

Dysonans ludonarracyjny w światocentrycznych grach wideo*

ABSTRACT. Mróz Michał, *Dysonans ludonarracyjny w światocentrycznych grach wideo* [Ludonarrative Dissonance in World-Centric Video Games]. "Images" vol. XXXIX, no. 48. Poznań 2025. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 159–174. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2025.39.48.9>.

The author explores the issue of "ludonarrative dissonance," a term developed by the game designer C. Hocking in his critique of the game *BioShock*. The author explains Hocking's arguments and then expands on the term, disagreeing with Hocking. In the case of *BioShock*, the author interprets the dissonance not as a design flaw but as a deliberate narrative strategy that momentarily distances the player from the game's fiction to emphasize its metanarrative dimension. The author argues that ludonarrative dissonance is itself part of videogame poetics, thus echoing the works of F. Seraphine and P. Grabarczyk & B.W. Kampmann. The author then examines how ludonarrative dissonance may appear in vast, nonlinear open-world cRPGs. An analysis of examples from *The Elder Scrolls: Skyrim*, *Fallout 3*, and *Fallout 4* reveals various instances of unintended dissonance. Finally, the author compares these games to *Fallout: New Vegas*, presenting it as an example of harmonizing the narrative – the main motifs and story – with the narrativity of gameplay, including rules, mechanics, and vast player agency.

KEYWORDS: ludonarrative dissonance, poetics, harmony, disharmony, narration, narrativity, gameplay, game rules, violence

Gry fabularne korzystają z wielu środków narracyjnego wyrazu. Tom Bissell, scenarzysta gier wideo zauważa, że ich narracja prowadzona jest na dwa sposoby. Pierwszym jest narracja ówczasie zaprojektowana, przekazywana za sprawą scen przerywnikowych. Druga odnosi się do ludonarracyjności, która spoczywa na działaniach gracza[1]. Ludonarracyjność to lingwistyczne zestawienie ludologii i narratologii; odnosi się do narracji w kontekście elementów ludycznych. Bissell zauważa, że pisanie scenariuszy gier cyfrowych jest szczególnie trudne przez konieczność współgrania pomiędzy narracją wytwarzaną za pośrednictwem elementów kinematograficznych, motywów gry a faktycznym gameplayem – szczególnie gdy decyzje podjęte podczas fragmentów ludycznych nie znajdują swojego przełożenia na elementy, w których gracz pozbawiony jest kontroli nad awatarem, tj. zazwyczaj we wcześniej zaprojektowanych scenach przerywnikowych[2]. Opisywane przez Bissella techniki narracyjne można rozszerzyć do obecnych

* Niniejszy artykuł jest rewizją fragmentu mojej nieopublikowanej pracy magisterskiej pt. *Przemoc w grach wideo a narracja. O relacji między przemocą a narracyjnością* (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, 2023). Tekst został zsyntezowany i przeredagowany, aby zwięźle zaprezentować prob-

lematykę związaną ze zjawiskami skupionymi wokół dysonansu pomiędzy elementami gameplayowymi a narracją gier.

[1] Tom Bissell, *Extra Lives. Why Video Games Matter*, Pantheon Books, New York 2010, s. 37.

[2] Ibidem, s. 37–38.

w grze dialogów, wszelkiego rodzaju tekstów wewnątrz świata gry i komentarzy postaci niezależnych. Trudność w spójnym połączeniu tych dwóch porządków stała się częstym tematem krytyki growej, w szczególności po premierze gry *BioShock* (2k Games, 2007). Popularny stał się tekst Clinta Hockinga *Ludonarrative Dissonance in BioShock. The Problem of What the Game Is About*[3]. Hocking w krytyce gry tak argumentuje swoje stanowisko:

BioShock wydaje się cierpieć na silny dysonans między tym, czym jest jako gra, a tym, czym jest jako historia. Konfrontując ze sobą elementy narracyjne i ludyczne, gra zdaje się jawnie kpić z gracza za to, że w ogóle wierzył w fikcję gry. Wykorzystanie narracyjnej struktury gry w stosunku do jej ludycznej struktury prawie całkowicie niszczy zdolność gracza do odczuwania więzi z którąkolwiek z nich, zmuszając go albo do porzucenia gry w proteście (co prawie zrobiłem), albo po prostu do zaakceptowania faktu, że gra nie może sprawiać przyjemności jako jedno i drugie, gra i historia[4].

Według Hockinga *BioShock* przedstawia relacje pomiędzy wolnością i władzą, będące eksploracją i krytyką filozofii obiektywistycznej reprezentowanej przez Ayn Rand, uwidaczniając destruktywne efekty obiektywizmu wprowadzonego w życie. Hocking twierdzi, że gra oferuje dwa porządki strukturalne, nazywa je za pomocą metafory poznawczej „kontraktami”. Jednym z nich jest struktura ludyczna, mechanika gry i umożliwione za pośrednictwem gameplaya akcje i wybory. Uważa, że zasady gry pokrywają się z założeniami Randowskiej filozofii obiektywizmu, w której reguły gameplaya promują dbanie tylko i wyłącznie o własny interes. Hocking jest zdania, że twórcy powiązali ten porządek ze strukturą narracyjną, pozwalając użytkownikowi zdecydować o losie tzw. Małych Sióstr – czasem pojawiających się postaci NPC (ang. *non-player character*). Gracz ma do wyboru albo oszczędzić Małe Siostry, albo posłużyć się nimi do zdobycia większej potęgi. Hocking opisuje, jak mechanika gry pozwoliła mu wczuć się w filozofię obiektywizmu i nie tylko zdystansować się do losu Sióstr, ale też uznać wykorzystanie ich jako ten „dobry” wybór. Drugą strukturą jest „kontrakt” narracyjny, w którym determinowana narracja prowadzi gracza do pomocy Atlasowi, postaci reprezentującej opozycyjne stanowisko do obiektywistycznej perspektywy Andrew Ryana, który niejako uosabia omawianą filozofię. Hocking argumentuje, że ze strukturą narracyjną gry wiążą się trzy problemy. Po pierwsze, staje ona w opozycji do filozofii obiektywizmu, podczas gdy mechanika gry promuje zachowania z obiektywizmem zgodne. Po drugie, skoro mechanika promuje zachowania zgodne z obiektywizmem, to gracz (w tym przypadku Hocking mówi o swoich osobistych doświadczeniach) będzie w zgodzie z jej założeniami, a więc również z interesem Ryana, choć gra uniemożliwia przyłączenie się do niego, a ponadto

[3] Clint Hocking, *Ludonarrative Dissonance in BioShock. The Problem of What the Game Is About*, „Click Nothing” 2007, <https://clicknothing.typepad.com/>

[click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) (dostęp: 29.06.2023).

[4] Ibidem (jeśli nie zaznaczono inaczej, tłum. – M.M.)

wymusza współpracę z Atlasem. Po trzecie, design gry nakłada ograniczenia na gracza: w celu progresji musi pomagać Atlasowi, narracja nie przewiduje alternatywnego wyboru[5]. We fragmentach ludycznych gracz może zarówno przyjąć podejście obiektywistyczne i wykorzystać Siostry, jak i odrzucić własną korzyść i uratować je. Wybór drugiej opcji jest zgodny z narracją, gracz odrzuca obiektywizm i pomaga Atlasowi pokonać Ryana; jednak wybór opcji pierwszej nie przewiduje alternatywy, która byłaby obecna w fabule gry. Powoduje to opisywany dysonans ludonarracyjny, kiedy narracja gry nie odzwierciedla ścieżki promowanej przez gameplay i zmusza gracza do podążenia liniowym postępowaniem narracyjnym. To, co jednak szczególnie wpłynęło na negatywną ocenę dysonansu przez autora, to zwrot fabularny, gdy wyjaśnione zostaje, że postać gracza podążała za poleceniami Atlasa za sprawą hipnotycznych rozkazów. A więc przymierze z Atlasem zostało poniekąd wymuszone również na bohaterze. Hocking konkluduje, że jest to pewien rodzaj „kpiny” z gracza za zawieszenie niewiary i zaakceptowanie ograniczeń narracji gry, gdyż omawiany zwrot tematyzuje obecność owych ograniczeń, będąc pozbawionym wydrźwięku komediowego lub elementu meta[6].

Debata odnośnie do *BioShocka* poskutkowała pojawieniem się wielu ciekawych podejść do jego struktury narracyjnej. Michael Treanor i Michael Mateas w swoim tekście odnoszącym się do designu gier wideo z perspektywy proceduralnej również krytykują *BioShock* za uniemożliwienie wybrzmienia motywów gry – krytyki filozofii obiektywizmu, przez ograniczenie mechanik do skonwencjonalizowanych systemów gatunku FPS (ang. *first-person shooter*)[7]. Argument ten wykorzystany jest przez Garetha Schotta, który zwraca uwagę na nieodpasowanie moralnych decyzji o pozornie wielkiej wadze do reguł gry, podczas gdy częstą tendencją graczy jest działanie w określonym systemie reguł tak, aby otrzymać najbardziej optymalny rezultat[8]. Mając to na uwadze, warto jednak przyjrzeć się zanegowanemu przez Hockinga „metaelementowi” narracji *BioShocka*. Trzeba zauważyć, że jeśli gracz od początku nastawiony jest negatywnie do filozofii obiektywizmu, wtedy jego niechęć może być uwidoczniiona performatywnie poprzez oszczędzanie Siostrzyczek. Choć jest to postawa odwrotna do postawy Hockinga, jest ona jak najbardziej prawdopodobna. Jeżeli opowiemy się po stronie Ryana, gra faktycznie nie przewiduje możliwości przełożenia tego na jakiegokolwiek działania. Jednak fakt, że opiera się to na utartym fabularnym wyjaśnieniu, a nie na podstawach ludycznych, niekoniecznie musi być postrzegany negatywnie. Nie zamierzam negować, że Hocking rzeczywiście doświadczył dysonansu, jednak uważam, że warto spojrzeć na zjawisko z szerszej perspektywy. Zamiast

[5] Ibidem.

[6] Ibidem.

[7] Michael Treanor, Michael Mateas, *An Account of Proceduralist Meaning*, Proceedings of DiGRA 2011 Conference „Think Design Play”, [s. 7], <https://mtreanor.com/publications/treanor-proceduralistMeaning-digra2013.pdf>.

[8] Gareth Schott, *Violent Games. Rules, Realism and Effect*, Bloomsbury Publishing, New York–London–Oxford–New Delhi–Sydney 2016, s. 221–222.

ograniczać dysonans ludonarracyjny do pejoratywnego określenia na niedopracowany element designu gry, należy uznać to zjawisko za cechę narracyjności gier, która może być zarówno negatywnym efektem narracyjnego doznania odbiorczego, jak i elementem samej narracyjności gier wideo, składającej się na satysfakcjonującą narrację.

Warto zauważyć, że niemożność przyłączenia się do Ryana i konieczność pomocy Atlasowi jednoznacznie jest stematyzowana w narracji gry. To, co Hocking nazywa „kpiną” z odbiorcy i wypunktowaniem najsłabszego elementu narracji gier cyfrowych, można uznać za jeden z tematów, które są zawarte w narracji. Fabularne wyjaśnienie, że bohater gry był zmuszany do wykonywania bezrefleksyjnie konkretnych zadań niejako odzwierciedla to, jak gracz podąża za kolejnymi zadaniami danymi przez systemy gry, bezrefleksyjnie uczestnicząc w systemie reguł podlegającym konwencjom. Na ten aspekt zwraca również uwagę Frédéric Seraphine:

Gra stara się zwrócić naszą uwagę na liniową rozgrywkę, do której zmusza nas większość FPS-ów. Atlas daje wytyczne, zwracając się do gracza z bardzo uprzejmym „Czy byłbyś tak miły... [9]”, ale kiedy gra ujawnia, że gracz był manipulowany przez Atlasa, wtedy eksponuje konwencje linearnej rozgrywki. Debaty, które wywołała, pokazują nam, że ta gra rzeczywiście miała wpływ na sposób, w jaki myślimy o grach^[10].

Seraphine interpretuje zaistnienie dysonansu ludonarracyjnego jako zamierzony efekt, element poetyki gry. Dysonans powoduje efekt emersji^[11] – przeciwieństwa immersji, a więc wynurzenia się z fikcji gry – który nie musi być odbierany jako negatywne doświadczenie, a raczej przewidziany moment spojrzenia na grę z szerszej perspektywy^[12]. Zjawisko dysonansu ludonarracyjnego może być uznane za część poetyki gier i specyficzną formę narracyjności. Wbrew przedstawionej wyżej krytyce *BioShock* może być również odebrany w kategorii spójności narracyjnej, która wchodzi w sferę metanarracji o doświadczeniu aktu grania czy też poetyki medium gier cyfrowych lub dekonstrukcji konwencji gier linearnych. Rozważania można również poszerzyć o dokładniejszą analizę z zakresu retoryki proceduralnej^[13]. Mechanizmy *BioShocka* uczą podążania za własnym interesem, w zgodzie z tematyzowaną filozofią obiektywizmu, równocześnie jednak zostaje

[9] Jest to zwrot, którym Atlas posługiwał się do manipulacji zahipnotyzowanego bohatera. W dość ironiczny sposób może odnosić się do poleceń dawanych przez systemy gry jako cele misji, co jest częstą konwencją shooterów, cRPG oraz obecne jest również w *BioShock*.

[10] Frédéric Seraphine, *Ludonarrative Dissonance. Is Storytelling About Reaching Harmony?*, Thesis, The University of Tokyo 2016, s. 8.

[11] O emersyjności gier wideo szerzej pisał Piotr Kubiński w: *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.

[12] Frédéric Seraphine, op. cit., s. 2–6.

[13] Ian Bogost postuluje, że gry jako medium mają zdolność opisywania procesów innymi procesami, co jest wykorzystywane jako forma retoryki – akt perswazji bazujący na interakcji i procesach opartych na zasadach; nazywa to retoryką proceduralną. Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge, MA–London 2007, s. 9.

to przełamane przez zwrot fabularny, gdy okazuje się, że bohater nie posiadał własnej woli, co powoduje dysonans ludonarracyjny. Twórcy gry starają się wynurzyć użytkownika z fikcji gry, aby sam zadał sobie pytanie o swoją wolną wolę w kontekście uczestniczenia w grze opartej na rygorystycznych zasadach. W efekcie przez interakcje z systemami oraz przez kontrapunkt narracyjny narracja *BioShock* stymuluje pytanie o to, jak gracze dopasowują swoje działania do systemów reguł w skonwencjonalizowanych gatunkowo grach wideo. Warto więc zauważyć, że metanarracyjny wydźwięk gry (a więc element jej narracji) jest możliwy do uzyskania właśnie przez kreowaną przez twórców grę rozbieżność między założeniami narracyjnymi liniowej fabuły a narracyjnymi efektami gameplaya. To zjawisko nie jest unikalne dla *BioShock*. Podobny do Seraphine'a pogląd na dysonans ludonarracyjny jako inherentny element poetyki gier cyfrowych przedstawiają Paweł Grabarczyk i Bo Kampmann Walther, analizujący gry takie jak *The Stanley Parable* (D. Wreden, W. Pugh, 2013), argumentując, że dysonans pomiędzy narracją a symulacją może być elementem generującym znaczenia, a nie jedynie błędem w projekcie gry[14]. W szerszej perspektywie można stwierdzić, że sam aspekt interaktywności gier potencjalnie zawsze będzie generował dysonanse. Sprawczość użytkownika ma potencjał narratotwórczy, który w różnym stopniu będzie dopasowany do narracyjnych założeń twórców gier.

Należy zaznaczyć, że tekst Hockinga nie jest źródłem naukowym, ale wpisem na blogu. Pojęcie „dysonans ludonarracyjny” zostało wytworzone do przedstawienia dysonansu, który odczuł autor, jednak warto mieć na uwadze, że argumentacja autora nie jest oparta na świadomości narratologicznej. Sam termin generuje znaczące problemy. Dzieli on bowiem doświadczenie gry na ludyczne i narracyjne, co prezentuje nieaktualny pogląd na poetykę gier, ignorujący dokonania badaczy narratologii i groznawstwa, cofając niejako myśl naukową do niesławnego konfliktu ludologiczno-narratologicznego. Przywołany na wstępie Tom Bissell sam nazywa dwie strategie projektowania doświadczenia narracyjnego gier jako narrację ówczesnie zaprojektowaną i ludonarracyjność. Ta zależność terminologiczna jest kluczowa dla opisanego omawianego dysonansu, wszak trudno mówić o rozbieżności elementów ludycznych i narracji, kiedy odgórnie zakładamy, że reprezentują one dwa osobne porządki. Nie przez przypadek opisuję gameplay jako narracyjny. W istocie terminu „dysonans ludonarracyjny” chodzi o rozbieżność pomiędzy narracją wytwarzaną za sprawą wszelakich rozwiązań fabularnych a narracją wynikającą z gameplaya.

Jest to istotne z punktu widzenia narratologii transmedialnej, która zakłada perspektywę skoncentrowaną na odbiorcy – narracja będzie rekonstrukcją zdarzeń w umyśle odbiorcy w odpowiedzi na teks-

[14] Paweł Grabarczyk, Bo Kampmann Walther, *A Game of Twisted Shouting Ludo-Narrative Disso-*

nance Revisited, „Eludamos” 2022, nr 13(1), s. 7–27.
<https://doi.org/10.7557/23.6506>

ty[15]. Operacje mentalne odbiorcy na tekście Ryan nazywa „skryptami narracyjnymi”[16]. Skomplikowane narracje możemy nazwać światoopowieściami, które odnoszą się do świata przywołanego przez teksty narracyjne. To globalna kognitywna reprezentacja wydarzeń i zależności, która może być rekonstruowana mentalnie na wskroś różnych tekstów (i różnych mediów)[17]. Jest to szczególnie istotne w przypadku serii gier wideo, których narracje osadzone są w większym świecie składającym się na światoopowieść. Światoopowieść będzie aktualizowana wraz z rozgrywaniem kolejnych części serii gier. Co ważne, w obrębie pojedynczego tytułu na światoopowieść konstruuja wszystkie narracyjne elementy gry, tj. pokonanie szajki bandytów podczas gameplaya jest równie istotny elementem, jak nieinteraktywna scena przerywnikowa. Z tej perspektywy staje się szczególnie jasne, że doświadczenia gracza wynikające z gameplaya mają charakter narracyjny. Co więcej, ze względu na nieliniowy i interaktywny charakter wielu gier cyfrowych światoopowieści graczy będą zasadniczo różniły się od siebie[18]. Dysonans ludonarracyjny z perspektywy odbiorczej jest emersyjnym punktem rozbieżności pomiędzy elementami całości tekstu narracyjnego. Dlatego doświadczenie dysonansu jest kwestią subiektywną, choć może on pojawić się zarówno za sprawą intencji twórczych, jak i przypadkowo, za sprawą potencjalnie sprzecznych elementów wynikających z narracyjności gier. Jest to szczególnie istotne w przypadku gier o rozbudowanych światoopowieściach, w szczególności grach cRPG (ang. *computer Role-Playing Games*), w których narracyjnie równie istotne może być zadanie fabularne zaprojektowane z pewnymi linearnymi restrykcjami, jak i losowe wydarzenie specyficzne dla konkretnego użytkownika, w obrębie np. eksploracji świata gry. Przykładowym wydarzeniem może być napotkanie trudnego przeciwnika, co potencjalnie jest w stanie zmienić całą trajektorię kolejnych przygód użytkownika. W grach tego typu istotne są doświadczenia gracza, gdy szczególną wagę ma przenikanie się elementów gameplaya (cechujących się narracyjnością), wraz z uprzednio zdefiniowanymi elementami fabularnymi włączonymi w strukturę gry.

Gry cRPG z otwartym światem, charakteryzują się rozbudowanymi światoopowieściami. Ich ważną cechą jest swoboda w kreacji po-

[15] Zob. m.in.: David Herman, *Toward a Transmedial Narratology*, [w:] *Narrative across Media*, red. Marie-Laure Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2004; Marie-Laure Ryan, *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds across Media*, red. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2014; Katarzyna Kaczmarczyk, *O podstawowych założeniach narratologii transmedialnej i o jej miejscu wśród narratologii klasycznych i postklasycznych* [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. eadem, Universitas, Kraków 2017.

[16] Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2006, s. 11–12.

[17] Eadem, *Story/Worlds/Media...*, s. 33. Tłumaczenie terminu *storyworld*: Piotr Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36.

[18] Więcej na temat światoopowieści w grach cyfrowych zob. Michał Mróz, *Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako narzędzie do kreowania światoopowieści*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2023, nr 35(44) s. 227–246.

stacji gracza i dowolność w podejmowaniu działań w światocentrycznej konstrukcji gry. Charakteryzują się wielkimi światami otwartymi do swobodnej eksploracji. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Games Studios, 2011) to jedno z najbardziej rozpoznawalnych RPG akcji w settingu fantasy, osadzone w uniwersum *The Elder Scrolls*. Gra umożliwia szeroką interakcję ze światem: od zdobywania tytułów tana, przez udział w gildiach, zakup i personalizację nieruchomości, po budowanie własnego domu w DLC *Hearthfire*. Jednakże kluczową funkcję w rozgrywce pełnią systemy walki. Pomimo dowolności w kreacji postaci gracze są zmuszeni kształtować bohaterów jako wojowników[19], by sprostać głównemu typowi rozgrywki. Rozwój postaci oraz ekwipunek koncentrują się na zwiększaniu skuteczności w walce. Przemoc, jako centralny element mechaniki, jest więc wpisana w eksplorację świata i narrację – choć jest to charakterystyczne dla gatunku cRPG akcji, to może powodować to dysonans, jeśli gracz będzie uskuteczniał działania logiczne z perspektywy fikcji świata, ale niedopasowane do przewidzianych założeń gameplaya.

Wartościowym przykładem ujawniającym specyfikę tej gry są materiały wideo użytkownika o pseudonimie „Gopher”[20] który udokumentował swoją rozgrywkę w *Skyrim*, korzystając z formatu let’s play[21]. Gopher podchodzi do swoich let’s play’ów w sposób dość rzadko spotykany na YouTube, mianowicie oddaje się idei odgrywania roli, co jest jak najbardziej zgodne z założeniami fabularnych gier RPG, które chociażby samo „odgrywanie roli” zawierają w nazwie gatunku (*role-play*). Gopher tworzy zdefiniowaną charakterologicznie postać i wciela się w nią tak, jak aktor w rolę filmową. Materiały wideo zawierają gameplay z gier, podczas gdy jego komentarz nagrywany wraz z rozgrywką stanowi introspekcje w przemyślenia jego postaci, jak i faktyczny głos diegetyczny (w światoopowieści, którą nam oferuje Gopher; nie wgrzywa on swojego głosu w struktury gry). Swojego bohatera – Richarda – ucharakteryzował na mola książkowego – bibliotekarza, któremu nie po drodze z przygodami i awanturniczym życiem. Unika on konfliktów i nie lubi przemocy fizycznej; równocześnie cechą, która zaprowadza go w wiele kłopotów, jest – jak na badacza przystało – ogromna ciekawość. Sezon pierwszy przygód Richarda stanowi bardzo ciekawe doświadczenie, gdyż Gopher, trzymając się założeń role-playa, aktywnie unika sytuacji konfliktowych i oferowanych przez grę wyzwań, nie porzucając charakteru swojej postaci[22]. Szanse na prowadzenie takiej rozgrywki, nie burząc immersji, szybko się wyczerpały, gdyż

[19] Wojownik, tj. postać biegła w walce. Gracz ma dużą swobodę w budowaniu swojego bohatera, np. może podążać archetypami maga, łucznika, złodzieja-zabójcy, rycerza, paladyna itd. wraz z hybridami tych klas, lecz opierać się ona będzie głównie na szkoleniu w jakimś rodzaju praktyki przemocowej.

[20] „Gopher”, <https://www.youtube.com/@GophersVids> (dostęp: 4.07.2023).

[21] Internetowy gatunek wideo polegający na dokumentacji rozgrywki z danej gry wideo, najczęściej z komentarzem gracza.

[22] Zob. *Let’s Play Skyrim Again. Chapter 1*, „Gopher”, <https://youtube.com/playlist?list=PLE7DIYarj-DeANe-GZofJetcjAhl718NP> (dostęp: 4.07.2023).

sposób, w jaki *Skyrim* pozwala angażować się w konflikty, opiera się w zdecydowanej większości na systemie walki, co również przekłada się na możliwości wykonywania zadań^[23]. Podczas pierwszego sezonu Richard urasta do roli bohatera w sposób przypominający archetypiczną podróż bohatera^[24]. W następnych sezonach Richard staje się o wiele bardziej statyczną postacią, typem poszukiwacza przygód i herosa, taki archetyp lepiej wpasowuje się w możliwości rozgrywki *Skyrim*. Było to konieczne do uniknięcia dysonansu ludonarracyjnego.

Ponieważ systemy walki są centralne dla organizacji gameplaya, świat *Skyrim* został wypełniony znaczącą ilością osad, lochów, jaskiń itp. zamieszkałych przez wszelakie rodzaje przeciwników. Najczęściej spotykanym zagrożeniem są grupy bandytów. Zagęszczenie lokacji z bandytami jest bardzo duże, ma to na celu wprowadzenie odpowiedniego poziomu wyzwania dla gracza. Eksplorując prowincję *Skyrim*, gracz będzie niezwykle często napotykał wrogo nastawione grupy bandytów, żyjące najprawdopodobniej z napadów i rabunków cywilów – takich jak chociażby postać gracza. Z kolei cywile stanowią zdecydowaną mniejszość wszystkich mieszkańców prowincji. W taki sposób nadrzędna organizacja mechanik i sposobów interakcji ze światem, ujęta w ramy konwencji gatunkowych, zorganizowana wokół pokonywania adwersarzy, wpływa na wiarygodność światotwórczą gry. Narracyjne konotacje wszechobecności bandytów są deziluzyjne dla realizmu gry i mogą mieć działanie emersyjne^[25]. Ich istnienie w takiej ilości naturalnie wynika z konieczności zaprojektowania odpowiedniej rozgrywki pełnej wyzwań. Może to jednak wytworzyć dysonans, gdyż nielogiczna dominacja grup bandytów nie jest umocniona żadnym narracyjnym wyjaśnieniem w obrębie świata gry. Przemoc jest kluczowa dla narracji, ponieważ każde wydarzenie wynikające z mechanik opartych na przemocy staje się częścią światopowieści. Ważne jest, jak skonwencjonalizowana przemoc wpisuje się w reguły gry, współgra z jej konwencjami i znajduje uzasadnienie w specyfice świata. Istotne pozostaje również, w jaki sposób (zgamifikowana) przemoc współgra z motywami gry oraz jak mechaniki walki wpływają na wiarygodność wykreowanego świata. Dla porównania twórcy *Fallout New Vegas* (FNV) unikają dysonansowej sytuacji w designie gry. Choć świat FNV można uznać za jeszcze bardziej brutalny – hordy spotykanych prze-

[23] Warto nadmienić, że inny przedstawiciel gatunku *open world cRPG* – *Fallout New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010), w dużej mierze unika tej zależności, umożliwiając znaczącą ilość opcji do uciekania się do systemu walki. Niektóre z nich wpisane są w dużą wariacyjność w możliwości rozwiązywania zadań fabularnych, a zasadnicza ich część egzekwowana jest przez rozbudowany system dialogowy, pozwalający w wielu przypadkach rozwiązać konflikt rozmową (często wykorzystując statystykę retoryki oraz inne umiejętności postaci gracza, które mogą

być użyte podczas rozmowy), zamiast uciekać się do rozlewu krwi.

[24] Odnoszę się do uniwersalnego schematu opowieści opisanego przez Josepha Campbella. Zob. Joseph Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. Andrzej Jankowski, Zysk i S-ka, Poznań 1997 (1949).

[25] W przeciwieństwie do emersji, do której odnosiłem się w analizie *BioShocka*, w tym przypadku uważam, że ma ona negatywny wpływ na doświadczenia gracza.

ciwników mają swoje tła fabularne i wyjaśnienia narracyjne, dlatego są wrogo nastawione do większości NPC-ów oraz do awatara gracza. Nie mieszczą się pod jednym szyldem „bandytów”, ale dzielą na wiele ugrupowań o rozmaitych motywacjach (Szakale, Żmije, Bestie, Wielcy Chanowie, Greaserzy, Gang Skorpionów). Zajmują różne tereny świata gry, ale tylko w taki sposób, aby być zgodnym z rozkładem sił frakcji na terenie pustyni Mojave. Obecność takich przeciwników zapewnia sytuacje konfliktowe ważne dla gameplaya, ale również jest to spójne ze światotwórstwem i umacnia realizm świata gry.

Kolejna gra studia Bethesda Game Studios – *Fallout 4* (FO4, 2015) powiela założenia *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Dodatkowo, jako kolejna odsłona serii jest też częścią większej światoopowieści obejmującej całe postapokaliptyczne, wspólne uniwersum złożone z wielu gier i z serialu. W FO4 potencjalnie gracz może odczuć dysonans ludonarracyjny już na samym początku rozgrywki. Główny wątek fabularny rozpoczyna się od porwania kilkumiesięcznego syna awatara. Fabuła opiera się więc na pilnej misji odnalezienia niemowlęcia. Napięcie fabularne wytworzone przez główny wątek staje jednak w opozycji do rozgrywki opartej na eksploracji w otwartym świecie. Gracz poprzez fabułę jest zachęcany do skupienia się jedynie na nadrzędnym zadaniu głównym, gameplay zaś projektowany jest tak, aby zachęcać gracza do swobodnej eksploracji, wykonywania zadań pobocznych czy długotrwałego procesu rozbudowywania osad i budowania społeczności (to jedno z pierwszych aktywności fakultatywnych, które gra oferuje niedługo po momencie porwania syna). W efekcie gracz jest zmuszony do podjęcia działania godzącego albo w rozgrywkę, albo w fabułę. Może zignorować aspekty gry, wokół których projektowany jest trzon rozgrywki, lub rozbić napięcie i strukturę dramaturgiczną głównego wątku. Niewątpliwie jest to przykład dysonansu.

Poprzednia odsłona tej serii: *Fallout 3* (FO3), autorstwa Bethesda Games (2008) naznaczona jest brakiem konsekwencji w relacji głównych motywów gry i ich realizacji za sprawą gameplaya. Gareth Schott w swojej książce podejmującej temat przemocy w grach pokazuje, w jaki sposób moralność gracza jest kształtowana przez zasady gry oraz dążenie do optymalizacji wyników[26], co Schulzke określił mianem „hedonistycznego rachunku”[27]. Schott podaje przykład zadania „The Power of Atom”, konfrontującego gracza z możliwością wysadzenia miasta Magatony, w którego centrum znajduje się niezdetonowana bomba nuklearna, bądź rozbrojenia głowicy i uratowania miasta. Zleceńdawcą detonacji jest niejaki Tenpenny, wpływowy bogacz zamieszkujący wielką wieżę. Jego motywacją do anihilacji miasta jest banalny powód – miasto zaburza naturalny widok z balkonu jego wieży. Megatona za to jest osadą, w której żyje stosunkowo (jak na liczebność NPC w FO3)

[26] Gareth Schott, op. cit. s. 215–223.

[27] Marcus Schulzke, *Moral Decision Making in Fallout*, „Game Studies: International Journal of Compu-

ter Game Research” 2009, nr 9(2), <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke> (dostęp: 3.07.2023).

dużo osób – niewinnych osadników oraz handlarzy. Schulzke zauważa, że konsekwencje wyboru są zasadniczo podobne, niezależnie od powagi dylematu. Schott przywołuje listę konsekwencji ukończenia zadania, zaczerpniętą z portalu GameFAQs. Parafrazując:

Jeśli gracz uratuje Megatonę, otrzyma:

1. dom,
2. nagrodę za głowę gracza (będzie stale ścigany),
3. dobrą karmę.

Jeśli wysadzi Megatonę, otrzyma:

1. mieszkanie w Tenpenny Towers,
2. czystą wodę w Tenpenny Tower,
3. złą karmę,
4. nagrodę za głowę gracza (będzie stale ścigany).

Historia będzie kontynuowana bez względu na to, jak postąpi gracz, a ten nadal będzie mógł ukończyć największe zadanie dostępne w Megatonie, ponieważ mimo nuklearnej eksplozji postać zlecająca zadanie przeżywa katastrofę i zmienia się w ghoul (odpowiednik postapokaliptycznego nieumarłego, zmutowanego za sprawą promieniowania)[28]. Konsekwencje tego czynu są prawie całkowicie zignorowane w świecie gry. Największymi są przyznanie dużej liczby pozytywnych bądź negatywnych punktów karmy. System karmy służy ocenie działań gracza i przypisuje im dodatnią bądź ujemną punktację. Wartość punktów karmy mieści się w trzech kategoriach: neutralnej (choć trudno ją utrzymać w tym stanie), negatywnej bądź pozytywnej. Schulzke zwraca uwagę, że duże wartości punktowe w systemie karmy powodują zamykanie i otwieranie możliwości współpracy z różnymi NPC-ami. Jest to prawda, ale należy zauważyć, że każda „dobra” moralnie postać bądź grupa ma swój odpowiednik „zły” moralnie. Zmienia się jedynie ich charakterystyka. Gdy gracz ma negatywny poziom karmy, jest ścigany przez ugrupowanie nazywane Regulatorami; jeśli ma pozytywny – jest ścigany przez Grupę Najemników Talon. Z perspektywy ludycznej pełnią one tę samą funkcję: co jakiś czas atakują gracza w formie zasadzki. Z kolei na każdą postać, która nie chce rozmawiać z awatarem ze względu na jego afiliację moralną, przypada antonimiczny odpowiednik akceptujący daną afiliację. Schulzke chwali FO3 za brak determinowanej oceny moralnej, lecz w mojej opinii nie udaje mu się odpowiednio wyciągnąć wniosków z analizy systemów gry:

Przeciwnik [tego stanowiska – M.M.] może twierdzić, że największą słabością *Fallouta 3* ocenianego pod względem sposobu na eksplorowanie moralności jest to, że nie przedstawia on kodeksu moralnego. Pod tym względem wydaje się dziwnym źródłem nauki moralnej, jednak brak moralnego przesłania jest jednym z atutów gry. Odzwierciedla prawdziwe życie, ponieważ nie zmusza do przestrzegania określonego kodeksu moralnego. Gracz ma mgliste pojęcie o tym, co jest dobre, a co złe, ale nie spotyka się z moralnością gry jako spójnym systemem. Konsekwencje działań są

[28] Leaderoftheages, <https://gamefaqs.gamespot.com/xbox360/939933-fallout-3/answers/2041118->

[-pros-and-cons-to-the-power-of-the-atom](#) (dostęp: 3.07.2023), za: Gareth Schott, op. cit., s. 218.

realizowane po ich wykonaniu. Gra nie uczy określonej moralności; zamiast tego pokazuje, że każde działanie ma konsekwencje, które wynikają z reakcji innych postaci[29].

Wszak wprowadzony system karmy (oceniania akcji gracza w postaci numerycznej reprezentacji tego, na ile dana akcja była moralnie dobra bądź zła) jest dosłownie zgamifikowanym systemem moralnym. Owszem, gra nie wymusza na użytkowniku podążania „dobra” bądź „zła” ścieżką, jednak ocenia każde istotne działanie gracza w obranej przez system numerycznie reprezentowanej ewaluacji moralnej. Nawet jeśli gracz faktycznie ma mgliste pojęcie o tym, co jest dobre, a co złe, to zaraz po wykonaniu działania gra natychmiastowo daje mu z góry ustaloną odpowiedź na jego dylemat, nie pozostawiając miejsca na samodzielną ocenę swoich czynów. Konsekwencje w świecie gry są zaś arbitralne, gdyż postaci i ugrupowania zwracające uwagę na poziom karmy mają swoje wręcz identyczne odpowiedniki i stanowią mały ułamek egzystentów świata gry. Cała reszta, w tym postaci i ugrupowania istotne dla głównej linii zadań fabularnych oraz dla większości zadań pobocznych, zupełnie ignorują zarówno system karmy, jak i wcześniejsze akcje gracza. W tym kontekście masowe morderstwo z użyciem głowicy nuklearnej nie niesie za sobą dużych konsekwencji ludycznych, jak widać po wyżej wymienionym wykazie efektów oraz arbitralnym działaniu systemu karmy. Wydarzenie to nie jest również istotne w zaprojektowanej narracji gry, gdyż jedynym negatywnym efektem wysadzenia Megatony jest upomnienie od postaci ojca bohatera, który w odpowiedzi na masową zagładę całego miasta oznajmia, że jest „bardzo zawiedziony” zachowaniem syna. Problem staje się tym bardziej widoczny, jeśli zauważymy, jak ważnym motywem jest moralność i w całej serii, i konkretnie w *FO 3*. Cała linia fabularna od momentu odnalezienia ojca głównego bohatera oscyluje wokół tematyki ocalenia terenów powojennego Waszyngtonu i oczyszczenia okolicznych wód. Duża część zadań pobocznych może być wykonana na kilka różnych sposobów, co z kolei będzie determinować los różnych postaci. Wolność w podejmowaniu decyzji, które wymagają indywidualnej oceny moralnej, to motyw przejawiający się zarówno w narracji gry, jak i w jej mechanikach (wariacyjność rozwiązań zadań, system karmy). Gra potencjalnie może powodować dysonans w przypadku tematyzowania moralności w narracji gry oraz wytworzenia mechaniki, która by ją ewaluowała, równocześnie pozbawiając gracza konsekwencji za jego wybory, tak narracyjnie, jak ludycznie.

Następca gry Bethesda, *Fallout New Vegas*, radzi sobie z tym problemem na kilka sposobów. Przede wszystkim nadrzędnym względem systemu karmy staje się system reputacji. Każde znaczące działanie gracza na rzecz mniejszych lub większych frakcji, bądź przeciwko nim, będzie odzwierciedlone w systemie reputacji, który podsumowuje punkty zasługi i przekłada je na poziom sympatii lub jej braku wobec

[29] Marcus Shulzke, op. cit.

różnych frakcji. *New Vegas* nie opiera stosunku postaci do awatara na ogólnej statystyce dobra bądź zła^[30], ale w zamian całe grupy NPC-ów będą aktywnie reagować na poczynania bohatera. Częste są też sytuacje, w których gracz, pomagając jednej grupie, zezłości inną. Nie da się równocześnie być sprzymierzeńcem Republiki Nowej Kalifornii (RNK) i Legionu Cezara, gdyż frakcje te prowadzą ze sobą wojnę. Wystarczające zasługi dla danej grupy będą wiązały się z różnymi korzyściami. Dobra reputacja u Republiki otwiera nowe możliwości dialogowe u wielu postaci należących do frakcji, oferuje nowe zadania, a gracz dostaje radio, którym może przywołać pomoc ze strony RNK. Jednak jeśli gracz doprowadzi do oczernienia bohatera w oczach którejs z frakcji, interakcja z przedstawicielami nie będzie możliwa. Członkowie zaczną strzelać do awatara, gdy tylko go zobaczą, ponieważ stał się ich wrogiem. Ponadto nie jest to system zero-jedynkowy, w opozycji: lubiany lub nie lubiany (tak jak zły – neutralny – dobry w *FO3*). *New Vegas* oferuje 16 różnych typów afiliacji do każdej z frakcji, które oferują dokładne opisy stosunku wobec awatara i modyfikują zachowanie NPC-ów w świecie gry. Grup zainteresowań jest łącznie 13 w podstawowej wersji. Pozwala to na różnorodne rozwiązanie głównej linii fabularnej gry. Co więcej, designerzy nie uciekają od możliwości ominięcia jakiejś części gry jako konsekwencji poczynąń gracza, co wydaje się być obecne w *FO3*. Łączy się to w dużej mierze z rozbudowanym systemem frakcji – pomoc jednej może zamknąć możliwość współpracy z inną. Choć decyzyjność i jej konsekwencje w obu grach zamykają się w obrębie konkretnych zadań, to w *FNV* rozwiązanie w konkretny sposób jednego zadania może otworzyć ścieżkę ku kolejnym, a długoterminowo powiązane jest to z systemem reputacji, przez który sytuacja na pustkowiach aktywnie się zmienia. System ten sprawia, że gracz odczuwa konsekwencje atakowania przedstawicieli frakcji – zabicie jednego z nich szybko uczyni awatara wrogiem publicznym danej grupy. W poprzednim *Falloutcie* gracz nie odczuwał konsekwencji wrogiego zachowania wobec członków Bractwa Stali, gdyż główny wątek fabularny zmuszał go do współpracy z nimi; więc gdyby odwrócili się od gracza w konsekwencji jego poczynąń, progresja fabuły zostałaby zaniechana. Przykładem dość nieoczywistego rozwiązania, które gracz może podjąć z własnej inicjatywy, nieprowadzony przez żadne zadania, jest możliwość infiltracji zatoki Cottonwood – siedziby przywódcy Legionu. Chociaż jest to trudne, to gracz może samodzielnie przedrzeć się przez obronę Legionu i zabić samego Cezara. Jest to potem wielokrotnie odnotowywane przez możliwych kompanów (szczególnie Boone’a, dla którego to działanie niesie szczególne osobiste powiązania z jego wątkiem fabularnym) oraz postaci niezależne. Porównanie tych dwóch przykładów gier o znacząco podobnej specyfice ujawnia, jak działania gracza, które

[30] Zaznaczam, że w *FO3* ten system odnosił się tylko do nielicznych wybranych postaci.

wykonuje w logice systemu reguł gry, mogą mieć znaczący wpływ na narrację gry i wpływać na cały ekosystem świata, a doświadczenie gameplaya i elementów będących narracją mogą się uzupełniać. Kiedy jednak dochodzi do braku zachowania konsekwencji we wdrażeniu podejmowanych przez grę motywów w sposób ludonarracyjny, może dojść do deziluzyjnego dysonansu.

Swoboda w wyborze sposobu rozwiązywania sytuacji konfliktowych jest istotna dla zachowania wiarygodności światów wcześniej wymienianych gier. Motywy wojny, surowy *setting* świata, brutalne i antagonistycznie nastawione otoczenie to odpowiednie tło narracyjne, aby wprowadzić przemoc jako zrozumiały sposób interwencji w sytuacjach konfliktowych. Sposób ten, dopasowany jest do logiki świata (i gry); to odpowiedni model radzenia sobie z zagrożeniem, zgodny z kontekstem je otaczającym. Jednak jeśli gracz uzna, że mimo nacechowanego przemocą settingu i tematyki gry będzie chciał ukończyć grę bez uciekania się do przemocy, będzie w stanie to zrobić w przypadku *FNV*, co w efekcie wpłynie znacząco na poczucie sprawczości. Takie podejście do rozgrywki będzie opierało się na eksploatowaniu systemu dialogów, umiejętności retoryki oraz innych możliwości perswazji z wykorzystaniem statystyk umiejętności gracza. Specyfika świata gry zostaje nadal zachowana: akcja ma miejsce na postapokaliptycznych, wypełnionych niebezpieczeństwami pustkowiach, niegdyś obejmujących Las Vegas i otaczającą miasto pustynię Mojave. Tereny świata gry objęte są wielkimi konfliktami, zamieszkują je nie tylko gangi wykorzystujące każdą sytuację do napadnięcia na karawany handlowe czy też na awatara gracza, lecz również zmutowana fauna, agresywne gatunki, stale szukające pożywienia. Dlatego też przyjęcie postawy pacyfistycznej jest trudne, niemniej absolutnie możliwe. Trud ten wynikający z projektu świata i wyzwań gameplaya związany jest z kluczowymi motywami i narracją *FNV*. Stwierdzenie „Wojna nigdy się nie zmienia” jest powtarzane przy każdej odsłonie serii, a *New Vegas* przejawia ten motyw destrukcyjności wielkich konfliktów również w swojej warstwie ludycznej i w narracyjnym potencjale wyzwań gameplaya. Znalezienie balansu, przebrnięcie przez ten brutalny świat, próbując odnaleźć moralny złoty środek lub nawet kierując się ideą pacyfizmu, jest trudne, ale nie niemożliwe. Moim zdaniem to główne wyzwanie, jakie stawia graczom *FNV*, zbudowane na swobodzie rozwiązywania problemów i możliwości przekształcania sytuacji na pustkowiach. W taki sposób twórcom gry udaje odnaleźć się balans pomiędzy wyzwaniami gameplayowymi, kreacją świata, narracyjnością a zaprojektowaną narracją, osiągając ludonarracyjną harmonię. Natura konfliktu i trudności w znalezieniu optymalnego rozwiązania to motywy, które przejawiają się w warstwie zarówno ludycznej, jak i narracyjnej. To od gracza zależy, w jaki sposób poradzi sobie z ambiwalentną zagadką moralnego trudu w tak brutalnym świecie. Motyw ten znajduje swoje odzwierciedlenie w przetworzeniu kultowego cytatu o wojnie, które pojawia się w zakończeniu fabularnej ekspansji gry *Lonesome Road* (Obsidian

Entertainment, 2011). Narrator opowiada o pozostawionej paczce oraz o wiadomości skierowanej do Kuriera – awatara gracza. Podkreśla, że tylko kurierzy są w stanie nieść taką wiadomość, co może być interpretowane jako metakomentarz. Eksplicytne znaczenie tego fragmentu odnosi się do faktu, że i protagonista gry, i postać narratora to kurierzy. Implicytnie jednak może odnosić się do graczy, którzy performatywnie wpływają na wydarzenia gry – jako „Kurierzy”, czyli ich awatary. Narrator konkluduje: „Mówi się, że wojna – wojna nigdy się nie zmienia. Ale ludzie się zmieniają, poprzez ścieżki, którymi podążają” [31]. Choć tematyzowana wojna pozostaje okrutna, gracz ma wybór, którą „ścieżką” podąży i jakich dokona wyborów w tej brutalnej rzeczywistości. Ten metanarracyjny komentarz do ostatniego rozszerzenia *FNV* (będący poniekąd definitywnym zakończeniem całej gry) podsumowuje grę, podkreślając, jak kluczowa dla problematyki i możliwości gameplayowych jest kwestia swobody wyborów gracza i co za tym idzie – jego narratortwórczej rozgrywki. Zwieńczenie *New Vegas* podkreśla, jak ważna dla tej gry jest ludonarracyjna harmonia. Natomiast w przypadku *Bioshock* to dysonans ludonarracyjny był środkiem do tematyzacji braku sprawczości w grach cyfrowych.

Analiza wybranych gier ujawnia, w jaki sposób narracyjność gameplaya, wraz z możliwościami ludycznymi oraz obrane motywy fabularne mogą skutkować w relacji opartej na harmonii bądź dysharmonii. W każdym z przypadków ta relacja to element poetyki gier opartej na interaktywności. Należy zaznaczyć, że możemy mówić o dysonansie ludonarracyjnym jedynie wtedy, gdy uznamy całość doświadczenia gry za narrację, nie tworząc arbitralnych podziałów na strukturę ludyczną i narracyjną. Chociaż w wielu przypadkach napięcie pomiędzy konsekwencjami narracyjnymi możliwości gameplaya a narracją wynikającą z głównych założeń tematycznych i fabularnych może być efektem

[31] Tekst oryginalny: *It's said war – war never changes. Men do, through the roads they walk*. Oficjalna polska lokalizacja gry stworzona przez dystrybutora Cenegę w mojej ocenie zawiera kilka błędów, więc postanowiłem przetłumaczyć tekst samodzielnie. Wersja polska: „Ta wiadomość głosiła, że wojna – wojna nigdy się nie zmienia. Ale ludzie się zmieniają, poprzez ścieżki, które przeszli”. Po pierwsze, narrator używa formy skrótowej „it's” od „it is”, w połączeniu z czasownikiem „said”, a więc w kontekście całego zdania nie odnosi się bezpośrednio do wcześniej przywołanej wiadomości – wówczas tekst oryginalny musiałby brzmieć „It said...” („głosiła”, gdzie podmiotem byłaby wspomniana wiadomość). Słowa narratora mają formę bardziej ogólnego podsumowania niż konkretnie omawianej pozostawionej wiadomości, choć usprawiedliwiają tłumaczy, owa wiadomość również odnosi się do zwieńczających wypowiedź narratora słów: „Jeśli wojna się nie

zmienia, ludzie muszą się zmienić, podobnie jak ich symbole”. Powiązanie więc pozostawionej Kurierowi wiadomości z podsumowującym komentarzem jest do pewnego stopnia zasadne, choć ta forma w moim odczuciu redukuje ogólny, podsumowujący wydźwięk wypowiedzi. Po drugie, *through the roads they walk* jest utrzymane w czasie teraźniejszym, oznaczając stałą akcję, stąd też moja propozycja „poprzez ścieżki, którymi podążają”. Tłumaczenie Cenegę zmienia czas teraźniejszy *they walk* w czas przeszły „które przeszli”; takie tłumaczenie byłoby zasadne, gdyby w oryginale użyta była forma czasu przeszłego dokonanego (*past simple*), np. *through the roads they walked*. Uważam, że tłumaczenie to odbiega od metanarracyjnego wydźwięku wypowiedzi narratora. Użycie czasu teraźniejszego podkreśla niedokonany status „podążania ścieżkami”, co w czytaniu metaforycznym kładzie nacisk na stałą sprawczość graczy w wyborze rozwiązań i wpływaniu na świat gry.

niespójnego designu (tak jak w *Fallout 3*, *Fallout 4*), to często może mieć również charakter znaczeniotwórczy. W przypadku gier cRPG z otwartym światem wydaje się jednak, że światocentryczny projekt gry oraz przyznanie znacznej kontroli i sprawczości powodują, że gry tego gatunku są szczególnie podatne na negatywne zjawiska emersyjne i równocześnie oferują wielki potencjał immersyjny, jeśli harmonia zostanie zachowana.

BIBLIOGRAFIA

- Bissell Tom, *Extra Lives. Why Video Games Matter*, Pantheon Books, New York 2010.
- Bogost Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, The MIT Press, Cambridge, MA–London 2007. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Campbell Joseph, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. Andrzej Jankowski, Żysk i S-ka, Poznań 1997 (wyd. oryg. 1949).
- Gopher, „Gopher”, <https://www.youtube.com/@GophersVids> (dostęp: 4.07.2023).
- Gopher, *Let's Play Skyrim Again. Chapter 1*, „Gopher”, <https://youtube.com/playlist?list=PLE7DIYarj-DeANe-GZofJecjAhl718NP> (dostęp: 4.07.2023).
- Grabarczyk Paweł, Walther Bo Kampmann, *A Game of Twisted Shouting. Ludonarrative Dissonance Revisited*, „Eludamos” 2022, nr 13(1), s. 7–27, <https://doi.org/10.7557/23.6506>
- Herman David, *Toward a Transmedial Narratology*, [w:] *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*, red. Marie-Laure Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2004.
- Hocking Clint, *Ludonarrative Dissonance in BioShock. The Problem of What the Game Is About*, „Click Nothing” 2007, https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (dostęp: 29.06.2023).
- Kaczmarczyk Katarzyna, *O podstawowych założeniach narratologii transmedialnej i o jej miejscu wśród narratologii klasycznych i postklasycznych*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. Katarzyna Kaczmarczyk, Universitas, Kraków 2017, s. 21–62.
- Kubiński Piotr, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36.
- Kubiński Piotr, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- Mróz Michał, *Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako narzędzie do kreowania światoopowieści*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” 2023, nr 35(44), s. 227–246. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.14>
- Ryan Marie-Laure, *Avatars of Story*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2006. <https://dl.acm.org/doi/10.5555/1199270>
- Ryan Marie-Laure, *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds Across Media*, red. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, Lincoln–London 2014, s. 25–49.
- Schott Gareth, *Violent Games: Rules, Realism and Effect*, Bloomsbury Publishing, New York–London–Oxford–New Delhi–Sydney 2016.
- Schulzke Marcus, *Moral Decision Making in Fallout*, „Game Studies: International Journal of Computer Game Research” 2009, nr 9(2), <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke> (dostęp: 3.07.2023).
- Seraphine Frédéric, *Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?*, Thesis, The University of Tokyo 2016. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.12449660.v1>

Treanor Michael, Mateas Michael, *An Account of Proceduralist Meaning*, Proceedings of DiGRA 2011 Conference „Think Design Play”, <https://mtreanor.com/publications/treanor-proceduralistMeaning-digra2013.pdf>.

LUDOGRAFIA

BioShock (2K Boston [później Irrational Games] 2K Games, 2007).

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2011).

Fallout 3 (Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2008).

Fallout 4 (Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2015).

Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment, Bethesda Softworks, 2010).

Fallout: New Vegas. Wydanie Kompletne (Obsidian Entertainment. Bethesda Softworks, 2012 [polski wydawca: Cenega]).