

# Użytkownik jako bohater i kreacja retoryczna – na przykładzie gry paragrafowej *Batwochwał*

DOI: 10.14746/fp.2026.43.8

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

Dorota Korwin-Piotrowska

ORCID: 0000-0002-7256-5030

Osoba grająca jest użytkownikiem oprogramowania, odbiorcą projektowanej rozrywki, a zarazem jej aktywnym, podejmującym decyzje uczestnikiem, występującym jako postać wewnątrz fabuły. Ten niejasny status podmiotu, złożoną tożsamość gracza-bohatera trafnie opisał w książce *Hermeneutyka gier wideo* Michał Kłosiński: „Gracz posiada zatem tożsamość w znaczeniu prawno-biologicznym oraz tożsamość narracyjną lub – precyzując – tożsamość sceniczną, która czyni zeń aktora w tym znaczeniu, w jakim, pozostając sobą, jest on zarazem sobą-samym-jako-innym”<sup>1</sup>. To jednak spojrzenie niejako z zewnątrz, to jest od strony gracza wybierającego swojego awatara czy godzącego się nań jako swoją elektroniczną reprezentację.

<sup>1</sup> Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia* (Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2018): 65.

Blżej przyjętej tutaj perspektywy jest pytanie, które postawił Kłosiński w artykule dotyczącym narracji w drugiej osobie: „co zachodzi na poziomie poznawczym, kiedy podmiotowość osoby grającej wezwana zostaje na scenę gry”<sup>2</sup>, bo to stawia samą grę i jej zawartość tekstową oraz owo „wezwanie” w centrum. Badacz w swoich pracach przywołuje także koncepcję Rafała Kochanowicza, który wskazuje na inną dramaturgiczną funkcję gracza – jako lalkarza, to jest animatora marionetki, którą przygotowano na potrzeby inscenizacji<sup>3</sup>. Kochanowicz zastanawia się również nad tym, jak w grze tekst „zagrał grającym”<sup>4</sup>. I to naprowadza nas na pytanie, co w samej grze, w jej warstwie cyfrowej i semiotycznej, w tym właśnie zwłaszcza tekstowej, wpływa na integrację (lub jej brak) z postacią; w jakim stopniu decyzje gracza i stopień jego zanurzenia w nowy świat poprzez ową „marionetkę” są warunkowane przez konstrukcję, narrację i styl gry?

Przedmiotem rozważań będzie gra tekstowa – rezultat celowej transformacji dzieła literackiego, która to transformacja dobrze pokazuje „kulisy” i konsekwencje strategii tworzenia relacji z postacią. *Bałwochwał* to, jak głosi podtytuł, *Paragrafowa gra sieciowa na podstawie opowiadań Brunona Schulza*<sup>5</sup>. Twórcza adaptacja utworów ze *Sklepów cynamonowych* i *Sanatorium pod Klepsydrą* została dokonana przez Mariusza Pisarskiego<sup>6</sup> i Marcina Bylaka. Oryginały są w większości dosłownie, choć fragmentarycznie, cytowane, ale powstała z nich zupełnie nowa całość, dopełniana chwilami tekstem naśladowującym i uzupełniającym pierwowzór<sup>7</sup>. Przekształcenia obejmują: 1) wybór i zestawienie fragmentów użytych do rozgrywki, 2) ich dopasowanie kontekstowe do potrzeb gry (kwestia hipertekstu i zmian lokacji, obecności zapętleń, powrotów do początku rozgrywki; włączenie czatu, symulacja rzutu kostką), 3) istotne modyfikacje stylistyczne: zmiana z pierwszej na drugą osobę gramatyczną w odniesieniu do narratora-bohatera (Józefa), wtrącanie zdań łączących różne części oryginału i pastiszujących jego właściwości, 4) opracowanie didaskaliów i dodanie sygnałów metafikcyjnych w środku tekstu. Również tytuł pochodzi od współczesnych twórców, choć zainspirowany jest teką rysunków Brunona Schulza, czyli *Xięgą bałwochwalczą*<sup>8</sup>.

<sup>2</sup> Michał Kłosiński, „Przekraczając horyzont inności: narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny”, *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 88.

<sup>3</sup> Rafał Kochanowicz, „Cybernetyczne doświadczenia – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki”, *Homo Ludens* 1 (2013): 119–128.

<sup>4</sup> Kochanowicz, 125.

<sup>5</sup> *Bałwochwał. Paragrafowa gra sieciowa na podstawie opowiadań Brunona Schulza*, oprac. Mariusz Pisarski, Marcin Bylak, muz. Artur Sosen Klimaszewski (Kraków: Korporacja Ha!art, 2013). Gra jest darmowa, dostępna pod adresem: *Bałwochwał – start*, dostęp 11.07.2025. (Uwaga: nie należy wchodzić przez identycznie wyglądającą stronę w archiwum Ha!art – wtedy wiele linków z wyborem się nie otwiera).

<sup>6</sup> Zob. Mariusz Pisarski, „Schulz na cyfrowo. Sieciowa gra paragrafowa *Bałwochwał*”, *Czas Kultury* 1 (2014): 70–75; Mariusz Pisarski, „*Bałwochwał* – cyfrowa adaptacja opowiadań Schulza”, *Techsty* (28.07.2022) [bez numeracji stron]; Mariusz Pisarski, „Jak powstał *Bałwochwał*?”, YouTube, 2.04.2015, Video Bing, dostęp 6.08.2025; Mariusz Pisarski, *Figury obecności w cyfrowych mediach. Od hipertekstu do sztucznej inteligencji* (Kraków: Universitas, 2024), 73–75.

<sup>7</sup> Np. sekcje *Fabryka* czy *Park* (z piosenką).

<sup>8</sup> *Tajemniczy Bałwochwał* wiąże się z wiszącym nad imaginacyjnym Drohobyczem zagrożeniem – zob.: Pisarski, „*Bałwochwał* – cyfrowa adaptacja opowiadań Schulza”. W grze sekcja *Bałwochwał* przynosi obraz mniej jednoznaczny – tytułowa postać jest „niczym Mesjasz”, pojawia się z nieba nad ziemią, „ważąc w rękach los genialnej epoki”, która następnie okazuje się „naszą” epoką jako czasem historycznym, choć to akurat wbrew intencji Schulza. Por. Michał Paweł Markowski, *Polska literatura nowoczesna. Leśmian. Schulz, Witkacy* (Kraków: Universitas, 2007), 250–252.



Ilustracja 1. Strona startowa gry

nachylającego się pokornie nad zarysem nagiej kobiety. Jej ręka wyciągnięta jest w stronę kościotrupa obok, który kieruje kość przedramienia w jej stronę. Obecność odwiecznych motywów (on i ona, Eros i Tanatos, *sacrum* i *profanum*) oraz archaizujący styl to silne sygnały wejścia w przekaz symboliczny, ale można to czytać również jako plastyczną interpretację i zapowiedź „bałwochwalstwa” – podszytego jednocześnie erotyką i grozą rozpadu rodem ze świata Schulza. Z kolei uruchamiająca się na starcie ścieżka dźwiękowa Artura Klimaszewskiego (ps. „Sosen”) w znakomitej formie oddaje egzotyczno-surrealistyczną aurę opowieści Schulza. Są to improwizacje klezmerskie, jazzowe, elektroniczne, swobodne zestawy „szorstkich” czy „niesamowitych” dźwięków oraz rozmaite przejmujące wokalizy<sup>10</sup>. Semiotyka i semantyka gry od pierwszych chwil spletają się ze sobą, przygotowując użytkownika do bycia „animatorem” Józefa w tej nieznannej jeszcze rzeczywistości.

Jeśli chodzi o przebieg rozgrywki, to ma ona swój początek (il. 1), a dla wytrwałych także jeden (?) wyrazisty koniec – stronę z danymi na temat wszystkich zaangażowanych artystycznie i redakcyjnie osób, utrzymaną w konwencji napisów końcowych filmu (il. 2), co znów jest stylizacją archaizującą, która wskazuje na starsze medium, drugie oprócz druku. Jest tam także link do strony z omówieniem gry przez Pisarskiego w internetowym piśmie „Techsty”, którego jest redaktorem, oraz informacja o zdobyciu 1000 001 punktów – widać więc, jak bycie w grze i bycie poza nią mieszają się mocno ze sobą.

Po drodze czyhają jeszcze ślepe zaułki (zwane za Schulzem „odnogami czasu” – i tak są niektóre części zatytułowane), z których już tylko da się przejść do strony startowej. Zawsze jednak można zmienić swoje wybory poprzez przycisk *Cofnij* na pasku narzędziowym. O kolejnych etapach decyduje użytkownik, wybierając jedną z możliwości podanych osobno pod tekstem.

<sup>9</sup> Zwraca na to uwagę Andrzej Strużyna, „Wejść w schulzowski świat. O Bałwochwale Mariusza Pisarskiego i Marcina Bylaka”, *Techsty* 1 (2014) [bez numeracji stron].

<sup>10</sup> Według wydawcy to muzyka „industrialno-post-klezmerska” (zapis oryginalny – DKP) – „Bałwochwał” [bez autora, stron, daty], [Bałwochwał – Korporacja Ha!art](#), dostęp 5.08.2025.



Ilustracja 2. Strona końcowa gry

Tak więc dla graczy spragnionych emocji związanych z akcją i przyzwyczajonych dziś do innych, bardziej angażujących form uczestnictwa (gry wideo, VR i MMRPG), jak również do ponoszenia pełnych konsekwencji każdego z wyborów bez możliwości powrotu do stanu wcześniejszego, nie jest to wciągające. Jak się jednak dalej okaże, *Bałwochwał* to – bardziej niż po prostu gra (dla) użytkownika – subtelna gra intelektualna z użytkownikiem lub nawet gra posługująca się nim.

Przyjrzyjmy się teraz dwóm na pozór przeciwstawnym procesom, które towarzyszą rozgrywce – zjawiskom immersji (zanurzenia w świecie przedstawionym, złudzenia przebywania w nim) i emersji (niszczenia iluzji – termin Piotra Kubińskiego<sup>11</sup>). Sama proza Schulza ma już znaczny immersyjny potencjał: jest zmysłowa, synestezyjna, nasycona emocjami, apeluje do wyobraźni. Przynosi indywidualną perspektywę narratora-bohatera, a szczegółowe opisy przenoszą w otaczający go w fikcyjny świat, uwodząc niezwykłą aurą, skokami wyobraźni, siłą metafor, ale także wyraźnym erotycznym podtekstem, chęcią włączenia weń czytelnika<sup>12</sup>. W grze duże partie tekstu pracują wraz z okładką i niezwykłą, klimatyczną muzyką nad pełnym zanurzeniem użytkownika w fantasmagoryczną rzeczywistość, wchłonięciem go – jest on wszak podążającym gdzieś i spotykającym inne postaci fikcyjnym „Józefem”, który otrzymuje na bieżąco wciąż nowe informacje dotyczące lokalizacji, napotykanym osób, możliwości pójścia w różne strony – lub dostaje przekaz, że zagubił się w odnogach czasu. Druga osoba gramatyczna, wiążąc bohatera z użytkownikiem, „ucieleśnia” w nim poniekąd doznania Józefa<sup>13</sup>, potęguje wrażenie bycia nim.

Paradoksalnie zresztą, im ktoś lepiej znał wcześniej prozę autora z Drohobycza, tym mocniej może wejść w proponowane epizody, by doznać tego świata „od środka”, skonfrontować go z własną pamięcią, bo nie musi już rozpoznawać, co to w ogóle jest za czasoprzestrzeń i jakie panują w niej zasady. Dla młodych i nieobeznanych z tymi opowiadaniem graczy dawna polszczyzna, poetycki styl, nieznajome nazwy i realia z przeszłości, egzotyczność muzyki wraz z niezwykłą

<sup>11</sup>Piotr Kubiński, „Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo”, *Nowe Media* (czerwiec 2015): 161–176.

<sup>12</sup>Także ze względu na adresatki obu tomów opowiadań Schulza, o czym pisze Jerzy Jarzębski, „Schulz – ironiczny ład i dyskurs uwodzicielski”, *Konteksty* 1-2 (2019): 351–355.

<sup>13</sup>Por. Magdalena Rembowska-Płuciennik, „O narracji w drugiej osobie – enaktywnie”, *Teksty Drugie* 2 (2022): 65.

Każda cząstka ma swój tytuł, zwykle inny niż w opowiadaniach Schulza. Ten sam nagłówek może, jak na przykład *Kinoteatr* czy *Podziemie*, oznaczać różną zawartość. Decyzja o wejściu w kolejną leksję premiowana jest punktami i przyznaniem fikcyjnego ekwipunku wymienionego w didaskaliach na marginesie – albo skutkuje utratą punktów i wyposażenia. Nie ma przewidywalnych zasad i racjonalnych uzasadnień czy możliwości kreatywnego wykorzystania powierzonych przedmiotów.

W każdej grze istnieje element losowy, tu jednak żadna taktyka ani nawet znajomość opowiadań Schulza nie pomagają, a rekwiizyty i następstwa działań są zupełnie przypadkowe.

wyobraźnią i erudycyjnością prozy Schulza mogą stanowić problem. I albo po prostu wabić jako zwielokrotnione znaki inności, dziwności (niczym w *role playing games* czy powieściach steampunkowych) – albo całkowicie zniechęcać przez konieczność ciągłego ponawiania prób zrozumienia. Ponieważ w grze nie ma dostępnych objaśnień, gracze mogą się też ciągle „wynurzać”, by coś sprawdzić. Nawet bowiem niektóre linki wyboru (jak w *Podziemiach*, gdzie jest skomplikowany cytat z Schulza o anamnezie) wymagają raczej analitycznej lektury niż szybkiego kliknięcia, co przypomina o fundamentalnej różnicy w immersji czysto tekstowej oraz cyfrowej<sup>14</sup>.

W ewidentny sposób wywołują emersję nie tylko wpisane w mechanikę gry zapętlenia czy nagłe powroty do punktu wyjścia, obecność przycisków wyboru czy didaskaliów gry, jak również wspomniana już archaizacja cyfrowo-wizualna. Oprócz tego emersyjnie działają zachowane z dawnej prozy zwroty do „czytelnika”, którym wszak gracz jako Józef nie jest. Oprócz tego pozostaje otwarta kwestia potencjalnej radykalnej nietożsamości genderowej, uniemożliwiającej niektórym wejście w rolę. Heteronormatywna osoba płci żeńskiej z XXI wieku może się czuć skonfundowana, gdy gra prowadzi ją do „zamtuzą”, zmusza do bijatyki z „obdartusami” lub stwierdza: „zauważasz dziewczynę o śniadej cerze i dużych brązowych oczach. Wasze oczy się na chwilę spotykają [...] postanawiasz oddać się jej bezgranicznie [...]” (w sekcji *Park*). Przybrana rola w jakiś sposób modyfikuje doświadczenie, czasem tylko przez zdanie sobie sprawy z własnych historycznych, kulturowych lub właśnie genderowych uwarunkowań, samo to już jednak nasila emersję.

Z kolei dezorientację czy nawet irytację, a przynajmniej wrażenie absurdu u gracza budzić może wspomniana nieużyteczność części otrzymanego ekwipunku. Rekwizyty znikają lub pojawiają się nie jako uzasadnione następstwo decyzji grającego, lecz forma dodatkowej kary czy nagrody lub element uzupełniający, a więc niejako czynnik zewnętrzny wobec przebiegu rozgrywki. Jeśli w dodatku gracz zbyt długo się namyśla, podtrzymująca złudzenie obecności w egzotycznym świecie muzyka kończy się<sup>15</sup>, co znów przerywa iluzję „zanurzenia”. Paweł Łapiński<sup>16</sup> zwraca przy tym uwagę, że taka utrata dźwięku może również działać odwrotnie, to jest mobilizująco, i wymuszać szybką, wyłącznie intuicyjną, niemotywowaną racjonalnie decyzję o ciągu dalszym, a więc kontynuację immersji.

Autorzy adaptacji zrobili zresztą znacznie więcej, by przenieść rozgrywkę z poziomu fabularnego na metafikcyjny i uczynić z emersji – czy raczej z napięcia między immersją a emersją, czyli dyspersji, jak to nazwała Magdalena Rembowska-Płuciennik<sup>17</sup> – narzędzie innego typu gry. W tym celu posłużyli się ironią i humorem, które niejako biorą w żartobliwy nawias fakt obcowania zarówno z grą internetową, jak i z zabytkowymi opowiadaniem z poprzedniego stulecia, powodując dezorientację gracza i czyniąc z niego (i przy jego współudziale) obiekt metarozgrywki. Przyjrzyjmy się punktom i komentarzom. Na przykład za scenę z Tłują i sugerowane zbliżenie erotyczne użytkownik dostaje demoniczne 666 punktów, przy czym pojawia się pod leksją, po trzech gwiazdkach, uwaga, rzecz jasna

<sup>14</sup>Zob. Magdalena Rembowska-Płuciennik, „Po(d)łączeni. Empiryczne badania nad odbiorem literatury wobec odbioru cyfrowego”, *Teksty Drugie* 5 (2019): 271.

<sup>15</sup>Nie jest zapętłona, można ją puścić ponownie po znalezieniu przycisku.

<sup>16</sup>Paweł Łapiński, „Deklinowanie wiosny albo zgrywa z Schulza”, *Schulz/Forum* (7.03.2017): 169.

<sup>17</sup>Rembowska-Płuciennik, „Po(d)łączeni. Empiryczne badania nad odbiorem literatury wobec odbioru cyfrowego”, 272.

nieobecna u Schulza: „Prosimy o przymknięcie oczu na to, co się za chwilę stanie”. Choć jedyną osobą, która mogłaby zamknąć w tym momencie oczy, jest grający, a to przerwałoby grę i uniemożliwiło dokonanie w fikcji tego, co miało być powodem zamknięcia oczu. Jako jedyna możliwość wyświetla się potem link-zdanie: „Po jakimś czasie korzystasz z momentu nieuwagi, ażeby wymknąć się nieprzewidzianym konsekwencjom tej niewinnej wizyty [...]”, co podważa wcześniejsze insynuacje i stanowi kolejne piętro kpiny z gracza. Gdzie indziej, w leksji zatytułowanej *Wychodek*, z tekstem spoza oryginału, scena kończy się wprost zwrotem do adresata, pocieszającym, że nie on pierwszy skończył w tym miejscu przygodę, a jedyny wybór, pod linkiem *Koniec jest początkiem*, prowadzi do rozpoczęcia grania na nowo.

Pisarski z Bylakiem mieszają czasy, wodzą na pokuszenie, bawią się z odbiorcą. Na przykład przy końcowej leksji z „obsadą” użytkownik znajdzie w ekwipunku, jak gdyby nigdy nic, całkiem współczesną „płytę Kazika”<sup>18</sup> obok „balsamu Elsa Fluid”<sup>19</sup>, przy czym za dojście tutaj można dostać absurdalną liczbę miliona jeden punktów. W środku gry natomiast, w sekcji *Kinoteatr*, czytamy enigmatyczne informacje ignorujące wszelkie zasady dotyczące rozgrywek: „straciłeś dużo punktów”, „zdobywasz trudno policzalną ilość punktów”, a w tej zatytułowanej *Mapa*: „zdobywasz ulubioną liczbę punktów”. Po *Gimnazjum* użytkownik otrzymuje punktację: 3,14159, czyli skróconą liczbę  $\pi$ . Znamienna też dla konwencji *Bałwochwata* jest zabawa z graczem w sekcji *Przedmieścia*: „Znalazłeś się w bocznej, nielegalnej odnodze czasu. W tym punkcie historii musimy cię odgałęzić, kto wie – być może lekkomyślnością nie do darowania było wysłać w taki dzień młodego chłopca z misją ważną i pilną” (podkr. moje – DKP). Odbiorca jest zatem jednocześnie czytelnikiem leksji, XXI-wiecznym graczem podlegającym rządowi jej twórców poprzez narrację, która w tym miejscu staje się informacją drugiego stopnia o charakterze nawigacyjnym, a jednocześnie jako uczestnik świata gry wciąż ma być (jest? bywa?) owym chłopcem, Józefem. Choć i dorosłym, zdolnym zrozumieć metafikcyjne komentarze i metafizyczne aluzje. W całym dziele widoczna jest więc dwojaka intencja zawarta w konstrukcji gry: w równym stopniu serio – by przypomnieć opowiadania Schulza i przenieść je w nowej formie w XXI wiek, co prześmiewcza – by poddać je współczesnemu, postmodernistycznemu z ducha, poczuciu humoru, kwestionującemu zarówno dosłowność adaptacji, jak i solenność w tworzeniu konsekwentnych reguł gry internetowej.

Łapiński w recenzji pisze nawet, że cały *Bałwochwata* jest po prostu „zgrzywą z Schulza”, ale to przecież nie pisarz i tworzony przez niego świat są przedmiotem żartów, lecz współczesny czytelnik/gracz, który jako bohater stawiany jest przed różnymi myślowymi wyzwaniem, sugestiami i aluzjami. Zresztą ten sam badacz zauważa dalej, że gra Pisarskiego i Bylaka: „To raczej echo [...] tradycji punkowych fanzinów, kultury alternatywnej lat osiemdziesiątych [...]”<sup>20</sup>. Przez te metafikcyjne zabawy ich twórcy, jak też obserwuje Łapiński, podważają najbardziej oczywisty i banalny sens prowadzenia rozgrywek „po coś”, a więc ich teleologiczną istotę<sup>21</sup>. Surrealistyczny charakter prozy Schulza został tutaj niejako odzwierciedlony w strukturze gry (kwestia oniryczności, włączania przypadku, efekt gubienia się w czasie

<sup>18</sup>W domniemaniu: Kazika Staszewskiego – wciąż czynnego rockmana, urodzonego w latach 60. XX w.

<sup>19</sup>To balsam uzdrawiający, o którym mowa w cz. IV Księgi z Sanatorium pod Klepsydrą Schulza, znany z reklam w prasie lat 30. XX w.

<sup>20</sup>Łapiński, 171–172.

<sup>21</sup>Łapiński, 169.

i przestrzeni), ale także zmultiplikowany przez podważenie zasad, które mają służyć grze (nieprzewidywalna i żartobliwa punktacja, drwiące komentarze metafikcyjne, pozór wyboru – narzucanie rekwizytów i ścieżki decyzji).

Można zatem powiedzieć, że obraz świata w *Bałwochwale* – ze zdolnością tego świata do nagłych metamorfoz (te same nagłówki prezentują inną zawartość, ta sama scena może mieć różne zakończenia), z kapryśną zmiennością, znikaniem i pojawianiem się osób i miejsc, z ujawnianiem ślepych odnóg czasu, a więc utrzymywaniem uczestnika w ontologicznej i poznawczej niepewności – jest wiernym odzwierciedleniem tego, co działo się w prozie Schulza. Zachowana została zasada realistyczno-fantastycznej niejednoznaczności, oddana tajemnicza atmosfera. Łączy się z tym synestezyjna intensyfikacja doznań, znana z opisów dokonywanych przez pisarza, tu wzmocniona przez Klimaszewskiego. Poznawana w grze fikcyjna rzeczywistość – jak u Schulza – jawi się jako coś aktywnego wobec patrzącego/doświadczającego podmiotu; jest wręcz jakby czymś żywym, niczym fantastyczny twór, działającym na zmysły i „zachowującym się” jakoś wobec „ty”. Świat przedstawiony ma charakter performatywny, a przy tym sprawia, że owo „ty” jest obiektem swego rodzaju „gry w niepewność” z jego strony<sup>22</sup>. Osoba zmienia się – z gracza podejmującego z pomocą nawigacji jakąś kolejną grę na ściśle określonych zasadach – w kogoś (uczestnika-bohatera) błędzącego po omacku między „aporią” a „epifanią”. Te dwa pojęcia wyznaczają według Espena Aarsetha sposób prowadzenia narracji w cybertekście, podważając tradycyjny linearny charakter opowieści. Tak streszcza tę koncepcję Pisarski:

Mechanizmem pola zdarzeń rządzi aporia i epifania, które są narracyjnymi figurami doświadczenia odbiorcy. Aporie to semantyczne luki, które zakrywają przed odbiorcą interpretację dzieła. W grach komputerowych są one formalnymi figurami, które blokują dalszy postęp akcji do czasu, gdy gracz wykona pewną kombinację swoich ruchów. Epifania pojawia się w momencie rozwiązania nierozwiązywalnej z początku sytuacji<sup>23</sup>.

W wypadku *Bałwochwała*, dodajmy, niepewność dotyczy nie tylko charakteru przedstawianego świata, stopnia jego fantastyczności, imaginacyjności, lecz także statusu poznającego i grającego podmiotu, który jest zaproszony do gry i jednocześnie potraktowany ironicznie. Pozostając sobą, jest on też w jakimś stopniu innym, czyli Józefem doznającym przygód – lub raczej bytem granicznym o rozproszonej, dyspersyjnej właśnie, tożsamości. A epifanie nie wiążą się tu z rozwiązaniem czegoś, lecz z odkryciem wieloznaczności nowych miejsc, osób i zdarzeń.

Wchodzimy tu w problematykę zarówno narracji drugoosobowej, jak i w kwestie poznawcze, psychologiczne i ontologiczne z zakresu ludologii. Samo użycie drugiej osoby ma swoje poważne narracyjno-poznawcze konsekwencje i jest zjawiskiem ambiwalentnym. Jak to celnie ujmuje Kłosiński:

<sup>22</sup>Podobne doznania odnotowuje Paulina Chorzewska na stronach studenckiego magazynu kulturalnego, pisząc o „wrażeniu bezsilności wobec świata, nad którym można mieć tylko iluzoryczną kontrolę” – zob. Paulina Chorzewska, „Gry tekstowe, czyli osvajanie literatury cyfrowej”, *Niewinni Czarodzieje* 30 (15.01.2017) [bez numeracji stron].

<sup>23</sup>Mariusz Pisarski, „Ergodyczność”, *Techsty*, 29.10.2023 [bez stron].

narracja drugoosobowa [...] jest z jednej strony całkowicie naturalnym i skonwencjonalizowanym sposobem komunikacji programu z grającymi, który jest zakorzeniony w praktykach ludycznych związanych z wcześniejszymi formami gier fabularnych. Z drugiej strony [...] jest wykorzystywana jako zaawansowana technika polityczna, estetyczna i narracyjna, której celem jest wywołanie w grających poczucia nienaturalności. [...] Jej podstawowym chwytem jest bowiem wyzwanie rzucone podmiotowi, który postawiony zostaje w pozycji naruszenia jego barier. Można to jednakże rozpatrywać zarówno jako naruszenie pozytywne, jak i negatywne. [...] Uważam, że jest to zdarzenie, które opisać można zarówno przy pomocy kategorii współpracy (Rembowska-Płuciennik 2022: 69), jak i wrogiego przejęcia. Kiedy bowiem ktoś zapisuje nasze doświadczenia („czujesz, że”) lub myśli i pragnienia („chciałabys”), mówi do nas („zatrzymaj się”), za nas („krzyczysz”) lub w naszym imieniu („mówisz im, żeby...”), następuje penetracja lub naciągnięcie immunizującej bariery, która czyni nas dysponentami siebie<sup>24</sup>.

Nawiążę do tych rozpoznań w dalszym ciągu wywodu, wskazując na immanentną retorykę gry i kwestię dominacji.

Strategia retoryczna *Bałwochwata* obejmuje retorykę tekstu, obrazu, dźwięku, koloru i ruchu oraz nawigacji – każdy aspekt gry, przekonując do wzięcia w niej udziału, angażując zmysły, wyobraźnię oraz intelekt, wpływa na decyzje, odczuwanie, przyjmowany obraz fikcyjnego świata i związane z tym wartości. Jak to ujmuje Michał Tabaczyński w odniesieniu do „kondycji growej”: „to nie tylko gracz aktywnie modyfikuje elementy świata gry, ale także gra wpływa na gracza”<sup>25</sup>. Zaczniemy od retoryki związanej z przedstawioną już warstwą dźwiękowo-wizualną. Wytwarza ona zaangażowanie użytkownika, apeluje do zmysłów i emocji, prowadzi wraz tekstem do percepcyjnej synestezji i stanowi wzmocnienie immersji, o czym była wcześniej mowa. Przekonuje do istnienia tego niezwykłego, egzotycznego świata, mającego urok dawności i realizmu magicznego, ustanawia tajemniczą aurę. Do tego dochodzi retoryka samej nawigacji<sup>26</sup> – stanowi ona zachętę do udziału, a podpowiadany przez link ruch myszą, kliknięcie oznacza decyzję, dokonanie zmiany, możliwość poruszania się w świecie gry. Niepostrzeżenie dla grającego wykonuje on czynności nawigacyjne zgodne z zaplanowanymi przez twórców kierunkami rozwoju gry. Uczestnik, jeśli chce kontynuować, musi wybierać, godząc się tym samym na uprzednio wytyczony szlak postępów lub powrotów do etapów wcześniejszych bądź do samego początku gry (stanowi go leksja pt. *Rynek*, która też ma różne warianty). Jak również zmuszony jest zaakceptować system nagród (punkty i rekwizyty, możliwość pójścia dalej) i kar (odebranie punktów, konieczność powrotu do wcześniejszej leksji lub startu).

Z kolei obecność od jednej do trzech ścieżek wyboru będących linkami jest silną sugestią działania – to zamaskowany zwrotami konstatującymi w drugiej osobie („idziesz”, „wybierasz”, „rzucasz kostką”) apel: idź, wybierz, rzuć! Widać, jak didaskalia kreują retorykę uczestnictwa, czyli sugerowaną nieustannie z pomocą słów iluzję sprawczości; jak wytwarzają przekonanie, że funkcjonuje się w świecie przedstawionym i ma się tam zasadniczą rolę do wypełnienia. Za nią jednak kryje się retoryka dominacji – ze strony dysponenta reguł i narratora. Na

<sup>24</sup>Kłosiński, „Przekraczając horyzont inności: narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny”, 87, 89.

<sup>25</sup>Michał Tabaczyński, „Gdzie jest gracz, kiedy gra? Retoryki cielesności a gry wideo”, *Czas Kultury* 2 (2015): 103.

<sup>26</sup>Por. Ewa Szczęsna, *Cyfrowa semiopoetyka* (Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2018), 57.

uczestnika rozgrywki oddziałuje zarówno retoryka leksji, jak i didaskaliów. Składają się na nią 1) presupozycje egzystencjalne dotyczące istnienia osób i rzeczy, zdarzeń czy stanów, a także relacji między nimi (wytwarzają je opisy i konstatacje), jak również 2) wspomniana dyrektywność tekstu wobec grającego, nieustająco sprawująca kontrolę nad jego aktywnością; 3) gotowa i ograniczona paleta wyborów (czasem to tylko jedna możliwość!), która wpływa na decyzje i wartości, a nawet, o czym była mowa, na tożsamość płciową i wejście w historyczny kontekst kulturowy, narzucający graczowi perspektywę<sup>27</sup>. Z tymi zjawiskami łączą się ponadto 4) intensywne sugestie dotyczące oceny sytuacji, koniecznych działań czy odczuwanych emocji. Chodzi tutaj nie tylko o wspomniane dyrektywy typu „idziesz”, „mówisz”, ale także o zawarte w grze zdania interpretujące zjawiska za doznającego, na przykład takie jak: „Dochodzisz do wniosku, że...”, „... – myślisz sobie”, „Oszołomiony zalewem wydarzeń [...]”, „decydujesz się”, które czynią z użytkownika obiekt silnego oddziaływania retorycznego o mocy angażującej i zmieniającej wolę, emocje, wyobrażenia i zakres wiedzy oraz przekonania. Takie „hipnotyczne” zdania, zalecane w podręcznikach z zakresu psychologii perswazji i NLP<sup>28</sup>, manipulują odbiorcą, zaburzając proces wytwarzania własnych niezależnych sądów, konstatacji czy ocen, a także wypowiedania swoich kwestii.

Wobec narracji i didaskaliów gracz jako bohater przyjąć musi zatem rolę podrzędną (mimo bycia głównym bohaterem i sprawcą działań), jest zdominowany – i poprzez narzucony młodzieńczy wiek Józefa, i przez status osoby przyjmującej dyspozycje, otrzymującej możliwości (lub nie), a poprzez uwagi metafikcyjne i żarty – przez rolę osoby będącej obiektem ironii słownej lub sytuacyjnej. Można nawet powiedzieć, że jest – choć zazwyczaj nieświadomie – upodrzedniony wobec obowiązujących w tym świecie komunikacyjnych reguł. Ani jego osoba, wiek, zainteresowania, wiedza, doświadczenie, ani współczesny język i nawyki gracza z XXI wieku nie są brane pod uwagę, co łamie wszelkie zasady pisania z uwzględnieniem tak zwanego *user experience*<sup>29</sup> – jest wręcz odwrotnie: musi on wyruszyć na nieznaną mu, po wielokroć ergodyczną<sup>30</sup> ścieżkę – ze względu na cybertekstowość i powiązane z nią interaktywność oraz wielowariantowość fabuły, z uwagi na wpisaną w dzieło Schulza ontologiczną niepewność oraz na metafikcyjny wymiar gry.

W takich właśnie okolicznościach w trakcie rozgrywki powstaje – skonstruowana retorycznie na czas gry – tożsamość grającego. Osoba spoza świata gry, rozpoczynając rozgrywkę, staje się zaplanowanym przez twórców gry „użytkownikiem ty” (wg celnej formuły Rembowski-Płuciennik<sup>31</sup>), tym samym przyjmuje narzuconą rolę w fikcyjnym świecie, zaczyna podlegać przewidzianej przez twórców gry strukturze interakcji i nadanej strategii retorycznej.

<sup>27</sup>Tu warto wspomnieć pojęcie „wirtualny tragizm”, wprowadzone przez Rafała Kochanowicza na określenie sytuacji, w których gracz zmuszony jest podjąć działania niezgodne ze swoim prywatnym systemem wartości, światopoglądem, przyjętą etyką, np. krzywdzić innych, oszukiwać. Zob. Kochanowicz, 126–127.

<sup>28</sup>Zob. Joseph O'Connor, John Seymour, NLP. Wprowadzenie do programowania neurolingwistycznego, tłum. Bogdan Mizia (Poznań: Wydawnictwo Zysk i Ska, 2008), 352–357; Kevin Hogan, Psychologia perswazji. Strategie i techniki wywierania wpływu na ludzi, tłum. Anna Dziuban (Warszawa: Jacek Santorski & CO – Agencja Wydawnicza, 2005): 71–104.

<sup>29</sup>Wojciech Aleksander, Moc języka w produktach cyfrowych (Gliwice: Helion, 2023), 383–389.

<sup>30</sup>A więc wymagającą nietrywialnego wysiłku – to oczywiście aluzja do terminu Espena Aarsetha – zob. tegoż, Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną, tłum. zbior. (Kraków: Wydawnictwo Ha!art, 2014), 12.

<sup>31</sup>Magdalena Rembowska-Płuciennik, „Enactive, Interactive, Social – New Contexts for Reading Second-Person Narration”, *Narrative* 1 (2022): 67.

Z perspektywy świata gry modelowy gracz jest po prostu korelatem zawartych w grze reguł, jej strategii retorycznej. Przez analogię do angielskiej pary pojęć: *narration* – *narratee* można tu mówić o graczu widzianym przez pryzmat retoryki (ang. *rhetoric*) jako jej **rhetoree**. Istnienie *rhetoree* jest oczywiście zjawiskiem dotyczącym wszystkich przekazów, lecz szczególnie wyraźnym tam, gdzie albo prowadzi się argumentację, albo inicjowany jest proces immersji. Poprzez warunki, na jakich toczy się gra, przez jej reguły i formy narzucane są uczestnikowi emocje, wybory i decyzje, ale również wyobrażenia, doznania sensualne, wartości, słowa skierowane do innych oraz interpretacje zjawisk. Wszystko to prowadzić może w stronę manipulacji i wątpliwej etyczności związanej z używaniem cudzego „ty”, na co gracz jest z góry skazany<sup>32</sup>. Podczas rozgrywki staje się interaktorem<sup>33</sup>, który rozpoczynając grę i operując nawigacją, uruchamia jednocześnie zastawioną na siebie pułapkę retoryczną.

W wypadku *Bałwochwala* otrzymaliśmy od jego twórców jednak nie tylko grę z czekającą na gracza strategią retoryczną, która czyni z niego *rhetoree*, lecz także metafikcyjną grę, która otwiera grającego jako *rhetoree* na dodatkowe doznania dyspersyjne. Nie mamy wcale uwierzyć w to, w co powinniśmy (jako gracz i bohater) uwierzyć – ma nas uwieść tekst Schulza, a jednocześnie dostajemy „kontrfikcyjną szczepionkę” w postaci metafikcyjnych żartów. Podczas rozgrywki niezauważalnie więc przechodzimy w stan opisany znakomicie przez samego Schulza w jednym z opowiadań: „Dzieją się tu jeszcze dziwniejsze rzeczy, rzeczy, które **zatajam przed samym sobą**, rzeczy fantastyczne wprost przez swą absurdalność” (podkr. moje – DKP)<sup>34</sup>. Słowa te wskazują jeszcze jeden interpretacyjny trop dotyczący gry. Kryją się za nimi dwa rozpoznania: 1) pod wpływem absurdalności zniesiona zostaje asertoryczność zdań, co powoduje przeniesienie na wyższy (niż tylko związany z niezwykłością zdarzeń) stopień dziwności; 2) są rzeczy, które choć się dzieją, jesteśmy w stanie świadomie (bo zatajanie jest związane z decyzją) ukryć przed sobą. Co jednak miałyby to znaczyć i jak miałyby to się łączyć ze światem omawianej gry?

Słowa o zatajaniu „przed samym sobą” kierują nas w stronę intencjonalnego przyjmowania lub nieprzyjmowania do wiadomości tego, co przekracza akceptowany przez kogoś poziom absurdu, dziwności. I to, jak się wydaje, jest ten nieprzewidywalny z góry czynnik, który także w grze przesądzać może o tym, że czegoś z jakichś powodów chcemy (i wtedy tego przed sobą nie zatajamy, poddajemy się po prostu fikcji oraz grze wraz z jej retoryką) lub czegoś nie przyjmujemy, nie czujemy się z tym dobrze. A wtedy odruchowo zatajamy to przed sobą, czyli celowo zapominamy, przechodzimy do porządku nad tym, nie poświęcając temu namysłu; odrzucamy, by móc kontynuować rozrywkę – albo czynimy wbrew sobie, akceptując narzucone warunki, czyli właśnie świadomie zatajamy swój brak akceptacji. Wola, intencja uwierzenia/nieuwierzenia, przyjęcia/nieprzyjęcia jest bowiem ostatnim bastionem dla wszelkiej retoryki, a wprowadzenie kogoś w poczucie

<sup>32</sup>Nie da się przenieść etyczności relacji twarzą w twarz na rzekomą etyczność narracji wobec bohatera, bo narrator nie tyle mówi w jego imieniu, ile „mówi go”, tj. stwarza. W grze jest wyraźny konflikt między performatywnością didaskaliów i narracji a obecnością realnej osoby, której wyznacza się rolę, ale która jest osobnym, niezależnym i doświadczającym siebie fizycznym bytem.

<sup>33</sup>Pojęcie to bywa różnie rozumiane. Na ogół przyjmuje się, za Katherine Hayles, że nazywa gracza odgrywającego bohatera, który uruchamia cykl zdarzeń – zob. np. Tabaczyński, 100 – i taką wersję tu przyjmuję. Natomiast Rembowska-Płuciennik nazywa tak narratora w powieściach drugoosobowych, a bohatera w tym układzie określa mianem inicjatora, gdyż rozpoczyna realizację tego, o czym mówi narrator – zob. Rembowska-Płuciennik, „O narracji w drugiej osobie – enaktywnie”, 62.

<sup>34</sup>To fragment opowiadania pt. Sanatorium pod Klepsydrą – zob. Bruno Schulz, Sklepy cynamonowe. Sanatorium pod Klepsydrą (Kraków: Zielona Sowa, 2010), 253.

niepewności, dziwności, nienaturalności usuwa racjonalny grunt spod nóg, przygotowując niejako na przyjęcie innego świata w swoim, a także obcej sobie osoby w sobie samym/samej.

„Użytkownik ty” to wszak nie tylko ten, któremu używana i narzucona jest postać na czas gry, lecz także ktoś, kto z jakichś względów, nawet zatajonych przed sobą, podejmuje zaproponowaną „grę w innego siebie”; jest równocześnie grającym, odgrywającym siebie świadomie i nieświadomie we wskazanej roli, jak i rozgrywanym (przez twórców gry, tj. tekstu, interfejsu, muzyki itd.). Jest przez cały czas rozgrywki (a czasami nawet po jej zakończeniu) kimś pozostającym pod wpływem retoryki gry, bo przez nią powołanym do istnienia oraz sterowanym – jako *rhetoree*. Jak widać, przekracza to sylleptyczne połączenie dwóch jedynie podstawowych funkcji: grającego i gracza jako bohatera<sup>35</sup>. Retoryka gry, zwłaszcza tak bogatej w znaczenia gry tekstowej, jaką jest *Bałwochwał*, prowadzić może do uruchomienia i zwielokrotnienia poziomów gry i wersji zaangażowanego podmiotu, bo zawezwany przez nią jest nie mechaniczny realizator instrukcji, tylko konkretny, osadzony w swojej czasoprzestrzeni i kulturze człowiek, z różnymi swoimi chwilowymi stanami, potrzebami i wyobrażeniami siebie. A prezentowany jest nie zbiór suchych danych o fikcyjnym świecie oraz instrukcji poruszania się w nim, lecz dawkowana jest – w interakcji i z użyciem metafikcyjnych wtrętów – bogata i silnie performatywna, osobiwa rzeczywistość, przez którą na dodatek przenika nadrzeczywistość<sup>36</sup>.

<sup>35</sup>Por. Pisarski, *Figury obecności w cyfrowych mediach. Od hipertekstu do sztucznej inteligencji*, 73.

<sup>36</sup>Pojęcie „nadrzeczywistość” oddaje skomplikowaną ontologię szkolowego literackiego świata – zob. Markowski, 174.

## Bibliografia

- Aarseth, Espen. *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*. Tłum. zbior. Kraków: Wydawnictwo Ha!art, 2014.
- Aleksander, Wojciech. *Moc języka w produktach cyfrowych*. Gliwice: Helion, 2023.
- „Bałwochwał” [bez autora, stron, daty]. Bałwochwał – Korporacja Ha!art. Dostęp 5.08.2025.
- Bałwochwał. Paragrafowa gra sieciowa na podstawie opowiadań Brunona Schulza*. Oprac. Mariusz Pisarski, Marcin Bylak. Muz. Artur Sosen Klimaszewski. Kraków: Korporacja Ha!art, 2013. Bałwochwał – start. Dostęp 11.07.2025.
- Chorzewska, Paulina. „Gry tekstowe, czyli osvajanie literatury cyfrowej”. *Niewinni Czarodzieje* 30 (15.01.2017) [bez numeracji stron].
- Hogan, Kevin. *Psychologia perswazji. Strategie i techniki wywierania wpływu na ludzi*. Tłum. Anna Dziuban. Warszawa: Jacek Santorski & CO – Agencja Wydawnicza, 2005.
- Jarzębski, Jerzy. „Schulz – ironiczny ład i dyskurs uwodzący”. *Konteksty* 1-2 (2019): 351–355.
- Kłosiński, Michał. *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2018.
- – –. „Przekraczając horyzont inności: narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny”. *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 167–168.
- Kochanowicz, Rafał. „Cybernetyczne doświadczenia – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki”. *Homo Ludens* 1 (2013): 119–128.
- Kubiński, Piotr. „Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo”. *Nowe Media* (czerwiec 2015): 161–176.
- Łapiński, Paweł. „Deklinowanie wiosny albo zgrywa z Schulza”. *Schulz/Forum* (7.03.2017): 167–173.
- Markowski, Michał Paweł. *Polska literatura nowoczesna. Leśmian. Schulz, Witkacy*. Kraków: Universitas, 2007.
- O’Connor, Joseph, John Seymour. *NLP. Wprowadzenie do programowania neurolingwistycznego*. Tłum. Bogdan Mizia. Poznań: Wydawnictwo Zysk i Ska, 2008.
- Pisarski, Mariusz. „Bałwochwał – cyfrowa adaptacja opowiadań Schulza”. *Techsty* (28.07.2022) [bez numeracji stron].
- – –. „Ergodyczność”. *Techsty* (29.10.2023) [bez numeracji stron].
- – –. *Figury obecności w cyfrowych mediach. Od hipertekstu do sztucznej inteligencji*. Kraków: Universitas, 2024.
- – –. „Jak powstał Bałwochwał?”. *YouTube*, 2.04.2015. Wideo Bing. Dostęp 6.08.2025.
- – –. „Schulz na cyfrowo. Sieciowa gra paragrafowa Bałwochwał”. *Czas Kultury* 1 (2014): 70–75.
- Rembowska-Pluciennik, Magdalena. „Enactive, Interactive, Social – New Contexts for Reading Second-Person Narration”. *Narrative* 1 (2022): 67–84.
- – –. „O narracji w drugiej osobie – enaktywnie”. *Teksty Drugie* 2 (2022): 54–70.
- – –. „Po(d)łączeni. Empiryczne badania nad odbiorem literatury wobec odbioru cyfrowego”. *Teksty Drugie* 5 (2019): 262–278.
- Schulz, Bruno. *Sklepy cynamonowe. Sanatorium pod Klepsydrą*. Kraków: Zielona Sowa, 2010.
- Strużyna, Andrzej. „Wejść w schulzowski świat. O Bałwochwale Mariusza Pisarskiego i Marcina Bylaka”. *Techsty* 1 (2014) [bez numeracji stron].
- Szczęsna, Ewa. *Cyfrowa semiopoetyka*. Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2018.
- Tabaczyński, Michał. „Gdzie jest gracz, kiedy gra? Retoryki cielesności a gry wideo”. *Czas Kultury* 2 (2015), 98–103.

# SŁOWA KLUCZOWE:

immersja

retoryka gry tekstowej

*rhetoree*

**ABSTRAKT:**

W artykule omówiona jest gra utworzona przez Mariusza Pisarskiego i Marcina Byłaka w 2013 roku na podstawie opowiadań Brunona Schulza. Na jej przykładzie rozważone zostają kwestie związane z tożsamością gracza wchodzącego w rolę bohatera. Przedstawiona została całościowa strategia retoryczna gry, jej sposób oddziaływania na gracza i poruszania się między immersją a emersją. Autorka proponuje, wzorem terminu *narratee*, utworzyć słowo *rhetoree* na określenie projektowanej osoby, która wytworzona jest przez efekt retoryczny, a która tutaj staje się korelatem całościowej strategii zawartej w utworze, didaskaliach, interfejsie i muzyce.

# RETROGAMING

dyspersja

gra *Bałwochwał*

emersja

**NOTA O AUTORCE:**

Dorota Korwin-Piotrowska – ur. 1968, doktor habilitowana, profesor Uniwersytetu Jagiellońskiego, zatrudnienie: Zakład Lingwistyki Komputerowej, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej UJ. Zainteresowania badawcze: pogranicza poetyki i językoznawstwa, retoryka, tekstologia. Wybrane publikacje: *Eutoryka. Rzecz o dobrej (roz)mowie* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2020); *Białe znaki. Milczenie w strukturze i znaczeniu utworów narracyjnych (Na przykładach z polskiej prozy współczesnej)* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2015); *Testowanie gatunku, testowanie gatunkiem* („Tematy i Konteksty” nr 12/2022); *Złamany kod poezji. O „Imperium chmur” Jacka Dukaja i „Szczelinami” Wita Szostaka* („Studia Poetica” nr 12/2024); *Życie pośmiertne poetyki* („Tematy i Konteksty” nr 3/2013).