

Piotr Przytuła

<https://orcid.org/0000-0003-4234-1076>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

O naśladownictwie cech gier komputerowych w literaturze. Przypadek immersywnej fikcji Jacka Dukaja

Słowa kluczowe: immersja w literaturze, immersja w grach komputerowych, Jacek Dukaj, Joseph Conrad, polska fantastyka naukowa

Key words: immersion in literature, immersion in computer games, Jacek Dukaj, Joseph Conrad, Polish science fiction

Wstęp

Celem autora artykułu jest wskazanie na przykładzie wybranych tekstów literackich Jacka Dukaja praktyk twórczych, za pośrednictwem których pisarz próbuje wywołać u odbiorcy swoich dzieł iluzję interaktywności i poczucie zanurzenia. Ambicją autora jest więc odpowiedź na pytanie, w jaki sposób literatura zamknięta w tradycyjnej formie książki może przewycięzać ograniczenia nieinteraktywnego medium, oraz wskazanie zabiegów pisarskich dotyczących zarówno kreacji świata przedstawionego, języka, jak i struktury tekstu, mających docelowo potęgować wrażenie obecności czy nawet sprawczości czytelnika w powołanym przez pisarza uniwersum. Przeprowadzone tutaj analizy (dzięki którym być może uda się wskazać inną perspektywę badań zjawisk już znanych i niejako oswojonych) to także próba określania miejsca tradycyjnego doświadczenia literackiego w dobie dominacji „bezpośredniego transferu przeżyć”¹ związanego z rozwojem gier cyfrowych. Punkty styczne między „królestwem pisma” a jedną z najszybciej rozwijających się form rozrywki nie sprowadzają się bowiem jedynie do procesu adaptacji utworu literackiego w interaktywną formę audiowizualną czy relacji wynikającej z faktu, iż w większości przypadków proces produkcyjny

¹ Opisany przez Jacka Dukaja w zbiorze esejów *Po piśmie* sposób odbierania rzeczywistości charakterystyczny dla epoki postpiśmiennej (trzeciej po epoce oralnej i epoce pisma), gloryfikujący przeżywanie zamiast analizy i interpretacji. Dukaj wyróżnia cztery kategorie metod transferu przeżyć: 1) słowa (brak wtedy przekazu wrażeń); 2) sztukę figuratywną (zdjęcia, obrazy, kino, teatr); 3) *augmented reality* oraz *virtual reality* (częściowe lub całościowe zastępowanie postrzeganej rzeczywistości); 4) *mind-machine interface* – „Żadne urządzenia zewnętrzne nie są tu potrzebne i nie są też potrzebne organy zmysłów – modyfikacja i wzbudzanie bodźców następują na korze mózgowej” (Dukaj 2019a: 152–153).

filmu lub gry zakłada postępowanie według wcześniej przygotowanego scenariusza (który jest przecież formą literacką). Obydwa paradygmaty uczestnictwa w kulturze łączą również perspektywy narratologiczna i światotwórcza, które, jeśli rozwijane są konsekwentnie i pomysłowo, sprzyjają budowaniu poczucia immersji i odpowiadają na odbiorczą potrzebę „bycia w” świecie przedstawionym.

Wstępna część artykułu zawiera rozpoznania teoretyczne dotyczące procesu remediacji i syntetyczny opis zmian pejzażu audiowizualnego następujących pod wpływem ofensywy sektora gier cyfrowych, wymuszających niejako na tradycyjnych mediach stosowanie struktur nielinearnych. Przedstawiono tu filmowe i literackie przykłady imitowania cech gier cyfrowych.

W części badawczej pracy analizie pod kątem symulowania cech właściwych grom komputerowym (takich jak interaktywność i immersywność) poddano wybrane dzieła Jacka Dukaja, nawiązujące do poetyki gier poprzez ogólną konstrukcję świata przedstawionego, warstwę językową i strukturę utworu. Określone zostały też cechy pisarstwa krakowskiego prozaika, sprzyjające poczuciu zanurzania się czytelnika (immersji) w fikcyjnym świecie.

Kontekst społeczno-ekonomiczny

Ekonomiczna hegemonia sektora gier² zmusza dysponentów innych form partycypacji w kulturze (kina, seriali telewizyjnych oraz książek) do radykalnych przeformułowań nie tylko w obrębie modeli biznesowych i kanałów dystrybucji, ale również struktury dzieł, gdzie prawdziwym „kamieniem filozoficznym” staje się uczynienie linearnych ze swej natury przekazów formami bardziej interaktywnymi. Stwierdzenie to nie ma oczywiście charakteru wartościującego i nie przypisuje pojęciu interaktywności nadrzędnej roli w kształtowaniu współczesnej kultury. Biorąc jednak pod uwagę artystyczne i komercyjne sukcesy gier wideo oraz przyrost liczby aktywnych graczy, wybierających możliwość sprawowania kontroli nad wydarzeniami zamiast biernego w nich uczestnictwa, należy podkreślić istotność trendu we współczesnym przemyśle rozrywkowym.

Błędem byłoby oczywiście twierdzenie, że interaktywność to kategoria, która narodziła się wraz z grami komputerowymi, a wektor wspomnianego wpływu zwrócony jest tylko w jednym kierunku. Relacja „starych” i „nowych” mediów zachodzi bowiem raczej na zasadzie remediacji. Pojęcie to wprowadzili Jay David Bolter i Richard Grusin w dziele *Remediation: Understanding New Media* (2000). Jak twierdzą badacze, „To, co nowe w nowych mediach, wynika z konkretnych sposobów, w jakie przekształcają one starsze media,

² Według raportu *The Game Industry of Poland* (Rutkowski i in. 2020), przygotowanego przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości przy wsparciu Ministerstwa Rozwoju, Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, wartość globalnego rynku gier ma wynieść w 2020 roku 159,0 mld dolarów. Dla porównania światowy przemysł filmowy wygenerował 41,7 mld dolarów zysku, podczas gdy globalne przychody z muzyki osiągnęły tylko 19,1 mld dolarów. Treść raportu dostępna jest na stronie: <https://www.parp.gov.pl/component/publications/publication/the-game-industry-of-poland> [20.10.2020].

oraz sposobów, w jakie starsze media zmieniają się, aby odpowiadać na wyzwania nowych mediów” (Bolter i Grusin 2000: 15; przekład autora artykułu)³. Propagator idei remediacji w Polsce, Mirosław Filiciak, definiuje ją natomiast jako proces, w którym „[...] nowe formy czerpią ze środków i treści wypracowanych przez swoich poprzedników, a poprzednicy w dobie popularyzacji swoich następców nie są już tymi samymi środkami przekazu. Zmieniają się wraz ze zmieniającymi się przyzwyczajeniami odbiorców” (Filiciak 2013: 79). Mając świadomość, że skoro owe przyzwyczajenia są dzisiaj związane głównie z kategoriami sprawczości i kontroli, niewątpliwie za punkt odniesienia dynamicznych zmian współczesnego pejzażu audiowizualnego uznać należy te formy, dzięki którym wspomniane dążenia mogą zostać zaspokojone.

Choć w niniejszym artykule obszarem badawczym jest pole wzajemnych oddziaływań literatury i gier cyfrowych, przykładem w najlepszy sposób obrazującym współczesne medialne przeobrażenia (w tym procesy remediacji i konwergencji [Jenkins 2007: 256]) jest złożona zależność tych ostatnich oraz przemysłu filmowego. To właśnie kino, będące niegdyś dla twórców gier wideo niedoścignionym wzorem prowadzenia opowieści i realistycznego portretowania rzeczywistości, dzisiaj rejestruje ogromny spadek zainteresowania tradycyjnym doświadczeniem kinowym na rzecz interaktywnego przeżycia w domowym zaciszu⁴.

Relacje, o których mowa, można ujmować zarówno w kontekście historycznym, jak i technologicznym. Jak stwierdza Tomasz Pstrągowski, o związkach obu dziedzin można mówić już chociażby w kontekście pojawienia się w amerykańskiej kulturze popularnej nurtu Kina Nowej Przygody: „Kino Nowej Przygody i gry wideo wywodzą się bowiem z tych samych przemian w amerykańskim społeczeństwie i wykształciły podobny model biznesowy. A co najważniejsze: tworzone są dla bardzo podobnych grup odbiorców” (Pstrągowski 2011: 29). Relacja, nosząca więc początkowo znamiona współpracy, również związanej z kontestacją, nieufnością i brakiem utożsamiania się z „[...] kontrkulturą

³ W oryginalu: „What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media”.

⁴ Mówiąc o prymacie domowego/indywidualnego doświadczenia audiowizualnego, nie można pominąć istotnej formy partycypacji w kulturze, jaką są seriale jakościowe, które, podobnie jak gry cyfrowe, przyczyniają się do spadku liczby użytkowników sal kinowych. Zachodzący w tym przypadku proces remediacji z jednej strony powoduje wzrost budżetów i wizualnej jakości seriali telewizyjnych, z drugiej wpływa na seryjny charakter współczesnego kina, którego znaczna część produkcji i wpływów opiera się na wieloodcinkowych seriach, jak na przykład seria o Harrym Potterze czy superbohaterskie produkcje z uniwersum Marvela. Inna zależność zachodzi również w przypadku domowej dystrybucji filmu kinowego. Za sprawą nośników takich jak DVD i Blue-ray zmieniają się warunki odbioru i otoczenie samego przekazu. Andrzej Gwóźdź zauważa, że przekaz: „[...] zostaje dosłownie unurzany w rozmaitych paratekstach, które nie tyle go wzbogacają, co raczej wzbogacają jego użycie, stanowiąc zarazem serię linków, o bogaty zestaw kolekcjonersko-kontekstualizujących dodatków – od scen usuniętych, przez autorski audiokomentarz, po rozpasany making-of, czasami równie długi jak sam film (a bywa, że dłuższy od niego). Mówiąc krótko, »tekst« filmowy zostaje obciążony tyloma sensami dodanymi, naddanymi, narzuconymi, że relacja między nim a jego obrzeżami zmienia się w ciąg napięć regulowanych za każdym razem doraźnym interesem użytkownika (już nie widza) płyty DVD” (Gwóźdź 2010: 13).

lat 60. i politycznym zaangażowaniem swojej epoki” (Pstrągowski 2011: 29), wraz z odpływem odbiorców od kina przerodziła się w rywalizację, z której ostatecznie X muza (biorąc pod uwagę oczywiście czynniki ekonomiczne) nie wyszła zwycięsko.

Finansowe problemy przemysłu filmowego nie oznaczają jednak, że producenci i reżyserzy nie podejmowali i nadal nie podejmują prób przewyciężenia ograniczeń medium filmowego⁵. Dzieje się to na dwa sposoby, po pierwsze poprzez stosowanie bardziej immersywnych technologii projekcji, jak technologia 3D, technologia ScreenX – projekcja polegająca na wyświetlaniu filmu nie tylko na ekranie centralnym, lecz również na dwóch ekranach umieszczonych po bokach sali kinowej, czy w końcu technologia 4DX, rozszerzająca doświadczenie kinowe o elementy kinetyczne i zapachowe. Drugim sposobem, ponownie odnosząc się do M. Filiciaka (2013: 89), jest zwrócenie się ku kinu, „[...] które włącza do swojej narracji gry wideo: na poziomie komentarza, cytatu, adaptacji i remediacji”. Obrazy realizujące ten postulat Matteo Bittanti (2003: 309) określił mianem „filmu technoludycznego”. Mogą więc one nawiązywać do poetyki gier, jak w filmach: *Scott Pilgrim kontra świat* (2010, reż. Edgar Wright), *Player One* (2018, reż. Steven Spielberg) czy *Piksele* (2015, reż. Chris Columbus), a także sytuować widza w roli głównego aktora wydarzeń, pokazując akcję z perspektywy pierwszoosobowej, jak w obrazie *Hardcore Henry* (2015, reż. Ilja Najszuller). Mogą też za pomocą zabiegu *movie ride* wprowadzać widza „[...] w stan zbliżony do przejażdżki na rollercoasterze w parku tematycznym” (Filiciak 2013: 95), jak na przykład w *Gwiezdnych wojnach* (1977, reż. George Lucas)⁶. Wszystkie wymienione wyżej techniki odwołują się jednak głównie do aktywności analityczno-interpretacyjnej odbiorcy, pozostawiając w znacznym stopniu poczucie sprawczości jednym z niezrealizowanych marzeń X muzy.

W stronę interaktywności literatury

Zestawienie słów „literatura” i „interaktywność” (rozumiana jako „[...] potencjał nowych technologii medialnych [...] do reagowania na konsumencieckie sprzężenie zwrotne” [Jenkins 2007: 255]) w oczywistym następstwie

⁵ Pierwszy film interaktywny, *Kinoautomat: Człowiek i jego dom* (reż. Radúz Činčera), powstał w 1967 roku w Czechosłowacji. Współczesne realizacje modelu filmu interaktywnego dostępne są chociażby na platformie Netflix, na przykład *Czarne lustro: Bandersnatch* (2018, reż. David Slade) czy *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy kontra Wielebny* (2020, reż. Claire Scanlon).

⁶ W nieco innym stylu odbiorca jest angażowany przez tak zwane *mind-game films*, reprezentowane przez takie dzieła, jak na przykład Nolanowskie *Memento* (2000) i *Incepcja* (2010), Piękny umysł Rona Howarda (2001), *Mulholland Drive* Davida Lyncha (2001) czy *eXistenZ* Davida Cronenberga (1999). Według Barbary Szczekały „[...] fenomen *mind-game films* stanowi ponowoczesny symptom owego sprzężenia [opowiadania i przeżycia – uzup. P.P.], który splot narracji i doświadczenia przedstawia za pomocą labiryntowych struktur opowiadania, zdefragmentowanej rzeczywistości i psychopatologii bohaterów, dzięki czemu prowadzi »umysłową grę« z przyzwyczajeniami widza, komentując jednocześnie kondycję współczesnej kultury i tożsamości” (Szczekała 2018: 14).

kieruje nasze skojarzenia ku literaturze elektronicznej – eksperymencie, który „[...] w formie prozy i poezji hipertekstowej, rozpoczął się pod koniec lat 80., gdy na biurkach – amerykańskich głównie – pisarzy i czytelników pojawiły się pierwsze komputery” (Marecki i Pisarski 2011: 6). To właśnie zastosowanie komputera jest kluczowe dla rozwikłania niejasności terminologicznych związanych z literaturą cyfrową, która, według Urszuli Pawlickiej (2014: 149), „[...] w przeciwieństwie do zdigitalizowanej, powstaje w środowisku cyfrowym (*digital born*), tworzona jest za pośrednictwem komputera i jest przeznaczona do odczytywania (zwykle) na ekranie komputera”. Postulat interaktywności jest więc w tym przypadku realizowany poprzez zastosowanie technologii informatycznych.

Perspektywą badawczą, która w kontekście zagadnień omawianych w dalszej części artykułu wydaje się znacznie bardziej interesująca, jest symulowanie interaktywności tekstu, który nie wyszedł poza tradycyjną formę drukowaną. Jak stwierdza Małgorzata Janusiewicz (2013: 21), „[...] interaktywność bywa procesem wielowymiarowym, angażującym fizycznie, emocjonalnie, czasem intelektualnie, społecznie i socjalnie”. Zasadna jest zatem odpowiedź na pytanie, jak w tym przypadku odbywa się „[...] zaproszenie czytelnika do współpracy nad kształtem tekstu” (Marecki i Pisarski 2011: 6).

Jedną z ciekawszych odpowiedzi można uzyskać podczas lektury książki wydanej na długo przedtem, zanim dostrzeżono rolę odbiorcy w konstituowaniu sensu utworu, a Umberto Eco w *Dziele otwartym* stwierdził, że „Każda percepcja dzieła jest więc zarazem interpretacją i wykonaniem” (Eco 2008: 70). Mowa o XVIII-wiecznej powieści Laurence’a Sterne’a zatytułowanej *Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy*. To jedna z ważniejszych⁷ (i najwcześniejszych) w historii literatury prób wymuszenia aktywnego udziału odbiorcy w prezentowanych wydarzeniach. Jak zauważa Arkadiusz Lewicki,

By wymusić interaktywność ze strony czytelnika, stosuje Sterne cały wachlarz środków: pozostawia wolną stronę, by czytelnik namalował tam, wedle własnego upodobania i fantazji, portret wdowy Wadman; wykropkowuje niektóre fragmenty, a nawet pomija całe rozdziały, każąc odbiorcy samemu dopowiedzieć sobie brakujące wydarzenia; zwraca się wprost do czytającego, a nawet wdaje się z nim w dyskusje, zarzucając na przykład nieuważną lekturę (Lewicki 2007: 21–22).

Najbardziej jednak znanym zabiegiem zastosowanym w książce jest narysowanie przez jej autora kilku pozawijanych linii symbolizujących rozwój prezentowanych wydarzeń (rys. 1).

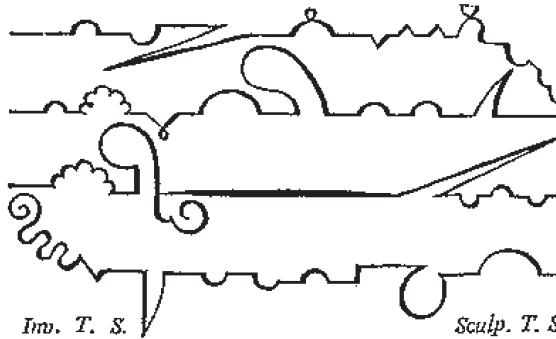
O ile A. Lewicki widzi w powieści Sterne’a niewykorzystane środki właściwe powieści postmodernistycznej, to z kolei według Krzysztofa M. Maja (2017: 32) można również mówić o tekście protohipertekstowym lub protoliteraturze. Obie intuicje są równie cenne i obie zdają się widzieć w dziele Sterne’a coś więcej niż zabawę formą.

⁷ Z dzieł późniejszych należy wymienić chociażby *Grę w klasy* Julio Cortazara.

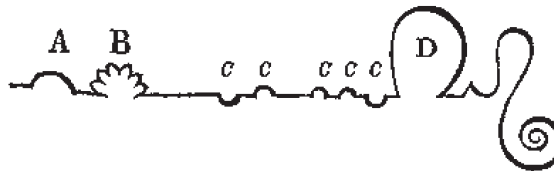
TRISTRAM SHANDY. 169

C H A P. X L.

I AM now beginning to get fairly into my work; and by the help of a vegetable diet, with a few of the cold feeds, I make no doubt but I shall be able to go on with my uncle Toby's story, and my own, in a tolerable straight line. Now,



These were the four lines I moved in through my first, second, third, and fourth volumes. — In the fifth volume I have been very good, the precise line I have described in it being thus:



Rys. 1. Fragment *Życia i myśli JW Pana Tristrama Shandy* Laurence'a Sterne'a przedstawiający skomplikowane linie odnoszące się do przebiegu zdarzeń w powieści
 Źródło: Sterne, Laurence. 1792. *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*. Basil: J.L. Legrand, s. 169. [Online]. Dostęp: <https://books.google.pl/books?id=Qyj0IQdBOBQC&printsec=frontcover&hl=pl#v=onepage&q&f=false> [29.10.2020].

Inne spojrzenie na interaktywność literatury przynosi wspomniana już liberatura, w przypadku której to, co zazwyczaj stoi na przeszkodzie do osiągnięcia poczucia sprawczości czytelnika względem tekstu – fizyczna forma oparta na technologii druku – stało się największą szansą na skuteczne przejście od modelu odbiorcy do modelu użytkownika. Manifest liberatury – zwrócenie uwagi na formę jako jeden z elementów składowych utworu – to w zamysle jej kodyfi-

katorów, Zenona Fajfera (2005) i Katarzyny Bazarnik (2005), jedyny sposób na przezwyciężenie współczesnego kryzysu literatury, u podłoża którego „[...] leży zawężenie jej problematyki tylko do sfery tekstu (z pominięciem zagadnienia fizycznego kształtu i budowy książki), a w obrębie samego już tekstu tylko do jego warstwy brzmieniowej i znaczeniowej” (Fajfer 2005: 12). Programowe wykorzystywanie środków kojarzonych głównie ze sztukami wizualnymi potęguje tylko wrażenie zanurzenia w dziele, a autor (liberator) wyzwala „[...] czytelnika z okowów schematu” (Bazarnik 2005: 24), zaś samą książkę – z dyktatu konwencjonalnej linearności.

Najistotniejsza przyczyna sukcesu gier cyfrowych – przyjemność sprawowania kontroli – została oddana w jednym z najbardziej interesujących przykładów liberatury, czyli w książce Raymonda Queneau *Sto tysięcy miliardów wierszy* opisywanej na stronie wydawcy jako „machina do produkcji wierszy”⁸. Tytuł oznacza liczbę możliwych kombinacji ułożenia pociętych wersów dziesięciu zaledwie sonetów. Tylko czytelnik decyduje o kształcie powstałej formy poetyckiej, zachowując pełnię sprawczości. Obcowanie z książką nie jest zatem jedynie aktywnością intelektualną, ale też wykonywaniem fizycznych czynności, czym jeszcze bardziej dzieło R. Queneau nawiązuje do właściwości gier.

Jacek Dukaj, imersja i literatura transferu przeżyć

Opisywane powyżej przykłady interaktywności literatury stanowią egzemplar raczej awangardowe, eksperymenty pozostające poza codziennymi doświadczeniami lekturowymi większości czytelników. Warto zatem prześledzić, w jaki sposób postulat interaktywności jest realizowany w prozie tradycyjnej. Chodzi o proces czysto mentalny – dekodowania i rekonstruowania książkowej rzeczywistości. Wybór do analizy twórczości Jacka Dukaja podyktowany jest specyficzną, konsekwentnie realizowaną przez pisarza metodą twórczą. Polega ona na imersywnym światotwórstwie⁹ i dowodzi ogromnej samoświadomości autora, jeżeli chodzi o psychologiczne aspekty odbioru tekstu i znaczenie kreacji świata przedstawionego dla poczucia zanurzenia w tekście.

W najprostszym rozumieniu, o czym już wspomniano, kategoria imersji sprowadza się do specyficznego „przeżywania” lektury/filmu/gry, w trakcie którego odbiorca „zanurza się” (aby nawiązać do znaczenia imersji wywiedzonego

⁸ Liczne przykłady liberatury zebrano i pokazano w serwisie YouTube, na stronach Małopolskiego Instytutu Kultury (hasło do wpisania w wyszukiwarce internetowej: Małopolski Instytut Kultury YouTube liberatura [29.09.2020]).

⁹ Manifest twórczości Jacka Dukaja zdaje się być zawarty już chociażby w krótkiej notce biograficznej zamieszczonej na oficjalnej stronie autora: „Pisarz języka polskiego, autor powieści, opowiadań, esejów, tworzy historie, światy i idee na granicy człowieczeństwa, rozumu i języka, w sztuce imersywnej fikcji i wielkiej narracji” (Oficjalna strona Jacka Dukaja 2014). W tym rozumieniu twórczość ta ma być między innymi próbą ukazania zjawisk niedostępnych ludzkiemu poznaniu, wykroczenia poza możliwości języka i szczegółowego opisu świata, w którym czytelnik „zanurzy się” bez reszty.

z nauk przyrodniczych) i, poprzez „zawieszenie niewiary”, traci kontakt z rzeczywistością. Jak stwierdza w swojej może nieco ogólnej definicji Henry Jenkins, imersja¹⁰ to „[...] silna wyobrażona identyfikacja lub więź emocjonalna z fikcyjnym środowiskiem, często opisywana w kategoriach »eskapizmu« lub poczucia »bycia tam«” (Jenkins 2007: 255). W podobny sposób termin definiuje Ryszard Kluszczyński (1999: 22), podając, że „[...] zanurzenie zmysłów oznacza przyjęcie przez podmiot – w granicach wyznaczonych przez zaangażowane zmysły – odśrodkowego (należącego do diegezy) punktu widzenia”. Sam Dukaj dowodzi natomiast, że imersyjność

[...] oznacza między innymi zmianę skali prawdziwości przeżywanego świata: „odklejam” się od świata, w którym czytam, „przeżywając” świat, o którym czytam. W przypadkach ekstremalnych świat fikcyjny przesłania całkowicie świat realny – kreacje o najwyższym czynniku immersyjności (jak *Śródziemie* Tolkiena) potrafią wyprzeć rzeczywistość pozaksiążkową [...] (Borowczyk 2009: 56).

Odnosząc się do środowiska nowych technologii, z którymi dzisiaj głównie kojarzone jest pojęcie imersji, można za Krzysztofem M. Majem stwierdzić, że:

[...] warunkiem uzyskania pełnej immersyjności filmu czy gry wideo jest pomyślne balansowanie między redukcją dystansu dzielącego użytkownika od ekranu (np. poprzez wprowadzenie technologii 3D) a jednocześnie kreowaniem efektu wizualnej głębi (np. poprzez likwidację elementów interfejsu) (Maj 2015: 188).

Jeśli chodzi natomiast o królestwo literatury, to poczucie „bycia tam” może być generowane na dwa sposoby – poprzez tworzenie wciągających fabuł, które „[...] »połyka się błyskawicznie«, karmiąc się łapczywie intrygą i przerzucając szybko opisy, uległszy porywowi wartkiej akcji” (Maj 2015: 191), lub poprzez światotwórczą maestrię, którą, jako swoisty twórczy paradygmat, obrał autor *Złotej Galery*.

Trudno uchwycić istotę Dukajowego światotworzenia bez uprzedniego odwołania się do dzieła, które, być może, w decydujący sposób wpłynęło na krakowskiego pisarza, ukierunkowując jego ambicje twórcze. Nie trzeba być znawcą prozy Dukaja, aby od razu wskazać *Jądro ciemności* Josepha Conrada, utwór, który zresztą został przez pisarza na nowo spolszczony w 2017 roku i wydany pod tytułem *Serce ciemności*. Autor *Lodu* (Dukaj 2007) wielokrotnie podkreślał istotność tego kanonicznego tekstu, nie tylko jako punktu odniesienia dla własnych peregrynacji artystycznych, lecz również jako dzieła antycypującego nastanie myślniku¹¹ postpiśmiennego, czasu „przeżywaczy”, który zaczął się z początkiem XXI wieku. W eseju *Żyj mnie* Dukaj próbuje uchwycić fenomen

¹⁰ W przywołanym tekście występuje forma „immersja”, jednak w celu ujednoczenia zapisu w artykule przyjęto, częściej używaną w dyskursie naukowym, formę „imersja”, poza cytatami, w których zachowano oryginalną pisownię.

¹¹ W ujęciu Dukaja myślnik to: „[...] charakterystyczny zbiór nawyków i zdolności [...] Każdy myślnik wprost oraz poprzez związane z nim technologie (bądź ich brak) wpływa lub wręcz determinuje kształt społeczeństwa, kultury, porządku ekonomicznego, politycznego, aż do moralności, estetyki i najintymniejszych doświadczeń człowieka. [...] Nie jest »umysłowością«, nie jest »światopoglądem«. Poprzedza je i warunkuje” (Dukaj 2019a: 186–188).

wpracowanej przez Conrada metody zmysłowego odbioru literatury, której Conrad zaufał, „[...] nie dysponując obiektywnym wglądem w fizjologię umysłów przez skanery MRI i EEG. Miał swoją teorię sztuki, człowieka i przeżywania” (Dukaj 2019a: 151). Znakomitą intuicję Józefa Korzeniowskiego Dukaj podkreśla dodatkowo słowami: „Zanim wiek XX przyzwyczaił nas czytać literaturę z dystansu cywilizacji starców, przez zasieki cudzysłówów i kalejdoskopy metatekstów, naturalną, wręcz fizjologiczną, drogą odbioru beletrystyki było jej przeżywanie” (Dukaj 2019a: 155). A gdy uświadomimy sobie, że to właśnie „przeżywanie” jest słowem kluczem, jeśli chodzi o stany psychiczne i emocjonalne wyzwalane w procesie grania w gry, to okaże się, iż literatura (nawet ta w tradycyjnym, nieinteraktywnym wydaniu) zdolna jest generować podobne doznania.

Conradowska metoda transfuzji przeżyć została w sposób twórczy wykorzystana przez Dukaję chociażby w jego najbardziej cenionej powieści – *Lodzie*:

Powietrze we wnętrzu kamienicy jest ciężkie i gęste, natarte wszystkimi woniami ludzkich i zwierzęcych organizmów [...] oddychasz nim, jakbyś pił wodę wypłutą przez sąsiada i psa jego, każdy twój oddech milion razy wcześniej przeszedł przez gruźlicze płuca chłopów, Żydów, wozaków, rzeźników i dziwek, wykrztuszony z czarnych krtani powraca do ciebie znowu i znowu, przesączony przez ich ślinę i śluz, przepuszczony przez zagrzybione, zawszone i zaropiałe ciała, oni wykaszleli, wysmarkali, wyrzygali go tobie prosto w usta, musisz połknąć, musisz oddychać, oddychaj! (Dukaj 2007: 9).

Fizjologiczny, wręcz synestezyjny opis wnętrza mieszkania Benedykta Gierosławskiego zdaje się wcieleniem Conradowskiego manifestu: „[...] chcę, abyście przez potęgę pisanego słowa mogli usłyszeć, czuć, a przede wszystkim – widzieć” (Conrad 1897).

Nie tylko pisanie w taki sposób, aby zobaczyć, poczuć i powąchać wykreowany świat, ale również tworzenie świata koherentnego, podlegającego prawom fizyki i logiki, posiadającego własną topografię, historię, słownik czy encyklopedię zdaje się sprzyjać „pochłonięciu” czytelnika przez książkę. Takie światy opisał Dukaj chociażby w powieściach *Starość aksolotla* (2019b) i *Perfekcyjna niedoskonałość* (2004). Pierwsza z wymienionych książek, wydana pierwotnie w formie e-booka¹², została wzbogacona nie tylko o okazały słownik, ale też bogaty materiał graficzny. Oprócz pojęć tłumaczących postapokaliptyczną rzeczywistość znajdują się więc w niej ilustracje, ekslibrisy i emblematy, symbolizujące poszczególne aliansy i frakcje transformerów zamieszkujących ów świat. W tej drugiej z kolei każdy rozdział jest poprzedzony wyimkami z multitezaurusu zawierającego słownik najważniejszych pojęć, jak *kraft*, czyli

¹² Wydana przez grupę Allegro *Starość aksolotla* od razu była pomyślana jako e-book i miała być to jedyna forma, w jakiej książka będzie dostępna. Eksperymentalna architektura dzieła, polegająca na obudowaniu tekstu licznymi warstwami multimedialnych (e-book oferował na przykład możliwość pobrania trójwymiarowych projektów robotów pojawiających się w opowieści, które następnie można było wydrukować w technologii 3D), miała wyznaczyć kierunek dalszego rozwoju książek elektronicznych w Polsce. W kontekście ukazania się książki w 2019 roku również w tradycyjnej formie można się jednak domyślać, że pokładane w elektronicznej wersji *Starości aksolotla* nadzieje niekoniecznie się ziściły (a przynajmniej nie pod względem ekonomicznym).

„nawigacyjny modelunek czasoprzestrzeni” (Dukaj 2014: 88), czy *negentropia-ny* – „Elementy systemów samoorganizacji materii/energii” (Dukaj 2014: 262). Oprócz wyjaśnienia obcych terminów całości światotwórczej pracy dopełniają innowacje językowe. Dukaj proponuje nowy, postludzki rodzaj gramatyczny. Skoro dzięki postępowi ludzkość przezwyciężyła ograniczenia biologii, może w związku z tym manifestować się (w tym również swoją płęć) na różne sposoby. Z tymi zmianami musi zmienić się również język, stąd w książce znajdują się takie formy, jak: *powinnuś* (zamiast „powinnaś”, „powinieneś”), *słyszatuś* (zamiast „słyszałaś”, „słyszałeś”), *zrobiłu*, *postanowiłu* itd.

Jak stwierdził Ryszard Handke (1969: 80), „Ewokowanie fantastycznych elementów świata przedstawionego utworów science fiction dokonuje się za pomocą środków językowych, a jego możliwości mieszczą się w granicach, które z jednej strony wyznacza nazywanie, z drugiej zaś opis”. Więc i poziom skuteczności immersji zależy od sprawności, z jaką autor posługuje się językiem. W tym kontekście skutecznym sposobem naśladowania gier komputerowych jest inkorporowanie do świata przedstawionego lub ogólnej struktury dzieła¹³ ich języka (oraz języka użytkowników gier).

Stylizacja na język gier sieciowych i fabularnych (ang. RPG – *role playing game*) widoczna jest na przykład w *Linii oporu*, opowiadaniu wchodzącym w skład tomu *Król Bólu* (2010). Świat przedstawiony opowiadania jest dualistyczny: „Duch” to cyberprzestrzeń, wirtualna rzeczywistość dostatku i nieograniczonego niemal dostępu do wszelkich dóbr (niemal, bo jedynym towarem deficytowym okazuje się sens życia). „Gnój” (oba konstrukty stanowią ciekawy przykład neosemantyzacji) to z kolei świat biologicznych zmysłów, przestarzały i skazany na przymusową ewolucję. Już sama budowa świata przedstawionego przywodzi na myśl sytuację gracza, który „ucieka od rzeczywistości”, aby przenieść się w wirtualny świat gry.

Bohaterowie *Linii oporu* komunikują się i myślą kategoriami portali społecznościowych (informując na przykład o aktualnie wykonywanych czynnościach albo nastroju, w jakim obecnie się znajdują) i gier typu *second-life*. W „tle” zawsze słychać wybrany *soundtrack*, a sukcesy i porażki (statystyki) mierzone są w systemach punktowych wywiedzionych z gier RPG:

Paweł gejdżuje się wazopresyną i chwyta już w lot – piorun, myśl i Polecnie, +1 Action Speed [...]. Usiadł, wcisnął się w ducha, ziewnął. Agro –100. [...] W duchu rozdziera sweter i detonuje kamizelkę bomb rurowych (Agro +5000) [...] Paweł walczy z jajecznicą w kuchni na dole, w kuchni, w sercu domu,

¹³ Oprócz Dukaja metaforykę gier komputerowych wykorzystał także Jakub Żulczyk w książce *Zrób mi jakąś krzywdę, czyli wszystkie gry video są o miłości*. Jak zauważa Urszula Pawlicka, powieść „[...] zbudowana jest z intro, z ośmiu level i outro. We wstępie pada polecenie: »przewróć kartki, by ominąć« nawiązując już do estetyki gry komputerowej. Intro jest zarysowaniem fabuły, czytelnik dowiadyuje się, że główny bohater Dawid zakochał się – motyw miłości stanowić będzie o szkieletcie kompozycyjnym. Wstęp kończy się słowami: »Nabroiłem. A wszystko zaczęło się od tego, że się zakochałem. Zakochałem się jakies dwa, trzy tygodnie temu, o trzynastej dwadzieścia« i tymi samymi rozpoczyna się »level 1«, skonstruowane zostało zatem płynne przejście między intro a pierwszym poziomem” (Pawlicka 2010; pisownia oryginalna).

Friendly Spells +7 [...] Paweł czyta to spojrzenie starego kumpla: Biedaku. Co oni tam z tobą. Masz pieniądze, nie masz życia. Sympathy Link +5 [...]. Kolejne *faux pas*, 10 min Social Penalty (Dukaj 2010: 18–20, 32, 45, 47).

Oprócz wspomnianych wyżej elementów metoda pisarska Dukaja charakteryzuje się pewną specyfiką, która, szczególnie w warunkach polskich, wydaje się taktyką odosobnioną. Tak jak w przypadku gracza, który wciela się w żołnierza rzuconego w sam środek działań wojennych, czytelnik prozy Dukaja zostaje wepchnięty przez pisarza w sam środek nieznanego mu świata. Zdezorientowanemu odbiorcy towarzyszy początkowo szok poznawczy (Jonak 2000), który stopniowo ustępuje wraz z rekonstrukcją świata i zdarzeń. Paweł Majewski zauważa:

Prawie we wszystkich swoich opowiadaniach i powieściach Dukaj wprowadza czytelnika *in medias res* świata przedstawionego bez objaśniania sytuacji cywilizacyjnej i stopnia zaawansowania technologicznego. Ten zabieg, charakterystyczny dla podgatunku *hard science fiction*, sprawia, że wiele z nich przy lekturze wymaga samodzielnej rekonstrukcji rzeczywistości przez odbiorcę, który w przeciwnym razie nie byłby w stanie zrozumieć działań bohaterów ani przebiegu akcji (Majewski 2011: 490).

Przykładem takiego podejścia do narracji i czytelnika jest chociażby zbiór opowiadań *W kraju niewiernych* (2008), gdzie za modelowe wykorzystanie strategii dezorientacji można uznać niemal każdy tekst. Wystarczy spojrzeć na poniższe przykłady prezentujące pierwsze zdania opowiadań:

Coś złego dzieje się z moimi oczami; niby widzę, ale jakoś tak dziwnie. A oni stoją nade mną i kłóć się. Ten z bronią kopie mnie co chwila (*Irrehaare*).

Pociąg zatrzymał się i Generał zeskoczył na ziemię. Przez kłęby buchającej od lokomotywy pary dojrzał krępą postać krasnoludzkiego maszynisty, który już krzątał się dookoła czterokrotnie odeń wyższych kół [...] (*Ruch Generała*).

Wyszedłszy z dżungli na plażę, mężczyzna zatrzymał się. W dżungli panował plamisty półmrok, miejscami cień głębszy od ciemności księżycowych nocy, i oczy blondyna, nagle zaatakowane igłami promieni wysoko stojącego słońca, oślepy; stał i potrzasał głową, póki nie odzyskał wzroku (*Ziemia Chrystusa*).

We wszystkich cytowanych fragmentach percepcja bohatera zostaje od razu zakłócana różnymi czynnikami zewnętrznymi (mrokiem, kłębami dymu, oślepiającym słońcem), przez co nie jest on w stanie początkowo zorientować się, w jakiej sytuacji się znajduje. Przypomina to sytuację wejścia z całkowitej ciemności w ostre światło (*Ziemia Chrystusa*), próbę dojrzenia kształtów rzeczy przez mgłę (*Ruch Generała*) czy dezorientację spowodowaną ocknięciem się w nieznanym miejscu. Dopiero z czasem kształt rzeczy zostaje rozpoznany, a wzrok przyzwyczaja się do jasności. Jest to symboliczna transpozycja oszołomienia czytelnika, rozpoczynającego lekturę tekstu Dukaja.

Można byłoby odnieść wrażenie, że autor rzuca wyzwanie czytelnikowi, oddając mu część aktu twórczego. Odbiorca sam musi więc odkryć naturę rzeczy i, bacząc na kolejne pułapki, „przeskakiwać” kolejne poziomy wtajemniczenia.

Konstatacja ta zakłada zatem istnienie modelowego czytelnika, którego Tomasz Mizarkiewicz (nawiązując oczywiście do określenia Michała Głowińskiego) nazwałby „wirtualnym odbiorcą wirtualnym” (Mizarkiewicz 2013: 187). Nawet jednak pobieżna lektura wywiadów przeprowadzonych z Jackiem Dukajem dowodzi, że pisarz „[...] nie myśli za bardzo o empirycznym czytelniku bądź czytelnicze polskiej [...], tzn. nie przejmuję się ich odpornością na ilość słów, po prostu na czas pisania zakłada, iż tacy odbiorcy istnieją i śmiało sobie fabularyzuje” (Mizarkiewicz 2013: 188). Dodatkowo sam dobitnie stwierdza: „Kiedy siadam do pisania, nie myślę o tym, ile osób zrozumie tekst, tylko o tym, aby podobał się mnie i jak najpełniej wyraził pomysł, który mnie akurat zafascynował” (Materska 2003: 67) lub w podobnym tonie: „Nie zakładam, że piszę dla czytelnika, którego jedynym celem podczas lektury jest dobra zabawa” (Wróbel 2005: 4).

Wydawać się może, że taka postawa pisarza nie tylko nie potęguje immersji, ale cały proces przerywa. Jak bowiem czytelnik ma się „wżyć” (por. Dukaj 2019a: 161) w tekst, gdy co rusz natrafia na kolejne bariery (fabularne, językowe itd.), przypominające mu o umowności świata, który literacko eksploruje? Jest to jednak tylko wrażenie, ponieważ „[...] właściwe immersji [...] oderwanie od świata nie musi oznaczać całkowitego zapomnienia o świecie” (Maj 2015: 201), a proza Jacka Dukaja, gdy poświęci się jej należyłą porcją zaangażowania¹⁴, wynagradza „[...] czytelniczą uwagę przeniesieniem do innego świata” (Maj 2015: 198).

Podsumowanie

Pokrewieństwo immersyjnego pisarstwa Jacka Dukaja i doświadczenia występującego w przypadku gier cyfrowych opiera się na co najmniej kilku filarach:

- 1) sugestywnym obrazowaniu za pomocą tworzywa słownego, a więc takim posługiwaniu się językiem, które zdolne jest wytworzyć w umyśle odbiorcy dokładny obraz postaci, miejsc i zdarzeń;
- 2) programowym dezorientowaniu czytelnika w początkowej fazie lektury;
- 3) uprawianiu konsekwentnego światotwórstwa, którego efektem są koherentne uniwersa o bogatej warstwie encyklopedycznej;
- 4) specyficznym podejściu do czytelnika, które wymaga od niego maksimum zaangażowania, ale jednocześnie nagradza jego trud doznaniem głębokiego zanurzenia w tekście.

Wymienione wyżej elementy prozy autora *Katedry* nie wyczerpują oczywiście arsenału środków pisarskich mogących potęgować proces „pochłaniania” czytelnika przez tekst, a ujęta w artykule perspektywa badawcza z pewnością stanowi jedynie początek dalszej refleksji, jeśli nie na temat immersyjnej

¹⁴ Krzysztof M. Maj powołuje się na prekursorskie badania Marie-Laure Ryan (2001). W dziele *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* dokonuje ona podziału czytelniczego zaangażowania na: 1) koncentrację; 2) zaangażowanie wyobrażeniowe; 3) pochłonięcie; 4) adykcję.

narracji w literaturze w ogóle, to przynajmniej tej dotyczącej polskiej fantastyki naukowej. Wskazane w tekście przykłady i właściwości literatury, zdolnej adaptować się do każdego warunków, dają nadzieję, że wcale nie musi być ona skazana z przyczyn technologicznych, społecznych i ekonomicznych na coraz mniejszy udział w przemyśle kulturowym.

Bibliografia

- Bazarnik, Katarzyna. 2005. Liberatura: ikoniczne oka-leczenie literatury. W: Dawidek Gryglicka, Małgorzata (red.). *Tekst-tura. Wokół nowych form tekstu literackiego i tekstu jako dzieła sztuki*. Kraków: Korporacja Ha!art, s. 23–40.
- Bittanti, Matteo. 2003. The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies (1973–2001). W: Nakatsu, Ryohei; i Hoshino, Junichi (red.). *Entertainment Computing: Technologies and Application*. Boston: Springer, s. 307–312.
- Bolter, Jay David; i Grusin, Richard. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Borowczyk, Jerzy. 2009. Totalna imersja. Z Jackiem Dukajem rozmawia (drogą elektroniczną) Jerzy Borowczyk. *Czas Kultury*, 6, s. 55–60.
- Conrad, Joseph. 2017. *Serce ciemności*. Tłum. Jacek Dukaj. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Eco, Umberto. 2008. *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*. Tłum. Lesław Eustachiewicz i in. Warszawa: W.A.B.
- Fajfer, Zenon. 2005. Liberatura. W: Dawidek Gryglicka, Małgorzata (red.). *Tekst-tura. Wokół nowych form tekstu literackiego i tekstu jako dzieła sztuki*. Kraków: Korporacja Ha!art, s. 11–22.
- Filiciak, Mirosław. 2013. *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Gwóźdź, Andrzej. 2010. Kino po kinie – film po kinie. W: Gwóźdź, Andrzej (red.). *Kino po kinie*. Warszawa: Oficyna Naukowa, s. 11–32.
- Handke, Ryszard. 1969. *Polska proza fantastyczno-naukowa. Problemy poetyki*. Wrocław – Warszawa – Kraków: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk.
- Janusiewicz, Małgorzata. 2013. *Literatura doby Internetu. Interaktywność i multimedialność tekstu*. Kraków: Universitas.
- Jenkins, Henry. 2007. *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Tłum. Małgorzata Bernatowicz i Mirosław Filiciak. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kluszczyński, Ryszard. 1999. *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Lewicki, Arkadiusz. 2007. *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Maj, Krzysztof M. 2015. *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*. Kraków: Universitas.
- Maj, Krzysztof M. 2017. Światy poza światem. Od świata przedstawionego do narracji światocentrycznej. W: Olkusz, Ksenia; i Maj, Krzysztof M. (red.). *Narracje fantastyczne*. Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, s. 15–59.
- Majewski, Paweł. 2011. Błędni rycerze umysłu. O pisarstwie Jacka Dukaja. W: Jarzębski, Jerzy; i Momro, Jakub (red.). *Ćwiczenia z rozpaczy. Pesymizm w prozie polskiej po 1985 roku*. Kraków: Universitas, s. 485–510.
- Marecki, Piotr; i Pisarski, Mariusz. 2011. Wstęp. W: Marecki, Piotr; i Pisarski, Mariusz (red.). *Hiperteksty literackie. Literatura i nowe media*. Kraków: Korporacja Ha!art, s. 5–7.
- Materska, Dominika. 2003. Arystoteles miał rację. *Nowa Fantastyka*, 4, s. 65–67.
- Mizarkiewicz, Tomasz. 2013. *Literatura obecna. Szkice o najnowszej prozie i krytyce*. Kraków: Universitas.
- Pawlicka, Urszula. 2014. Literatura elektroniczna. Stan badań w Polsce. *Teksty Drugie*, 3, s. 141–161.
- Pstrągowski, Tomasz. 2011. Kino Nowej Przygody i gry wideo. W: Szyłak, Jerzy (red.). *Kino Nowej Przygody*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, s. 29–38.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore – London: Johns Hopkins University Press.

Szczekała, Barbara. 2018. *Mind-game films. Gry z narracją i widzom*. Łódź: Narodowe Centrum Kultury Filmowej w Łodzi.

Wróbel, Łukasz. 2005. Oczywiście, że to literatura. *Nowe Książki*, 2, s. 4.

Żulczyk, Jakub. 2013. *Zrób mi jakąś krzywdę, czyli wszystkie gry video są o miłości*. Warszawa: Lampa i Iskra Boża.

Netografia

Conrad, Joseph. 1897. *Murzyn z załogi Narcyza*. Tłum. Jan Lemański. [Online]. Wolnelektury.pl. Dostęp: <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/conrad-murzyn-z-zalogi-narcyza.html> [29.10.2020].

Jonak, Łukasz. 2000. *Szok poznawczy*. [Online]. Web.archive.org. Dostęp: <https://web.archive.org/web/20071205052925/http://dukaj.pl/opinie/SzokPoznawczy> [27.10.2020].

Oficjalna strona Jacka Dukaja. 2014. [Online]. Jacek Dukaj. Dostęp: www.dukaj.pl [20.10.2020].

Pawlicka, Urszula. 2010. *Strategie narracyjne w prozie Jakuba Żulczyka*. [Online]. Dostęp: <http://haart.e-kei.pl/felietony/1438-urszula-pawlicka-strategie-narracyjne-w-prozie-jakuba-zulczyka-cz-1.html> [20.10.2020].

Rutkowski, Eryk; Marszałkowski, Jakub; i Biedermann, Sławomir. 2020. *The Game Industry of Poland*. [Online]. Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości. Dostęp: <https://www.parp.gov.pl/component/publications/publication/the-game-industry-of-poland> [20.10.2020].

Sterne, Laurence. 1792. *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*. Basil: J.L. Legrand. [Online]. Dostęp: <https://books.google.pl/books?id=Qyj0IQdBobQC&printsec=frontcover&hl=pl#v=onepage&q&f=false> [29.10.2020].

Filmografia

Czarne lustro: Bandersnatch (Black Mirror: Bandersnatch). 2018. Reż. David Slade. Thriller, science fiction. USA – Wielka Brytania: House of Tomorrow i Netflix.

eXistenZ. 1999. Reż. David Cronenberg. Dramat, thriller, science fiction. Kanada – Wielka Brytania: Alliance Atlantis Communications i in.

Gwiezdne wojny (Star Wars). 1977. Reż. George Lucas. Przygodowy, science fiction. USA: Lucasfilm i Twentieth Century Fox Film Corporation.

Hardcore Henry (Hardcore). 2015. Reż. Ilja Najszuller. Film akcji, science fiction. Rosja – Chiny – USA: Bazelevs Production i in.

Incepcja (Inception). 2010. Reż. Christopher Nolan. Thriller, science fiction. USA – Wielka Brytania: Warner Bros. i in.

Kinoautomat: Człowiek i jego dom (Kinoautomat: Clovek a jeho dum). 1967. Reż. Radúz Činčera. Komedia. Czechosłowacja: [brak nazwy wytwórni].

Memento. 2000. Reż. Christopher Nolan. Kryminał, thriller. USA: I Remember Productions i in.

Mulholland Drive (Mulholland Dr.). 2001. Reż. David Lynch. Dramat, thriller. Francja – USA: Asymmetrical Productions i in.

Piękny umysł (A Beautiful Mind). 2001. Reż. Ron Howard. Biograficzny, dramat. USA: DreamWorks i in.

Piksele (Pixels). 2015. Reż. Chris Columbus. Science fiction, komedia. Chiny – Kanada – USA: China Film Co. i in.

Player One (Ready Player One). 2018. Reż. Steven Spielberg. Science fiction, fantasy, przygodowy. USA: Warner Bros. i in.

Scott Pilgrim kontra świat (Scott Pilgrim vs. the World). 2010. Reż. Edgar Wright. Fantasy, komedia. Japonia – Kanada – Wielka Brytania: Universal Pictures i in.

Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy kontra Wielebny (Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs. the Reverend). 2020. Reż. Claire Scanlon. Komedia. USA: Little Stranger i in.

Książki autorstwa Jacka Dukaja

Król Bólu. 2010. Kraków: Wydawnictwo Literackie.

Łódź. 2007. Kraków: Wydawnictwo Literackie.

Perfekcyjna niedoskonałość. 2014. Kraków: Wydawnictwo Literackie.

Po piśmie. 2019a. Kraków: Wydawnictwo Literackie.

Starość aksolotla. 2019b. Kraków: Wydawnictwo Literackie.

W kraju niewiernych. 2008. Kraków: Wydawnictwo Literackie.

Streszczenie

Autor artykułu przedstawia przykłady tekstów literackich, w których można odnaleźć cechy gier komputerowych, takie jak poczucie zanurzenia, interaktywność czy złudzenie kontroli (sprawczości). Wśród nich najciekawiej prezentują się dzieła polskiego autora fantastyki naukowej Jacka Dukaja. Pisarz nawiązuje w swoich powieściach i opowiadaniach do gier cyfrowych poprzez immersywną konstrukcję świata przedstawionego, obrazowy i sugestywny język oraz specyficzne podejście do czytelnika, od którego pisarz wymaga ciągłej koncentracji. Opracowanie zawiera również rozważania na temat przekształceń współczesnych mediów pod wpływem gier komputerowych, które wymuszają na kinie, serialach telewizyjnych i literaturze zwrot w kierunku interaktywności.

On Imitating the Features of Computer Games in Literature: The Case of the Immersive Fiction of Jacek Dukaj

Summary

The author of the article presents examples of literary texts which include features of computer games, such as the feeling of immersion, interactivity or the illusion of control (agency). Among them, the most interesting are the works of Polish science fiction writer Jacek Dukaj. The writer refers in his novels and short stories to digital games through the immersive construction of the represented world, his pictorial and suggestive language and a specific approach to the reader, from whom the writer requires constant concentration. The work also includes considerations on the transformation of contemporary media under the influence of computer games, which force cinema, television series and literature to turn towards interactivity.

