

Zapożyczenie, easter egg i centonizacja – casus serii *Wiedźmin*

Borrowing, easter egg and centonization – the case of “The Witcher” series

Adam Flamma

Dolnośląska Szkoła Wyższa

adam.flamma@dsw.edu.pl | ORCID: 0000-0002-0003-242X

Abstract: The video game series about Geralt of Rivia is not only a turning point of the domestic video game industry, but also an interesting example of the evolution of intertextuality in the design of various elements of the game world and gameplay itself. This evolution goes through different stages, in which we can find borrowings, Easter eggs and centons in the game series. It is the latter that constitute the main world-building element of the third part of the game and its accompanying supplements. And it is centonization that has become a strategy, which, to a unique degree, favors the creation of the category of semantic journey offered by the creators of the virtual adventures of The White Wolf. The aim of this article is to describe this phenomenon.

Keywords: witcher, centonization, intertextuality, Easter egg

Homo Ludens 1(14)/2021 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2021

DOI: 10.14746/HL.2021.14.3 | received: 31.12.2018 | revision: 24.09.2021 | accepted: 18.12.2021

1. Wstęp

Intertekstualność stanowi kategorię wielokrotnie już wykorzystywaną w badaniach gier wideo (zob. np. Kinder, 1991; Consalvo, 2003; Chevaldonné, 2012; Duret, Pons, 2016), także na gruncie polskim (Garda, 2010, 2016; Kubiński, 2015, 2016). Tutaj – jak pokazują przywołane prace – szczególnie adekwatnym materiałem do analizy stają się gry z serii *Wiedźmin* studia CD Projekt RED, produkcje te przepełnione są bowiem różnego typu nawiązaniem do różnych tekstów kultury, analogicznie jak ich materiał źródłowy: saga Andrzeja Sapkowskiego. Wydaje się jednak, że nowe wątki do dyskusji o intertekstualności wspomnianej serii może wprowadzić analiza tego typu elementów przeprowadzona z uwzględnieniem kategorii centonizacji. Artykuł niniejszy ma na celu taką właśnie analizę, a zatem kontynuację i rozwinięcie rozważań podjętych przez Rafała Kochanowicza (2018). Reprezentatywne przykłady komponentów *gameplayu* i struktury fabularnej wspomnianych gier zostaną rozpatrzone w odniesieniu do pojęcia *easter eggów*, gdyż właśnie w tych komponentach szczególnie często przejawia się intertekstualność serii. Na takim tle ukazane będzie, na czym polega centoniczna konstrukcja trzeciej części gry, oraz wyróżnione zostaną trzy sfery jej warstwy semantycznej, konstytuowane przez sposób odbioru i przeżywania rozgrywki, uzależnione od kompetencji kulturowych gracza.

2. Intertekstualność i zapożyczenia

Gry wideo bezsprzecznie stanowią medium o masowym zasięgu. Adresowane do szerokiego grona odbiorców, z reguły – przynajmniej na najbardziej elementarnym poziomie – przedstawiają zrozumiałe niezależnie od kręgu kulturowego odbiorców wzór, zarówno jeśli chodzi o zasady rozgrywki i tzw. *gameplay*, jak i o strukturę fabularną. Oczywiście ta ostatnia występować będzie przeważnie w tych produkcjach, które takową zakładają. Trudno bowiem doszukiwać się rozbudowanych historii np. w starszych grach zręcznościowych czy symulacjach, dziś natomiast nacisk na fabułowocentryczność jest znacznie większy i opowieść, nawet jeśli pretekstowa, należy do elementów składowych większości gier,

w tym mobilnych¹. Niejako wiąże się z nią proces tworzenia warstwy semantycznej gry, czyli znaczeń wynikających ze świata przedstawionego, opowiedzianej historii oraz części doświadczenia, jakim są gry².

Warto przy tym zwrócić uwagę na fakt, iż gry wideo jako audiowizualny tekst kultury nierzadko korzystają z intertekstualności, dzięki czemu rośnie ich potencjał semantyczny. Przede wszystkim jednak możliwe jest dzięki niej nawiązanie relacji pomiędzy poszczególnymi tekstami kultury, która staje się niejako metagrą, czyli formą intelektualnej zabawy w dekodowanie tego, czego gracz ma właśnie okazję doświadczać. Oczywiście zależy to od wiedzy i kompetencji kulturowych odbiorcy, nie dyskryminuje jednak osoby z mniejszymi kompetencjami.

Formą intertekstualności są z pewnością zapożyczenia funkcjonujące w świecie gier wideo, jak również easter eggi, których wprowadzanie zalicza się do najczęstszych zabiegów stosowanych przez twórców takich produkcji. Na dokładniejsze przyjrzenie się tym swoistym formom pozwoli wykorzystanie przykładu serii *Wiedźmin* studia CD Projekt RED, w trylogii przygód Geralta z Rivii prezentującego różne warianty intertekstualności.

Mówiąc o swoistych zapożyczeniach w kontekście serii, warto przywołać tekst Marii B. Gardy (2010), która wskazuje, iż pierwsza część gry, zatytułowana po prostu *Wiedźmin*, zbudowana została na fundamentach prozy Andrzeja Sapkowskiego (zarówno jako sequel sagi, jak i adaptacja motywów opowiadań pisarza) (Garda, 2010, s. 21). Rzeczywiście, gracz

.....

¹ Przykładem takiej produkcji jest chociażby *Homescapes*, fabularna gra logiczna opowiadająca o próbie odrestaurowania rodzinnego domu oraz uniknięcia jego sprzedaży. Główna mechanika gry przypomina tę znaną z serii *Candy Crush Saga* i polega na dopasowywaniu co najmniej trzech elementów, opcjonalnie za pomocą odpowiednich bonusów, w celu osiągnięcia zamierzonego wyniku, np. zniszczenia adekwatnej liczby obiektów. Za pokonanie poziomu gracz otrzymuje gwiazdki, za pomocą których odblokowuje kolejny etap fabularny. Opowieść koncentruje się na przywiązaniu emocjonalnym protagonisty o imieniu Austin do miejsca jego dzieciństwa, jak również ukazuje życie społeczne bohatera i jego najbliższych. Więcej na temat *Homescapes* jako egzemplifikacji założeń nurtu *emotional design* zob. Flamma, 2021, s. 739–740.

² Warto nadmienić, iż w prezentowanym tu ujęciu fabuła stanowi, analogicznie z innymi elementami strukturalnymi gry, zbiór sensów, o czym w swoich badaniach przekonywał Frans Mäyrä (2008). Taka koncepcja mocno wpisuje się w traktowanie gry jako doświadczenia, które obejmuje inne elementy składające się na nią i jednocześnie może być przez nie determinowane. Poniekąd wpływa to na immersję i stanowi element tzw. poetyki gier wideo (Kubiński, 2016, s. 27–68).

eksploruje świat znany z przygód literackich Geralta, wchodzi w interakcje z postaciami występującymi w opowiadaniach i sadze. W ten sposób świat wykreowany przez Sapkowskiego jest swoistym tworzywem dla designerów i scenarzystów gry, to z jego elementów budują oni swoją opowieść. Trzeba jednak zwrócić uwagę na fakt, iż stopień wykorzystania pierwowzoru będzie dekodowany przez odbiorcę w sposób odmienny w zależności od tego, czy zna on ów pierwowzór. Zakładając, że tak, gracz doświadcza opowieści pełnej nawiązań, obfitującej w liczne cytaty czy zapożyczone schematy wydarzeń, np. w formie zadań czy wyborów moralnych, wobec których Geralt musi stanąć po którejś ze stron konfliktu. Proces ten stanowi formę kulturowego recyklingu względem jednego uniwersum³, lecz przede wszystkim jest to swego rodzaju wykorzystanie struktur i treści oraz zapożyczenie innych elementów funkcjonalnych ze świata *Wiedźmina*. Jeśli wszakże gracz nie zna twórczości Andrzeja Sapkowskiego, wirtualna opowieść będzie dla niego pierwszym kontaktem z uniwersum Białego Wilka i nie dostrzeże on swoistej gry z odbiorcą, cytatów z owego uniwersum czy wspomnianych zapożyczeń. Wszystko okaże się dla niego nowe, innymi słowy: *lore* świata przedstawionego potraktowany zostanie jako oryginalny (mimo zauważalnych dla takiego gracza aluzji kulturowych, niezwiązanych z uniwersum stworzonym przez Sapkowskiego).

3. Easter eggs

Znacznie mniejszymi elementami semantycznymi są tzw. easter eggs, już od lat 70. XX wieku rozpowszechnione nie tylko w grach, ale w tekstach kultury popularnej w ogóle⁴. W odniesieniu do środowiska cyfrowego można je zdefiniować jako „wiadomość, trik albo niezwykle zachowanie

.....

³ Byłoby to o tyle ciekawe, iż sam pierwowzór literacki stanowi swoisty recykling kulturowy, czego dowodzi Katarzyna Kaczor (2006). Intertekstualność opowiadań i sagi Sapkowskiego była zresztą omawiana już wielokrotnie (zob. np. Wróblewska, 2005; Roszczynialska, 2009; Żołądź, 2018a, 2018b), i to zarówno przez badaczy, jak i przez krytyków (co świetnie unaocznia ostatni z przywoływanych autorów w dwóch wskazanych pracach). Spośród tekstów z tej drugiej grupy zob. zwł. Misztak, 2005.

⁴ Zdenko Mago (2019, s. 49) zaznacza, że szczególnie często odbiorca znaleźć może takie elementy w filmach i komiksach; warto dodać, że także w serialach.

ukryte w programie komputerowym przez jego twórcę” (Montfort, Bogost, 2009, s. 59). Bywają to również szczególnego rodzaju obiekty bądź interakcje (Mago, 2019, s. 49), a nawet całe sceny lub sekwencje. W opracowaniach dotyczących easter eggów szczególnie podkreśla się trzy ich właściwości: elementy te są ukryte, sekretne i zaskakujące dla użytkownika (tamże). Może on do nich dotrzeć za pomocą specjalnych, nieoczywistych zabiegów, w tym dzięki wykorzystaniu trudnych do znalezienia kodów. Taką ukrytą wiadomością był pierwszy easter egg w historii gier wideo: wertykalnie układający się napis „Created by Warren Robbinett” w wydanej w 1979 roku grze *Adventure* na Atari (Montfort, Bogost, 2009, s. 59). Realizował on jedną z podstawowych funkcji tego rodzaju komponentów gry: przydawał bezosobowemu wytworowi cyfrowemu ludzkiego charakteru, przypominał o jego autorze i łączył z nim użytkowników (tamże, s. 60). Mia Consalvo wyróżnia dwa rodzaje easter eggów: ornamentacyjne – tylko wzbogacające rozgrywkę o suplementarne komponenty lub informacje, a przy tym często oddziałujące negatywnie: „burzące czwartą ścianę”, zakłócające immersję; oraz funkcjonalne – wpływające na rozgrywkę pozytywnie, np. poprzez aktywowanie dodatkowych umiejętności postaci lub dostępu do bonusowych gier (Consalvo, 2007, s. 18–19; Nooney, 2014, s. 166).

Wśród easter eggów dużą grupę stanowią czytelne i proste w formie nawiązania – czy to ikonograficzne, czy tekstualne – do innych tekstów kultury. Mago (2019, s. 51–55) przekonująco dowodzi, że w tej grupie gro-owych easter eggów można znaleźć przykłady na wszystkie pięć relacji intertekstualnych wyróżnianych przez Gérarda Genette’a (2014, s. 7–11): intertekstualność w sensie ścisłym, paratekstualność, metatekstualność, hipertekstualność i architekstualność. Nawiązanie takie musi być jednak zrozumiałe dla szerokiego kręgu odbiorców, ponieważ jego dekodowanie nierzadko samo w sobie stanowi nagrodę dla gracza. W serii *Wiedźmin* dostrzec można interesujące odniesienia, przede wszystkim humorystyczne, do innych tekstów kultury, mające charakter easter eggów. Szczególnie uwidacznia się to w drugiej części gry, *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, gdzie pierwszy taki element gracz spotyka już w prologu. Jest to widok – leżącej obok stogu siana – postaci asasyna z serii *Assassin’s Creed*. Geralt, widząc postać, mówi: „Nigdy się nie nauczą”. Scenę przedstawia poniższy zrzut ekranu:



Ilustracja 1. Geralt i asasyn; zrzut ekranu z gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*



Ilustracja 2. Geralt i karzeł; zrzut ekranu z gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon*

Jest to jednoznaczne nawiązanie do charakterystycznego elementu serii studia Ubisoft, a zarazem humorystyczny komentarz do „skoku wiary” (czyli skoku ze szczytu wysokiego punktu prosto na stóg siana), zaliczającego się do najczęściej wyśmiewanych mechanik tej gry.

Drugi przykład czytelnego odniesienia do innego tekstu kultury stanowi wykorzystanie postaci znanej z popularnego serialu. Jest ono poparte nie tylko formą komentarza, ale przede wszystkim rozwiązaniami wizualnymi, czyli reprezentacją graficzną: lokacji w grze lub obiekcie. Chodzi o pojawiającą się w trzeciej części gry (*Wiedźmin 3: Dziki Gon*) celę bez ściany, w której bezwładnie leży karzeł, do złudzenia przypominający Petera Dinklage'a, aktora wcielającego się w Tyriona Lannistera w serialu *Gra o tron* na podstawie prozy George'a R. R. Martina.

Nawiązanie to jest wielowymiarowe. Przede wszystkim odwołuje się do serialu (leżąca postać wykazuje podobieństwo do popularnego aktora), a cela przywodzi na myśl tę w Orlim Gnieździe, w której na początku serialu więziono Tyriona – przedstawioną w pierwszych odcinkach produkcji HBO. Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, iż premiera *Dzkiego Gonu* miała miejsce tuż po rozpoczęciu emisji piątego sezonu *Gry o tron*, co może wyraźnie wskazywać na korelację między tym faktem a funkcjonowaniem owego nawiązania w grze. Ponadto trzeba zauważyć, iż w chwili premiery *Gra o tron* była jednym z najpopularniejszych tekstów kultury audiowizualnej osadzonych w realiach bliskich średniowiecznym, tak jak seria *Wiedźmin*. Innymi słowy, jest to odniesienie zrozumiałe dla odbiorców serialu lub dla osób kojarzących postać aktora. Niezależnie od tego cała seria gier o Geraltcie z Rivii zawiera podobne easter eggi, czyli komponenty uniwersum gry przeważnie pełniące funkcję dekoracyjną czy wręcz ornamentacyjną, będące „puszczeniem oka” do gracza, swoistą aluzją, niemającą wszakże znaczenia funkcjonalnego z uwagi na kształt świata czy na jego stan oraz na wydarzenia, jakie gracz obserwuje w trakcie eksploracji. Zwykle nie są to elementy wpływające na rozgrywkę, ale jedynie ciekawostki, które gracz – o ile ma świadomość ich znaczenia – może odkryć i zrozumieć w jej trakcie.

4. Centonizacja

Czymś zgoła odmiennym jest centonizacja, będąca głównym narzędziem konstrukcyjnym świata przedstawionego w trzeciej części gry o wiedźminie pt. *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Na wykorzystanie tej metody

przez twórców produkcji zwracał uwagę Rafał Kochanowicz⁵. Badacz stosuje to określenie, wywodzące się z łaciny i oznaczające dosłownie ‘płaszcz zszyty z kawałków materii’, za Jerzym Ziomekiem. Ziomek z kolei, objaśniając termin, pisze:

Centon jest konstrukcją fragmentów różnych dzieł różnych autorów (bigos literacki). Musi spełniać podobny co parodia warunek: funkcjonuje wtedy, gdy przytoczenia są na tyle znane, by pojawił się komizm dekompozycji i nieoczekiwanego zestawienia (Ziomek, 1972, s. 271).

Jak wspomniano we wstępie, intertekstualność gier komputerowych była przedmiotem bardzo wielu już studiów ludologicznych, na czele z tymi autorstwa Marshy Kinder (1991) oraz Mii Consalvo (2003). W odniesieniu do gier w konwencji fantasy, a zwłaszcza *Wiedźmina*, pisała o intertekstualności (wiążącej się z „glokalizacją”) Maria B. Garda (2016, s. 145–151). Pokrewny temat podjął Tomasz Z. Majkowski (2018), koncentrując się na elementach stereotypowo kojarzonych z polskością (zwłaszcza w ujęciu romantycznym), jakie wprowadzono do trzeciej części gry, a także na widocznych w niej śladach dawnych polskich marzeń kolonialnych. Wydaje się jednak, że pojęcia centonu i centonizacji nie zostały jeszcze adekwatnie wykorzystane w zarysowanym kontekście. Analiza stanu badań podpowiada, iż Kochanowicz był w tym zakresie prekursorem, i wiele wskazuje na to, iż warto podjąć sugerowane przezeń tropy badawcze.

Maciej Kuster (2015, s. 10), analizując modele zapożyczeń intertekstualnych w wiedźmińskiej prozie Sapkowskiego, przywołuje dwa terminy leżące u podstaw owych zjawisk, a stanowiące dziś składnik poetyki historycznej: „sylwa” oraz „intertekst”. Na potrzeby niniejszych rozważań należałoby przytoczyć jeszcze rozumienie terminu „centon” o historyczno-poetyckiej proweniencji. Aleksandra Okopień-Sławińska określa je następująco:

.....
⁵ Mam tu na myśli dwa wystąpienia badacza: *Zmiennik wybawiony albo tryumf „Wiedźmina”. Cyfrowy dialog z kulturą, polityką i obyczajowością* (konferencja „Literatura i kultura popularna: analizy, interpretacje, konteksty”, Wisła, 17 czerwca 2016) oraz *Media, teksty, postteksty i interpretacje* (symposium „Kultura popularna i nowe media. Metodologie i interpretacje”, Wrocław, 20 września 2017), a także artykuł: Kochanowicz, 2018.

utwór skomponowany z cytatów wyjętych z innych dzieł, najczęściej klasycznych, dobrze znanych odbiorcy i łatwo rozpoznawalnych. Uprawiany od późnego antyku, przez średniowiecze, renesans i barok, miał wówczas znacznie wyższą rangę literacką niż później, kiedy stał się tylko rodzajem literackiej zabawy (Okopień-Sławińska, 2005, s. 74).

Teresa Cieślukowska, autorka klasycznego już dziś studium o tym gatunku i mechanizmach jego wykorzystywania w XX wieku, z jednej strony podkreśla jego rangę w literaturze bizantyjskiej, zwłaszcza w V stuleciu naszej ery, z drugiej jednak wiele uwagi poświęca bardziej współczesnym, a mniej rygorystycznym pod względem formalnym zabiegom pisarskim wykazującym podobieństwa do centonu. Ze względu na wspomniany mniejszy radykalizm proponuje w odniesieniu do takich zabiegów określenia „centonowa mowa”, „centonowa kompozycja”, „centonowa technika”, tytułowa „centonowa twórczość” lub po prostu „centonizacja” (Cieślukowska, 1995, s. 155, 151, 159)⁶.

Polega ona na przeplataniu tekstów literackich przytoczeniami różnego rodzaju – odcinkami innych tekstów: cytatami, parafrazami, pastiszami, ogólnie mówiąc: zapożyczeniami. Ale zapożyczenia te nie podlegają już tym rygorom, jakie obowiązywały w centonie. Przytoczenia innych tekstów nie muszą w danym tekście sąsiadować ze sobą, nie mają ściśle określonych rozmiarów, zostają wtopione w obszernie partie tekstu zapożyczającego. Jedynym z rygorów centonu zachowanym przez „centonową mowę” w literaturze współczesnej jest tworzenie nowych wartości znaczeniowych (tamże, s. 155).

Tak rozumianej centonizacji literaturoznawczynie dopatruje się w twórczości Thomasa Stearnsa Eliota, Jorgego Luisa Borgesa, Julia Cortáзара, Jamesa Joyce’a, Malcolma Lowry’ego, ale też Juliusza Słowackiego, Teodora Parnickiego i Stanisława Lema. Zabiegom centonizacyjnym przypisuje różnorakie funkcje: dokumentowanie erudycji autora, ugruntowywanie osobistego stanowiska przez powoływanie się na autorytety, podkreślanie uniwersalności, ponad- czy pozaczasowości pewnych zjawisk i prawidłowości, usamodzielnianie świata przedstawionego. Wydaje się, że elementy centonowe *Wiedźmina 3* spełniają zwłaszcza dwie ostatnie funkcje. Za wykorzystaniem tego pojęcia w odniesieniu do interesującej

.....
⁶ W zarysowanym kontekście przywołuje też badaczka obrazowe sformułowanie „mieszanka literacka”, używane przez Thomasa Stearnsa Eliota, który zaczerpnął je od Ezry Pounda (Cieślukowska, 1995, s. 155).

nas gry przemawia również, podkreślany przez Okopień-Sławińską (2005, s. 74–75), ludyczny charakter centonu (zwłaszcza w jego późniejszych wersjach), a także liczba, rola i sposób wkomponowania zapożyczeń, jakie występują w trzeciej części przygód cyfrowego Geralta. Centonizacja wydaje się bowiem czymś więcej niż którakolwiek z pięciu podstawowych odmian intertekstualności, jakie wyróżnia Genette (2014, s. 7–11; za najważniejszą, jak wiadomo, uznając czwartą – hipertekstualność [Stasiwicz, 2016, s. 130]). Na czym polega ów fenomen, pokaże dalsza analiza.

Piotr Kubiński przekonująco udowadnia dominującą rolę dystansu ironicznego w pierwszych dwóch częściach produkcji CD Projekt RED, przejawiającego się m.in. nie w wiernym adaptowaniu pierwowzorów kulturowych, ale w prowadzeniu „bardzo swobodnej gry intertekstualnej” z nimi oraz z odbiorcami (Kubiński, 2015, s. 119). W przypadku *Dzikiego Gonu* ironiczność, parodystyczność czy szerzej rozumiany komizm nie zawsze występują, niekiedy efekt bywa wręcz przeciwny: zamiast śmiechu gracza mogą pojawić się łzy i nostalgia czy nawet złość na taki, a nie inny obrót fabuły. Sama zasada oraz jej efekt, czyli wywołanie emocji⁷, są jednak tożsame. Kochanowicz w swoich wystąpieniach⁸ i artykule przekonywał też, że trzecia część wirtualnych przygód Geralta z Rivii w całej strukturze złożona jest właśnie z elementów centonicznych – fabularnie, światotwórczo, w aspekcie designu, mechaniki czy nawet gameplayu (Kochanowicz, 2018, s. 318–320). W każdym z owych elementów odnajdziemy nawiązania, zapożyczenia etc. I choć można by, stosując

.....

⁷ Należy tutaj pamiętać, iż Ziomek pisze wprost o emocjach łączących się z dekonstrukcją tego procesu, z odkrywaniem, skąd pochodzi dany cytat bądź do czego odnosi się nawiązanie. W przypadku gry wideo wygląda to nieco inaczej – emocje wywołane są indywidualnym nastawieniem gracza, rozgrywką, jej przebiegiem oraz konsekwencjami, jakie mogą przynieść dokonane wybory. W takich okolicznościach nawiązania owe niekiedy stanowią czynnik intensyfikujący emocje, gdyż wykorzystanie odpowiednich odniesień wzmacnia u odbiorcy reakcje zaprojektowane przez autorów gry dla danego jej momentu. Przykładem niech będzie finalna część poszukiwania Ciri przez Geralta, pełna dramatyzmu i tragizmu. Wzruszenia gracza łączące się z uczuciami, o których sam wiedźmin mówi wprost – z jego troską i tęsknotą – wzmocnione zostają poprzez wykorzystanie wyrazistego cytatu z Grimmowskiej baśni o królowie Śnieżce, zastosowanego w taki sposób, by gracz-Geralt był pewien, że odnalazł dziewczynę za późno, że ona już nie żyje. Jej odszukanie poprzedzone jest też spotkaniem Białego Wilka z siedmioma niskimi postaciami, co od samego początku przywołuje na myśl siedmiu krasnoludków. Powracam do tego wątku w dalszej części artykułu.

⁸ Zob. przyp. 5.

metodę analizy krytycznej poszczególnych warstw gier wideo, w wielu produkcjach dostrzec ślady centonizacji, to jednak skala tego zjawiska w innych tytułach nie jest tak wielka, jak w omawianym tu dziele CD Projekt RED.

Warto w tym miejscu doprecyzować kwestię znaczenia centonów. Jak już wspomniano, bywa ono ornamentalne – centoniczne łączenie zapożyczonych elementów jest wówczas zaledwie ozdobnikiem, przez co nieraz pełni funkcję easter egga, choć w zmasowanej ilości tak naprawdę przestaje nim być, gdyż minimalizacji ulega jego unikatowość na tle innych czynników. Wynika to z faktu, iż niejednokrotnie cały element strukturalny, np. dana lokacja czy zadanie w *Dzikim Gonie*, składa się z centonów, które zamiast być widocznymi na pierwszy rzut oka ciekawostkami stają się tworzywem do kreowania i projektowania. Dzięki temu *Wiedźmina 3: Dzikie Gon* można określić mianem zbioru mikropowieści, jakimi są zlecenia wykonywane przez protagonistę, a także sytuacje, którym wiedźmin się przygląda w trakcie swojej podróży (od gracza zależy – czynnie czy biernie). To właśnie te historie autorzy gry zszyli z elementów znanych z innych tekstów kultury. W trakcie rozgrywki obserwujemy m.in.:

- zadania, których nazwy stanowią nawiązanie do znanych tekstów kultury, w tym powieści, głównie lektur szkolnych, czy filmów (np. *Dziady*, *Dzikość serca*, *Spis cudzołożnic*, *Gangi Novigradu*, *Smutna historia braci Grossbart*, *Nasza szkapą*);
- personalia postaci będące aluzjami do powieści oraz filmów, a także postaci rzeczywistych, na co wskazują zarówno dane, jak i zachowania oraz cechy szczególne bohaterów, np. profesja czy wypowiedane kwestie (np. Bertram Tauler, Hegel, Manfred i Jesse Grossbart, Django Fett, Kaleb Menge);
- miejsca odsyłające do literackich miejsc akcji, co zostaje podkreślone za sprawą informacji, jakie gracz znajduje w trakcie rozgrywki (np. Zalipie, Bronovitz)⁹.

.....

⁹ W glosariuszu gry miejscowość Bronovitz opisano w sposób następujący: „Niewielka, malownicza wieś, jedna z najładniejszych w regionie, jest często opiewana w utworach poetów i bardów. Najbardziej znanym dziełem, którego akcja ma miejsce we wsi Bronovitz, jest wodewil *Zrękowiny* autorstwa Stanisława Islasa. Wieś szczególnie upodobała sobie oxenfurcka bohema, która uwielbia spędzać tu sezon letni – wówczas to organizowane są konkursy na najpiękniejszą czapkę z piór oraz nocne poszukiwania złotego rogu,

Właśnie te elementy, choć mają w dużej mierze charakter ornamentacyjny, można interpretować jako składniki, z których stworzony został centoniczny świat gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Nie jest to wszakże jedyna przestrzeń, w której funkcjonuje centonizacja w analizowanym tytule. Przede wszystkim należy zauważyć, iż centonami są również konkretne zadania czy schematy fabularne występujące w grze. Przykładem służy chociażby sekwencja na Wyspie Mgieł, gdzie Geralt, uprzednio spotkawszy siedmioro krasnoludów, znajduje nieprzytomną Ciri. Ta zaś budzi się w jego ramionach pod wpływem prawdziwej miłości, jaką jest miłość ojcowska. W ten sposób cała sekwencja okazuje się realizacją baśni o królownie Śnieżce, i to jej disneyowskiej wersji, co uwydatniają również cechy krasnoludów, np. senność (w grze przedstawiona jako narkolepsja) bądź skłonność do kichania. W związku z tym wolno stwierdzić, iż centonizacja jako zabieg artystyczny czy wręcz z zakresu projektowania uniwersum gry oraz kreowania fabuły sprzyja tworzeniu wielobarwnego i zróżnicowanego świata (lub mikroświatów), jednakże powoduje też, iż obcowanie z bohaterami, odkrywanie miejsc czy wykonywanie zadań w większości łączy się z kontaktem z różnymi cytatami i nawiązaniem. W przypadku *Dzkiego Gonu*, *Serc z kamienia* oraz *Krwi i wina* (dodatków do gry) są to odniesienia do baśni, legend, cyklu wiedźmińskiego oraz szeroko rozumianej popkultury. Eksploracja świata i sama rozgrywka stają się w ten sposób swoistymi – by tak rzec – podróżami semantycznymi, w których każdy element składający się na centon jest nacechowany i może stanowić formę metagry z odbiorcą, o ile ten będzie mógł poszczycić się na tyle dużymi kompetencjami kulturowymi, by ją podjąć i zrozumieć.

Należy jednak podkreślić, iż brak tej wiedzy nie dyskredytuje użytkownika produkcji. Po prostu względem niego aktywowane są inne funkcje wymienionych elementów, bliższe ornamentowi. Tutaj centonizacja i jej zrozumienie jako strategii tworzenia wiąże się z poziomami interpretacji, mocno skorelowanymi z kompetencjami odbiorcy. W ten sposób można warstwę semantyczną gry podzielić na trzy sfery:

- powierzchną, w której poruszający się użytkownik nie jest świadomy nawiązań oraz odwołań i podobieństw do innych tekstów

.....

odbywające się w pobliskich lasach”. Opis ów stanowi czytelne nawiązanie do środowiska Stanisława Wyspiańskiego (Stanislas Islas) i do jego *Wesela (Zrękowiny)*.

kultury, a jego forma eksploracji świata gry skupia się na tym, co widać na ekranie, oraz na sensach ogólnych, wplecionych głównie w podstawowy tok fabuły; nie przekreśla to jednak odszyfrowywania powszechnie znanych tropów czy archetypów kulturowych zawartych w grze;

- pogłębioną, czyli taką, w której większość nawiązań jest dla gracza czytelna, dzięki czemu obcowanie z grą uruchamia dlań metagrę, polegającą na odcyfrowywaniu ukrytych sensów w elementach funkcyjnych; najbardziej skomplikowane lub wymagające specjalistycznej wiedzy komponenty centoniczne i nawiązania nie są jednak dla gracza czytelne, choć z pomocą wskazówek być może byłby on w stanie odszyfrować kolejne znaczenia;
- głęboką, stanowiącą modelowe stadium interpretacji, w którym gracz dekoduje wszystkie nawiązania (elementy centonu) i w ten sposób odkrywa ukryte znaczenia, mogące stanowić o tym, iż użytkownik będzie miał wrażenie i pełną świadomość uczestniczenia w grze całkowicie odmiennej niż w przypadku sfery powierzchniowej.

W ten sposób wolno powiedzieć, iż podróż semantyczna, jaką stanowi eksploracja świata *Dzkiego Gonu*, jest w praktyce balansowaniem między tymi trzema sferami, w zależności od kompetencji kulturowych gracza w sensie ogólnym lub szczegółowym, np. od pobieżnej wiedzy dotyczącej odnośnych tekstów kultury (m.in. kojarzenie postaci, ale brak znajomości kontekstu fabularnego) lub wręcz odwrotnie, od doskonałej orientacji chociażby w określonym uniwersum. Proponowana tutaj kategoria podróży semantycznej w przypadku gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* zakłada interakcję z elementami funkcyjnymi świata, który w istocie jest patchworkowy, złożony ze wspomnianych fragmentów centonu. W ten sposób mogą również krystalizować się większe formy semantyczne, nie raz stanowiące wręcz osobne mikroświaty. Seria o wiedźminie ilustruje to za pomocą obrazów wsi, które różnią się od siebie i istnieją niejako w odosobnieniu od reszty świata (nie dotyczy to tylko czynnika spajającego całe uniwersum *Dzkiego Gonu* – reperkusji najazdu Nilfgaardu). Jak pisze Kochanowicz, twórcy *Wiedźmina 3* wypełnili uniwersum gry zapożyczeniami „niemal po granice tekstur” (2018, s. 325). Ma to wielorakie funkcje: komentuje postmodernistyczny wymiar współczesnej

popkultury, akcentuje otwartość i polisemiczność cyfrowego świata Geralta, przede wszystkim zaś – zgodnie z założeniami Sieci 2.0 (O’Reilly, 2007) – czyni z użytkownika współtwórcę, a z gry laboratorium: obszar testowania kompetencji kulturowych, przekonań etycznych i wyobrażeń antropologicznych.

Koncepcja mikroświatów najmocniej uwidacznia się za sprawą dodatków do trzeciej części gry: *Serc z kamienia* oraz *Krwi i wina*. To właśnie w nich obserwujemy Geralta z Rivii w sytuacjach innych niż w podstawowej wersji gry, ponieważ nie są to opowieści o jego problemach i losach (jak poszukiwanie Ciri), ale przedsięwzięcia, w które został zaangażowany. W związku z tym ostatnie cyfrowe przygody Białego Wilka możemy podzielić następująco:

- *Dziki Gon* – historia traktująca o osobistych losach Geralta, osadzona w wojennym krajobrazie, pełna nawiązań do innych tekstów kultury, tworząca mikropowieści czy wręcz mikroświaty (jako osobne krainy, np. Skellige, albo wsie – choćby Zalipie lub Bronovitz, nierzadko też mające centoniczny charakter);
- *Serca z kamienia* – historia o uwikłaniu wiedźmina w tragiczne losy Olgierda von Evereca, który posiadał tajemniczy dar nieśmiertelności, stanowiąca połączenie parafrazy baśni braci Grimm o Rumpelstiltskinie, poematu Adama Mickiewicza pt. *Pani Twardowska* oraz legendy o mistrzu Twardowskim;
- *Krew i wino* – swoisty horror wampiryczny połączony z pastiszem romansu rycerskiego, z nawiązaniem do baśni, do czego wpleciony został jeszcze konflikt siostrzany.

Zaprezentowany opis wyraźnie akcentuje istotny element: dwa dodatki fabularne stanowią osobne w stosunku do wydarzeń z gry mikroświaty, w całości – zarówno fabularnie, jak i w odniesieniu do elementów świata przedstawionego – mające centoniczny charakter. Tym samym z jednej strony, z uwagi na brak czynnika emocjonalnego, jakim jest osobista historia głównego bohatera, centoniczność wydaje się w owych produkcjach czytelniejsza i bardziej widoczna. Z drugiej – ponownie pojawia się tu dyskusyjna kwestia sfer interpretacji. Niemniej jednak gracz nie tylko odbywa podróż semantyczną po krainie będącej w jakiejś formie elementem centonicznym. Cała rozgrywka przebiega w takiej przestrzeni, główne cele również mają taki charakter – nie są to wyłącznie elementy

poboczne czy dodatkowe. W ten sposób gracz jako Geralt odtwarza schematy fabularne znane z innych tekstów kultury, staje się bohaterem historii zaczerpniętych przez twórców z legend i baśni, jest w większej części ich integralnym uczestnikiem posiadającym moce sprawcze niż obserwatorem – jak ma to miejsce w *Wiedźminie 3: Dzikim Gonie*. W odniesieniu do dodatków możemy więc mówić o centoniczności funkcjonującej na zdecydowanie większej liczbie poziomów: nie tylko świata przedstawionego i jego elementów, jak miejsca i postacie, ale całego gameplayu, projektowanych poczynań gracza – w konstrukcji rozgrywki. Wydaje się, że w wyniku zastosowania takiej zasady game designu w wymienionych przypadkach odbiorca styka się z rezultatami zabiegów o odmiennym, głębszym i bardziej znaczącym (niewykluczone, że nawet esencjonalnym) charakterze niż tradycyjnie – np. po Genette’owsku – rozumiana intertekstualność.

Literatura

- Bogost, I., Montfort, N. (2009). *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Chevaldonné, Y. (2012). Intertextuality between Video Games, Literature, Film and Comics. *Hermès, La Revue*, 62(1), 115–121.
- Cieślukowska, T. (1995). Centon i centonowa twórczość. W: T. Cieślukowska, *W kręgu genologii, intertekstualności, teorii sugestii* (s. 151–159). Warszawa–Łódź: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Consalvo, M. (2003). Zelda 64 and video game fans: A walkthrough of games, intertextuality, and narrative. *Television & New Media*, 4(3), 321–334.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Duret, Ch., Pons, Ch.-M. (red.) (2016). *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. Hershey, Pennsylvania: IGI Global.
- Flamma, A. (2021). Emotional Design as A New Development Path for Mobile Games – Overview. W: *Proceedings of the 37th International Business Information Management Association* (s. 737–744). Cordoba: IBIMA Publishing.

- Garda, M. B. (2010). Gra „The Witcher” w uniwersum Wiedźmina. *Homo Ludens*, 2(1), 19–27.
- Garda, M. B. (2016). Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Genette, G. (2014). *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia* (tłum. T. Stróżyński, A. Milecki). Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Kaczor, K. (2006). *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Kochanowicz, R. (2018). Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością („Wiedźmin 3”). *Literatura i Kultura Popularna*, 24(1), 313–327.
- Kubiński, P. (2015). Dystans ironiczny w grach „Wiedźmin” i „Wiedźmin 2: Zabójcy królów”. W: R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj (red.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni* (s. 113–126). Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Kuster, M. (2015). Sylwa, palimpsest, intertekst. Modele zapożyczeń intertekstualnych w „Sadze o Wiedźminie”. W: R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj (red.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni* (s. 9–19). Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.
- Mago, Z. (2019). Easter Eggs in Digital Games as a Form of Textual Transcendence (Case Study). *Acta Ludologica*, 2(2), 48–57.
- Majkowski, T. Z. (2018). Geralt of Poland: „The Witcher 3” between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia. *Open Library of Humanities*, 4(1): 6. Online: <<https://olh.openlibhums.org/article/id/4463>> .
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage Publications.
- Misztak, A. (2005). Andrzeja Sapkowskiego krótka historia zapożyczeń. *Fahrenheit*, 47(1), 12. Online: <<http://www.fahrenheit.net.pl/archiwum/f47/12.html>>.

- Nooney, L. (2014). Easter Eggs. W: M.-L. Ryan, L. Emerson, B. J. Robertson (red.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media* (s. 165–166). Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- O'Reilly, T. (2007). What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. *Communications & Strategies*, 65(1), 17–37.
- Okopień-Sławińska, A. (2005). Centon. Hasło w: J. Sławiński (red.), *Słownik terminów literackich* (s. 74–75). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Roszczyńska, M. (2009). *Sztuka fantastyki Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- Stasiewicz, P. (2016). *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantastyki*. Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.
- Wróblewska, V. (2005). Wiedźmin Andrzeja Sapkowskiego, czyli fantastyka w stylu collage. W: A. Stoff, D. Brzostek (red.), *Polska literatura fantastyczna. Interpretacje* (s. 401–415). Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Ziomek, J. (1972). Personalne dossier dramatów Witkacego. W: M. Głowiński, J. Sławiński, (red.), *Studia o Stanisławie Ignacym Witkiewiczu* (s. 83–105). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Żołądź, P. (2018a). Literatura (wy)czerpana? Recepcja strategii narracyjnych Andrzeja Sapkowskiego. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska, sectio FF – Philologia*, 36(2), 81–94.
- Żołądź, P. (2018b). *Potworność i krytyka. Studia o cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 17 lipca 2021.

Ludografia

CD Projekt RED (2007). *Wiedźmin* [PC]. CD Projekt, Polska.

CD Projekt RED (2011). *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* [PC]. Namco Bandai Entertainment, Polska.

CD Projekt RED (2015). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* [PC]. CDP, Polska.
CD Projekt RED (2015). *Wiedźmin 3: Serca z kamienia* [PC]. CDP, Polska.
CD Projekt RED (2016). *Wiedźmin 3:Krew i wino* [PC]. CDP, Polska.
Playrix (2017). *Homescapes* [gra mobilna]. Playrix, Rosja.
King (2012). *Candy Crush Saga* [gra przeglądarkowa]. King, Wielka Brytania.
Ubisoft (2007–2020). *Assasin's Creed* [PC]. Ubisoft, Stany Zjednoczone.

dr Adam Flamma – adiunkt na Dolnośląskiej Szkole Wyższej we Wrocławiu, manager kierunku „media kreatywne: game design, animacja 3d i efekty specjalne”; współtwórca Stowarzyszenia Badania i Rozwoju Gier „GameUP”, zajmuje się szkoleniem przyszłych twórców gier. Trener z zakresu wykorzystywania gier wideo w przestrzeni publicznej. Badawczo interesuje się storytellingiem, technikami game designu oraz kulturowymi aspektami projektowania gier i postaci. Autor książek *Wiedźmin. Historia fenomenu* (2020) i *Akcja jest kobietą. Lara Croft oraz inne bohaterki gier akcji i przygodowych typu point and click z lat 1996–2018* (2021).

Zapożyczenie, easter egg i centonizacja – casus serii *Wiedźmin*

Abstrakt: Seria gier wideo o Geralcie z Rivii stanowi nie tylko punkt zwrotny rodzimego przemysłu gier wideo, ale także interesujący przykład ewolucji intertekstualności w projektowaniu różnych elementów świata gry oraz samej rozgrywki. Ewolucja ta przechodzi różne stadia, w których znajdujemy zapożyczenia, easter eggi oraz centony. To właśnie te ostatnie stanowią główny element światotwórczy trzeciej części gry oraz towarzyszących jej dodatków. I to właśnie centonizacja stała się strategią, która w wyjątkowym stopniu sprzyja kreowaniu kategorii podróży semantycznej, jaką oferują odbiorcom twórcy wirtualnych przygód Białego Wilka. Celem artykułu jest opisanie tego zjawiska.

Słowa kluczowe: wiedźmin, intertekstualność, centonizacja, easter egg
