

Krzysztof Kaszewski
Uniwersytet Warszawski
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8789-2405>
e-mail: k.kaszewski@uw.edu.pl

„Skąd ty się tu wzięłeś, gościu?” Przyczyny i funkcje immersyjnych wypowiedzi graczy komputerowych – na podstawie let’s playów i zapisów streamów w serwisie YouTube

Where did you come from, dude? Reasons and functions of gamers’ immersive utterances
– a study based on Let’s Plays and YouTube stream recordings

Abstrakt

Podczas grania w gry wideo gracze niejednokrotnie mówią do rozmaitych obiektów świata przedstawionego gry, co jest przejawem immersji, czyli zanurzenia w świecie gry. Cele niniejszego artykułu to ukazanie: 1) do kogo lub czego w grze gracze zwracają się bezpośrednio; 2) jakich środków językowych gracze używają; 3) jakie typowe bodźce powodują pojawianie się wypowiedzi immersyjnych; 4) jakie typowe akty mowy, funkcje wypowiedzi, intencje nadawców pojawiają się w takich wypowiedziach. Materiał badawczy stanowiły wybrane polskojęzyczne let’s plays i zapisy streamów gier wideo dostępne w serwisie YouTube. Badania wykazały, że gracze zwracają się bezpośrednio najczęściej do postaci niezależnych i przeciwników, stosując nazwy neutralne bądź wartościujące negatywnie. Wypowiedzi stanowią reakcje na kilka typowych bodźców: 1) to, co pojawia się w świecie gry; 2) zdarzenia lub czyjeś działania (werbalne lub niewerbalne) w świecie gry; 3) trwające właśnie działania gracza / awatara lub ich zakończenie. Każda z wyróżnionych kategorii mieści inne, typowe dla siebie akty mowy.

Słowa kluczowe: gra wideo, gracz komputerowy, immersja, wypowiedź, let’s play, stream, świat przedstawiony

Abstract

While playing video games, players often speak to various objects within the game’s world, which is a sign of their immersion in the game. The present article aims to show: 1) who or what players directly address in the game; 2) what linguistic resources they use; 3) what typical stimuli trigger the emergence of immersive utterances; 4) what typical speech acts, utterance functions, and speaker’s intentions appear in such utterances. The research material for the study consisted of selected Polish-language Let’s Plays

and recordings of video game streams available on YouTube. The undertaken research shows that players most often address non-player characters and opponents directly using neutral or negatively evaluative names. These utterances are formed in response to several typical stimuli: 1) what occurs in the game world; 2) events or someone's actions (verbal or nonverbal) in the game world; 3) ongoing actions by the player/avatar or their completion. Each of these categories includes different typical speech acts, such as greetings upon noticing something, insults after an opponent's attack, or apologies after defeating an enemy.

Keywords: video game, computer gamer, immersion, utterance, Let's Play, stream, represented world

Wprowadzenie

Podczas grania w gry wideo gracze niejednokrotnie mówią do rozmaitych obiektów świata przedstawionego, co jest przejawem immersji, czyli zanurzenia w rzeczywistości gry. Cele artykułu to: 1) ukazanie, do kogo lub czego w grze gracze zwracają się bezpośrednio; 2) jakich środków językowych gracze wtedy używają; 3) jakie typowe bodźce powodują pojawianie się wypowiedzi immersyjnych; 4) jakie typowe akty mowy, funkcje wypowiedzi, intencje nadawców pojawiają się w takich wypowiedziach. Materiał badawczy stanowiły wybrane polskojęzyczne let's playe i zapisy streamów gier wideo dostępne w serwisie YouTube.

1. Immersja i jej przejawy a gry wideo

Immersja to „subiektywne doświadczenie występujące w trakcie obcowania z tekstem (powieścią, komiksem, filmem, grą), który posiada cechy świata (obiekty, postaci, wydarzenia), polegające na poczuciu przebywania w tym świecie” (Prajzner 2019: 28). Choć uznaje się, że immersja nie jest warunkowana technologicznie, jednak nowe media znacznie pogłębiają możliwość zanurzenia się w wykreowanej rzeczywistości dzieła (Myrdzik 2018: 34).

Gry wideo mają wiele cech sprzyjających immersji silniejszej niż w przypadku innych typów dzieł. Po pierwsze, angażują użytkownika motorycznie – może on być (prawie) nieustannie aktywny i wpływać na świat przedstawiony, sterując elementami przewidzianymi przez twórców gry. Po drugie, jako dzieła wysoce multimodalne, mogą oddziaływać na różne zmysły, poprzez najróżniejsze kody i różne elementy, na czele z interfejsem¹; wrażenia immersyjne wysokiego stopnia zapewnia obecnie sprzęt VR,

¹ Podstawowym składnikiem interfejsu i punktem styku między światami realnym a wirtualnym jest postać grywalna (awatar), widziana m.in. jako „ucieleśnienie gracza”

współpracujący np. z konsolami do gier (PlayStation 5). Po trzecie, gry wideo mogą zawierać złożoną treść (rozbudowany świat przedstawiony, wielowątkowa narracja itd.), angażującą poznawczo i emocjonalnie. Po czwarte, są zasadniczo nastawione na rywalizację (w najrozmaitszych wydaniach), wyzwania, osiągnięcia, co oddziałuje na odbiorcę w sposób znany wcześniej m.in. z rozgrywek sportowych.

Immersja jest pożądaną cechą gry, wręcz kluczową (Myrdzik 2018: 35; Qin, Rau, Salvendy 2009), dlatego wartościenie się ją zdecydowanie pozytywnie. Świadczą o tym np. fragmenty recenzji gier wideo, w których krytykuje się czynniki rozbijające immersję². Można ją też jednak oceniać negatywnie, jako zatracenie granicy między światem realnym a fikcją, zwłaszcza jeśli utrzymuje się po zakończeniu kontaktu z dziełem.

W literaturze poświęconej immersji analizuje się typy i poziomy immersji, wyróżniając np. zanurzenie wyobrażeniowe (ang. *imaginative immersion*), zanurzenie zmysłowe (ang. *sensory immersion*) oraz zanurzenie w wyzwania i akcje (ang. *challenge-based immersion*) (Ermi, Mäyrä 2007: 44–45 za: Pigulak 2019: 67) bądź też immersję przestrzenną, emocjonalną, poznawczą i sensoryczno-motoryczną (Björk i Holopainen 2005: 206). Drugi ważny nurt badawczy dotyczy czynników odpowiedzialnych za powstanie immersyjnego środowiska, wskazuje się najróżniejsze elementy i sposoby treściowe, technologiczne, sensoryczne – bodźce wizualne, dźwiękowe, dotykowe (obszerny przegląd koncepcji – Koziński 2016). Immersja silnie zależy też, a może przede wszystkim, od indywidualnej charakterystyki grającego – jego cech stałych i stanu doraźnego (Kubiński 2016).

Dla niniejszego artykułu najważniejsze są ustalenia dotyczące przejawów immersji, w wielu wypadkach stanowiące konsekwencję i rozwinięcie rozmaitych klasyfikacji zjawiska. Za podstawowy, najogólniejszy przejaw uznaje się wygłuszanie bodźców ze świata realnego i intensyfikację przeżyć motywowanych rzeczywistością wykreowaną (Myrdzik 2018: 35). W wielu teoriach immersji wymienia się też koncentrację, utratę percepcji czasu i samoświadomości (Michailidis, Balaguer-Ballester, He 2018: 1). Eksperymentalne badania immersji związanej z użyciem gogli VR uwzględniały podstawowe objawy somatyczne: wzrost pulsu i wzrost poziomu stresu oraz ankietowe deklaracje badanych (Moniuszko i Szymczyk 2021). Niewątpliwymi przejawami immersji są reakcje motoryczne – ruchy ciała motywowane

czy „dualistyczna egzystencja dwóch jednoczesnych ciał” (Fizek 2019: 45–48). Immersja silnie zależy od konstrukcji bohatera, jego pogłębionej psychologii (Pigulak 2019: 70).

² Istnieje jednak także zabieg polegający na świadomym i celowym rozbijaniu immersji, czyli emersja – por. Kubiński (2015).

sytuacją w świecie gry. Bardzo ważne są emocje (niejednokrotnie bardzo silne) i inne stany mentalne, jednakże w ich przypadku zaciera się granica między byciem istotą zjawiska a jego zewnętrznym objawem czy konsekwencją. Bez względu na to, jak będziemy postrzegać status związanych z immersją stanów mentalnych (emocji, sądów itp.), jednym z podstawowych sposobów ich uzewnętrzniania są wypowiedzi, stanowiące przedmiot niniejszego artykułu.

2. Przekazy medialne ukazujące językowe przejawy immersji

Interesująca mnie aktywność werbalna nie była dotąd na gruncie polskim analizowana z perspektywy lingwistycznej. W czasach przedinternetowych trudno było uzyskać materiał ukazujący zjawisko – nie było naturalne ani powszechne nagrywanie np. rodziny czy przyjaciół oglądających emocjonujący film akcji. W erze internetu i gier wideo istnieje mnóstwo internetowych przekazów medialnych ukazujących rozgrywkę – „to swoiste »zastępcze granie«, gdzie ich twórca wywołuje ludyczną immersję widza przez nie-ludyczne zaangażowanie” (Ciszek 2022: 197)³.

Przekazy medialne ukazujące rozgrywkę w grę wideo to zbiór ogromny i wewnętrznie zróżnicowany treściowo, strukturalnie i funkcjonalnie. Do badania językowych przejawów immersji kwalifikują się te, które: 1) zawierają wypowiedzi grających (nie przydadzą się np. przekazy typu *walk-through* pozbawione jakichkolwiek dodatków); 2) przedstawiają rozgrywkę bez ingerencji, o czym może przekonywać np. brak montażu czy ukazywanie niepowodzeń grających. Takimi przekazami są m.in. *let's playe* oraz streamy, jak też ewentualne zapisy streamów pozbawione cięć⁴.

Let's play (gatunek nie ma jak dotąd ustabilizowanej polskiej nazwy) to zapis rozgrywki w grę wideo, nagrany bez publiczności, w którym gracz (widoczny zwykle w rogu ekranu) na bieżąco komentuje sytuację w grze. Na YouTube taki materiał wideo otrzymuje zazwyczaj tytuł *Let's play* [tytuł gry] lub *Zagrajmy w* [tytuł gry], czasem też tytułem nagrania jest po prostu

³ Zawsze trzeba jednak pamiętać, że w przypadku przekazów publicznych nie da się uzyskać pewności, w jakim stopniu prezentowane w nich zachowania są spontaniczne, a w jakim zaplanowane. Werbalizowane uczucia mogą być rzeczywiście przeżywane jako pochodna autentycznego zanurzenia w rzeczywistości gry, lecz mogą też być autoprezentacją obliczoną na podtrzymanie uwagi czy pozyskanie sympatii odbiorców.

⁴ Oba wspomniane typy przekazów to nowe gatunki medialne o dość wyraźnej krystalizacji genologicznej i znacznej liczebności i popularności np. w serwisie YouTube, nieopisane jednak jak dotąd naukowo (przynajmniej w polskiej literaturze naukowej).

tytuł przedstawianej gry wideo. Typowy *let's play* ma postać cyklu, liczącego czasem i kilkadziesiąt części (nazywanych *odcinkami* lub *materiałami*) – zależy to od długości gry i celów grającego (jak mocno chce grę wyekspluatować). W przypadku wielu serii typowy odcinek liczy 30–35 minut. Drugi typ przekazu to stream, czyli transmisja na żywo rozgrywki w grę wideo (czasem wielogodzinna), z udziałem publiczności internetowej. Gospodarza transmisji widać w rogu ekranu. Po zakończeniu transmisji na żywo zapis streamu może być opublikowany w postaci oryginalnej lub zmontowanej.

Let's playe, streamy i ich zapisy mają wiele wspólnych cech komunikacyjnojęzykowych. Są przekazami wysoce multimodalnymi, w których związek obrazu i słowa jest bardzo silny. Przedstawiają najchętniej rozmaite gry akcji, w których wiele i szybko się dzieje, rzadziej pojawiają się tytuły stawiające na dłuższe myślenie, planowanie, jak np. strategie turowe. W obu typach przekazów osoba gospodarza jest aktywna werbalnie, wypowiada się z punktu widzenia gracza, a komunikacja przebiega na kilku płaszczyznach: są wypowiedzi skierowane do elementów świata gry, widzów (potencjalnych lub realnych), jak też kwestie niezadresowane eksplicitnie. Styl wypowiedzi ma wiele cech żywej mowy, o różnym stopniu swobody, zawsze jednak sytuuje się daleko od sztywnej oficjalności. Pojawiają się elementy silnie kontekstowe (elipsy, zaimki – Ożóg 2001: 96), urwania, jak też rozmaite środki składni emocjonalnej (Grzesiuk 1995). Istotna różnica komunikacyjna między let's playem a streamem (lub jego zapisem) polega na tym, że w przypadku tego drugiego mogą pojawiać się wypowiedzi niezwiązane z bieżącą rozgrywką, motywowane pytaniami widzów zadanymi na czacie streamu.

3. Wypowiedzi grających skierowane bezpośrednio do świata gry – analiza

Na potrzeby artykułu przeanalizowano 18 let's playów i zapisów streamu, trwających łącznie około 9 godzin⁵. Ich autor(k)ami było 14 osób⁶, prowadzących kanały o różnym stopniu popularności (mające różną liczbę subskrypcji). Materiały dotyczyły różnych gier wideo reprezentujących różne gatunki odmienne pod względem mechaniki rozgrywki⁷.

⁵ Każdy z analizowanych materiałów trwał 30–35 minut. Wiele odcinków let's playów miało właśnie taki wymiar czasowy i analizowałem je w całości, w przypadku dłuższych (czasem kilkogodzinnych) zapisów streamów badałem fragment objętościowo porównywalny z pozostałymi materiałami w korpusie.

⁶ W tym trzynastu mężczyzn i jedna kobieta – autorami analizowanych tu typów przekazów zdecydowanie częściej są mężczyźni.

⁷ Lista analizowanych gier wideo na końcu artykułu.

Przez wypowiedź immersyjną rozumiem w niniejszym artykule wypowiedź skierowaną do wybranego elementu świata gry, wskazanego eksplicitnie za pomocą form językowych (formy czasownikowe i zaimkowe w drugiej osobie, nazwy elementów gry) lub pragmatycznie (akty mowy osadzone w konkretnej sytuacji). Poza analizą pozostają w tym opracowaniu np. te wypowiedzi, które na podstawie analizy treści, formy (np. pierwsza osoba liczby pojedynczej) i kontekstu można by uznać za wypowiedziane „w imieniu” postaci, którą kieruje gracz. Warto jednak podkreślić ich obecność z uwagi na wysoką liczebność i aby choć zasygnalizować, że podczas rozgrywki w grę wideo immersja werbalizuje się na wiele sposobów.

W analizach materiału językowego zwracam uwagę na znaczenia, na cechowanie stylistyczne, strukturę składniową wypowiedzi, jak też na ich możliwe ogólne funkcje oraz indywidualne intencje nadawców⁸. Odwołuję się zatem do rozmaitych pojęć i narzędzi semantycznych, gramatycznych oraz pragmatycznych w zakresie wyznaczonym celem badań.

3.1. Elementy świata gry, do których najczęściej kierowano wypowiedzi

Do świata gry odnosiły się przede wszystkim nazwy ludzi lub innych istot żywych⁹. Była to grupa liczna i wewnętrznie zróżnicowana: 1) postacie niezależne (NPC¹⁰); 2) przeciwnicy; 3) główni bohaterowie – postaci grywalne, czyli awatary, którymi sterowali grający.

Najwięcej znalezionych przykładów dotyczyło postaci niezależnych w grach. Te osoby mogą pomagać bohaterom (np. działając z nimi albo dostarczając informacji), być neutralne lub nieprzyjaźnie nastawione (ale nie agresywnie, atakująco). Różnorodność postaw NPC-ów jest ważna, ponieważ decyduje o odczuciach grających, a one z kolei wpływają na wybory językowe.

Drugą liczebnie grupą były określenia dotyczące wrogów. W grach wideo jest ich wielu (choć istniały i istnieją gry takie, w których walki nie ma lub jest marginalnym elementem), atakują awatara, mogą zadawać mu „obrażenia”, a nawet doprowadzić do jego „śmierci”.

Trzecia grupa nazw była nieznacznie mniejsza od drugiej i dotyczyła głównych bohaterów, którymi grający bezpośrednio sterowali.

⁸ Funkcja wypowiedzi jest tu rozumiana jako ogólny cel wypowiedzania się (ekspresyjna, perswazyjna itd.), a intencja nadawcy to szczegółowy zamiar osoby komunikującej (Mikołajczuk 2003: 41–43).

⁹ Zaliczam tu także istoty o nieokreślonym statusie, np. zombie.

¹⁰ Ang. *Non Player Character*.

W wypowiedziach bezpośrednio skierowanych do rozmaitych istot w grze pojawiały się różne jednostki leksykalne nazywające ludzi, czasowniki w drugiej osobie liczby pojedynczej lub mnogiej, jak też zaimki drugiej osoby:

- (1) Skąd ty się tu wzięłeś, gościu? [C2]
- (2) No dalej dalej dalej wejdź w kwas [BG3]
- (3) Zamknij drzwi, bo przeciąg się robi [IN]
- (4) Coś ty mi zrobił [PoP]
- (5) Jak wy mnie panowie widzicie, no jak wy mnie kurde widzicie [C2]

Wielu nazw używano w wołaczach – *gościu* (1), *panowie* (5) – czyli są przykładami tradycyjnych, starannych form adresatywnych. Czasowniki w drugiej osobie mogły występować w trybie oznajmującym (1), (4), (5) lub rozkazującym (2) i (3), do czego wrócę jeszcze przy omawianiu struktury oraz możliwych funkcji wypowiedzi. W przykładach (1), (4) widać użycie zaimka *ty*, a w przykładzie (5) zaimka *wy*, który lubi współwystępować z innymi nazwami (w cytowanej wypowiedzi *panowie*). Wszystkie ukazane tutaj środki łączy to, że do odczytania ich odniesienia niezbędna była znajomość sytuacji w grze, czyli kontekstu świata przedstawionego w wymiarach wizualnym i werbalnym.

Wszystkie odnalezione nazwy odnoszone do istot żywych ukazuje tabela 1. Słownictwo prezentuję w oryginalnych formach gramatycznych (nie sprowadzam do mianownika) bez kontekstów użycia, gdyż licznych przykładów całych wypowiedzi dostarczają kolejne części analizy.

Zestawienie w tabeli 1 pozwala dostrzec rozmaite cechy analizowanego zbioru. Wprawdzie najwięcej jest użyć nazw postaci niezależnych, ale dość często się one powtarzają; największa różnorodność nazewnicza cechuje „grupę wrogów”. Widać też, że występują nazwy wspólne dla trzech wyróżnionych grup: są to formy *kolego* (łącznie 17 wystąpień), *panowie* (12 wystąpień), *mordo* (4)¹¹. Mają one w badanych kontekstach nacechowanie neutralne lub pozytywne.

Dominują nazwy pospolite, stosunkowo nieliczne nazwy własne są niemal zawsze konsekwencją tego, że tak nazwane postaci pojawiają się w danej grze (*Kate*, *Malka* – „Syberia 2”; *Kratos* – „God of War”; *James* – „Silent Hill 2”; *Michael* – „Dead Island 2”; *Sargon* – „Prince of Persia: The Lost Crown”). Nazwy własne dotyczą zdecydowanie najczęściej bohaterów, nieco rzadziej NPC-ów, najrzadziej – wrogów (często są oni bezimienni, bo występują masowo).

¹¹ *Mordo* – pot. ‘forma zwrócenia się przez mężczyznę do innego mężczyzny lub grupy mężczyzn, mająca wyrażać poufalość i sympatię’ (Zmigrodzki 2007–).

Tabela 1. Nazwy odnoszone do istot żywych

Postaci niezależne (NPC)	Przeciwnicy	Awatar (bohater)
kolego 11 dziadzie 4 chłopie 4 gościu 3 stary 3 Michael 3 batonie 2 Malka 2 panowie 2 baranie łby byku cymbał koleś kum mendo młody mordo pan panie panie Cirkos panie kitku przyjaciele synek ziom ziomal ziomy	panowie 6 gościu 4 chamie 2 mordo 2 Baśka byku chłopie dziadu grenadier guys koledzy kolega kolego koleś leszcze Miecio Mietek mister szwendacz Nowogród panie inny Sargonie panocki pedziu pizdo skubańce skurwysynu szmato szwendacz	James 12 kolego 5 panowie 4 Kratos 3 Kate 2 stary 2 człowieku głupia Henry panie kochany idioto kupiec mordo przyjacielu zwiadowco

Źródło: opracowanie własne.

Nazwy pospolite niemal zawsze odnoszą się do mężczyzn, co wynika m.in. stąd, że postaci, a zwłaszcza wrogowie, częściej mają postać męską. W materiale znalazło się tylko pięć nazw pospolitych w rodzaju żeńskim (*pizdo*, *mordo*, *szmato*, *głupia*, *mendo*), przy czym tylko jedna z nich (*głupia*) musiała taka być, ponieważ rzeczywiście dotyczyła postaci kobiecej.

Zróznicowanie określeń pod względem liczby jest ściśle związane z mechaniką różnych gatunków gier. Zwracanie się w liczbie mnogiej do wrogów (*panowie*, *koledzy*, *leszcze*, *skubańce*) lub NPC-ów (*baranie łby*) opisuje sytuację w grze – spotkanie jednocześnie z więcej niż jednym indywidualnym przeciwnikiem lub grupą postaci niezależnych. Zwracanie się w liczbie mnogiej do tego, czym grający steruje, wynika natomiast ze zbiorowego charakteru awatarów – najbardziej typowym przykładem są gry strategiczne, w których często kieruje się całymi oddziałami. Dominująca forma *panowie* wskazuje, że domyślnie uznaje się je za męskie.

Znaczna część nazw wartościuje, zazwyczaj negatywnie, np. *chamie*, *leszcze*, *pedziu*, *dziadu*, *cymbał*. Określenia tego typu dotyczyły najczęściej wrogów, ale nierzadko też postaci niezależnych, które nie zachowywały się po myśli osoby grającej. Prawie nigdy natomiast nie krytykuje się własnej postaci, co łatwo wytłumaczyć tym, że grający w jakimś stopniu się z nią utożsamia, więc krytykowałby samego siebie¹². Lekceważący stosunek może wyrażać też określenie *gościu*¹³, dość popularne w materiale (7 wystąpień).

Wśród ocen negatywnych wystąpiły wulgaryzmy (*pizdo*, *skurwysynu*), trzeba jednak podkreślić, iż łamanie tabu językowego nie było standardem, choć można by się tego spodziewać z uwagi na duże emocje często towarzyszące rozgrywce oraz nieformalny, swobodny charakter komunikacji (mimo jej publicznego charakteru). Tylko jeden z badanych let's playerów regularnie używał wulgaryzmów, być może w dążeniu do (kontrowersyjnego) wyróżnienia się.

Po ukazaniu elementów najczęstszych chcę przedstawić krótko (było ich bardzo mało) wypowiedzi do obiektów innych niż indywidualne istoty żywe:

- (6) Czy ty będziesz zły, jak ja twojego kumpla przeszukam? [S2]
- (7) No co ty kombinezonie nie powiesz, no przecież ja już to żech robił, co ty [C2]
- (8) Będziesz tasaku podpalał, masz już niszczyciele tutaj, dobra [DI2]

W przykładzie (6) grający zwrócił się do leżącego, martwego żołnierza (w innym momencie powiedział do trupa *stary*). Wypowiedź (7) była skierowana do bardzo zaawansowanego technologicznie i bardzo istotnego dla gry („Crysis 2”) kombinezonu postaci. Personalne potraktowanie przedmiotu ułatwiało to, że potwierdzał on głosowo wykonanie poleceń noszącego (np. „Maskowanie włączone”) – cytowana kwestia grającego to reakcja na jeden z takich komunikatów. Personalności najtrudniej dopatrzeć się w przykładzie (8), w którym grający zwrócił się do swojej broni (tasaka).

3.2. Podstawowe przyczyny aktywności werbalnej grających

Wypowiedzi badane w niniejszym opracowaniu zawsze ściśle wiążą się z bieżącą sytuacją w świecie gry – aktywność werbalna graczy jest zwykle reakcją na to, co właśnie zaszło podczas rozgrywki. Bez znajomości kontekstu

¹² Nazwy *idioto* wobec awatara użył grający, który konsekwentnie zwracał się do niego w trzeciej osobie, po imieniu (*James*), czyli się z nim nie(zbyt) identyfikował – traktował go jak postać niezależną czy przeciwnika.

¹³ *Gościu* – ‘forma zwrócenia się do mężczyzny, do którego mówiący ma lekceważący stosunek’ (Zmigrodzki 2007–).

w wielu przypadkach nie da się zrozumieć sensu wypowiedzi, również z powodu ich lapidarności i eliptyczności.

Biorąc pod uwagę to, że uwarunkowania sytuacyjne są fundamentalne, wyróżniono podstawowe typy sytuacji i zdarzeń wywołujących aktywność językową graczy. Przedstawione dalej kategorie nie mają charakteru (ściśle) lingwistycznego, nie tworzą żadnej typologii, nie są też całkowicie rozłączne – jednak o zasadności ich wydzielenia przekonuje to, że mieszczą grupy wypowiedzi wyraźnie odmiennych pragmatycznie: reprezentujących różnorodne akty mowy, realizujących inne potencjalne funkcje wypowiedzi oraz intencje nadawców. Z uwagi na dużą różnorodność przykładów i ograniczoną objętość artykułu w dalszej części prezentuję przypadki najbardziej typowe i w miarę wyraziste intencjonalnie.

3.2.1. Reakcje na to, co pojawiło się w świecie gry

Poruszanie się po świecie gry sprawia, że grający widzi coraz to nowe miejsca, przedmioty, spotyka kolejne postaci lub też znajduje się w nowych sytuacjach w znanych już lokacjach. Może na to wszystko reagować nie tylko motorycznie (ruchy grającego i jego awatara), ale także komunikacyjnie. Pierwsza kategoria obejmuje wypowiedzi dotyczące tego, co właśnie pojawiło się na ekranie (= w świecie gry). Są one częst(sze) w takich grach, które (przynajmniej w danym momencie) nie narzucają szybkiego tempa rozgrywki, czyli np. w grach przygodowych.

Jednym z najbardziej powtarzalnych typów wypowiedzi z tej kategorii były kwestie o strukturze powitań:

- (9) No witam [SH2a]
- (10) O dzień dobry [S2]
- (11) Siemasz szwendacz, jak życie? [D2]
- (12) No cześć [IN]
- (13) Bon giorno [IJ]

Do typowych powitań upodabniają te wypowiedzi dwie cechy. Po pierwsze, forma – używano typowych formuł, oficjalnych (*witam*, *dzień dobry*) i nieoficjalnych (*siemasz*, *cześć*). Mogą być dostosowane do świata przedstawionego – przykład (13) pochodzi ze sceny rozgrywającej się we Włoszech. Po drugie, pojawiały się one jako pierwsze w momencie kontaktu, czyli coś zaczynały; był to jednak zwykle wstęp do działań zupełnie innych niż w życiu codziennym, np. walka w przykładzie (9)¹⁴, miały więc charakter

¹⁴ Jeśli przyjąć, że powitanie znaczy 'mówię, że rozpoczynam kontakt z tobą' (Marcjanik 2000: 13), to walkę można uznać za rodzaj kontaktu.

humorystyczny¹⁵. Zabawą jest wypowiedź w przykładzie (11), ponieważ *szwendacz* to zombie, jeden z rodzajów przeciwnika w tej grze, z nikim nieprowadzący żadnych rozmów.

Tym wypowiedziom, które bliższe były realnym powitaniom, mogły towarzyszyć inne akty mowy:

- (14) Cześć Malka. Wiesz coś o tych panach tam na górze? Klasztornych typach? [S2]
- (15) Czołem. W pokoju przybywam [ST2]

Wypowiedź (14) zawiera prototypowe pytanie – grający chciał się czegoś dowiedzieć i miał prawo przypuszczać, że ta postać w grze może mieć taką informację i chcieć się nią podzielić. W przykładzie (15) powitaniu towarzyszy deklaracja przyjaznego nastawienia, co w grach skoncentrowanych na walce nie jest oczywistością.

Oprócz „powitań” w materiale znalazły się różnorodne, mniej powtarzalne typy wypowiedzi będące konsekwencjami zauważenia, pojawienia się czegoś lub kogoś:

- (16) Panie kitku, jakiż pan jest piękny [IN]
- (17) A kim ty jesteś, kolego? Wyglądasz trochę jak yeti [S2]
- (18) Nie widzisz nas [CP]
- (19) Nic nie widziałeś, szmato. Ale dobrze, idź tam. Ja cię ładnie wymanewruję [B]
- (20) Patrz Kratos, zabierz sobie na pamiątkę, ty jesteś tutaj namalowany [GoW]
- (21) A, tu jesteś [IN]
- (22) Chodź, podejdź, podejdź [D2]
- (23) Uważaj, za tobą [AW]

Wypowiedź (16) to komplement skierowany do napotkanego kota; przykład (17) to pytanie wyrażające przede wszystkim niewiedzę i zdziwienie grającego, a nie przekonanie o możliwości uzyskania informacji od zwierzęcia. Wypowiedzi (18) i (19) mają charakter życzeniowy wywołany dostrzeżeniem wroga. W przykładzie (20) grający zwraca się do awatara, co świadczy o tym, że (w tym momencie) wyraźnie się od niego oddziela. Wypowiedź (21) wyraża zaskoczenie spotkaniem w danym miejscu postaci niezależnej, która wcześniej znikła grającemu z oczu; przykład (22) to zachęta, by wróg zajął pozycję, w której grającemu najłatwiej będzie go pokonać. Przykład (23) jest ostrzeżeniem dla awatara przed mającym nastąpić za chwilę groźnym atakiem z tyłu: grający widzi przeciwnika, a bohater jest względem niego odwrócony; różni się od wcześniejszych tym, że sytuacja jest (lub za chwilę będzie) zdecydowanie bardziej dynamiczna.

¹⁵ Trudno mówić np. o funkcji społecznej (Ożóg 1990: 21–22) w sytuacji kontaktowania się z algorytmem programu – chyba że uznamy takie działanie za objaw pełnej immersji.

3.2.2. Reakcje na aktywność werbalną elementu świata gry

Druga typowa aktywność werbalna gracza to reakcja na wypowiedź jakiejś postaci w świecie gry. Grający mówi coś, co nawiązuje formalnie i/lub treściowo do usłyszanego kwestii, czyli wchodzi w dialog z elementem gry. Poniżej przedstawiam takie przykładowe wypowiedzi, poprzedzając je zawsze przytoczeniem tego, co wypowiedź grającego poprzedzało i wywołało (A, B – postaci w grze; G – grający):

- (24) A: Kiedy byłeś chory, udaliśmy się po ratunek do Hellheimu.
B: Naprawdę?
A: W skrócie, było okropnie. Ale twój ojciec poznał nową sztuczkę... z drobną pomocą Broka.
B: Brok też tam był?!
- G: Wszyscy tam byli! Taką imprezę opuściłeś, widzisz? [GoW]
- (25) A: Ech, tu nic nie ma. Będziesz musiał zejść w głąb wraku.
G: No dobra, spoko, nie ma problemu [C2]
- (26) A: Latarka jest dla leszczy.
G: To co masz, halogeny? [AW]
- (27) A: Zatem to koniec Nieśmiertelnych. Teraz polujemy na siebie...
G: Nie no, byku, niekoniecznie. Tak naprawdę większość poluje na ciebie [PoP]
- (28) A: Zamknij się, ty durna kupo sadła, albo się z tobą policzę!
G: No, grzeczniej, kolego [S2]

W przykładzie (24) rozmawiają dwie postaci inne niż awatar, a grający dołącza się z komentarzem jako świadek tej rozmowy lub „w zastępstwie” dotychczasowego uczestnika. W przykładzie (25) wypowiedź została skierowana do awatara, więc grający odpowiada w imieniu swoim i/lub postaci, która kieruje. Przykład (26) zawiera komentarz do wypowiedzi postaci niezależnej skierowanej do awatara. Teoretycznie mogłaby być kwestią awatara, ale nie pasuje stylistycznie (lekka ironia) do świata gry. W przykładzie (27) grający wchodzi (na podstawie doświadczeń w grze) w polemikę z wypowiedzią postaci niezależnej, z kolei wypowiedź (28) to upomnienie – reakcja dobrze wychowanego świadka nieuprzejmej wypowiedzi jednej z postaci niezależnych skierowanej do innej postaci.

W badanym materiale nietrudno było znaleźć wypowiedzi nawiązujące do kwestii wygenerowanych przez grę. Grający wchodzili w rolę uczestnika dialogu (awatara) lub jego świadka; potwierdzali, oponowali i z różnym nastawieniem komentowali usłyszaną treść. Aktywność werbalna gry stymuluje więc aktywność językową grających, choć może też ją ograniczać. Jeśli postaci w grze mówiły dużo, gracze mówili mniej – trzeba było bowiem słuchać, a nie zagospodarowywać ciszę.

3.2.3. Reakcje na zdarzenie w świecie gry lub czyjeś działanie inne niż werbalne

Do trzeciej kategorii zalicza się sytuacje, gdy grający zareagował werbalnie na to, czego właśnie bezpośrednio doświadczył: działanie wroga lub bohatera niezależnego albo zdarzenie innego typu (np. interakcja z przedmiotem). Mowa tu więc o reakcjach na rzeczywistość dynamiczną i zmienną, w odróżnieniu od pierwszej kategorii, gromadzącej reakcje na rzeczywistość (bardziej) statyczną (zauważenie kogoś lub czegoś).

Najbardziej wyraziste są sytuacje, w których zdarzyło się coś nieoczekiwanego i nieprzyjemnego dla postaci i osoby grającej. Budziło to emocje i wywoływało szybką reakcję werbalną. Przykłady dotyczące ataku na awatara:

- (29) A ty tu co? Z maczetą? [AW]
- (30) Jakie pojebane gówno, coś ty mi zrobił [PoP]
- (31) Nie rozwalicie mnie [C2]
- (32) Po co się fatygujesz, nie masz ze mną szans [BM]

Wypowiedź (29) zawiera pretensję skierowaną do wroga po tym, jak trafił awatara maczetą; wypowiedź (30) wyraża złość wywołaną niespodziewanym, potężnym atakiem zupełnie nowego przeciwnika; wulgaryzmy mogą świadczyć o wysokim natężeniu emocji. W przykładzie (31) awatara postrzelono, jednak stosunkowo niegroźnie; wypowiedź ma zapewne zmanifestować przewagę grającego. Jeszcze mocniej widać to w przykładzie (32), w którym grający niespecjalnie obawiał się wroga, który go zaatakował, a jego wypowiedź można widzieć jako akt chwalenia się wyrażony za pomocą pytania i krytyki odbiorcy.

Szkody wyrządzane przez wrogów powodowały również odwet polegający na użyciu typowych deprecjonujących form adresatywnych:

- (33) Kurde, chamie jeden [AW]
- (34) O ty pizdo [PoP]
- (35) Ty mnie naparzasz, dziadu. Dobra, padł [C2]

Główną funkcją wyzwiska jest obrażenie odbiorcy, drugorzędą zaś – wyrażenie negatywnych emocji nadawcy (Grochowski 2001: 22). W analizowanych przekazach wyzwiska można widzieć jako objaw pełnej immersji, ponieważ w rzeczywistości deprecjonowany jest zestaw pikseli czy algorytm nimi zarządzający. Jednocześnie, w porównaniu z prototypowymi wyzwiskami, rośnie znaczenie funkcji ekspresywnej (uwolnienie silnych negatywnych emocji) – w analizowanej sytuacji wydaje się ona równie ważna, a może ważniejsza, niż samo obrażanie.

Dość chętnie krytykowano zachowania bohaterów niezależnych:

(36) Jak ty strzelasz? Kto cię uczył strzelać, gościu? [AW]

(37) Au. Ej, a może byście tak nie pruli do mnie, co? Pomyśleliście o tym, baranie łby? [ST2]

(38) Najpierw przycełuj, potem strzelaj, batonie [AW]

Krytyka mogła przybierać formę pytającą – przykłady (36), (37) co jest dość typowym sposobem wyrażania pretensji. Mogły ją też wyrażać formy rozkazujące, jak w cytacie (38) – tu negatywna ocena jest w presupozycji, a wypowiedź to rada mająca zmienić zły stan.

Znacznie rzadziej reagowano na działania awatarów, co zapewne wiąże się z poczuciem, że są to – lub bywają – działania samego gracza. Jeśli grający odnosili się do działań swoich bohaterów, były to wypowiedzi raczej pozytywne – nawet jeśli zawierały element krytyki, to dla dobra postaci:

(39) Nie zostawiaj tutaj, bo ktoś weźmie. Tyle się namęczyliśmy, żeby zdobyć tę benzynę [S2]

Przykład (39) można interpretować jako radę dla postaci, ale nie była to wypowiedź nastawiona na skuteczność, bo w analizowanej sytuacji algorytm gry nie przewidywał możliwości wyboru różnych wariantów działania.

3.2.4. Wypowiedzi równoczesne z działaniami grającego / awatara

Ta kategoria obejmuje dwa podzbiory. Pierwszy to wypowiedzi towarzyszące kierowaniu awatarem za pomocą klawiatury, pada czy myszy – grający nazywa to, co postać za chwilę zrobi czy też już zaczyna robić. Wypowiedzi w tej podkategorii są najbardziej jednolite pragmatycznie, gdyż można widzieć je zawsze jako polecenia czy rozkazy (awatar nie może / nie potrafi odmówić, musi zrealizować komendę wydaną przez człowieka), realizowane nie tylko za pomocą form rozkazujących, ale też oznajmujących (Bańko 2012: 162). Przykłady:

(40) Ty może podejdź tu [BG3]

(41) Wy, panowie, póki co leciecie na ten teren [C2]

(42) Dobra, nakładaj to [ST2]

Takie wypowiedzi były częstsze w grach strategicznych i turowych grach RPG, czyli takich, w których podczas działań osoby grającej czas stał w miejscu (do zakończenia tury). Grający zwracał się do członka drużyny bohaterów (40) lub do oddziału armii, którą kierował (41), stąd formy liczby pojedynczej (*podejdź*) i mnogiej (*leciecie*) czasowników. Innego typu jest przykład (42), gdyż pochodzi z gry, w której czas płynie „standardowo”,

jednak zatrzymuje się wtedy, gdy grający np. wchodzi w menu ekwipunku postaci (*nakładaj* dotyczyło karabinu, co nie jest typowym dla polszczyzny połączeniem).

Drugi podzbiór w tej kategorii obejmuje wypowiedzi, które towarzyszyły określonym działaniom rozciągniętym w czasie, jak np. walka czy bieg:

- (43) Dawaj, dawaj, dawaj [AW]
- (44) Uderzaj, uderzaj! [SH2b]
- (45) O nie! Nie chowaj się mi! [SH2b]
- (46) Koleś, czas ginać [BM]
- (47) No weź się, kurwa, zatruj, chłopie. Ile można z tobą się bić? [PoP]

W przykładzie (43) awatar biegł ciemnym lasem, w którym mógł zostać zaatakowany – osoba grająca dopingowała bohatera, by jak najszybciej opuścił niebezpieczne miejsce, mogła też chcieć jak najszybciej ukończyć dość monotonną sekwencję rozgrywki. Przykład (44) to wypowiedź w czasie bardzo dynamicznej walki skierowana do awatara (czyli na jakimś poziomie grający mówi do siebie), z kolei (45) to kwestia brzmiąca jak polecenie albo życzenie skierowane do wroga. Wypowiedź (46) – groźba? – pojawiła się na początku walki, jakby algorytm gry mógł i miał się przestraszyć, a wypowiedź (47) podczas dość długiej walki, wyrażając w części rozkazujące życzenie (*weź się zatruj*), a w części pytającej – niezadowolenie, irytację.

Druga z zaprezentowanych tu podkategorii wypowiedzi immersyjnych jest wspólna dla gier wideo i filmów z dynamiczną akcją, w których bohaterowie są zagrożeni, podejmują ryzykowne działania itp. Charakterystyczne dla wszystkich wypowiedzi jednoczesnych z działaniem są formy rozkazujące, najbardziej pasujące do trwającej aktywności.

3.2.5. Wypowiedzi po zakończeniu jakiegoś działania grającego / awatara

Ostatnia wyróżniana kategoria mieści wypowiedzi, które pojawiły się po określonych działaniach grającego / awatara, najczęściej uwieńczonych sukcesem (osiągnięciem celu). Podstawowy dla tej kategorii przypadek to bez wątpienia wypowiedź po pokonaniu przeciwnika / przeciwników:

- (48) Narazka [D2]
- (49) No sorry panowie, jesteście za słabi dla mnie [C2]
- (50) Umieraj, gościu [C2]
- (51) Ale ich wydupało! Jebut tego polecieli, trzech. Nie ma was, leszcze, nie boję się was [AW]
- (52) Dobra, leżysz [B]
- (53) Nie żyjesz [D2]

W takim momencie pojawiały się wypowiedzi realizujące rozmaite akty mowy. Przykład (48) to strukturalnie nieformalne pożegnanie, jednak równie nietypowe jak omówione uprzednio „powitania”¹⁶. Wypowiedź (49) można uznać za przechwałkę, osłabioną przeproszaniem (*sorry*). Przykład (50) da się zaliczyć do poleceń, choć znowu mamy do czynienia z nieszablonową realizacją tego aktu mowy. Wypowiedź (51) wyraża głównie emocje – zdziwienie i satysfakcję ze spektakularnego pokonania groźnej grupy wrogów. Przykłady (52) i (53) to proste werbalizacje faktów, ale ich popularność wskazuje, że mają dla graczy znaczenie; można się w nich dopatrzyć, mimo struktury oznajmującej, odcienia performatywnego.

Inne akty mowy pojawiające się po działaniach gracza i jego awatara:

(54) O sorry, zrzuciłem cię, Michael [D2]

(55) O stary... dzięki za nic [ST2]

Przykład (54) dotyczy niezamierzonych efektów działań gracza i jego awatara: zrzucenia ze ściany portretu postaci imieniem Michael. Wypowiedź (55) to nietypowe, ironiczne podziękowanie – skierowane do nieboszczyka, po przeszukaniu którego awatar nie znalazł niczego przydatnego.

Zakończenie

Analizy immersyjnych wypowiedzi utrwalonych w let's playach i zapisach streamów wykazały, że gracze zwracają się bezpośrednio głównie do postaci ludzkich lub innych istot żywych – najczęściej do postaci niezależnych i przeciwników. Stosowane nazwy są nierzadko wartościujące, zwykle negatywnie.

Liczba badanych wypowiedzi w poszczególnych analizowanych przekazach była zróżnicowana, co wynikało z wielu czynników. Po pierwsze, istotny był charakter osoby grającej – są osoby lubiące mówić dużo i są osoby oszczędzające się oszczędnie(j). Po drugie, ważny był stopień zanurzenia w grze (wyższy lub niższy), co mogło zależeć np. od nastroju osoby grającej podczas nagrywania. Po trzecie, znaczenie miał gatunek gry – mówić można do tego, co widać na ekranie, czyli jest obecne w formule rozgrywki.

Aktywność werbalna graczy była zawsze reakcją na sytuację lub zdarzenia w świecie gry. Najczęstszymi przyczynami wypowiedzianych były: nowy widok, wypowiedź postaci w grze, zdarzenie (zwłaszcza przykre lub groźne dla awatara), wykonywanie lub zakończenie określonej czynności przez awatara. Wyróżnione kategorie mieściły wyraźnie odmienne pragma-

¹⁶ Co ciekawe, w materiale nie było symetrii – akty formalnie lub intencjonalnie będące pożegnaniami były znacznie rzadsze niż „powitania”.

tycznie przykłady, np. powitania jako reakcje na nowy widok, wyzwiska po otrzymaniu ciosu.

Wypowiedzi grających występowały zawsze w bezpośrednim sąsiedztwie czasowym względem bodźca (tuż po, tuż przed, równocześnie). Brak wypowiedzi dotyczących dalszej przyszłości ani przeszłości (w świecie gry) to werbalne świadectwo i konsekwencja natury rozgrywki w grę wideo, której sednem jest tu i teraz.

Emocje nie były jedyną, a nierzadko też nie główną przyczyną badanej działalności językowej. Nadawcy mają świadomość publicznego charakteru przekazu, dbają o odpowiednią autoprezentację oraz mają często duże doświadczenie w publicznym graniu.

Analizowane wypowiedzi to tylko jeden z wielu językowych przejawów immersji w let's playach i streamach. Mnóstwo wypowiedzi da się interpretować albo jako wypowiedzi osoby grającej, albo wypowiedzi postaci¹⁷; są też takie, które dotyczą grających, lecz są zanurzone w świecie gry¹⁸. To bogactwo, warte dalszych badań, świadczy o natężeniu i istotności komunikacyjnej badanego zjawiska.

Wykaz analizowanych gier i stosowanych skrótów

- AW – „Alan Wake Remastered” (2021, gra akcji)
- BG3 – „Baldur’s Gate 3” (2023, RPG)
- B – „Battlefield 1” (2016, FPS)
- BM – „Black Myth: Wukong” (2024, RPG akcji)
- CP – „The Callisto Protocol” (2022, gra akcji / horror)
- C6 – „Civilization 6” (2016, gra strategiczna)
- C2 – „Crysis 2” (2011, FPS)
- D2 – „Dead Island 2” (2023, gra akcji)
- GoW – „God of War” (2018, gra akcji)
- IJ – „Indiana Jones i Wielki Krąg” (2024, gra akcji)
- IN – „Indika” (2024, gra przygodowa)
- MT – „Medieval 2: Total War” (2006, gra strategiczna)
- PoP – „Prince of Persia: The Lost Crown” (2024, gra platformowa / metroidvania)
- SH2a – „Silent Hill 2” (2001, przygodowa gra akcji)
- SH2b – „Silent Hill 2” (2024, przygodowa gra akcji)
- SP – „South Park: The Fractured But Whole” (2017, RPG)
- ST2 – „S.T.A.L.K.E.R. 2: Serce Czarnobyla” (2024, FPS)
- S2 – „Syberia 2” (2004, gra przygodowa)

¹⁷ Na przykład w sytuacji zagubienia: *I gdzie ja mam teraz iść?*

¹⁸ Wypowiedź grającej kobiety *Au, oberwałam siekierą w czaszkę...* w sytuacji, gdy „oberwał” męski awatar.

Literatura

- Bańko M. (2012): *Wykłady z polskiej fleksji*. Warszawa.
- Björk S., Holopainen J. (2005): *Patterns in Game Design*. Hingham.
- Ciszek P. (2022): *Wszystko dla graczy. Polskie media o grach wideo wczoraj i dziś*. Kielce.
- Ermi L. i Mäyrä F. (2005): *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Conference: Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play, June 16–20, 2005, Vancouver, <https://www.researchgate.net/publication/221217389_Fundamental_Components_of_the_Gameplay_Experience_Analysing_Immersion>, dostęp: 11.09.2025.
- Fizek S. (2019): *Postać*. [W:] *Wprowadzenie do groznawstwa*. Red. K. Prajzner. Łódź, s. 37–60.
- Grochowski M. (2001): *Słownik polskich przekleństw i wulgaryzmów*. Warszawa.
- Koziński M. (2016): *Proces adaptacji jednostki do rzeczywistości wirtualnej i środowiska 3D*. „Rocznik Kognitywistyczny” 9, s. 1–11.
- Kubiński P. (2015): *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*. „Nowe Media. Czasopismo Naukowe”. T. 5, s. 161–176.
- Kubiński P. (2016): *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków.
- Marcjanik M. (2000): *Polska grzeczność językowa*. Kielce.
- Michailidis L, Balaguer-Ballester E., He X. (2018): *Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge*. „Frontiers in Psychology”. Vol. 9, s. 1–8.
- Mikołajczuk A. (2003): *O komunikacji językowej*. [W:] *Praktyczna stylistyka nie tylko dla polonistów*. Red. E. Bańkowska, A. Mikołajczuk, Warszawa, s. 17–49.
- Moniuszko K.J., Szymczyk T. (2021): *Analiza immersji podczas rozgrywki w wirtualnej rzeczywistości oraz na komputerze stacjonarnym*. „Journal of Computer Sciences Institute” 20, s. 210–216.
- Myrdzik B. (2018): *Czy immersja jest nową poetyką odbioru?* „Annales Universitatis Cracoviensis. Studia ad Didactam Litterarum Polonarum Language Polonae Pertinentia” Folia 259, s. 34–44.
- Ożóg K. (1990): *Zwroty grzecznościowe współczesnej polszczyzny mówionej (na materiale języka mówionego mieszkańców Krakowa)*. Kraków.
- Ożóg K. (2001): *Ustna odmiana języka ogólnego*. [W:] *Współczesny język polski*. Red. J. Bartmiński. Lublin, s. 85–98.
- Pigulak J. (2019): *Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji*. „Replay. The Polish Journal of Game Studies” nr 1(6), s. 67–79.
- Prajzner K. (2019): *Narracja*. [W:] *Wprowadzenie do groznawstwa*. Red. K. Prajzner. Łódź, s. 15–36.
- Qin H., Rau P.-L., Salvendy G. (2009): *Measuring player immersion in the computer game narrative*. „International Journal of Human-Computer Interaction” 25(2), s. 107–133.
- Żmigrodzki P. (red.) (2007–): *Wielki słownik języka polskiego*, <wsjp.pl>, dostęp: 11.09.2025.