

# Literatura w grach wideo.

## Rozeznanie wstępne

**ABSTRACT.** Ołownia Mikołaj, *Literatura w grach wideo. Rozeznanie wstępne* [Literature in video games. Initial discernment]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 71–84. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.4>.

This article is the first attempt to describe the issue of using literary texts in role-playing video games. The author discusses the function of this type of literature, with particular emphasis on its impact on immersion, and presents his own classification of literary texts used in games.

**KEYWORDS:** literature, video games, classification

Literatura i gry wideo są ze sobą silnie związane. Owocem związku tych dwóch dziedzin sztuki są gry z gatunku SUD (ang. *single-user dungeon*) i MUD (ang. *multi-user dungeon*)[1], powieści interaktywne czy literatura grywalna[2]. Teksty literackie występujące w grach[3], będące jednym z najsilniej widocznych przejawów wzajemnego oddziaływania literatury i gier, nie doczekały się dotąd osobnego opracowania[4].

Za przeczytanie 30 książek w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* gracz nagradzany jest osiągnięciem *mól książkowy*. W taki sam sposób nazwane jest osiągnięcie w *Detroit: become human*, otrzymywane za przeczytanie wszystkich magazynów. W *Deus Ex: Rozłam ludzkości* osiągnięciem zatytułowanym *kolekcjoner tabletów* nagradzane jest znalezienie wszystkich e-booków. Widać wyraźnie, że twórcy tych gier traktują teksty literackie, zamieszczane w swoich produkcjach, jako integralny element gry. Wypada się więc przyjrzeć się pełnionym przez nie funkcjom, a także spróbować je sklasyfikować.

Zanim przedstawię własną propozycję typologiczną rzeczonych tekstów, wypada mi wyjaśnić, dlaczego zdecydowałem się uznać

## Wstęp

[1] Są to przygodowe gry tekstowe, w których gracz komunikuje się z programem (a w przypadku MUD-ów także z innymi graczami) za pomocą komend tekstowych, sama zaś gra przedstawia wydarzenia, wyświetlając graczowi ich tekstowy opis.

[2] O literaturze grywalnej zob. A. Przybyszewska, *Ku literaturze grywalnej (Kilka uwag wstępnych)*, „Przełęcz Kulturoznawczy” 2014, nr 2(20).

[3] Mówiąc o tekstach literackich albo szerzej o literaturze w grach, mam na myśli występujące w tym medium teksty piśmiennicze. Pozostałe przejawy wzajemnych związków literatury i gier, jak chociażby literatura jako motyw fabularny, nie są przedmiotem

moich dociekań w niniejszym szkicu. Również przedmiotowy aspekt funkcjonowania wewnątrzgrowej literatury (książka jako interaktywny element w świecie gry) plasuje się poza tematem artykułu.

[4] Pewnym wyjątkiem może być cytowana w niniejszym artykule praca Mateusza Felczaka *Komunikaty tekstowe i pismo w grach wideo*, która jednak ujmuje zagadnienie szerzej, skupiając się na wszelkich przejawach piśmiennictwa. M. Felczak, *Komunikaty tekstowe i pismo w grach wideo*, [w:] *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet, Nowe media, Kultura 2.0*, red. A. Radomski, R. Bomba, Lublin 2013.

występujące w grach teksty piśmiennicze za przejaw literatury, nawet jeśli w ujęciu tradycyjnym mieściłyby się w obrębie tekstów nieliterackich.

Według definicji dzieła literackiego sformułowanej przez Teresę Dobrzyńską:

tekst literacki jest tekstem o zawieszonej referencji i wyróżnia się specyficzną pragmatyką: jest przekazem oderwanym od jednej konkretnej sytuacji komunikacyjnej, a zawarta w nim informacja płynie od pewnego wykreowanego podmiotu [...] do pewnego postulowanego odbiorcy[5].

Traktowanie tekstów piśmienniczych w grach jako tekstów literackich jest w świetle przytoczonych słów jak najbardziej zasadne. Faktycznym bowiem odbiorcą przedmiotowych tekstów jest nie postać grywalna, ale sam gracz, nadawcą zaś twórcy gry, którzy umieścili je w niej w określonym celu, toteż kryterium zawieszanej referencji zostaje w tym wypadku spełnione.

Warto w tym miejscu przywołać rozpoznania Jonathana Cullera, który we wstępie swojego tekstu o znamienym tytule *Co to jest literatura i czy to pytanie ma jakiegokolwiek znaczenie?*, stwierdza, że odpowiedź na tytułowe pytanie dla badacza jest zbyteczna. Jako powody zbędności definicji literatury podaje fakt, że z metodologicznego punktu widzenia przynależność badanego tekstu do grona dzieł literackich nie jest istotna. Ponadto, możliwość zastosowania narzędzi literaturoznawczych do analizy tekstów nieliterackich jest kolejnym argumentem przytaczanym przez badacza[6]. Na fakt ten na gruncie polskiego literaturoznawstwa zwracał uwagę Michał Głowiński, pisząc, że: „Typom analizy, jakie wypracowane zostały w poetyce, podlegają wszystkie rodzaje tekstów [...] niezależnie od ich charakteru i pochodzenia”[7].

Culler w dalszych partiach swojego tekstu stwierdza, że literatura jest tworem definiowanym arbitralnie przez daną kulturę i mimo że posiada pewne charakterystyczne, wyróżniające dzieło literackie cechy (np. gry językowe, nawiązania intertekstualne, autoteliczny i fikcyjny charakter), to – zgodnie z prezentowanym siebie antyesencjalistycznym podejściem – nie są one czymś niezależnym od kontekstu, w jakim literatura funkcjonuje. Culler, przekonując, że wymienione cechy nie są tu wystarczające dla jednoznacznego przyporządkowywania tekstów, pisze, iż:

Żadna z tych perspektyw nie może pomieścić w sobie drugiej i stać się perspektywą wszechogarniającą. Właściwości literatury nie dadzą się sprowadzić ani do własności obiektywnych, ani do konsekwencji wpisania języka w określone ramy[8].

[5] Cyt. za M. Wójcicka, *Tytuł a stylowo-gatunkowe zróżnicowanie tekstu*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska” 2006, t. 24, s. 136.

[6] J. Culler, *Co to jest literatura i czy to pytanie ma jakiegokolwiek znaczenie?*, [w:] idem, *Teoria literatury*, przeł. M. Bassaj, Warszawa 1998, s. 29.

[7] M. Głowiński, *Poetyka wobec tekstów nieliterackich*, [w:] idem, *Poetyka i okolice*, Warszawa 1999, s. 82.

[8] J. Culler, op. cit., s. 48.

Pojawiające się w grach teksty mogą spełniać wszystkie z wymienionych cech i funkcji literatury, począwszy od bezsprzecznie fikcyjnego charakteru, poprzez intertekstualność, której przykłady znajdują się w dalszej części szkicu, a skończywszy na specyficznej organizacji języka wypowiedzi.

Mając na uwadze powyższe ustalenia, nic nie stoi na przeszkodzie, aby na potrzeby niniejszego artykułu uznać teksty piśmiennicze – w ich ogóle – występujące w grach za literaturę. Ponieważ są przykładem intertekstu (w rozumieniu Gérarda Genette'a<sup>[9]</sup>) zawartym w tekście kultury, którym jest gra, są w tym samym stopniu literackie, co listy składające się na powieść epistolarną.

Zasadniczą funkcją testów literackich, występujących w grach, jest współtworzenie wrażenia immersji, na którą według Piotra Kubińskiego „składa się dużo więcej zmiennych oprócz samej jakości oprawy graficznej”<sup>[10]</sup>, co wpisuje się w model odbioru gier nazwany przez tego badacza absolutyzacją immersji. Już samo pojawienie się literatury w obrębie gry urealnia świat przedstawiony, wzbogaca go i zwiększa możliwości interakcyjne gracza. Nie jest to jednak jedyna funkcja literatury w grach. Jak pisał Mateusz Felczak,

[W *The Elder Scrolls V: Skyrim* – przyp. M.O.] duża część umiejscowionych w świecie gry przedmiotów-ksiąg po „przeczytaniu” przynosi postaci wymierne profity: podniesienie współczynnika umiejętności czy zaznaczenie na mapie nowego zadania. W kontekście czasowego aspektu pisma ekranowego w grach komputerowych, zastanawiające jest tu podejście do realizmu odtwarzania procesu lektury – przedmioty-dzieła literackie znajdujące się w grach z reguły ograniczają się do kilku kartek, a wymierne profity przynosi wirtualne „otworzenie” ich pierwszej strony<sup>[11]</sup>.

Sporadycznie zdarzyć się może, że teksty literackie w grach stanowiąc będą celowo zaprojektowany przez twórców czynnik emersyjny<sup>[12]</sup>. Dla przykładu w jednej z książek, na którą natrafiamy w *Wiedźminie 3: Dziki Gon*, wykonując misję *Wieża znikąd*, czytamy:

Defensywny Regulator Magiczny jest w wymienionej wyżej grupie zabezpieczeniem zdecydowanie najtrwalszym, najbardziej skutecznym i najtrudniejszym do przełamania. [...] Portal, przepuszczając wiązki energii magicznej przez ciało wchodzącego weń osobnika, w czasie krótszym niż mrugnięcie okiem, jest w stanie ustalić, czy wchodzący ma cechy cielesne identyczne z tymi posiadanymi przez właściciela [...]. Z tego względu zagrożenie, że do środka chronionego obszaru dostanie się jednostka niepowołana, zostało ograniczone jedynie do mimików. DRM jest więc bardzo silnym zabezpieczeniem, a jedynym sposobem na jego przełamanie jest

## Funkcjonowanie literatury w grach wideo

[9] Jest to *notabene* także przejaw intermedialności. G. Genette, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. A. Milecki, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*. t. 4, cz. 2, oprac. H. Markiewicz, Kraków 1996, s. 317–366.

[10] P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 55.

[11] M. Felczak, op. cit., s. 225.

zastosowanie formuły magicznej znanej jako Globalne Otwarcie Gotfryda (w skrócie GOG, nazwanej tak na cześć twórcy) [...] [13].

Przytoczony fragment można odczytać w zamierzony przez twórców metaforyczny sposób, jedynie posiadając niezbędną znajomość kontekstu kulturowego, zewnętrznego względem świata przedstawionego w grze. Chodzi mianowicie o rozpoznanie w *Defensywnym Regulatorze Magicznym* systemu zabezpieczeń gier wideo DRM (ang. *digital rights management*), a w *Globalnym Otwarcu Gotfryda* serwisu cyfrowej dystrybucji gier GOG należącego do spółki CD Project (czyli twórców *Wiedźmina 3*), który rozpoczął kampanię przeciwko takim sposobom zabezpieczania gier. Gracz, który – nie posiadając wymaganej wiedzy – odczyta przytoczony wyżej tekst dosłownie, nie doświadczy wytrącenia z immersji, gdyż zastosowana metafora dostosowana jest do realiów świata fantasy, w którym się pojawia. Przenośne odczytanie przypomina natomiast graczowi o istnieniu świata poza grą, co redukuje zjawisko immersji, ale jednocześnie wytwarza nową płaszczyznę dyskursywną. Chwilową deziluzję rekompensuje natomiast innego rodzaju przyjemność, jaką jest poznanie ukrytego znaczenia tekstu [14].

W dodatku *Krew i wino do Wiedźmina 3*, kiedy przeszukujemy jeden z licznych obozów bandytów, znaleźć możemy jeszcze jeden przykład emersyjnego oddziaływania literatury:

Dziwna jest ta hanza. Niby wszyscy mordy straszne, chłopy w boju hartowane, a co drugi to jakiś dziennik prowadzi albo listy pisze. Skąd oni wszyscy tacy czytaci i pisaci? Mnie to wbił do głowy literki mój suweren, zanim mu córki nie zbałamucilem i mnie nie pogonił, ale taki Sylvain Czarne Zęby – gdzie go sztuki pisania nauczyli, jak on całe życie z cyrkiem jeździł i z klatek dzikich zwierząt łajno sprzątał? [...] Coby nie być gorszy, bo może Szpak Straggen [herszt hanzy – przyp. M.O.] ceni sobie towarzystwo takich literatów, to i ja zacznę dziennik spisywać... [15]

W przytoczonej notatce na pierwszy plan wysuwa się jej autotematyczność, co zwraca uwagę gracza na anachronizm, jakim jest powszechna znajomość pisma wśród bandytów, w świecie fantastyki stylizowanej na średniowieczne realia. Twórcy, pisząc o hanzie literatów, w żartobliwy sposób starają się uargumentować częste pojawianie się dzienników i notatek w lokacjach rozsianych po świecie gry.

Teksty literackie w obrębie gier nie są pozbawione walorów artystycznych, czego dobrym przykładem będzie zamieszczony w *The Elder Scrolls V: Skyrim* dramat pt. *Chutliwa argoniańska pokojówka*, stanowiący parodię literatury erotycznej. Parodystyczny charakter ujawnia

[12] O emersji jako efekcie wytrącenia gracza z iluzji bezpośredniego uczestnictwa w grze zob.: P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 4.

[13] *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Project RED 2015.

[14] Chwył taki został przez Piotra Kubińskiego nazwany dystansem ironicznym. Więcej na ten temat

zob. P. Kubiński, *Dystans ironiczny w grach Wiedźmin i Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, [w:] *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2015, s. 114–126.

[15] *Wiedźmin 3: Dziki Gon. Krew i wino*, CD Project Red 2016.

odwołanie się do konwencji gatunkowej, w tym wypadku schematu fabularnego polegającego na romansie służącej ze swoim pracodawcą, a głównym nośnikiem komizmu, oprócz licznych podtekstów, jest fakt, że tytułowa pokojówka należy do rasy humanoidalnych jaszczurów zamieszkujących Tamriel, jej chlebodawca zaś jest człowiekiem.

Literatura w grach to także miejsce występowania licznych nawiązań intertekstualnych. Jako przykład warto wspomnieć pojawiające się w *Wiedźminie 3* książki, takie jak chociażby *Co z tą Temerią...?*, która dla polskiego gracza stanowi czytelne nawiązanie do programu oraz publikacji Tomasa Lisa *Co z tą Polską?*, *Tristianna i Izydor czy Miecz na czarownicy* inspirowany rzeczywistym traktatem *Malleus Maleficarum*.

Teksty najczęściej występujące w grach to te przynależące do literatury użytkowej, a więc listy, dzienniki czy notatki. Nie oznacza to jednak, że podczas rozgrywki gracz nie natrafi na teksty epickie, liryczne lub dramatyczne, choć ostatnie dwa rodzaje są zdecydowanie rzadziej spotykane. Tradycyjny podział rodzajowy literatury nie wydaje się jednak najodpowiedniejszym kryterium klasyfikacji tekstów pojawiających się w grze. Należy mieć na uwadze, że dzieła literackie w grach nie są tworem autonomicznymi – są podporządkowane funkcjom ludycznym, służąc rozgrywce oraz wzbogacając świat gry o dodatkowe elementy. Literaturę w grach należałoby zatem podzielić w pierwszej kolejności z uwzględnieniem jej związku z rozgrywką, a dopiero następnie zastosować podział na gatunki i rodzaje jako nieobligatoryjne kryterium pomocnicze.

W związku z powyższym proponuję podzielić występujące w grach teksty literackie na:

- kompendia i bazy danych dostarczające graczowi informacji o świecie gry;
- teksty kluczowe dla głównej fabuły, których przeczytanie jest niezbędne do progresu w kampanii bądź jej pełnego zrozumienia;
- teksty przedstawiające historie związane z poszczególnymi aktywnościami pobocznymi;
- pozostałe teksty przynależące do świata przedstawionego, które nie są związane ani z fabułą główną, ani poboczną;
- dzienniki postaci grywalnych opisujące *post factum* przebieg wydarzeń – związanych z fabułą zarówno główną, jak i poboczną.

Powyższa klasyfikacja wymaga kilku słów objaśnienia. Głównym czynnikiem, decydującym o wyodrębnieniu wymienionych kategorii, był związek (bądź jego brak) przynależących do niej tekstów z osią fabularną gry. Temu kryterium nie podlegają jednak bazy danych, które ze względu na niediegetyczny charakter zdecydowałem się rozpatrywać osobno (mając na celu uniknięcie zmieszania ze sobą elementów należących do dwóch różnych porządków – diegetycznego i niediegetycznego). Drugą kategorią, do której wyszczególnienia posłużyłem się kryterium dodatkowym, są dzienniki postaci grywalnych. W tym wypadku na decyzję o ich wyodrębnieniu wpłynął fakt, że ich autorem

## Klasyfikacja

na poziomie diegetycznym jest awatar gracza i właśnie z tego powodu zasługują one na osobną klasyfikację i refleksję.

Przyjrzyjmy się pokrótce każdej w wymienionych kategorii.

### Bazy danych

Pierwszą grupę tekstów wymienionych w typologii stanowią umiejscowione wewnątrz gry quasi-encyklopedie, których nie należy jednak mylić z samouczkami, gdyż nie służą one objaśnianiu mechaniki gry, ale prezentują graczowi przydatne informacje na temat przedstawionej w grze rzeczywistości, np. miejsc, postaci czy zwierząt. Za przykład tej kategorii tekstów niech posłuży wpis o bobrze północnoamerykańskim z gry *Red Dead Redemption 2* studia Rockstar Games:

Bóbr północnoamerykański zamieszkuje tereny przy rzece Kamassa w Ranoke Ridge. Ten roślinożerca żywi się głównie korą drzew, miazgą, korzeniami, pąkami i roślinami wodnymi. Do polowania na to zwierzę najlepiej nadaje się lekki sztucer. Gruczoły zapachowe bobra, jego skórę i tłuszcz można wykorzystać do wytwarzania przedmiotów[16].

Jak widać, w przytoczonym wpisie dominuje funkcja informacyjna. Dzięki jego lekturze gracz dowie się, gdzie powinien szukać przedstawicieli tego gatunku, jakiej broni i przynęty użyć podczas polowania na to zwierzę oraz jakie korzyści przyniesie mu jego upolowanie. Dobór informacji jest w tym wypadku ściśle podporządkowany ich użyteczności pod kątem rozgrywki, co przekłada się na zwięzłą budowę hasła. Wynika to także poniekąd z przyjętej w grze konwencji realizmu – w światach fantastycznych bazy danych znacznie częściej prezentować będą informacje zgoła mniej użyteczne, jednak pełniące inne funkcje. W grze *God of War* we wpisie w bestiarium poświęconym draugrom czytamy:

Mama mówiła mi, że draugry to wojownicy, którzy polegli w bitwie, ale ich uparte dusze odmówiły opuszczenia pola walki. Po śmierci udało im się odpędzić przybyłe po nie walkirie i zmusić do powstania z martwych swe ciała... które następnie zmieniają się w coś potwornego[17].

Przytoczonym informacjom nie sposób przypisać wpływu na działania podejmowane przez gracza. Mają one na celu zaznajomić go jednak z realiami fikcyjnego świata, do którego wkroczył. Pomagają zrozumieć rządzące nim zasady, które zaowocowały powstaniem opisywanych potworów, co w konsekwencji ma pomóc w przełamaniu barier uniemożliwiających zaangażowanie się odbiorcy, czyli pierwszej fazy immersji[18].

Warto zauważyć, że gracz w aktywny sposób współuczestniczy w tworzeniu baz danych. W *Red Dead Redemption 2* wpisy o zwierzę-

[16] *Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games 2018.

[17] W tej konkretnej produkcji glosariusz jest elementem diegezy – dziennikiem prowadzonym przez syna sterowanej przez gracza postaci. *God of War*, SIE Santa Monica Studio 2018.

[18] B. Myrdzik, *Czy immersja jest nową poetyką odbioru?*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad Didacticam Litterarum Poloniarum et Linguae Polonae Pertinentia” 2018, nr 1(9), s. 34–44.

tach można przeczytać dopiero, gdy zbada się lub upoluje przedstawiciela danego gatunku. Natomiast w grze *God of War* wpisy w dzienniku o napotykanym typach wrogów automatycznie się aktualizują, co jest w formą nagrody za pokonanie ich określonej liczby. Rzeczone aktualizacje polegają na przedstawieniu graczowi dodatkowych informacji o zalecanych technikach walki w starciu z konkretnym przeciwnikiem.

Bazy danych w większości wypadków nie przynależą do świata diegetycznego, co wynika z faktu, że kierowane są bezpośrednio do gracza, który – w odróżnieniu od sterowanej przez siebie postaci – nie dysponuje najczęściej wiedzą na dany temat. Nadawcą tego typu tekstów jest często jedna z postaci ze świata gry. Dla przykładu dzieje się tak w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* studia CD Project Red, w której autorem glosariusza jest trubadur Jaskier, oraz w *Cyberpunku 2077* tego samego studia – tutaj autorem quasi-encyklopedycznych wpisów jest Johnny Silverhand.

Bazy danych, niczym interfejs, pozwalają graczowi zdobyć wiedzę, jaką dysponuje postać, w którą się wciela. W obu przypadkach bohater nie ma przy tym bezpośredniego kontaktu z tymi elementami gry (nie licząc celowo zaprojektowanych zabiegów emersyjnych<sup>[19]</sup>), gdyż nie są one przeważnie elementem diegezy. W powyższym ujęciu przypisanie bohaterom autorstwa wszelkiego typu kompendiów pozwala jeszcze bardziej zatrzeć ich inherentnie emersyjny charakter i podtrzymać w pewnym stopniu stan zaangażowania w rozgrywkę i zanurzenia w świecie w momencie chwilowego od niej oderwania.

Bazy danych wpływają więc na przebieg rozgrywki w trojaki sposób. Po pierwsze, dostarczając przydatnych informacji, umożliwiają podjęcie skuteczniejszych działań, co ułatwia graczowi osiągnięcie zamierzonego celu. Po drugie, mechanika ich współtworzenia oraz związana z nią chęć ich skompletowania pozwalają skłonić gracza do podjęcia konkretnych działań, których w innym wypadku by nie podjął, np. odszukania w świecie gry zwierząt, nienapotkanych do tej pory. Wreszcie po trzecie, korzystanie z baz danych może przyspieszyć wystąpienie u gracza stanu immersji.

### **Teksty związane z fabułą główną**

Ta kategoria obejmuje wszelkie teksty mające związek z przebiegiem fabuły głównej pojawiające się w grze. Dodatkowo w obrębie tej grupy możemy wyróżnić teksty obligatoryjne, których wirtualne otwarcie jest niezbędne w celu kontynuowania wątku fabularnego, oraz teksty opcjonalne, których odczytanie z punktu widzenia mechaniki gry nie jest konieczne (mogą to być np. wskazówki dotyczące alternatywnego sposobu wykonania zadania).

Przykładem takiego tekstu niech będzie spis klientów salonu tatuażowego zatytułowany *Księga sesji w Czerwonej Kamelii*, do którego

[19] Przykład takiego wykorzystania interfejsu przez postać z gry został opisany w: P. Kubiński, *Tożsamość*

*emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola*, „Homo Ludens” 2015, nr 2(8).

dotarcie jest pierwszym celem podczas wykonywania drugiej misji w grze *Dishonored: Death of the Outsider* (Arkane Studios 2017). Dopiero poznanie imion klientów salonu, należących do sekretnego kultu, umożliwia protagonistce kontynuowanie misji.

Jak zwracał uwagę cytowany we wstępie Mateusz Felczak, w celu przejścia do następnego etapu konieczne jest nie tyle przeczytanie rzezczonego tekstu, ale jego otworenie. Niemniej jednak niezapoznanie się z treścią spisu skutkować może sytuacją, w której gracz nie będzie wiedział, dlaczego powinien w danym momencie wykonać takie, a nie inne działanie.

W przywołanej grze przyjęto strategię wyróżniania kluczowych fabularnie informacji w tekstach pisanych błękitnym kolorem czcionki. Zabieg ten pozwala graczowi szybko wyekstrahować najważniejsze pod względem rozgrywki elementy tekstu spośród tych stanowiących jedynie jego niezbędną obudowę. Widać w tym chęć upewnienia się, że gracz zrozumie, czego dotyczy będzie jego następny cel, nawet kosztem zabiegu nieumotywowanego na poziomie diegetycznym.

Zasadny jest więc wniosek, że przyswojenie informacji przekazywanych graczowi za pośrednictwem tekstów pisanych należących do niniejszej kategorii traktowane jest przez twórców *Dishonored* jako czynnik kluczowy do utrzymania wrażenia immersji w dalszej fazie gry.

Występowanie tekstów mających związek z fabułą główną oraz ich rola w grze są silnie uzależnione od charakteru danej produkcji, toteż traktowanie tej kategorii jako jednorodnej całości nie wydaje się uprawnione. Biorąc to pod uwagę, należy zrezygnować z obarczonej ryzykiem zbytniego uogólnienia próby całościowego opisu tej kategorii, a zamiast tego analizować teksty związane z główną osią fabularną, uwzględniając charakter gry jako czynnik kluczowy dla badań prowadzonych w tym zakresie. Wnioski płynące z takich wyspecjalizowanych prac badawczych dotyczyć będą tylko tekstów występujących w grach o zbliżonym do siebie charakterze, nie zaś całej kategorii. Tylko w ten sposób możliwe jest osiągnięcie jej wiarygodnego obrazu.

Pewne kroki w postulowanym przeze mnie kierunku badań nad tą kategorią tekstów poczyniła Katarzyna Marak, pisząc o niezależnych grach grozy, które opierają się na retrospektywnym wglądzie w historię. Zauważyła ona, że w tym typie gier

do celów gracza należy odnalezienie i zebranie większości udostępnionych w grze materiałów, takich jak notatki, pamiętniki lub fragmenty listów, które stanowią swoiste elementy układanki fabularnej [...]; po zapoznaniu się z nimi, gracz powinien być w stanie odtworzyć przynajmniej najbardziej podstawowy zarys przedstawionej w grze historii[20].

Badaczka zwraca uwagę na znaczącą rolę tekstów literackich jako głównego nośnika fabuły w grach należących do omawianego przez nią gatunku. Temat ten wymaga jednak dalszego zgłębiania. Należałoby

[20] K. Marak, *Zjawisko indie horror games: teksty niezależne*, [w:] K. Marak, M. Markocki, *Aspekty*

*funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Toruń 2016, s. 78.



zastanowić się nad przyjętymi w tekstach strategiami prezentowania historii, zastosowanymi środkami językowymi i ich oddziaływaniem na klimat dzieła, a także jego immersyjność. Całościowy obraz omawianej kategorii tekstów może nam dać jedynie szereg tego typu ściśle ukierunkowanych analiz.

### **Teksty związane z fabułą poboczną**

Kolejną grupą tekstów są te związane z pobocznymi aktywnościami w świecie gry. Jako przykład tego typu tekstu niech posłuży list, na który natrafiamy w dodatku *Krew i Wino* do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Czytamy w nim:

Wiesz, że Cię lubię, bo w przeciwieństwie do reszty masz łeb na karku, ale ta sprawa z panterą... Poważnie, chłopie? Odchowaleś [...] panterę? Tak to wyglądać nie może. Słyszałem, że tak ci odbiło, że nawet nadałeś jej imię. Pantera Hobbes? Zwariowałeś do imentu? Teraz się skup, bo nie mam w zwyczaju powtarzać. Chłopak, co ci przyniósł ten list, ma ze sobą tłustą sakiewkę. To duża część łupu z ostatniej roboty. Sakiewka jest dla Ciebie, ale bierzesz tego wyrośniętego kocura gdzieś na bezludzie i podrzynasz mu gardło. Proste, nie?[21]

List ten znajduje się przy rozszarpanym ciele bandyty w niewielkim obozowisku, oznaczonym na mapie jako strzeżony skarb. Żeby móc go zdobyć, gracz musi najpierw pokonać przebywającą w tym miejscu, wspomnianą w liście panterę. Z perspektywy mechaniki gry znajomość treści umieszczonego w tej lokacji listu nie jest niezbędna do ukończenia aktywności pobocznej. List stanowi w tym wypadku formę dodatkowej nagrody dla gracza. Umożliwia mu bowiem poznanie historii stojącej za wydarzeniem, w którym właśnie uczestniczył, a co za tym idzie, wnosi do doświadczenia gracza dodatkowe sensory: m.in. potencjał narracyjny, który wyróżnia to konkretne wydarzenie na tle wielu generowanych losowych spotkań z dzikimi zwierzętami w grze. Pojawienie się listu uprawdopodobnia także i uzasadnia wystąpienie w grze aktywności, do której się odnosi. Gdyby go nie było, dociekliwy gracz nie otrzymałby odpowiedzi na pytanie, dlaczego w tym miejscu znajduje się obozowisko i jak doszło do śmierci bandyty.

Oprócz zobrazowanej i omówionej wyżej funkcji narracyjnej teksty odnoszące się do pobocznych aktywności w grze mogą mieć także bezpośredni wpływ na ich przebieg lub na samo ich wystąpienie. Zapoznanie się z treścią konkretnych książek, listów czy notatek może aktywować nową misję, odblokować alternatywną linię jej ukończenia bądź dodatkową opcję dialogową, która w innym wypadku byłaby niedostępna.

Teksty z tej kategorii mogą więc w zależności od przyjętych w grze rozwiązań zarówno mieć bezpośredni, związany z mechaniką gry wpływ na indywidualny przebieg rozgrywki, jak i ograniczać się jedynie do wpływu pośredniego, zobrazowanego na przykładzie omówionego w tej części artykułu listu.

[21] *Wiedźmin 3: Dziki Gon. Krew i Wino*.

### Teksty niezwiązane z fabułą

Choć ta grupa tekstów nie jest bezpośrednio związana z przebiegiem gry, nie oznacza to, że ich lektura jest z punktu widzenia gracza bezcelowa. Wręcz przeciwnie, do tej kategorii przynależą często teksty, których przeczytanie przynosi wymierne korzyści, polegające choćby na wzroście współczynnika umiejętności, będącej motywem tekstu. Z takim przypadkiem mamy do czynienia choćby w *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Z kolei w *Wiedźminie 3* przeczytanie określonych książek umożliwia graczowi odblokowanie wpisów w bestiarium o występujących w grze potworach jeszcze przed ich napotkaniem.

Oprócz tego teksty z tej kategorii uczestniczą w budowaniu tzw. *lore* świata gry, czyli sumy wiedzy o danym uniwersum. Ich lektura może więc, podobnie jak w przypadku baz danych, przyspieszyć wystąpienie u gracza stanu immersji, umożliwiając mu poznanie realiów wirtualnego świata. Przykładem takiego wprowadzania gracza w świat gry dzięki informacjom zawartym w cytatach literackich może być tekst *W cieniu megabloków z Cyberpunka 2077*, w którym czytamy:

Można powiedzieć, że żyjemy w czasach stabilizacji. Dawno temu skończyła się IV Wojna Korporacyjna, całkiem niedawno skończyła się Wojna Unifikacyjna, Night City jest wolnym miastem [...]. Ale rozejrzyj się. Ze światem wcale nie jest dobrze. Zmiany klimatyczne są już nieodwracalne i nieprzewidywalne. [...] Coraz trudniej o źródła czystej wody, o żywność na ziemi. [...] Dodajmy do tego problemu coraz poważniejsze rozwarstwienie społeczne, rekordowo wysokie wskaźniki przestępczości [...] i niepokoje związane z migracjami w praktycznie każdej części świata...[22]

Tekst ten skupia się na opisie realiów dystopijnego, futurystycznego świata, które nie mają jednak bezpośredniego przełożenia na przebieg fabuły. Poruszone w tym tekście zagadnienia stanowią jedynie dalekie tło wydarzeń zaprezentowanych w grze. Tło to najsilniej zarysowuje się w warstwie wizualnej (np. rozległych slumsach na peryferiach miasta czy położonych poza jego obrębem farmach syntetycznej żywności). Znajomość tych realiów może więc mieć wpływ co najwyżej na stosunek gracza do przyjętych w grze rozwiązań wizualnych oraz stanowić pole odniesienia w ocenie postaw bohaterów względem świata.

Wśród wyróżnionych przeze mnie kategorii ta jest najbardziej złożona i zróżnicowana, gdyż w najmniejszym stopniu podporządkowana jest rozgrywce. W związku z powyższym to właśnie teksty z tej grupy najczęściej będą efektem nieskrępowanych, artystycznych aspiracji twórców, owocujących niekiedy dłuższymi opowieściami fabularnymi, czego przykładem może być pochodząca z *The Elder Scrolls V: Skyrim* tetralogia tekstów o królu Eslafie Erolu. Zróżnicowanie omawianego tu typu tekstów nie pozwala jednak wysnuć dalej idących wniosków

[22] *Cyberpunk 2077*, CD Project Red 2020.

na ich temat, gdyż siłą rzeczy uwagi byłyby obarczone ryzykiem błędu zbytniego uogólnienia. Z pewnością ta grupa tekstów literackich w grach zasługuje na osobne studium, w którym użyteczna mogłaby się okazać koncepcja światoopowieści<sup>[23]</sup>.

### Dzienniki postaci grywalnych

Nie ulega wątpliwości, że w fabularnych grach komputerowych, w których gracz ma niewielki bądź zerowy wpływ na przebieg wydarzeń, pomiędzy nim a kierowaną przez niego postacią zaistnieć może dystans, utrudniający utożsamienie się z bohaterem i negatywnie wpływający na uzyskanie stanu immersji. Wspomniany we wstępie model odbioru gier oparty na jej absolutyzacji implikuje podjęcie kroków w kierunku zmniejszenia takiego dystansu. Jednym z działań służących temu celowi może być wyposażenie bohatera gry w dziennik, w którym opisywać on będzie *post factum* przebieg zaprezentowanych w grze wydarzeń. Zabieg taki jest w istocie opowiedzeniem tej samej historii (z nieco odmienną perspektywą) za pomocą dwóch różnych mediów – literackiego oraz audiowizualnego. Można więc mówić o wystąpieniu paralelnej narracji transmedialnej w obrębie jednego dzieła, co samo w sobie zasługuje na osobną refleksję.

Dziennik prowadzony przez bohatera gry potraktować można jako środek komunikacji pomiędzy nim a graczem. Za jego pośrednictwem gracz otrzymuje bowiem subiektywną wersję wydarzeń, które obserwował na ekranie. Wersja ta jest wzbogacona o refleksje oraz opis ładunku emocjonalnego, co pozwala graczowi niejako wnikać w głąb umysłu kierowanej przez siebie postaci i tym samym zrozumieć podejmowane przez nią działania czy zachowanie względem innych bohaterów. Oprócz tego w dziennikach często opisana zostaje determinująca fabułę gry przedakcja, której poznanie także może odgrywać znaczącą rolę w zrozumieniu postępowania bohatera.

Na samym początku gry *Life is Strange* tuż po pierwszej, będącej oniryczną wizją, scenie postać kierowana przez gracza budzi się w szkolnej sali w samym środku lekcji fotografii. Protagonistka – Max Caulfield – nie jest *tabula rasa*: ma swoją historię, z góry ustaloną osobowość i zróżnicowane relacje ze znajomymi oraz nauczycielami. Już w pierwszych minutach gry, po wejściu w interakcję z leżącym na ławce dziennikiem, gra zachęca do jego otwarcia słowami bohaterki: „Nie zajmowałam się moim dziennikiem tak, jak powinnam”<sup>[24]</sup>. Z wpisu w dzienniku poświęconym samej protagonistce, czytamy:

Nazywam się Max Caulfield i odkąd tylko pamiętam, wiedziałam, że chcę zajmować się fotografią. Zawsze patrzyłam na rzeczywistość przez swój własny obiektyw. Może jest to mój sposób na bycie częścią tego świata,

[23] Na temat wspomnianej koncepcji zob. P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43).

[24] *Life is Strange*, Dontnod Entertainment 2015, tłum. M.O., tekst oryginalny: „I haven't keep up with my journal as much as I should”.

ale z bezpiecznej dla mnie odległości. [...] Teraz wróciłam z powrotem do mojego rodzinnego miasta, żeby uczyć się fotografii na Blackwell Academy [...]. Wcześniej zostawiłam tu Chloe, swoją „najlepszą przyjaciółkę na zawsze” (albo przynajmniej do momentu, w którym odeszłam, nie odezwawszy się do niej ani razu przez pięć lat) i strasznie mi dziwnie być znów w tym miejscu, ale bez niej[25].

Ten treściwy wpis dostarcza graczowi informacji o przeszłości bohaterki (wyjeździe i powrocie do miasta), towarzyszącej jej życiowej ambicji zostania fotografką, cechach charakteru (społeczna nieśmiałość i zagubienie) czy relacji, jaka łączy ją z przyjaciółką z dawnych lat (okaże się ona jedną z najważniejszych postaci w grze, a ponowne budowanie wzajemnej więzi będzie istotnym motywem fabularnym). Wskazane elementy pozwalają na szybkie skrócenie dystansu pomiędzy graczem a kierowaną przez niego postacią oraz odnalezienie się w sytuacji, w której bohaterka się znajduje.

Podobnie jak w przypadku baz danych dzienniki postaci także są współtworzone przez działania gracza. Napotykanium kolejnych bohaterów towarzyszą poświęcone im wpisy pojawiające się w dzienniku Max, a podczas ostatniego rozdziału gry, kiedy to dziennik ulega zniszczeniu, dostęp do wpisów zostaje zablokowany. Po otwarciu dziennika gracz widzi tylko nadpalone kartki.

## Podsumowanie

Niniejszy szkic z pewnością nie wyczerpuje tematu roli tekstów literackich w grach wideo, a wnioski z niego płynące mają charakter ogólny. Należy mieć na uwadze, że w zależności od gatunku gry oraz decyzji odpowiedzialnego za nią studia nie każda z wyróżnionych w artykule grup tekstów musi znaleźć w grze swoją reprezentację, a niekiedy przypisanie tekstu do konkretnej kategorii może nie być proste ze względu na jego wieloaspektowość.

Z powodu swojego intermedialnego charakteru literatura w grach wideo stanowi mało przystępny przedmiot badań. Niemniej jednak jako obszar wspólny, choć peryferyjny, zainteresowań zarówno groznawstwa, jak i literaturoznawstwa zasługuje na znacznie głębszą refleksję ze strony przedstawicieli obu wspomnianych dyscyplin. Dla pierwszej grupy badaczy przydatna powinna być przede wszystkim prezentowana w artykule klasyfikacja tekstów literackich w grach, która umożliwi prowadzenie przyszłych badań w tym zakresie z uwzględnieniem charakterystycznych dla danych kategorii relacji tekstu ze światem przedstawionym gry.

[25] Ibidem, tekst oryginalny: „My name is Max Caulfield and ever since I was a little kid I knew I want to be a photographer. I’ve always seen the world through my own lens finder. Maybe it’s a way for me to be part of the world, but at a safe distance. [...] And now I’ve come all the way back to my childhood home to study

photography at Blackwell Academy [...]. I originally left behind Chloe, my «best friend forever» (at least until I left without talking to her once in five years) and it feels so weird to be back here without seeing her yet”.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby badaniom groznawców towarzyszyły prace wykorzystujące metody i narzędzia wypracowane przez naukę o literaturze, traktujące występujące w grach teksty, jeśli nawet nie jako pełnoprawny przedmiot badań, to chociaż jako jeden z tzw. obszarów trzecich literatury[26]. Teksty te są bowiem, jak starałem się wykazać, pełnowartościowym środkiem ekspresji twórczej, posiadającym niekiedy widoczne walory artystyczne oraz konstrukcyjne jako nośniki narracji.

Połączenie obserwacji czynionych w obszarach obu wspomnianych dyscyplin otwiera nową, wspólną dla ich reprezentantów płaszczyznę dyskursu. W przyszłości takie dwutorowe badania zaowocować mogą wzmocnieniem wzajemnego związku literaturoznawstwa i groznawstwa, a w konsekwencji także otwarciem przed każdym z obszarów nowych perspektyw rozwoju, na co osobiście liczę jako osoba związana z każdą z tych dyscyplin.

- Culler J., *Co to jest literatura i czy to pytanie ma jakiegokolwiek znaczenie?*, [w:] J. Culler, *Teoria literatury*, przeł. Maria Bassaj, Warszawa 1998, s. 29–55
- Felczak M., *Komunikaty tekstowe i pismo w grach video*, [w:] *Zwrot cyfrowy w humanistyce Internet, Nowe media, Kultura 2.0*, red. A. Radomski, R. Bomba, Lublin 2013, s. 223–229
- Genette G., *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. Aleksander Milecki, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*. t. 4, cz. 2, oprac. Henryk Markiewicz, Kraków 1996, s. 317–366
- Głowiński M., *Poetyka wobec tekstów nieliterackich*, [w:] M. Głowiński, *Poetyka i okolice*, Warszawa 1999, s. 82
- Kubiński P., *Dystans ironiczny w grach Wiedźmin i Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, [w:] *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2015, s. 114–126
- Kubiński P., *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 4, s. 161–176, <https://doi.org/10.12775/NM.2014.007>
- Kubiński P., *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Kubiński P., *Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola*, „Homo Ludens” 2015, nr 2(8), s. 80–88
- Maciejewski J., „Obszary trzeciej” literatury, „Teksty” 1975, nr 4, s. 89–107
- Marak K., *Zjawisko indie horror games: teksty niezależne*, [w:] K. Marak, M. Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Toruń 2016, s. 75–94
- Myrdzik B., *Czy immersja jest nową poetyką odbioru?*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad Didacticam Litterarum Polonarum et Linguae Polonae Pertinentia” 2018, nr 1(9), s. 34–44

## BIBLIOGRAFIA

[26] Są to, cytując za Januszem Maciejewskim, „zjawiska nie będące do niedawna przedmiotem zainteresowań badaczy literatury – i to za równo literatury

sensu stricto, jak i folkloru”. O obszarach trzecich literatury zob. J. Maciejewski, „Obszary trzeciej” literatury, „Teksty” 1975, nr 4.

- Przybyszewska A., *Ku literaturze grywalnej (Kilka uwag wstępnych)*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2014, nr 2(20), s. 127–147. <https://doi.org/10.4467/20843860PK.13.013.2862>
- Wójcicka M., *Tytuł a stylowo-gatunkowe zróżnicowanie tekstu*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska” 2006, t. 24, s. 113–146

LUDOGRAFIA

- Cyberpunk 2077* (CD Project RED, 2020)
- Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018)
- Deus Ex: Rozłam ludzkości* (Eidos Montréal, 2016)
- Dishonored: Death of the Outsider* (Arkane Studios, 2017)
- God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018)
- Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015)
- Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)
- The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011)
- Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Project RED, 2015)
- Wiedźmin 3: Dziki Gon. Krew i Wino* (CD Project Red, 2016)