Rafał Kochanowicz

ORCID: 0000-0003-0378-0455

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina*. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością (Wiedźmin 3)

Słowa kluczowe: gry komputerowe, *fantasy*, centon, kultura, popkultura, rodzina

Keywords: computer games, fantasy, centon, culture, pop culture, family

Rozwój cyfrowej opowieści

Historia polskiej serii gier *Wiedźmin* jest doskonałym przykładem tego, w jaki sposób ewoluują teksty kultury cyfrowej i jak nawiązują do coraz szerszego obszaru znaczących odniesień światopoglądowych i tematycznych¹. Z jednej bowiem strony, osadzona w świecie wymyślonym przez Andrzeja Sapkowskiego cyfrowa opowieść stanowiąca specyficzną adaptację i rozwinięcie przygód bohatera literackiego została rozbudowana przez programistów zgodnie z typową dla literackiej konwencji *fantasy* logiką swoistego rozrostu — „od szczegółu do ogółu”. Z drugiej zaś, wspomniana rozbudowa jest świadectwem ewolucji mechaniki gry komputerowej i jej aspektów technologicznych. Rozbudowanie cyfrowych przygód polskiego wiedźmina można zatem rozpatrywać w ramach trzech podstawowych perspektyw: 1) warstwy tematycznej; 2) ewolucji technologicznej; 3) modyfikacji gameplaya. Zostaną one kolejno omówione w dalszej części artykułu.

* Jest to opcjonalny tytuł sztuki, którą gracz współtworzy w grze *Wiedźmin 3*.

¹ Kolejne części cyfrowego *Wiedźmina*, wszystkie wyprodukowane przez firmę CD Projekt RED, ukazały się w następujących latach: *Wiedźmin* — 2007 (wyd. Atari); *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* — 2011 (wyd. CD Projekt); *Wiedźmin 3: Dziki Gon* — 2015 (wyd. CD Projekt).

Wiedźmińska i niewiedźmińska tematyka

Zaproponowana przez Sapkowskiego swoista intertekstualna gra z czytelnikiem stała się jedną z podstawowych cech rozpoznawczych również wszystkich części komputerowego *Wiedźmina*. Twórcy gry już w jej pierwszej odsłonie zaadaptowali teksty znaczące dla polskiej kultury, wiążąc przygody bohatera zarówno z wątkami rodem z literatury pięknej (na przykład *Balladyna* Juliusza Słowackiego, *Upiór* Adama Mickiewicza), jak i z motywami charakterystycznymi dla rodzimej popkultury (na przykład *Celina* zespołu Kult)². Część druga, która oprócz nowych rozwinięć pomysłów wspomnianego pisarza zawiera już trochę bardziej pogłębioną problematykę (o charakterze moralnym i społeczno-politycznym), także zapisała się w pamięci miłośników ze względu na wiele istotnych zapożyczeń, w tym nawiązań do znanych filozofów (na przykład Søren Kierkegaarda, Martina Heideggera)³. Wielość odwołań kulturowych i ich funkcjonalny charakter oraz poszerzenie tematyki znalazły wszakże swoje apogeum w najbardziej rozbudowanej części trzeciej. W tym wypadku twórcy nie poprzestali tylko na aluzjach do cenionych tekstów (motywy faustyczne, filozoficzne, romantyczne itd.), lecz rozbudowali cyfrową opowieść w taki sposób, że choć nadal jest ona zakorzeniona w konwencji *fantasy*, to równocześnie jawi się jako pogłębione studium z obszaru problematyki obyczajowej — w szczególności rodzinnej — oraz komentarz dotyczący współczesnych wydarzeń globalnych.

Ewolucja technologiczna

Rozwój technologii nie pozostał — rzecz jasna — bez wpływu na audiowizualny charakter świata ukazanego w przywołanych grach. O ile w części pierwszej lokacje, które grający mógł zwiedzić wraz z bohaterem, by cieszyć się współtworzoną historią, były stosunkowo małe — prowadzona postać poruszała się poniekąd w wypełnionych detalami teksturowych „korytarzach” — o tyle w części drugiej widać już wyraźną (uwarunkowaną nowymi możliwościami technicznymi) tendencję do sukcesywnego powiększania „terenów” dostępnych w grze. Prawdziwy przełom przyniosła jednak część trzecia. Zaprezentowany w niej świat to już w pełnym tego słowa znaczeniu *openworld* — komputerowe imitacje obszernych przestrzeni, które umożliwiają graczowi swobodną eksplorację fantastycznej krainy niemal we wszystkich kierunkach i zakamarkach. Ten ewolucyjny aspekt cyfrowych produkcji może być najlepiej odzwierciedlony przez zestawienie do-

² Zob. R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Poznań 2014, s. 73–78.

³ Zob. jobadoba, post w wątku *Easter Eggi*, z 26.10.2011, *The Witcher*. Warownia Starego Mózga, <http://www.forum.gamewalk.pl/viewtopic.php?f=70&t=967&start=190> (dostęp: 15.05.2016).

stępnym w grze map ukazujących swoisty rozrost fantastycznego świata — od „labiryntowych korytarzy” aż po zupełnie otwarte lokacje. Warto wspomnieć, że w trzeciej części komputerowego *Wiedźmina* obszar, który zajmuje cyfrowa imitacja największego w grze miasta — Novigradu (będącego zaledwie niewielkim fragmentem uniwersum zaprezentowanego w tej produkcji) — niemal dorównuje sumie powierzchni wszystkich lokacji z części pierwszej.

Il. 1. Porównanie powierzchni lokacji w grach *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2* z powierzchnią miasta Novigrad w grze *Wiedźmin 3*

Źródło: Mapa M5 — *Obrzeża Wyzimy*, Gry Online, <http://www.gry-online.pl/S024.asp?ID=888&PART=130> (dostęp: 15.05.2016), M. Mróz, *Vergen*, Enklawa, <http://enklawa-network.pl/pc/solucja/wiedzmin2zabojcykrolow/akt2-i-orweth/eksploracja/vergen> (dostęp: 15.05.2016), *Wiedźmin 3* — *Kowale, płatnierz, zielarze i inni (mapa)*, Eurogamer, <http://www.eurogamer.pl/articles/2015-05-22-wiedzmin-3-kowale-platnierz-zielarze-i-inni-mapa> (dostęp: 15.05.2016).

Modyfikacja gameplaya

Wspomniany postęp technologii, a wraz z nim wykorzystanie nowych możliwości są widoczne także w modyfikacjach mechaniki gry. Multimodalny charakter opowieści ukazanej w poszczególnych częściach rozwinął się bowiem wyraźnie w kierunku interaktywnego filmu animowanego. Od krótkich filmowych wstawek w części pierwszej, poprzez już bardziej rozbudowane „cut-scenki” w części drugiej, aż do wielogodzinnej, filmowej dialogizacji w części trzeciej. W tej ostatniej też znacznie większą rolę odgrywa tak zwana narracja środowiskowa — poszczególne, bardziej lub mniej interaktywne elementy szeroko rozumianej scenerii (postacie niegrywalne [NPCs], książki, ogłoszenia, napisy na nagrobkach) wypełnionego detalami, otwartego świata stają się swego rodzaju dodatkowym instrumentem narracyjnym, dzięki któremu gracz może zapoznać się z niuansami większości motywów wielowątkowej historii ujętej w grze. Pod tym względem rozwój komputerowego *Wiedźmina* żywo przypomina też ewolucję innych serii gier *fantasy*, na przykład tej zapoczątkowanej przez *Gothic* (prod. Piranha Bytes, wyd. Egmont Interactive, Niemcy 2001).

Ponadto zmienił się proponowany sposób prowadzenia rozgrywki. W ostatnim wiedźmińskim tytule twórcy wykorzystali bowiem niektóre aspekty mechaniki charakterystyczne na przykład dla gier MMOG (tak zwany leveling dostosowany do poziomu danej krainy, tak zwana itemizacja uwarunkowana rozwojem bohatera, elitarni przeciwnicy itp.). Innym urozmaicheniem, które wprowadzono w najnowszym *Wiedźminie*, jest funkcja ograniczonej personalizacji wyglądu Geralta — gracz zyskał szansę wymodelowania fryzury i zarostu (odrastającego w trakcie rozgrywki) protagonisty oraz wyboru jego odzieży. Te wszystkie elementy — a szczególnie rozbudowana oferta programowych opcji (jakość grafiki, cieni, intensyfikacja elementów cyfrowej scenerii itp.) — które użytkownik ma możliwość modyfikować w zależności od typu swojego komputera, powodują jednak, że gra stawia także poniekąd warunek posiadania określonej wiedzy. Chcąc bowiem cieszyć się zabawą bez problemów technicznych w wersji PC na starszych komputerach, konieczna jest znajomość choćby podstawowych komend w tak zwanym pliku CFG (konfiguracyjnym), takich jak:

- „[Rendering]”,
- „HiResEntityShadowsForceFullRes=true”,
- „EnableHighPrecision=true”,
- „EnableDeferredLightsStencil=true”,
- „CharacterShadowsFallbackDistance=40”,
- „MaxTextureAnisotropy=16”,
- „GrassDensity=3600”,
- „DecalsSpawnDistanceCutoff=20”,
- „TextureStreamingHeadsDistanceLimit=40”,

- „*GlobalOceanTesselationFactor=128*”,
- „*TextureStreamingCharacterDistanceLimit=100*”,
- „*CascadeShadowFadeTreshold=0.5*”.

Il. 2. Porównanie screenów z *Gothic* i z *Wiedźmina 3*

Źródło: Gothic 1, DF Games, <http://dfgames.net/6273-gothic-1.html> (dostęp: 15.05.2016).
Wiedźmin 3: Dzikie Gon [...], Screenshot 30/185, Gry Online, <http://www.gry-online.pl/S055.asp?ID=299056> (dostęp: 15.05.2016).

Personalizacja gry nie oznacza zatem wyłącznie modyfikacji w ramach opcji zaprojektowanych i podanych w postaci gotowego interfejsu, lecz także głębszą ingerencję w program komputerowy. Trzeba przy tym podkreślić, że ma to istotne konsekwencje odbiorcze: gracze dysponujący gorszym sprzętem zanurzają

się bowiem w nieco inny świat niż posiadacze komputerów najnowszej generacji. Różnice dotyczą między innymi kolorytu imitacji fauny i flory ukazanych w grze, a ponadto efektów audiowizualnych i pogodowych. Tak rozumianą specyfikę tekstu kultury, jakim jest gra komputerowa, wypada uznać za jedną z cech dystynktywnych nowego medium, w którego wypadku aspekty technologiczne znacząco oddziałują na odbiór i wpływają na doznania natury estetycznej. Często też wiążą się z samym dostępem do produkcji — warunkiem koniecznym do jego uzyskania pozostaje dysponowanie odpowiednim sprzętem komputerowym. Nie dziwi zatem, że jedno z pytań dotyczących ostatniej odsłony serii, jakie gracze najczęściej stawiają w mediach społecznościowych, brzmi: „Czy pójdzie mi *Wiedźmin 3*?⁴”.

Gdyby w podsumowaniu tego fragmentu rozważań spróbować określić ostateczny — jak do tej pory — wymiar cyfrowej opowieści w trzeciej części *Wiedźmina*, to można by stwierdzić, że opowieść ta rozwinęła się we wszystkich obszarach charakterystycznych dla tego typu tekstów kultury. Pozostaje „apokryficzna” — twórcy anektują literackie pomysły Sapkowskiego, lecz losy cyfrowego Geralta nie są powieleniem przygód, które czytelnik zna z opowiadań i powieści. Co więcej, na ich wyraźny podział wskazuje sam autor „kanonu”, dość niechętnie odnoszący się do cyfrowych „wariacji na temat”⁵. Niemniej rozmiar i coraz bardziej skomplikowany charakter zdarzeń ukazanych w grze wnoszą do wiedźmińskiego supersystemu rozrywkowego nową — a zważywszy na objętość dialogów i pozostałej narracji: także oryginalną i rozbudowaną — treść. Ponadto cyfrowa opowieść wyewoluowała w kierunku multifabularności i fakultatywności — technologia umożliwiła implementacje bardziej złożonych „drzewek decyzyjnych”, na których opiera się warstwa fabularna, co pozwala grającym na układanie współtworzonej historii w przeróżny sposób. Mają oni szansę wybrać kolejność przygód prowadzonego bohatera, questy poboczne, jego postawę etyczną, wygląd, zakończenie całej opowieści oraz aspekt estetyczny rozgrywki. Ta ostatnia stała się zaś bardziej multimodalna (elementy filmowe, *voice acting*, narracja środowiskowa itd.) i otwarta (*openworld*).

Cyfrowa centonizacja

Wspomniane zapożyczenia i nawiązania kulturowe nie stanowią jednak w trzeciej części *Wiedźmina* wyłącznie ciekawostki. W wielu fragmentach gra staje się intertekstualną kompilacją, którą — z zachowaniem wszelkich różnic i proporcji — można określić mianem cyfrowego centonu. Cytowanie nie ogra-

⁴ Zob. np. Microfish, *Czy pójdzie mi „Wiedźmin 3” — wymagania*, Polscy Gracze, <http://polscygracze.pl/czy-pojdzie-mi-wiedzmin-3-wymagania> (dostęp: 15.05.2016).

⁵ Zob. sathorn, *Andrzej Sapkowski nie zna się na grach i nie uznaje adaptacji „Wiedźmina”*, Gry Online, <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=72444> (dostęp: 15.05.2016).

nicza się w niej bowiem wyłącznie do warstwy tekstowej, lecz obejmuje także wiele pozostałych elementów, które powiązane (innymi słowy — by odnieść się do podstawowej etymologii centonu — „zszyte”) składają się na grę w całości. Można je wyszczególnić następująco:

- renarracje/motywy literackie i filmowe,
- elementy scenerii,
- opisy, dialogi, scenki (narracja środowiskowa),
- postacie,
- rekwizyty/artefakty/obrazy,
- nazwy, imiona, tytuły, slogany (*catchphrases*),
- motywy muzyczne,
- zapożyczenia gameplaya (MMOG, *Gothic* itp.).

Niewątpliwie najciekawsze realizacje wspomnianej intertekstualności łączą się z renarracjami znanych baśni — jak *Jaś i Małgosia* czy *Królewna Śnieżka* — które miejscami stanowią ośnowę fabularną wątku głównego gry. Na podobnej zasadzie funkcjonują też odwołania do legendy o mistrzu Twardowskim (motyw lustra, księżycy itp.) czy do *Dziadów* Mickiewicza. Z kolei kreując scenerię części lokacji, autorzy gry bardzo wyraźnie nawiązali na przykład do gdańskich żurawi (element pejzażu w Novigradzie), wykorzystali architekturę grodu w Biskupinie — który w grze figuruje jako kasztel Wrońce — czy zaanektowali wygląd szlacheckiego dworku jako swoistego odpowiednika rzeczywistego miejsca łączonego z akcją *Wesela* Stanisława Wyspiańskiego („Rydlówki”). Notabene sam motyw przywołanego dramatu również został przez twórców zaadaptowany i powiązany z losami Geralta. Widać przy tym wyraźnie, że autorom zależało, by gracie prawidłowo zidentyfikowali przynajmniej część ze wspomnianych zapożyczeń. W zaimplementowanej mapie, która w sposób metanarracyjny dookreśla realia świata ujętego w produkcji, odbiorca znajdzie bowiem między innymi następujący opis:

WIEŚ BRONOVITZ

Niewielka, malownicza wieś, jedna z najładniejszych w regionie, jest często opiewana w utworach poetów i bardów. Najbardziej znanym dziełem, którego akcja ma miejsce we wsi Bronovitz, jest wodewil *Zrękowiny* autorstwa Stanisława Islasa. Wieś szczególnie upodobała sobie oxenfurcka bohema, która uwielbia spędzać tu sezon letni — wówczas to organizowane są konkursy na najpiękniejszą czapkę z piór oraz nocne poszukiwania złotego rogu, odbywające się w pobliskich lasach.

W całej grze nie brakuje też detali będących — jak choćby kwestie wypowiediane przez postacie wieśniaków, żebraków, przechodniów i strażników w Novigradzie — cytatami na przykład z innych gier (jak „Wojna, wojna nigdy się nie zmienia” — z *Fallouta* [prod. Black Isle Studios, wyd. Interplay Entertainment, USA 1997]), a nucone przez nich motywy muzyczne pochodzą na przykład z serialu *Cztery pancerni i pies* (reż. K. Nałęcki, Polska 1966–1970) i z piosenki Kabaretu Starszych Panów *Wesołe jest życie staruszką*. Funkcja poszczególnych

cytatów, nawiązań i zapożyczeń okazuje się — rzecz jasna — różna, niemniej ich trudna do zliczenia ilość oraz fakt, że pojawiają się one nawet w samym game-playu (jak podobieństwo trzeciej części *Wiedźmina* do trzeciej części *Gothica* [prod. Piranha Bytes, wyd. JoWoD Entertainment] czy wspomniane już rozwiązania typowe dla gier MMOG), powoduje, iż cyfrowy świat w komputerowym *Wiedźminie* jawi się jako precyzyjnie zaprojektowany centon o wzajemnie komplementarnych elementach.

Widziany w całości staje się ów świat spójnym uniwersum fantastycznym, w którym zdarzenia i współtworzona przez graczy — w ramach rozgrywki — historia mają swój autonomiczny wymiar światopoglądowy. Równocześnie jednak składające się nań większe i mniejsze fragmenty jako zapożyczenia przywołują — co oczywiste — sensy tekstów, z jakich zostały zaczerpnięte. Ich rozpoznawalność jest uwarunkowana erudycją odbiorcy, a trzeba wyraźnie podkreślić, że autorzy *Wiedźmina 3* — kolokwialnie rzecz ujmując — dość wysoko zawiesili poprzeczkę. Chcąc bowiem podjąć zaproponowaną przez nich intertekstualną grę, trzeba nie tylko znać literaturę, popularne seriale czy „oscarowe” produkcje filmowe, lecz także wiedzieć sporo o sztuce, filozofii, kabarecie, grach komputerowych i śledzić bieżące wydarzenia. Prowadzony przez gracza Geralt ma bowiem szansę natknąć się na przykład na książkę, której tytuł — *Co z tą Temerią?* — przywołuje jednoznaczne skojarzenia z tytułem pozycji jednego z polskich dziennikarzy: Tomasza Lisa — *Co z tą Polską?* (2003). Z kolei w sympatycznych — i ważnych dla gameplaya — postaciach przybyszów z „dalekiego Ofiru” można dostrzec istotne odwołania związane z uchodźcami (o czym świadczą takie cechy tych postaci, jak śniada cera, specyficzny akcent, odrębność kulturowa). W niczym to jednak nie zmienia faktu, że odbiorca jest w stanie ukończyć grę bez wnikania w naturę i pochodzenie zapożyczeń wykorzystanych w tym tytule, ograniczając się na przykład do śledzenia i współkreowania wiedźmińskiej „opowieści rodzinnej”.

„Sprawy rodzinne”

W trzeciej części *Wiedźmina* twórcy w osobliwy sposób powiązali bowiem profesję Geralta ze schematem powieści detektywistycznej. Prowadzona postać, przyjmując kolejne, wiedźmińskie zlecenia — w ramach bądź questów fakultatywnych, bądź wątku głównego — staje się nie tylko zwykłym tropicielem, lecz także przesłuchuje świadków, analizuje ślady, dedukuje, określa motywy potwora oraz przyczyny jego agresji. Gracz, słuchając — wypowiadanych czasem na głos — myśli Geralta, zapoznaje się z bardziej lub mniej rozbudowaną mikroopowieścią i niekiedy ma okazję zdecydować o tym, jak bohater powinien się zachować w danej sytuacji.

Z pozoru większość zadań, które wypełnia wiedźmin, jest po prostu wpisana w konwencję *fantasy* — przeciwnikami są takie czy inne fantastyczne potwory. W istocie jednak ukazana w grze główna opowieść i większość wątków po-

bocznych zostały przez twórców zaprojektowane w taki sposób, żeby odbiorca — poniekąd mimochodem — zapoznał się z pogłębioną problematyką związaną z rodziną, rodzicielstwem i miał szansę zinterpretować sens oraz przewidzieć konsekwencje niektórych decyzji podjętych w ramach dynamicznej rozgrywki. Ramą tematyczną wątku głównego gry jest bowiem zarysowana już na samym początku relacja Geralta (jako ojca) i Ciri (jako córki). Akcja podstawowej wersji gry (zamknięcie historii nie ma wpływu na zdarzenia ujęte w dodatkach) łączy się natomiast z poszukiwaniem dorastającej już dziewczyny przez jej przybranego rodzica. Ponadto zarówno zaplanowany układ wypadków, jak i sposób ich rozegrania prowadzą do konkretnego wariantu zakończenia opowieści — które może okazać się bardziej lub mniej szczęśliwe albo wręcz tragiczne.

Trzeba w tym miejscu zaznaczyć, że twórcy potraktowali wspomnianą problematykę poważnie, a projektując przedstawione w grze skomplikowane sytuacje obyczajowe i etyczne, wzorowali się na literackich i filmowych sposobach prezentacji, nie stroniąc przy tym od — co prawda wyrażanej w sposób dosłowny — refleksji egzystencjalnej. Relacje cyfrowego Geralta i cyfrowej Ciri, jako rama tematyczna wątku głównego, zostały bowiem osadzone w kontekście (budowanym zarówno przez część questów pobocznych, jak i przez zdarzenia powiązane z wątkiem głównym), który nie tylko dookreśla charakter związku, lecz przede wszystkim stanowi swoistą podpowiedź dla gracza, w jaki sposób mógłby postępować ojciec wobec córki wkraczającej w dorosłość. Oś wspomnianych relacji stanowi też w dużej mierze czynnik warunkujący zarysowany w warstwie fabularnej gry wymiar napięć, konfliktów, postaw nagannych i pożądanych. Można je zilustrować następująco:

Il. 3. Oś relacji rodzinnych

Źródło: opracowanie własne.

Ponadto wszystkie przywołane w grze — bardziej lub mniej dramatyczne — wizerunki rodziny, relacje między jej członkami czy niuanse, które ujawniane są przez „obyczajowe śledztwa” prowadzone przez głównego bohatera, mają swoją genezę, przebieg i skutek. Tak zarysowana w grze tematyka rodzinna tylko w niewielkim stopniu odbiega (o czym decyduje fantastyczny wymiar cyfrowego

świata) od tego typu refleksji odnoszących się na przykład do prozy współczesnej, takich jak między innymi te podjęte przez Monikę Brzóstowicz-Klajn:

Refleksja nad własnym życiem zawsze staje się egzystencjalną refleksją nad sobą i swoimi związkami z ludźmi, zwłaszcza z najbliższymi. Dlatego przede wszystkim i najpierw to biografia, opowiadająca historię rozwoju wewnętrznego człowieka, wprowadza nas w konteksty rodzinne. Szukając swojej indywidualnej *Księgi Genesis*, wracamy do Domu, spotykamy rodziców, dziadków i przyjaciół rodziny. W ich wychowującym otoczeniu nauczyliśmy się pierwszej miłości, a także odkryliśmy istnienie napięć między ludźmi, sami wchodząc niejednokrotnie w konflikty. I tak ukształtowana zostaje w znaczącym stopniu sfera emocjonalna człowieka, jego psychika, poglądy i postawy życiowe, a przede wszystkim ugruntowuje się system wyznawanych wartości⁶.

Podczas całej gry odbiorca/współtwórca opowieści jest bowiem sukcesywnie wprowadzany w meandry rodzicielstwa, a podejmowane przez niego decyzje — szczególnie w momentach krytycznych związanych z reakcją Ciri — stają się swego rodzaju testem, na ile gracz zrozumiał i w jaki sposób zinterpretował dość subtelnie niekiedy wpisaną w *Wiedźmina 3* warstwę psychologiczną. W tak ujętej perspektywie celem gry okazuje się nie tylko pokonanie głównego przeciwnika-uzurpatora — przywódcy Dzikiego Gonu, który zagraża młodej, uciekającej przed nim dziewczynie — lecz przede wszystkim swoiste „doprowadzenie” Geralta do najbardziej pożądanego stanu: do rozumnego i odpowiedzialnego rodzicielstwa po zostającym gwarantem szczęśliwego zakończenia.

Questy, przygody czy zlecenia cały czas dostarczają graczowi wskazówek dotyczących tego, jaki powinien lub nie powinien być rodzic. Oprócz otwierającego grę snu głównego bohatera, w sposób retrospektywny ukazującego frywolność małego dziecka i dobrodusznego, lecz zdecydowanego ojca, gracz styka się z rodzinnym dramatem już w pierwszej lokacji (w Białym Sadzie), przy okazji wiedźmińskiego zadania „Licho przy studni”. Detektywistyczny charakter zlecenia z pozoru polegającego na uwolnieniu mieszkańców od Południcy strzegącej dostępu do wody koniecznej dla zachowania zdrowia i do ratowania życia został uwarunkowany także dociekliwością gracza. Całość dramatycznej historii rodzinnej ujawni się bowiem wówczas, gdy tak poprowadzi on postać, by ta zebrała rozsiane fakultatywne informacje (opcjonalne dialogi, napisy na nagrobku, które można, ale nie trzeba odczytać itd.) demaskujące przyczyny ludzkiej tragedii.

Potwór przy studni jest bowiem tylko owocem długiego łańcucha zdarzeń o charakterze obyczajowym i rodzinnym, a jego początek łączy się z brakiem tolerancji ojca dla syna homoseksualisty. Dziedzic, któremu doniesiono o skłonnościach potomka, wygnał jego partnera i syn z rozpaczony powiesił. Ojciec się rozpił i oszalał, uśmiercając w amoku skłócone z nim młode małżeństwo poddanych — Klarę i Volkera. Południcą stała się właśnie Klara — przywiązana do miejsca

⁶ M. Brzóstowicz, *Wizerunek rodziny w polskiej prozie współczesnej*, „Poznańskie Studia Polonistyczne” 8, Poznań 1998, s. 21.

zbrodni — a jej obecność jest równoznaczna z wyrokiem śmierci dla chorej córki jednego z wieśniaków, potrzebującej czystej (nieskażonej, jak rzeka, wojennym odorem) studziennej wody. Ów skomplikowany — a zapoczątkowany brakiem tolerancji i zrozumienia rodzica — układ zdarzeń można rozrysować następująco:

II. 4. Dzieje Klary-Południcy (*Wiedźmin 3*)

Źródło: opracowanie własne.

Powyższy przykład — *de facto* treść wątku pobocznego — stanowi wszakże tylko jeden z wielu przywołanych w grze rodzinnych dramatów i wizerunków rodziny. Niewątpliwe też najbardziej rozbudowana i skomplikowana historia tego typu łączy się z fragmentem opowieści głównej, który notabene zatytułowano „Sprawy rodzinne” i powiązano z postacią Filipa Stengera („Krwawego Barona”). W tym wypadku gracz za pośrednictwem Geralta staje się poniekąd „spowiednikiem”/„psychoanalitykiem” despotycznego, zagubionego alkoholika — męża i ojca — zapoznając się zarówno z przyczynami, jak i ze skutkami rozpadu więzi rodzinnych.

Także ten motyw jest swoistą wskazówką dla gracza, w jaki sposób prowadzony przez niego bohater powinien reagować na zachowanie i nastroje odnalezioną później — w trakcie rozgrywki — Ciri. Wspomniane — krytyczne dla relacji wiedźmina z przybraną córką — momenty zostały bowiem zaprojektowane przez twórców w taki sposób, że gracz dysponując zebranymi wcześniej informacjami, powinien właściwie zinterpretować intencje bohaterki i wybrać odpowiednią opcję dialogową. Ciekawostką jest to, że autorzy gry przeznaczyli na reakcję gracza tylko kilkanaście sekund: gdy czas minie, odpowiedź zostanie wybrana przez program losowo, co wygeneruje również losowy wariant finału wszystkich przygód.

O tym, jak dużej wnikliwości interpretacyjnej oraz jak głębokiego rozumienia istoty problematyki rodzinnej, która — o czym już pisano — wypełnia niemal całą grę, wymaga od odbiorcy dynamicznie współtworzona warstwa fabularna, świadczą także komentarze graczy, zaskoczonych i niekiedy zawiedzionych własnymi wyobrażeniami na temat ojcostwa:

I got the worst ending where Ciri dies...

And Geralt sits in a cabin in a swampy [area] while monsters surround it and soon overwhelm him.

I don't understand why though.

I looked it up and it showed me the dialogue decisions I should [...] [have] made, and the reason I was surprised was because I thought when I told Ciri to calm down, and she doesn't need to be good at everything. Instead I was lowering her self-esteem.

Apparently I needed to help build her some backbone and make her face her challenges on her own.

I blame the dialogue options, they tricked me. For example, in Avall's secret cave after some elven girl talks mess about Ciri, she says she wants to destroy the cave. I chose the option »Calm down« because in my head it meant Geralt would be like „Calm down, don't worry about what she said, we (Geralt and Yennefer) believe in you”.

But instead he says: „Calm down, the elf girl is right, you suck lolol”.

This whole time I thought I was being a nice father and like helping Ciri and being the voice of reason in her time of need, and a good father figure but I guess not. Oh well, luckily I have a save right before the Isle of Mist quest, I can try again⁷.

Nie tylko jednak gracze mieli problem związany z interpretacją opowieści ujętej w *Wiedźminie 3*. Na drastyczny wymiar poszczególnych zaprojektowanych sytuacji obyczajowych i rodzinnych zwrócili uwagę także niektórzy recenzenci:

a character who admitted to beating his wife so badly she miscarried is given an opportunity to explain why she had it coming, complete with a sympathetic conversation response option to go with it. The performances all around in this scene are excellent, the presentation among the best, most reined in anywhere in the game, but the message I saw it conveying was abhorrent⁸.

Drastyczność wspomnianych zdarzeń nie jest jednak ich afirmacją — przeciwnie: ma uświadomić odbiorcy długofalowe, tragiczne konsekwencje negatywnych postaw. Wypada wszakże podkreślić, iż postulowany w grze model rodzicielstwa pozostaje — mimo wyraźnej próby psychologizowania wizerunku bohaterów i komplikowania zaprezentowanych w grze sytuacji etycznych i obyczajowych — poniekąd wyłącznie wariantem programowym, gwarantującym szczęśliwe zakończenie. Innymi słowy: zestaw cech i atrybutów Geralta-ojca — jako rodzica tolerancyjnego, który akceptuje ambicje dorastającej córki, a autorytet buduje, opierając się na relacjach partnerskich, pamiętając, iż jest czas także na zabawę i psikusy, oraz rozumiejąc, że niekiedy gwałtownych reakcji dziewczyny nie da się na siłę stłumić — stanowi zaprojektowany element gry i (co oczywiste) w pełni nie odzwierciedla postulowanego przez specjalistów modelu realnego. W żaden jednak sposób nie zmienia to faktu, że twórcom trzeciej części *Wiedźmina* udało się zaakcentować (choć niekiedy bardzo kontrowersyjnie) zna-

⁷ xXsabbathXx, *So I got the worst ending... I'm mad (Spoilers)*, GameFAQs, <http://www.gamefaqs.com/boards/702759-the-witcher-3-wild-hunt/71919818> (dostęp: 15.05.2016). Pisownia i interpunkcja poprawione.

⁸ A. Gies, „*The Witcher 3: Wild Hunt*” review: *off the path*, Polygon, <http://www.polygon.com/2015/5/13/8533059/the-witcher-3-review-wild-hunt-PC-PS4-Xbox-one> (dostęp: 15.05.2016).

czenie wybranych norm i zachowań pożądaných w społeczeństwie, a równocześnie skomentować obyczajową codzienność.

***Tryumf wiedźmina* — podsumowanie**

Nie ulega wątpliwości, że najnowsza odsłona komputerowych przygód bohatera zapożyczonego z prozy Sapkowskiego pozostaje tekstem kultury bardzo szczególnym. Przede wszystkim — biorąc pod uwagę zarówno popularność, jak i kontrowersje — można powiedzieć, że cyfrowy wiedźmin stał się już produkcją kultową, i to na całym świecie. Choć dla wielu zagranicznych odbiorców niektóre wpisane w grę rodzime niuanse najprawdopodobniej pozostaną nieczytelne, to rozbudowany świat uniwersum wykreowanego przez CD Projekt okazał się wystarczająco atrakcyjny, by zapewnić mu miejsce pośród najwyżej cenionych, wysokobudżetowych gier *fantasy*.

O sukcesie wiedźmina zadecydowały jednak także te elementy, które jawią się jako najbardziej interesujące w perspektywie badawczej. Na uwagę zasługuje przede wszystkim multimodalny charakter opowieści ujętej w grze: choć historia ta niekiedy bywa nasycona brutalnością i okrucieństwem, pozostaje świadectwem kierunku, w jakim zmierza dziś cyfrowa rozrywka. Zarysowane w podrozdziałach elementy gry wskazują bowiem bardzo wyraźnie, że programiści, dążąc do znaczącego efektu, sięgają po środki wyrazu i narzędzia sprawdzone w ramach innych mediów — jak stereotypy fabularne, film czy rozbudowana dialogizacja — a równocześnie wypełniają ów zaprojektowany świat (chciałoby się powiedzieć: niemal po granice tekstur) cytatai z istotnych dla tradycji (nie tylko rodzimej) tekstów kultury. „Zszyty” dzięki technologii cyfrowy centon staje się w ten sposób komentarzem do postmodernistycznego wymiaru współczesnej popkultury, zawierającym równocześnie element przestrogi przed degradacją norm i wartości podstawowych dla funkcjonowania społeczeństw. Ponadto jako gra komputerowa *Wiedźmin 3* jest tekstem otwartym i polisemicznym, wymagającym (od użytkownika) aktywnego współtworzenia i podjęcia dialogu. O jego przebiegu decyduje jednak — rzecz jasna — nie tylko sam program komputerowy, lecz także kompetencje i wiedza odbiorcy. W tym ujęciu omawiany tytuł również należy nazywać grą, ale już nie tylko komputerową. Staje się on bowiem swoistym laboratorium, w którym odbiorcy mogą testować swoją znajomość kultury, przekonania etyczne, umiejętności interpretacyjne i wyobrażenia antropologiczne.

Bibliografia

Teksty

- Mickiewicz A., *Dziady*, 1823.
Mickiewicz A., *Upiór*, 1823.
Sapkowski A., *Wiedźmin*, „Fantastyka” 1986, nr 12.
Słowacki J., *Balladyna*, 1834.
Wyspiański S., *Wesele*, 1901.

Opracowania

- Brzostowicz M., *Wizerunek rodziny w polskiej prozie współczesnej*, „Poznańskie Studia Polonistyczne” 8, 1998.
Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2014.
Lis T., *Co z tą Polską?*, Rosner & Wspólnicy, Warszawa 2003.

Źródła internetowe

- Gies A., „*The Witcher 3: Wild Hunt*” review: off the path, Polygon, <http://www.polygon.com/2015/5/13/8533059/the-witcher-3-review-wild-hunt-PC-PS4-Xbox-one>.
Jobadoba, post w wątku *Easter Eggi*, z 26 października 2011, The Witcher. Warownia Starego Morza, <http://www.forum.gamewalk.pl/viewtopic.php?f=70&t=967&start=190>.
Microfish, *Czy pójdzie mi „Wiedźmin 3” — wymagania*, Polscy Gracze, <http://polscygracze.pl/czy-pojdzie-mi-wiedzmin-3-wymagania>.
Mróz M., *Vergen*, Enklawa, <http://enklawanetwork.pl/pc/solucja/wiedzmin2zabojcykrolow/akt2-ior-weth/eksploracja/vergen>.
sathorn, *Andrzej Sapkowski nie zna się na grach i nie uznaje adaptacji „Wiedźmina”*, Gry Online, <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=72444>.
xXsabbathXx [?], *So I got the worst ending... I'm mad (Spoilers)*, GameFAQs, <http://www.gamefaqs.com/boards/702759-the-witcher-3-wild-hunt/71919818>.

Filmografia

- Czterej pancerni i pies*, reż. K. Nałęczki, Polska 1966–1970.

Gry

- Black Isle Studios, *Fallout*, wyd. Interplay Entertainment, 1997.
CD Projekt RED, *Wiedźmin*, wyd. Atari, 2007.
CD Projekt RED, *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, wyd. CD Projekt, 2011.
CD Projekt RED, *Wiedźmin 3: Dzikie Gon*, wyd. CD Projekt, 2015.
Piranha Bytes, *Gothic 1*, wyd. JoWood Entertainment, 2011.

Dyskografia

Przybora J., Wasowski J., *Wesołe jest życie staruszka*, Kabaret Starszych Panów, 1958–1956.
Staszewski K., *Celina*, Kult, 1993.

***The Substitute Saved or the Triumph of the Witcher:* Digital dialogue with culture and morals**

Summary

Some elements of the game *The Witcher 3* show very clearly that developers, in order to achieve a significant effect of gameplay, adopt the tools and forms of expression of other media — such as plot stereotypes, films or complex dialogues — and fill their designed world with quotations and motifs from traditional (not only Polish) texts of culture. “Sewn together” with digital technology, this “cento” becomes a commentary on the postmodern dimension of contemporary pop culture, and includes a warning against degradation of elementary norms and values essential for the functioning of societies.