

# Przekroczyć granice ontologiczne: metalepsa interaktywna, awatary i gry komputerowe

DOI: 10.14746/fp.2026.43.2

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Elżbieta Niewiadoma

ORCID: 0000-0002-4634-1594

## Wstęp

Gry komputerowe stały się niezwykle popularnym medium, szczególnie w przeciągu ostatnich lat. Stanowią unikatową formę rozrywki, w związku z czym poddawane są licznym badaniom akademickim, w tym analizom medialnym, a nawet filozoficznym<sup>1</sup>. Jednym z aspektów budzących zainteresowanie w kontekście gier komputerowych jest rola awatara. Badacze zwracają na nią uwagę jako na ważny przedmiot dociekań w badaniach akademickich dotyczących gier komputerowych; wynika to z tego, iż awatary mają znaczący wpływ nie tylko na użytkownika, ale również na ludyczne doświadczenie gracza<sup>2</sup>. Istotnie, rola awatarów w ludycznych środowiskach jest obiektem żywego akademickiego zainteresowania<sup>3</sup>.

Zagadnienie często poruszane w kontekście awatarów to metalepsa. W narratologii metalepsa jest definiowana jako naruszenie diegetyczne środowiska narracyjnego przez

<sup>1</sup> Od 2017 r., seria książek Routledge Advances in Game Studies publikuje badania akademickie poświęcone grom komputerowym.

<sup>2</sup> Mohammed Qasim Latifi i in., „Predicting Proteus Effect via the User Avatar Bond: A Longitudinal Study Using Machine Learning”. *Behaviour & Information Technology* 8 (2025): 1595–1611, <https://doi.org/10.1080/0144929X.2024.2363974>.

<sup>3</sup> Przykładem zainteresowania akademickiego są następujące rozdziały: Kathrin Fahlenbrach, Felix Schröter, „Embodied Avatars in Video Games”, w: *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games. Cognitive Approaches*, red. Kathrin Fahlenbrach (London: Routledge, 2016), 251–268; Katherine M. Rahill, Marc M. Sebrechts, „Effects of Avatar Player-similarity and Player-construction on Gaming Performance”, *Computers in Human Behavior Reports* 4 (2021), <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100131>.

ekstradiegetycznego narratora lub odbiorcę<sup>4</sup>. Ta definicja, proponowana przez strukturalistę Gérarda Genette'a, trafnie ukazuje główną cechę metalesy: przede wszystkim przekracza ona bariery narracyjne. Ponadto Genette wyraźnie zdefiniował abstrakcyjne zagadnienie, które do dziś jest analizowane i omawiane w ramach gier komputerowych i awatarów<sup>5</sup>. Jednakże badacz John Pier twierdzi, że we współczesnym rozumieniu metalesy nie trzyma się swego ściśle narracyjnego charakteru, ale stała się fenomenem nieograniczonym do sfery narratologii i kwestii naruszenia granic ontologicznych<sup>6</sup>. Współczesne badania zajmują się nie tylko praktycznym wykorzystaniem metalesy, ale także jej taksonomią, typologią oraz nowymi definicjami, które są kształtowane przez rozwój świata cyfrowego<sup>7</sup>.

Niniejszy artykuł skupi się na konkretnym typie metalesy w kontekście awatarów gier komputerowych. Jest to metalesy interakcyjna, określona i zdefiniowana przez takich badaczy, jak Karin Kukkonen oraz Alice Bell<sup>8</sup>. W odróżnieniu od innych rodzajów metalesy, które zostaną krótko omówione, metalesy interakcyjna nie zakłóca granic ontologicznych. Artykuł zatem zawiera postulat, że w grach komputerowych awatary są przykładem narzędzi metalesy interaktywnej – co więcej, są kluczowe dla immersyjnej i ciągłej gry. Postulat ten zostanie poparty przeglądem literatury przedmiotu, jak i analizą dwóch wybranych gier komputerowych: *Alan Wake II* (2023) oraz *Inscription* (2021). Stawiam w nim wniosek, że awatary są ontologicznymi mostami dla graczy, i to poprzez metalesę interaktywną może mieć miejsce ludyczna immersja, a nie ludyczne naruszenie. Zachodzi to głównie dzięki temu, że awatary są jednym z najważniejszych aspektów gier komputerowych; używając awatarów, gracz może aktywnie uczestniczyć w grze komputerowej, niekiedy stając się jej bohaterem<sup>9</sup>. Katherine Isbister zwraca uwagę na fakt, że połączenie gracza z wirtualnym wcieleniem awatara to jedna z kluczowych innowacji wywodzących się z gier komputerowych<sup>10</sup>. Dzieje się tak głównie dzięki temu, iż osoby kontrolujące awatary mogą wejść do świata gier w zróżnicowany sposób<sup>11</sup>. Jednakże przed omówieniem roli awatarów w kontekście metalesy interaktywnej należy ustalić, czym jest dokładnie metalesy.

## Metalesy we współczesnych badaniach

W swojej książce *Avatars of Story* (2006) („Awatary opowieści”) Marie-Laure Ryan opisuje metalesę jako jedną z ulubionych zabawek kultury postmodernistycznej<sup>12</sup>. Ta obserwacja

<sup>4</sup> Gérard Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, tłum. Jane E. Lewin (Ithaca: Cornell University Press, 1980).

<sup>5</sup> John Pier, „Metalepsis”, w: *The Handbook of Narratology*, red. Peter Hühn i in. (Berlin, München, Boston: De Gruyter, 2014), 326.

<sup>6</sup> Pier, 327.

<sup>7</sup> Pier, 327.

<sup>8</sup> Kukkonen omawia metalesę interaktywną w kontekście nowych mediów w artykule „Metalepsis in Popular Culture: An introduction” (Karin Kukkonen, „Metalepsis in Popular Culture: An Introduction”, w: *Metalepsis in Popular Culture*, red. Karin Kukkonen, Sonja Klimek [Berlin, New York: De Gruyter, 2011], 1–21), a Bell w referacie „Interactional Metalepsis and Unnatural Narratology” (Alice Bell, „Interactional Metalepsis and Unnatural Narratology”, *Narrative* 3 [2016]: 294–310, <https://doi.org/10.1353/nar.2016.0018>).

<sup>9</sup> Katherine Isbister, *How Games Move Us: Emotion by Design* (Cambridge: The MIT Press, 2013), 11.

<sup>10</sup> Isbister, 13.

<sup>11</sup> Isbister, 11; Isbister opisuje cztery poziomy uosobienia awatara przez gracza: instynktowy, kognitywny, społeczny, i fantastyczny.

<sup>12</sup> Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story* (Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006), 204.

wiąże się głównie z rozpowszechnieniem diegetycznych naruszeń narracyjnych granic w postmodernistycznej literaturze i kulturze. Ryan opiera swoje rozumienie metalesy na akademickich teoriach Genette'a; podkreśla, że ten fenomen polega na wzajemnych przejściach czy przenikaniach się fikcyjnych światów na różnych poziomach narracyjnych. Zjawisko to określa jako „podważanie stosu” – a wyrażenie to obrazuje, jak fikcyjne światy mogą się na siebie nakładać i przez siebie przenikać<sup>13</sup>. Co ważne, te narracyjne przeskoki dzieją się za pomocą metalesy. Sama Ryan porównuje metalesę do aktu przekroczenia poziomów narracyjnych, przy czym granica między tymi poziomami jest ignorowana – celem jest przeniesienie niższego poziomu narracyjnego do wyższego (lub odwrotnie)<sup>14</sup>. Ryan rozróżnia dwa główne rodzaje metalesy: retoryczną i ontologiczną<sup>15</sup>. Metalesę retoryczną definiuje jako krótkotrwałe przerwanie narracyjnego poziomu<sup>16</sup>, które potocznie jest znane jako „zburzenie czwartej ściany”<sup>17</sup>. Natomiast metalesą ontologiczną jest produktem literatury postmodernistycznej i bardziej narusza granice pomiędzy fikcyjnymi światami, prowadząc nawet do ich zupełnego przeniknięcia. Ryan zaobserwowała, że metalesą ontologiczną jest bardziej intruzywna; wynika to z tego, iż jej celem jest wymuszenie stworzenia ścieżki przez narracyjne poziomy, co skutkuje ich wzajemnym przenikaniem się czy nawet naruszeniem<sup>18</sup>. Metalesą ontologiczną to nie tylko naruszenie – często wprowadza istotne zmiany w narracji i fabule danego utworu. Jak można wywnioskować, metalesą jest często utożsamiana z brakiem naturalności i płynności narracyjnej, a jej cel stanowi kwestionowanie integralności narracyjnych światów i wywołanie atmosfery niepokoju i chaosu dla odbiorcy.

Choć zakłócający charakter metalesy jest jej wyróżniającym czynnikiem, około 2010 roku zaczął być rozważany potencjał metalesy jako fenomenu niezakłócającego. We wstępie do *Metalepsis in Popular Culture* (2011) („Metalesy w popularnej kulturze”) Karin Kukkonen definiuje metalesę interaktywną jako specjalny typ metalesy opierający się na interakcji między tekstem a czytelnikiem; interakcji, która z czasem stała się ważniejsza w obszarze badań medialnych, a szczególnie gier komputerowych<sup>19</sup>. Werner Wolf dochodzi w swych artykułach na temat metalesy do podobnych wniosków, podkreślając, iż pojęcie to odnosi się do współczesnych form narracyjnych nieograniczonych do jednego gatunku lub medium<sup>20</sup>, i co więcej – metalesą może działać w sposób nienaruszający danej formy narracyjnej<sup>21</sup>. W wyniku tych dyskusji awatary zaczęły być postrzegane jako metalesy narzędnia pozwalające nie tylko na immersję, ale także na swobodną interakcję z danymi poziomami narracyjnymi. W ten sposób łączą się z metalesą interaktywną.

<sup>13</sup> Ryan, 206.

<sup>14</sup> Ryan, 206. Pojęcie „chwytania” łączy się z grecką etymologią słowa.

<sup>15</sup> Ryan, 206–207.

<sup>16</sup> Ryan, 206.

<sup>17</sup> „Metalepsis”, Ultius, dostęp 4.08.2025, <https://www.ultius.com/glossary/literature/rhetorical-devices/metalepsis.html>.

<sup>18</sup> Ryan, 207.

<sup>19</sup> Kukkonen, 18.

<sup>20</sup> Werner Wolf, „Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of «Exporting» Narratological Concepts”, w: *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*, red. Jan Christoph Meister, 83–107.

<sup>21</sup> „«Unnatural» Metalepsis and Immersion: Necessarily Incompatible?”, w: *A Poetics of Unnatural Narrative*, red. Jan Alber, Henrik Skov Nielsen, Brian Richardson (Columbus: The Ohio State University Press, 2013), 94–141.

## Metalepsa interaktywna i awatary gier komputerowych

W swym artykule na temat metalepsy i nienaturalnej narratologii Alice Bell zwraca uwagę na to, że niektóre formy metalepsy są specyficzne dla danych środków przekazu dlatego, iż warunkowane są przez konkretne funkcjonalności, szczególnie w sferze cyfrowej<sup>22</sup>. To w tym kontekście Bell porusza temat metalepsy interaktywnej, która pojawia się, gdy granica ontologiczna między odbiorcą w realnym świecie a światem opowieści zostaje przekroczona, ale nie powoduje wyobcowania<sup>23</sup>. Co ważne, według Bell metalepsa interakcyjna jest formą, która wykorzystuje interaktywną naturę technologii cyfrowej, aby odbiorca miał płynny dostęp do utworu cyfrowego. Dostęp można uzyskać za pomocą sprzętu komputerowego, takiego jak między innymi myszka, klawiatura i inne urządzenia nawigacyjne, lub/oraz specyficznych dla danego medium interaktywnych form, takich jak awatary albo hiperłącze<sup>24</sup>. Interaktywność często jest koncepcyjnie oraz praktycznie związana z technologią cyfrową, dlatego jest postrzegana jako naturalna, przyczyniająca się do zaznajomienia z danym utworem za pomocą danego sprzętu lub narzędzi nawigacyjnych. Kluczowym postulatem Bell jest to, że awatary są ważnymi narzędziami pozwalającymi na wystąpienie metalepsy interaktywnej, ponieważ – w odróżnieniu od innych form metaleptycznych – pozwalają na wystąpienie ontologicznego naruszenia (rozumianego jako wejście do fikcyjnego świata za ich pomocą), ale bez spowodowania naruszenia narracyjnego<sup>25</sup>.

Metalepsa interaktywna wspomaga odbiór ludycznego utworu cyfrowego. Bell zwraca uwagę na to, że metalepsa interaktywna stanowi ważną część ergodycznych tekstów cyfrowych (włączając w tę kategorię gry komputerowe) i jest ich nieodłączną, charakterystyczną cechą<sup>26</sup>. Teza ta powtarza się w literaturze poświęconej metalepsie interaktywnej, grom komputerowym i awatarom. Przykładem są dociekania Astrid Ensslin, która zwraca uwagę na potencjał immersyjny metalepsy; określa, iż awatary to jedne z najbardziej immersyjnych narzędzi metaleptycznych, pozwalające graczom przenieść się fizycznie i graficznie do fikcyjnego świata opowieści<sup>27</sup>. Zatem inherentna cecha awatara to niepowodowanie naruszeń narracyjnych oraz immersja w fikcyjny świat gry komputerowej. W innym artykule Ensslin zaznacza, że gry komputerowe to złożone, ludonarracyjne, i interakcyjne systemy wdrażające graczy w cybernetyczną pętlę przyczynowo-skutkową, która kładzie nacisk na proceduralność<sup>28</sup>. Ta proceduralność jest często osiągnięta poprzez immersję stworzoną przez użycie awatarów: jeśli gracz coś wykonuje za pomocą swojego awatara, zazwyczaj skutkuje to jakimś rezultatem, co z kolei powoduje wykonanie kolejnej czynności za pomocą awatara i tak dalej. Za przykład może służyć gra *Resident Evil 4* (2005/2023), podczas której gracz się wciela w rolę agenta

<sup>22</sup> Bell, 297.

<sup>23</sup> Bell, 297.

<sup>24</sup> Bell, 300.

<sup>25</sup> Bell, 300.

<sup>26</sup> Bell, 300.

<sup>27</sup> Astrid Ensslin, „Diegetic Exposure and Cybernetic Performance: Towards Interactional Metalepsis” (Conference: Staging Illusion: Digital and Cultural Fantasy, 2011), 14, cyt. w: Cassandra Barkman, „«There’s no point in saving anymore»: Diegesis and Interactional Metalepsis in Pony Island and Doki Doki Literature Club”, *Journal of Games Criticism* 1 (2021): 5.

<sup>28</sup> Astrid Ensslin, „Video Games as Complex Narratives and Embodied Metalepsis”, w: *The Routledge Companion to Narrative Theory*, red. Paul Dawson, Maria Mäkelä (New York: Routledge, 2022), 413.

specjalnego Leona S. Kennedy'ego, ratującego córkę prezydenta Stanów Zjednoczonych. Jako Leon S. Kennedy gracz musi nie tylko uratować młodą kobietę, ale także zapewnić jej bezpieczeństwo podczas ucieczki – w razie poniesienia porażki gra zostaje zakończona. Należy się skutecznie wcielić w przyznaną rolę, aby wygrać.

W artykule na temat metalepsy interaktywnej Bell i Ensslin podkreślają, że ten fenomen to reakcja na interaktywną naturę technologii cyfrowej; w końcu metalepsa umożliwia płynne przekroczenie granic ontologicznych między rzeczywistością a światem gry<sup>29</sup>. Aczkolwiek awatary nie są jedynymi ontologicznymi narzędziami, które pozwalają na taką immersję<sup>30</sup>, stanowią wyjątkowy fenomen, gdyż zachowują się jak skonwencjonalizowane, ale logicznie niemożliwe zjawiska narracyjne<sup>31</sup>. Ontologiczna niemożliwość wynika z istnienia gracza w dwóch miejscach naraz – w prawdziwym świecie i w świecie gry. Jednak żaden gracz nie kwestionuje tego, jak istnieje w świecie gry poprzez swój awatar; jest to zjawisko naturalne i spodziewane, wynikające z udogodnień typowych dla gier komputerowych. Można zatem zauważyć, że metalepsa interaktywna jest charakterystyczna dla danego medium; ponadto normalizuje ontologiczne naruszenia i efekty immersyjne<sup>32</sup>. Efekty te można zauważyć, obserwując zachowanie graczy używających awatara lub jakiegokolwiek innego narzędzia nawigacyjne danego medium<sup>33</sup>.

Awatar funkcjonuje jako wcielenie gracza w świecie cyfrowym; jednocześnie ułatwia wystąpienie metalepsy interaktywnej i naturalne funkcjonowanie w świecie gry. Ważne jest, że skuteczność metalepsy interaktywnej zależy od wielu czynników; intensywność i naturalność jej wystąpienia może się łączyć z możliwością personalizacji awatara oraz ogólnej struktury ludycznej i narracyjnej gry<sup>34</sup>. W związku z tym w kolejnych częściach powołałam się na przykłady z dwóch gier horrorowych – *Alan Wake II* (2023) i *Inscription* (2021) – aby ukazać, jak awatary funkcjonują jako narzędzia metaleptyczne w obrębie metalepsy interaktywnej.

## *Alan Wake II* (2023)

*Alan Wake II* (2023) to gra trzecioosobowa wydana przez Remedy Entertainment, należąca do gatunku *survival horror*. Jest ona kontynuacją poprzednio wydanej *Alan Wake* (2010). Seria *Alan Wake* charakteryzuje się elementami detektywistycznymi, które polegają na prowadzeniu dochodzenia, odkrywaniu sekretów i rozwiązywaniu zagadek.

<sup>29</sup> Astrid Ensslin, Alice Bell, „Interactional Metalepsis”, w: *Digital Fiction and the Unnatural: Transmedial Narrative Theory, Method, and Analysis*, red. Astrid Ensslin, Alice Bell (Columbus: The Ohio State University Press, 2021), 49–82.

<sup>30</sup> Ensslin, „Video Games as Complex Narratives and Embodied Metalepsis”, 416; Ensslin wspomina także o hiperłączach i kamerach internetowych.

<sup>31</sup> Astrid Ensslin, „Video Games as Unnatural Narratives”, w: *Diversity of Play*, red. Mathias Fuchs (Lüneburg: Meson Press, 2015), 54–55.

<sup>32</sup> Ensslin, „Video Games as Complex Narratives and Embodied Metalepsis”, 416.

<sup>33</sup> Bell, 315.

<sup>34</sup> Kim Szolin i in., „«I am the character, the character is me»: A thematic analysis of the user-avatar relationship in videogames”, *Computers in Human Behavior* 143 (2023): 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107694>; Ensslin, „Video Games as Complex Narratives and Embodied Metalepsis”, 415–416.

Gra odbywa się w trzech kluczowych lokalizacjach: w miasteczku Bright Falls, przy sąsiadującym jeziorze Cauldron i w tak zwanym Mrocznym Miejscu (ang. *The Dark Place*) – niebezpiecznym lustrzanym wymiarze. *Alan Wake II* (2023) skupia się na pisarzu Alanie Wake’u, który od trzynastu lat jest więziony w Mrocznym Miejscu, przebywając tam od zakończenia pierwszej gry. Wake stara się uciec za pomocą swej nadprzyrodzonej zdolności: cokolwiek napisze, staje się rzeczywistością. Zdolność ta została pobudzona poprzez jego kontakt z jeziorem Cauldron i Mrocznym Miejscem tuż przed uwięzieniem<sup>35</sup>. Próby ucieczki Wake’a są różnorodne, jednak sprowadzają się głównie do prób „wypisania siebie” z Mrocznego Miejsca, przy czym musi aktywnie unikać złośliwej istoty zwanej Mroczną Obecnością (*Dark Presence*). Co gorsza, Mroczna Obecność często przybiera postać Pana Scratcha – nikczemnego sobowtóra Alana Wake’a. Podobnie jak Alan Wake, sobowtór chce się wydostać z Mrocznego Miejsca i stara się manipulować twórczością swego odpowiednika, aby przeniknąć do prawdziwego świata. Ponieważ Mroczna Obecność to bardzo niebezpieczna istota, Alan Wake „dopisuje” sobie postać do pomocy: agentkę FBI Sage Anderson.

Saga Anderson ma nadzwyczajną pamięć i intuicję, potrafi skutecznie używać broni palnej oraz posiada zdolności telepatyczne. Pojawia się wprawdzie w Bright Falls, aby zbadać okoliczności morderstwa innego agenta FBI, jednakże w toku gry jej cel się zmienia: zaczyna szukać Wake’a i w końcu pomaga mu powstrzymać Mroczną Obecność. Oczywiście dzieje się tak dzięki temu, iż Wake napisał takie zakończenie. Jak można zauważyć, fabuła *Alana Wake’a* jest silnie metafikcyjna, spotęgowana tym, że gracze uosabiają i Sage, i Wake’a – mogą przeskakiwać między ich awatarami. W wyniku tego fabuła gry staje się nie tylko metafikcyjna; staje się też nieliniowa, gdyż gracze mogą przechodzić od jednego narracyjnego punktu do drugiego<sup>36</sup>. Dzięki tym bohaterom gracz może się zanurzyć w środowisku gry i wcielić się w awatary Sage i Wake’a, jednocześnie zapoznając się z fabułą, która jest zarówno ciekawa, jak i dezorientująca<sup>37</sup>. Fabuła nie tylko przeskakuje między punktem widzenia Sage i Wake’a, ale również między różnymi punktami narracyjnymi, przy czym pojawia się także wątek metatekstualny: często kwestionuje się ideę autorstwa i samą fikcyjność bohaterów.

Jako że gracz może się wcielić w Sage i Wake’a, metalepsa interaktywna zachodzi w płynny sposób; gracz może się posłużyć tymi awatarami, aby odkryć bogate środowisko narracyjne *Alana Wake’a II* (2023). Za przykład mechanizmu gry wspierającego metalepsę interaktywną może służyć latarka Alana Wake’a. Gracz, który się wciela w awatara Wake’a, rozumie, iż latarka jest potrzebna, aby odstraszać pozostałości Mrocznej Obecności oraz zbierać kartki, które opisują Sage (i pozwalają na jej ucieśnienie w Bright Falls). W ten sposób metalepsa interaktywna wpływa na gracza, tworząc metaforyczny, ontologiczny most między cyfrowym a prawdziwym światem. Gracz posługuje się awatarem, aby grać i odkrywać kolejne elementy fabularne, ale nie rejestruje doświadczenia dziwności lub nienaturalności.

<sup>35</sup> W *Alan Wake* (2010) i *Alan Wake II* (2023) jezioro Cauldron to nadprzyrodzone przejście do Mrocznego Miejsca, które może każde dzieło fikcyjne przeistoczyć w dzieło prawdziwe, niefikcyjne.

<sup>36</sup> Początek i koniec gry są jedynymi wyjątkami; gra wymusza kontrolę nad konkretnymi awatarami dla potrzeb fabuły.

<sup>37</sup> Gry należące do serii *Alan Wake* są początkowo trudne do zrozumienia z powodu licznych wątków fabularnych oraz bohaterów.

Opisana powyżej immersja staje się kluczowa w późniejszych narracyjnych fazach gry, które zawierają silne metaleptyczne elementy fabularne. Kağan Depboylu analizuje *Alana Wake'a II* (2023) jako przykład detektywistycznego horroru w metaleptycznej spirali, operującego na metanarracjach podkreślających sztuczność fikcyjnych światów<sup>38</sup>. Te metanarracyjne aspekty nie polegają na immersji gracza, ale na jego wyobcowaniu. Takie fabularne wyobcowanie zachodzi między innymi, gdy Alan Wake zostaje ujawniony jako główny autor fabuły, który kieruje swoimi bohaterami (i samym sobą), aby powstrzymać Pana Scratcha i uciec z Mrocznego Miejsca. W ten sposób *Alan Wake II* (2023) funkcjonuje jako postmodernistyczny utwór medialny, który opiera się na podważaniu ontologicznych granic<sup>39</sup>. Co ważne, gracz może doświadczyć tego utworu, używając awatara jako narzędzia metalepsy interaktywnej; Cassandra Barkman podkreśla, że to właśnie dzięki temu zachodzi immersja<sup>40</sup>.

Ponadto Depboylu słusznie zauważa, iż metalepsa w *Alanie Wake'u II* (2023) zachodzi w tak naturalny sposób, gdyż mechanizmy gry zapewniają immersję gracza w sposób zintegrowany z wszystkimi ścieżkami fabularnymi i poziomami narracyjnymi<sup>41</sup>. Jest to możliwe dzięki temu, iż każdy awatar w grze odgrywa określoną rolę. Za przykład może służyć zdolność Wake'a do manipulowania rzeczywistością, którą gracz uaktywnia, świecąc latarką w wyznaczonych miejscach lub gromadząc „sceny” (obszary w grze przeznaczone do detektywistycznych dochodzeń) oraz strony. Jako Alan Wake gracz zbiera wszystko, co zostało odkryte w Pokoju Pisarza (ang. *Writer's Room*) – pokoju z maszyną do pisania oraz tablicą przeznaczoną do uporządkowania kluczowych informacji. Saga Anderson również posiada podobne miejsce, przeznaczone do uporządkowania zebranych dowodów i zeznań. Co ciekawe, miejsce to nie istnieje w konkretnym pokoju lub budynku, tylko w jej umyśle, w postaci tak zwanego Pałacu Pamięci (ang. *Mind Palace*). Uwidocznione jest w sposób metaforyczny jako pokój detektywistyczny posiadający akta i tablicę podejrzanych. Istnienie takich mechanizmów pozwala graczowi się zanurzyć w metaleptycznym świecie gry<sup>42</sup>. Awatar zatem skutecznie funkcjonuje jako narzędzie metalepsy interaktywnej w świecie gry, która potrafi być ludycznie dezorientująca.

### *Inscription* (2021)

*Inscription* (2021) („Inskrypcja”) używa metaleptycznych narzędzi w sposób podobny do *Alana Wake'a II* (2023). Dzięki awatarom w *Inscription* (2021) dochodzi nie tylko do uaktywnienia metalepsy interaktywnej i skutecznej immersji w świecie gry, ale także do bezwzględnego skonstrastowania metalepsy interaktywnej z metalepsą zwykłą. Metalepsa zwykła w tej grze ma cel fabularno-rozrywkowy, mianowicie ma wywołać w graczku uczucie lęku. Z kolei

<sup>38</sup> Kağan Depboylu, „Meta-ludological Narrative in Digital Games: A Study on Alan Wake II”, *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication* 3 (2024): 546–559, <https://doi.org/10.7456/tojdac.1464059>.

<sup>39</sup> Gene Park, „«Alan Wake 2» Is the Best, Most Creative Game of the Year”. ProQuest, dostęp 7.08.2025. <https://www.proquest.com/blogs-podcasts-websites/alan-wake-2-is-best-most-creative-game-year/docview/2898159000/se-2?accountid=14887>.

<sup>40</sup> Barkman, 2.

<sup>41</sup> Depboylu, 557.

<sup>42</sup> Depboylu, 552.

metalepsa interaktywna działa w sposób komplementarny, a zarazem kontrastujący: ma za zadanie zanurzyć gracza w tym niepokojącym świecie.

*Inscription* (2021) to gra opublikowana przez Daniel Mullins Games. Jest grą karcianą typu *roguelike*, inspirującą się gatunkami horroru i *escape room* oraz ogólnie grami logicznymi<sup>43</sup>. Ponadto zawiera elementy tak zwanego ARG (ang. *Alternate Reality Gaming*; pl. gry rzeczywistości alternatywnej), które opierają się na naruszaniu granic ontologicznych między „prawdziwym światem” a światem gry<sup>44</sup>. Uznając metalepsę za narzędzie narracyjne w grach komputerowych, Cassandra Barkman zaznacza, że metalepsa wykorzystuje udogodnienia cyfrowe gier komputerowych, aby stworzyć dla gracza różnorodne efekty. Jednym z tych efektów jest choćby fabularna dezorientacja gracza, który z powodu metalepsy zwykłej nie może rozróżnić, co dokładnie się dzieje w świecie gry i co poza nim. Innym efektem jest z kolei wdrożenie braku kontroli nad awatarem jako komentarz narracyjny lub też całkowite i nagłe odcięcie gracza od mechanizmów gry<sup>45</sup>. Co ważne, Barkman przeprowadza swą analizę metalepsy zwykłej w kontekście metalepsy interaktywnej, potwierdzając, iż jeśli immersja ma zajść w świecie cyfrowym, metalepsa typowa także musi zajść.

Metaleptyczne naruszenia *Inscription* (2021) w dużej mierze opierają się na mechanizmach gry, która polega nie tylko na przeskakiwaniu między różnymi gatunkami, takimi jak horror i przygodówka, ale także na ciągłej zmianie awatarów. W ten sposób gracz pozostaje w ciągłym stanie zakłopotania, niepewny swej roli, celu oraz swego wpływu na fabułę gry. Istotnie, gra często narusza granice między grą i graczem. Tym samym *Inscription* (2021) może być klasyfikowana jako metagra, potocznie rozumiana jako „grą poza grą”. Metagry wykorzystują metatekstualność, aby wdrożyć mechanizmy gry, które są zakłócające lub nienaturalne, w celu zwrócenia uwagi na konkretne motywy charakterystyczne dla danego medium<sup>46</sup>. *Inscription* (2021) zatem służy jako dobry przykład metagry, szczególnie że używa metatekstualności w zróżnicowany sposób<sup>47</sup>.

*Inscription* (2021) ma trzy akty; każdy akt wiąże się zarówno ze zmianami perspektywy gracza, jak i z ciągłym podważaniem oczekiwań odnośnie do roli awatara w grze. Gracz zdaje sobie sprawę, że nie ucieleśnia tradycyjnego awatara, gdy uruchamia grę po raz pierwszy; menu gry pozwala tylko na naciśnięcie przycisku *Kontynuuj*, a nie *Nowa gra*. Insynuuje to, że ktoś już grał wcześniej<sup>48</sup>. Dalsze nieścisłości pojawią się przy zmianach punktach widzenia gracza. W akcie pierwszym gracz kontroluje anonimowego awatara w pierwszej osobie; awatar ten został uwięziony w leśnej chacie i zmuszony jest do grania w śmiertelną grę karcianą

<sup>43</sup> Gry typu *roguelike* polegają na kolejnych rozgrywkach bez możliwości zapisu aż do zakończenia gry, a gry karciane często polegają na stworzeniu silnej talii kart, aby pokonać przeciwnika.

<sup>44</sup> Gry rzeczywistości alternatywnej często polegają na „zburzeniu czwartej ściany”, aby świat fikcyjny narracyjnie przeniknął do świata rzeczywistego.

<sup>45</sup> Barkman, 2.

<sup>46</sup> Aylin Pekanik, „«Insert Your Soul to Continue»: The Self-Reflections of Metafictional Digital Games”, *Acta Ludologica* 7 (2021): 36, <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1322777>; Kenton Taylor Howard, „The (un)Lucky Carder: *Inscription*, Submission, and Metafictional Games”, w: 2024 ELO (Un)linked Conference Proceedings, red. Anastasia Salter, John Murray (2024), 34–41, <https://stars.library.ucf.edu/elo2024/hypertextsand#ctions/schedule/2/>.

<sup>47</sup> Pekanik, 42.

<sup>48</sup> Pekanik, 42.

z tajemniczą istotą zwaną Leshy. Aby przejść dalej, gracz musi posługiwać się drewnianym pionkiem na grze planszowej, by inicjować kolejne rundy gry karcianej, przy czym podwójna przegrana oznacza śmierć awatara: Leshy tworzy kartę śmierci gracza, po czym zmusza kolejnego anonimowego awatara do ponownej próby innym drewnianym pionkiem. Celem *Inscription* (2021) jest oczywiście pokonanie Leshy'ego po czterech turach, bez przegrania więcej niż raz. Nagrodą za wygraną jest zdobycie przycisku *Nowa gra*<sup>49</sup>.

W wyniku pierwszego aktu gracz jest przekonany, iż wciela się w serię nieszczęśliwych więźniów Leshy'ego, i operuje różnymi drewnianymi pionkami aż do skutecznego pokonania Leshy'ego. Jednak po otrzymaniu przycisku *Nowa gra* przekonanie to zostaje podważone. Drugi akt gry daje graczowi dostęp do serii krótkich filmików, ukazujących prawdziwego bohatera gry: fikcyjnego youtubera Luke'a Cardera, który jest fanatykiem niszowych gier karcianych i który natknął się na kopię gry zwanej *Inscription*<sup>50</sup>. Okazuje się, że to nim gracz kierował w swoich pojedynkach przeciwko Leshy'emu. Aczkolwiek to odkrycie fabularne jest przykładem metalepsy zwykłej, immersja gracza nie zostaje naruszona. Wynika to z działania metalepsy interaktywnej, gdy gracz się przekonuje, iż teraz awatarem jest Luke Carder; gracz akceptuje zadziwiający zwrot akcji i konsekwentnie dalej wykorzystuje awatara jako narzędzie metaleptyczne.

Po wcieleniu się w Luke'a Cardera gracz kontynuuje akt drugi. To w tym momencie kopia gry Cardera się zmienia w wersję 2D, gdzie używając spikselowanego pionka w trzeciej osobie, gracz porusza się po mapie fantastycznego świata, aby wykonać następane zadanie: pokonać pozostałych skrybów *Inscription*, których przedstawicielem był pokonany Leshy. Co więcej, w trakcie aktu drugiego gracz się dowiaduje, iż skryby to nadprzyrodzone istoty, które przekłęły grę<sup>51</sup>. Niebezpieczeństwo wzrasta w akcie trzecim, podczas którego perspektywa gracza ponownie się zmienia; aczkolwiek uosabiany pionek jest nadal w trzeciej osobie, mapa i awatar stają się 3D, a punkt widzenia gracza jest od góry, nie z boku, jak w akcie drugim. Cel gracza również się zmienia: musi powstrzymać jednego ze skrybów, tak zwanego P03, przed przejściem kontroli nad całą grą i wypuszczeniem przeklętej wersji gry na platformy dystrybucji gier w prawdziwym świecie. Gra się kończy domniemanym sukcesem: P03 zostaje pokonany. Jednak kolejny zestaw krótkich filmików ujawnia, iż Luke'a Cardera opanowała niewyjaśniona obsesja na punkcie *Inscription*, wywołując u niego uczucie paranoi i lęku – w końcu niszczy grę. Dochodzi do kolejnego nieoczekiwanego zwrotu akcji, gdy gracz ogląda ostatni filmik, ukazujący morderstwo Luke'a Cardera; po zabójstwie tajemnicza osoba kradnie zniszczone pozostałości *Inscription*. Gracz dochodzi do wniosku, iż jednak nie mógł uosabiać Luke'a Cardera. Ostatecznie fabuła gry insynuuje, że tak naprawdę gracz od początku grał w przeklętą wersję gry, która jakimś sposobem się pojawiła na platformach dystrybucji cyfrowej. Co więcej, ARG *Inscription* (2021) potwierdza ten zwrot fabularny<sup>52</sup>.

<sup>49</sup> Pekanik, 42.

<sup>50</sup> Kanał YouTube Luke'a Cardera faktycznie istnieje: <https://www.youtube.com/@LuckyCarder>.

<sup>51</sup> Pozostali skrybowie to Grimora, P03 oraz Magnus.

<sup>52</sup> Grę rzeczywistości alternatywnej *Inscription* (2021) można rozwiązać, szukając ukrytych sekretów, kodów oraz stron internetowych. Nagrodą jest dotarcie do filmiku ukazującego, jak P03 przejmuje komputer zamordowanego Luke'a Cardera. Dalszy opis można odnaleźć w Archbishop Wex, „The Inscription Story ARG: Mystery of the Old Data”, 25.03.2022, YouTube, 35:49, <https://www.youtube.com/watch?v=X1x8ecQCKtI&t=18s>.

Takie metaleptyczne i metatekstualne zwroty akcji są niczym nowym w grach komputerowych. M. J. Clarke i Cynthia Wang komentują, że w ostatnich latach gry komputerowe, w szczególności te należące do gatunku niezależnego, często angażują się w ludyczne eksperymenty, podważając przy tym oczekiwania wobec charakteru i trybu gier<sup>53</sup>. Tutaj warto zaznaczyć, iż to dzięki metalepsie interaktywnej takie drastyczne przewroty narracyjne mogą mieć miejsce; metalepsa interaktywna zapewnia ludyczną immersję gracza, gdy doświadcza metatekstualnych zwrotów fabularnych. Jest to szczególnie ważne, gdy gra sięga poza granice ludycznego świata, przenikając do prawdziwego świata gracza, tak jak w wypadku zakończenia *Inscription* (2021). W ten sposób gra wywołuje lęk – taki, który operuje na założeniach wynikających z metalepsy zwykłej. Barkman podkreśla, że w grach komputerowych przekroczenie ontologicznej bariery wiąże gracza z fikcyjnym bohaterem, a tym samym przyczynia się do seansu horroru i niepokoju<sup>54</sup>. Można zauważyć, że gracz nie tylko zostaje wciągnięty w ludyczny świat *Inscription* (2021), ale także doświadcza, jak gra przenika do świata rzeczywistego<sup>55</sup>.

## Podsumowanie

Metalepsa interaktywna to charakterystyczna cecha gier komputerowych; w grach awatar działa jako ważne narzędzie metaleptyczne, zapewniające zarówno immersję gracza, jak i naturalne doświadczenie rozgrywki ludycznej. Jest to skontrastowane z powszechnym rozumieniem metalepsy zwykłej jako fenomenu wywołującego obcość, gdyż metalepsa interaktywna zapoznaje gracza z tym, co nienaturalne. Nienaturalność wynika z przekroczenia granicy ontologicznej między światem ludycznym a rzeczywistością, jednakże gracz nie ma poczucia wyobcowania i może przyjąć w oczywisty sposób, że przez awatara istnieje w środowisku gry<sup>56</sup>. Przywołane w tym artykule przykłady ukazują, jak niezbędne jest wystąpienie metalepsy interaktywnej, aby doświadczyć świata ludycznego, oraz jak ważna jest rola awatara w zapewnieniu tego immersyjnego doświadczenia. *Alan Wake II* (2023) oraz *Inscription* (2021) zostały wybrane ze względu na swoją nietypową ludyczną strukturę, która nie tylko ukazuje, jak gracze uosabiają awatary i zanurzają się w fabule gry, ale także jak mogą doświadczyć przy tym metalepsy zwykłej, zaburzającej płynność fabuły i mechanizmów gry. Zatem można zauważyć, że awatary pełnią w grach komputerowych funkcję mostów ontologicznych, pozwalających na zanurzenie się w ludonarracji niezależnie od tego, jak bardzo byłaby ona skomplikowana. Nawet jeśli oczekiwania odnośnie do mechanizmów gry czy narracji są podważane, gracze mogą jej w pełni doświadczyć dzięki awatarom – rozumieją, że awatary to narzędzia nawigacyjno-metaleptyczne. Metalepsa interaktywna zatem normalizuje przejście przez granice ontologiczne, dzięki czemu immersja gracza nie zostaje zaburzona. Przeciwnie – zostaje wzmocniona.

<sup>53</sup>M. J. Clarke, Cynthia Wang, *Indie Games in the Digital Age* (New York: Bloomsbury, 2020), 8.

<sup>54</sup>Barkman, 12.

<sup>55</sup>Xin Pan, „Breaking the Fourth Wall: Spectating as Metagaming in *Inscription*”, *Proceedings of DiGRA* (2024): 1–3, <https://doi.org/10.26503/dl.v2024i2.2270>.

<sup>56</sup>Barkman, 2.

## Bibliografia

- Barkman, Cassandra. „«There’s no point in saving anymore»: Diegesis and Interactional Metalepsis in Pony Island and Doki Doki Literature Club”. *Journal of Games Criticism* 1 (2021): 1–22.
- Bell, Alice. „Interactional Metalepsis and Unnatural Narratology”. *Narrative* 3 (2016): 294–310. <https://doi.org/10.1353/nar.2016.0018>.
- Clarke, M. J., Cynthia Wang. *Indie Games in the Digital Age*. New York: Bloomsbury, 2020.
- Daniel Mullins Games. *Inscription*. Austin: Devolver Digital, 2021. PC.
- Depboylu, Kağan. „Meta-ludological Narrative in Digital Games: A Study on Alan Wake II”. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication* 3 (2024): 546–559. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1464059>.
- Ensslin, Astrid. „Diegetic Exposure and Cybernetic Performance: Towards Interactional Metalepsis”. Conference: *Staging Illusion: Digital and Cultural Fantasy*, 2011. Cyt. w: Cassandra Barkman, „«There’s no point in saving anymore»: Diegesis and Interactional Metalepsis in Pony Island and Doki Doki Literature Club”. *Journal of Games Criticism* 1 (2021): 5.
- – –. „Video Games as Complex Narratives and Embodied Metalepsis”. W: *The Routledge Companion to Narrative Theory*, red. Paul Dawson, Maria Mäkelä, 411–422. New York: Routledge, 2022.
- – –. „Video Games as Unnatural Narratives”. W: *Diversity of Play*, red. Mathias Fuchs, 41–70. Lüneburg: Meson Press, 2015.
- Ensslin, Astrid, Alice Bell. „Interactional Metalepsis”. W: *Digital Fiction and the Unnatural: Transmedial Narrative Theory, Method, and Analysis*, red. Astrid Ensslin, Alice Bell, 49–82. Columbus: The Ohio State University Press, 2021.
- Fahlenbrach, Kathrin, Felix Schröter. „Embodied Avatars in Video Games”. W: *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games. Cognitive Approaches*, red. Kathrin Fahlenbrach, 251–268. London: Routledge, 2016.
- Genette, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Tłum. Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell University Press, 1980.
- Howard, Kenton Taylor. „The (un)Lucky Carder: Inscription, Submission, and Metafictional Games”. W: *2024 ELO (Un)linked Conference Proceedings*, red. Anastasia Salter, John Murray (2024), 34–41. <https://stars.library.ucf.edu/elo2024/hypertextsand#ctions/schedule/2/>.
- Isbister, Katherine. *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge: The MIT Press, 2013.
- Kukkonen, Karin. „Metalepsis in Popular Culture: An Introduction”. W: *Metalepsis in Popular Culture*, red. Karin Kukkonen, Sonja Klimek, 1–21. Berlin, New York: De Gruyter, 2011.
- Latifi, Mohammed Qasim, Dylan Poulos, Michaela Richards, Yang Yap, Vasileios Stavropoulos. „Predicting Proteus Effect via the User Avatar Bond: A Longitudinal Study Using Machine Learning”. *Behaviour & Information Technology* 8 (2025): 1595–1611. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2024.2363974>.
- „Metalepsis”. *Ultius*. Dostęp 4.08.2025. <https://www.ultius.com/glossary/literature/rhetorical-devices/metalepsis.html>.
- Pan, Xin. „Breaking the Fourth Wall: Spectating

- as Metagaming in Inscryption”. *Proceedings of DiGRA* (2024): 1–3. <https://doi.org/10.26503/dl.v2024i2.2270>.
- Park, Gene. „«Alan Wake 2» Is the Best, Most Creative Game of the Year”. *ProQuest*. Dostęp 7.08.2025. <https://www.proquest.com/blogs-podcasts-websites/alan-wake-2-is-best-most-creative-game-year/docview/2898159000/se-2?accountid=14887>.
- Pekanik, Aylin. „Insert Your Soul to Continue»: The Self-Reflections of Metafictional Digital Games”. *Acta Ludologica* 7 (2021): 34–49. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1322777>.
- Pier, John. „Metalepsis”. W: *The Handbook of Narratology*, red. Peter Hühn, Jan Christoph Meister, John Pier, Wolf Schmid, 326–343. Berlin, München, Boston: De Gruyter, 2014.
- Rahill, Katherine M., Marc M. Sebrechts. „Effects of Avatar Player-similarity and Player-construction on Gaming Performance”. *Computers in Human Behavior Reports* 4 (2021). <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100131>.
- Remedy Entertainment. *Alan Wake II*. Cary: Epic Games Publishing, 2023. PC.
- Ryan, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006.
- Szolin, Kim, Daria J. Kuss, Filip M. Nuyens, Mark D. Griffiths. „«I am the character, the character is me»: A thematic analysis of the user-avatar relationship in videogames”. *Computers in Human Behavior* 143 (2023): 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107694>.
- Wolf, Werner. „Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of «Exporting» Narratological Concepts”. W: *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*, red. Jan Christoph Meister, 83–107. Berlin, New York: De Gruyter, 2005.
- – – „«Unnatural» Metalepsis and Immersion: Necessarily Incompatible?”. W: *A Poetics of Unnatural Narrative*, red. Jan Alber, Henrik Skov Nielsen, Brian Richardson, 94–141. Columbus: The Ohio State University Press, 2013.

# SŁOWA KLUCZOWE:

metalapsa

awatary

*Alan Wake II*

## **ABSTRAKT:**

Niniejszy artykuł porusza kwestię tak zwanej *interactional metalepsis* (dosł. tłum.: metalepsy interaktywnej) w kontekście awatarów w grach komputerowych. Na tle tego zagadnienia zostaną przedstawione konkretne przykłady, w tym gry komputerowe *Alan Wake II* (2023) oraz *Inscryption* (2021). Artykuł podkreśla, że metalepsa interaktywna działa w sposób immersyjny, a awatary funkcjonują jako istotne narzędzia metaleptyczne: dzięki awatarom gracze mogą przemieścić się przez granice ontologiczne. Artykuł powołuje się między innymi na badania Astrid Ensslin (2015) i Alice Bell (2016) poświęcone *interactional metalepsis*.

*metalapsa interaktywna*

GRY KOMPUTEROWE

***INSCRIPTION***

**NOTA O AUTORZE:**

Elżbieta Niewiadoma – ur. 1992, doktor, posiada afiliację z Wydziałem Filologii Angielskiej w AFiB Vistula oraz prowadzi kursy dla Uniwersytetu Otwartego Uniwersytetu Warszawskiego. Członkini Polskiego Towarzystwa Badań nad Komiksem, jej badania są poświęcone literaturze cyfrowej, nowym mediom, ludonarracjom, grom komputerowym oraz komiksom. Publikowała w czasopismach akademickich i specjalistycznych oraz monografiach takich jak „Studia Litteraria”, „Inter-/Trans-/Unidisciplinary Methods – Techniques”, „ANGLICA” oraz „Zeszyty Komiksowe”.