

PIOTR KUBIŃSKI

Uniwersytet Warszawski

ORCID 0000-0001-6228-6233

LUDYCZNY CHARAKTER UŻYCIA JĘZYKA W GRACH WIDEO. WYBRANE PROBLEMY

WSTĘP

Niniejszy tekst stanowi próbę refleksji na temat ludycznego charakteru użycia języka w grach wideo. Zadanie, przed którym staje badacz podejmujący taki temat, jest szczególnie wymagające – z kilku przynajmniej względów. Po pierwsze, „gry wideo” to termin odnoszący się nie tyle do jednego zjawiska, ile do niezwykle szerokiego spektrum zjawisk kulturowych, które są niejednorodne i zróżnicowane. Ta trudna do zlekceważenia różnorodność materiału – której poświęcę pierwszą część artykułu – sprawia, że wszelkie tezy usiłujące scharakteryzować gry wideo na bardzo ogólnym poziomie szybko okazują się narażone na uzasadniony zarzut braku precyzji. Po drugie, w przypadku bardzo wielu gier wideo (choć – biorąc pod uwagę wcześniejsze zastrzeżenie – należy wyraźnie zaznaczyć: nie wszystkich¹) naczelną ich funkcją jest właśnie funkcja ludyczna i to właśnie tej funkcji zazwyczaj podporządkowane jest użycie języka². Co za tym idzie, systematyczne omówienie ludycznego charakteru użycia języka w grach wideo wymagałoby analizy wielokrotnie przekraczającej zakres artykułu.

W związku z powyższym niniejsza publikacja nie stanowi próby przeglądu wszystkich czy nawet większości możliwych sposobów, w jaki język jest używany w grach w celach ludycznych. Zamiast przeprowadzać systematyzację zjawiska, podejmę próbę pogłębionej analizy kilku przykładów, które zostały dobrane w taki sposób, by ilustrowały temat możliwie wszechstronnie (nadrzędnym celem artykułu jest bowiem omówienie jednej z możliwych perspektyw, w których gra wideo może stanowić potencjalny materiał badawczy dla językoznawcy), a jednocześnie by pokazywały mechanizmy swoiste, tj. charakterystyczne przede wszystkim dla medium gier wideo.

¹ Wyjątek stanowią chociażby gry zaangażowane (ang. *serious games*), w których funkcja ludyczna jest podporządkowana innym celom – na przykład edukacyjnym czy propagandowym.

² Ludyczność rozumiana jest w tym wypadku jako funkcja dostarczania rozrywki, zabawy. Jak pisze Andrzej Strużyna, „Funkcja ludyczna jest powszechnie przypisywana grom wideo, co sprawia, że każdą grę komputerową potocznie postrzega się jako utwór rozrywkowy. Mimo to można wskazać wiele produkcji, zarówno komercyjnych, jak i niekomercyjnych, w których m.in. niepogłębiona, liniowa fabuła czy niedopracowana rozgrywka bardziej frustrowały graczy, aniżeli gwarantowały przyjemną zabawę” [Strużyna 2014].

1. GRA WIDEO JAKO MEDIUM – ROZPIĘTOŚĆ GATUNKOWA

Nim przejdę jednak do materiału egzemplifikacyjnego, niezbędne wydaje się krótkie scharakteryzowanie zjawiska gier wideo i skomentowanie ich niejednorodności pod względem chociażby tematów, mechanizmów rozgrywki, form uczestnictwa czy platform dostępu. Już Ludwig Wittgenstein wskazywał, że gra (oczywiście nie gra cyfrowa, ale gra w ogóle) jest kategorią o „rozmytych brzegach” [Wittgenstein 1972, § 65]; według autora *Traktatu logiczno-filozoficznego* trudno wskazać zamknięty katalog cech, który pozwoliłby w wystarczający sposób zakreślić granice zbioru, na który składają się gry. Chociaż gry wideo stanowią jedynie następny element zbioru, o którym pisał Wittgenstein, to jednak problem jest w ich wypadku podobny.



Rysunek 1
Zrzut ekranu z gry *Pure Pool*

Tradycyjnie gry wideo dzieli się ze względu na trzy czynniki: platformę (urządzenie – często z dodatkowym uwzględnieniem interfejsów i kontrolerów), na której uruchamia się grę, rodzaj czynności wykonywanych przez gracza oraz tematykę lub rodzaj settingu czy raczej światoopowieści³. Dla przykładu możemy z jednej strony wskazać gry sportowe, w których mechaniki rozgrywki są podobne do tych znanych nam z tradycyjnego sportu (takich jak *Pure Pool*, czyli symulator gry w bilard).

Z drugiej strony istnieją gry (na przykład fabularna gra akcji RPG *The Elder Scrolls V: Skyrim*) pozwalające graczowi przeżyć długą na kilkadziesiąt, a nawet na kilkaset godzin historię, której warianty tworzą skomplikowaną, czasem wręcz misterną konstrukcję fabularną.

Z trzeciej strony grami wideo są przecież także proste gry logiczne (takie jak niezwykle popularna gra na smartfony *Candy Crush Saga*), które nierzadko redukują zawartość tekstową niemal do zera. Słowo pojawia się tam wyłącznie na zasadzie metakomentarza do toczącej się rozgrywki, jako instrukcja dla gracza lub bardzo skrócona czy wręcz pretekstowa fabuła.

³ Odwołuję się tu do kategorii *storyworld* – jednego z centralnych pojęć współczesnej narratologii transmedialnej.



Rysunek 2
Zrzut ekranu z gry *The Elder Scrolls V: Skyrim*



Rysunek 3
Zrzut ekranu z gry *Candy Crush Saga*

Z czwartej strony istnieją gry oparte niemal wyłącznie na tekście, takie jak nominowana do nagrody Paszporty Polityki polska gra *Wanderlust: Travel Stories*. Grafika (w postaci czy to fotografii, czy to animowanej mapy) pełni w niej funkcję głównie ilustracyjną, a właściwa rozgrywka odbywa się w warstwie słownej. *Wanderlust* jest tak naprawdę interaktywną lekturą, w której gracz dokonuje wyborów właśnie na poziomie tekstowym⁴.

Wreszcie z piątej strony mamy cały katalog gier niekomercyjnych, które powstają jako forma zaangażowania artystycznego lub społecznego. Takie gry służą zwykle do zwrócenia uwagi na problem polityczny, społeczny czy ideologiczny. Przykładem

⁴ Warto nadmienić, że jeśli chodzi o ilość tekstu w takich grach, to często ze względu na liczbę słów wymagałyby one kilku tomów, gdyby chciały być wydrukowane w postaci analogowej. Należy przy tym dodać, że do tworzenia fabuły w takich produkcjach często zapraszani są pisarze, ponieważ twórcom zależy na literackim wymiarze gry.



Rysunek 4
Zrzut ekranu z gry *Wanderlust: Travel Stories*



Rysunek 5
Zrzut ekranu z gry *Auti-sim*

może być gra *Auti-sim*, której twórcy zależało na zwiększeniu zrozumienia dla osób ze spektrum autyzmu – dlatego też gra stara się wytworzyć w graczku ekwiwalent tego, jak w określonych sytuacjach społecznych i percepcyjnych czuje się osoba z tego typu zaburzeniami neurorozwojowymi.

Zupełnie innego rodzaju przykładem gry zaangażowanej może być niekomercyjna *Darfur is Dying!*, która opowiada o tragicznej sytuacji ludności cywilnej żyjącej w Darfurze – regionie Sudanu, który od lat ogarnięty jest konfliktem wojennym. Tego typu gry są najczęściej dystrybuowane za darmo i zwykle są dostępne wyłącznie w wersjach na komputery (czasami także na urządzenia przenośne). Przykłady ilustrujące ogromną różnorodność gier można by jeszcze mnożyć. Sądzę jednak, że już nawet powyższe egzemplifikacje dobrze pokazują, o jak bardzo niejednorodnym zjawisku mowa.

2. SŁOWO JAKO PODSTAWOWA MATERIA INTERAKCJI?

Podstawową materią gry wideo jest jej (audio)wizualność oraz interaktywność – rzeczywiście trudno sobie wyobrazić grę wideo, która wcale nie posługiwałaby się obrazem⁵ i w której gracz byłby pozbawiony jakiegokolwiek formy sprawczości. Status słowa jest w tym kontekście mniej jednoznaczny: można wskazać wiele przykładów gier, w których tekst – czy to mówiony, czy pisany – pełni funkcję wyłącznie pomocniczą lub jest wręcz sprowadzony do absolutnego minimum (na przykład do roli metakomentarzy objaśniających reguły gry). Co więcej, można sobie łatwo wyobrazić grę wideo, w której nie pojawia się ani jedno słowo. Istnieją jednak i takie gry współczesne, w których rozgrywka odbywa się przede wszystkim właśnie na poziomie tekstowym. Przykładem takiej produkcji – a jednocześnie wyrazistym exemplum ludycznego użycia języka – jest *Oh... Sir!! The Insult Simulator*, którą należałoby określić jako parodię gier z gatunku bijatyk.

W grach rdzennie reprezentujących gatunek bijatyk rozgrywka polega na tym, że postać kierowana przez gracza uczestniczy w serii pojedynków z innymi postaciami kierowanymi przez komputer lub przez innych użytkowników. Ruchy postaci oraz wyprowadzane przez nią ciosy – często bardzo fantazyjne – można łączyć w potężne sekwencje, które zwiększają szansę na zwycięstwo. *Oh... Sir!! The Insult Simulator* wyraźnie korzysta z typowych dla tego gatunku znaków wizualnych (w centrum ekranu znajdują się dwie postaci, w górnej części ekranu widoczne są paski życia informujące o stanie zdrowia walczących), jednak pojedynki polegają tu na wymianie nie ciosów, ale... obelg. Ta żartobliwa rozgrywka, poczuciem humoru często nawiązująca do absurdalnych skeczów grupy Monty Python, polega na tym, że spośród losowo udostępnianych słów i fragmentów zdań gracz wybiera taki zestaw, który doprowadzi do powstania możliwie najbardziej obraźliwej obelgi, przy jednoczesnej konieczności zachowania podstawowej poprawności gramatycznej konstruowanych wypowiedzi.



Rysunek 6

Zrzut ekranu z gry *Oh... Sir!! The Insult Simulator*

⁵ Za swoisty wyjątek należy uznać gry tekstowe z gatunku fikcji interaktywnej, takie jak *Colossal Cave Adventure* czy *Zork I: The Great Underground Empire*, które na poziomie zarówno prezentacji wydarzeń, jak i wydawania poleceń przez gracza posługują się wyłącznie tekstem i nie korzystają z wizualnego materiału ilustracyjnego.

Co interesujące, twórcy oparli się tu na prostym koncepcie, według którego poprawnie utworzona obelga rządzi się swoją wewnętrzną organizacją składniową: musi składać się z tematu (na przykład „your wife”, „your face”), jego określenia (na przykład „is dull and ugly”, „still uses Windows Vista”), a także – nieobligatoryjnie – frazy końcowej (na przykład „and you can't deny it!”, „you commoner!”). Ważną funkcję pełnią także spójniki, dzięki którym możliwe jest rozbudowywanie zarówno tematu (na przykład „your mother *and* your hat”), jak i określenia („looks like a sad lemur *and* doesn't own a colour telly”). Co istotne, wyzwiska tworzone w grze nigdy nie są wulgarne (wulgaryzmów ani bardzo dosadnych określeń nie proponuje się graczowi), natomiast o komizmie decyduje ich absurdalny charakter czy nieudolność – najczęstszym bowiem rezultatem rozgrywki są połączenia bardzo dalekie od typowych obelg (na przykład „Your father poses nude for the communists and dances like your math teacher!”)⁶. Jest tak dlatego, że generowane przez program słowa lub fragmenty zdań, z których gracz może komponować wypowiedzi, są z jednej strony osobliwe, a z drugiej odległe od siebie tematycznie. Możliwa jest na przykład sytuacja, w której jedynym dostępnym tematem obelgi jest na przykład samochód kuzyna oponenta („your cousin's car”), a jedynym określeniem tematu – to, że nie oglądał *Gwiezdných wojen* („never watched Star Wars”). Wyzwisko brzmiące „Your cousin's car never watched Star Wars!” trudno byłoby w codziennym użyciu uznać za skuteczną obrazę.

Osobnym czynnikiem ludycznym jest w tym wypadku także nawiązywanie do znanych dzieł popkultury lub wprost cytowanie ich. W grze odnajdujemy na przykład odwołania do twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta (na przykład „And the Dead One still dreams in R'lyeh!” czy „Went to the Mountain of Madness with”). W tym przypadku efekt komiczny jest wywoływany przede wszystkim przez zaskoczenie, że kanoniczne motywy znane z twórczości amerykańskiego autora horrorów (na przykład góry szaleństwa czy miasto R'lyeh) mogą posłużyć do komponowania obelg⁷. Podobny efekt wywołuje wprowadzenie do gry cytatów ze skeczów Monty Pythona.

Komizm *Oh... Sir!! The Insult Simulator* realizuje się zatem przede wszystkim w warstwie słownej, która stanowi jednocześnie podstawową materię rozgrywki. Komizm ten jest rezultatem parodystycznego wymiaru rozgrywki, która typowe dla bijatyk mechaniki ciosów, uników i ruchów zastępuje mechanikami tworzenia obelżywych zdań (a więc **działania** bohaterów zastępuje **konstrukcjami składniowymi**) – co jednocześnie stanowi najbardziej wyróżniającą cechę *Oh... Sir!! The Insult Simulator*.

3. LUDYCZNE KSZTAŁTOWANIE SYTUACJI NARRACYJNEJ

Zupełnie innego rodzaju efekt ludyczny może być rezultatem odpowiedniego ukształtowania dyskursu narracyjnego – na przykład wykorzystania narracji słownej prowadzonej przez głos słyszany zza kadru. Tego typu komponent narracyjny jest

⁶ Absurdalny, zaskakujący charakter niektórych połączeń przywodzi na myśl skojarzenie ze „swoistą wojną na hasła, jaka toczy się między dwoma łódzkimi klubami”, której świadectwem są takie niby-obelgi na łódzkich murach, jak „RTS szyje na maszynie do pisania” czy „ŁKS macza herbatniki w nocniku”, zobacz [Grochala 2019, 26].

⁷ Co więcej, H.P. Lovecraft jest jedną z postaci, w którą może wcielić się gracz.

w grach wideo elementem całkowicie fakultatywnym; podobnie jak w filmach, tak i w grach tego rodzaju zabieg bywa stosowany na przykład po to, aby wprowadzić odbiorcę do wydarzeń prezentowanych na ekranie, nakreślić szerszy kontekst prezentowanej historii, zaproponować jej konkretną interpretację czy przekierować uwagę odbiorcy w celu osiągnięcia określonego efektu. Zdarza się – jak w przypadku *The Stanley Parable* – że sposobem ukształtowania tej wypowiedzi narracyjnej rządzi właśnie funkcja ludyczna.

The Stanley Parable to gra komputerowa, w której gracz śledzi wydarzenia z perspektywy pierwszej osoby. Większości akcji podejmowanych przez gracza stale towarzyszy narracja prowadzona zza kadru, która ma wyjątkowo niejednoznaczny, zmienny status. Według Marka Hendrykowskiego w planie audialnym filmu dźwiękowego

mogą występować dwa podstawowe warianty użycia dźwięku zza kadru: dźwięk usytuowany w przestrzeni opowiadania, czyli w świecie przedstawionym (na przykład monolog wewnętrzny bohatera wypowiadany zza kadru) oraz dźwięk usytuowany w przestrzeni wypowiedzi (w planie narracji), czyli poza światem przedstawionym (na przykład komentarz wypowiadany zza kadru) [Hendrykowski 2002, 145].

Podział ten znajduje doskonałe zastosowanie także w odniesieniu do większości gier, w których pojawia się głos zza kadru – jednakże wypowiedzi narratora w *The Stanley Parable* zaburzają tę dychotomię, ponieważ płynnie przechodzą z jednej kategorii w drugą, co jest jednym z wielu sposobów na osiągnięcie efektu ludycznego w tej grze dzięki odpowiedniemu użyciu języka.

Początkowo narrator opowiadający i komentujący wydarzenia zdaje się zupełnie zewnętrzny w stosunku do świata, w którym rozgrywa się akcja. Wydaje się to tym bardziej naturalne, że przebieg zdarzeń w *The Stanley Parable* prezentowany jest z perspektywy pierwszoosobowej – skoro gracz poznaje świat gry z tej samej perspektywy co postać, którą kieruje, to w oczywisty sposób podstawowym zadaniem narracji prowadzonej zza kadru nie może być po prostu wprowadzanie tych wydarzeń (bo te gracz poznaje przez prezentację na ekranie). Zamiast tego oczywistym zadaniem narratora wydaje się wprowadzać dodatkowe informacje objaśniające na przykład genezę historii. Pierwsza, wprowadzająca wypowiedź narratora brzmi:

Oto opowieść o człowieku imieniem Stanley. Stanley pracował w firmie mieszczącej się w dużym budynku, gdzie był pracownikiem numer 427. Zadanie pracownika numer 427 było proste: siedział za biurkiem w pokoju 427 i wciskał przyciski na klawiaturze. Polecenia pojawiające się na monitorze informowały go, które klawisze przyciskać, jak długo to robić i w jakiej kolejności.

Właśnie to pracownik 427 robił każdego dnia, każdego miesiąca, każdego roku. I chociaż ktoś inny mógłby uznać to za utrapienie, Stanley delektował się każdą chwilą tej pracy – tak jakby został do niej stworzony.

Stanley był szczęśliwy (tłum. – P.K.).

Po tym krótkim wstępie narrator zaczyna relacjonować akcje podejmowane przez gracza (na przykład „Stanley zdecydował się pójść do sali konferencyjnej”). Zdawałoby się, że tego typu informacje są zbędne, skoro gracz widzi dokładnie na ekranie,



Rysunek 7
Zrzut ekranu z gry *The Stanley Parable*

co dzieje się z jego postacią i dokąd prowadzi go rozgrywka. Nie można tu jednak mówić o redundancji, ponieważ narrator odsłania przy tym przed graczem motywacje bohatera i szczegóły wydarzeń, których inaczej nie można byłoby poznać. Narrator kieruje zatem interpretacją wydarzeń prezentowanych na ekranie i nadaje (czy może raczej: narzuca) im sensy.

Szybko jednak do narracji (i w ogóle do rozgrywki – znowu: na poziomie słownym czy raczej dyskursywnym) zostają wprowadzone elementy paradoksalne, zmierzające do osiągnięcia efektu ludycznego. Najbardziej wyrazistym, wręcz ostentacyjnym tego przykładem jest moment, w którym gracz może po raz pierwszy postąpić wbrew słowom narratora (takich momentów jest w toku rozgrywki bardzo wiele). Dzieje się tak, gdy bohater trafia do pokoju z dwójgiem drzwi. Zanim gracz zdąży zdecydować, przez które drzwi przejdzie, narrator stwierdza: „Gdy Stanley znalazł się przed dwójgiem otwartych drzwi, wybrał te po lewej”. Użycie przez narratora czasu przeszłego kontrastuje z faktem, że gracz nie wykonał jeszcze opisywanej akcji i nadal może podjąć decyzję o tym, z których drzwi skorzysta – może więc z premedytacją przejść przez drzwi po prawej stronie i w ten sposób zanegować opowieść narratora. Już sama taka możliwość nieuchronnie wywołuje efekt komiczny. Scena w zaskakujący sposób unaocznia bowiem graczowi to, że tutaj narrator ma zupełnie inny status niż na przykład w prozie powieściowej: skoro w grze, w której zastosowano perspektywę pierwszoosobową, gracz poznaje wydarzenia poprzez działanie (interaktywność) i prezentację na ekranie (wizualność) – to słowny dyskurs narracyjny tylko pozornie przypomina ten znany z powieści: nie ustanawia bowiem żadnych wydarzeń, nie jest ich podstawowym przekazańnikiem – raczej po prostu je komentuje, sugeruje ich interpretację, ale nie jest niezbędnym łącznikiem pośredniczącym między odbiorcą a wydarzeniami fabularnymi.

Na tym napięciu budowany jest główny wymiar ludyczny *The Stanley Parable*. W kolejnych scenach pojawiają się liczne okazje do tego, by gracz mógł postąpić na przekór słowom narratora, natomiast ten na najróżniejsze sposoby usiłuje przekonać bohatera (i gracza) do postępowania zgodnie z dyskursem narracyjnym (sięga przy tym po najróżniejsze formy perswazji: od groźby przez błagania aż po szantaż). Głos

zza kadru przestaje w tej sytuacji być zewnętrzny wobec świata, w którym toczy się akcja, i staje się jego częścią, przekształca się w „dźwięk usytuowany w przestrzeni opowiadania” [Hendrykowski 2002, 145]. Poza głęboko filozoficznym aspektem rozgrywki [zobacz Kubiński 2015, 2015a] *The Stanley Parable* jest przede wszystkim grą komediową, która realizuje swoją ludyczność w warstwie słownej – a mówiąc precyzyjnie: w napięciu pomiędzy słownym dyskursem narracyjnym a rzeczywistymi działaniami, które może podjąć i podejmuje gracz.

4. LUDYCZNE UŻYCIE CUDZEGO SŁOWA

Innym mechanizmem wywołującym efekt ludyczny na poziomie użycia języka bywa wprowadzenie przez twórców do gry humorystycznych nawiązań intertekstualnych. Same odwołania do „cudzego słowa”, by przywołać kategorię Michaiła Bachtina, należą do najciekawszych zagadnień w badaniu gier, ponieważ wprowadzenie do struktury gry śladów innych tekstów kultury może mieć istotny wpływ m.in. na immersję, a więc na jeden z najważniejszych efektów odbiorczych, na jakich zależy twórcom gier [zobacz też Duret, Pons 2016]. Efekt humorystyczny nie jest jedynym powodem, dla którego nawiązania tego rodzaju mogą pojawić się w grze, ale jest on niewątpliwie najczęstszy.

Serią, która z tego typu intertekstualnej gry z odbiorcą uczyniła znak rozpoznawczy, jest cykl *Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007–2015) – produkcje tworzone przez warszawskie studio obfitują w przykłady intertekstualności. Niezależnie od tego, po którą odsłonę serii przygód wiedźmina Geralta sięgnie gracz, prędzej czy później usłyszy z głośników słowa, które już gdzieś słyszał. Ciekawe jest to, że bardzo często komizm tych nawiązań wynika m.in. ze sposobu, w jaki przekształcana czy rekontekstualizowana jest oryginalna wypowiedź. Niech za przykład posłuży jedna z licznych sytuacji z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, w których postać Geralta kierowana przez gracza może napotkać pijanego przechodnia lub gościa jednej z karczm. Zdarza się wtedy, że taka zamroczona od alkoholu osoba wypowiada zdanie „Ciemność, widzę ciemność, ciemność widzę...”. Ten oczywisty cytat z filmu *Seksmisja* wywołuje rozbawienie gracza przynajmniej z dwóch powodów. Przede wszystkim sam film jest treściowo, gatunkowo i stylistycznie bardzo odległy od historii przeżywanej przez Geralta, przez co już samo pojawienie się takiego hipotekstu⁸ wywołuje zaskoczenie. O wiele ciekawsza i wywołująca jeszcze silniejszy efekt ludyczny jest jednak wyraźna zmiana kontekstu, w którym pada cytat. Wypowiedź filmowego Maksa, który wykrzykiwał słynne słowa o ciemności, nastąpiła, gdy został on wybudzony z trwającej dekady śpiączki. Można zatem powiedzieć, że był to okrzyk człowieka odzyskującego przytomność. Okazuje się jednak, że identyczne zdanie wypowiedziane przez osobę będącą pod wpływem alkoholu – i być może właśnie tracącą z tego powodu przytomność – może brzmieć równie sensownie i brzmieć równie prawdopodobnie. Ponieważ wypowiedź przytoczona w grze jest artykułowana przez postać poboczną, która nie ma

⁸ Gdy posługuję się parą terminów *hipotekst* – *hipertekst*, odwołuję się do koncepcji transtekstualności Gérarda Genette’a, zobacz [Genette 2010].

żadnego wpływu na historię, nie ulega wątpliwości, że jedyną funkcją tego nawiązania jest wywołanie komizmu.

Podobnych językowych nawiązań – także do klasyki polskiego kina komediowego – jest w grze dużo więcej. Za następny przykład niech posłuży notatka, którą bohater może znaleźć na jednej z wielu tablic ogłoszeniowych. Autor tej notatki, podpisujący się jako Jarząbek Vaclav, płomiennie chwala politykę lokalnego władcy, króla Radowida. Zarówno ton wypowiedzi, jak i imię i nazwisko pochlebcy są jednoznacznym nawiązaniem do słynnej sceny z filmu *Miś*, w której Waclaw Jarząbek, trener klubu sportowego, śpiewa panegiryczną piosenkę na cześć swojego przełożonego. Znowu – także w wypadku tego nawiązania funkcja humorystyczna jest zdecydowanie najważniejsza, ponieważ gracz nie dowiaduje się z tego ogłoszenia żadnych nowych, istotnych dla fabuły informacji, służy ono wyłącznie rozbawieniu tego, kto rozpozna tekst źródłowy.

Dodatkowym ciekawym elementem omawianego fragmentu gry jest to, jakiego słownictwa użył autor notatki gloryfikującej działania władcy. Według Vaclava Jarzábka król, likwidując Akademię Oxenfurcką, miał „przegonić na cztery strony świata **warchołów, pseudo-elity i salon**” (wyróżn. – P.K.). Tak konsekwentny dobór leksyki nawiązującej do „retoryki zanegowania wzorotwórczej roli elit symbolicznych III RP” [Witosz 2018, 20; zobacz też Koczanowicz 2010, 11] jest tyle żartobliwym, ile ewidentnym nawiązaniem do współczesnego dyskursu politycznego.

Wiedzmin 3: Dziki Gon zawiera dziesiątki – jeśli nie setki – podobnych nawiązań intertekstualnych, których główną (a czasami jedyną) rolę jest rozbawienie odbiorcy. Na omówionych pokrótce przykładach pochodzących z gry studia CD Projekt RED widać ponadto pewną wyraźną tendencję, która daje się odnaleźć w wielu innych momentach gry: częstokroć twórcy w taki sposób dobierają i rekontekstualizują cytowane fragmenty tekstów kultury, że powstały żart ma jeszcze drugie dno, następny poziom (czy to manifestujący się przez napięcie pomiędzy odzyskiwaniem i traceniem przytomności w pierwszym przykładzie, czy to przez odwołanie do dyskursu politycznego w drugim).

ZAKOŃCZENIE

Niniejszy artykuł nie miał ambicji, by wyczerpująco omówić możliwe ludyczne użycia języka, jakie można wskazać w grach wideo – arbitralnie dobrane przykłady mechanizmów ludycznych ilustrują raczej rozpiętość zjawiska, niż aspirują do miana jego reprezentatywnej próby. Jednak nawet tak ograniczony objętościowo materiał nie pozostawia wątpliwości, że chociaż to interaktywność i (audio)wizualność są podstawową materią, którą operują twórcy gier wideo, to i tak język jest istotnym czynnikiem kształtującym ludyczność tego medium. Za ciekawsze pod tym względem zjawiska można uznać:

- parodystyczne zastąpienie klasycznych dla bijatyk mechanik ruchu i ciosów mechanikami kombinacji słownych (*Oh... Sir!! The Insult Simulator*);
- humorystyczne kształtowanie sytuacji narracyjnej i przełamywanie konwencji użycia narracji słownej w grze (*The Stanley Parable*);
- stosowanie w utworze nawiązań intertekstualnych, które (w szczególności poprzez zaskoczenie, rekontekstualizację lub dużą odległość treściową, gatunkową

czy stylistyczną hipotekstu i hipertekstu) wprowadzają do świata gry elementy oryginalnie do niego nieprzynależące.

Choć nie jest to regułą obowiązującą we wszystkich przypadkach ludycznego użycia języka w grach, w omawianych przykładach można zauważyć pewną prawidłowość. Polega ona na tym, że w każdym z omawianych przypadków czynnikiem decydującym o komizmie jest kontrast: kontrast pomiędzy prawdziwą obelgą a jej absurdalną, nieudolną wersją; kontrast między tradycyjną funkcją narratora w tekście a jego znaczeniem w grze wideo; wreszcie kontrast między oryginalnym znaczeniem hipotekstu a kontekstem wprowadzanym przez hipertekst.

LITERATURA

- Duret C., M. Pons C. (red.), 2016, *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, Pensylwania.
- Genette G., 2010, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, tłum. T. Stróżyński, A. Milecki, Gdańsk.
- Gochala B., 2019, Język sportu a wyrażanie emocji – nowa (?) perspektywa oglądu, „Prace Językoznawcze” nr 4, s. 19–29.
- Hendrykowski M., 2002, Ekran i kadr, „Przestrzenie Teorii”, nr 1, s. 137–148.
- Koczanowicz L., 2010, Post-postkomunizm a kulturowe wojny, „Teksty Drugie” 5, s. 9–21.
- Kubiński P., 2015, Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach „Wiedźmin 3: Dziki Gon”, „The Stanley Parable” oraz „The Talos Principle”, „Wielogłos”, nr 3, s. 97–110.
- Kubiński P., 2015a, Zagraj to jeszcze raz, Stanley. Mise en abyme oraz gra konwencją i narracją w „The Stanley Parable”, FA-art, nr 1–2, s. 23–36.
- Strużyna A., 2014, Artystyczne gry Anny Anthropy, „Homo Ludens” 1(6), s. 187–198.
- Witosz B., 2018, Centrum–prowincja, peryferie, marginesy. Wędrówka pojęć w świecie dyskursów, znaczeń i aksjologii [w:] *Wędrówka, podróż, migracja w języku i kulturze*, red. E. Biłas-Pleszak, J. Przyklenk, A. Rejter, K. Sujkowska-Sobisz, Katowice, s. 13–24.
- Wittgenstein L., 1972, *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, Warszawa.

Ludografia:

- Auti-sim (Taylan Kadayifcioglu, Matt Marshall, Krista Howarth, 2013).
- Candy Crush Saga (King.com, 2012).
- Oh... Sir!! The Insult Simulator (Vile Monarch, 2016).
- Pure Pool (VooFoo Studios, 2014).
- The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios 2011).
- The Stanley Parable (Galactic Cafe, 2013).
- Wanderlust: Travel Stories (Different Tales, 2019).
- Wiedźmin 3: Dziki Gon (CD Projekt, 2015).