Piotr Kubiński
(Uniwersytet Warszawski)

Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (*storyworld*)

Wstęp[1]

Celem niniejszego artykułu jest prezentacja tego, w jaki sposób gry wideo mieszczą się w polu badawczym narratologii transmedialnej[2]. W pierwszej części tekstu przedstawiam kwestie związane z zasadniczym pytaniem, czy gry ze względu na swoją specyfikę mogą być traktowane jako medium narracyjne (odnoszę się tu w znacznej mierze do tak zwanego sporu ludologiczno-narratologicznego). W drugiej części pracy przedstawiam koncept *storyworld* (proponuję tłumaczyć go jako neologizm „światoopowieść"), wokół którego koncentrują się najnowsze poszukiwania badaczy reprezentujących narratologię transmedialną. Następnie sprawdzam użyteczność tego konceptu w odniesieniu do niektórych gatunków gier (posługuję się w tym celu przykładem polskiej produkcji pod tytułem *Wiedźmin 3: Dziki Gon*[3]). Na koniec przedstawiam wyzwania, które stoją przed badaczami gier odwołującymi się do subdyscypliny naukowej stanowiącej temat niniejszego numeru „Tekstualiów".

Pytanie o narracyjność gier

Narratologia transmedialna stosunkowo wcześnie, bo już na etapie wstępnego formowania się tej subdyscypliny naukowej, stała się narzędziem wykorzystywanym do badania gier wideo. Nie powinno to dziwić w obliczu podstawowych założeń, z jakich ona wyrasta: po pierwsze, że narracja może realizować się w różnych mediach (a nie tylko za pośrednictwem języka[4]), a po drugie, że wśród cech i elementów narracji da się wskazać te, które są od medium niezależne (*medium free*) – a także te będące przez

[1] Projekt finansowany w ramach programu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego pod nazwą „Narodowy Program Rozwoju Humanistyki" w latach 2014–2016.

[2] Narratologię transmedialną identyfikuję z postklasycznymi badaniami narracji reprezentowanymi w szczególności przez Marie-Laure Ryan i Davida Hermana. Za najważniejszy wyznacznik tej subdyscypliny uważam jej podejście do kategorii narracji, którą sytuuję nie tyle po stronie tekstu, ile przede wszystkim po stronie odbiorcy/użytkownika; narrację rozumiem bowiem jako konstrukt mentalny, tworzony przez odbiorcę w odpowiedzi na tekst. Zob. między innymi D. Herman, *Toward a Transmedial Narratology* [w:] *Narrative across Media*, pod red. M.-L. Ryan, Lincoln-London 2004. M.-L. Ryan, *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology* [w:] *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, pod red. M.-L. Ryan, J.-N. Thona, Lincoln–London 2014.

[3] *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt RED (2015).

[4] Tradycyjne ujęcia zwykle traktowały narrację jako akt opowiadania, wypowiedź językową, co jednoznacznie wiązało badaną kategorię z materią słowną (oraz z postacią narratora dokonującego aktu narracji). Zob. chociażby G. Genette, *Boundaries of Narrative*, „New Literary History" 1976, nr 8/1; M. Głowiński, T. Kostkiewiczowa, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, *Słownik terminów literackich*, pod red. J. Sławińskiego, Wrocław 2002.

medium zdeterminowane (*medium specific*)[5], ponieważ samo medium nie jest w tym ujęciu traktowane jako neutralny przekaźnik, ale raczej jako narzędzie o zróżnicowanych możliwościach i ograniczeniach, a zatem wpływające na kształt narracji[6]. Jeżeli przyjmie się taką perspektywę, to okaże się, że gry wideo – i szerzej: środowiska cyfrowe – ze swoją odrębną poetyką[7] otwierają przed narracją nowe możliwości rozwoju, a przed narratologami – nowe przestrzenie badawcze. Będzie to jednakże możliwe tylko wtedy, gdy przyjmie się fundamentalne założenie, że gry rzeczywiście mogą mieć charakter narracyjny.

Założenie takie dla części teoretyków nie było – i nie jest – jednak oczywiste. Pytanie „Czy gry wideo mają charakter narracyjny?" (oraz wariant tego pytania: „Czy gry wideo da się badać i należy badać narzędziami narratologicznymi?") stało się punktem centralnym dyskusji akademickiej, która rozpoczęła się pod koniec lat dziewięćdziesiątych XX wieku (owa debata została później określona mianem sporu ludologiczno-narratologicznego). Głównym celem, jaki postulowała część dyskutantów, było, po pierwsze, poszukiwanie zupełnie nowego aparatu badawczego pozwalającego analizować gry i, po drugie (a przy tym wcale nie mniej istotne), odcięcie się od narratologicznego spojrzenia na gry. Grupa badaczy uczestniczących w tym sporze uważała, że porzucenie paradygmatu narracyjnego to warunek konieczny, ponieważ – jak klarownie wyraził to Gonzalo Frasca – „model narracyjny nie tylko jest nieodpowiedni, lecz także ogranicza możliwość zrozumienia medium (…)"[8].

Niniejszy artykuł nie ma na celu szczegółowego referowania tego sporu metodologicznego, tym bardziej że dziś ma on już charakter przede wszystkim historyczny. Należy jednak podkreślić, że postulowane poszukiwania nowych sposobów badania gier przyniosły wiele pożytku i doprowadziły obszar *game studies* (studiów nad grami) do pozycji ważnej części współczesnej nauki (zwłaszcza dzisiejszej humanistyki cyfrowej). Wydaje się przy tym, że o ile postulaty tworzenia nowych metod badawczych były słuszne (i owocne), o tyle próby całkowitego odrzucenia badań narratologicznych *en bloc* i kategoryczne odmawianie grom potencjału narracyjnego nie znajdują mocnych podstaw merytorycznych – przynajmniej w perspektywie narratologii transmedialnej (według interesującej interpretacji Marie-Laure Ryan ówczesna chęć odrzucenia badań narratologicznych miała wynikać przede wszystkim z „chęci wyemancypowania studiów nad grami od teorii

---

[5] M.-L. Ryan, J.-N. Thon, *Storyworlds across Media: Introduction* [w:] *Storyworlds across Media*, pod red. M.-L. Ryan, J.-N. Thona, op. cit., s. 3. Zob. także M.-L. Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis-London 2006, s. 6.

[6] M.-L. Ryan, *Introduction*, op. cit., s. 1–2. Eadem, *Avatars of Story*, Minneapolis–London 2006, s. 4; W. Wolf, *Framings of Narrative in Literature and the Pictorial Arts* [w:] *Storyworlds across Media*, pod red. M.-L. Ryan, J.-N. Thona, op. cit., s. 145.

[7] Na temat poetyki gier wideo zob. P. Kubiński, *Gry wideo – zarys poetyki*, Kraków 2016 [w druku].

[8] G. Frasca, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* [w:] *The Video Game Theory Reader*, pod red. M.J.P. Wolfa, B. Perrona, New York 2003, s. 221 [ttum. moje – P.K.]. Wypowiedzi krytyczne wobec narratologicznego badania gier, zob. także np. M. Eskelinen, *The Gaming Situation*, „Game Studies" 1/2001 [artykuł dostępny *online*: http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/]; J. Juul, *Games Telling stories? A brief note on games and narratives*, „Game Studies" 1/2001 [artykuł dostępny online: www.gamestudies.org/0101/juul-gts]. W wypadku wszystkich źródeł internetowych cytowanych w niniejszym artykule ostatni dostęp miał miejsce 1 sierpnia 2015 roku.

literatury i stworzenia z nich autonomicznej dyscypliny naukowej"[9]). Należy przy tym wyraźnie podkreślić, że przynajmniej część wypowiedzi przeciwko badaniom narracyjnym była formułowana w sposób pozostawiający pole do negocjacji. Na przykład Espen Aarseth – autor wpływowej książki *Cybertekst*[10] i uznany badacz nowych mediów – sprzeciwiał się badaniu gier „przy użyciu tradycyjnej narratologii"[11]. Twierdził, że:

„myśl, jakoby tak złożone media [gry wideo – przypis P.K.] mogłyby zostać zrozumiane dzięki jakiejś istniejącej już teorii mediów – takiej jak narratologia, którą opracowano z myślą o całkowicie innym gatunku – wydaje się z każdym krokiem postępującej ewolucji komputerowej coraz bardziej nieprawdopodobna"[12].

Wydaje się zatem, że niektóre diagnozy Aarsetha oraz badaczy reprezentujących narratologię transmedialną – choć opozycyjne – są na pewnym poziomie zbieżne. Łączy je na przykład stwierdzenie, że „tradycyjna narratologia" powinna zostać zastąpiona bardziej nowoczesnymi narzędziami[13]. Kluczowa rozbieżność pojawia się przy odpowiedzi na pytanie, czym zastąpić stary paradygmat. Należy przy tym podkreślić, że z dzisiejszej perspektywy ujęcia ludologiczne i narratologiczne nie wykluczają się, ale raczej wzajemnie uzupełniają, ponieważ naświetlają gry wideo w ich różnych aspektach. Rywalizacyjny (agonistyczny, by posłużyć się językiem ludologii) stosunek tych dwóch podejść należy do przeszłości (studia nad narracyjnymi możliwościami gier uchodzą dziś po prostu za część badań z nurtu *game studies*).

Zasadniczy problem, który utrudniał uczestnikom tamtej dyskusji dojście do ewentualnego porozumienia, stanowiły nie tylko wskazane powyżej rozbieżności w założeniach i celach badawczych, lecz także gatunkowa rozpiętość samego medium. Przy tak dużej różnorodności gier wideo stosunkowo łatwo jest znaleźć przykłady świadczące o ciążeniu gier zarówno ku intencjonalnemu reprezentowaniu historii, jak i ku afabularności. Z jednej strony mamy wszakże gry takie jak pasjans, z drugiej – wielowątkowe gry cRPG, takie jak chociażby *Wiedźmin 3*.

Jednak o wiele bardziej fundamentalny problem w dyskusji wynikał według mnie z braku uzgodnień na płaszczyźnie ściśle terminologicznej. Odpowiedź na pytanie, czy dane medium ma charakter narracyjny, jest wszakże uzależniona od tego, jak zdefiniuje się narrację. Część uczestników sporu ludologiczno-narracyjnego odwoływała się do klasycznej definicji tego terminu, która wywodzi się od rozumienia narracji jako językowego aktu opowiadania. Właśnie tradycyjne rozumienie narracji (i związane z nim

[9] M.-L. Ryan, *Avatars of Story*, Minnesota 2006, s. 183 [tłum. moje – P.K.]. W tle zasadnych pytań i wątpliwości dotyczących narracyjnego charakteru gier i tego, jak należy je badać, dało się więc posłyszeć i inne, nieco niepokojące (bo wykluczające) pytanie: „kto powinien je badać?" (takie też pytanie stawia Juul w cytowanym tekście). Z drugiej strony można przecież przyjąć perspektywę, w której ludolodzy przede wszystkim domagali się niuansowania badań i sprzeciwiali się bezrefleksyjnej w ich przekonaniu „kolonizacji" nowego obszaru przez dyscyplinę mającą już długie tradycje.

[10] E. Aarseth, *Cybertekst: spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski et al., Bydgoszcz 2014.

[11] Idem, *Quest Games as Post-Narrative Discourse* [w:] *Narrative across Media*, op. cit., s. 361 [tłum. moje – P.K.].

[12] Ibidem, s. 360 [tłum. moje – P.K.].

[13] Wydaje się, że w przynajmniej kilku – choć oczywiście nie we wszystkich – punktach dyskutanci mieli zbliżone poglądy, a tym, co ich dzieliło, bywały różne kwestie terminologiczne.

założenie mówiące o „fundamentalnym dystansie dzielącym czas fabuły i czas dyskursu"[14]) pozwoliło Jesperowi Juulowi na wysunięcie dość radykalnej hipotezy, według której interaktywność i narracyjność wzajemnie się wykluczają (bo interaktywność zakłada działanie i wpływ użytkownika na fabułę, podczas gdy „nie można wpływać na coś, co już się wydarzyło"[15]), co miałoby w oczywisty sposób przemawiać przeciwko narracyjności gier interaktywnych. Podobnie, odwołując się do tradycyjnego rozumienia narracji, Aarseth sugerował, że gry sportowe „takie jak *Tony Hawk's Pro Skater 3* (Gearbox, 2001) są czysto zręcznościowe i dyskusja o grach czy dyskursie narracyjnym dotyczy ich w niewielkim lub żadnym stopniu"[16].

Nie jest moim zadaniem oceniać, które ujęcie narracji należałoby uznać za najlepsze. Jednakże w perspektywie narratologii transmedialnej – która stanowi oś dyskusji w niniejszym wydaniu „Tekstualiów" – narrację ujmuje się w inny sposób, a mianowicie z perspektywy semantycznej[17]. Oznacza to, że narracyjność wiązana jest nie z konkretnym typem dyskursu czy z konkretnym gatunkiem tekstowości, ale ze znaczeniem, jakie generuje („narracja to typ tekstu zdolny do wywołania określonego typu obrazu w umyśle postrzegającego podmiotu")[18]. Aby dany tekst (niekoniecznie językowy) mógł zostać uznany za narracyjny, musi być zdolny do wywoływania tego, co Ryan nazywa „skryptem narracyjnym"[19], a więc musi tworzyć zaludniony bohaterami i obiektami świat, który ulega zmianie wywoływanej przez niezwyczajne wydarzenia [*nonhabitual physical events*] połączone siecią motywacji i relacji przyczynowo-skutkowych[20]. Dopiero na podstawie tak zaprojektowanego skryptu czytelnik (widz, użytkownik) buduje w umyśle narrację, która rozumiana jest jako konstrukt kognitywny.

Oznacza to, że narracja jawi się nie tyle jako właściwość samego utworu, ile jako obraz mentalny powstający w umyśle odbiorcy obcującego z tekstem[21]. Właściwością samego tekstu kultury jest jego narracyjność (*narrativity*)[22] – zdolność do wywoływania w umyśle odbiorcy tak zdefiniowanego obrazu. Jest ona zmienna (w niektórych ujęciach,

---

14 J. Juul, *Games Telling stories?*, op. cit. [tłum. moje – P.K.]. Na ten temat zob. także M.-L. Ryan, *Avatars of Story*, s. 5.

15 Ibidem [tłum. moje – P.K.].

16 E. Aarseth, *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, op. cit., s. 364 [tłum. moje – P.K.]. Analogiczne myślenie o narracji w kategoriach językowego aktu opowiadania jest widoczne w tekście Markku Eskelinena: M. Eskelinen, *The Gaming Situation*, op. cit.

17 Zob. M.-L. Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis-London 2006, s. XVIII. „Transmedialna definicja narracji wymaga rozszerzenia konceptu poza materię słowną, jednak to rozszerzenie powinno być kompensowane zawężeniem semantycznym". Ibidem, s. 7 [tłum. moje – P.K.].

18 M.-L. Ryan, *Avatars of Story*, op. cit., s. 10. Eadem, *Introduction*, s. 9 [tłum. moje – P.K.].

19 Eadem, *Introduction*, op. cit., s. 9.

20 Ibidem, s. 8–9.

21 M.-L. Ryan, *Will New Media Produce New Narratives?* [w:] *Narrative across Media*, pod red. M.-L. Ryan, op. cit., s. 337.

22 W pokrewny sposób narracyjność – jako cechę tekstu – postrzega Monika Fludernik (M. Fludernik, *Towards a 'Natural' Narratology*, London–New York 2005, s. 14, 19), przy czym w tym ujęciu narracyjność jest bezpośrednio związana z kategoriami podmiotowości oraz ludzkiego doświadczenia, a konkretnie: „z *quasi*-mimetycznym ewokowaniem *rzeczywistych doświadczeń*", ibidem, s. 9 [podkreślenie autorki cytatu; tłum. moje – P.K.]. Zob. także przedostatni przypis w niniejszym artykule.

do których się przychylam, wręcz stopniowalna[23]) w zależności między innymi od tego, jakimi systemami znakowymi posługuje się dany utwór, z jakich technologii korzysta i jak jest wewnętrznie ukształtowany.

Przy okazji dyskusji na temat narracyjności Ryan postuluje odróżnienie od siebie dwóch modalności: bycia narracją (*being a narrative* – cecha obiektów semiotycznych tworzonych z intencją wywołania skryptu narracyjnego) i charakteryzowania się narracyjnością (*possessing narrativity* – cecha polegająca na byciu zdolnym do wygenerowania takiego skryptu)[24]. Obok wskazanych przez Katarzynę Kaczmarczyk trudności związanych z tym podziałem (problematyczna kategoria intencji autorskiej, do której badacz nie ma wszakże dostępu)[25] warto jednak wskazać jego cenne konsekwencje w kontekście badania gier wideo. Zdecydowana większość gier wykazuje się tak rozumianą narracyjnością, o czym najlepiej świadczy to, że gracze po przeprowadzonej rozgrywce są zwykle w stanie zrelacjonować skrypt narracyjny (potrafią wskazać bohaterów/obiekty, wyliczyć wydarzenia oraz odnaleźć choćby szczątkowe relacje łączące te zdarzenia)[26].

To, że relacje poszczególnych użytkowników będą się między sobą różnić, z perspektywy narratologii transmedialnej nie jest dowodem przeciwko narracyjności gier. Zamiast tego wydobywa raczej tę cechę narracji, która jest charakterystyczna dla narracji powstających na gruncie gier wideo: po pierwsze, interaktywność (która w tej perspektywie okazuje się *medium specific* – cechą determinowaną przez medium, a nie wykluczającą narrację), a po drugie, wynikającą z tej interaktywności wielowariantywność[27]. Oznacza to, że struktura scenariuszowa już z definicji otwiera się na negocjacje, na działanie gracza, a zatem każdorazowo może przynosić inną realizację (wywoływać nieco inny obraz mentalny reprezentowanego świata). Warto dodać, że ta wielowariantywność nie jest cechą charakterystyczną wyłącznie narracji wywoływanych przez gry – da się ją także odnaleźć na przykład w eposach homeryckich funkcjonujących w kulturze oralnej. Według Rogera Travisa eposy te – podobnie jak gry – były w istocie zbiorem zasad (*ruleset*) i stałych elementów, w obrębie których bard wykonujący (bardzo długą przecież) pieśń

---

23 Stąd też kariera tego terminu w ujęciach narratologii postklasycznej. Zob. na przykład F. Jannidis, *Narratology and the Narrative* [w:] *What Is Narratology*, red. T. Kindt, H.H. Müller, Berlin 2003, s. 40–41. D. Herman, *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*, Lincoln 2002, s. 90–91. M.-L. Ryan, *Introduction*, op. cit., s. 7. Zobacz na ten temat także H.P. Abbott, *Narrativity* [w:] *Handbook of Narratology*, red. P. Hühn, J. Pier, W. Schmid, J. Schönert, Berlin 2009.

24 M.-L. Ryan, *Introduction*, op. cit., s. 9.

25 Na temat tych kategorii zob. także *Wstęp* Katarzyny Kaczmarczyk w niniejszym numerze „Tekstualiów". Wydaje się przy tym, że Ryan chodzi o dość podstawowe zróżnicowanie pomiędzy z jednej strony tekstami semiotycznymi, którym w ogóle da się przypisać jakąś intencję autorską (na przykład teksty realizujące gatunek powieściowy nie budzą w tym względzie wątpliwości), a z drugiej – obiektami, którym takiej intencji przypisać nie sposób, a mimo to są zdolne do wywołania skryptu narracyjnego (czytelnym przykładem użytym przez Ryan jest życie – indywidualny los jednostki, który jesteśmy skłonni odczytywać narracyjnie).

26 Skrajnymi przykładami, których narracyjność zbliża się do zera, są z jednej strony gry takie jak *Tetris*, przy czym pytanie o punkt zerowy narracyjności jest osobnym zagadnieniem (różnie rozumianym przez badaczy, zob. na przykład M. Fludernik, *Towards a Natural Narratology*, London-New York 2005, s. 21, 246) – wartym pogłębienia, ale wykraczającym poza kompetencje niniejszego artykułu.

27 Nie sposób przy tej okazji rozstrzygnąć kwestii samej interaktywności, z którą wiąże się cały obszar pytań i problemów nieograniczających się do sfer narratologii czy *game studies*.

mógł do pewnego stopnia improwizować[28]. Pojedyncze wykonania pieśni różniły się zatem między sobą co do szczegółów – różnice te nie pozbawiały wszakże poszczególnych wariantów statusu narracji.

Osobny problem stanowi kwestia problematycznego statusu samej kategorii narratora, która w transmedialnych badaniach poświęconych grom wideo pojawia się stosunkowo rzadko[29]. W niektórych grach zdarza się, że tło fabularne gry jest przedstawiane (w formie napisów lub tekstu wygłaszanego przez lektora) przez osobną instancję narracyjną – zdarza się również, że taki podmiot nadawczy komentuje wydarzenia w grze na bieżąco. Takie wprowadzenie głosu (lub po prostu tekstu) narratora ma charakter remediacji – jest swego rodzaju pożyczką medialną, przetwarzającą mechanizm znany z literatury czy wybranych filmów. Mechanizm ten nie jest konieczny do zaistnienia narracji (co jest oczywistą konsekwencją założenia, że narracja może się realizować nie tylko w języku), ale ma przecież wpływ na jej charakter, ponieważ uwypuklenie obecności narratora może na przykład służyć podkreśleniu kreacyjnego charakteru diegezy[30]. Problem antropomorficznego źródła narracji w grach wideo i jego – zarówno językowych, jak i niejęzykowych – manifestacji zasługuje jednakże na więcej uwagi, niż pozwala na to niniejszy artykuł.

Na koniec tej części artykułu warto jeszcze podkreślić, że choć dyskusja metodologiczna określana jako spór ludologiczno-narratologiczny uchodzi dziś za zamknięty rozdział w dziejach badania gier, to jednak miała ona fundamentalne znaczenie i to z kilku powodów. Po pierwsze, stała się istotnym czynnikiem kształtowania się nowoczesnych studiów ludologicznych (opozycja wobec badań narratologicznych nie była jedynym, ale na pewno ważnym kontekstem), które – przecież najzupełniej słusznie – nie pozwalają sprowadzać gier do poziomu ich fabuł i wprowadzają wiele użytecznych narzędzi analitycznych. Po drugie, argumenty, które wysuwali przeciwnicy traktowania gier jako tekstów narracyjnych, były czynnikiem oddziałującym na samą narratologię transmedialną. Wydaje się, że wartościowe poznawczo byłoby przeprowadzenie w przyszłości badań szczegółowo analizujących to, w jaki sposób teksty ludologiczne (te stawiające się w opozycji do narratologii) wpłynęły na kształtowanie się narratologii transmedialnej – bo samo to, że stanowiły one istotny bodziec, nie budzi wątpliwości. Przykładowo cytowany już artykuł Aarsetha, w którym autor podejmował próbę wykazania nieskuteczności tradycyjnej analizy narratologicznej w odniesieniu do gier, został opublikowany w tomie *Narrative across Media*, a więc prezentującym badania z zakresu narratologii transmedialnej. Taki projekt (meta)badawczy wykracza jednak poza obszar zainteresowań niniejszego

---

28 Zob. R. Travis, *Text as ruleset--how games precede humanities* [materiał z konferencji *Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment*, Oxford 2013, dostępny online: http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/05/travisvideopaper.pdf]. Na temat szczególnego charakteru oralności greckiej zob. E.A. Havelock, *Muza uczy się pisać. Rozważania o oralności i piśmienności w kulturze Zachodu*, tłum. P. Majewski, Warszawa 2006.

29 Na problemy związane z tą kategorią stosunkowo wcześnie zwracał uwagę Piotr Sitarski. Zob. P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacji rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.

30 Na ten temat zob. na przykład P. Kubiński, *Zagraj to jeszcze raz, Stanley. Mise en abyme oraz gra konwencją i narracją w „The Stanley Parable"*, „FA-art", nr 1–2(99–100)/2015.

tekstu. Już teraz można jednak stwierdzić, że ów spór pozwolił na doprecyzowanie narzędzi opisowych i wyostrzenie krytycznej świadomości samych badaczy.

Światoopowieść, czyli koncept *storyworld*

W najnowszych pracach reprezentujących nurt narratologii transmedialnej daje się zauważyć tendencję polegającą na wzmożonej koncentracji badaczy na *storyworld*. Koncept ten stanowi główną oś tematyczną monografii *Storyworlds across Media. Towards a Media-Conscious Narratology* opublikowanej w 2014 roku, a zredagowanej przez Ryan oraz Jana-Noëla Thona[31].

Jak zasygnalizowałem na początku artykułu, termin *storyworld* tłumaczę jako „światoopowieść". Odchodzę tym samym od tłumaczenia „świat opowieści", którym posługuje się Magdalena Rembowska-Płuciennik[32]. Moja propozycja terminologiczna wynika z dążenia, by za pomocą neologizmu wydobyć pełnowartościowość, równorzędność obydwu składników terminu (świat, opowieść), których relacja nie polega na prostej przynależności czy nadrzędności, jaką może sugerować sformułowanie „świat (czyj? należący do kogo?) opowieści". Posługując się neologizmem „światoopowieść", chcę także podkreślić odrębność tego konceptu od prosto rozumianego „świata przedstawionego" czy „settingu"; ich rozumienie sprowadza się zwykle do miejsca i czasu, w których osadzona jest akcja, co – jak wynika z dalszej części artykułu – nie wyczerpuje definicji światoopowieści.

Poświęcam uwagę tej właśnie kategorii, ponieważ zwrot narratologii transmedialnej ku światoopowieściom przynosi szczególnie owocne konsekwencje w odniesieniu do gier wideo. Po pierwsze, koncepcja świata już wcześniej odgrywała centralną rolę w rozumieniu narracji (przypomnijmy, że narracja oznacza tu umysłową reprezentację świata spełniającego określone, wspomniane już wcześniej, warunki). Po drugie, wiąże się to bezpośrednio z niemalejącym zainteresowaniem, jakim wśród badaczy (a być może przede wszystkim wśród twórców kultury popularnej) cieszy się zjawisko określane jako konwergentne opowiadanie transmedialne, które według powszechnie przyjmowanej propozycji terminologicznej Henry'ego Jenkinsa „rozwija się na różnych platformach medialnych, a każdy tekst stanowi wyróżniającą się i ważną całość"[33]. Spoiwo dla takiego opowiadania projektowanego za pośrednictwem wielu mediów stanowi właśnie świat (wraz z zamieszkującymi go bohaterami), który jest wspólny dla fabuł przedstawianych w różnych tekstach kultury. Dobitnego przykładu konwergentnego opowiadania transmedialnego dostarcza przeprowadzona przez Jenkinsa klasyczna analiza trylogii filmowej *Matrix*[34] i towarzyszących jej utworów różnomedialnych (komiks, gry, serial animowany)[35].

---

[31] *Storyworlds across Media*, pod red. M.-L. Ryan, J.-N. Thona, op. cit.

[32] M. Rembowska-Płuciennik, *Poetyka intersubiektywności: Kognitywistyczna teoria narracji a proza XX wieku*, Toruń 2012, s. 297.

[33] H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie nowych i starych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 95.

[34] Trylogia *Matrix* (reż. A. i L. Wachowscy; 1999–2003).

[35] H. Jenkins, *Kultura konwergencji*, op. cit., s. 93–129.

Jak zwracają uwagę redaktorzy wspomnianego tomu *Storyworlds across Media*:

„Współcześnie towarzyszą nam nie tylko multimodalne reprezentacje światoopowieści, które łączą różnorodne typy znaków, i cyfrowe światy sieciowe, które czekają na wypełnienie ich opowieściami przez mieszkańców-graczy, lecz także seryjne światoopowieści rozciągające się na liczne odsłony, a także transmedialne światoopowieści, które są rozlokowane równolegle na różnych platformach medialnych – skutkuje to krajobrazem medialnym, który zarówno twórcy, jak i fani bezustannie rozszerzają, rewidują, a nawet parodiują"[36].

Interesująco zaprojektowany – a także odpowiednio rozpoznawalny – świat zaprezentowany w grze wideo może doskonale przysłużyć się jej popularności. Jednym z wielu świadczących o tym przykładów jest stosunkowo niedawny sukces gry *Śródziemie: Cień Mordoru*[37], która przyciągnęła uwagę graczy nie tylko ze względu na satysfakcjonującą mechanikę rozgrywki i efektowną oprawę graficzną, lecz także ze względu na ulokowanie akcji w Tolkienowskim świecie *Władcy Pierścieni* (zasadnicza rozgrywka toczy się pomiędzy wydarzeniami przedstawionymi w powieści *Hobbit, czyli tam i z powrotem* a akcją słynnej trylogii Tolkiena).

W ujęciu Ryan na światoopowieść składają się takie elementy jak: bohaterowie, obiekty mające szczególne znaczenie fabularne, przestrzeń, prawa fizyczne, reguły społeczne oraz wydarzenia (zarówno fizyczne, jak i mentalne)[38]. Jak stwierdza badaczka, światoopowieść to:

„coś więcej niż tylko statyczny pojemnik na obiekty wspomniane w historii – to dynamiczny model zmieniających się sytuacji, podczas gdy jego reprezentacja w umyśle odbiorcy jest symulacją zmian wywołanych przez zdarzenia fabularne"[39].

Potrzeba refleksji terminologicznej na temat tego konceptu nie wymaga dodatkowego uzasadnienia – mowa wszakże o centralnym elemencie definicji narracji.

Świat w piaskownicy

Warto przy tym odnotować, że proponowana przez Ryan definicja okazuje się dogodnym narzędziem w szczególności z perspektywy badacza gier wideo. Jest tak przede wszystkim dzięki temu, że definicja ta nie ogranicza swojego zakresu wyłącznie do przestrzeni, w której toczy się akcja, ale ujmuje światoopowieść jako „dynamiczny model zmieniających się sytuacji". Tak ujmowana światoopowieść może, według mnie, służyć jako precyzyjne narzędzie do opisu zwłaszcza tych gier, które charakteryzują się tak zwaną otwartą konstrukcją świata.

Gry wideo z otwartym światem to takie, które pozwalają graczowi na dość swobodne eksplorowanie przestrzeni umożliwiającej podejmowanie w niej znaczących działań fakultatywnych (w przynajmniej częściowo dowolnej kolejności)[40]. Do takich znaczących

[36] M.-L. Ryan, J.-N. Thon, *Storyworlds across Media: Introduction*, op. cit., s. 1 [tłum. moje – P.K.].

[37] *Śródziemie: Cień Mordoru,* Monolith Productions, (2014).

[38] M.-L. Ryan, *Story/Worlds/Media*, op. cit., s. 34–36.

[39] Ibidem, s. 33 [tłum. moje – P.K.].

[40] Zastrzeżenia, jakie tu czynię („dość", „przynajmniej częściowo"), wynikają z tego, że swoboda ta jest stopniowalna: bywa, że na niektórych etapach fabuły gracz może podejmować wyłącznie określone typy aktywności, a misje poboczne (lub wręcz całe obszary cyfrowego świata) mogą być niedostępne. Twórcy wprowadzają zwykle takie ograniczenia w celu osiągnięcia określonego efektu (na przykład zachowania balansu w rozwoju gry).

działań mogą należeć na przykład wykonywanie pomniejszych zadań (określanych jako *subquesty*, czyli misje poboczne); odkrywanie historii miejsca, w którym toczy się akcja; szukanie wartościowych przedmiotów, toczenie walk z pomniejszymi przeciwnikami itd. Tego typu poboczne zadania stanowią często dodatkowe urozmaicenie rozgrywki (z którego gracz może skorzystać, jeśli chce na chwilę przestać podążać ściśle wytyczoną główną ścieżką fabularną[41]) i swoiste wypełnienie przestrzeni (która dzięki nagromadzeniu obiektów i zdarzeń nacechowanych semantycznie nie sprawia wrażenia sztucznej „areny" spreparowanej specjalnie z myślą o graczu – może więc robić bardziej wiarygodne wrażenie[42]). Taka konstrukcja świata pozwala graczowi dość swobodnie (w wyznaczonym przez twórców zakresie) decydować o tym, czym chce się w danej chwili zajmować, jak chce prowadzić rozgrywkę. Do tego modelu swobodnej zabawy odwołuje się zresztą angielska nazwa gier z otwartym światem, które są często określane jako *sandbox* (ang.: piaskownica).

Wśród licznych gier z otwartym światem można wskazać chociażby serie *Just Cause, The Elder Scrolls, Grand Theft Auto* czy *Stalker*. W niniejszej analizie sięgnę po inny przykład – grę *Wiedźmin 3*: *Dziki Gon*, która stanowi szczególnie czytelny materiał egzemplifikacyjny, a ponadto jest wyrazistym przykładem gry wchodzącej w skład konwergentnego opowiadania transmedialnego w ujęciu proponowanym przez Jenkinsa (światoopowieść to w tym wypadku element łączący powieści i opowiadania Andrzeja Sapkowskiego – a także film, serial telewizyjny, komiksy oraz rozmaite gry, także planszowe[43]).

W grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* użytkownik kieruje postacią Geralta, białowłosego łowcy potworów, który dzięki serii mutacji dysponuje potężnymi umiejętnościami[44]. Fabuła gry wymaga od gracza dużego nakładu czasu (zwykle przynajmniej kilkudziesięciu godzin, aby ją ukończyć), więc trudno byłoby ją satysfakcjonująco streścić w jednym zdaniu. Można jednak bardzo skrótowo powiedzieć, że główny wątek fabularny trzeciej części cyklu koncentruje się na prowadzonych przez Geralta poszukiwaniach jego podopiecznej Ciri, która znalazła się w niebezpieczeństwie. Zasadniczo w zależności od tego, jakie decyzje gracz podejmuje w trakcie długiej rozgrywki (często gracz nie ma świadomości, jakie długofalowe konsekwencje wynikną z jego działań), „dynamiczny model zmieniających się sytuacji" może zaktualizować się na wiele różnych sposobów.

41 Warto podkreślić, że taka główna ścieżka fabularna nie jest sama w sobie elementem obligatoryjnym w grze z otwartym światem.

42 W tym sensie przestrzeń całkowicie pozbawiona takich elementów może w wybranych sytuacjach razić sztucznością, a przez to burzyć iluzję bezpośredniego uczestnictwa w fikcyjnym świecie (tak zaprojektowana światoopowieść może więc redukować poczucie immersji – więcej na temat czynników redukujących immersję zob. P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media" nr 1(5)/2014).

43 Na marginesie warto wspomnieć, że koncepcja światoopowieści – która w swojej definicji uwzględnia dynamikę (zmianę) czy wręcz negocjacyjność – wydaje się szczególnie użyteczna przy opisie takich tekstów kultury, jak *Gwiezdne Wojny*, które wytworzyły swój kanon obrastający w różne historie apokryficzne, często ze sobą niekompatybilne i wzajemnie się wykluczające. W tym sensie światoopowieść wydaje się narzędziem dostosowanym do badania relacji pomiędzy oryginalnymi dziełami a powstającymi w odniesieniu do nich fanfikami.

44 Warto przy tym zauważyć, że choć głównej akcji nie towarzyszy narracja językowa, to jednak w wybranych momentach (np. w trakcie wczytywania stanu gry) dotychczasowe zdarzenia są krótko referowane przez barda Jaskra – przyjaciela Geralta. Jego narratorska funkcja objawia się w opisach misji podejmowanych przez bohatera. W obydwu wypadkach postać diegetyczna prowadzi dyskurs narracyjny na poziomie metafabularnym.

W wypadku gry *Wiedźmin 3* na zakończenie składa się przede wszystkim los Ciri, a także innych osób związanych z Geraltem (od jego przyjaciół zaczynając, przez osoby postronne, na wrogach kończąc). Jest tak dlatego, że oprócz długich serii zadań, jakie gracz musi wykonać (da się to zrobić na różne sposoby), aby dotrzeć do zakończenia, światoopowieść składa się także z wielu dodatkowych misji i wydarzeń, w których Geralt może – w zależności od decyzji gracza – wziąć udział. Przykładowo na tablicach ogłoszeniowych, na jakie bohater natyka się w różnych osadach, znajdują się różne prośby o pomoc – najczęściej są to płatne zlecenia na grasujące w okolicy potwory. Podobne misje bywają powierzane wiedźminowi również przez spotykane przypadkowo osoby; czasami także taki nowy wątek poboczny zaczyna się spontanicznie, gdy bohater natknie się na jakiś znaczący przedmiot (na przykład na ślady napadu, obozowisko bandytów lub list zawierający ważne informacje).

Każda z takich misji także może zostać opisana jako „dynamiczny model zmieniającej się sytuacji". Zanim dana misja się rozpocznie (na przykład zanim Geralt przyjmie zlecenie na konkretną bestię), znajduje się ona w zalążku, jeszcze w stanie potencjalności. Jej szczegółowy przebieg zależy zaś w dużej mierze od gracza, ponieważ konstrukcja fabularna wielu misji jest nieliniowa i pozwala graczowi zadecydować, w jakim kierunku ma potoczyć się akcja – gra obfituje bowiem w zwroty akcji, które zmuszają gracza na przykład do opowiedzenia się po którejś stronie konfliktu, którego dotyczy misja[45].

Przykładowo w zadaniu „W sercu lasu" Geralt trafia do wsi, w której giną ludzie mordowani przez Ducha Lasu. Część mieszkańców chce, by wiedźmin zgładził potwora – wioskowy starzec nalega jednak na inne rozwiązanie. Domaga się odprawienia specjalnego rytuału mającego przebłagać leśnego ducha i sprawić, by ponownie zaczął on opiekować się osadą. Wybór każdej z tych możliwości oznacza inny przebieg misji i inne jej zakończenie. Co więcej, w obrębie tych dwóch ścieżek fabularnych także pojawiają się warianty. Jeżeli gracz zdecyduje się na walkę z duchem, to najpierw będzie musiał sprawić, że raz pokonana bestia się nie odrodzi – w tym celu bohater musi doprowadzić do usunięcia z wioski kobiety, z której energię czerpie potajemnie Duch Lasu. W zależności od kroków podjętych przez Geralta kobieta ta zostanie wygnana lub zabita przez lokalną społeczność. Z drugiej strony – jeżeli gracz zdecyduje się nie walczyć z duchem, ale podążyć za prośbą starca, to możliwość wyboru ujawni się już po odprawieniu przebłagalnego rytuału. Gdy bohater wróci do wioski i odbierze nagrodę, starca napadną jego lokalni przeciwnicy (zwolennicy zabicia Ducha Lasu). Także w tej sytuacji Geralt może postąpić dwojako: albo stanąć w obronie starca i zabić napastników, albo nie interweniować (co kończy się śmiercią zleceniodawcy).

Wybór pomiędzy pomniejszymi wariantami fabularnymi nie wpływa w zasadniczy sposób na wynik misji – wprowadza jednak modyfikacje w przebiegu akcji. Ma to oczywiste znaczenie dla narracji kształtowanej w umyśle gracza: nie tylko na poziomie

[45] Ponadto szczegóły odegrania konkretnych misji przez poszczególnych graczy będą się różnić, na przykład ze względu na przebieg walk (na który składa się wiele czynników, jak choćby umiejętności gracza, wybrany poziom trudności, poziom doświadczenia i umiejętności bohatera, ekwipunek, którym dysponuje etc.) czy dialogów.

zdarzeń pobocznych, lecz także – i to wydaje się nie mniej ważne – na poziomie motywacji (wydarzeń mentalnych i relacji przyczynowo-skutkowych). To od decyzji gracza zależy bowiem, czy Geralt okaże się obojętny na los kobiety naznaczonej przez ducha albo – w alternatywnej wersji wydarzeń – czy stanie w obronie ofiary, czy raczej postanowi nie mieszać się w sprawy społeczności (w konsekwencji decyzja gracza oznacza także odpowiedź na pytanie: czy w obronie jednej osoby wolno zabić kilku napastników?). Wskazane warianty – będące w istocie scenami wyboru o charakterze moralnym – dają zatem graczowi szansę na uzupełnienie narracji i samodzielne rozbudowanie psychologicznej charakterystyki Geralta. Warto podkreślić, że to budowanie psychologicznego rysu bohatera ma charakter nie tyle deklaratywny, ile faktyczny, bo opiera się na rzeczywiście podejmowanych działaniach.

Dzięki takiej konstrukcji fabularnej konflikt w wiosce może wyewoluować na cztery sposoby. To jednak nie koniec potencjalnych rozwiązań, ponieważ tylko od decyzji gracza zależy, czy w ogóle doprowadzi tę misję do końca, czy raczej w wybranym przez siebie momencie zrezygnuje z działań podjętych w tym wątku fabularnym. Wreszcie – może się zdarzyć, że gracz nigdy nie dotrze do skonfliktowanej wioski i w rezultacie misja nie zaktualizuje się w żaden sposób, pozostanie w stanie potencjalności[46].

Tak oto dałoby się schematycznie zarysować możliwe rozwinięcia dynamicznego modelu sytuacji przedstawionej w misji „W sercu lasu". Podobnych sytuacji, które również umożliwiają osiągnięcie przynajmniej dwóch różnych zakończeń, jest w grze znacznie więcej – i to one stanowią jeden z kluczowych mechanizmów determinujących rozgrywkę. W tym świetle światoopowieść w *Wiedźminie 3* jawi się właśnie jako złożony model sytuacji (misji głównych i pobocznych, a także pomniejszych zdarzeń fabularnych), które zmieniają się dynamicznie w zależności od działań gracza i mogą przyjąć różną postać. Biorąc pod uwagę złożoność modelu (dużą liczbę zmiennych), prawdopodobieństwo, że dwóch graczy przypadkowo wytworzy światoopowieści o całkowicie identycznej strukturze, jest w *Wiedźminie 3* stosunkowo niewielkie (co nie znaczy, że narracje wytworzone przez graczy są na poziomie swojej struktury niepowtarzalne).

Wnioski

Odpowiedź na pytanie o narracyjny charakter gier wideo zależy przede wszystkim od przyjętej definicji narracji i narracyjności. Z perspektywy narratologii transmedialnej nie ulega wątpliwości, że gry jako medium mają potencjał narracyjności, który mogą realizować w różnym stopniu i w różny sposób. Ogólnie można przyjąć, że poziom narracyjności danej gry jest przynajmniej częściowo zdeterminowany przez jej przynależność gatunkową (choć w odniesieniu do gier wideo podział na gatunki jest sprawą kłopotliwą, ponieważ powszechnie stosowane podziały są często nieprecyzyjne i niekonsekwentne[47]).

[46] Warto także jako osobną możliwość rozważyć sytuację, w której Geralt ginie w trakcie wykonywania misji, a gracz nie decyduje się na wczytanie wcześniejszego stanu gry i na tym całkowicie kończy korzystanie z gry.

[47] Zob. na ten temat między innymi E. Aarseth, *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, op. cit; D. Arsenault, *Video Game Genre, Evolution and Inspiration*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture" 2009, nr 3(2).

Niemniej jednak mówiąc bardziej szczegółowo, możemy stwierdzić, że o narracyjności mogą współdecydować między innymi:

– sposób i zakres, w jaki gracz oddziałuje na świat;

– relacja gracza z przestrzenią w grze (poprzez konkretnego bohatera [awatara], z perspektywy pierwszoosobowej, z perspektywy boskiej itd.);

– sposób prezentacji przestrzeni diegetycznej;

– poziom jej abstrakcyjności;

– prawa fizyczne rządzące przestrzenią w grze;

– zdarzenia składające się na akcję;

– układ tych wydarzeń (np. odgórnie narzucony, dowolny, losowy);

– sposób, w jaki w grze ujawnia się obecność podmiotu będącego źródłem narracji;

– mechanizmy reprezentacji upływu czasu;

– obecność protagonistów (oraz ich rodzaj – zwłaszcza obecność podmiotów antropomorficznych);

– psychologiczna motywacja działań protagonistów;

– zakres, w jakim gra operuje różnymi typami znaków (na przykład językowymi, wizualnymi).

Z jednej strony w odniesieniu do niektórych gier (na przykład do abstrakcyjnych układanek logicznych) kategoria narracji (*bycia narracją* w przytoczonym rozumieniu Ryan) wydaje się mało przystająca – albo nawet ich potencjał narracyjny zbliża się do zera. Przykładowo wspomniana gra *Tetris* (Aleksiej Pażytnow, 1984) ma charakter wysoce abstrakcyjny, a przestrzeń w grze nie jest precyzyjnie określona. Zdarzenia mające tu miejsce ograniczają się do pojawiania się różnokształtnych klocków na górze ekranu[48], które następnie gracz stara się układać w odpowiedni sposób (konwencjonalnym zdarzeniem jest także porażka, do której nieuchronnie rozgrywka zmierza). Jedynymi prawami fizycznymi, które da się tu stwierdzić, są prawo grawitacji (klocki zawsze poruszają się z góry na dół) i zasada nieprzenikliwości przedmiotów (klocki układają się jeden na drugim). Ponadto brak tu reprezentacji konkretnych bohaterów[49] – jedyny element antropomorficzny wynika tu z aktywności gracza, którego działania są reprezentowane na ekranie (zasadniczo jest to element nie wyjątkowy, ale wspólny dla gier w ogóle) – oraz ewentualnego głosu narratora.

Z drugiej jednak strony istnieją także gry, które reprezentują złożone, bogate światoopowieści, a co za tym idzie, są zdolne do wywołania w umyśle gracza kognitywnego obrazu świata narracyjnego. W badaniu tych ostatnich produkcji – tak jak w wypadku *Wiedźmina 3* – użyteczna okazuje się zawarta w kategorii światoopowieści perspektywa ujmująca sieć zdarzeń fabularnych we wszystkich ich możliwych (potencjalnych) realizacjach.

---

[48] Są to zdarzenia powtarzalne i spodziewane (a więc konwencjonalne) w obrębie tej gry, co oznacza, że nie można ich uznać za „niezwyczajne wydarzenia" w ujęciu Ryan.

[49] Dlatego też trudno tu mówić o wewnętrznej motywacji protagonistów.

W niniejszym artykule skoncentrowałem się na zademonstrowaniu znaczenia tego „dynamicznego modelu zmieniających się sytuacji" w odniesieniu do samych działań podejmowanych przez użytkownika gry oferującej tak zwany otwarty świat. Autorzy książki *Storyworlds across Media* prezentują jednak przykłady innych badań o pokrewnej perspektywie, dotyczących między innymi reprezentacji subiektywności w narracji[50], abstrakcyjnego charakteru reguł rządzących światoopowieściami[51], a także szeroko rozumianych problemów związanych z opowiadaniem (i przekładem) transmedialnym[52]. Z jednej strony prace te pokazują przykładowe kierunki, w których może rozwijać się badanie problematyki światoopowieści w grach wideo (tych kierunków jest oczywiście więcej, by wspomnieć choćby kwestię samych bohaterów i ich relacji z graczem, które mogą przecież przybierać różną postać, skoro i wpływ gracza na wydarzenia może mieć różny charakter). Z drugiej strony już sama bardzo duża liczba prac dotyczących gier zebranych w tomie *Storyworlds across Media* jest najlepszym wskaźnikiem nie tylko współczesnego zainteresowania narratologii grami, lecz także użyteczności kategorii światoopowieści w odniesieniu do tego medium.

Inne pytania, które uważam za warte podjęcia w przyszłych badaniach, dotyczą między innymi kwestii antropomorficznego podmiotu, będącego źródłem narracji w grze – a także problemu zerowego punktu narracyjności w grach wideo. Jaki najprostszy zestaw elementów składowych musi zawierać gra (i jakie operacje musi umożliwiać), by gracz był w stanie wytworzyć minimalną narrację? Zagadnienie to wydaje się tym bardziej interesujące w kontekście mechanizmu narratywizacji, o którym pisze Fludernik (narratywizacja czy narratywizowanie to inaczej interpretacyjny mechanizm rozpoznania tekstu jako narracyjnego i nadawania mu narracyjności w trakcie lektury)[53], a także w świetle tych badań, które postrzegają narrację jako podstawową strukturę ludzkiego rozumienia[54].

Inna warta pogłębienia kwestia ma charakter metanaukowy i dotyczy tego, w jakim stopniu pojawienie się tekstów ludologicznych i sprzeciwiających się narratologicznemu badaniu gier wpłynęło na kształtowanie się narratologii transmedialnej. Można postawić wstępną hipotezę, że pierwsze teksty odrzucające związek gier i narracji stanowiły bodziec dla narratologów zajmujących się mediami cyfrowymi. Być może nawet spór ludologiczno-narratologiczny pomógł w uniknięciu prostego przełożenia teorii narracji

---

50 J.-N. Thon, *Subjectivity across Media: On Transmedial Strategies of Subjective Representation in Contemporary Feature Films, Graphic Novels, and Computer Games* [w:] *Storyworlds across Media*, op. cit.

51 J. Juul, *On Absent Carrot Sticks: The Level of Abstraction* [w:] *Storyworlds across Media*, op. cit.

52 M. Caracciolo, *Those Insane Dream Sequences. Experientiality and Distorted Experience in Literature and Video Games* [w:] *Storyworlds across media*, op. cit.; J. Thoss, *Tell It Like a Game. „Scott Pilgrim" and Performative Media Rivalry* [w:] *Storyworlds across Media*, op. cit.; L. Klastrup, S. Tosca, *„Game of Thrones": Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming* [w:] *Storyworlds across Media*, op. cit.

53 M. Fludernik, *Towards a 'Natural' Narratology*, op. cit., s. 14. Kwestia narratywizowania u Fludernik jest złożona i jej prezentacja daleko wykracza poza zakres niniejszego artykułu. Warto jednak zwrócić uwagę na kluczową rolę, jaką w procesie narratywizowania Fludernik przypisuje „mediacji przez świadomość" [*mediation through consciousness*], która to świadomość może manifestować się na różnych poziomach (na poziomie fikcyjnego świata, głosu narratora lub nawet świadomości samego odbiorcy). Ibidem, s. 278.

54 Choćby K. Rosner, *Narracja, tożsamość i czas*, Kraków 2003.

hipertekstowych na grunt gier wideo (pytanie to wymagałoby osobnych studiów) – na pewno jednak przyczynił się on do bardziej zniuansowanego myślenia o grach i do opracowania nowych narzędzi badawczych.

Summary
Videogames in the Light of Transmedia Narratology and the Concept of Storyworld

The article approaches videogames from the perspective of transmedia narratology. The first part raises the question whether videogames can be treated and analyzed as a medium with a narrative potential, referring briefly to the debate called „ludology vs. narratology". The second part of the article concentrates on the concept of the storyworld and examines its usefulness in the context of selected videogame genres, with *The Witcher 3: Wild Hunt* as a specific example. The final part enumerates the elements that contribute to the narrativity of videogames and points out the topics for further narratological investigations.

Słowa kluczowe: narracyjność, narracja, wiedźmin, gry wideo, światoopowieść
Keywords: narrativity, narrative, witcher, videogames, storyworld

Jagoda Pajdas-Siwanowicz