. Jordan Peterson⁶⁴. Tym samym powyższe przykłady potraktować można jako swoisty przewodnik, choć niezbyt obszerny i wybiórczy w swym charakterze.

Co ważne, na przedstawionych przykładach widać poszczególne motywy zarówno jako elementy opisu – ekspozycji światów gier i fragmenty swiatoopowieści, ale także jako wątki, często bardzo istotne dla fabuły gier. Wędrowka dusz w grze *Sacrifice*, to jedynie skromna, ludonarracyjna mechanika, wykorzystująca ten motyw w sposób humorystyczny jako element rozgrywki. Łapanie w „odkurzaczu” a następnie wykorzystywanie do przyzywania kolejnych fal potworów dusze, w żaden sposób nie są istotne dla bogów, czy protagonisty (co samo w sobie stanowi interesujący komentarz dotyczący metafizyki w tym uniwersum). Wątki fabularne poszczególnych aktorów nie zauważają straszliwego losu sług i bestii walczących w konflikcie wyobrażonym jako rozgrywka, dusze są jedynie zasobem – surowcem, w wojnie wielkich, kosmicznych sił. Z kolei w grze *Planescape: Torment*, zagadnienie losu duszy i jej śmiertelności, jest w zasadzie istotą głównego wątku fabularnego, przy okazji stanowiąc motywację aktorów w wielu wątkach pobocznych. Warto w tym miejscu zauważyć, że z przedstawionych, jakkolwiek incydentalnych, przykładów wynika też,

⁶³ W kontekście analizy treści filmu pod tym kątem zob. M. Dąsal, "Czy androidy marzą o elektrycznym mesjaszu?" *Rozważania o nowej postaci dyskursu religijnego w mediach w oparciu o serial Battlestar Galactica "Re-Imagined"*, [w:] *Media a Religia*, pod red. I. Borkowskiego, B. Jastrzębskiego, D. Lewińskiego, Wrocław 2011, s. 264.

⁶⁴ Wykład jest dostępny w sieci - <https://www.youtube.com/watch?v=f-wWBG06a2w&t=3089s> (dostęp z dn.17.07.2017).

że im bliżej motyw znajduje się wątku protagonisty, czy w ogóle aspektu fabularnego, tym poważniej jest traktowany w opowieści gry.

Podobnie kwestie kosmologiczne, choć zwykle ich szczegółowy kształt znaleźć można poza samą ludonarracją (a nawet poza tekstem gry, w przypadku opowieści transmedialnych), również okazują się obecne w ludonarracji, zarówno na poziomie opowieści jak i fabuły. Nadają one kształt i wydźwięk przemierzonym przez bohaterów gier przestrzeniom – jak obszary piekieł i niebios w serii *Diablo*, a także motywują aktorów fabuły tych tekstów do konkretnych wyborów i działań. Przedstawienie planów w grze *Planescape: Torment*, a następnie przypisanie ich do konkretnych postaci, w tym również tych kontrolowanych przez gracza, pozwala rozwinąć prezentowane w nich w formie opisu znaczenia w motywacje aktorów fabuły. W sytuacji, w której to gracz kontroluje wybory, jakie podejmują w związku z tak wykreowaną motywacją, postaci aktorów, sprawia, że znaczenia te przeszczepiane są wprost na płaszczyznę interaktywną. Trudno oczywiście mówić o dosłowności wyboru pomiędzy dobrem a złem, jest to jednak unikalna okazja do wartościowania elementów narracji w procesie rozgrywki i internalizacji treści fabularnej – co może, moim zdaniem, stanowić o wyjątkowości narracji growych, pomiędzy innymi mediami. Uważam też, iż fakt, że obcowanie z treścią narracyjną kończy się tu często podjęciem decyzji, w oparciu o jej odczytanie, nadaje zupełnie nowy – ludyczny charakter również np. opisom referencyjno-retorycznym, które kształtują pojęcie i poglądy graczy o przemierzonym świecie diegetycznym. Tym samym poprzez rozciągnięcie procesu podejmowania decyzji na wszystkie elementy, które na decyzję tą mogą wpłynąć, mogę ocenić motywy religijne w grach jako elementy dynamicznej ludonarracji. W istocie gry nie są bowiem jedynie przedstawieniami wydarzeń, ale są wydarzeniami same w sobie⁶⁵ – gracz/odbiorca nie tylko obserwuje rozmaite wybory ale sam ich dokonuje, stąd wszystko co ma wpływ na ich podjęcie, oddziałuje na samą osobę gracza.

⁶⁵ J. Juul, *Half-Real*, London 2005, s. 133.

III. Analiza narratologiczna

Najistotniejszym dla mojego rozpoznania zagadnieniem pozostaje kwestia przystawialności kategorii narratologicznych do badania gier. Wykorzystane jako przykładowe nośniki znaczeń motywy i wątki religijne, służą tu jedynie za materiał badawczy pod kątem ich obecności w strukturze opowieści i fabuł gier oraz wpływu na te struktury. Ich wydźwięk czy odbiór w realnym świecie powinien pozostać poza moimi rozważaniami (wyjawszy oczywiście homologię pomiędzy nimi a strukturą logiczną z rzeczywistości percypowalnej przez czytelnika, co stanowi strategię interpretacyjną¹). Poniżej postaram się przedstawić kilka charakterystycznych dla gier, a obecnych w wybranych przeze mnie przykładach, schematów narratologicznych, wykorzystujących wspomniane wątki i motywy. Przede wszystkim jednak pragnę zaznaczyć, że istnieją wyraźne różnice pomiędzy nimi, a funkcjonującymi już w badaniach literackich propozycjami, co wynikać może zarówno z charakteru medium jak i zmieniających się na płaszczyźnie kulturowej trendów – współczesne powieści fantasy różnią się wyraźnie od tych sprzed stu lat, podobnie też gry jako stosunkowo nowe medium mogą odbiegać od standardów znanych z innych typów narracji. Poniżej postaram się przedstawić poszczególne elementy narracji omówionych w poprzednim rozdziale gier i poprzez uogólnienie lepiej obsadzić je w kategoriach literaturoznawczych.

3. 1. Wyróżniki opowieści growych

Opowieść odgrywa w przypadku narracji growych olbrzymią rolę, często możemy się nawet spotkać ze zdaniem, iż jest w istocie ważniejsza dla graczy niż fabuła². Bardzo istotnym dla twórców gier czynnikiem jest potrzeba utrzymania uwagi gracza³. Jakkolwiek w przypadku autorów tekstów literackich czy ekip filmowych, problem ten z pewnością również występuje, w kontekście gier możemy mówić o powszechnym wręcz problemie porzucania przez graczy tytułów, przed ich ukończeniem. Media branżowe wskazują, iż współcześnie gracze kończą jedynie co dziesiątą rozpoczętą grę⁴. Podczas moich badań miałem okazję zauważyć to zjawisko wielokrotnie – gry umieszczone na platformie Steam zwykle posiadają tzw. osiągnięcia⁵ - symboliczne odznaki cyfrowe za ukończenie konkretnego fragmentu gry

¹ M. Bal, op. cit., s. 184.

² S. Rogers, op. cit., s. 54.

³ O budowaniu angażujących mechanik w tekstach gier zob. J. McGonigal, op. cit., s. 245.

⁴ <https://kotaku.com/nine-out-of-10-will-not-finish-the-game-they-are-playin-5832450>

(dostęp z dn. 26.10.2020).

⁵ Ang. *Achievements*.

lub dokonanie czegoś w świecie diegetycznym. Wraz z odznakami, program platformy oferuje informację jaki procent graczy uzyskał to osiągnięcie – bardzo często już w pierwszych godzinach rozgrywki pojawiały się osiągnięcia wskazujące, że zaledwie kilkanaście procent graczy dotarło do tego miejsca. Przykładem może być tu gra *Pathfinder: Kingmaker*, w której do końca prologu historii dotrzeć miało niewiele ponad połowa graczy.

Zarysowany powyżej problem znajduje bardzo konkretne przełożenie na konstrukcje narracji w grach. Powinna ona pozostawać tajemnicza i zwodnicza, nie popadając jednak w niejasność, która mogłaby zostać odczytana jako objaw złego projektu. Niebagatelną rolę ma również do odegrania połączenie jej z rozgrywką, czyli wspomniana już wielokrotnie ludyczność narracji i jej związek z kwestią sprawczości w obrębie świata diegetycznego. Dokonania gracza muszą pozostać znaczące, aby zdecydował się na kontynuowanie rozgrywki – im bardziej polega ona na zaintrygowaniu odbiorców narracją, tym bardziej powinna ona skupiać się na wpływie decyzji samego gracza. Można to doskonale zaobserwować w przedstawionych przeze mnie przykładach – gry bardziej polegające na zręczności i prezentujące wiele scen akcji, często posiadają stosunkowo prostą relację sprawczości – jest tak w przypadku serii *Diablo* czy *Legacy of Kain*. Z kolei gry oferujące dużą ilość tekstualnej ekspozycji, w których rozgrywka polega na ostrożnym i przemyślanym działaniu, oferują znacznie bogatszy wpływ podejmowanych wyborów na świat diegetyczny – jak w przypadku gier *Planescape: Torment* lub *Pathfinder: Kingmaker*. Omawiam ten problem poza wymienionymi poniżej kategoriami, z uwagi, że nie istnieje on właściwie w przypadku innych mediów (a przynajmniej nie w tym kształcie). Ma on też znaczenie dla wszystkich wyliczonych poniżej kategorii.

3.1.1. Ekspozycja wprowadzająca

We wszystkich przedstawionych przykładach, gracz zostaje umieszczony w pełnym dziwów i elementów nadnaturalnych/niesamowitych świecie diegetycznym. Wrażenie szoku i problem z odrzuceniem zawieszenia niewiary w takiej opowieści, należą do najważniejszych elementów narracji gier. Co ciekawe, podobne wprowadzenia w świat fantastyczny, poprzez powiązanie go ze światem rzeczywistym w postaci bohatera, który przekracza granicę rzeczywistości, przechodząc z jednego do drugiego, możemy spotkać również w klasycznych powieściach fantasy takich autorów jak Poul Anderson⁶, Andre Norton⁷ lub Michael

⁶ P. Anderson, op. cit., passim.

⁷ A. Norton, *Świat czarownic*, przeł. E. Witecka, Warszawa 2012.

Moorcock⁸. Bohaterowie tych powieści bardzo rzadko wracali myślami do porzuconych realiów poprzedniego życia, co jasno wskazuje, iż wstępy te służyły jedynie zmitygowaniu wrażenia zagubienia czytelnika.

Potrzeba szybkiej i czytelnej ekspozycji w przypadku wykorzystania motywów religijnych jako dominujących elementów opowieści, znajduje zaspokojenie w formie objaśnienia kosmologii, która pełni funkcję struktury świata przedstawionego, jednocześnie porządkując jego układ w oczach gracza i przedstawiając ewentualną drogę do przebycia, a chociaż wskazując jej kierunek.

Zwykle zostaje to rozwiązane przez szybkie, pozaludyczne wprowadzenie w formie animowanego przerywnika filmowego albo krótkiej informacji w obrębie interfejsu. Ma to miejsce np. w grze *Legacy of Kain: Soul Reaver*, gdzie animacja opowiada historię Raziela, który został ukarany za wyprzedzenie swojego mistrza Kaina w drodze do doskonałości. Film prezentuje strukturę świata i miejsce w niej protagonisty. Bardzo podobnie wykorzystane jest animowane wprowadzenie w grze *Dark Souls*, gdzie opowiada ono historię powstania świata ludzi – stworzonego przez słonecznego boga Gwyna po tym, jak razem z innymi bóstwami zwyciężył nieśmiertelne smoki. Struktura kosmologiczna znajduje wprost translację na kształt świata gry - wymienieni bogowie oraz ich atrybuty stanowią kolejne lokacje do odkrycia i przemierzenia, a także wyzwania do pokonania. Pomimo pozornej tajemniczości i oderwania przedstawionej tam narracji od rozgrywki, w której bezimienny bohater przemierza wymarłe pustkowia, przedstawiona w tej animacji kosmologia przyjmuje rolę ekspozycji, wyjaśniającej kierunek podróży protagonisty. Co ważne w przypadku narracji growych, przedstawiona w takiej formie ekspozycja, służy często za źródło suspense, przedstawiając wydarzenia dotyczące wielkich i ważnych postaci, niezwykłych miejsc lub doniosłych czynów, poprzedzając bardzo skromne początki samego protagonisty. W pierwszym z wymienionych przykładów Razel budzi się okaleczony po wieloletnim śnie we wrogim świecie, który wygląda zupełnie inaczej niż zapamiętana przez niego, przedstawiona w animacji, rzeczywistość – to dążenie do odnalezienia tamtych miejsc albo zrozumienia w jaki sposób tak bardzo się zmieniły, jest główną motywacją graczy w pierwszej fazie rozgrywki. Podobnie w drugim wymienionym przypadku – protagonista budzi się, jako więzień w opuszczonej twierdzy. Otoczony ruinami pełnymi złowrogich przeciwników, przemierza zupełnie niepasujące do pozaludycznego wstępu lokacje. To właśnie potrzeba powiązania tej

⁸ M. Moorcock, *Feniks z obsydianu*, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie 1991.

koherentnej ekspozycji ze zdewastowaną rzeczywistością ludonarracyjnej opowieści, stanowi o tajemniczości i niezwykłej sile narracji tej wielokrotnie nagradzanej serii.

Ekspozycja wprowadzająca bywa także powiązana z postaciami w świecie diegetycznym. W zakresie narracji ludycznej, w grach znajdujemy bardzo często swobodnego przewodnika – bohatera, którego wzmocnienie dla podmiotu polega w dużej mierze na ciągłym przypominaniu na czym polega jego obsadzenie w kontekście otaczającej go rzeczywistości – opowieści. Przy okazji może on przyjąć funkcję emersyjną – jako samouczek i element interfejsu prezentujący kolejne interaktywne elementy. Taką właśnie rolę mają postaci dobrego i złego ducha w serii *Black&White* – pucułowaty diabełek i unoszący się na chmurce staruszek nie tylko skłaniają protagonistę, a poprzez niego gracza, do podejmowania złych czy dobrych decyzji, ale także wprowadzają pierwszego w świat diegetyczny, wyjaśniając rolę jaką ma w nim do odegrania, drugiego zaś w tajniki interfejsu – kontroli nad funkcjami interaktywnymi rozgrywki. To swoiste połączenie funkcji immersyjnej z emersyjną w nieco nieoczywisty sposób utrzymuje uwagę gracza przy tekście gry. Z jednej strony wskazując jak poruszać się po świecie diegetycznym, z drugiej nadając znaczenie wykonywanym czynnościom czy podejmowanym wyborom. Co ciekawe, rola takich postaci nie musi ograniczać się do ekspozycji – w grze *Sacrifice* towarzyszący protagonistę Mithras z czasem okazuje się powiązany z postacią antagonisty – Marduka. Tym sposobem ostatni zwrot fabuły, każe graczom kwestionować wszystkie objaśnienia i rady jakich Mithras udzielił bohaterowi podczas rozgrywki. Z podobnym zabiegiem spotykamy się w grze *Planescape: Torment*, w której swobodnym przewodnikiem, dosłownie latającą inteligencją (jest tak nazywany w samej grze), jest ożywiona czaszka Morte. Służy ona zarówno opisanym powyżej funkcjom, jak też stanowi nieoceniony atut i ułatwienie w samym procesie gry. Morte, wbrew mikrej fizyczności, jest bardzo sprawnym wojownikiem w mechanice gry i stanowi nieocenione wsparcie w walkach w początkowej fazie rozgrywki. Co ciekawe, rozgrywka została tak skonstruowana, że olbrzymiej większości walk możemy w niej uniknąć – wymaga to jednak obycia z mechaniką gry i odpowiedniego podejścia. Twórcy przewidzieli, że olbrzymia większość graczy nie uniknie serii potyczek, stąd na wypadek, gdyby stworzona przez nich postać Bezimiennego nie okazała się zbyt sprawna w boju, Morte posłużyć może nie tylko jako źródło wiedzy, ale także ochroniarz protagonisty. Wraz z rozwojem fabuły, czaszka okaże się nie do końca przyjacielska, a na światło dzienne wypłyną jej kłamstwa – znowu, narracja gry każe graczom poddawać w wątpliwość bardzo dużą część ekspozycji, której źródłem był jeden aktor. Warto przy okazji zauważyć, że postaci służące

jako źródło ekspozycji wprowadzającej, często dodają też do gry aspekt humorystyczny, celując w sarkastycznych komentarzach poczynań głównego bohatera i krytykując niemal wszystko wokół. W grach o bardziej rozproszonej narracji, jak np. strategiach czasu rzeczywistego, możemy spotkać bardzo podobnego narratora zewnętrznego – np. we wspomnianej grze *Dungeon Keeper*, gdzie nie spotykamy co prawda konkretnej postaci, a jedynie słyszymy jej głos. Podobnie jak w przypadku wymienionych wyżej serii, objaśnia on zarówno interfejs gry jak i wprowadza kolejne elementy świata diegetycznego – potwory, czary i przeciwników, w formie złośliwych docinków i komentarzy.

W przypadku gier o mniej skomplikowanym systemie rozgrywki, co zwykle idzie w parze z mniej fantazyjną logiką świata diegetycznego, postać wprowadzająca gracza poprzez ekspozycję, może być odsunięta do dalszej części rozgrywki. W związku z łatwiejszymi do określenia ramami logicznymi świata diegetycznego (niż w przypadku takich gier jak *Planescape: Torment* czy *Sacrifice*), również prezentacja kosmologii może zostać przeniesiona do dalszej części gry. Ma to miejsce np. w grach z serii *Diablo*, gdzie poza ekspozycją opowieści w formie przemierzanych miejsc i ich wyglądu, najwięcej informacji o strukturze oraz historii świata diegetycznego możemy otrzymać od starca Deckarda Caina. We wszystkich trzech częściach gry objaśnienie to jest rozciągnięte w czasie – starzec dzieli się posiadaną wiedzą stopniowo, zaś w drugiej i trzeciej części gry najpierw musimy uratować go z opresji. W trzeciej części postać ta ginie wraz z końcem pierwszego aktu gry, a rolę źródła ekspozycji przejmuje jego podopieczna Lea.

Podsumowując, rolę wprowadzającej w świat gry ekspozycji doskonale pełni kosmologia. Służy to świetnie podkreśleniu roli, jaką w uniwersum diegetycznym ma do odegrania gracz. Wynika to z utożsamieniem struktury fikcyjnego świata gry z przygotowanymi przez twórców poziomami – lokacjami do przemierzenia. Jakkolwiek tekstualne, czy nawet audiowizualne przedstawienia rozmaitych miejsc czy wydarzeń mogą być bardzo interesujące, ostatecznie jako część narracji gry możemy postrzegać jedynie te z nich, które gracz ma szansę przemierzyć i odbyć w trakcie rozgrywki. Twórcy gier doskonale to rozumieją i ograniczają zbędną ekspozycję, związaną z treściami, które nie zostały przedstawione w aktach ludonarracyjnych. Może być ona obecna w tekście gry, jednak przyjmuje wtedy formę wyraźnie fakultatywną i nie przesłania głównej osi rozgrywki.

Ekspozycja kosmologii może przyjąć formę pozaludyczną, tworząc jednocześnie nieintuicyjne poczucie zagubienia – potrzebę połączenia rzeczywistości ludonarracyjnej z

treścią przedstawioną np. w animacji. Wynika to oczywiście z faktu, że takie animowane wprowadzenie nie powinno być zbyt długie i nie może zaburzać samej rozgrywki. O wiele częściej objaśniania kosmologii podejmują się w opowieściach gier postacie – częściowo emersyjni informatorzy, zaspokajający potrzebę rozumienia świata diegetycznego, jak i np. klawiszologii i sterowania w samej rozgrywce. Obie formy służą utrzymaniu uwagi gracza przy tekście, zarówno poprzez ułatwianie wejścia w system rozgrywki, jak i budowanie zainteresowania strukturą uniwersum gry. W związku z wyjaśnionym powyżej utożsamieniem tej struktury z układem poziomów do przemierzenia w trakcie rozgrywki, kosmologia służy też jako antycypacja – tworząc wyobrażenie o niezwykłych miejscach, które przyjdzie przemierzyć protagoniście, a poprzez niego także graczowi. Tak ukształtowany schemat tworzy od razu pierwszy szkic fabularny, którego rozwój zwykle jest antycypowany przez gracza. To właśnie odpowiedzi na tą antycypację – jej zaspokajanie i odwracanie, stanowi znaczną część konstrukcji fabularnych gier.

3.1.2. Czas w opowieści gier

Kwestia czasu w narracji growej, jest wyjątkowo problematyczna, z uwagi na bardzo zróżnicowaną relację czasu świata diegetycznego, czasu przedstawionego w formie rozgrywki oraz czasu odbiorcy tekstu – gracza. W przypadku lektury powieści, czas jaki zajmie ona czytelnikowi, jest zwykle nerelevantny dla odbioru treści – można chyba bezpiecznie założyć, że nie jest to kategoria istotna dla większości pisarzy. W przypadku projektowania gier, mamy jednak do czynienia z bardzo drobiazgowym przemyśleniem kwestii długości i płynności rozgrywki. Każda retardacja fabuły na rzecz ekspozycji opowieści i poszerzenia sfery ludycznej, odbywa się kosztem spowolnienia narracji. Z kolei każde jej przyspieszenie, zwykle wiąże się z umniejszeniem ludycznej roli gracza, a w związku z tym często z zaburzeniem poczucia sprawczości. A dodatkowo, sama trudność gry – rozumiana zarówno jako jej poziom skomplikowania, jak i np. zręcznościowe wyzwanie jakie stanowi, mogą prowadzić do znacznego wydłużenia czasu rozgrywki, poprzez uwzględnienie koniecznych powtórzeń konkretnych sekwencji – tu również należy rozważyć uatrakcyjnienie tychże, aby wysoki poziom trudności nie okazał się deterrentem.

Powyższe relacje mogę przedstawić na przykładzie gry *Sacrifice*. Fabuła gry, najczęściej rozwijana i przedstawiana w formie rozmów bogów – ze sobą nawzajem, oraz z postacią Eldreda – protagonisty, awatara gracza, postępuje w ramach następującego schematu:

Wprowadzenie (1) -> Wybór (2) -> Retardacja (3) -> Konsekwencje (4) -> Powrót do (1)

Ad. 1 Wprowadzenie do każdego kolejnego kroku fabuły zostało przedstawione jako ludonarracyjna scena, w której awatar wędruje od ołtarza jednego bóstwa do drugiego i wysłuchuje ich ofert. Bogowie starają się przekonać Eldreda do swoich racji, jednocześnie złożąc sobie nawzajem i komentując możliwe konsekwencje wsparcia ich lub konkurencji. Mamy tu do czynienia ze swoistymi, krótkimi antycypacjami, bo bogowie mogą wskazywać cele kolejnego etapu rozgrywki.

Ad. 2. Wyboru gracz dokonuje poprzez podejście odpowiednio blisko do konkretnego ołtarza. W zależności od dokonanego wyboru zarówno zmieni się misja, która nastąpi w kolejnym kroku, jak i relacje pomiędzy bogami i Eldredem, stanowiące główną treść fabularną. Co ważne, ludyczny charakter sceny sprawia, że objętość ekspozycji opowieści świata gry, pozostaje pod kontrolą gracza. Jeżeli nie ma ochoty wysłuchiwać propozycji wszystkich bóstw, nie musi tego robić. Może poprzeć swojego ulubieńca, albo nawet na chybił-trafił wskazać kolejne wspierane przez siebie bóstwo. Oczywiście znajdzie to odzwierciedlenie w rozwoju fabuły, jednak nie zmieni struktury jej przedstawienia. Niezależnie od dokonanego wyboru, schemat poprowadzi gracza do retardacji w formie scenariusza – pojedynczej misji.

Ad. 3 Konkretnie misje objętościowo, licząc czas potrzebny na ich rozegranie, znacznie przewyższają pozostałe elementy schematu. Wprowadzenie oraz wybór mogą się zamknąć w kilku minutach, a nawet sekundach, jeżeli gracz nie zechce wysłuchać wszystkich propozycji. Rozegranie scenariusza, którego treść jest konsekwencją wyboru, może trwać kilkadziesiąt minut. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że przebieg tej wydzielonej części opowieści, pozostaje właściwie bez wpływu na fabułę. Niezależnie od tego ile przyzwanym istot stracimy, czy też jak szybko wykonamy cele misji, schemat rozwinię się zawsze w identyczny sposób, jako konsekwencja wybrania, a następnie ukończenia tej konkretnej mapy/planszy.

Ad. 4 Konsekwencje przedstawiają stan świata diegetycznego po zwycięskim ukończeniu misji z poprzedniego kroku, jednak w praktyce stanowią skutek wyboru podjętego w kroku drugim. Nie ma bowiem możliwości uzyskania innych konsekwencji, w toku rozegrania misji np. w inny sposób, poprzez odmienną strategię itp. Retardacja biegu czasu fabuły jest niemal zupełna, właściwie ograniczając jej rozwój do stwierdzenia: „Eldred pomyślnie wcielił w życie plany swojego opiekuna”. Jest to charakterystyczne dla bardzo

wielu gier, przyjmujących formułę rozwijania fabuły pomiędzy misjami – retardacjami, umożliwiającymi przedłużanie obecności w świecie diegetycznym, bez konieczności martwienia się o to jak wpłynie to na bieg czasu fabuły. Warto w tym miejscu podkreślić, że bardzo wielu twórców gier stosuje ten schemat w nieco zawoalowany sposób, np. umieszczając w grach RPG zadania poboczne, których doniosłość nijak nie współgra z wielkim zagrożeniem, którego dotyczy główny wątek fabularny. W grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, protagonista Geralt stara się odnaleźć zaginioną miłość swojego życia, a następnie przybraną córkę. Twórcy przedstawiają często dramatyczny i pilny charakter kolejnych etapów w rozwoju tego wątku. Nie przeszkodziło im to jednak w umieszczeniu w strukturze gry np. hobby Geralta, czyli karcianej gry Gwint. To, że bohater znajduje czas na partię kart nawet w ogniu bitwy, stało się przedmiotem licznych żartów wśród fanów gry, jednak przyzwyczajenie graczy do opisanego powyżej schematu, sprawia, że takie włączone kosztem retardacji fabuły opowieści, nie przeszkadzają w odbiorze narracji gier. Konsekwencje dokonanego wyboru płynnie przechodzą we wprowadzenie do kolejnego, a rozwój fabuły w formie zarysowanego schematu, postępuje w zapętłonej (jednak nie bez końca!) formie. Co ciekawe, bardzo często złamanie tego schematu stanowi zwrot fabularny – kiedy gracz dowiaduje się, że protagonista został wprowadzony w błąd lub, że nie ma już więcej wyborów do podjęcia, bo wszystkie przeszłe decyzje doprowadziły go do konkretnego splotu w fabule.

Istotną kwestią jest także, moim zdaniem, uwrażliwienie na konkretne treści na poziomie internalizacji. Pomimo olbrzymiej różnicy w objętości wszystkich zebranych razem retardacji – misji, internalizacja narracji gry *Sacrifice* objęła, w moim przypadku, niemal wyłącznie fabułę, pomimo, że jej wyrażenie w tekście gry pozwoliło mi na zaledwie kilkanaście minut kontaktu z nią, podczas gdy obcowanie z opowieścią w trakcie rozgrywki trwało wiele godzin. Wynika to moim zdaniem z powtarzalności treści, które w obrębie poszczególnych misji – fragmentów opowieści, są tolerowane, z uwagi na swój interaktywny, ludyczny charakter. Wyraźne rozróżnienie elementów fabularnych od prezentacji światoopowieści w formie rozgrywki, pozwala na oddzielenie części repetytywnej od tej, w której na repetycję gracz jest szczególnie uwrażliwiony. Wskazuje na to również fakt, że powtarzalność treści fabularnej w grach odbierana jest często negatywnie przez graczy. Przykładem mogą tu być tzw. *fetch questy*⁹, często krytykowane przez graczy jak i media branżowe np. w grach online. Różnorodność na poziomie fabularnym wydaje się usprawiedliwiać powtarzalny charakter rozgrywki, podobnie jak zmieniające się losy

⁹ Ang. *Zadanie przyniesienia czegoś*.

serialowych bohaterów znajdują licznych fanów, pomimo, iż rozgrywają się zwykle w niezmienniej scenerii, a kolejne odcinki telewizyjnych hitów często przyjmują zbliżoną strukturę.

W przypadku gier wykorzystujących motywy religijne, przynajmniej w przedstawionych przeze mnie przykładach, można wyraźnie dostrzec trend wykorzystywania wędrówki dusz oraz życia po śmierci, do zobrazowania i tworzenia wielu narracyjnych zabiegów dotyczących czasu w opowieści gry. Dotyczy to przede wszystkim anachronii – duchy, postrzegane jako istniejące poza światem materialnym, a być może również poza klasycznym, linearnym rozumieniem czasu, znaleźć możemy w wielu tekstach kultury jako element spajający np. retrospekcje czy antycypacje z opowieścią prymarną. Widzimy to np. w *Opowieści Wigilijnej*¹⁰ Dickensa, gdzie reprezentujące kolejne linie czasowe duchy, roztaczają przed bohaterem wizje alternatywnych wersji świąt Bożego Narodzenia. Postrzeganie świata duchowego w oderwaniu od kategorii czasu świata doczesnego, możemy znaleźć już w *Odysei* Homera. W księdze XI bohater zasięga rady duchów, a wśród nich wieszca Tejrezjasza, który przepowiada mu przyszłość i objaśnia jak do niej doprowadzić¹¹. Nie powinno zatem dziwić wykorzystanie w podobny sposób tego motywu w opowieściach kolejnego medium narracyjnego. Istotną, a stąd wartą omówienia, różnicą, jest jednak wykorzystanie ich w ludonarracji, która wyraźnie odbiega od literackiej formy.

W omówionym w drugim rozdziale przykładzie gry *Pillars of Eternity*, możemy spotkać liczne opowieści włączone w formie kontaktu protagonisty z przeszłymi wcieleniami dusz spotykanych w grze mieszkańców świata diegetycznego. Pełnią one funkcję przede wszystkim ekspozycji opowieści – współtworzą historię przemierzanych krain oraz prezentują w różnym świetle rozmaite organizacje czy postaci, które możemy spotkać w grze. Czasami treść tych opowieści włączonych okazuje się przydatna w kontekstualizacji treści wokół głównego wątku fabularnego – np. gdy są to retrospekcje losów antagonisty. Ludyczność tej części narracji leży wyłącznie w fakultatywności tej treści – o zapoznaniu się z opowieścią napotykanymi dusz, decyduje sam gracz, świadom, że olbrzymia ich większość stanowi jedynie fragmenty tła – ekspozycję światopowieści. Jest to ciekawie zestawione z istnieniem książek historycznych, które pełnią tą samą funkcję, uzupełniając bardzo osobiste historie opowiadane przez dusze o swych poprzednich wcieleniach. Kilkukrotnie umiejętność

¹⁰ C. Dickens, *Opowieść Wigilijna*, tłum. C. Niewiadomska, Białobrzegi 2014.

¹¹ Homer, *Odyseja*, przeł. L. Siemiński, Kraków 2017, s. 131.

odczytywania tych wspomnień może zostać przez protagonistę wykorzystana do uzyskania poszukiwanych informacji, które mogą wpłynąć np. na losy jego towarzyszy.

Z innym i o wiele bardziej złożonym sposobem wykorzystania duszy zmarłej osoby, mamy do czynienia w przypadku gry *Planescape: Torment*. Czas w opowieści tej gry pozostaje w relacji ze szczególną pozycją gracza jako odbiorcy tekstu gry. Kilukrotnie już wspominałem, że narracja właściwa powstaje w medium gier, moim zdaniem, w procesie rozgrywki. Tym samym gracz pozostaje odbiorcą i swoistym pseudotwórcą, gdyż procesy kontekstualizacji, konkretyzacji i internalizacji treści są w przypadku gier bardziej rozbudowane niż ma to miejsce w innych mediach narracyjnych, dodatkowo są one często interaktywne. Niewątpliwie jednak zwykle ta szczególna relacja powstaje jako odcinek w czasie świata diegetycznego, gdyż mamy do czynienia z postacią o ustalonej przeszłości, zaś kontrola nad nią dobiegnie końca wraz z ukończeniem gry. Tym samym możemy zwykle mówić o fragmentarycznym i wyraźnie ograniczonym temporalnie wpływie decyzji gracza na losy mieszkańców czy sam świat diegetyczny. To ograniczenie zostało jednak częściowo naruszone w takich grach jak *Disco Elysium* lub *Planescape: Torment*. Mamy tu do czynienia z kształtowaniem przeszłości protagonisty w formie tworzonej krok po kroku retrospekcji. Zapytany o konkretny element swoich przeszłych dziejów, bohater może udzielić szeregu odpowiedzi. Co ciekawe, gracz nie wie (i często nie istnieje sposób by to zweryfikować) czy odpowiedzi są prawdziwe, ani nawet czy sam protagonista w nie wierzy. Jest to typowa dla narracji growych zabawa kategoriami prawdy oraz fałszu w formie sekretów i kłamstw, które w konkretnych momentach pozostają nieodróżnialne. W tym jednak miejscu chciałbym wskazać na konkretny przykład Deionarry – postaci reprezentującej w narracji gry *Planescape: Torment* różnicę pomiędzy sferą opowieści, a fabułą. Postać ta – kobieta, posiadała zażyłą relację intymną z protagonistą – Bezimiennym. W związku z utratą osobowości, nie pamięta on jednak ani jej, ani uczuć, jakie miały ich łączyć. W trakcie rozgrywki, która jako terażniejszy czas dla świata diegetycznego reprezentuje kolejne, ostatnie tym razem, wcielenie Bezimiennego, protagonista spotyka ducha zmarłej Deionarry. W rozmowie z nią możemy określić stosunek Bezimiennego do tej postaci, zarówno terażniejszy jak i przeszły, tym samym kształtując podejście tego bohatera do pozostawionych za sobą poprzednich wcieleń, których sam gracz nie zna, a bohater ma nie pamiętać. Ostatecznie, w finałowej scenie gry, ta poboczna postać okazuje się niezwykle ważna, ale jedynie dla przeszłych wcieleń Bezimiennego, dla postaci kontrolowanej przez gracza, jest jedynie elementem tła. Tym samym bohaterka fabularnego wątku retrospekcyjnego, zostaje

zepchnięta na poziom opowieści jako łącznik dwóch linii czasowych i medium (co biorąc pod uwagę jej stan, wydaje się bardzo na miejscu) służące poznaniu tekstu włączonego – ekspozycji historii konkretnego wcielenia Bezimiennego. Podobnie jak w przypadku *Odysei*, duch zmarłej osoby pozwala na połączenie dwóch opowieści (a w przypadku Homera właściwie dwóch tekstów).

Wreszcie, w interesujący sposób twórcy serii *Dark Souls* wykorzystali tekst lustrzany. Choć jest to element przynależny kategorii tekstu, nie zaś opowieści, jego omówienie wydaje się właściwe w tym właśnie miejscu. Historia opowiadana w tej serii przedstawia nam protagonistę, jako jednego z bardzo wielu (a być może z nieskończenie licznego grona) śmiałków, którzy podjęli trudną wędrówkę przez świat diegetyczny. Jej cel i ostateczny skutek nie są tutaj istotne, jednak bardzo ciekawy element stanowią ślady, jakie pozostawić może po sobie gracz w świecie gry. Za pomocą odpowiednich przedmiotów, protagonista może sporządzić inskrypcję na teksturze gry, niemal w każdej lokacji, zaś stworzony przez twórców system udostępni ją w rozgrywkach innych osób. Tym samym na swojej drodze protagonista spotyka informacje od innych graczy. Przyjmują one bardzo różnorodne formy – od żartów czy bełkotu, po porady dotyczące kolejnych kroków, ostrzeżenia czy fałszywe informacje o sekretnych przejściach, czy niewidocznych mostach nad przepaścią. Zgodnie z opowieścią świata gry, są to wiadomości pozostawione przez innych wybrańców, odbywających tą samą podróż. Wobec mocno sugerowanego nieliniarnego charakteru czasu, który stanowić ma raczej zamkniętą pętlę, trudno określić pozycję tych wiadomości wobec podróży protagonisty w świecie gry (w świecie realnym nie jest to oczywiście problem) – stanowią one zatem jednocześnie antycypacje (gdy zapowiadają konkretne treści czy spotkania) jak i informacje lustrzane, wskazujące, że inni bohaterowie popełnili np. te same błędy. W kontekście moich rozważań, postrzeganie tych wiadomości jako komunikatów od dusz, wędrujących wciąż po świecie diegetycznym, podkreśla rolę gracza w tworzeniu narracji podczas rozgrywki. Możliwość zarówno odczytywania jak i pozostawiania inskrypcji we współdzielonym z innymi graczami świecie gry (choć w przeważającej mierze seria *Dark Souls* pozostaje doświadczeniem dla pojedynczego gracza), tworzy nie tylko wrażenie ale realne doświadczenie interkonektywności graczy, a sama rozgrywka opuszcza tym samym ograniczenia medium narracyjnego, zbliżając się ku komunikacji o wiele bardziej bezpośredniej. Fakt, że rozwiązanie to pozostaje w logice świata diegetycznego, umożliwiając objęcie go narracją gry, sprawia, że mamy do czynienia z zupełnie nowym fenomenem. Rozszerza to przy okazji także postrzeganie dusz istot zamieszkujących świat gry jako

elementów opowieści, do poziomu niemal bohaterów, z którymi możemy w trakcie rozgrywki nawiązywać relację. Patrząc na ten przykład przez pryzmat kategorii narratologicznych, występuje ono przede wszystkim jako tekst lustrzany – objaśniający element włączony do opowieści. Służy jako metakomentarz do toku rozgrywki lub opowiadanej historii (a nawet obu na raz), jednocześnie będąc częścią świata diegetycznego, a zatem i samej narracji.

3.1.3. Miejsca w opowieści gier

Jak pisze Mieke Bal „(...) miejsca konstytuują przestrzeń opowieści”¹². W przypadku gier, stwierdzenie to jest o tyle bardziej trafne, że medium audiowizualne dookreśla tę przestrzeń i nie tylko nie pozwala poza nią wyjść, ale też nie pozostawia żadnych obszarów niedopowiedzenia, jeżeli chodzi o topologiczne umiejscowienie narracji w danym momencie. Tym samym, poprzez swoją dosłowność, miejsca, czy w ogóle kategoria przestrzeni, pozostają w ludonarracji trwale podległe interpretacji i osadzone w przestrzeni znaczeń. Pozostaje to oczywiście uzależnione od tempa rozgrywki i temporalnej rozpiętości obecności konkretnej przestrzeni przed oczami gracza – tekstura, która dosłownie na kilka sekund zagości na monitorze, w mgnieniu oka zastąpiona inną, raczej nie może być rozpatrywana jako przestrzeń interpretowalna, gdyż większość odbiorców tekstu zwyczajnie nie zdąży się jej przyjrzeć. Przestrzeń podlega wszak focalizacji i o ile w przypadku tekstu literackiego, może pozostać niedookreślona (co można zobrazować na przykładzie zdania „następnego dnia X spotkał się z Y i załatwił sprawę Z” – przestrzeń w jakiej doszło do spotkania nie jest istotna, pozostaje nieskonkretyzowana z uwagi na akcelerację narracji), tak w olbrzymiej większości gier, nie ma takiej możliwości. Z tego też powodu, focalizacja narracji gier odpowiada na pytania:

- Co widzimy?
- Jak to widzimy?
- Dlaczego to widzimy?

Relację przestrzeni z kategorią znaczeń określa zarówno system skojarzeń odbiorcy, jak i rola tej pierwszej w kształtowaniu opowieści. W przypadku gier możemy mówić o tzw. narracji przestrzennej¹³, obejmującej trzy poziomy dookreślenia¹⁴ – światokreację¹⁵, projektowanie poziomów¹⁶ i mikro opowieści narracji środowiskowej¹⁷.

¹² M. Bal, op. cit., s. 137.

¹³ Ang. *Spatial narrative*.

Światokreacja obejmuje całość świata diegetycznego, który powinien posiadać wewnętrzną spójną logikę i pozostawać metaprzestrzenią, którą projektanci poszczególnych lokacji – miejsc – poziomów, będą mogli wypełnić bańkami skonkretyzowanej treści. Na tym poziomie mamy do czynienia z najszerszym uogólnieniem narracji przestrzennej – np. seria *Diablo* w zakresie światokreacji prezentuje świat diegetyczny o medievalnym charakterze, nasyconym elementami niesamowitymi, właściwymi dla gatunku *dark fantasy*¹⁴.

Projektowanie poziomów zajmuje się z kolei tworzeniem konkretnych lokacji, których narracja z jednej strony musi wpisywać się w ustaloną strukturę świata diegetycznego, ale także posiadać wewnętrzną logikę i spójność. Tym sposobem np. działająca restauracja musi posiadać nie tylko salę dla gości, ale także kuchnię i przestrzeń magazynową.

Wreszcie narracja środowiskowa to skonkretyzowane, niewielkie opowieści umieszczone w tychże lokacjach. Warto jednak podkreślić, że dla gracza, pozostają one wpisane w kategorię otoczenia – tworzą przestrzeń rozgrywki, będącą kontekstem fabuły gry. Może to zobrazować przykład historii postaci, która choć nie występuje w grze jako aktor, pozostawiła po sobie ślady – np. porzucone przedmioty, dzięki którym możemy zrekonstruować jej dzieje. W żaden sposób nie przyczyni się to do rozwinięcia wątków fabularnych, jednak stanowi kontekst wskazujący np. dalszą drogę postępowania lub konsekwencje konkretnych wyborów (np. ciało znalezione na siatce, może wskazywać, iż znajduje się ona pod napięciem elektrycznym).

Wszystkie trzy podlegają kwalifikacji poprzez wspomniane powyżej pytania fokalizujące, jednocześnie pozostają objęte homologią budowanej logiki świata diegetycznego, w procesie twórczym, ze strukturami logicznymi świata rzeczywistego – w procesie odczytywania. Tym samym tworzona przestrzeń, aby stać się naczyniem dla „znaczącej” narracji, musi spełniać kilka warunków:

¹⁴ Propozycja takiego trójpodziału zob. M. Brown, *Game Maker's Toolkit. How Level Design Can Tell a Story* <https://www.youtube.com/watch?v=RwlnCn2EB9o> (dostęp z dn. 22.11.2020).

¹⁵ Ang. *World building*.

¹⁶ Ang. *Level design*.

¹⁷ Ang. *Environmental Storytelling*, termin spopularyzowany dzięki artykułowi D. Carsona, w którym wyjaśniał w jaki sposób projektanci gier mogą korzystać z dorobku parków tematycznych (ang. *theme parks*) - https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php (dostęp z dn. 22.11.2020). Termin pozostaje żywy w branży twórców gier, pojawiając się również na konferencjach – zob. prezentacja H. Smitha oraz M. Worchy, *What happened here? Enviromental storytelling* - <https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental> (dostęp z dn. 22.11.2020). Tam też definicja narracji środowiskowej jako dosłownie wypełniania przestrzeni treścią nasyconą znaczeniami.

¹⁸ Ang. *Mroczna fantastyka*. O gatunku zob. B. Stableford, *The A to Z of Fantasy Literature*, Plymouth 2005, s. 97. Tam też definicja, mówiąca o fantastyce z elementami grozy. Por. G. Lasoń-Kochańska, *Czytając Fantasy...*, Gdańsk 2002, s. 20.

1. Jej poznanie musi być umotywowane;
2. Musi być percypowalna;
3. Musi wpisywać się w logikę świata diegetycznego;
4. Jej znaczenie musi być możliwe do odczytania poprzez uprawdopodobniony system skojarzeń;
5. Nie może stać w sprzeczności ze skorelowanymi układami logicznymi odbiorcy.

Ad. 1 Motywacja eksploracji w ludonarracji może być porównana do motywacji opisu i nierozzerwalnie wiąże się z kwestią focalizacji. Opis w medium literackim zostaje przedstawiony w konkretnym celu i występuje w relacji z agensem narracji. W przypadku medium interaktywnego, motywacja pozostaje fakultatywna i poprzez przynajmniej częściowe pozostawienie jej w rękach gracza, sama musi zostać zmotywowana – tym samym mamy znów do czynienia z meta kategorią. W związku z tym, że to decyzja gracza o „zobaczeniu czegoś”, poprzez poprowadzenie kamery bądź awatara w konkretne miejsce, jest jedyną motywacją w prostym rozumieniu tego terminu, wydaje mi się, że zasadne będzie ograniczenie wykorzystania go do wyższego poziomu, tj. motywacji gracza do skierowania focalizacji w konkretną stronę. Innymi słowy, motywacją w ludonarracyjnej przestrzeni nie jest sam fakt, że postać znalazła się w pomieszczeniu, gdyż tą kieruje gracz – motywacją jest to, co skłoniło gracza do pokierowania postacią w odpowiedni sposób. W oczywisty sposób bardzo często mamy do czynienia z grami o linearnej strukturze, gdzie główną motywacją jest progres rozgrywki, jednak w przypadku otwartej przestrzeni i struktury fabularnej, gracz może zdecydować o kolejnych krokach np. prowadzonej postaci. Tym samym np. informacja o tym, że konkretna postać może zostać znaleziona w kawiarni, wraz z szyldem tejże na ulicy, stanowią motywację dla odwiedzenia konkretnego miejsca i zapoznania się z jego narracją przestrzenną. Jako takie, w przestrzeni gry pozostają związane z samą lokacją, jako jej przedłużenie – drogowskazy, starające się przyciągnąć focalizację. Bardzo często twórcy gier posługują się narracją przestrzenną, by kierować kroki protagonisty w konkretny sposób – np. oświetlając mocniej konkretne drzwi, lub w bardziej dosłowny sposób, wskazując je strzałką.

Ad. 2 W medium audiowizualnym mamy do czynienia z dosłownością potrzeby „ukazania” treści – rozmowa postaci o konkretnym miejscu nie konstytuuje go w przestrzeni ludonarracyjnej, ta musi być możliwa do odwiedzenia przez agensa narracji, by w ogóle można było mówić o jej obecności w tekście gry. Doskonałym przykładem jest tu seria *The*

*Sims*¹⁹, która wyraźnie dzieli lokacje na te możliwe do „rozegrania” i te dostępne jedynie jako ludonarracyjna elipsa, do której postać sima wkracza niczym do króliczej nory, by po czasie powrócić z uprzednio zapowiedzianymi konsekwencjami – np. wysłanie sima do pracy zaowocuje zastrzykiem gotówki. W przypadku postrzegania przestrzeni w kategorii znaczeń, dodatkowo muszę wspomnieć o kwestii grywalności lokacji. Np. ciemność, która posiada wyraźne konotacje kulturowe i może być odczytywana poprzez konkretne znaczenia, jednocześnie utrudnia rozgrywkę – niewidoczne czy trudne do dostrzeżenia ścieżki oraz elementy, mogą zostać przez graczy niezauważone i pominięte. Tym samym o percypowalności przestrzeni stanowi nie tylko jej obecność w grywalnej części świata diegetycznego, ale również dosłownie audiowizualna czytelność. Warto przy okazji wspomnieć, że na zasadzie kontrastu, niektórzy twórcy gier operują narracyjnym charakterem tego czego gracze nie widzą w danym momencie, co szczególnie dobrze służy opowiadaniu w tym medium historii grozy – dobrym przykładem jest tu polska gra *Darkwood*²⁰, w której wizualna percepcja świata diegetycznego pozostaje ograniczona snopem światła i pola widzenia protagonisty. Wszystko poza nim generuje dźwięki i funkcjonuje, zgodnie z założeniami programu gry, jednak nie jest widoczne.

Ad. 3 W oczywisty sposób znaczącym elementem kontekstu opowieści pozostają jedynie te przestrzenie, które dobrze w ten kontekst się wpisują. Wszelkie próby przełamania formy, działają tu na zasadzie kontrapunktu – przyciągają uwagę jako treść narracji, nie zaś jej kontekst. Jeżeli w starym zamczysku pełnym groźnych bestii spotkamy np. lodziarnię, jej obecność wyda się większości graczy o wiele bardziej nurtująca, niż jakakolwiek wampiryczna historia, którą poznawali do tej pory. Nie znaczy to oczywiście, że takie przedstawienia są w jakikolwiek sposób niewłaściwe, jednak wdzierają się one w strukturę narracji, jako obszar istotny dla wątku fabularnego, albo wpływają na odbiór tekstu poprzez zakwestionowanie gatunku (w podanym przykładzie, nieuzasadnione istnienie wspomnianej lodziarni przesunie postrzeganie tekstu z historii grozy w stronę pastiszu).

Ad. 4 W tym oraz w kolejnym punkcie szczególnie pragnę podkreślić znaczenie homologii logiki światów gier ze światem realnym. Budowany w toku doświadczeń czytelniczych oraz życiowych system skojarzeń, wspierany bardzo często występowaniem intertekstualistów, które mogą naprowadzić na odpowiedni trop skojarzeniowy, swoisty klucz kulturowy, stanowi w dużej mierze o jakości odczytania konkretnego tekstu. Nie mam tu

¹⁹ *The Sims*, Maxis 2000.

²⁰ *Darkwood*, Acid Wizard Studio 2014.

oczywiście na myśli stosowania wartości ocennych i mówieniu o lepszych, czy gorszych odczytaniach, ale raczej o rozszerzaniu aparatu czytelniczego, który pozwala postrzegać większą liczbę elementów jako części przestrzeni narracji. Inaczej mówiąc, twórcy opowieści gier kierują swoje dzieła do konkretnych odbiorców²¹, rozważając, czy wykreowane przedstawienia będą możliwe do odczytania. Zwłaszcza, jeżeli gra należy do tzw. *story-driven games*²². Z tego też powodu mamy często do czynienia z upraszczaniem nawiązań do obszarów kulturowych innych niż te obejmujące grupę docelowych odbiorców. Przede wszystkim jednak zasada ta stanowi o popularności konkretnych wątków oraz sporadyczności innych. Nawiązania np. do kultury judeo-chrześcijańskiej są w grach wideo oczywiste i niezwykle częste, gdyż z jednej strony jej przedstawiciele (lub osoby wychowane w jej obszarze wpływu) stanowią wyraźny procent docelowych odbiorców gry, z drugiej zaś konkretne znaczenia jej np. symboliki zostały wcześniej spopularyzowane przez inne media – literaturę lub kino. Stąd krzyże jako symbole religijne w serii *Diablo* są oczywistym i czytelnym nawiązaniem, a np. symbole religii dalekowschodnich, jeżeli w ogóle pojawiają się w tekstach gier, stanowią raczej intrygujący szczegół, którego odczytanie nie jest kluczowe dla percepcji np. fabuły.

Ad. 5 Utarte znaki-symbole i wiązane z nimi reguły znaczeniowe, tworzą oczywiste w odczytywaniu pary, których przełamanie może być nie tylko szokujące, ale wprost zniechęcić do dalszego poznawania tekstu gry. Np. kolory czerwony i zielony jako oznaczenia statusu przełącznika, mają bardzo wyraźnie utrwaloną w kulturze formę²³ - czerwień oznacza status wyłączony, zieleń włączony. Odwrócenie tych znaczeń przyniesie ze sobą niezrozumienie, wrażenie zagubienia i frustrację. Można zatem mówić, że wspomniany powyżej klucz kulturowy buduje pewne oczekiwania wobec płaszczyzny znaczeniowej narracji gry, co bezpośrednio łączy się z tematem całego mojego rozpoznania. Obecność konkretnych treści przedstawionych do odczytania w konkretny sposób stanowi jednocześnie część tworzonej przestrzeni intertekstualnej w kulturze odbiorców gier, jednocześnie będąc jej wyrazem, choć bezpośrednia korelacja ich z poglądami graczy wydaje mi się o wiele zbyt daleko idącym wnioskiem.

²¹ W poradnikach dla projektantów gier poświęca się sporo miejsca rozważaniom nad wskazaniem grupy docelowej oraz określeniem, czy prezentowany produkt będzie zrozumiały i odpowiednio zajmujący, zob. S. Rogers, op. cit., s. 451-452.

²² Ang. *Gry napędzane historią*. Określenie to odnosi się do gier, których główną zaletą i motywatorem dla graczy ma być opowiadana w nich historia.

²³ O znaczeniu kolorów w poetyce gier zob. P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 178. Tam też informacja, że w języku gier wideo żaden kolor nie jest przypisany do konkretnego znaczenia, z czym jak najbardziej się zgadzam. W opisanym w tekście przykładzie wskazuję na bardzo konkretne zastosowanie i jego kontekst.

Odnosząc się do trzech pytań ludonarracyjnej fokalizacji, to co widzimy w grze to jedynie grywalna i percypowalna przestrzeń, możliwa do odczytania poprzez odpowiednią formę i obsadzenie w kontekście – dosłownym jak i kulturowym. To jak widzimy przestrzeń, odnosi się z kolei do jej roli w konstrukcji gry. Jeżeli jest to obszar do zwiedzenia poprzez podróż, możemy mówić o eksploracji. Gdy zaś jest to np. obszar do wypełnienia treścią, której dobór stanowi przedmiot rozgrywki (gry strategiczne lub ekonomiczne), mamy do czynienia z całkowicie odmienną relacją gracza z postrzeganą przestrzenią. Wreszcie pytanie dlaczego coś widzimy pozwala spojrzeć na sferę znaczeniową przestrzeni w opowieściach gier. Z jednej strony istnieje motywacja wpisana w projekt gry, w którym kolejne obszary stanowią treść rozgrywki. Z drugiej zaś przestrzeń jako element opowieści - kontekst interpretacyjny dla np. sfery fabularnej, znajduje o wiele szersze uzasadnienie niż np. kolejny budynek do przemierzenia. Znaczenie ma tu zarówno rozmiar, kształt jak i kolejność występowania kolejnych miejsc i obszarów.

W przedstawionych przeze mnie w rozdziale drugim przykładach, widać wyraźnie proces kreowania przestrzeni w grze jako działanie skorelowane z budowaniem kosmologii świata diegetycznego. Warto zaznaczyć, że odbywa się to zarówno na poziomie powstawania opowieści jak i kreacji treści cyfrowej do zwiedzenia w trakcie rozgrywki. Świat diegetyczny w opowieści rozumianej jako meta tekst, nie związany ramami żadnego medium, może wykraczać poza granice konkretnego tekstu, np. rozgrywki. Pozostaje to jednak właściwie bez znaczenia, gdyż percypowalny dla gracza pozostaje tylko ten jego fragment, który obejmują ramy gry rozumianej tu jako odczytywany tekst. Tym samym rozważania dotyczące kosmologii świata wykraczającego poza obszar rozgrywki, wydają się redundantne. Podobnie jak w kinie, obszar treści ucina krawędź obrazu, tak w grach czyni to kategoria „grywalności” obszaru. Tym samym przestrzenią opowieści pierwszej części *Diablo* nie jest kosmiczny podział na Niebiosa i Płonące Piekła, ale układ poziomów pod katedrą w Tristram, które mamy okazję w trakcie rozgrywki zwiedzić. Te pierwsze, obecne w pozaludycznych narracjach zaszytych w tekście gry (przede wszystkim tekstualnych rozmowach z bohaterami niezależnymi) stanowią jedynie komentarz, kontekst o niemal intertekstualnym (a na pewno intermedialnym) charakterze. Z tego powodu sam tekst gry jest mikro realizacją postulatu konwergencji mediów, poprzez kilka płaszczyzn medialnych ujętych w jednym meta tekście. Dla ludonarracji, kosmologią właściwą jest układ przestrzeni grywalnej, czyli w przypadku *Diablo*, kolejnych poziomów piwnic, katakumb, jaskiń a wreszcie piekieł, które przemierza

protagonista. Przystawiając ją do sformułowanych postulatów, widzimy koherentną konstrukcję, tworzącą system znaczeń świata gry.

Poznanie przestrzeni jest umotywowane zarówno na poziomie narracji (bohater musi odnaleźć jak i pokonać zło, którego obecność splugawiła miasteczko Tristram) jak i relacji z odbiorcą – wertykalny układ poziomów wyraźnie wskazuje drogę do przebycia, w głąb ziemi. Interesująca jest tu kwestia przestrzeni fakultatywnej, której umotywowanie pozostaje częściowe. Po odnalezieniu drogi w dół, prowadzącej do kolejnego poziomu, gracz może porzucić przemierzany obszar i od razu skierować się do kolejnego. Motywacja do zbadania lokacji do końca jest wieloaspektowa, jednak nie wymusza tego na graczu. Przede wszystkim system rozwoju postaci w tej serii opiera się o tzw. punkty doświadczenia, zdobywane jako forma nagrody za pokonywanie kolejnych przeciwników. Aby przygotować protagonistę na spotkanie z potężniejszymi przeciwnikami, gracz może chcieć „oczyścić” wcześniejsze poziomy z wrogów. Po drugie, pomimo powtarzalności zarówno estetyki jak i ludycznej treści, gracz może być wiedziony ciekawością, pędem poznawczym, którego zaspokojenie może w tym przypadku oznaczać np. uzupełnienie całej mapy poziomu. Wreszcie motywacją narracyjną są zadania, które zlecają bohaterowi mieszkańcy miasteczka Tristram.

Przestrzeń kolejnych obszarów – poziomów jest w *Diablo* w pełni percypowalna, bowiem ograniczają ją mury oraz ściany lochów i jaskiń. Wszelkie rozmowy bohaterów niezależnych dotyczące kształtu i struktury świata poza samym Tristram, pozostają wykluczone z opowieści gry – bohaterowie nie występują w pierwszej części w żadnej relacji z np. Niebiosami. Zupełnie inaczej oczywiście sprawa wygląda w przypadku części trzeciej, gdzie zostały one przedstawione jako przestrzeń w pełni grywalna.

Odwieczne zło, spoczywające w podziemnym świecie, pogrzebane głęboko pod problemami i troskami śmiertelników, znakomicie wpisuje się zarówno w logikę światów gier, ale także rzeczywistość skojarzeń kulturowych, co świetnie obrazuje literacki przykład legowiska Wężowego Króla z *Baśni o Wężowym Sercu* Radka Raka²⁴. Przestrzeń oraz jej nasycenie znaczeniami pozostają w tym przypadku czytelne i wpisują się zarówno w logikę świata diegetycznego, jak i percepcję kulturową grupy docelowej i dostrzegane przez nią układy logiczne.

Przestrzeń zrealizowana jako układ kosmologiczny znajduje w podanym przykładzie jasny wyraz w sferze znaczeniowej – jest ona wertykalna, przypominając kolejne stopnie

²⁴ R. Rak, *Baśń o Wężowym Sercu*, Warszawa 2020.

wtajemniczenia lub kroki, prowadzące dosłownie do piekła. Zło jest tu wyraźnie podziemne, a droga prowadząca do niego powoli zmienia swój charakter. Krocząc niczym po ścieżce rozwoju, zmienia się również protagonista – podróż kształtuje go, a walka ze złem na wielu płaszczyznach pozwala poznać i określić możliwości bohatera. Przestrzeń jest tu dosłownie częścią narracji, nie tylko dlatego, że to jej przemierzanie stanowi treść gry, ale również jako miejsce ćwiczeń, przemian i kolejnych prób podejmowanych w jej obrębie. Kolejne poziomy są coraz mroczniejsze i bardziej odrealnione, zaś tworzona przez nie struktura przypomina półprostą. Pozornie nieskończona głębia lochów wydaje się być podwieszona pod „normalność” – reprezentujące klasyczną logikę świata percypowanego przez odbiorcę miasteczko Tristram. W żadnym momencie nie odniosłem wrażenia, iż świat ten opiera się o piekielny fundament. Przeciwnie, bardzo dominujące jest poczucie przemieszczania się po przestrzeni o charakterze abstrakcyjnym, zniekształconym. Wynika ono w dużej mierze z wykorzystania osi semantycznych²⁵ do określenia kolejnych poziomów.

Osie semantyczne to nic innego jak określniki, wskazujące na postawy, cechy lub wartości, których przeciwstawny charakter pozwala na stworzenie osi podziału, wzdłuż której rozmieszczone być mogą kreowane treści. Najbardziej właściwe w przypadku opisywanego przykładu wydaje się oczywiście dobro i zło, których wzajemna relacja wydaje się jednym z najważniejszych przestrzeni tematycznych w kulturze w ogóle. Mieke Bal wskazuje jednak, iż osie te występują w formie cech, których przeciwieństwo i bliskość lub oddalenie odeń, pozwala ocenić dany element. Tak więc postać posiada konkretną cechę, np. odwagę, lub nie. W opisywanym przeze mnie przypadku widać to znakomicie, gdyż zło występuje bez wyraźnie wskazanej opozycji dobra. Zamiast niego znajdujemy w rozgrywce bohatera oraz sprawczość w rękach gracza, która znajduje się jednak poza kosmologią świata diegetycznego. W świecie gry nie znajdziemy wyraźnej reprezentacji dobra, zaś kolejne lokacje nabierają charakteru poprzez dosłowne nasycenie kategorią zła.

Chtoniczna otchłań kolejnych poziomów znajduje wyraz zarówno w estetyce otoczenia jak i zmieniającym się charakterze napotykanym potworów. Z czasem przybierają one coraz bardziej demoniczne kształty, odnosząc się poprzez system skojarzeń z kulturą judeochrześcijańską. Początkowo napotykanne gobliny i ożywione szkielety, z czasem zastępują rogate diabły i sukuby.

²⁵ O osiach semantycznych zob. M. Bal, op. cit., s. 129.

W podobny, choć odpowiednio wzbogacony sposób, prezentuje się kosmologia świata diegetycznego gry *Planescape: Torment*, w której kolejne przestrzenie nie tylko stanowią znakomity kontekst obsadzający wędrówkę protagonisty, co jest w istocie treścią tekstu gry, ale same są definiowane poprzez relację z osiami semantycznymi, które ponownie zarysowują świat gry jako skorelowany z układem znaczeń. Kolejne lokacje istnieją jako konkretne pozycje na osiach przeciwstawnych sił dobra i zła, chaosu i porządku oraz życia i śmierci, w tym konkretnym przypadku utożsamianych z twórczą sprawczością oraz entropią. Ma to olbrzymie znaczenie dla odbioru treści narracyjnej, gdyż protagonista dosłownie kroczy po reprezentacjach tej sieci znaczeń. Przestrzeń nie tylko jest tu określana przez obecność elementów, np. postaci o danym charakterze, ale wręcz sama określa tę treść. Napotykanie bohaterowie nie nadają lokacjom ich charakteru, ale są przez nią definiowani. To przykład całkowitego podporządkowania treści narracyjnej kwestiom kosmologicznym, w tym wypadku opatrzonym pokaznym komentarzem intertekstualnym i transmedialnym, w postaci uniwersum papierowej gry RPG, *Dungeons&Dragons*²⁶.

3.2. Wyróżniki fabuł gier

Kwestia fabuły w badaniu gier wydaje się szczególnie problematyczna i właściwie niemożliwa do prostego zakreślenia, jak ma to miejsce, przynajmniej moim zdaniem, w przypadku kategorii opowieści. O ile bowiem elementy pozaludyczne tej drugiej kategorii mogą być postrzegane jako kontekst, intertekstowy komentarz, tak przyjęcie podobnej strategii w odniesieniu do fabuły wydaje się niemożliwe. Główną tego przyczyną jest kwestia ciągłości. Nie mam tu na myśli oczywiście prostej refleksji nad zachowaniem porządku chronologicznego, ale kwestię osadzenia konstrukcji fabularnej w ciągu logicznym, którego struktura byłaby percypowalna dla gracza-odbiorcy. W zależności od gatunku i przyjętej formuły, układ tekstu gry może być realizowany różnorako. Stosunkowo najprostsze do badania są te gry, w których przedstawiono go jako spójne, ludonarracyjne przeżycie (warto podkreślić, że współczesne studia deweloperskie coraz częściej dążą do nadania rozgrywce właśnie takiego charakteru), którego nie przecinają ani wtrącenia innych realizacji medialnych, ani nawet tzw. ekrany ładowania (statyczne plansze, wyświetlane w czasie, kiedy system gry wczytuje kolejne sekwencje treści). O wiele bardziej problematyczna okazuje się sytuacja, w której mamy do czynienia z kolażem sekwencji grywalnych i np. przerywników filmowych, te zaś mogą być opatrzone pseudoludycznymi dodatkami jak np. tzw. *quick-time*

²⁶ Szerokie rozważania nt. wpływu tzw. róży charakterów (osi dobro-zło oraz chaos-porządek) na rozgrywkę w *Dungeons&Dragons* zob. *Dungeons&Dragons and Philosophy*, ed. by C. Robichaud, Chichester 2014, s. 5-60.

*events*²⁷, które co prawda są interaktywne, jednak nie zawierają żadnych decyzji do podjęcia (chyba, że przyjmujemy porażkę jako świadomą decyzję, co czyniłoby książkę interaktywnym medium, poprzez możliwość jej odłożenia). Oprócz tego w grach występują oczywiście nieinteraktywne elementy tekstualne (niekoniecznie narracyjne, często są to jedynie opisy), również w formie zwokalizowanej, czego przykładem mogą być audiologii z serii *Bioshock*. W tym konkretnym przykładzie pełnią one funkcję opowieści włączonej o wyraźnie opisowym, referencyjnym charakterze. W związku z tym, że stanowią one retrospekcję w chronologii rozgrywki, z jednej strony wyjaśniają losy przemierzanych lokacji, z drugiej zaś pozwalają antycypować niektóre treści. Wszystko to sprawia, że wyraźne oddzielenie treści ludonarracyjnej od reszty tekstu i nazwanie jej kontekstem, nie jest często możliwe, gdyż pozaludyczne fragmenty mogą zawierać istotne treści, bez których niemożliwe będzie wpisanie fabuły w ramy konstrukcji logicznej.

Dodatkową komplikację stanowi wyraźna różnica w odpowiedzi na pytanie „co tworzy fabułę w tekście gry”, jakiej udzielić można badając rozmaite gatunki gier. Zarówno kontrola nad przebiegiem wątków fabularnych (poprzez najważniejszą dla ludyczności narracji kategorię sprawczości) jak i w ogóle istnienie zwartej postaci protagonisty obecnej w treści rozgrywki, są w przypadku niektórych gier opcjonalne, a w innych właściwie wykluczone. Np. w grach strategicznych gracz wykonuje powierzone mu misje, jednak postać świata diegetycznego, o której działaniach decyduje, nie zawsze jest obecna w sferze rozgrywki. Wśród znanych gier znajdziemy przykłady, w których tak jest - np. *Warcraft III*, ale również te, w których nie uświadczymy protagonisty w sferze ludonarracyjnej, jak wspomniana już seria *Red Alert*.

O wiele ważniejsza jest tu jednak kwestia sprawczości w zakresie prowadzenia wątków fabularnych. Bardzo wiele gier, również tych określanych wprost mianem fabularnych, prezentuje zamkniętą linię wątku fabularnego, na którą gracz nie może w żaden sposób wpłynąć, poza oczywistym prześledzeniem jej, poprzez realizację kolejnych sekwencji rozgrywki. Istnieją jednak gry o rozgałęzionej konstrukcji fabularnej, w której gracz ma przynajmniej szansę doprowadzenia np. losów konkretnych postaci do kilku różnych zakończeń. Różnica pomiędzy tymi dwoma kategoriami wydaje się na tyle doniosła, iż

²⁷ Ang. *Wydarzenia w krótkim czasie* – jest to mechanizm (często nazywany skrótem QTE) zmuszający gracza do zachowania czujności podczas niegrywalnych scen – w konkretnych momentach może on zostać poproszony o wykonanie akcji (np. naciśnięcia konkretnego przycisku) w stosunkowo krótkim okienku czasu. Niepowodzenie zwykle ma negatywne konsekwencje, np. wymuszając powtórzenie wcześniejszej sekwencji rozgrywki.

uzasadnia pytanie, czy w ogóle możemy mówić o ludyczności fabuły w pierwszym przypadku. Moim zdaniem nie. Jakkolwiek teksty tych gier podlegają badaniom w szerokiej kategorii narracji i ludonarracji, tak o wiele węższa kwestia fabularna jest w ich przypadku statyczna, co właściwie wyklucza ludyczność. Możemy tym samym porównać te produkcje do filmów, w których np. sekwencje akcji zrealizowano jako ludyczne wyzwania, jednak ostatecznie prowadzą do przewidzianego zwartym, linearnym scenariuszem końca. Z tego też powodu, do ich badania właściwe będą wszystkie narzędzia wytworzone już przy analizach narracji mediów nieinteraktywnych. Poniższa refleksja odnosi się tylko do tych gier, których konstrukcja fabularna uwzględni decyzję gracza oraz sprawczość w jej zakresie.

Prezentowana przeze mnie koncepcja ludyczności określana przez kategorię sprawczości, wpisuje się w ideę fabularnych konstrukcji logicznych. W obu bowiem przypadkach kluczową rolę do odegrania ma kwestia decyzji, której wystąpienie wiąże rozgrywkę z kwestią czynu-postępku, popełnianego przez gracza. Gdy nie może on zdecydować, czyn odbywa się w oderwaniu od niego i choć jego konsekwencje mogą być interesujące, a nawet pouczające, to nie znajdują bezpośredniego połączenia z takimi kwestiami jak odpowiedzialność za swoje czyny i wybory. To stanowi o ludyczności konstrukcji fabularnych w grach i wprowadza ich odczytywanie w procesie rozgrywki na zupełnie odmienny poziom. Co więcej, wiąże się wyraźnie z kategorią znaczeń, które są najważniejsze dla mojego rozpoznania. Zakładając oczywiście, że dokonywane wybory znajdują umocowanie np. w reprezentowanych poglądach. Z oczywistych względów np. tester gry, sprawdzający, czy dana ścieżka fabularna jest możliwa do bezproblemowego ukończenia, nie posiada takiego powiązania. Należy też założyć, że przynajmniej część użytkowników podchodzi do podejmowanych w grze wyborów na poziomie meta ludycznym, starając się np. zmaksymalizować zysk w zakresie mechaniki gry, pomijając właściwie kwestię fabularną. Znakomitym przykładem może tu być gra *Warrior Kings*²⁸. W trakcie rozgrywki, gracz ma w niej szansę poprowadzić losy bohatera gry w stronę wiary monoteistycznej, pogaństwa lub świeckiego rozwoju. W zależności od wybranej drogi, zmianie ulega nie tylko treść fabularna, ale również mechaniczna gry – gracz uzyskuje dostęp do innych umiejętności, jednostek i technologii. Z tego powodu, moralne i etyczne dylematy, których rozstrzygnięcia decydują o obranej ścieżce, w istocie mogą być rozpatrywane jako zapytanie o preferowany styl gry, co odziera je ze związku ze sferą znaczeń. W zakresie omawiania gier jako tekstów, można uznać to podejście za jedną ze strategii czytelniczych w zakresie odbioru gier, przez co

²⁸ *Warrior Kings*, Black Cactus 2002.

wskazywane przez mnie powiązanie aspektu znaczeniowego z kategorią decyzji, również nie jest każdorazowo właściwe. Należy tu, moim zdaniem, rozpatrzyć wpływ, jaki podjęta decyzja wywiera na dalszy tekst rozgrywki, zarówno pod kątem treści fabularnej jak i aspekt wyłącznie ludyczny. Jest to jednak działanie bardzo trudne do uogólnienia, gdyż jego wyniki są subiektywne na wielu poziomach. Każdy właściwie tekst gry prezentuje odmienne podejście twórców do danego zagadnienia, po drugie zaś, nawet już przeprowadzona analiza, w żaden sposób nie nosiłaby znamion obiektywizmu. Zarówno osoba badacza, jak i konkretnego gracza, rozumianego tu jako współtwórca tekstu rozgrywki (a przecież może to być ta sama osoba), oferują jedynie wartości ocenne, prezentowane w konkretnym kontekście swoich poglądów, doświadczeń i strategii odbioru. Jakkolwiek zatem działanie takie uważam za zasadne, płynące z niego wnioski nie powinny być rozpatrywane jako reprezentatywne. Będą jednak punktem odniesienia, przynajmniej dla fragmentarycznych badań nad fabularnym aspektem growych narracji. W istocie medium gier jest już zbyt bogate w treść, aby w ogóle mówić o badaniach kompleksowych pod bardzo wieloma kątami. Różnice pomiędzy np. przygodową grą planszową a strzelaniną FPS, są o wiele większe, niż pomiędzy np. gatunkami literackimi. Nie oznacza to miałości badań nad grami, wprost przeciwnie, poprzez skoncentrowanie uwagi na węższym obszarze, pozwala wykazać unikalność gier jako medium.

3.2.1. Ramy logiczne – konsekwencje podjętych wyborów

Fabula, rozumiana jako zbiór wydarzeń prowadzących do powstawania i zmieniania się relacji pomiędzy postaciami oraz ich sytuacji, pozwala się ująć w strukturę logiczną. Logika w tym przypadku pozostaje oczywiście dwuwartościowa, co szerzej opiszę dalej, jednak jest ona też, co już wspominałem, związana z kategorią ludyczności. Przecina ona linearny proces wynikania, rozbijając go przynajmniej na dwie części. Aby to omówić, muszę zacząć jednak od schematu pierwotnego. Proponuję przyjęcie następującego kształtu struktury logicznej:

Potencjał -> wydarzenie -> rezultat

Potencjał jest to oczywiście zestaw okoliczności, umożliwiających nastąpienie wydarzenia. Może to być stan danej postaci (jak np. senność, wskazująca na możliwość udania się na spoczynek), zasób do wykorzystania (np. obfitość konkretnego surowca, wskazująca na możliwość wykorzystania go w określony sposób) czy wreszcie inne wydarzenie, działające jako logiczny starter dla kolejnych zajęć, układających się niczym

padające kolejno klocki domina. W przypadku gier rozpoznaniu sytuacji w rozgrywce zwykle służy interfejs, pełniąc wśród innych, również funkcję informacyjną. Często też pojawiają się bardzo różnie zrealizowane komunikaty o potrzebie podjęcia działania w związku z określonymi okolicznościami, jak np. dźwiękowy sygnał w grach strategicznych, wskazujący na atak wroga. W tym miejscu pragnę podkreślić, że w związku z wspomnianą już ludycznością, potencjał musi być rozumiany jako możliwość nie tylko wystąpienia wydarzenia, ale podjęcia decyzji o jego wystąpieniu. Musi to jednak być decyzja podjęta świadomie chociaż częściowo, z czym wiąże się możliwość zebrania i interpretacji informacji wstępnych. Ma to z kolei znaczenie dla antycypowania konsekwencji wyborów.

Wydarzenie to sam akt działania, który pełni tę szczególną funkcję łącznika pomiędzy potencjałem a konsekwencjami zdarzenia. Z tego powodu musi być odczytywane przez pryzmat obu obocznych elementów struktury. Co ważne w przypadku medium gier, to właśnie w tym miejscu mieści się udział gracza w kształtowaniu rozgrywki. Oczywiście odczytywanie statusu oraz obserwowanie skutków podjętych działań to bardzo istotne elementy treści gry, jednak to właśnie działanie stanowi jej esencję. Nie bez przyczyny gry akcji pozostają dominującym gatunkiem wśród gier wideo. I o dziwo wcale nie chodzi tu o decyzję, zapewniającą o ludyczności tworzonej struktury, ale na retardację i przekazanie w ręce gracza kontroli nad rozwojem wypadków. W przedstawionym już przykładzie gry *Sacrifice*, układ ten przedstawiał się następująco:

Informacje wprowadzające (fabularny potencjał) i wybór patrona -> ludyczna misja (retardacja fabuły na rzecz opowieści) -> Skutki wyboru (i ukończonej misji) jako informacje wprowadzające dla następnego schematu

Co ważne, w takim przypadku, kontrola oddana w ręce gracza wiąże się też z założeniem, że ten odniesie sukces. Bo choć porażka jest możliwa, to zwykle wyklucza kontynuowanie fabuły. W tym miejscu gracz powinien raczej skorzystać z opcji wczytania zapisanego stanu gry i cofnąć się, aby spróbować jeszcze raz, aż do osiągnięcia pozytywnego rezultatu. Oczywiście nie wszystkie gry realizują powyższy układ w ten sam sposób, jednak z moich obserwacji wynika, że jest to kształt dominujący. Inaczej mówiąc podjęty przez gracza wybór musi pozostać istotny dla rozwoju biegu wydarzeń w świecie diegetycznym, podczas gdy np. jego nieudolność w samej rozgrywce niekoniecznie. Jest to charakterystyczna dla growej sprawczości kwestia budowania wrażenia kompetencji gracza i prowadzonego przezeń protagonisty. Opowieści gier bardzo rzadko podkreślają słabe wyniki w rozgrywce. Wręcz

przeciwnie, bardzo często spotkać się możemy z mechanikami zaprojektowanymi, by umożliwić graczowi ominięcie porażki bez uświadamiania go o tym. Przykładem może być gra *Bioshock*, w której obrażenia zadawane protagoniście przez wroga są obniżane, tak aby pozostał mu ostatni punkt życia. Ten z kolei zapewnia chwilową nietykalność, co może stworzyć złudzenie cudownie ominiętej porażki, podczas gdy cały proces został umiejętnie skalkulowany. To w jaki sposób gracz prowadzi rozgrywkę podczas retardacji fabuły w formie misji lub tzw. poziomu, pozostaje zatem w zawieszeniu, opisanym założeniem, że ta sekwencja zostanie pomyślnie ukończona, co prowadzi do wznowienia biegu fabuły.

Rezultat, czyli dosłownie skutki, odnosi się zatem nie do wydarzenia, ale decyzji, która pozwoliła wydarzeniu zaistnieć. Jest to nieintuicyjne oraz wyraźnie różni ten układ od jego rozumienia w przypadku medium tekstualnego. Wynika to z ludyczności układu fabularnego – gdy nie jest on ludyczny i np. prezentuje linearną strukturę, w którą gracz nie ma jak zaangażować, można oczywiście tą różnicę zignorować. W przypadku, gdy to wybór podjęty przez gracza decyduje o rozwoju struktury logicznej fabuły, jest ona wyraźnie dostrzegalna. Jak opisałem powyżej, wydarzenie po dokonaniu wyborze objęte jest zwykle „założeniem” progresji, zatem wprost wynika ono z podjętej decyzji, jako część skutku, co podkreśla wspomniane już postrzeganie wydarzeń poprzez ich obustronny związek zarówno z potencjałem jak i rezultatem. Z tego też wynika częste w narracjach gier pomijanie procesu realizacji, wpisane właściwie w charakterystyczny dla tego medium sposób myślenia. Budynki w grach strategicznych powstają za sprawą podejmowanych wyborów bardzo szybko – żmudny proces gromadzenia surowców, projektowania i wreszcie stawiania budowli jest zwykle ekstremalnie skracany lub wręcz pomijany (np. w serii *Command&Conquer*). Podobnie niezwykle maszyny pozwalające wpływać na wędrówkę dusz zmarłych z *Pillars of Eternity*, pozostają narzędziem w rękach aktorów – to ich decyzje wpływają na świat duchowy. Wyjaśnienie na czym dokładnie polega działanie tych urządzeń nie jest istotne. Taki kształt opisywanej struktury logicznej wynika z olbrzymiej roli, jaką ma w niej do odegrania kategoria decyzji. Aby wystarczająco dobrze opisać jej funkcję, muszę jednak najpierw odnieść się do kwestii antycypacji.

Wszystkie trzy elementy omawianego schematu, odnoszą się do antycypacji. Potencjał jest to w istocie zbiór informacji umożliwiających antycypowanie zarówno wydarzenia, jak i jego skutków (zwłaszcza, że wydarzenie objęte jest założeniem progresji). To właśnie umiejętność odniesienia tych danych do skutków konkretnego zachowania tworzy świadomą, sprawczą decyzję w tekście rozgrywki. Oczywiście gracz nie musi posiadać wszystkich

danych, a wprowadzenie go w błąd może często prowadzić do ciekawego zwrotu akcji i w efekcie zaskoczenia, jednak olbrzymia większość decyzji w fabułach gier jest tworzona wraz z kontekstem umożliwiającym kreowanie wrażenia świadomej sprawczości w świecie diegetycznym. Interesujący wyjątek stanowi tu seria *Dark Souls*, która pozwala graczom wpływać w bardzo wyraźny sposób na świat diegetyczny, jednak niemal uniemożliwia antycypowanie skutków podjętych wyborów, gdyż te często okazują się odwrotne od zamierzonych. Np. uwolniony z celi w pierwszej części gry rycerz, okazuje się mordercą, który pozbawi życia inne ważne dla gracza postaci poboczne. Jest to jednak wyraźna gra konwencją, wpisana w tekst przeznaczony do wielokrotnego rozegrania. Tajemniczość i pozorna nielogiczność wielu wyborów zachęcają do głębszej eksploracji. Zupełnie inaczej skonstruowane są gry oparte o Infinity Engine, takie jak *Baldur's Gate* lub *Planescape: Torment* - podejmowane tam decyzje, np. w formie opcji dialogowych, wyraźnie wskazują rezultaty konkretnych wyborów. Opryskliwa i pełna pogardy wypowiedź prowadzi z zasady do walki, zaś uprzejma i wyważona kwestia, do polubownego załatwienia problemu. Dzięki temu gracze mogą realizować wybrane przed rozgrywką charaktery swoich bohaterów.

Rezultat jest tu nie tylko elementem antycypowanym, ale także kolejną informacją wstępną, umożliwiającą dalszą antycypację. Warto tu podkreślić, iż utrzymanie ciągłości biegu wydarzeń w wątku fabularnym, służy nadaniu grze odpowiedniego tempa. Zbyt wyraziste zakończenia konkretnych wątków np. w formie rozdziałów lub epizodów są stosunkowo nieliczne, gdyż mogą służyć za pretekst do porzucenia rozgrywki. Tym samym opisany powyżej schemat zapętla się i koniec każdego jest jednocześnie początkiem następnego. Nie nadaje to jednak fabule gier kształtu kolistego, gdyż ta po pierwsze posiada zarówno początek jak i koniec, jednak co ważniejsze – schematy te bardzo często ulegają rozbiciu na dwie lub więcej odnóg, za sprawą sprawczych w zakresie rozgrywki wyborów.

Tą sprawczość należy moim zdaniem postrzegać dwojako, a być może nawet rozdzielić na dwie kategorie, gdyż narracja, rozumiana częściowo jako przedstawianie świata diegetycznego oraz rozgrywka, rozumiana jako zbiór mechanik i czynności gracza je wykorzystujących, występują równolegle w odróżnialnym, jednak nierozdzielny dualizmie. Tworzenie poczucia sprawczości w jednym zakresie z pewnością wpłynie na drugi, jednak to właśnie poziom zespolenia tych kwestii stanowi o sile zakorzenienia narracji w rozgrywce. Proces ten można w uproszczeniu odnieść do ocennej i nieostrej kategorii poziomu trudności. Jeżeli decyzja podjęta w świecie diegetycznym wyraźnie wpływa na rozgrywkę, rozumianą jako wyzwanie do ukończenia, warto zwrócić uwagę, czy staje się ona prostsza czy też

trudniejsza dla gracza. Przykładem może tu być kwestia charakterów w grach opartych o system *Dungeons&Dragons*, jak np. *Icewind Dale II*. Postaci o złym charakterze mogą postępować w świecie diegetycznym w sposób egoistyczny, a tam gdzie to możliwe łamać prawo i krzywdzić napotkane postaci dla własnych interesów. Postawiony na czele drużyny praworządny dobry paladyn odmawia zaś często nagrody za wykonane zadanie, zasłaniając się honorem i poczuciem obowiązku. Tym samym realizacja kwestii moralnych i etycznych, kształtująca wizerunek prowadzonej przez gracza postaci w świecie gry, wyraźnie oddziałuje na mechanikę rozgrywki, czyniąc ją łatwiejszą lub trudniejszą (albo też bardziej żmudną, zależnie od oceny samego odbiorcy). Sprawczość należy zatem postrzegać zarówno jako wpływ na świat diegetyczny, ale też działanie istotne w zakresie sterowania przebiegiem rozgrywki.

3.2.1.1. Ludyczne rozszczępienie schematu

Pomiędzy potencjałem a wydarzeniem, na przedstawionym powyżej schemacie, w przypadku narracji growych pojawia się dodatkowa kategoria – decyzji. Jej obecność jest warunkowana ludycznością fabuły – gdy ta pozostaje liniowa, nie oznacza to, że cała narracja pozbawiona jest pierwiastka ludyczności, a jedynie to, że nie wkracza on na płaszczyznę fabularną. Oczywiście można wskazać, że w fabułach tekstów literackich czy filmowych bohaterowie również podejmują decyzje, jednak należy pamiętać, że pozostają one predefiniowane, a fabuła jako konstrukcja pozostaje linearna. W przypadku gier mamy do czynienia z rozbiciem schematu logicznego, który tym samym wygląda następująco:

Wydarzenie A -> Rezultat A

Potencjał -> Decyzja <

Wydarzenie B -> Rezultat B

Warto w tym miejscu podkreślić, że umiejętnie wykreowane wrażenie sprawczości pozwala uniknąć rozbijania linearności fabuły, pozornie bez straty dla immersyjności rozgrywki. Mamy wtedy do czynienia z alternatywnym schematem:

Wydarzenie A

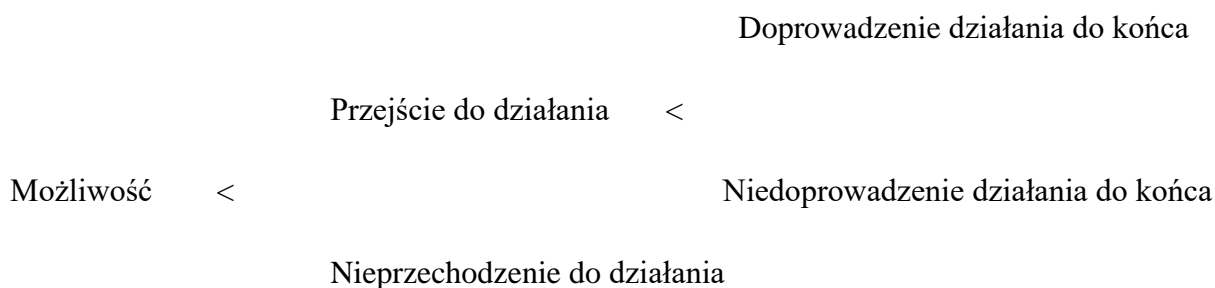
Potencjał -> Decyzja <

> Rezultat

Wydarzenie B

W dobie powszechnego dostępu do Internetu i olbrzymiej popularności np. analiz poszczególnych gier zarówno przez media branżowe jak i szeregowych członków społeczności fanów danego tytułu, takie rozwiązanie zostaje jednak zwykle szybko zdemaskowane. Z ostrą krytyką zastosowania podobnych rozwiązań spotkały się np. produkcje studia TellTale²⁹. Zdecydowanie zmniejszają one też tzw. regrywalność tytułu, czyli potencjał konkretnej gry-tekstu w zakresie kilkukrotnego rozegrania – odczytania, np. aby dokonać alternatywnych wyborów w istotnych fabularnie punktach.

Warto przy okazji nadmienić alternatywny układ, opisywany przez Paula Ricoeura za Claude Bremondem – sekwencję elementarną³⁰. Służyć ona miała oczywiście do badania tekstu literackiego, jednak oferowane przez nią alternatywy (służące przedstawieniu logicznych opozycji) wydawać by się mogły przydatne także w odniesieniu do gier:



Przedstawiona powyżej opozycja niestety klóci się z najbardziej chyba inherentną cechą gier – proaktywnością. To ciągle nastawienie na ingerencje gracza – działanie, nadaje tekstom gier tempo i pozwala realizować ich odczytywanie poprzez rozgrywkę. Z tego powodu stosunkowo rzadko opcją dostępną protagonistom jest brak działania. Można tak oczywiście odczytywać zadania poboczne – fakultatywne, jednak zaniechanie działania oznacza tu dosłownie rezygnację z części treści, nie jej refigurację. O wiele bardziej sprzeczna z logiką gier jest jednak druga opozycja. Niedoprowadzenie działania do końca oznacza w przypadku tekstu interaktywnego jego porzucenie. Wydarzenia są w logicznych konstrukcjach fabularnych gier jedynie przystankiem na drodze do decyzji – przeszkodą i retardacją, nie opcją. Z tego powodu zmodyfikowany układ proponowany przez Mieke Bal wydaje się o wiele lepiej opisywać strukturę fabularną gier.

²⁹ Dyskusja na ten temat zob. artykuł A. Kelly, *I'm over the fact that choices don't really matter in Telltale games* - <https://www.pcgamer.com/im-over-the-fact-that-choices-dont-really-matter-in-telltale-games/> (dostęp z dn. 01.12.2020).

³⁰ P. Ricoeur, op. cit., t. 2, *Konfiguracja...*, s. 70-71.

Oczywiście rzadko można spotkać gry, których cały dalszy przebieg uzależniony jest od pojedynczej decyzji podejmowanej np. na jej początku. Wybory rozbijające strukturę fabularną definitywnie, zwykle umiejscowione są bliżej zakończenia rozgrywki, co wynika oczywiście z ogromu pracy wymaganej do stworzenia odpowiednio bogatych treściowo, alternatywnych ścieżek fabularnych. O wiele częściej kreowane są tak wątki poboczne, których wpływ w zakresie całości tekstu rozgrywki, jest znikomy, nawet pomimo pozornej monumentalności. Tak zrealizowano np. wątek wojny domowej w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim*³¹. Jest on długi i bardzo obszerny, jednak jego ukończenie zmienia tylko pojedyncze elementy w świecie diegetycznym, niemalże w kosmetyczny sposób.

Pierwszy wskazany w tym podrozdziale schemat logiczny jest doskonale widoczny w opisanym w rozdziale drugim przykładzie konfliktu w Złoconej Dolinie w grze *Pillars of Eternity*. Gdy protagonista po raz pierwszy trafi do tej lokacji, jest świadkiem zbiegowiska, które oczekuje w napięciu na informacje dotyczące narodzin dziecka lokalnego feudała. Związana z plagą próżnozrodzeń atmosfera strachu przed okrucieństwem panującego Raedrika służy za informacje wstępne, a wraz z prośbą o pomoc w jego obaleniu, tworzy potencjał. Gracz znajduje się w tym miejscu niemal zaraz po pierwszej scenie, w której mógł po raz pierwszy zobaczyć tajemniczy kult i straszliwą machinerię, która może wyrywać dusze z ciał ofiar. W Złoconej Dolinie gracz może także po raz pierwszy skorzystać z daru Przebudzonych – wejrzeć w poprzednie wcielenia dusz napotykanych postaci. Dzięki tej mechanice możliwa staje się eksploracja niewielkich podziemi, zaś stylizowane na dialogi wizje protagonisty ujawniają wiele informacji o wędrówce dusz, życiu pośmiertnym oraz przeszłości przemierzanych ziem. Wszystkie te informacje nie tworzą jednak jeszcze koherentnej całości i choć pozwalają domyślać się, że przynajmniej część z nich jest ze sobą połączona, tak decyzję o wsparciu rebeliantów przeciw rządowi Raedrika gracz musi podjąć w oderwaniu od takich kategorii jak prawda i fałsz. Nie ma możliwości stwierdzenia, czy plaga próżnozrodzeń wiąże się z działaniami kultystów, ani czy jej interpretacja jako kary za grzechy lokalnej społeczności, ma jakiegokolwiek oparcie w rzeczywistości. Decyzja polega zatem na fakultatywności całego wątku, który można pominąć, nie chcąc mieszać się w sprawy lokalnej władzy. Należy tu też pamiętać, że spenetrowanie warowni feudała stanowi wyzwanie w zakresie ludycznym – może okazać się za trudne dla słabo rozwiniętych postaci. Po dokonaniu wyboru, następuje wydarzenie i retardacja fabuły na rzecz opowieści. Warownia Raedrika jest dużą lokacją o wielu pomieszczeniach, wypełnionych przeciwnikami

³¹ *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks 2011.

oraz bohaterami pobocznymi, z których przynajmniej część oferuje możliwość otwarcia pobocznych wątków (tzn. mają dla gracza prośby i zadania do wykonania). Po drodze spotykamy bardzo wiele opisów i ekspozycji w postaci przedstawienia życia w siedzibie feudalnego władcy. Możemy też wiele dowiedzieć się o samym Raedriku, wyznawanej przez niego religii i ludziach, którymi się otacza. Oczywiście wkroczenie do warowni wiąże się z licznymi starciami np. ze strażami Raedrika, co równa się z wystąpieniem przeciwko niemu. Gdy protagonista dotrze do sali tronowej, musi zmierzyć się z rezultatem, czyli samym feudałem i jego świtą. Nim jednak dojdzie do walki, Raedrik proponuje protagoniście rozmowę, w której przedstawia swój punkt widzenia i uzasadnia podjęte wcześniej decyzję, oferując bohaterowi przejście na jego stronę i zakończenie problemów Złoconej Doliny, poprzez uśmiercenie rebeliantów Kolsca. Tym samym rezultatem decyzji o wmieszanu się w konflikt Kolsca i Raedrika jest możliwość ponownego określenia się po jednej ze stron, po otrzymaniu dodatkowych – alternatywnych informacji tworzących potencjał kolejnego schematu. Co ważne, w tej decyzji nie istnieje już możliwość zachowania neutralnej postawy – Raedrik w zamian za darowanie protagoniście wtargnięcia do swojej fortecy, domaga się wsparcia w walce z Kolscem. Jedyną zatem trwałą (niezależną od następnego wyboru) konsekwencją pierwszego schematu, jest nieodwracalne zaangażowanie w sprawy Złoconej Doliny. Szczególnie ciekawa jest tu wieloaspektowa motywacja do działania prezentowana przez obie strony – ucisk feudalny, niesprawiedliwość, praworządność, karierowiczostwo, stosunek do koncepcji grzechu i przewiny a nawet wiara w konkretne bóstwo. Niezależnie która z tych kwestii wyda się graczom przekonująca, rozstrzygnięcie kwestii Raedrika wpłynie na reputację protagonisty w innych lokacjach, jak również przyniesie konsekwencje, gdy on sam będzie potrzebował pomocy w walce z uciskiem feudalnym.

3.2.2. Relacja wartości logicznych prawdy i fałszu

W przypadku narracji growych, wartości logiczne nabierają dodatkowego znaczenia. Są one bowiem wpisane w konstrukcje fabuł ludycznych. Gdy gracz podejmuje decyzję, jak w opisanym powyżej przykładzie, czyni to na podstawie posiadanych informacji. Nie należy tu oczywiście zakładać tożsamości postaci protagonisty z osobą gracza – ten drugi może kazać pierwszemu podejmować kroki niezgodne ze swoimi własnymi poglądami, np. aby zobaczyć jakie konsekwencje tego działania przewidzieli twórcy. Nie ulega jednak wątpliwości, że podejmując te decyzje, gracz obcuje z zagadnieniem prawdy i fałszu. Nie tylko poprzez możliwość okłamywania innych postaci, ale także poprzez konieczność poszukiwania prawdy i fałszu jako decydujących o kształcie losów świata diegetycznego.

Konieczność poddawania w wątpliwość słów napotykanym bohaterów w ramach motywowania podejmowanych wyborów, czyni z konstrukcji fabularnych gier naprawdę ciekawe pole do analizy stosunku samego gracza do kategorii prawdy i fałszu.

W grze *Planescape: Torment* możemy dostrzec dwa znakomite, moim zdaniem, przykłady na szczególną rolę tych kategorii w kształtowaniu i odczytywaniu growych narracji. Przede wszystkim chodzi tu o kwestię imienia głównego bohatera. W grze olbrzymiej większości wyborów, gracz dokonuje poprzez predefiniowane opcje dialogowe³². Reprezentowane są w nich wyłącznie takie opcje, których sformułowanie umożliwiają poznane we wcześniejszej rozgrywce informacje lub prosta logika. Np. jeżeli protagonista spotkał wcześniej postać, o którą jest pytany, może odpowiedzieć, zgodnie z prawdą, udzielając znanych sobie informacji lub zataić je poprzez odmowę lub świadome kłamstwo. Kilkukrotnie w ciągu gry protagonista pytany jest jednak o swoje imię – kwestia ta nie jest poruszana w żadnym innym punkcie i nie jest możliwe poznanie prawdziwego miana bohatera. W opcjach dialogowych istnieje jednak dość symboliczna opcja odpowiedzi „Adam”. Niezależnie od kulturowych konotacji samego imienia, opcja ta jest kłamstwem samego gracza, nie protagonisty, gdyż nie jest to informacja prawdziwa, co więcej nie jest ona nawet próbą zatajenia prawdy, ale opcją postąpienia wbrew logice gry. Warto podkreślić, że wybranie tej linii dialogowej permanentnie wpływa na charakter protagonisty, przemieszczając go w stronę zła i chaosu. Podobnie gra oferuje możliwość okłamania Deionarry, czyli ukochanej poprzedniego wcielenia protagonisty, słowami, iż jej imię brzmi znajomo, podczas gdy rozmowa z nią pojawia się w pierwszej lokacji, kiedy zarówno przeszłość Bezimiennego, jak i cały świat diegetyczny pozostają dla graczy nadal niepoznaną i mocno abstrakcyjną konstrukcją.

Drugim przykładem jest kwestia obcowania z kłamstwem, przedstawiona za pośrednictwem bohatera niezależnego – czaszki Morte. Jest to pierwszy towarzysz, którego gracz może dołączyć do świty protagonisty, spotykany natychmiast po rozpoczęciu gry. Pierwszą przysługą, jaką oddaje on graczowi – protagoniście, jest odczytanie licznych tatuaży pokrywających ciało Bezimiennego, które służą jako swoisty poradnik dla przyszłych wcieleń bohatera. Poznane w ten sposób informacje okazują się bardzo użyteczne i pozwalają rozpocząć eksplorację świata diegetycznego. W późniejszej fazie gry dowiadujemy się

³² Interaktywne dialogi to jedno z największych wyzwań scenarzystów growych i przy okazji podstawowa różnica pomiędzy scenariuszami gier a np. filmowymi. O pracy scenarzysty w branży gier zob. P. Polewiak, *Tworzyć gry*, Kraków 2020, s. 106.

jednak, że jedynym zdaniem, którego Morte nie odczytał z plątaniny wytatuowanych tekstów jest to dotyczące jego samego – „Nie ufaj czaszce”. Mamy tu do czynienia z kategorią świadomego zatajenia informacji, nie fałszem, ale wynikającym zeń kłamstwem. Służy ono jako informacja wskazująca na charakter tej postaci oraz pozwala właściwie ocenić jego przyszłe postęпки³³.

Zupełnie inaczej może być w grach postrzegana tajemnica – sekret, zatajenie prawdy w dobrych zamiarach. Z tym spotykamy się bardzo często, gdyż gry, jak pisał Raph Koster, są schematami do rozgryzienia – odkrywanie sekretów to jeden z najlepszych przykładów konstrukcji satysfakcjonującej rozgrywki. Gdy jednak utrzymanie lub ujawnienie tajemnicy staje się kwestią decyzji gracza, mamy do czynienia z zupełnie odmiennym podejściem. W przypadku gry *Pillars of Eternity*, pod koniec rozgrywki protagonista dowiaduje się, że wszystkie działania podejmowane przez zbrodniczy kult, były w istocie podyktowane chęcią utrzymania sekretu o ludzkim pochodzeniu wszystkich bogów. Bohater, a poprzez niego również gracz, dowiaduje się, że bogowie zostali stworzeni przez starożytnych mieszkańców owych ziem, aby zakończyć trwające w nieskończoność wojny religijne i etniczne. Tym samym antagonistą prosi bohatera o utrzymanie tego wielkiego sekretu, aby zapobiec przyszłemu rozlewowi krwi. Utrzymanie tajemnicy staje się zatem ofertą udziału w wielkim kłamstwie, które jednak obsadzone jest w kontekście poważnego dylematu. Gracz ma tym samym szansę określenia swojej pozycji w relacji do prawdy i fałszu wobec kategorii dobra i zła³⁴.

3.2.3. Fabuły rozwojowe i kryzysowe

Jakkolwiek linia podziału konstrukcji fabularnych wedle tego kryterium wydaje się nie do końca ostre, w przypadku omawianych przeze mnie gier znakomicie wpisuje się w poszukiwane treści. W istocie bowiem różnica pomiędzy nimi jest zrealizowana w grach w formie dwóch mechanik – eksploracji i decyzji. Wzajemna relacja tych dwóch elementów określa, czy mamy do czynienia z grą o fabule rozwojowej czy kryzysowej na płaszczyźnie kosmologicznej (a w jednym przypadku chyba nawet kosmogonicznej). Gdy rozgrywka

³³ Postrzeganie złych lub fałszywych postępków w kategorii obrzydzenia z powodu obserwowania łamanych norm moralnych czy etycznych jest możliwe również w przypadku gier – zob. B. Kuchciński, *Rola mechanizmów obrzydzenia w tworzeniu i organizacji narracji w wybranych fantastycznonaukowych grach komputerowych*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5), s. 168.

³⁴ Gracz utożsamia się z protagonistą w stopniu wystarczającym aby rozważać konsekwencje podejmowanych wyborów w kategoriach etycznych – J. E. Webber, D. Griliopoulos, op. cit., s. 10. Rozważania na temat etyki w serii *Ultima* (R. Garriot, *Ultima*, 1981) zob. Ibidem, s. 216-223. O implementacji problematyki etyki i moralności w projektowaniu gier zob. R. McDaniel, S. M. Fiore, *Best Practises for the Design and Development of Ethical Learning Video Games*, „International Journal of Cyber Ethics in Education” 2012, nr 2(4), s. 2.

opiera się o odkrywanie tajemnic świata diegetycznego i być może określanie się w relacji do nich, możemy mówić o fabule rozwojowej. Gdy zaś to podejmowane przez gracza decyzje określają prawa i treść świata gry, fabuła jest niewątpliwie kryzysowa. Mając na uwadze, że ta kwalifikacja odnosi się również do tempa fabuły, warto zauważyć, że powyższe stwierdzenie odnosi się do rozmiarów samej konstrukcji fabularnej, nie zaś jej realizacji w rozgrywce, która może być właściwie dowolnie długa. Określa ona w jakim stopniu potencjał dalszych decyzji ukształtowany został przez decyzje poprzednie. W przypadku motywów religijnych bardzo dobrze widać tę różnicę na przykładzie opisywanych w drugim rozdziale gier.

W grze *Pathfinder: Kingmaker* aktorzy fabuły, w tym przede wszystkim towarzysze protagonisty, wyznają rozmaite bóstwa, czasami też czynnie działając na rzecz ich promocji wśród pozostałych postaci. Z czasem gdy odpowiednio zaufają protagoniście, może on ich skłonić do rozmowy na temat prawd ich wiary, a w niektórych przypadkach bieg rozgrywki pozwoli poddać w wątpliwość lub umocnić relację bohaterów z ich religią. W zakresie tej przestrzeni – religijności bohaterów i natury czczonych w świecie diegetycznym bóstw, jest to niewątpliwie konstrukcja rozwojowa. Zwłaszcza, że budowanie relacji z poszczególnymi postaciami to długi, celowo rozłożony na spory czasokres.

W przypadku gier Petera Molyneux, takich jak *Black&White*, protagonista sam określa jaka będzie relacja występujących w grze postaci z czczonym przez nie bóstwem, gdyż sam nim jest. To od niego zależy, czy wyznawcy będą się swojego bóstwa obawiać, czy wychwalać jego imię. To nastawienie określa też kształt i nastrój całego świata, również w zakresie np. pogody czy natury chowańca. Nie oznacza to jednak, że gracz musi otrzymać rolę bóstwa, by konstrukcja w zakresie kosmologii była kryzysowa. Dynamiczną relację z bóstwami oferuje też np. gra *Sacrifice*, w której główny bohater sam określa swój stosunek do kolejnych opinii i postępów walczących ze sobą potęg.

Na dwóch powyższych przykładach doskonale widać, moim zdaniem, kluczową w tym zagadnieniu kwestię. Jest to oczywiście przybliżenie relacji wiernych z ich bóstwem do konstrukcji mechanicznej gry. Gdy gracz może tą relację tworzyć, zmieniać lub w jakikolwiek sposób określać, fabuła w tym aspekcie dynamizuje się. Ta zależność pasuje oczywiście do bardzo wielu motywów i większości wątków fabularnych, jednak w zakresie moich poszukiwań doskonale opisuje interesującą mnie kwestię.

3.3. Podsumowanie

Powyższy rozdział służył przede wszystkim uogólnieniu poznanych wcześniej treści i przedstawieniu ich w kontekście z kategoriami narratologicznymi. Najważniejsza dla obsadzenia ich w medium gier pozostaje kwestia ludyczności. Ma ona kluczowe znaczenie zarówno w takich kwestiach jak czas, przestrzeń, ale też oczywiście przy tworzeniu konstrukcji fabularnych. O ile jednak dla zagadnień związanych z opowieścią, ludyczność jest zupełnie oczywista – kontrola nad focalizacją w ten czy inny sposób zostaje oddana w ręce gracza, a sekwencje grywalne mogą trwać w obrębie całości tekstu dowolnie długo, tak jej szczególna realizacja w obrębie fabuły gier – decyzji podejmowanych przez gracza i protagonistę równocześnie, nie jest już tak łatwa do określenia.

Decyzja jako ruchoma część w dość sztywnej, trój etapowej konstrukcji fabularnej, pozostaje trudna do zakwalifikowania, gdyż jej wpływ na dalszą rozgrywkę musi być rozumiany przynajmniej dwutorowo. Przede wszystkim jako wskaźnik dalszego rozwoju fabuły, ale też jako zmienna w zakresie kolejnych grywalnych retardacji, czyli sekwencji grywalnych. Tym samym decyzja w sekwencji fabularnej może kształtować łatwość/trudność w docieraniu do kolejnych jej elementów co oznacza, że np. podejmowane wybory, moralne czy etyczne, mogą być rozumiane jako dosłownie strategie czytelnicze. Gracz może zdecydować się na wybór opcji niezgodnej z jego poglądami, tylko dlatego, że wie, iż prowadzi ona do np. zdobycia konkretnej możliwości w dalszej rozgrywce.

Ponadto cała właściwie konstrukcja gry odnosi się do realizacji opisywanych powyżej wyborów – duża część ekspozycji i w ogóle informacji jakie gra stara się zakomunikować podczas rozgrywki, służy umożliwieniu graczom podejmowania świadomych wyborów. Może to dosłownie być porównane do śledztwa, w którym cała treść gry jest materiałem dowodowym, zaś decyzje to działania, jakie na jego podstawie podejmujemy.

W zakresie motywów i treści religijnych, widzimy jak dobrze wpisują się one w omawiane zależności. Poprzez np. kosmologię twórcy gier dokonują ekspozycji konstrukcji nie tylko świata diegetycznego, ale również samej rozgrywki. Co więcej, zdarzają się przypadki, gdy gracz może decydować zarówno o kształcie świata gry jak i roli w nim konkretnego bóstwa. Podejmowane przez graczy wybory w oczywisty sposób operują też w binarnym układzie prawdy i fałszu, a możliwość kierowania się prawdą, zatajania jej a wreszcie wprost kłamstwa, to opcje skierowane zarówno do fikcyjnej osobowości protagonisty, ale także samego gracza.

Zakończenie

Obserwując dynamikę rozwoju rynku gier, zarówno pod kątem ekonomicznym jak i kulturowym, trudno mieć wątpliwości, że przedstawione przeze mnie przykłady, szybko nabiorą charakteru pracy historycznej. Zwłaszcza biorąc pod uwagę, iż wiele z wykorzystanych przeze mnie tytułów pochodziło z pierwszej dekady XXI w. Nie zmienia to jednak faktu, że kolejne produkcje znajdują inspirację czy nawet podwaliny swej mechaniki w starszych dziełach, tym samym uwieczniając stosowane wcześniej rozwiązania, które podobnie jak mity w kulturze, będą refigurowane bez końca.

Kwestia religii i religijności w grach nie należy do najpopularniejszych czy najbardziej definiujących motywów dla tekstów kultury tego medium jako całości. Aby zauważyć ich wpływowość, musiałem ograniczyć szeroką kategorię gry do produkcji fabularnych, których twórcy opierają narrację o tworzenie fantastycznych, fikcyjnych światów. Trudno nie uznać, iż jest to bardzo selektywne podejście dla badania gier jako medium, jednak należy też przyznać, iż wiele z tych gier okazało się niezwykle wpływowymi tekstami dla kształtowania się narracji growej w ogóle. Trudno bowiem o większe wyzwanie narracyjne, zwłaszcza pod kątem objętości opowieści, niż światokreacja. Wątki religijne, jako definiujące m. in. kosmologię świata czy istniejącą w nim hierarchię wartości i bytów, nie są konieczne dla stworzenia podobnej opowieści, jednak gdy się pojawiają, są niezwykle znaczące. Podobnie brak takowych wątków w świecie fantasy jest zwykle odbierany jako znaczący - kwestia religii i metafizyki pozostaje w baśniowych światach wręcz oczywista i jej brak zawsze jest zauważalny.

Podział pracy ma charakter czysto praktyczny – nie jest podporządkowany przedstawieniu materiału w porządku chronologicznym czy w jakimkolwiek innym kryterium. Przedstawione przykłady są jedynie ilustracją zastosowania zarysowanej w pierwszym rozdziale metody. Kategorie narratologiczne opisałem, a następnie zaproponowałem ich modyfikację pod kątem zastosowania na płaszczyźnie medium gier, zgodnie z kolejnością wprowadzoną przez Mieke Bal. Tym samym jest to modyfikacja Jej metody i to Jej praca służyła mi jako materiał referencyjny, zarówno w pierwszym jak i w dalszych rozdziałach. Jak łatwo zauważyć, analiza treści pod kątem religijnym została ograniczona do niezbędnego minimum, aby wskazać jej obecność i formę jedynie jako przykład zasadności wykorzystania narzędzi narratologicznych do opisywania i analizowania tekstów gier. Jakiegokolwiek konkluzje czy uogólnienia wypływające z moich badań nie mają

podstaw merytorycznych ani metodologicznych do funkcjonowania poza obszarem badań literaturoznawczych (i groznawczych, z oczywistych powodów). Ich dalsze wykorzystanie wymagałoby, moim zdaniem, szerokich badań ilościowych, zarówno pod kątem samych tekstów gier jak i ich odbioru w środowisku graczy.

Drugi rozdział zawiera przede wszystkim opis materiału wykorzystywanych tekstów gier, wraz z ich wstępną analizą pod kątem dopasowania treści interaktywnego medium audiowizualnego do kategorii badawczych stworzonych do badań nad literaturą. Wskazałem tam konkretne motywy oraz wątki z gier nawiązujące do tematyki religii i religijności, które moim zdaniem służyły spełnianiu konkretnych funkcji narracyjnych w tworzonych tekstach.

Zgodnie z postawionymi we wstępie przewidywaniami, konstrukcje większości światów fantasy w grach odnoszą się pozytywnie do kwestii duchowości, przedstawiając ją jako coś nie tylko ważnego, ale wręcz oczywistego. W opowieściach wielu gier zaświaty, świat duchowy czy bogowie istnieją wprost i dosłownie, a choć możemy różnie oceniać np. konkretne bóstwa (które potrafią też być wprost złe w ludzkich kategoriach), nie sposób uciec od konkluzji, że stanowią one integralną część kreacji twórców gry. Sposób przedstawienia takich elementów wynika wprost z dostępnych twórcom gier narzędzi narracyjnych. Informacja podana w formie tekstualnej w grze, nie znajdująca reprezentacji w przedstawieniach audiowizualnych czy mechanice rozgrywki, posiada minimalną wartość dla większości graczy, koncentrujących się na immersyjnej rozgrywce, którą najlepiej tworzy splot wymienionych narracji. Podobnie jest z np. pozbawionym wzmianki tekstualnej obrazem na ścianie, za którym nie ukryto sejfu, ale jest zwyczajną ozdobą w wyrenderowanym na potrzeby gry pomieszczeniu. Większość graczy nie zawiesi na nim zbyt długo oka, gdyż nie ma on wpływu na rozgrywkę, a jest jedynie ozdobą - tłem. Z tego powodu np. postaci, których gracz nie będzie mógł spotkać w trakcie rozgrywki a jedynie usłyszy lub przeczyta o nich, nie zostaną zapamiętane jako ważny element narracyjny. Stąd trudno często mówić o zjawisku wiary w fantastycznych światach, gdyż np. obiekty kultu ich mieszkańcy mogą spotkać, choć zwykle trudno takie doświadczenie nazwać czymś zwyczajnym, gdyż wiąże się z np. wojną bogów. Opisane powyżej zjawisko przekłada się doskonale na kosmologię światów fantasy, w których np. strukturę świata duchowego można często traktować jak geografie - poddaje się on zwykle eksploracji jak każda inna przestrzeń świata gry. Z tego powodu o niezwykłości czy mistyczności danego miejsca musi stanowić różnica pomiędzy nim a "normalnością" świata gry, w której toczy się większość akcji.

Narracja gry zwykle poinformuje nas też wprost o niezwykłości oglądanych miejsc czy zjawisk, gdyż często trudno wyróżnić najbardziej niezwykle płaszczyzny¹.

Spośród kwestii związanych z istnieniem świata duchowego i wędrówką dusz, znacząca okazuje się być śmiertelność. Jest ona tym ważniejsza, iż sama natura gier czyni jej bohatera, po części tworzonego przez odbiorcę/uczestnika - gracza (a konkretnie tą jego część, która zagłębia się w doświadczeniu rozgrywki), nieśmiertelnym. W dowolnym momencie możemy większość gier zatrzymać lub wrócić do wcześniejszej sekwencji, zaś definitywnie wszystkie możemy w każdym momencie przerwać. Wiążąca się z tym możliwość wznowienia rozgrywki nieskończoną liczbą razy, daje graczowi kontrolę nad życiem i śmiercią bohatera gry, sprawiając, iż nawet najbardziej złowrogie wyzwania w świecie gry, są dla samego gracza trywialne, gdy tylko uświadomi sobie, że żyje poza światem gry. Przypomina to w pewien sposób wybudzanie się ze snu, gdy uświadamiamy sobie, iż problemy jakie mieliśmy jeszcze przed kilkoma minutami, właściwie nie istnieją.

Z tego powodu twórcy gier zmuszeni są ciągle podkreślać zagrożenia czyhające na protagonistę oraz jego śmiertelność. Świadomość własnej niezwykłości nie tylko okradłaby graczy z poczucia mierzenia się z wyzwaniem, ale spłyciłaby także bardzo narrację gry. Przez to twórcy gier podkreślają brutalny i odrzucający charakter momentu śmierci bohatera gry, w taki sposób, aby gracze chcieli za wszelką cenę unikać przeżywania jej po raz kolejny. Wiążą się z tym rozmaite mechaniki - jak przedłużanie sekwencji wczytywania zapisanego stanu gry, umożliwianie zapisu tylko w wybranych miejscach, tak aby gracz musiał powtórzyć długą sekwencję wydarzeń nim dotrze do miejsca śmierci swej postaci ponownie, a także utrata zdobywanych w trakcie gry zasobów, jak dusze w serii *Dark Souls* czy ekwipunek postaci w serii *Diablo*. Pojawiająca się w kilku z przytoczonych przeze mnie przykładów nieśmiertelność, okazuje się w sposób naturalny kolidować z tak przedstawionym porządkiem rzeczy. Zaburza ona cykl życia i śmierci, zakłócając tym samym kosmologię świata. Jest to niezwykle ciekawe w kontekście medium gier, gdyż nieśmiertelność zdawałaby się nam prawidłowym stanem dla jego bohaterów.

Najbardziej i najczęściej negatywnie przedstawionym aspektem religijności w grach jest jej instytucjonalizacja. O ile uogólnienie oraz zuniwersalizowanie myślenia o faktach i

¹Tak jest np. w przypadku Apokryfu – demonicznej domeny daedry Hermaeusa Mory w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim: Dragonborn*, Bethesda Softworks 2012. W grze trafiamy do tak wielu niezwykłych miejsc, iż o doniosłości i niebezpieczeństwie jakie niesie ze sobą odwiedzenie tej mistycznej krainy, mieszkańcy świata gry informują nas wielokrotnie.

zjawiskach religijnych jest dla fantastycznych światów naturalne, gdyż dokonują go sami autorzy, o tyle same instytucje religijne są zwykle portretowane jako mroczne i pełne zepsucia organizacje. Swoisty wyjątek stanowią tu instytucje zakonne, które często występują jako dobra alternatywa instytucji kościelnych. Warto jednak podkreślić, iż wspomniane zepsucie nie jest unikalne dla instytucji kościelnych - również w opowieściach, które religii nie tylko nie posiadały, ale wręcz opowiadały o walce z nią, korupcja i degeneracja dotykała ich świeckich odpowiedników. Trudno mówić o wybijającym się trendzie delegowania religijności w stronę przeżyć indywidualnych, odwracania procesu instytucjonalizacji, choć istotnie postaci mistyków i zagłębianych w indywidualne transcendentne przeżycie samotników pojawiają się w grach, jednak nie sposób ich zestawić z instytucjami religijnymi jako biegunami dobra i zła².

Porządek przedstawianego materiału również podporządkowany jest kategoriom narratologicznym z rozdziału pierwszego. Wykorzystane gry miały różnoraki charakter, jednak we wszystkich aspekt narracyjny był bardzo wyrazisty. Warto w tym miejscu ponownie podkreślić, że nie wszystkie gry mogą czy powinny być postrzegane jako teksty narracyjne. Różnica pomiędzy np. takimi tytułami jak *Tetris*³ i *Disco Elysium* dalece przekracza, moim zdaniem, odległość dzielącą poszczególne gatunki literackie. Stąd ponownie nie uważam aby moje rozpoznanie było konkluzywne dla gier jako medium, ale raczej służy ono wyodrębnieniu warunków, które gra jako tekst musi spełnić, aby można było mówić o jej narracyjności w rozumieniu metodologii literaturoznawczej.

Te właśnie warunki starałem się przedstawić w rozdziale trzecim. Znow, jego układ nawiązuje do kolejności wprowadzania następnych pojęć w rozdziale pierwszym, tak aby ich zastosowanie wobec przykładów z rozdziału drugiego było odpowiednio czytelne. Ostatecznie narracyjność gier wykorzystuje określone elementy i zarówno w zakresie opowieści jak i fabuły, teksty gier posiadają wyróżniki pośród innych mediów. Są to zarówno sposoby przedstawiania treści, jak i wiązania jej z podejmowanymi przez gracza akcjami. Samo stwierdzenie, że gry wyróżnia oddanie pod kontrolę gracza poczynań bohatera, nie jest wystarczające do wskazania ich narracyjności. Zwłaszcza, że np. sceny akcji są w zakresie narracyjnym zwykle bardzo ubogie – stanowią retardację czasu fabuły i moim zdaniem, należy je postrzegać jako przeszkody na drodze do postępu w strukturze fabularnej. Mogą one

² Co poniekąd wpisuje się w wygłaszany przez część badaczy pogląd, iż prywatyzacja religii jest jedynie wygodnym mitem, który zbyt dobrze opisywał temporalną rzeczywistość, aby nie uwieść badaczy; H. De Vries, *In Media Res*, [w:] *Religion and Media*, ed. by H. De Vries, S. Weber, Stanford 2001, s. 7.

³ A. Pażytnow, *Tetris*, 1984.

oczywiście zawierać wiele informacji, jednak twórcy gier zwykle przygotowują graczy, dostarczając im odpowiednich danych, do trudnych scen akcji, nie zaś odwrotnie. Do najważniejszych kategorii, których badanie pozostaje kluczowe w przypadku tego medium, należy świat diegetyczny. To powiązanie go z płaszczyzną rozgrywki, stanowi o obszarze narracji gry. Inaczej należy traktować elementy świata gry opisane lub przedstawione poza rozgrywką, inaczej zaś te, które gracz może fokalizować poprzez kierowanie na nie uwagi bohatera. Należy tu podkreślić interaktywny i audiowizualny charakter gier – growa przestrzeń to nie ta, o której możemy przeczytać lub jedynie ją zobaczyć/usłyszeć, ale ta, którą możemy, poprzez zapośredniczenie, przemierzyć. Kluczowym dla budowy narracyjności gier zagadnieniem pozostaje tu powiązanie przestrzeni rozgrywki z ekspozycją świata diegetycznego. Pozwala to na budowanie zainteresowania światopowieścią, jak i wpisywanie kolejnych kroków oraz czynów protagonisty w kategorię znaczeń, takie jak np. dobro, zło, prawda, prawo czy chaos.

Wreszcie aby było możliwe mówienie o ludycznej fabule, tj. właściwej dla medium gier, konieczne jest konkretne przeobrażenie w zakresie struktury fabularnej. Podobnie jak w przypadku przedstawiania opowieści, kluczowy jest tu aspekt ludyczności. To on rozbija układ trzech elementów fabuły – potencjał, wydarzenie i rezultat, pozwalając na tworzenie rozgałęzień powiązanych często wartościami logicznymi – gracz może wybierać pomiędzy prawdą a kłamstwem, przyczyniając się do powstania konkretnej struktury, która będzie podlegać internalizacji w procesie rozgrywki – w trakcie wydarzenia. To ostatnie nie łączy też już potencjału z rezultatem, ale właściwie rozdziela je, jako obszar suspensu dla budowanej poprzez logiczne wnioski antycypacji. Zwłaszcza, że rezultat jest tu potencjałem następnego wydarzenia. Bardzo wiele gier nie zawiera powyższej konstrukcji, posiadając linearną fabułę w układzie podobnym do filmowego. Nie sprawia to jednak, że gry są mniej narracyjne, gdyż nie sposób odmówić tego przymiotu tekstom audiowizualnym – paradoksalnie, moim zdaniem, czyni to je mniej growe. Można pokusić się nawet o stwierdzenie, że są one wtedy growymi realizacjami liniowych fabuł.

Podsumowując moją analizę mogę wyraźnie stwierdzić, że spełniwszy określone kryteria, gry mogą być postrzegane jako teksty poddające się narzędziom narratologicznym. Ograniczając wykorzystane przykłady do elementów powiązanych z religią i religijnością miałem na celu przede wszystkim przedstawienie analizy narratologicznej pod konkretnym, koherentnym kątem. Przedstawione konkluzje mają jednak zastosowanie wyłącznie w

badaniach literaturoznawczych i nie powinny być traktowane jako uogólnienia w zakresie badań kulturowych.

Bibliografia

1. Allan S., *Słowo wstępne redaktora serii*, [w:] J. Dovey, H. W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, przeł. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011.
2. Anderson S., *The interactive museum: Video games as history lessons through lore and affective design*, „E-Learning and Digital Media” 2019, vol. 16(3).
3. Armstrong K., *Pola Krwi. Religia i przemoc*, przeł. R. Zajączkowski, Warszawa 2017.
4. Bal M., *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, red. nauk. tłum. E. Kraskowska, E. Rajewska, Kraków 2012.
5. Barthes R., *Śmierć autora*, przeł. M. P. Markowski, „Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja” 1999, nr 1/2 (54/55).
6. Baur W., *Complete Kobold Guide to Game Design*, Kirkland 2012.
7. Biernatzki W. E., *Religious Values and Root Paradigms: A Method of Cultural Analysis*, [w:] *Religion and the Media. An Introductory Reader*, ed. by C. Arthur, Cardiff 1993.
8. Bodzioch-Bryła B., *Sploty: przepływy, architektury, hybrydy, polska e-poezja w dobie procesualności konwergencji*, Kraków 2019.
9. Boguszewski R., *Od zinstytucjonalizowanej do zindywidualizowanej, religijność Polaków w procesie przemian*, [w:] *Globalny i lokalny wymiar religii*, pod red. I. Borowik, A. Górnego, W. Świątkiewicza, Kraków 2016.
10. Bolter J. D., *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, tłum. A. Małecka i M. Tabaczyński, Kraków–Bydgoszcz 2014.
11. Brogowski L., *Struktura konkretności i miejsca niedookreślenia u Ingardena*, „Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja” 1993, nr 3 (21).
12. Budzyńska M., *Proces mityzacji literatury i mediów w XX i XXI w.*, [w:] *Studia mitoznawcze. Współczesna obecność mitu*, pod red. I. Błocian, E. Kwiatkowskiej, Toruń 2012.
13. Caillois R., *Człowiek i sacrum*, przeł. A. Tatarkiewicz, E. Burska, Warszawa 2009.
14. Casanova J., *Deprywatyizacja Religii*, [w:] *Socjologia religii. Antologia tekstów*, pod red. W. Piwowarskiego, Kraków 1998.
15. Chapman A., *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practise*, New York 2016.
16. Crawford C., *The Art of Computer Game Design*, Washington 1997.

17. Czapliński P., *No Future*, [w:] *Fantastyka w obliczu przemian*, pod red. R. Kochanowicza, D. Mrozek, B. Stefaniak, Poznań 2012.
18. Czapliński P., *Słowo i głos*, [w:] *Literatura ustna*, pod red. M. Głowińskiego, Gdańsk 2010.
19. Dąsal M., "Czy androidy marzą o elektrycznym mesjaszu?" *Rozważania o nowej postaci dyskursu religijnego w mediach w oparciu o serial Battlestar Galactica "Re-Imagined"*, [w:] *Media a Religia*, pod red. I. Borkowskiego, B. Jastrzębskiego, D. Lewińskiego, Wrocław 2011.
20. De Vries H., *In Media Res*, [w:] *Religion and Media*, ed. by H. De Vries, S. Weber, Stanford 2001.
21. Dolezel L., *Semantyka Narracji*, [w:] *Narratologia*, pod red. M. Głowińskiego, Gdańsk 2004.
22. Dovey J., Kennedy H. W., *Kultura gier komputerowych*, przeł. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011.
23. *Dungeons&Dragons and Philosophy*, ed. by C. Robichaud, Chichester 2014.
24. Eco U., *Dzieło otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, Warszawa 2011.
25. Eliade M., *Próba labiryntu. Rozmowy z Claude-Henri Rocquetem*, tłum. K. Środa, Warszawa 1992.
26. Eliade M., *Traktat o historii religii*, przeł. J. W. Kowalski, Warszawa 2009.
27. Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
28. Freyermuth G. S., *Games. Game design. Game studies. An introduction*, Cologne 2015.
29. Głowiński M., Okopień-Sławińska A., Sławiński J., *Zarys teorii literatury*, Warszawa 1986.
30. Gonciarz K., *Wybuchające Beczki. Zrozumieć gry wideo*, Kraków 2011.
31. Harari Y. N., *Sapiens. Od zwierząt do bogów*, przeł. J. Hunia, Warszawa 2019.
32. Heidbrink S., Knoll T., Wysocki J., *Theorizing Religion in Digital Games Perspectives and Approaches*, „Religion in Digital Games” 2014, vol. 5.
33. Hejmej A., *Komparatystyka kulturowa. Interpretacja i egzystencja*, [w:] *Komparatystyka dzisiaj*, t. 1, *Problemy teoretyczne*, red. nauk. E. Szczęsna, E. Kasperski, Kraków 2010.
34. Huizinga J., *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 2007.

35. Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, red. I. Jaworska-Róg, Warszawa 2007.
36. Juul J., *Half-Real*, London 2005.
37. Kaźmierczak M., *Literatura w sieci tekstów*, Gniezno 2008.
38. Kłoda-Staniecko B., *Gram, więc... kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, pod red. A. Pitrusa, Kraków 2012.
39. Kłosiński M., *Hermeneutyka Gier Wideo*, Olsztyn 2018.
40. Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań 2014.
41. Kominiarczyk M., *Granie ergatyczne czyli konsekwencje upodobnienia rozgrywki do pracy. Diablo III jako przypadek gry "zgamifikowanej"*, „Homo Ludens” 2015, nr 2(8), s. 46-62.
42. Koster R., *Theory of Fun for Game Design*, Sebastopol 2014.
43. Kubiński P., *Cyfrowe światopowieści. Narracyjność gier wideo*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, Praktyki, Wyzwania*, red. nauk. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017.
44. Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.
45. Kuchciński B., *Rola mechanizmów obrzydzenia w tworzeniu i organizacji narracji w wybranych fantastycznonaukowych grach komputerowych*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5).
46. *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst, rytuał*, t. I, red. Nauk. A. Surdyk, Poznań 2007.
47. Kushner D., *Masters of Doom*, London 2003.
48. Lasoń-Kochańska G., *Czytając Fantasy...*, Gdańsk 2002.
49. Leś M., *Narracja i transcendencja. Od ideologii do poetyki science-fiction*, [w:] *Motywy religijne we współczesnej fantastyce*, pod red. M. Lesia i P. Stasiewicza, Białystok 2014.
50. Luckmann T., *Niewidzialna Religia*, Kraków 2006.
51. Łaba J., *Idee religijne w literaturze fantasy*, Gdańsk 2010.
52. Łebkowska A., *Narracja*, [w:] *Kulturowa teoria literatury*, pod red. M. Markowskiego, R. Nycza, Kraków 2012.
53. Mackay D., *A new Performing Art. Of The Fantasy Role-Playing Game*, London 2001.

54. Maj K. M., *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, Praktyki, Wyzwania*, red. nauk. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017.
55. Mariański J., *Megatrendy religijne w społeczeństwie ponowoczesnym*, Toruń 2016.
56. Marszałek R., *Mythos Redivivus*, Warszawa 2010.
57. Maryl M., *Antropologia odbioru literatury - zagadnienia metodologiczne*, „Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja” 2009, nr 1–2.
58. McDaniel R., Fiore S. M., *Best Practises for the Design and Development of Ethical Learning Video Games*, „International Journal of Cyber Ethics in Education” 2012, nr 2(4).
59. McGonigal J., *Reality is Broken. Why Games make us Better and how They Can Change the World*, New York 2011.
60. McGuire M. B., *Religia w kontekście społecznym*, przeł. S. Burdziej, Kraków 2012.
61. *Narratologia transmedialna. Teorie, Praktyki, Wyzwania*, red. nauk. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017.
62. Nash D., *Religious sensibilities in the age of the Internet: Freethought culture and the historical context of communication media*, [w:] *Practising religion in the age of the media. Exploration in media, religion and culture*, ed. by S. M. Hoover, L. S. Clark, New York 2002.
63. Nowocien R., *Tworzenie gier komputerowych. Kompendium producenta*, Gliwice 2020.
64. Nycz R., *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa 1995.
65. Ołdakowski K., *Media pod lupą*, Kraków 2010.
66. Ong W. J., *Przekształcanie się środków przekazu: Mówiona książka*, [w:] *Literatura ustna*, pod red. M. Głowińskiego, Gdańsk 2010.
67. Polewiak P., *Tworzyć gry*, Kraków 2020.
68. Porczyński D., *Prosumpcja w polskim fandomie gier fabularnych*, [w:] *Prosumpcja: Pomiędzy podejściem apokaliptycznym a emancypującym*, pod red. P. Siudy, T. Żaglewskiego, Bydgoszcz 2014.
69. Prajzner K., *Narracja*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, pod. red. K. Prajzner, Łódź 2019.
70. Przyłębski A., *Fenomenologia hermeneutyczna*, [w:] *Wprowadzenie do fenomenologii. Interpretacje, zastosowania, problemy*, t. II, pod red. W. Płotki, Warszawa 2014.

71. Regiewicz A., *Komparatystyka jako sposób badania nowych mediów*, „Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja” 2014, 2 (146).
72. Regiewicz A., *Narracje - audiowizualność – nowe media* [w:] *Literatura – Nowe Media. Homo Irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, pod red. A. Regiewicz, Toruń 2015.
73. *Religion in Digital Games. Multiperspective & Interdisciplinary Approaches*, ed. By. S. Heidbrink, T. Knoll, „Heidelberg Journal of Religions on the Internet” 2014, vol. 5.
74. *Religion in Digital Games. Reloaded*, ed. by. S. Heidbrink, T. Knoll, J. Wysocki, „Heidelberg Journal of Religions on the Internet” 2014, vol. 7.
75. Ricoeur P., *Czas i Opowieść*, t. 2, *Konfiguracja w opowieści fikcyjnej*, przekł. J. Jakubowski, Kraków 2008.
76. Ricoeur P., *Czas i Opowieść*, t. 3, *Czas Opowiadany*, przekł. U. Zbrzeźniak, Kraków 2008.
77. Rogers S., *Level Up. The guide to great video game design*, Chichester 2014.
78. *Role-Playing Game Studies. A Transmedia approach*, ed. by J. P. Zagal, S. Deterding, New York 2018.
79. Ruch A. W., *Videogame Interface: Artefacts and Tropes*
https://www.academia.edu/263954/Artefacts_and_Tropes_Measuring_Gameness
80. Rudolph K., *Gnoza. Istota i historia późnoantycznej formacji religijnej*, tłum. G. Sowiński, Kraków 1995.
81. Sasuła Ł., Migoń-Sasuła J., *Narracja historyczna w mechanice gry wideo na przykładzie cywilizacji bizantyjskiej w Age of Empires II*, „Irydion” 2018, t. IV, nr 1.
82. Schreier J., *Krew, Pot i Piksele*, tłum. B. Czartoryski, Kraków 2018.
83. Schroter F., Thon J-N., *Video Game Characters. Theory and Analysis*, „DIEGESIS” 2014, vol. 3.1.
84. Shibolet Y., *Game Movement as Enactive Focalization*, „Press Start” 2018, vol. 4 (2).
85. Smołucha D., *Kultura religijna w cyberprzestrzeni. Obecność kultu Matki Bożej z Guadalupe w Internecie*, Kraków 2016.
86. Stableford B., *The A to Z of Fantasy Literature*, Plymouth 2005.
87. Stasińko J., *Alien vs. Predator. Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005.
88. Stasińko J., *Between particularity and the construction of the world. Mimesis in video games – levels, types, and contexts*, „Intersemiose – Revista Digital” 2013, nr 2 (4).

89. Stasiewicz P., *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy*, Białystok 2016.
90. Storey J., *Studia kulturowe i badania kultury popularnej*, przekł. J. Barański, Kraków 2003.
91. Szczęsna E., *O myśleniu narracyjnym i jego cyfrowej reprezentacji*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, Praktyki, Wyzwania*, red. nauk. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017.
92. Szczęsna E., *Poetyka Mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Warszawa 2007.
93. Szeja J. Z., *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
94. Szyjewski A., *Od Valinoru do Mordoru*, Kraków 2004.
95. Todor A., *Video games as myth reconstructions*, Brasov 2010.
96. Topolski J., *Jak się pisze i rozumie historię*, Poznań 2008.
97. Trattner K., *Religion, Games and Othering: And Intersectional Approach* [w:] „Gamevironments” 04 (2016).
98. Tresca M. J., *The evolution of fantasy Role-Playing Games*, Jefferson 2011.
99. Trocha B., *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009.
100. Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.
101. Van der Leeuw G., *Fenomenologia religii*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 1997.
102. Waardenburg J., *Religie i religia*, tłum. A. Bronk, Warszawa 1991.
103. Webber J. E., Griliopoulos D., *Ten things video games can teach us*, Edinburgh 2017.
104. Wei H., *Analyzing the game narrative: Structure and Technique*, Burnaby 2011.
105. Wei H., Bizzocchi J., Calvert T., *Time and Space in Digital Game Storytelling*, „International Journal of Computer Games Technology” 2010.
106. Wilk M., *Co widać w literaturze elektronicznej i co dzięki temu wiemy?*, [w:] *Wypatrywanie. Filozoficzne aspekty języka, literatury i edukacji*, red. M. Wójcik-Dudek, E. Zygan, Katowice 2020.
107. *Wprowadzenie do groznawstwa*, pod red. K. Prajzner, Łódź 2019.
108. Wysłouch S., *Narracje małe i duże*, Poznań 2015.
109. Yinger M. J., *Socjologiczna teoria religii*, [w:] *Socjologia religii*, pod red. F. Adamskiego, Kraków 2011.

110. Zagórska W., Topór M., *Intuicyjny styl myślenia a quasi-mityczne zaangażowanie w narracyjne medium kulturowe*, [w:] *Narracja. Teoria i Praktyka*, pod red. B. Janusz, K. Gdowskiej, B. de Barbaro, Kraków 2008.
111. Zito A., *Culture*, [w:] *Key Words in Religion and Culture*, ed. by D. Morgan, New York 2008.
112. Zwierzdzyński M. K., *Gdzie jest religia?*, Kraków 2009.

Źródła internetowe:

1. Brown M., *Game Maker's Toolkit. How Level Design Can Tell a Story*,
<https://www.youtube.com/watch?v=RwlnCn2EB9o>
2. <http://wahapedia.ru/>
3. <https://kotaku.com/nine-out-of-10-will-not-finish-the-game-they-are-playin-5832450>
4. <https://lexicanum.com/>
5. <https://plato.stanford.edu/entries/empedocles/>
6. <https://rpggeek.com/rpg/2029/de-profundis>
7. https://sfery.fandom.com/wiki/Dziewi%C4%99%C4%87_Piekie%C5%82
8. https://warhammer40k.fandom.com/wiki/Warhammer_40k_Wiki
9. <https://www.warhammer-community.com/>
10. <https://www.youtube.com/channel/UCe0DNp0mKMqrYVaTundyr9w>
11. <https://www.youtube.com/user/lore>
12. <https://www.youtube.com/watch?v=f-wWBG06a2w&t=3089s>
13. https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php
14. Kelly A., *I'm over the fact that choices don't really matter in Telltale games*,
<https://www.pcgamer.com/im-over-the-fact-that-choices-dont-really-matter-in-telltale-games/>
15. Smith H., Worch M., *What happened here? Enviromental storytelling*,
<https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental>
16. www.ptbg.org.pl

Ludografia:

1. *A Vampyre Story*, Autumn Moon Entertainment 2008.
2. *Age of Wonders*, Triumph Studios 1999.
3. *American Conquest*, GSC Game World 2002.
4. *Animal Crossing: New Horizons*, Nintendo 2020.
5. *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*, Black Isle Studios 2000.
6. *Baldur's Gate*, Black Isle Studios 1998.
7. *Bayonetta*, PlatinumGames 2014.
8. *BioShock*, 2K Games 2007.
9. *Black&White 2*, LionHead Studios 2005.
10. *Black&White*, LionHead Studios 2002.
11. *Blood Omen: Legacy of Kain 2*, Crystal Dynamics 2002.
12. *Blood Omen: Legacy of Kain*, Silicon Knights 1996.
13. Bulhman J., *Pathfinder. Roleplaying Game*, Redmond 2009.
14. *Call of Cthulhu: Official Wideo Game*, Cyanide 2018.
15. *Call of Duty*, Activision 2003.
16. *Catherine*, Atlus 2011.
17. *Civilization*, MicroProse 1991.
18. *Company of Heroes 2*, Relic Entertainment 2003.
19. Cook D., *Advanced Dungeons&Dragons. Podręcznik Gracza*, red. wyd. pol. A. Szyndler, Warszawa 1995.
20. Cook D., *Planescape: Campaign Setting*, Lake Geneva 1994.
21. Cordell B. R., *Bezsłoneczna Cytadela*, tłum. P. Kucharski, Warszawa 2002.
22. *Dark Souls*, From Software 2011.
23. *Darkwood*, Acid Wizard Studio 2014.
24. *Diablo II*, Blizzard Entertainment, 2000.
25. *Diablo II: Lord of Destruction*, Blizzard Entertainment 2001.
26. *Diablo III*, Blizzard Entertainment 2012.
27. *Diablo*, Blizzard Entertainment 1996.
28. *Disciples: Sacred Lands*, Strategy First 1999.
29. *Disco Elysium*, ZA/UM 2019.
30. *Divine Divinity*, Larian Studios 2002.
31. *Doom*, id Software 1993.

32. *Doom*, id Software 2016.
33. *Duke Nukem 3D*, 3D Realms 1996.
34. *Dungeon Keeper*, Bullfrog Productions 1997.
35. *Dungeon Siege*, Gas Powered Games 2002.
36. *Enter the Matrix*, Shiny Entertainment 2003.
37. *Far Cry 3*, Ubisoft Montreal 2012.
38. *Final Fantasy VII*, Square 1997.
39. Garriot R., *Ultima*, 1981.
40. Germain S., *Torment: Tides of Numenera. The Explorer's Guide*, Ottawa 2016.
41. *Gibbous. A Cthulhu Adventure*, Stuck In Attic 2019.
42. *Godus*, 22cans 2013.
43. *Gothic*, Piranha Bytes 2001.
44. Gygax G., Arneson D., *Dungeons&Dragons*, Lake Geneva 1974
45. *Heroes of Might and Magic*, New World Computing 1995.
46. *Horus Heresy*, Games Workshop 2012.
47. *Icwind Dale II*, Black Isle Studios 2002.
48. *Kozacy*, GSC Game World 2000.
49. *Kult: Heretic Kingdoms*, 3D People 2004.
50. *Layers of Fear*, Bloober Team 2016.
51. *Legacy of Kain: Defiance*, Crystal Dynamics 2003.
52. *Legacy of Kain: Soul Reaver 2*, Crystal Dynamics 2001.
53. *Legacy of Kain: Soul Reaver*, Crystal Dynamics 1999.
54. *Limbo*, Playdead 2010.
55. *Max Payne I*, Remedy Entertainment 2001.
56. Mearls M., Crawford J., *Dungeons&Dragons. Player's Handbook. Podręcznik Gracza*, tłum. L. Mikolecz, T. Mikolecz, T. Chmielik, Wilno 2019.
57. *Minecraft*, Mojang 2009.
58. *Neverwinter Nights 2*, Obsidian Entertainment 2006.
59. Oracz M., *De Profundis. Gra na pograniczu szaleństwa*, Gliwice 2001.
60. *Paranoia: Happiness is Mandatory*, Black Shamrock 2019.
61. *Pathfinder: Kingmaker*, Owlcat Games 2018.
62. Pażytnow A., *Tetris*, 1984.
63. Perkins C., *Curse of Strahd*, Uxbridge 2016.
64. *Pillars of Eternity*, Obsidian Entertainment 2015.

65. *Planescape: Torment*, Black Isle Studios 1999.
66. *Populous II: Trials of the Olympian Gods*, Bullfrog Productions 1991.
67. *Populous*, Electronic Arts 1989.
68. *Populous: The Beginning*, Bullfrog Productions 1998.
69. *Prince of Persia*, Ubisoft 2008.
70. *Red Alert 2*, Westwood Studios 2000.
71. Rein M., *Wampir: Maskarada*, tłum. M., Jaskólski, Warszawa 2001.
72. *Sacrifice*, Shiny Entertainment 2000.
73. *Shadows: Heretic Kingdoms*, Games Farm 2014.
74. *Sim City*, Maxis 1989.
75. *Starcraft II: Legacy of the the Void*, Blizzard 2015.
76. *Starcraft II: Wings of Liberty*, Blizzard Entertainment 2010.
77. *Street Fighter V*, Capcom 2016.
78. *Super Mario Odyssey*, Nintendo Entertainment Planning&Development 2017.
79. *The Curse of Monkey Island*, LukasArts 1997.
80. *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda Softworks 2002.
81. *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks 2011.
82. *The Elder Scrolls V: Skyrim: Dragonborn*, Bethesta Softworks 2012.
83. *The Last Door*, The Game Kitchen 2013.
84. *The Settlers III*, Blue Byte Software 1998.
85. *The Sims*, Maxis 2000.
86. *Thea: The Awakening*, MuHa Games 2015.
87. *Thief*, Eidos Montreal 2014.
88. *This War of Mine*, 11 bit studios 2014.
89. *Tomb Raider*, Crystal Dinamics 2013.
90. *Torment: Tides of Numenera*, InXile Entertainment 2017.
91. *Total War: Warhammer*, Creative Assembly 2016.
92. *Tropico*, PopTop Software 2001.
93. Tweet J., *Dungeons&Dragons. Podręcznik Gracza*. Wersja 3.5, tłum. T. Kreczmar, Warszawa 2006.
94. *Tyranny*, Obsidian Entertainment 2016.
95. *Uncharted: Fortuna Drake'a*, Naughty Dog 2007.
96. *Vikings - Wolves of Midgard*, Games Farm, 2017.
97. *Warcraft II: Tides of Darkness*, Blizzard 1995.

98. *Warcraft III: Reign of Chaos*, Blizzard Entertainment 2002.
99. *Warhammer Fantasy Role Play*, 4 ed., Cubicle7 2019.
100. *Warrior Kings*, Black Cactus 2002.
101. *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, CD-Projekt RED 2011.
102. *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt Red 2015.
103. *Wolcen: Lords of Mayhem*, WOLCEN Studio 2016.
104. *Wolfenstein: The New Order*, MachineGames 2014.
105. *XCOM: Enemy Unknown*, Firaxis Games 2012.
106. *Zaginięcie Ethana Cartera*, The Astronauts 2014.

Teksty literackie:

1. Anderson P., *Trzy serca i trzy lwy*, tłum. D. J. Toruń, Poznań 1995.
2. Dickens C., *Opowieść Wigilijna*, tłum. C. Niewiadomska, Białobrzegi 2014.
3. Dille F., *Book of Cain*, San Rafael 2011.
4. Homer, *Odyseja*, przeł. L. Siemieński, Kraków 2017.
5. King J. R., *Zakładnicy Krwi*, Warszawa 2004.
6. Knaak R. A., *Falszywy Prorok*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2016.
7. Knaak R. A., *Prawo Krwi*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2014.
8. Knaak R. A., *Smocze Łuski*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2015.
9. Lord Dunsany, *The Gods of Pegana*, Positronic Publishing Book (brak miejsca i roku wydania).
10. Lowder J., *Księżę kłamstw*, tłum. N. Łajszczyk, Warszawa 2007.
11. Milton J., *Raj Utracony*, przeł. M. Słomczyński, Kraków 2011.
12. Moorcock M., *Elryk z Melnibone*, przeł. W. T. K., Łódź 1993.
13. Moorcock M., *Feniks z obsydianu*, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie 1991.
14. Norton A., *Świat czarownic*, przeł. E. Witecka, Warszawa 2012.
15. Pratchett T., Baxter S., *Długa Ziemia*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2013.
16. Rak R., *Baśń o Wężowym Sercu*, Warszawa 2020.
17. Tolkien J. R. R., *Silmarillion*, przekł. M. Skibniewska, Warszawa 2015.

OŚWIADCZENIE

Ja, niżej podpisany/a ..Łukasz Sasuła.....

Imię i Nazwisko

doktorant* / ~~doktorantka*~~ Wydziału Humanistycznego..... Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego im. Jana Długosza w Częstochowie oświadczam, że przedkładaną pracę doktorską pt.

Narracyjność gier. Analiza narratologiczna na przykładzie wątków i motywów religijnych
.....
.....

napisałem/~~am~~ samodzielnie. Oznacza to, że przy pisaniu pracy, poza niezbędnymi konsultacjami, nie korzystałem/am z pomocy innych osób, a w szczególności nie zlecałem/am opracowania rozprawy lub jej części innym osobom, ani nie odpisywałem/am tej rozprawy lub jej części od innych osób.

Oświadczam również, że drukowana wersja pracy jest identyczna z załączoną wersją elektroniczną.

Jednocześnie przyjmuję do wiadomości, że gdyby powyższe oświadczenie okazało się nieprawdziwe, decyzja o wydaniu mi dyplomu zostanie cofnięta.

Ponieważ niniejsza praca jest moją własnością intelektualną, chronioną prawem autorskim, w związku z zamysłem wydania jej drukiem ~~wyrażam zgodę*~~ / nie wyrażam zgody* na udostępnianie mojej rozprawy doktorskiej do celów naukowych i badawczych w internecie.

Częstochowa, dnia

.....

podpis

* - niepotrzebne skreślić