

Dysonans ludonarracyjny i dysonans metanarracyjny – studia wybranych przypadków

Ludonarrative dissonance and metanarrative dissonance – case studies of selected examples

Michał Figoń

Uniwersytet Jagielloński

michal.f18@wp.pl | ORCID: 0000-0002-8066-7547

Abstract: The aim of this article is to propose a coherent definition of the phenomenon of ludonarrative dissonance based on the original blog post by Clint Hocking from 2007. In this paper I also discuss the difference between ludonarrative dissonance and my new concept of metanarrative dissonance. I used selected video games to illustrate both phenomena. The article serves as an introduction to further research on the impact of ludonarrative and metanarrative dissonance on the reception of video games.

Keywords: ludonarrative dissonance, metanarrative dissonance, minigame, metanarrative

Homo Ludens 1(16) / 2023 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2023.16.3 | received: 31.12.2021 | revision: 17.06.2022 | accepted: 24.12.2023

1. Wstęp

Wzrastający potencjał kulturotwórczy gier komputerowych i ich popularność w dzisiejszym świecie sprawiły, że ich twórcy odczuwają większą odpowiedzialność za swoje dzieła. Jednakże nawet wysokobudżetowe gry powstające przez lata narażone są na wystąpienie zjawiska dysonansu ludonarracyjnego. Celem niniejszego tekstu jest przeanalizowanie tego fenomenu na konkretnych przykładach, a także porównanie go ze zdefiniowanym w dalszej części dysonansem metanarracyjnym.

Na wstępie należy zaznaczyć, że do analizowania gier komputerowych, podobnie jak każdego innego dzieła fikcjonalnego, niezbędna jest znajomość pojęcia zawieszenia niewiary (ang. *suspension of disbelief*). Stanowi ono dobrowolne poświęcenie logiki bądź krytycznego myślenia przy zetknięciu z fikcją – po to, by czerpać z nich satysfakcję i rozrywkę. Po raz pierwszy potrzebę zawieszenia niewiary zauważył Arystoteles (2020, s. 13, 29), mówiąc o konieczności zaakceptowania fikcji przez odbiorców spektaklu teatralnego. Zawieszenie niewiary połączyć można z immersją, oznaczającą zanurzenie się w świecie przedstawionym. Z początku odbiorca świadom jest swojej potrzeby wstrzymywania zdrowego osądu, lecz później, gdy jego zainteresowanie danym dziełem wzrasta, zawieszenie niewiary przychodzi naturalnie i wręcz nieświadomie, wspomagając immersję (Ferri, 2007, s. 8–10). W przypadku gier jedną z blokad na drodze do osiągnięcia pełnej immersji będzie właśnie dysonans ludonarracyjny. Jednakże współcześni twórcy gier, świadomi problemu, starają się nakładać naturalne ograniczenia na graczy, by zminimalizować ryzyko pojawienia się i skalę odczuwanego dysonansu.

Aby dokładniej przybliżyć, czym jest dysonans ludonarracyjny i jakie może mieć konsekwencje, najlepiej będzie przyjrzeć się genezie pojęcia i pierwszym próbom przedstawienia go na konkretnych przykładach, a także dalszemu rozwojowi badań nad zagadnieniem.

2. Dysonans ludonarracyjny

2.1. Geneza pojęcia

Twórcą pojęcia dysonansu ludonarracyjnego (ang. *ludonarrative dissonance*) jest Clint Hocking, związany ze studium Ubisoft Montreal projektant gier

komputerowych, scenarzystą i publicystą. 7 października 2007 opublikował on na swoim blogu wpis dotyczący gry *Bioshock*, którą skrytykował za brak spójności między przedstawianą fabułą a rozgrywką. Wtedy po raz pierwszy pojawił się termin „dysonans ludonarracyjny” (Hocking, 2007).

Według stworzonej przez Hockinga definicji oznacza on różnicę pomiędzy *gameplayem* a fabułą. Różnica ta może zaburzać *immersję*, a przez to nawet niszczyć odbiór danej gry. Opisując grę *Bioshock*, Hocking wytknął jej poważną sprzeczność: na samym początku protagonista Jack zostaje poinformowany przez Atlasa, że usytuowane na dnie Oceanu Atlantyckiego miasto Rapture jest miejscem nieprzyjaznym, dlatego aby przetrwać, powinien on mieć na uwadze jedynie własny interes. Gra oferuje wybór, w którym reguła ta ma zastosowanie: małe dziewczynki przeobrażone w istoty zwane Little Sisters zbierają cenną substancję, której możemy użyć do rozwijania własnej postaci. Żeby zaś zdobyć tę substancję, gracz może uwalniać Little Sisters i przywracać im człowieczeństwo lub zabijać je, by uzyskać dużo większą ilość wspomnianej substancji. Nieznający Rapture Jack jest bardzo zdystansowany wobec Little Sisters, zatem ta druga opcja zdaje się bardziej pasować do wizji Atlasa. Hocking uzasadnia potrzebę przeżycia w Rapture za wszelką cenę odwołaniem do filozofii obiektywistycznej. Uczestnictwo w rozgrywce polegającej na zdobywaniu coraz lepszego arsenału i rozwijaniu zdolności, by pokonywać kolejne etapy, nazywa zawarciem kontraktu ludycznego (ang. *ludic contract*) (tamże). Wybór dotyczący losów Little Sisters jest dla Hockinga kluczowy, ponieważ pozwala na dobrowolne przyjęcie egoistycznej postawy zgodnej z prowadzoną dotąd narracją gry. Wspomniana wcześniej sprzeczność, którą zauważył Hocking, pojawia się w jednym z końcowych rozdziałów, w którym Atlas prosi protagonistę o przysługę, ale tym razem gracz nie ma możliwości wyboru egoistycznej ścieżki i aby przejść do kolejnego etapu, musi zdecydować się na bezinteresowną pomoc. Przekazywanie fabuły synchronicznie z ograniczeniem sprawczości gracza Hocking określa mianem kontraktu narracyjnego (ang. *narrative contract*). W ramach tego kontraktu gracz pozna historię, jeśli dostosuje swój styl rozgrywki do limitów i wymogów scenariusza (tamże).

To właśnie konflikt pomiędzy narzuconą z góry fabułą a typowymi w grach decyzjami gracza korzystnymi dla rozgrywki (np. ułatwiającymi ją) tworzy dysonans ludonarracyjny. Zdaniem Hockinga w przypadku

gry *Bioshock* konflikt kontraktów występuje, ponieważ poprzez postać Atlasa i typową motywację rozwoju głównego bohatera gra najpierw silnie promuje postawy egoistyczne, wynagradzając gracza za takie decyzje, a następnie nakłada na protagonistę przymus niesienia bezinteresownej pomocy (tamże).

Parafrazując słowa Hockinga, sformułowałem następujące definicje wspomnianych przez niego kontraktów:

- **kontrakt ludyczny** – manifestacja pierwiastka ludycznego obecnego w grze; używając mechanik udostępnionych przez grę, gracz wchodzi w interakcję ze światem przedstawionym, by osiągnąć określony cel, taki jak chociażby rozwój postaci w grach RPG lub MMORPG; angaż w kontrakcie ludycznym oznacza według Hockinga zgodę gracza na różne aktywności, które prowadzą do czegoś, wynagradzając podjęty trud; na potrzeby artykułu oraz by wyraźnie oddzielić od siebie typy kontraktów, ustalmy, że na ten ludyczny składają się wszelkie decyzje gracza, jego działania i osobisty styl gry; jest to więc czysty gameplay: interaktywne wyzwanie, które podejmuje odbiorca, korzystając z dostępnych środków (Tavinor, 2009, s. 5).
- **kontrakt narracyjny** – realizuje się wtedy, gdy gracz doświadcza historii bez możliwości ingerencji w nią; najwyraźniej widać to na przykładzie zdarzeń zaplanowanych przez twórców i przekazywanych za pośrednictwem przerywników filmowych; kontrakt narracyjny zawsze ma przewagę nad pierwiastkiem ludycznym; gracz otrzymuje jedynie częściowy wpływ na przebieg wypadków, np. wybierając (niekoniecznie w pełni świadomie) jedno z kilku przygotowanych zakończeń, zamiast tworzyć całkowicie własną historię; wiele decyzji podjętych przez gracza pozostaje bez konsekwencji w narracji, bo twórcy nie przewidzieli ich w kontrakcie narracyjnym; może on się również realizować przez dialogi pomiędzy postaciami, wpisy w dzienniku, opisy przedmiotów i *environmental storytelling*, a więc projektowanie lokacji w taki sposób, by prezentowały historię, np. poprzez określone ułożenie przedmiotów czy napisy na ścianach.

Warto zaznaczyć, że zaproponowane rozróżnienie kontraktów bywa jednak problematyczne w przypadku gier przygodowych należących do

nurtu tzw. gier filmowych. Kwestie sporne wywoływać mogą np. produkcje studia Telltale Games: *Until Dawn*, *Late Shift*, *Erica* czy *Ukryty plan*, gdzie gameplay nierozzerwalnie łączy się z przerywnikami filmowymi. Takie gry cechują się najwyższą przewagą kontraktu narracyjnego ponad ludycznym i przywodzą na myśl filmy interaktywne. Pierwiastek ludyczny produkcji tego typu nie leży wyłącznie w rozgrywce, ale może rozciągać się na samo oglądanie prezentowanych zdarzeń. Warto powołać się na przykład epizodycznej, przypominającej serial animowany gry *Minecraft: Story Mode*, która w latach 2018–2022 była dostępna w serwisie Netflix i dawała możliwość sterowania za pomocą pilota telewizyjnego (Moore, 2022).

2.2. Rozwój pojęcia

Brett Makedonski (2012) wyraźnie wskazał, że to twórcy gier nadużywający swojego monopolu na dyktowanie warunków kontraktu narracyjnego są winni występowania omawianego dysonansu. Zdaniem badacza lekarstwem miałyby być podzielenie się władzą nad historią z graczami – poprzez tworzenie światów emergentnych, a więc stale i aktywnie reagujących na wszelkie działania oraz kształtujących się pod wpływem indywidualnego stylu rozgrywki uczestników. Rezultatem byłyby nie gry oferujące odgórnie narzuconą fabułę, lecz jedynie dające okazję do wykreowania własnej narracji za pomocą dostępnych narzędzi rozgrywki. Nie trudno tu o skojarzenia z produkcjami takimi, jak *The Sims 4*, *Minecraft* czy nawet – do pewnego stopnia – *Sea of Thieves*. Nie można jednak oczekiwać, że każdy autor porzuci pisanie scenariuszy na rzecz całkowitej otwartości. Nick Ballantyne (2015) porównał dysonans ludonarracyjny do dysonansu poznawczego, zauważając zasadniczą różnicę – pierwszy z nich dotyczy niezmiennego stanowiska nałożonego na grę, a drugi naszych poglądów. Ballantyne wskazuje, że ludzie niekiedy zmieniają swoje nawyki i tok myślenia, aby poradzić sobie z dysonansem poznawczym, lecz w przypadku gier nie zawsze wykonalna jest tak wyraźna zmiana stylu rozgrywki. W rezultacie w większości przypadków dysonans ludonarracyjny można jedynie zaakceptować i grać dalej lub nie. Poza pomysłem odwrócenia tegoż procesu, a więc tworzenia gier w pełni dostosowujących się do działań gracza, Ballantyne proponuje inne, bardziej kontrowersyjne rozwiązanie. Polegałoby ono na wykorzystywaniu potencjału dysonansu

w projektowaniu emocjonujących narracji tak, by celowo stawiać gracza w niewygodnych sytuacjach i zmuszać go do myślenia w określony sposób (tamże). Choć sam Ballantyne nie podaje żadnego przykładu tak zaprojektowanej gry, warto przywołać tu *The Last of Us: Part II* i moment, w którym gracz, kierując Abby, zmuszony jest do walki z Ellie, wcześniejszą protagonistką.

Publicystka i projektantka gier Mattie Brice (2012) zauważyła konieczność istnienia zjawiska wychodzącego naprzeciw dysonansowi, nazywając je rezonansem ludonarracyjnym (ang. *ludonarrative resonance*). Brice mówi tak o sytuacji, w której kontrakt ludyczny z powodzeniem wpasowuje się w narrację, uzupełniając ją. Natomiast Travis Pynenburg (2012) przekuł pojęcie rezonansu ludonarracyjnego w ludonarracyjną harmonię (ang. *ludonarrative harmony*), określając tak symbiozę kontraktów. Brice mówiła o projektowaniu gier w sposób zmierny do tego, by rozgrywka wzmacniała narrację, a więc była jej podporządkowana, a Pynenburg podkreślił potrzebę tworzenia gier, w których oba te elementy wzmacniają się wzajemnie. Jako przykład takiej produkcji badacz podał *Heavy Rain*, gdzie porażka lub nawet śmierć postaci nie kończy gry, lecz emergentnie kształtuje narrację (Sarneck, 2014, s. 36–40). Poziom złożoności, czyli też trudności rozgrywki jest natomiast zależny od sytuacji, w jakiej kontrakt narracyjny postawił daną postać. W konsekwencji konkretnego wyboru gracz mógł stanąć przed zręcznościowym wyzwaniem polegającym na szybkim wciskaniu sekwencji klawiszy – znacznie trudniejszym niż w przypadku wybrania innej ścieżki.

Dążenie do zachowania harmonii, czyli spójności oraz wspólnego oddziaływania na siebie gracza i prezentowanej fabuły, a także odpowiedniego stosunku pomiędzy czasem rozgrywki a momentami, w których graczowi odbierana jest kontrola, wydaje się więc naturalną odpowiedzią na dysonans ludonarracyjny. Istnieją również gry obracające sytuacje mogące stać się źródłem dysonansu ludonarracyjnego w żart lub czyniące z nich element mechaniki rozgrywki. Przykładowo, *Deadpool* niemal na każdym kroku burzy czwartą ścianę: główny bohater wie o tym, że znajduje się wewnątrz gry, a wydarzenia muszą rozwijać się zgodnie ze scenariuszem (Kubiński, 2015). Zakłócenie immersji jest tu uzasadnione i wspomaga wydziwisk budowanej narracji, gdyż komiksowy *Deadpool* zasłynął właśnie z bezpośrednich zwrotów do czytelnika (tamże).

Podobny zabieg zastosował już w 1998 roku Hideo Kojima w *Metal Gear Solid*: aby pokonać jednego z przeciwników, gracz musiał przepiąć pada konsoli do innego wejścia, tylko to bowiem implikowało wyzwolenie spod hipnotycznego wpływu antagonisty.

3. Dysonans metanarracyjny

Jak zostało powiedziane, dysonans ludonarracyjny wystąpić może wyłącznie w środowisku danej gry – od jej uruchomienia aż po napisy końcowe. Zastanówmy się jednak, co by było, gdybyśmy wzięli pod uwagę kontrakt narracyjny poza samą grą. Skonfrontowanie naszej wiedzy nabytej przed uruchomieniem danej produkcji z tym, co finalnie ona prezentuje, nie rzadko poskutkować może uczuciem podobnym do dysonansu poznawczego. Proponuję przypadki takie określać mianem **dysonansu metanarracyjnego**.

Zjawisko to można prosto zobrazować na przykładzie symulakrów (Baudrillard, 2005). Niczym innym aniżeli symulakrami są przecież Nowy Jork odtworzony w grze *Spider-Man*, wyspa Cuszima z *Ghost of Tsushima* bądź Seattle z *The Last of Us: Part II*. Takie symulowanie rzeczywistości można nawet określić bezpośrednią ewolucją obrazów przedstawiających czy też stanowiących symulacje prawdziwych miejsc. W obrębie przytoczonych przykładów najprościej będzie porównać fikcyjny Nowy Jork z rzeczywistością – z racji tego, że w grze jest to wciąż tętniące życiem miasto, a nie np. jego zgliszcza. Główny bohater, Spider-Man, ma możliwość wspięcia się niemal na każdy budynek, w tym na sławny Empire State Building (Plante, 2018). Załóżmy, że odbiorcą gry jest osoba mieszkająca obok wspomnianego budynku – ktoś, kto doskonale zna plan tamtejszych ulic. Szybko okaże się, że symulacja jest niedoskonała, nie jest nawet kopią, a jedynie imitacją i pewnym wyobrażeniem prawdziwego miasta. Przy budowaniu przeskalowanego Nowego Jorku musiano przecież uwzględnić ograniczenia sprzętowe konsoli i czas produkcji oraz to, że miasto każdego dnia zmienia się w jakiejś skali (najczęściej mikro). Do tego dochodzą problemy z pozyskaniem licencji na użycie obrazów niektórych miejsc, zwłaszcza pomników (Rochefort, 2018). W tej ostatniej sprawie głos zabrał sam Bill Rosemann – wiceprezes Marvel Games, który wyjaśnił np. decyzję zastąpienia posągu

Byka z Wall Street innym (Fischer, 2018). Zatem porównywanie takiego miasta z widokiem rzeczywistym doprowadzić może właśnie do dysonansu metanarracyjnego, gdy oczekiwania co do gry nie zostaną spełnione.

Istotnym przykładem dysonansu metanarracyjnego są także błędy kontynuacji. Gry zmieniają się wizualnie, a nierzadko zmiany te obejmują też aparycję postaci znanych graczom od dawna. Za dobitny przykład niech posłuży bodajże najbardziej ekstremalna z metamorfoz – postać Chrisa Redfielda z serii *Resident Evil* (Walker, 2020). Wywołała ona nie małe poruszenie wśród graczy, bo w *Resident Evil 7* przekształcenia w jego wyglądzie były tak ogromne, że fani zaczęli spekulować nad tym, czy nie jest to zupełnie inny bohater (Madsen, 2020). W tym samym roku swoją premierę miał też film animowany *Resident Evil Vendetta*, w którym twarz Chrisa była taka sama jak w najnowszej grze. Okazało się, że powodem transformacji było zastosowanie nowej technologii skanowania twarzy aktora w celu lepszego zgrania ruchu warg z wypowiedzianymi słowami. Co ciekawe, w wydanej w 2021 roku najnowszej części serii – o tytule *Resident Evil Village* – twarz Chrisa znów uległa zmianie: po krytyce ze strony graczy twórcy wrócili do jego najbardziej charakterystycznego wyglądu, znanego z części piątej i szóstej (tamże).

Zapowiedzi gier również mogą wywołać dysonans metanarracyjny, przedstawiając obraz różniący się od finalnego produktu. Gdy porównuje się przedpremierowy materiał ukazujący gameplay z gry *Cyberpunk 2077* z faktyczną rozgrywką, różnice widać jak na dłoni (Santa Maria, 2020). Nie chodzi tu też wyłącznie o kwestie wizualne, ale i o niespełnione obietnice, np. te dotyczące kupowania apartamentów, ucieczek przed policją czy walki w trakcie jazdy, których próżno szukać w premierowej wersji gry (Bevan, 2021). Elementy te dodawane były sukcesywnie w aktualizacjach od końcówki 2020 roku, Zdaniem reżysera Gabe’a Amantangelo gra uzyskała swoją finalną postać dopiero w dodatku *Phantom Liberty* z aktualizacją 2.0 z września 2023 (Fenlon, 2023).

4. Kwestia paraludyczności

Zaproponowane przez Mateusza Kominiarczuka (2017) pojęcie paraludyczności odnosi się do ogółu aktywności pobocznych, a nawet elementów

wykraczających poza samą grę, jak np. odblokowywanie osiągnięć na platformie Steam. Jednakże na potrzeby omawiania dysonansu ludonarracyjnego i metanarracyjnego kwestia paraludyczności zostanie tutaj ograniczona do minigier. Będzie to np. powtarzająca się zręcznościowa łamigłówka polegająca na otwieraniu zamka wytrychem lub karcianka dostępna wewnątrz świata danej gry.

Istnienie minigier podyktowane jest chęcią zintensyfikowania immersji. Zwiększenie interaktywności ze światem przedstawionym wzmacnia poczucie partycypacji w grze, co w istocie wpływa pozytywnie na jej odbiór. Ken Hudson (2016) ze studia Midway Studios Austin w 2008 roku w ramach „Game Developers Conference” wygłosił prelekcję, w której powiedział, że minigry powinny spełniać trzy misje: „*variation, depth, immersion*” – urozmaicać rozgrywkę, pogłębiać i uwiarygodniać świat gry oraz po prostu zwiększać immersję. Istnieją minigry spełniające te trzy założenia, jak np. łowienie ryb w grze *Red Dead Redemption II*. Gracz może sprzedawać świeże ryby handlarzom, usmażyć je nad ogniem i zjeść celem zwiększenia statystyk, a także wykonać specjalną misję polegającą na złowieniu legendarnych przedstawicieli kilku gatunków. Każda z ryb ma osobną charakterystykę i wyjątkowe miejsce występowania oraz porę aktywności – wszystko zgodnie z tym, co zaobserwować można w świecie przyrody.

Za przykład nietrafionej minigry niech posłuży „umiejętność perswazji” (ang. *speechcraft*) z wydanego w 2006 roku *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Polega ona na klikaniu w części obracającego się koła w celu poprawienia stosunku z rozmówcą dzięki opowiedzeniu żartu lub dla podniesienia skuteczności przez użycie groźby (Macgregor, 2018). Niestety, zbyt duży czynnik losowości oraz nieczytelność interfejsu sprawiają, że w większości przypadków gracz odnosi skutek odwrotny do zamierzonego, tj. relacje z postacią niezależną ulegają pogorszeniu. Cała ta gra w grze pozbawiona jest głębi, nie urozmaica rozgrywki i nie sprawia też, że świat gry staje się bardziej wiarygodny – a jednak moim zdaniem nie wywołuje ona dysonansu. Dowodzi to tego, że pogwałcenie zasad zaproponowanych przez Hudsona nie wpływa z góry negatywnie na relację pomiędzy kontraktami, a paraludyczność powinna być rozpatrywana oddzielnie. Co więcej, w dalszej części tekstu zostanie omówiony przykład minigry, która sprostала trzem wyzwaniom Hudsona, a mimo tego wzbudzić może zarówno dysonans ludonarracyjny, jak i dysonans metanarracyjny.

5. Przykłady dysonansu ludonarracyjnego

Grami, które posłużyć mogą za przykłady dysonansu ludonarracyjnego, są *The Last of Us* i *Cyberpunk 2077*. Ta pierwsza jest liniową grą przygodową z elementami horroru, w której swoboda gracza ogranicza się jedynie do mikrozarządzania zasobami i planowania starć z przeciwnikami. Choć *The Last of Us* przez większość czasu potrafi zachować harmonię między rozgrywką a narracją, istnieje jeden etap wyraźnie odstający od reszty produkcji. Druga z wymienionych pozycji to gra z gatunku RPG z otwartym światem, oferująca znacznie więcej okazji do interakcji.

Aby odpowiednio zobrazować przykłady dysonansu ludonarracyjnego, wymagane jest oczywiście szczegółowe scharakteryzowanie kontraktów, co też zostało uczynione w poniższych analizach.

5.1. The Last of Us

Akcja gry rozpoczyna się w 2013 roku, w którym świat obiegła wiadomość o przypadkach ludzi zarażonych maczuźnikiem – grzybem pasożytniczym, do tej pory atakującym wyłącznie owady. Protagonista, Joel Miller, jest zmuszony uciekać z domu wraz z córką, która ginie w wyniku zamieszek w pobliskim mieście. Następnie akcja przeskakuje aż o 20 lat i gracz ma okazję, wciąż z perspektywy Joela, obserwować zmiany, jakie zaszły w świecie opanowanym przez groźne stwory. Gra uczy wtedy mechanik niezbędnych do przeżycia, jak np. konieczność plądrowania opuszczonych domów i używania odszukanych zasobów do wytwarzania przedmiotów. Joel otrzymuje zadanie eskortowania wyjątkowej, bo odpornej na zarodniki pasożyta, nastoletniej dziewczyny – Ellie. Celem podróży jest placówka paramilitarnej grupy o nazwie Świetliki, gdzie znajdują się sprawny sprzęt medyczny i wykwalifikowana kadra mająca szansę na wyprodukowanie szczepionki.

Stan świata przedstawionego stanowi logiczne uzasadnienie mechanik charakterystycznych dla gry z gatunku *survival horror* – 20 lat od wybuchu epidemii większość domów i sklepów została splądrowana, przez co trudniej o zasoby. Gracz ma możliwość przeszukiwania szafek i szuflad, które nierzadko zawierają jedynie kurz. Nawet wtedy jednak ich otwarcie wymaga akcji, co stanowi sprytny zabieg sztucznego wydłużenia czasu rozgrywki oraz wzmocnienia narracji próbującej przekazać

wizję świata po apokalipsie. Kontrakt ludyczny („Używaj zasobów, aby przetrwać”) współgra więc z kontraktem narracyjnym („Doprowadź Ellie bezpiecznie do celu”), znacząco podnosząc poziom immersji. Trochę inaczej wygląda już sama kwestia użycia znalezionych zasobów, a więc umieszczony w grze system craftingu. Tu dotychczasowe zawieszenie niewiary w stosunku do prezentowanej fabuły zaczyna rozciągać się także na samą rozgrywkę, Joel jest bowiem w stanie w ciągu kilku sekund z jednego kawałka szmaty i butelki alkoholu wytworzyć zarówno koktajl Mołotowa, jak i opatrunek. Gra wprowadza tym samym pewną dynamikę, stawiając gracza w obliczu dylematu (Oger, 2020) – uleczyć się czy zaryzykować i stworzyć broń? Rozwiązanie to wydaje się jednak na tyle logiczne, „realistyczne” i spójne z kontraktem narracyjnym, że nie powoduje jeszcze dysonansu.

Niewykluczone, iż pojawi się on, gdy gracz dostrzeże warunki, w których używa wytworzonych opatrunków: ogromna liczba ludzkich przeciwników sprawia, że znaczną część odnoszonych obrażeń stanowią rany postrzałowe. Gra pozwala wyleczyć dowolny ich rodzaj prostym bandażem i już to stanowić może przyczynę odczuwania dysonansu, w praktyce bowiem Joel jest w stanie całkowicie zneutralizować skutki wielkiej liczby postrzałów, poświęcając kilka sekund na szybkie obwiązanie się bandażem, nawet niekoniecznie w zranionym miejscu.

Taki mechanizm nie jest oczywiście niczym nowym w grach komputerowych i moim zdaniem nie należy na jego podstawie dyskredytować realizmu danej produkcji. Apteczki w grach z gatunku FPS są tym, czym magiczne eliksiry w grach fantasy, jak choćby w *Hogwart's Legacy* – to spójne ze światem przedstawionym sposoby na uzupełnienie utraconego zdrowia. Problem pojawia się wtedy, gdy gra łamie ustalone zasady i nie pozwala skorzystać z leczenia wyłącznie w ramach konkretnego wydarzenia fabularnego.

Dysonans ludonarracyjny, jak zostało już powiedziane, występuje tylko w obrębie środowiska gry i dlatego w przypadku *The Last of Us* trzeba wskazać na epizod w opuszczonym fikcyjnym Uniwersytecie Wschodniego Kolorado. Blisko końca rozdziału Joela i Ellie atakują bandyci, a w trakcie ucieczki Joel zostaje ranny. Jeden z napastników zrzuca go z balkonu pierwszego piętra prosto na wystający z gruzu drut, który przebija bok protagonisty na wylot. Tym razem jednak nie może on wypełnić kontraktu

ludycznego „Używaj zasobów, aby przetrwać”. Przez następne kilka minut twórcy nakładają ograniczenie: Joel nie otrzymuje szansy nie tylko na zmianę broni, ale też na sięgnięcie po wspomniany wcześniej opatrunek, nawet jeśli gracz stworzył takowy przed przerywnikiem filmowym pokazującym upadek bohatera.

Scenariusz w jednej chwili sprawia więc, że protagonista zaczyna zachowywać się w sposób sprzeczny ze swoim charakterem, logiką świata przedstawionego i dotychczasowymi działaniami. Tej szczególnej – bo odniesionej w toku fabuły ukazywanej w filmie – ranie poświęcony zostaje potem dłuższy epizod, ponieważ tuż po rozdziale w uniwersytecie następuje przeskok czasowy z końca jesieni do środka zimy, kiedy Joel wciąż nie czuje się na siłach, by kontynuować podróż. Co więcej, tego przypadku dysonansu nie złagodziłaby nawet sytuacja, w której twórcy zdecydowałiby się pozwolić graczowi działać. Gdyby użycie bandaża było możliwe, a scenariusz przeforsowałby wyjątkową bezskuteczność opatrunku, wystarczyłoby przypomnieć sobie łatwą kurację ran postrzałowych jeszcze sprzed kilku chwil. W związku z powyższym odbiorca orientuje się, że nowy kontrakt narracyjny to tymczasowe i sztuczne wymuszenie nakazu: „Dojdz biernie do końca etapu”. Widać, że do tej pory symbiotyczne rozgrywka i fabuła rozdzielają się na to, czego chce gracz, i na to, czego nagle zażyczyli sobie twórcy. Wszystko to skutkuje dysonansem ludonarracyjnym podobnym do opisanego jeszcze przez Hockinga w 2007 roku.

Przytoczony tu przypadek dysonansu ludonarracyjnego nie wpłynął ostatecznie na odbiór gry. *The Last of Us* pozostało jedną z najlepiej ocenianych gier na platformę Sony i gier przygodowych w ogóle. Użytkownicy i krytycy chwalą produkcję przede wszystkim za oryginalną i poruszającą opowieść, co odzwierciedla się w liczbie wyróżnień, w tym w aż pięciu Nagrodach Brytyjskiej Akademii Gier Wideo w 2014 roku (Karmali, 2014). Kontynuacja z 2020 roku z kolei, mająca niemal te same mechaniki, a więc w praktyce kopiująca kontrakt ludyczny, spotkała się z nieprzychylnym przyjęciem ze strony graczy z powodu jej kontrowersyjnej linii fabularnej. Przykład ten może przemawiać za tezą, że przynajmniej w grach przygodowych kontrakt narracyjny jest często stawiany ponad gameplay; historia okazuje się ważniejsza niż sposób jej opowiadania. Jednak nawet najlepsza fabuła nie zrekompensuje niesatysfakcjonującej rozgrywki.

Przykład chociażby gry *The Order 1866* zaświadcza, że każdy scenariusz znacznie traci, jeśli zaprezentowany zostanie w niewłaściwy sposób. We wspomnianym tytule ruchy postaci wykonywane są bardzo wolno, co przekłada się na sztuczne wydłużenie rozgrywki podczas fragmentów nierzadko polegających na przejściu z jednego przerywnika filmowego do drugiego. Ponadto obecna na ekranie kaszeta, symulująca panoramiczność obrazu, oraz korytarzowe lokacje, zaprojektowane tak, by wymusić na gracz strzelanie zza osłon, zakłócają widoczność i sprawiają, że starcia z wrogami są mało dynamiczne i pochłaniają więcej czasu.

5.2. Cyberpunk 2077

Wydany w grudniu 2020 *Cyberpunk 2077* to gra, która pomimo problemów technicznych tuż po premierze przeszła wyraźną metamorfozę i za sprawą licznych aktualizacji w 2023 roku mocno zbliżyła się do produktu znanego z przedpremierowych obietnic twórców. Jednakże aktualizacje wydane przez studio CD Projekt RED skupiały się niemal wyłącznie na poprawie płynności i zmianach w obrębie rozgrywki, a warstwy narracyjnej nie zmieniono – zatem konflikt kontraktów wciąż występuje i pozostaje bardzo widoczny. Protagonistą (lub protagonistką) gry jest V, postać, którą gracz rozwija sam, decydując o płci, wyglądzie, zdolnościach i charakterze; może nawet wybrać jeden z trzech początkowych scenariuszy dotyczących przeszłości postaci, lecz nie wpływa to w znacznym stopniu na ogólną narrację. Niezależnie wszakże od swojej przeszłości i cech osobowości – na mocy kontraktu narracyjnego – V marzy o wspięciu się na szczyt brutalnej hierarchii społecznej panującej w dystopijnym Night City rządzonej przez wielkie korporacje. Swoboda gracza ogranicza się do podejmowania decyzji w mikronarracji, a więc w zadaniach stanowiących w większości samodzielne historie niepołączone z główną osią fabularną.

Elementy sandboksowe gry to z kolei sposoby rozwiązywania konkretnych zadań skorelowane ze specyfiką rozwoju postaci, jak i sama swoboda w wyborze aktualnie wykonywanych zleceń. To w tych aspektach wszakże pojawia się dysonans ludonarracyjny. W toku fabuły w głowę V zostaje wszczepiony czip zawierający zdigitalizowaną świadomość zmarłego przed wielu laty muzyka i rewolucjonisty Johnny'ego Silverhanda. Narracja wyraźnie zaznacza szkodliwość czipu dla organizmu V, którego

umysł powoli umiera i zostaje zastąpiony przez świadomość Silverhanda. Od początku drugiego aktu motywacje postaci zmieniają się – pragnienie dotarcia na szczyt ustępuje zwykłym staraniom, by przeżyć. Kontrakt narracyjny wprost informuje, że V nie pozostało wiele czasu i musi jak najszybciej znaleźć sposób na pozbycie się czipa. Jednakże kontrakt ludyczny prezentuje graczom mapę świata przedstawionego, która wypełniona jest aktywnościami pobocznymi. Do podejmowania dodatkowych zadań gra zachęca oferowanymi nagrodami rzeczowymi (przedmiotami w świecie gry) oraz pieniędzmi, pozwalającymi na zakup unikatowych wszczepów wpływających na rozgrywkę. Wyraźnie kłóci się to z narracją kładącą nacisk na aspekt temporalny – choć nie ma możliwości doprowadzenia do śmierci postaci w wyniku zbytniego zwlekania z podążaniem za wątkiem głównym, gracz odczuwać może niepokój, jeśli dłużej skoncentruje się wyłącznie na wykonywaniu zadań pobocznych. V co jakiś czas kaszle krwią i narzeka na zły stan zdrowia, ponaglaając, by zająć się rozwiązaniem problemu. Kontrakt narracyjny brzmi więc: „Działaj szybko i zrób wszystko, by przetrwać”, ale kontrakt ludyczny sprowadza się do: „Wykonuj zlecenia, by polepszać swoją reputację i zdobywać nagrody”.

Taki rodzaj dysonansu ludonarracyjnego stanowi problem wielu gier z gatunku RPG, jednakże w większości produkcji stawką nie jest życie protagonisty, z którym gracz – dzięki celowym zabiegom twórców – nawiązuje więź. Nie tylko dowolność w personalizacji V ma tutaj znaczenie, ale także perspektywa, z jakiej gracz obserwuje akcję – *Cyberpunk 2077* to przecież gra FPP. Ograniczenie czasowe, nawet pozorne, skłania gracza do pomijania aktywności pobocznych i odkrywania nowych mechanik – w obawie przed tym, że sposób, w jaki prowadzi on rozgrywkę, okaże się nieskuteczny. Zachęca to również do nadmiernego wczytywania zapisów, by mieć pewność, że wybrało się korzystniejszą ścieżkę.

Kolejny problematyczny element gry – system craftingu – podobnie jak w przypadku *Wiedźmina 3*, o którym będzie mowa dalej, ma podłoże ekonomiczne. *Cyberpunk 2077* pozwala przekształcać wiele przedmiotów na materiały potrzebne do kreowania innych zasobów. Przed aktualizacją 1.2 z marca 2021 przy odpowiednim rozdaniu punktów umiejętności gracz był w stanie uzyskać metalowe części niezbędne do skonstruowania pistoletu o lepszych statystykach poprzez przetworzenie nie tylko dowolnej broni z ekwipunku, ale też zwykłych śmieci czy jedzenia. Taki system

implikował absurdalne sytuacje, pozwalając np. na zakup puszek napojów i na ich transformację w materiały, które łatwo sprzedać za wysoką cenę. Przed wspomnianą wersją 1.2 jedna puszka napoju „Nicola” kosztująca 10 eurodolarów mogła zostać rozłożona na sześć powszechnych komponentów do konstruowania przedmiotów i trzy niezwykle. Już same te komponenty nadawały się do sprzedania z zyskiem, a wykorzystanie ich do wytworzenia nowych przedmiotów pozwalało na szybkie wzbogacenie się gracza. Według kontraktu ludycznego V miał szansę zostać najbogatszym człowiekiem w mieście, podczas gdy w myśl kontraktu narracyjnego wciąż marzyłby o pieniądzach i sławie lub szukał środków na specjalistyczną pomoc medyczną. Aby złagodzić ten dysonans, twórcy usunęli możliwość rozkładania puszek z napojami i innych śmieci na cenne materiały potrzebne do produkcji broni. Opisany przykład ilustruje to, że niezależnie od gatunku gry, im więcej swobody oddane jest w ręce gracza, tym większe prawdopodobieństwo wystąpienia dysonansu ludonarracyjnego.

6. Przykłady dysonansu metanarracyjnego

W kolejnej części przedstawione zostaną *case studies* zjawiska dysonansu metanarracyjnego w celu obszerniejszego zaprezentowania znaczenia tego terminu. Do owej analizy posłużą dwie gry polskiego studia CD Projekt RED oparte na motywach prozy Andrzeja Sapkowskiego. Zestawienie adaptacji (egranizacji) z pierwowzorem literackim pozwoli jasno wyodrębnić przykłady różnic i nieścisłości będących przyczynami dysonansu metanarracyjnego.

6.1. Wiedźmin

Już w prologu przedstawiona zostaje ważna i znana czytelnikom postać czarodziejki Triss Merigold. Ani zachowanie, ani wygląd czarodziejki w żadnym miejscu nie budzą zastrzeżeń w obrębie samej gry, nie mamy tu więc do czynienia z dysonansem ludonarracyjnym. Jeśli jednak grę *Wiedźmin* przestaniemy postrzegać jako zamknięty tekst kultury i zamiast tego umiejscowimy ją obok pierwowzoru, możemy odczuć dysonans metanarracyjny. Pod względem charakteru Triss Merigold nie była w powieściach

tak zgorzkniała, poważna i momentami zazdrosna – te cechy kojarzone były raczej z Yennefer, której w pierwszej części gry zabrakło. W obliczu wyzwania dotyczącego umieszczenia w grze postaci bliskiej Geraltowi – w obawie przed zalaniem odbiorcy niezaznajomionego z książkami ekspozycją zawiłej relacji wiedźmina z Yennefer – twórcy postanowili zrezygnować z niej na rzecz Triss, zmieniając trochę jej charakter (Smoszna, 2019). Kolejną dość kontrowersyjną wśród fanów powieści zmianą jest wygląd omawianej postaci. Opisywana przez Sapkowskiego Triss była kasztanowłosa i nosiła wyłącznie suknie zapięte pod szyję, zarzekając się, że nigdy nie założy niczego z dekoltem, bo wstydzi się blizn po bitwie pod Sodden. Tymczasem w grze sportretowana została jako rudowłosa kobieta odziana w sukienkę wyraźnie eksponującą jej piersi. Scenarzysta Artur Ganszyniec przyznał, że tworzenie kolejnych modeli bohaterki było czasochłonne, dlatego zapadła decyzja o zmianie wyglądu Triss i czarodziejka ostatecznie podzieliła model ciała z księżniczką Addą. Ponadto gra trafić miała do zachodniego odbiorcy, a grupę docelową stanowili raczej mężczyźni, dlatego też – z marketingowego punktu widzenia – atrakcyjna seksualnie postać o wyraźnie zarysowanym biuście mogła wzbudzić większe zainteresowanie (Flamma, 2020, s. 268–269).

Kolejna poważna rozbieżność względem powieści pojawia się już w drugim wyzwaniu zawartym w prologu. Ranna Triss wymaga lekarstwa, dlatego kontrakt narracyjny stawia przed graczem zadanie przygotowania dla niej eliksiru. Tymczasem z *Krwi elfów* dowiadujemy się, że czarodziejka jest na nie silnie uczulona:

Podnieśli ją, ułożyli na płaszczu. Geralt bez słowa odroczył juki, odszukał szkatułkę z magicznymi eliksirami, otworzył ją i zaklął. Wszystkie flakoniki były identyczne, a tajemnicze znaki na pieczęciach nic mu nie mówiły.

- Który, Triss?
- Żaden – jęknęła, trzymając się oburącz za brzuch. – Ja nie mogę... Nie mogę tego brać.
- Co? Dlaczego?
- Jestem uczulona...
- Ty? Czarodziejka?
- Mam alergię! – załkała z bezsilnej złości i rozpaczliwego gniewu. – Zawsze miałam! Nie toleruję eliksirów! Leczę nimi innych, siebie mogę wyleczyć wyłącznie amuletami! (Sapkowski, 2011b, s. 109)

Choć zarówno pierwsza część, jak i reszta serii gier posiadających oryginalne scenariusze oparte na motywach powieści Sapkowskiego

uważana jest za egranizację wierną materiałowi źródłowemu, nie obyło się bez potknięć. Podobne pomyłki narracyjne widać także w *Wiedźminie 3* – mimo dużo większego budżetu niż ten, którym dysponowało studio przy produkcji pierwszej części.

6.2. Wiedźmin 3: Dzikie Gon

W *Wiedźminie 3* pojawia się gra karciana gwint polegająca na przeliczaniu przeciwnika tak, by zakończyć turę z wyższą liczbą punktów; dwie wygrane tury oznaczają wygraną całej gry. Każdy z zawodników otrzymuje 10 kart, z czego dwie może wymienić na losowe ze swojej talii. Karty rozmieszczać wolno w trzech rzędach, a cała talia powinna zawierać około 25 kart; w ich skład wchodzi jednostki z przypisaną liczbą punktów, szpiedzy, których należy zagrać na pole przeciwnika, oraz karty specjalne wpływające na mnożnik punktów w danym rzędzie. Gracze układają karty naprzemiennie, po jednej na turę. Gra kończy się, gdy uczestnicy spasują lub gdy skończą im się karty. Tak natomiast zasady gwinta zostały opisane w rozdziale drugim *Chrzta ognia*:

Podstawową zasadą krasnoludzkiego gwinta było coś przypominającego licytację na targu końskim – tak intensywnością, jak i natężeniem głosu licytujących. Następnie para zgłaszająca najwyższą „cenę” starała się zdobyć jak najwięcej wziętek, czemu druga para na wszelkie sposoby przeszkadzała. Rozgrywka przebiegała głośno i gwałtownie, a obok każdego gracza leżał gruby kij. Okładano się kijami dość rzadko, ale wymachiwało często (Sapkowski, 2011a, s. 85).

Gwint przypomina więc współczesnego brydża, jednak w odróżnieniu do książkowego pierwowzoru minigra w *Wiedźminie 3* nie jest tak dynamiczna – tempo rozgrywki zależy od tempa gracza, a podczas gry zarówno Geralt, jak i jego przeciwnik milczą. Dla kontrastu, jedna z partii gwinta w książce została pokazana następująco:

- Jakeś grał, wołku ty zbożowy? [...] Czemuś w listki, miast w serca wyszedł? Co to ja, dla krotochwili w serca wistowałem? [...]
- Miałem cztery listki z niżnikiem, myślałem wyoptymować!
- Cztery listki, a jużci! Chybaś własnego ptoka doliczył, karty na podółku dzierzący. Ty myśl trochę, Stratton, bo tu nie uniwersytet! [...]
- Placek w dzwonki.
- Mała kupa w kule!
- Grał król w kule, przesrał koszulę. Dubel w listki!
- Gwint! (tamże, s. 85-86)

Listki, serca, dzwonki, kule i niżnik to odpowiedniki francuskich nazw karcianych kolorów i figury, kolejno: pików, kierów, kar („dzwonki” i „kule” to staropolskie nazwy tego samego koloru) i waleta. Zatem opisana w książce rozgrywka odbywa się za pomocą standardowych kart talii niemieckiej, którymi do czasów oświecenia posługiwano się w większej części Polski. Dziś spotyka się je głównie na Śląsku i Pomorzu, rzadziej w Wielkopolsce, a w byłym zaborze rosyjskim prawie wcale – choć i do niego zawędrowali kiedyś entuzjaści popularnego skata (Cyfert, 2006). W minigrę jednak gra się kartami posiadającymi portrety postaci znanych ze wszystkich części serii gier i książek Sapkowskiego. Taka zmiana, pomijając wystąpienie dysonansu metanarracyjnego, prowadzi również do dysonansu ludonarracyjnego – gdy dany bohater zagrywa kartę z własną podobizną. Po wygraniu partii z Talarem daje on graczowi kartę z wizerunkiem Geralta, co prowadzi do kuriozalnej sytuacji, w której Geralt może zagrywać samego siebie. Choć z punktu widzenia kontraktu ludycznego gwint jest interesującą minigrą, to z punktu widzenia kontraktu narracyjnego stoi w sprzeczności z powagą kreowanego świata. Ponadto w *Wiedźminie 3* zagrać można niemalże z każdym handlarzem, a z racji umiejscowienia akcji w królestwie Redanii i na wyspach archipelagu Skellige przypominających Skandynawię większość przeciwników stanowią ludzie posiadający te same karty ze starannie wykonanymi portretami postaci. Tymczasem z opisu przedstawionego w *Chrzcie ognia* wynika coś zupełnie innego:

Skomplikowanych reguł tej typowo krasnoludzkiej gry [wiedźmin] nadal nie mógł pojąć, ale zachwycał się wyjątkowo starannym wykonaniem kart i malunkami figur. W porównaniu do kart, którymi grali ludzie, karty krasnoludów były prawdziwymi arcydziełami poligrafii. [...] karty były wśród ludzi wciąż mniej popularne od kości, a ludzcy hazardziści nie wywodzili się z grup przywiązujących wagę do estetyki. [...] Ludzcy karciarze [...] grali zawsze w wyłamane kartoniki, tak brudne, że przed położeniem na stół trzeba było je mozolnie odlepić od palców. Figury były wymalowane tak niechlujnie, że odróżnienie panny od niżnika możliwe było tylko dzięki temu, że niżnik siedział na koniu. Który to koń bardziej zresztą przypominał kaleką łąsęc (tamże, s. 85).

Staranne wykonanie kart stoi więc w sprzeczności z narracją nie tylko pierwowzoru literackiego (powodując dysonans metanarracyjny), ale też samej gry. W trakcie akcji *Wiedźmina 3* królestwa Północy

pograżone są bowiem w wojnie, którą twórcy starali się ukazać możliwie realistycznie i brutalnie. Kontrakt narracyjny unaocznia nierzadko zmagania biednych ludzi, pozbawionych dachu nad głową w wyniku działań wojennych, a jednocześnie – za sprawą kontraktu ludycznego (w tym przypadku paraludycznego) – nawet najbardziej ubogo wyglądający kupiec jest w posiadaniu pięknego zestawu kart i może zagrać z Geraltem. Ponadto w jednym z zadań gracz dowiadyuje się, że niektóre karty mają w istocie ogromną wartość. Wieśniacy oferujący grę w gwinta i jednocześnie narzekający na głód oraz brak pieniędzy burzą wiarygodność świata przedstawionego – u handlarzy i karczmarzy bochenek chleba kosztuje zaledwie 2 korony, a jedna z bardziej powszechnych kart, „atrapa”, kosztuje już 20 koron, zatem jedna taka karta mogłaby zapewnić postaci niezależnej aż 10 bochenków. Niektóre karty są zaś kilkunastokrotnie droższe. Jeśli przyjąć, że na jedną wieś przypada średnio 10–15 mieszkańców, to w przypadku sprzedania całej talii można byłoby wykarmić wszystkich przez dłuższy czas.

Ekonomiczne aspekty gier RPG najczęściej tworzone są tak, by nawet kosztem niekonsekwencji w budowanym świecie przedstawionym działać na niekorzyść gracza. Miecze i pancerze sprzedawane przez kowali i płatnerzy są przeważnie drogie w zakupie i tracą znaczną część wartości, jeśli to gracz próbuje je sprzedać. Gry zmuszają w ten sposób do wykonywania większej liczby zadań i zachęcają do eksploracji celem znalezienia przedmiotów do spieniężenia. Tak jak w przypadku gwinta, kontrakt ludyczny zyskuje zatem kosztem kontraktu narracyjnego.

7. Podsumowanie

Odbiór i ocena zjawiska dysonansu ludonarracyjnego są bardzo subiektywne i trudno przedstawić szczegółową definicję jednoznacznie pasującą do każdego gatunku gier, a szczególnie do konkretnego tytułu. Tolerancja na dysonans zależy w głównej mierze od tego, do jak dużego zawieszenia niewiary jest zdolny odbiorca i jak dużą wagę przywiązuje do samej rozgrywki. Adekwatność definicji może więc wahać się z gry na grę lub z odbiorcy na odbiorcę, dlatego każdy przypadek zasługuje na szczegółowe opisanie właśnie za pomocą takich *case studies*, jakie zostały

zaproprowane w niniejszym artykule. Należy również pamiętać, że sposób przekazywania fabuły wynika z audiowizualnego stylu danej gry – to, jak gra wygląda, w głównej mierze wpływa na odbiór jej narracji, a ta jest przecież jedną z dwóch składowych dysonansu ludonarracyjnego. Ponadto przy próbie omawiania zjawiska dysonansu ludonarracyjnego warto również wziąć pod uwagę różnice wynikające z bardzo dużej często odmienności stylów gier np. europejskich, amerykańskich i tych pochodzących z Azji (Tyler, 2021).

Pojęcie dysonansu ludonarracyjnego może być nadużywane w dyskursie gier wideo, dlatego w pracy zaproponowałem nowe pojęcie dysonansu metanarracyjnego. Nieprzyjemne uczucie towarzyszące przekroczeniu granicy niewiary z pewnością nie jest czymś nowym i ma miejsce również w przypadku innych form sztuki, jak chociażby film. Warstwa metanarracji, jaką obrastają gry poprzez materiały promocyjne, zwiastuny i składane przez twórców obietnice, powinna być konfrontowana z finalnym produktem. Dlatego niniejszy artykuł zmierzał do otwarcia furtki do dalszych rozważań nad metanarracją gier wideo, zachęcając do poszukiwania sposobu na złagodzenie nieścisłości występujących w jej obrębie.

Literatura

- Arystoteles (2020). *Poetyka* (tłum. S. Siedlecki). Warszawa: Fundacja „Nowoczesna Polska”.
- Ballantyne, N. (15 lutego 2015). The What, Why& WTF: Ludonarrative Dissonance. Online: <<https://gamecloud.net.au/features/opinion/twwtf-ludonarrative-dissonance>>. Data dostępu: 14 sierpnia 2022.
- Baudrillard, J. (2005). *Symulakry i symulacja* (tłum. S. Królak). Warszawa: Wydawnictwo „Sic!”.
- Bevan, R. (22 lutego 2021). Every Unfulfilled Promise of „Cyberpunk 2077”. Online: <<https://techraptor.net/gaming/features/every-unfulfilled-promise-cyberpunk-2077>>. Data dostępu: 20 sierpnia 2022.
- Brice, M. (31 stycznia 2012). Narrative Is a Game Mechanic. Online: <<https://www.popmatters.com/153895-narrative-is-a-game-mechanic-2495891347.html>>. Data dostępu: 15 sierpnia 2022.

- Cyfert, S. (8 marca 2006). Krótka historia polskich kart do gry. Online: <<https://www.altacarta.com/polski/research/poland-kurzeGeschichte1.html>>. Data dostępu: 23 marca 2024.
- Fenlon, W. (27 września 2023). Yes, Phantom Liberty and Patch 2.0 Really Are „Cyberpunk 2077”s „Last Big Updates” and It’s Finally Time to Start the Sequel, Director Confirms. Online: <<https://www.pcgamer.com/yes-phantom-liberty-and-patch-20-really-are-cyberpunk-2077s-last-big-updates-and-its-finally-time-to-start-the-sequel-director-confirms>>. Data dostępu: 19 października 2023.
- Ferri, A. J. (2007). *Willing Suspension of Disbelief: Poetic Faith in Film*. Lanham, Maryland: Lexington Books.
- Fischer, T. (8 września 2018). Marvel Games Explains the Legal Reason There’s a Lockjaw Statue in „Spider-Man PS4”. Online: <<https://comicbook.com/gaming/news/marvels-spider-man-ps4-lockjaw-statue>>. Data dostępu: 12 kwietnia 2021.
- Flamma, A. (2020). *Wiedźmin. Historia fenomenu*. Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie.
- Hocking, C. (7 października 2007). Ludonarrative Dissonance in „Bioshock”. Online: <https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>. Data dostępu: 24 stycznia 2021.
- Hudson, K. (9 grudnia 2016). How to Pick a Lock: Creating Intuitive, Immersive Minigames (audio). Online: <<https://archive.org/details/GDC2008Hudson>>. Data dostępu: 21 kwietnia 2021.
- Karmali, L. (13 marca 2014). BAFTA Games Awards 2014 Winners Announced. Online: <<https://www.ign.com/articles/2014/03/13/bafta-games-awards-2014-winners-announced>>. Data dostępu: 23 kwietnia 2021.
- Kominiarczyk, M. (2017). Gra w grze – problem paraludyczności. *Teksty Drugie*, 28(3), 381–396. Online: <https://rcin.org.pl/Content/66267/WA248_85821_P-I-12524_kominiarczyk-gra_o.pdf>. Data dostępu: 13 kwietnia 2021.
- Kubiński, P. (2015). Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola. *Homo Ludens*, 7(2), 80–88. Online: <<https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Piotr-KUBIŃSKI-Tożsamość-emersyjna-na-przykładzie-postaci-Deadpoola.pdf>>. Data dostępu: 12 kwietnia 2021.
- Madsen, H. (2 lipca 2020). Why „Resident Evil” Keeps Changing Chris Redfield’s Design. Online: <<https://screenrant.com/resident-evil-chris-redfield-change-design-why>>. Data dostępu: 12 kwietnia 2021.

- Macgregor, J. (29 września 2018). What Are the Best and Worst Mini-games? Online: <<https://www.pcgamer.com/best-minigames>>. Data dostępu: 22 kwietnia 2021.
- Makedonski, B. (26 września 2012). Ludonarrative Dissonance: The Roadblock to Realism. Online: <<https://www.destructoid.com/ludonarrative-dissonance-the-roadblock-to-realism>>. Data dostępu: 14 sierpnia 2022.
- Moore, K. (5 listopada 2022). „Minecraft: Story Mode” Leaving Netflix in December 2022. Online: <<https://www.whats-on-netflix.com/leaving-soon/minecraft-story-mode-leaving-netflix-in-december-2022>>. Data dostępu: 16 września 2023.
- Oger, J. B. (13 czerwca 2020). The Brilliant Crafting System in „The Last of Us”. Online: <<https://medium.com/super-jump/the-brilliant-crafting-system-in-the-last-of-us-bb33f221f2c1>>. Data dostępu: 20 sierpnia 2022.
- Plante, Ch. (12 czerwca 2018). How „Spider-Man PS4”’s New York City Compares to the Real Thing. Online: <<https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17453588/spider-man-ps4-new-york-city-avengers-demo-preview>>. Data dostępu: 19 kwietnia 2021.
- Pynenburg, T. (2012). Games Worth a Thousand Words: Critical Approaches and Ludonarrative Harmony in Interactive Narratives. *Honors Theses and Capstones*, 70(1). Online: <<https://scholars.unh.edu/cgi/view-content.cgi?article=1069&context=honors>>. Data dostępu: 19 kwietnia 2021.
- Rocheftort, S. de (26 września 2018). What „Spider-Man PS4” Gets Right (and Wrong) about New York City. Online: <<https://www.polygon.com/videos/2018/9/26/17905892/spider-man-new-york-city-landmarks>>. Data dostępu: 12 kwietnia 2021.
- Safire, W. (7 października 2007). Suspension of Disbelief. Online: <<https://www.nytimes.com/2007/10/07/magazine/07wwln-safire-t.html>>. Data dostępu: 10 sierpnia 2022.
- Santa Maria, A. (14 grudnia 2020). „Cyberpunk 2077” Compared to Its Original Demo Trailer Is Night& Day. Online: <<https://screenrant.com/cyberpunk-2077-comparison-video-e3-demo-rtx-3080>>. Data dostępu: 20 sierpnia 2022.
- Sapkowski, A. (2011a). *Chrzest ognia*. Warszawa: SuperNOWA.

- Sapkowski, A. (2011b). *Krew elfów*. Warszawa: SuperNOWA.
- Sarnek, M. (2014). Królowie nie giną w wypadkach drogowych. Teorie spisku i narracje gier wideo. W: R. Borysławski, A. Bemben, J. Jajszczok, J. Gajda (red.), *Kryptohistorie. Ukryte i utajone narracje w historii* (s. 23–44). Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Schreier, J. (2018). *Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry* (tłum. B. Czartoryski). Kraków: Wydawnictwo SQN.
- Smoszna, K. (26 lipca 2019). Yennefer mogła pojawić się w pierwszym „Wiedźminie”, ale twórcy gry mieli dobry powód, żeby ją zastąpić. Online: <<https://web.archive.org/web/20230603171631/https://gry-nieznane.pl/2019/07/26/yennefer-mogla-pojawic-sie-w-pierwszym-wiedzminie-ale-mieli-dobry-powod-zeby-ja-zastapic>>. Data dostępu: 17 marca 2024.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Malden (Massachusetts): Wiley-Blackwell.
- Tyler, D. (24 czerwca 2021). East vs. West Game Design Styles: Visual, RPG Stories & Protagonists, Linearity vs. Choice. Online: <<https://www.gamedesigning.org/gaming/game-design-styles-japan-vs-west>>. Data dostępu: 10 października 2021.
- Walker, I. (12 czerwca 2020). Is Chris Redfield Okay. Online: <<https://kotaku.com/is-chris-redfield-okay-1844018378>>. Data dostępu: 12 kwietnia 2021.

Ludografia

- Avalanche Software (2023). *Hogwart's Legacy* [gra wieloplatformowa]. WB Interactive Entertainment, USA.
- Bethesda Game Studios (2006). *The Elder Scrolls IV: Oblivion* [gra wieloplatformowa]. Take-Two Interactive, USA.
- Capcom (2017). *Resident Evil 7: Biohazard* [gra wieloplatformowa]. Capcom, Japonia.
- Capcom (2021). *Resident Evil Village* [gra wieloplatformowa]. Capcom, Japonia.
- CD Projekt Red (2008). *Wiedźmin: Edycja rozszerzona* [PC]. Atari, USA.
- CD Projekt Red (2015). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* [gra wieloplatformowa]. CD Projekt Red, Polska.

CD Projekt Red (2020). *Cyberpunk 2077* [gra wieloplatformowa]. CD Projekt Red, Polska.

CtrlMovie (2017). *Late Shift* [gra wieloplatformowa]. Wales Interactive, UK.

EA Maxis (2017). *The Sims 4* [gra wieloplatformowa]. Electronic Arts, USA.

Flavourworks (2019). *Erica* [gra wieloplatformowa]. Sony Interactive Entertainment, Japonia.

High Moon Studios (2013). *Deadpool* [gra wieloplatformowa]. Activision Blizzard, USA.

Insomniac Games (2018). *Spider-Man* [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment, Japonia.

Konami Computer Entertainment Japan (1998). *Metal Gear Solid* [PlayStation]. Konami, Japonia.

Mojang (2011). *Minecraft* [PC]. Mojang, Szwecja.

Naughty Dog (2014). *The Last of Us Remastered* [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment, Japonia.

Naughty Dog (2020). *The Last of Us Part II* [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment, Japonia.

Rare (2018). *Sea of Thieves* [PC, Xbox]. Microsoft Studios, USA.

Ready at Dawn Studios (2015). *The Order 1886* [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment, Japonia.

Rockstar Studios (2018). *Red Dead Redemption 2* [gra wieloplatformowa]. Rockstar Studios, USA.

Sucker Punch Productions (2020). *Ghost of Tsushima* [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment, Japonia.

Supermassive Games (2015). *Until Dawn* [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment, Japonia.

Supermassive Games (2017). *Ukryty plan* [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment, Japonia.

Telltale Games (2017). *Minecraft: Story Mode* [gra wieloplatformowa]. Telltale Games, USA.

2K Boston (2007). *Bioshock* [gra wieloplatformowa]. 2K Games, USA.

Quantic Dream (2010). *Heavy Rain* [PlayStation 3]. Sony Computer Entertainment, Japonia.

lic. Michał Figoń – absolwent kierunku nowe media na Akademii Mazowieckiej w Płocku, obecnie student Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego. Pisarz debiutujący w tomie 8 antologii „Fantazje Zielonogórskie”. Laureat kilku konkursów literackich oraz współtwórca i juror Ogólnopolskiego Konkursu na Opowiadanie Fantastycznonaukowe „Ad Infinitum”.

Dysonans ludonarracyjny i dysonans metanarracyjny – studia wybranych przypadków

Abstrakt: Celem artykułu jest zaproponowanie spójnej definicji zjawiska dysonansu ludonarracyjnego na podstawie wpisu na blogu Clinta Hockinga z 2007 roku. W tekście omawiam także różnicę pomiędzy dysonansem ludonarracyjnym a zaproponowanym przeze mnie nowym pojęciem dysonansu metanarracyjnego. W celu zilustrowania obu zjawisk postępuję się wybranymi grami komputerowymi. Artykuł stanowi wstęp do dalszych badań nad wpływem dysonansu ludonarracyjnego i metanarracyjnego na odbiór gier.

Słowa kluczowe: dysonans ludonarracyjny, dysonans metanarracyjny, minigra, metanarracja
