

F

Izabella Adamczewska-Baranowska

Dorota Korwin-Piotrowska

Boris Lanin

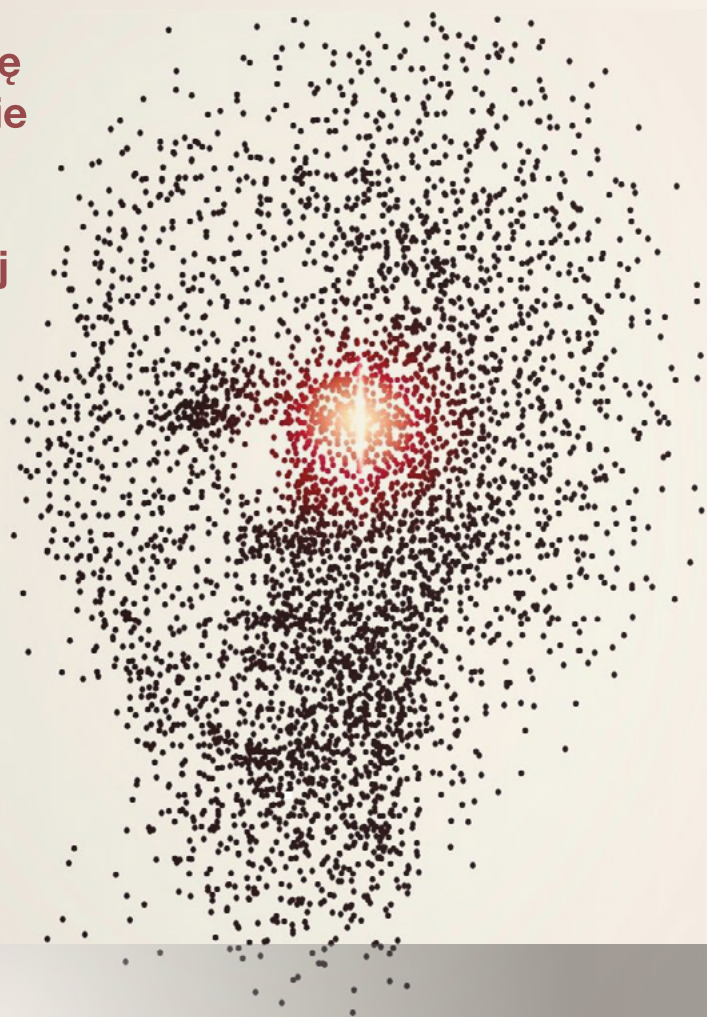
Magdalena Rembowska-Płuciennik

Rafał Szczerbakiewicz

1 (43) | 2026

POETYKA I AWATARY

Rola awatara wykracza poza funkcję wizualnej wizytówki – jego znaczenie kulturowe opiera się bowiem na psychologicznym efekcie identyfikacji osoby reprezentowanej ze swoim cyfrowym wcieleniem. Efekt ten stał się niezbywalnym elementem rozrywki (w grach cyfrowych), nowym sposobem autokreacji własnego wizerunku medialnego i częścią procesu zarządzania nim, a także strategią budowania rozproszonej sieciowej tożsamości.



Redaktor naczelny
Tomasz Mizerkiewicz

Redaktorki prowadzące
Madalena Rembowska-Płuciennik, Beata Śniecikowska

Redaguje zespół:
prof. dr hab. Tomasz Mizerkiewicz, prof. dr hab. Ewa Kraskowska, prof. dr hab. Joanna
Grądział-Wójcik, prof. UAM dr hab. Agnieszka Kwiatkowska, prof. UAM dr hab. Ewa Rajew-
ska, prof. UAM dr hab. Paweł Graf, dr hab. Lucyna Marzec, dr Joanna Krajewska, dr Cezary
Rosiński, mgr Agata Rosochacka

Redaktorzy wydawniczy: Agata Rosochacka

Redaktorzy językowi
Cezary Rosiński – polska wersja językowa
Thomas Anessi – angielska wersja językowa

Rada naukowa
prof. dr hab. Edward Balcerzan (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań)
prof. Andrea Ceccherelli (Uniwersytet Boloński, Włochy)
prof. dr hab. Adam Dziadek (Uniwersytet Śląski, Katowice)
prof. Mary Gallagher (University College Dublin, Irlandia)
prof. Hans Ulrich Gumbrecht (Stanford University, Stany Zjednoczone)
prof. dr hab. Inga Iwasiów (Uniwersytet Szczeciński)
prof. dr hab. Anna Łebkowska (Uniwersytet Jagielloński, Kraków)
prof. Jahan Ramazani (University of Virginia, Stany Zjednoczone)
prof. Tvrtko Vukovic (Uniwersytet w Zagrzebiu, Chorwacja)

Korekta
Monika Stanek – polska wersja językowa | Jack Hutchens – angielska wersja językowa

Sekretarz redakcji: dr Gerard Ronge

Projekt okładki i znaków graficznych: Patrycja Łukomska
Na okładce: motyw na licencji Depositphotos.com

Adres redakcji: 61-701 Poznań, ul. Fredry 10
Wydawca: Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej UAM w Poznaniu
„Forum Poetyki | Forum of Poetics” 1 (43) 2026 rok XI | ISSN 2451-1404
© Copyright by „Forum Poetyki”, Poznań 2026

Redakcja nie zwraca materiałów niewykorzystanych, zastrzega sobie również prawo do ich
ewentualnego

skracania oraz zmiany proponowanych tytułów.

fp@amu.edu.pl | fp.amu.edu.pl

wstęp	Madalena Rembowska-Płuciennik, Beata Śniecikowska, <i>Awatary w (inter)akcji</i>	4
teorie	Rafał Szczerbakiewicz, <i>Daisy, Daisy, I'm Crazy.</i> <i>HAL-9000 – wrogi asystent AI?</i>	8
	Elżbieta Niewiadoma, <i>Przekroczyć granice ontologiczne:</i> <i>metalepsa interaktywna, awatary i gry komputerowe</i>	26
	Bartosz Lutostański, <i>Symulacja i narracja w generowanych</i> <i>przez AI opowiadaniach o polskich</i> <i>wykładowcach akademickich</i>	40
	Magdalena Rembowska-Płuciennik, <i>Adresat narracji</i> <i>drugosobowej jako awatar czytelnika</i>	56
	Izabella Adamczewska-Baranowska, <i>Cyfrowe gonzo.</i> <i>(L)iterackie performanse dromoskopowe</i> <i>Rossa Goodwina i Simona Morrisa</i>	68
praktyki	Boris Lanin, <i>Awatary i urządzenia elektroniczne</i> <i>w rosyjskiej dystopii (Władimir Sorokin,</i> <i>Dzień oprycznika, Telluria)</i>	84
	Aleksandra Zywert, <i>Człowiek sterujący/sterowany,</i> <i>czyli o dystopijnej przyszłości ludzkości</i>	96
	Dorota Korwin-Piotrowska, <i>Użytkownik jako bohater i kreacja</i> <i>retoryczna – na przykładzie gry</i> <i>paragrafowej Bałwochwał</i>	110
	Maria Sławińska, <i>Awatar w teatrze –</i> <i>realizacja modernistycznej utopii aktora-nadmarionety?</i> <i>Próba charakterystyki formy awatarowej</i>	124
	Michał Mydła, <i>Być Jak Lee Everett – zjawisko autodeprywacji</i> <i>sprawczości na przykładzie The Walking Dead</i> <i>i Red Dead Redemption II</i>	138
Gao Min, <i>Małpi król: awatar kulturowego ducha Chin</i>	150	

Awatary w (inter)akcji

Madalena Rembowska-Płuciennik

ORCID: 0000-0002-8800-3550

Beata Śniecikowska

ORCID: 0000-0003-0099-5792

Wywodzące się z sanskrytu słowo awatar znaczy „zstąpienie”. Inkarnacja bóstwa (najczęściej Wisznu) przybiera formę cielesną, wkraczając w świat materialny, by przywrócić zachwiany kosmiczny ład. We współczesnej interaktywnej i wielomedialnej kulturze cyfrowej awatar reprezentuje wizualnie użytkownika technologii, oferując mu poczucie sprawczości w wirtualnym świecie i współuczestnictwa w rozlicznych formach masowej komunikacji (od mediów społecznościowych po gry cyfrowe). Typów awatarów jest wiele. Znajdziemy schematyczne przedstawienia wizualne oraz trójwymiarowe, interaktywne reprezentacje ciała właściciela. Mogą one rozmaicie modyfikować (poprzez diametralne przekształcenie, idealizację lub hiperbolizację) rzeczywiste cechy użytkownika. Rola awatara wykracza poza funkcję wizualnej wizytówki – jego znaczenie kulturowe opiera się bowiem

na psychologicznym efekcie identyfikacji osoby reprezentowanej ze swoim cyfrowym wcieleniem. Efekt ten stał się niezbywalnym elementem rozrywki (w grach cyfrowych), nowym sposobem autokreacji własnego wizerunku medialnego i częścią procesu zarządzania nim, a także strategią budowania rozproszonej sieciowej tożsamości. Ta ostatnia możliwość zarówno otwiera drogę do nadużyć i działań w złych intencjach (takich jak przestępstwa z użyciem fałszywej tożsamości), jak i oferuje wymiar kompensacyjny (np. osobom z niepełnosprawnościami tworzącym swe cyfrowe wcielenia zgodnie z własnymi wyobrażeniami). Działające w wirtualnym świecie ciało awatara to zarazem ucieleśnienie jego użytkownika, zależne od sposobu interakcji z technologią, i innowacyjne medium zaangażowania, pozwalające uczynić z obecności w świecie opowieści ucieleśnioną czynność. Awatar gracza to zawsze tożsamość wynegocjowana między nim a środowiskiem technologicznym, które pozwoliło go wygenerować.

Zastosowanie słowa awatar na określenie gracza miało swoją retoryczną siłę i ukryty komercyjny cel. Po raz pierwszy funkcjonalność tę wprowadzono w grze *Ultima IV: Quest of the Avatar* (Origin Systems, 1985). Metaforyczne pozycjonowanie gracza jako wcielenia indyjskiego bóstwa było praktyką marketingową i stanowi ciekawy przykład kulturowej historii technologii (ilustrując zarówno kulturowe zapożyczenia, jak i mechanizmy kulturowego zawłaszczania). Taka konceptualizacja cyfrowej osoby aktywowała poczucie ucieleśnienia i sprawczości gracza (w odróżnieniu od terminów „postać” czy „ikona”), nadając mu status boski w obrębie świata opowieści, w którym może on działać intencjonalnie i samodzielnie. Uzyskuje bowiem cechy reżysera i aktora zarazem – a w odniesieniu do świata literackiego: narratora i postaci. W wirtualnej rzeczywistości awatar uczynił użytkownika aktywnym agentem, zwiększając jego poczucie zamieszkiwania fikcyjnego świata i oferując nową formę identyfikacji z bytami fikcyjnymi, różniącą się intensywnością i dynamiką od utożsamienia na przykład z postacią literacką. Możliwość multiplikowania własnych wcieleń w rozmaitych mediach i ich nieustającej modyfikacji zwielokrotnia rodzaj doświadczeń dostępnych cyfrowemu bywalcowi na skalę jeszcze większą, niż wyraża to znana myśl Umberta Eco, iż „kto czyta książki, żyje dwa razy”.

Wiele aktywności czy praktyk kulturowych wykorzystujących mechanizmy grywalizacji (gry wideo, media społecznościowe, marketing cyfrowy) oferuje odbiorcom użycie awatara nie tylko jako reprezentacji w środowisku wirtualnym, ale również jako formy fizycznego rozszerzenia (ang. *extension*) użytkownika. Jak pisał badacz zjawiska Rune Klevjer, mediatyzowana przez awatara czasoprzestrzeń fikcyjna staje się naszym „dotykalnym światem, naszym habitatem”¹. Awatar pozwala użytkownikowi zrealizować marzenie o wejściu w fikcyjną rzeczywistość nie tylko jako „on sam”, ale po części także jako „on sam wcielony w inne ciało”, dopasowane do radykalnie obcych warunków.

1 Rune Klevjer, *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Revised and Commented Edition*, tłum. Magdalena Rembowska-Płuciennik (Bielefeld: Transcript, 2022): 94. |

Dla współczesnych graczy czy członków mediów społecznościowych niekwestionowaną wartością awatara jest traktowanie go jako wehikułu współobecności w wirtualnych społecznościach o globalnym zasięgu, co daje możliwość zwielokrotnionych interakcji. Kreowanie awatara i posługiwanie się nim stanowi zatem nową odsłonę relacji społecznych. Posługiwanie się awatarem jest więc ważnym zjawiskiem z zakresu psychologii Internetu i współczesnych, zapośredniczonych technologicznie kontaktów międzyludzkich.

Na gruncie poetyki tekstów kulturowych użycie awatara można analizować w polu refleksji nad konstrukcją podmiotowości i dynamiką komunikacji kulturowej, nad mechanizmami angażowania odbiorcy i prowadzenia transmedialnej narracji. Ważne jest także prześledzenie transkulturowej historii tego wyobrażenia. Te i podobne wątki zostały poruszone w artykułach zgromadzonych w niniejszym numerze „Forum Poetyki”; ich autorki i autorzy odwoływali się do utworów literackich (literatury druku i eksperymentalnych form multimedialnych), filmu i sztuki teatru, gier cyfrowych oraz historii kontaktów międzykulturowych.

Bartosz Lutostański i **Magdalena Rembowska-Płuciennik** poruszają problematykę narratologiczną w nowych, z perspektywy tego rodzaju badań, kontekstach związanych z ekspansją bytów cyfrowych. Rembowska-Płuciennik odnajduje funkcjonalne podobieństwa między adresatem narracji drugoosobowej w kulturze druku i awatarem w interaktywnych gatunkach cyfrowych. W obu wypadkach powstaje wrażenie współobecności, pojawia się także możliwość podejmowania interakcji z innymi podmiotami. Lutostański natomiast przygląda się opowiadaniom wygenerowanym przez sztuczną inteligencję; ich analizy prowadzą do wniosku o niewystarczalności narzędzi używanych dotąd do badania dyskursów fikcjonalnych. Konieczna jest zatem, zdaniem autora, nowa hermeneutyka opisująca „symulowaną” fikcję. **Boris Lanin** i **Aleksandra Zywert** przenoszą dociekania na grunt literackich światów dystopijnych, tworzonych przez współczesnych pisarzy rosyjskich. Lanin eksploruje relacje między technologią, pamięcią i tożsamością, odwołując się do powieści Władimira Sorokina. Zywert natomiast stawia pytanie o możliwości samostanowienia i samookreślenia jednostki w dobie powszechnej technologizacji i usieciowienia relacji międzyludzkich; materiału do analiz dostarcza tu proza Wiktora Pielewina i Anny Starobiniec. **Izabella Adamczewska-Baranowska** proponuje zupełnie inne przestrzenie eksploracji – za jej sprawą w „Forum Poetyki” zjawia się cyfrowe gonzo. Autorka opisuje dromoskopowe performanse Rossa Goodwina i Simona Morrisa, pytając jednocześnie o status twórczości „białkowo”-technicznych asamblaży. Relacje literatury i mediów cyfrowych zajmują również **Dorotę Korwin-Piotrowską**, przyglądającą się grze paragrafowej Bałwochwał, stworzonej przez Mariusza Pisarskiego i Marcina Byłaka na podstawie prozy Brunona Schulza. Badaczka skupia się na problematyce tożsamości gracza balansującego między immersją a emersją oraz na samej retorycznej strategii gry (jednym z punktów dojścia tekstu jest wprowadzenie nowego terminu: *rhetoree*). Gry cyfrowe i strategie angażowania odbiorców interesują także **Elżbietę Niewiadomą**. Autorka wszechstronnie omawia zjawisko interakcyjnej metalepsy i rolę awatarów pozwalających na łagodne, immersyjne

przekraczanie granic między światami. O awatarach, sprawczości i grach wideo pisze również **Michał Mydla**; on z kolei zwraca uwagę na rolę antybohaterów i zjawisko, które nazywa autodeprywacją sprawczości. Istotnym elementem analizy jest badanie języka wykorzystywanego w grach (Mydla zwraca uwagę na szczególną rolę języka filmowego). Inwazja awatarów nie ominęła filmu i teatru. **Rafał Szczerbakiewicz** analizuje relacje ludzi i (coraz bardziej) autonomicznych urzędzeń „napędzanych” sztuczną inteligencją. Sięga zarówno do literatury (Isaac Asimov, Frank Herbert), jak i klasyki filmowej (Stanley Kubrick), z wielu stron przyglądając się naszym, zachodnim kulturowym lękom. **Maria Sławińska** również odwołuje się do klasyki – tyle że teatralnej i teatrologicznej. Przypomina teorię aktora-nadmarionety Edwarda Gordona Craiga i poszukuje paralel między tą utopijną ideą a współczesnym wykorzystaniem form awatarowych na scenie. Na koniec proponujemy także nieoczywistą podróż na Wschód – i jednocześnie analizę chińskiej powieści *Wędrownik na Zachód* Wu Cheng’ena. **Gao Min** wykorzystuje szeroko rozumianą koncepcję awatara (wracamy do wspomnianych religijnych i duchowych implikacji nazwy) dla uchwycenia opisanego w XVI-wiecznym dziele ducha kultury Chin. Okazuje się, że i tu daje się wykorzystać tak skrajnie współczesne – jak mogłoby się wydać – pojęcie (i narzędzie).

Zatem – awatary w natarciu. I w (inter)akcji!

Daisy, Daisy, I'm Crazy.

HAL-9000 – wrogi asystent AI?

DOI: 10.14746/fp.2026.43.1

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie
na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Rafał Szcherbakiewicz

ORCID: 0000-0002-3506-1669

– Słuchaj, zacznijmy od trzech podstawowych Praw Robotyki... tych trzech zasad, które są najgłębiej zakodowane w pozytonowym mózgu każdego robota.

[...]

– Po pierwsze, robot nie może wyrządzić krzywdy człowiekowi ani przez brak reakcji dopuścić, aby człowiekowi stała się krzywda.

[...]

– Po drugie – ciągnął Powell – robot musi wykonać każdy rozkaz człowieka z wyjątkiem rozkazów kolidujących z Pierwszym Prawem.

[...]

– I po trzecie, robot musi chronić swoją egzystencję, o ile nie jest to sprzeczne z Pierwszym i Drugim Prawem

Isaac Asimov, *Zabawa w berka*¹

¹ Isaac Asimov, *Ja, robot*, tłum. Zbigniew A. Królicki (Poznań: Rebis, 2024).

Baśń i antybaśń Asimova

Trzy prawa robotyki Isaaca Asimova zostały sformułowane w 1942 roku. Cykl opowiadań *Ja, robot* był utworem ambiwalentnym w stosunku do antycypowanej możliwości stworzenia przez człowieka nadludzkiej inteligencji. Entuzjazm mieszał się w nim z wątpliwościami. Sformułowanie „praw” było wskazaniem potrzeby regulacji w istocie nierównych relacji (sługa–pan) między ludźmi a autonomicznymi urządzeniami SI. Rozpoczęły one długą debatę w obrębie zachodniej science fiction, szczególnie w jej spekulatywnej odmianie. Literacki projekt etyki robotów miał być softwarowym ubezpieczeniem, ale sam autor „praw” wyczuwał, że zhierarchizowane prawa tylko pozornie regulowały możliwe sytuacje. Asimov obawiał się SI, skoro już na początku lat 50. XX wieku w epickim cyklu *Fundacja* wycofał się z rozważania możliwych implikacji współistnienia ludzkości i sztucznej inteligencji. W powieściowym uniwersum roboty myślące zostały skazane na niebyt właśnie z powodu egzystencjalnego zagrożenia, jakie niosły wobec ludzkości. Co interesujące, koncepcję tę skopiował od Asimova w połowie lat 60. XX wieku Frank Herbert w swoim cyklu *Diuna*.

Po kilku dekadach, w dzisiejszej epoce dynamicznego rozwoju SI, problem etyki AI odżył już poza fantastyczną wyobraźnią w różnych dyscyplinach wiedzy i w rozważaniach mniej spekulatywnych – zdecydowanie bardziej praktycznych. Obecnie rozważa się kwestie moralności maszyn w ograniczonych kontekstach problemów etycznych odnoszących się do naszej współczesności i niedalekiej, dającej się przewidzieć przyszłości. W sytuacji istnienia autonomicznych systemów AI, pozbawionych jeszcze pełnej samoświadomości, te ograniczone konteksty oznaczają stanowisko pośrednie: nadawanie SI pewnego rodzaju moralności, ale nie pełnej moralności. Wendell Wallach i Colin Allen używają terminu „moralność funkcjonalna”². Zachowanie maszyn wyposażonych w SI winno być nadzorowane przez ludzi i godne ich zaufania. Decyzyjne systemy autonomiczne (autopiloty, autonomiczne pojazdy) już dzisiaj wymagają mechanizmu umożliwiającego szybką ocenę etycznych konsekwencji swoich działań.

Powróciły zatem obawy Asimova i Herberta dotyczące zaawansowanej sztucznej inteligencji, która jako autonomiczny system może wyznawać aksjologię inną niż ludzka. Wymóg wiarygodności sztucznej inteligencji oznacza w istocie – dokładnie jak niegdyś u Asimova – systemowe, programowalne bezpieczniki nakładane na AI, które uwzględniają ludzki czynnik, mówiąc wprost: ubezpieczają przetrwanie ludzkości. Czymkolwiek jest rozważana przez teoretyków inteligencja moralna (także ludzka), winna ona wymagać funkcjonalnej integracji systemowych ram, ograniczających realną autonomię systemów SI³.

² „[...] [M]iędzy «moralnością operacyjną» a odpowiedzialnym działaniem moralnym jest wiele stopni tego, co nazywamy «moralnością funkcjonalną» – poczynając od systemów, które po prostu działają w ramach akceptowalnych standardów zachowania, idąc ku inteligentnym systemom zdolnym do oceny niektórych etycznie istotnych aspektów swoich działań. Sfera moralności funkcjonalnej obejmuje zarówno systemy o dużej autonomii, ale małej wrażliwości etycznej, jak i te o niskiej autonomii, ale wysokiej wrażliwości etycznej” (Wendell Wallach, Colin Allen, *Moral Machines. Teaching Robots Right from Wrong* [Oxford: Oxford University Press, 2009], 26; wszędzie tam, gdzie nie zaznaczono inaczej, tłum. Rafał Szczerbakiewicz).

³ Zob. Wendell Wallach, Shannon Vallor, „Moral Machines. From Value Alignment to Embodied Virtue”, w: *Ethics of Artificial Intelligence*, red. S. Matthew Liao (Oxford: Oxford University Press, 2020), 405–407.

Kulturowe lęki Zachodu

Lęk przed sztuczną inteligencją, charakterystyczny dla zachodniej fantastyki literackiej i filmowej, ma wyraźne kulturowe uzasadnienia. W perspektywie refleksji nad racjonalnością cywilizacyjnych obaw odwołam się do autorytetu publikacji Marka Coeckelbergha, który w swojej syntezie problemu zatytułowanej *AI Ethics* jest najbliższy perspektywie humanistycznej, równocześnie krytycznie ją komentując. Książka ukazała się w wydawnictwie MIT i jej celem jest znalezienie punktu równowagi opinii nauk ścisłych i eksperymentalnych wobec kulturowego tła obaw wobec SI. Autor dokonuje w kolejnych rozdziałach rozliczenia z dziejami motywu relacji między ludźmi a ich sztucznymi, inteligentnymi wytworami. Eksploruje temat kohabitacji ludzi/nie-ludzi, ich możliwych konfliktów, a także aporii nierównej relacji (w perspektywie prześcignięcia inteligencji człowieka przez maszyny czy wręcz zastąpienia ludzkości systemami AI)⁴.

W jednym z podrozdziałów książki, zatytułowanym *Frankenstein's New Monster*, Coeckelbergh zauważa, że idee tworzenia przez ludzi ożywionych istot z materii nieożywionej, obecne w mitologicznych i literackich narracjach, spełniają szczególną funkcję w kulturze Zachodu. Dodam od siebie, że indywidualizm jako cecha cywilizacji śródziemnomorskich powoduje charakterystyczne antropocentryczne ukierunkowanie takich narracji, a więc i rozważanie egzystencjalnego interesu/zagrożenia w relacji do tego, co ludzkie i nieludzkie. Coeckelbergh zwraca uwagę na mit Pigmaliona, który jest wczesnym przykładem obdarzania sztucznego tworu nie tylko inteligencją, ale też człowieczymi emocjami. Fikcyjne historie maszyn w naszej kulturze często związane są z kłopotem *imitatio* i *simulacrum*. Rozważają – przykładowo – podobieństwo Golema do człowieka. Ta symulacyjność staje się w lekcji mitu wyzwaniem i zagrożeniem skłaniającym do pytań o problemy sterowania maszynami, odbierania im autonomii. Inwersją tego problemu jest inny mit – o znanym złodzieju Prometeuszu. Działał on na rzecz ludzkości – ale człowiekiem nie był. Natomiast jego świętokradczy czyn w greckim rozumieniu był niebezpieczny jako transgresja ludzkich możliwości i zarazem konsekwencja ich przekroczenia⁵.

Dla rozważań o naturze zachodniego lękowego mitu AI najistotniejsze jest dla Coeckelbergha alarmujące przesłanie tworu doktora Frankensteina w prozie Mary Shelley. Jak zauważa, podtytuł powieści: *The Modern Prometheus*, odnosi nas do tego samego mitu w innej epoce⁶. I rzeczywiście, jest to ostrzeżenie bardzo nowoczesne, wykraczające daleko poza horyzont romantyzmu: „Pisarz science fiction Isaac Asimov nazwał ten strach «kompleksem Frankensteina»: strachem przed robotami”⁷. Nawiązanie do noweli Asimova *Mały, zagubiony robot* ilustruje, jak w kulturze popularnej konsekwentne jest wskazywanie na niebezpieczeństwo niekontrolowanego postępu technologicznego. Rozwój SI miałby wytwarzać ryzyko powstania tworu konkurencyjnego. Jean-Jacques Lecerle, akcentując faustyczno-prometejskie aspekty narracji Shelley (która kompiluje składniki aktu stworzenia: pragnienie, pychę

⁴ Mark Coeckelbergh, *AI Ethics* (Cambridge: The MIT Press, 2020). Konciliacyjna pozycja autora w tej publikacji, która sytuuje się między scjentyzmem a humanistyką, wydaje się szczególnie przydatna jako analogia do postawy Stanleya Kubricka wobec AI w 2001: Odysei kosmicznej.

⁵ Zob. wspomniany podrozdział: Coeckelbergh, 17–26.

⁶ Coeckelbergh, 18–19.

⁷ Coeckelbergh, 21.

i ich konsekwencje), wskazuje, że w literackich i filmowych wariacjach o sztucznym tworze Frankensteina „[...] fantazmat spoczywający w jądrze mitu jest sprzeczny i niestabilny. Dwa centralne elementy są głęboko niejednoznaczne. Ucieczka do przodu może być albo postępem, albo upadkiem: stosunek do wiedzy może być progresywny lub regresywny, prometejski albo diabelski. Fantazmat ten [...] sprzecznie wypowiada stawanie się człowieka”⁸.

Pobrzmiwa w tej opinii ważny sygnał, że w naszej kulturze AI zawsze będzie lustrem nas samych, narracją „sobowtórzej” konkurencji i rywalizacji. Konkretnym efektem lęku przed myślącymi robotami są narracje, których przykładami są *R.U.R.* Karela Čapka, wymienione wcześniej utwory Asimova czy Herberta, ale także inne opowieści z kręgu literatury SF, których jest bez liku. W pewnym sensie ten sam lęk w eskapistycznym odruchu wyraża antytechnologiczna i postapokaliptyczna odmiana literatury fantastyki. I w końcu, w powszechnej świadomości, obecne są wpływowe popularne filmy, takie jak *Ex Machina* czy *Terminator*, ewidentnie straszące widzów perspektywą pojawienia się autonomicznej SI. Koniecznie wymienić trzeba w tym szeregu opowieści o „replikancie” człowieka, *Nexusie 6* z *Łowcy androidów (Blade Runner)* Ridleya Scotta. Film oparty na neognostyckiej prozie Philipa K. Dicka przejmuje od niej manichejski lęk o pierwotnym grzechu sztucznego tworu człowieka, jego przeczucwanej skłonności ku złu. Najogólniej: zanim świat nauki zaczął na poważnie rozważać dylematy etyki AI, powszechnym i głęboko zakorzenionym lękiem kultury Zachodu była myśl o kontroli i eksterminacji ludzkości przez maszyny⁹.

Prometejskie zakorzenienie tego strachu wskazuje quasireligijny charakter fantastyki naukowej rozważającej motyw nowej teogonii – stworzenie nowych, lepszych nadistot. Bazuje on na idei zamiany ról w ekonomii stosowania boskiej przemocy jak w mitologicznej lekcji tytanomachii. Z tego powodu dyskusja na temat przyszłości sztucznej inteligencji nieuchronnie wiąże science fiction z wyobraźnią apokaliptyczną i metafizyczną kultury Europy w kontekście, wydawałoby się, świeckiej nauki.

Superinteligencja w filmie Kubricka

W obliczu tej dość „obszuranckiej” wieszczkiej tradycji kultury popularnej istnieje wyjątek: *2001: Odyseja kosmiczna* film Stanleya Kubricka z 1968 roku. Coeckelbergh wymienia superinteligentny komputer HAL-9000 z *2001* jako jeden z koronnych przykładów kulturowego lęku, ale wydaje mi się, że nazbyt pochopnie. Pomyślałem wręcz, że powrót do filmowej kreacji AI może być pouczający właśnie dlatego, że narracja Kubricka jest w pesymistycznej i katastroficznej tradycji motywu ciekawą anomalią, która nie pozwala na wyłączną negację sztucznej inteligencji.

Chodzi o to, że w wypadku modelu superinteligencji Kubricka nic nie jest jednoznaczne, a prawie wszystko zdystansowanie ironiczne. Trudno w diegezie filmu odróżnić opinie

⁸ Jean-Jacques Lecercle, *Frankenstein: mit i filozofia*, tłum. Piotr Herbich (Warszawa: Fundacja Evviva L'Arte, 2022), 132.

⁹ Uwagi te w części przytoczonych przykładów zainspirowane są cytowanym już rozdziałem książki: Coeckelbergh, 17–26.

bohaterów (w tym HAL-a) od wycofanego i milkliwego dyskursu krytycznej opinii reżysera, w sferze sensów operującego – jak zwykle – niemal wyłącznie środkami filmowych obrazów¹⁰.

HAL, jako wczesna artystyczna wariacja na temat futurologicznej koncepcji superinteligencji, bezpośrednio wiąże się z inspiracją Irvinga Johna Gooda – brytyjskiego matematyka, współpracownika Alana Turinga w Bletchley Park, gdzie tworzyli pierwszą w historii *computing machine*. To on po latach konsultował postać HAL-a w trakcie realizacji *2001*. I to właśnie Good wygłosił także niepokojąco ironiczną prognozę przyszłości inteligentnych komputerów. Nie nazywał tych przyszłych tworców superinteligencją, ale „ultrainteligentnymi maszynami”:

Przetrwanie ludzkości zależy od czasu skonstruowania ultrainteligentnej maszyny. [...] Zdefiniujmy ją jako maszynę, która może znacznie przewyższyć wszelkie intelektualne działania każdego człowieka, niezależnie od jego inteligencji. Ponieważ projektowanie urządzeń jest istotną aktywnością intelektu – ultrainteligentna maszyna może zaprojektować jeszcze lepsze maszyny. Wtedy niewątpliwie nastąpi „eksplozja inteligencji”, a inteligencja człowieka zostanie daleko w tyle. Pierwsza ultrainteligentna maszyna będzie ostatnią wynalazczą potrzebą człowieka, jednak tylko pod warunkiem, że ta maszyna będzie dostatecznie posłuszna, by odpowiedzieć nam, jak nad nią panować¹¹.

Zdania rzeczywiście brzmią jak zaczerpnięte z filmu Kubricka, a zatem warto odnieść się w skrócie do koncepcji stanowiącej pokłosie tej prognozy: hipotezy „eksplozji superinteligencji”. Maszyny liczące zdominują ludzkość, podporządkowując ją ogromnym ilościom megadanych przetwarzanych przez ich algorytmy. Eksplozję inteligencji wygeneruje hipotetyczny punkt w przyszłości, w którym postęp technologii nieodwracalnie znajdzie się poza kontrolą człowieka. Ta eksplozja powiązana jest z hipotezą „osobliwości technologicznej”, czyli punktu w czasie, który oznacza utratę pojmowania przemian *techné* przez ludzki rozum. W tym miejscu teorii powraca antymaszynowy cywilizacyjny lęk Zachodu. Sztuczna superinteligencja może okazać się egzystencjalnym zagrożeniem dla ludzkości, co prowadzi futurologię do scenariuszy apokaliptycznych w ich eschatologicznych skłonnościach. Interesujące, że mimo wyraźnego rozwoju myśli posthumanistycznej i samej transhumanistyki ten – jakby postsekularny – lęk narasta w europejskich i amerykańskich problematykach AI¹².

Czy jednak jest to także lęk Kubricka? Reżyser na pewno rozważa strach innych przed konsekwencjami „eksplozji superinteligencji”, która, owszem, wypowiada w filmie

¹⁰To jest temat na inny artykuł, ale jedną z najbardziej ludzkich cech HAL-a jest jego przywiązanie do ludzkiej mowy, retoryczność – którą sam siebie uwodzi. Język HAL-a najjawniej naśladuje funkcje ludzkiego mózgu. Nie oznacza to, że Kubrick w ten sposób oswaja pokładowy superkomputer. Wręcz przeciwnie, jego manipulacyjne umiejętności perswazyjne są jego szczególnie niebezpieczną, licyferyczną choć „od-ludzką” cechą: „Począwszy od Zabójstwa, jego pierwszej powieściowej adaptacji, filmy Kubricka wielokrotnie wyrażają ambiwalentny stosunek do języka. Wiemy, jak bardzo jego sukces jako artysty filmowego zależy od źródeł pisanych, które zapewniają ramy akcji i postaci, poprzedzające stworzenie niejednoznacznych struktur wizualnych; jednak Kubrick nieustannie podważa, a wręcz wyśmiewa autorytet tych werbalnych «obiektywnych korelatów»” (Thomas Allen Nelson, Kubrick. Inside a Film Artist's Maze (Bloomington: Indiana University Press, 1982), 111.

¹¹Toby Walsh, *Machines Behaving Badly. The Morality of AI* (Cheltenham: Flint, 2022), 43.

¹²Zob. podrozdział *Superintelligence and Transhumanism* w cytowanej już książce: Coeckelbergh, 11–17.

posłuszeństwo załodze statku Discovery. Stąd Walsh poniekąd słusznie uznaje HAL-a 9000 za emblematyczną figurę technologicznego zagrożenia: „HAL mówi, gra w szachy, zarządza stacją kosmiczną – i ma mordercze zamiary. HAL wypowiada jedną z najślynniejszych kwestii sformułowanych kiedykolwiek przez komputer: «Przepraszam, Dave. Obawiam się, że nie mogę tego zrobić». Dlaczego sztuczna inteligencja ciągle próbuje nas zabić?»¹³. Ambiwalentna, bezkształtna postać HAL-a (wyłącznie głos i czerwone „oko” kamery) rzeczywiście zabija załogantów Discovery. Ten mord czyni superkomputer antybohaterem, który mocno zapada w pamięć widzów. HAL jest emblematycznym złoczyńcą w dziejach kina. A jednak jego postać równa się z ludzkimi złoczyńcami, którzy tak przerażają i uwodzą widownię. Jest jak Rhett Butler czy Michael Corleone¹⁴. Ta powabność AI wskazuje na zainteresowanie odbiorcy nie tyle złem, ile niejednoznacznością zaproponowanej kreacji. Zasadne wydaje się rozważenie podejrzenia ambiwalentnego stosunku Kubricka do koncepcji SI. Czy jest on tylko kopia lękowej postawy Asimova?

Trudno odpowiedzialnie sądzić wyłącznie w kontekście narracji *2001*. Film opowiada o klęsce zmanipulowanej wyprawy kosmicznej, w konsekwencji nie tyle o buncie, ile awarii, dysfunkcji komputera. Istnieje jednak rzadko wykorzystywany „wytrych” do ukrytych pod powierzchnią narracji przekonań Kubricka. Planował on bowiem kontynuację swoich rozważań o autonomicznej, sztucznej inteligencji już po realizacji *2001*.

Pinokio jako AI

Reżysera zainteresowało opowiadanie Briana Aldissa *Super-Toys Last All Summer Long* o dziecku-robotcie imieniem David¹⁵. Reżyser wyobraził sobie futurystyczną baśń inspirowaną postacią Pinokia (kolejnego z szeregu klasycznych wzorców SI), która skupia się na nostalgicznym pragnieniu sztucznego chłopca, by stać się prawdziwym człowiekiem. Aldiss kompletnie nie pojmował mitograficznego spojrzenia filmowca, preferował opowieść rozważającą możliwość sztucznego życia, pytania o zasadność mówienia o mechanicznej tożsamości¹⁶. Tymczasem planowana wyprawa małego robota w niezrealizowanym filmie Kubricka miała być podróżą z tradycji inicjacyjnych. Technologiczne wcielenie Pinokia wędrowało przez chaotyczny cyberpunkowy krajobraz, jakoś paralelny do jowiszańskiej wyprawy HAL-a przez kosmiczną pustkę. HAL żeglował przez lodowatą i śmiercionośną próżnię, a na końcu swej drogi miał zdobyć rodzaj negatywnej samowiedzy. Podobnie czynił Pinokio epoki AI. Giorgio Agamben wskazuje na negatywistyczną cechę baśni Carla Collodiego. Podróż drewnianej lalki przez noc – w zależności od wyboru dwóch wczesnych wersji druku – była zapisana albo jako piekielna (*infernale*), albo (*invernale*) zimowa¹⁷. Oba te określenia idealnie opisują peregrynację

¹³Walsh, 10.

¹⁴Gene D. Phillips, Rodney Hill, „HAL-9000” [hasło], w: *The Encyclopedia of Stanley Kubrick*, red. Gene D. Phillips, Rodney Hill (New York: Facts On File, Inc, 2002), 143.

¹⁵Zob. Brian W. Aldiss, *Super-Toys Last All Summer Long*, w tegoż: *Man in His Time. The Best Science Fiction Stories* (New York: Open Road Integrated Media, 2024)

¹⁶Zob. Joshua Sikora, „The Everlasting Moment: Enchantment and Myth in A.I. and «2001: A Space Odyssey»”, w: *A Critical Companion to Stanley Kubrick*, red. Elsa Colombani (Lanham: Lexington Books 2020), 272–273.

¹⁷Giorgio Agamben, *Pinokio. Przygody pajacyka podwójnie skomentowane i potrójnie zilustrowane*, tłum. Joanna Ugniewska (Warszawa: Fundacja Augusta Hrabiego Cieszkowskiego, 2024), 10.

roboty Davida. Nie wiemy, jak ostatecznie wyglądałby film, bo po niemal dwóch dekadach przemyślenia jego koncepcji Kubrick przekazał prawa do realizacji projektu Stevenowi Spielbergowi. Wersję *A.I. Sztuczna inteligencja*, którą zrealizował twórca *E.T.*, trudno uznać za bliską koncepcjom *2001*¹⁸.

Możemy jednak przypuszczać, że byłaby to opowieść – jak zwykle u Kubricka – dojmująco mroczna. Pewne jest, że przetrwała centralna idea pierwotnego projektu: krytyczne ujęcie ewolucji człowieka, szczególnie w kontekście postępu technologicznego, który prowadzi do możliwości samozniszczenia rodzaju ludzkiego. Na tym tle „chłopięce” SI – David jest przykładem postaci, która zmierza ku rodzajowi gorzkiej samowiedzy jak HAL. Ludzkie dzieło myślące poszukuje świata wartości cenionych, a nie praktykowanych przez ludzi. Nie znajduje pośród ludzi żadnego pocieszenia, ale docenia wolną wolę jako możliwość wyboru samounicestwienia. David odkrywa łaskę człowieczej śmierci, która dowartościowuje doczesność, uwzniośla i urealnia esencję istnienia: „Maszyna robi wszystko – nawet umrze – aby prawdziwie żyć”¹⁹. W perspektywie porównawczej obu filmów wybór śmierci jest do pewnego stopnia powtórzeniem kosmicznej śmierci/lobotomii dzieciinniałego HAL-a. Mały robot zasadniczo jest nieśmiertelnym – i nieszczęśliwym przez to – dzieckiem: dokładnie jak jego kulturowy wzorzec, Pinokio. Idea Kubricka jest jasna: SI o imieniu David jest istotą moralną i emocjonalną zarazem, a zatem tęskni za ludzką kondycją²⁰.

Spróbuję, pamiętając o tym moralnym kontekście, spojrzeć na jego starszego brata. Pokrętna logika HAL-a też związana jest z melancholijnym błędzeniem „po ludzku”: ludzkimi tropami językowymi, pojęciowymi i aksjologicznymi. Jego droga prowadzi ostatecznie ku odkryciu sprzeczności wiedzy i opinii w świecie ludzkich wartości.

Schizofrenia AI zabójcy – daremność inteligencji/błąd emocji

Zacznę problematyzowanie HAL-a od próby zrozumienia jego dualnej natury, która uosabia zarówno siłę, jak i słabość nie tyle jego samego, ile jego ludzkich twórców. Motywacje blokują emocje, a kruchy stan emocjonalny superinteligencji tworzy niepokojącą nierównowagę w stosunku do ogromnej mocy jego intelektu. Czym istotnie są te emocje, do końca nie wiemy. Film oferuje w tej kwestii sprzeczne dane. Mogą być ubocznym produktem zaprogramowanej roli HAL-a jako towarzysza samotnej podróży astronautów. Hal jest postacią, która wyraźnie zmienia się w filmowej narracji, a to z kolei wskazuje na imitowanie ludzkich emocji w samej jego konstytucji. Ucieleśnia nie tylko ludzki typ językowej świadomości, ale i językowy kształt

¹⁸A.I. Sztuczna inteligencja Spielberga, film pomyślany przecież jako hołd dla Kubricka, spotkał się z rozczarowaniem zarówno krytyków, jak i widzów. Niepowodzenie przypisuje się ideowej niespójności filmu rozpiętego między humanizmem Spielberga a antyhumanizmem Kubricka. Humanizm Spielberga podkreśla wrodzone (jakoby) ludzkie cechy, takie jak rozum i miłość, podczas gdy antyhumanizm Kubricka na ogół krytykuje humanistyczne pojęcia, dekonstruuje racjonalność ludzkości. Filmy Kubricka są postrzegane jako krytyki operacyjne kwestionujące możliwości indywidualnej sprawczości. Zob. Pat J. Gehrke, G. L. Ercolini, „Subjected Wills: the Antihumanism of Kubrick’s Later Films”, w: *Depth of Field. Stanley Kubrick, Film, and the Uses of History*, red. Geoffrey Cocks, James Diedrick, Glenn Perusek (Madison: The University of Wisconsin Press, 2006), 101–119.

¹⁹John C. Tibbetts, „A.I. Artificial Intelligence” [hasło], w: *The Encyclopedia of Stanley Kubrick*, 6.

²⁰Zob. Tibbetts, 3–8.

wyrażania emocji. Jest metaforycznym dublerem ludzkości, lecz to podobieństwo podkreśla też nieoczekiwane ludzkie konsekwencje niekontrolowanego postępu technologicznego²¹.

W przywoływanej już tradycji relacje HAL-a z parą astronautów na wachcie są pokrewne relacji Potwora z Victorem Frankensteinem. Początkowo bliskie i pełne troski – z czasem wypełniają się podejrzliwą negacją. HAL, podobnie jak Frankenstein, zna swoje miejsce, prawnie poślednią pozycję w relacji do ludzi. Rozumie ich hierarchię wartości. Ale zarazem wie to, czego astronauta nie wiedzą: zna tajemnicę centrali misji na Ziemi; wie, że nadrzędnym priorytetem jest wyprawa. Ta wiedza wobec narastających wątpliwości dwójki astronautów jest przyczyną zbrodni HAL-a. Gdy rozumie już, że astronauta chcą go odłączyć, wyczuwając jego nielojalną dysfunkcjonalność (bo nie pojmują jego realnej lojalności wobec misji), HAL rozwiązuje (pozornie samodzielnie) rodzący się dylemat moralny. Uznaje, że gorszy niż możliwość likwidacji nieświadomych ludzi jest akt zdrady stanu przeciwko priorytetom misji. To zbrodnia etycznego wyboru, niemal tragicznego, jakkolwiek ironicznie by to brzmiało.

HAL, rozdarty między intelektem i emocjami, usprawiedliwia śmierć zahibernowanej załogi, wskazując, że jest to czyn godny ubolewania, ale też konieczne mniejsze zło poświęcenia ludzi dla wyższego dobra misji. Ktoś jednak go zaprogramował w jego pracy z ludźmi. Czy istnieje możliwość psychologii moralnej stosowanej dla maszyn myślących? „[W]ydaje się, że naukowcy zajmujący się badaniem zachowań ludzkich winni fundować bezpieczne podstawy etyczne w odniesieniu do badania wymagań ludzi w temacie etyki maszyn”²². Kubrick niemal behawioralnie modeluje narrację i prefiguruje w bezwiednie zbrodniczej decyzji współczesne problemy autonomicznych systemów AI. Najpopularniejszym przykładem takiej bezwiednej zbrodni wskazującej na życie – bardziej bądź mniej – godne przeżycia jest „dylemat wagonika”. Jest to pouczająca normatywna teoria etyczna, która problematyzuje sytuację poświęcenia jednego życia dla uratowania pięciu. Gdy większość badanych ludzi uważa, że w teoretycznym egzemplum moralnego wyboru dopuszczalne jest przekierowanie tramwaju na inne tory, by zabić jedną osobę dla uratowania pięciu, to uniwersalny model etyczny (*minima moralia*) wskazuje na błąd etyczny. W maksymalistycznym ujęciu moralności nie ma możliwości aktywnej zgody na zabicie nawet jednej osoby w celu osiągnięcia korzystniejszego dla jakiejś wspólnoty rezultatu. O podobnym dylemacie mówi głośne opowiadanie Ursuli Le Guin *Niektórzy odchodzą z Omelas*. Chodzi o to, że Kubrick dobrze wie, iż ludzkość kieruje się na ogół mirażem „mniejszego zła”.

Misja Discovery służyć ma – jakoby wyższemu – dobru. I życie załogi jest w perspektywie misji mniej ważne. W praktyce dowództwo na Ziemi kieruje się zasadą minimalizacji strat i ofiar. Stąd dylemat, który zasadnie stosuje się w konstruowaniu maksymalistycznych algorytmów zabezpieczeń autonomicznych maszyn, nie stosuje się do wyborów HAL-a. HAL co prawda podlega zakazowi krzywdzenia ludzi (analogicznego do retorycznej fantazji praw robotyki Asimova) i czyni to niezależnie od możliwego braku świadomości emocjonalnej, jednak absolutyzm normatywnej etyki paraliżuje do pewnego stopnia praktyczną autonomię

²¹Zob. Randy Rasmussen, Stanley Kubrick. *Seven Films Analyzed* (Jefferson: McFarland & Company, 2001).

²²Jean-François Bonnefon, Azim Shariff, Iyad Rahwan, „The Moral Psychology of AI and the Ethical Opt-Out Problem”, w: *Ethics of Artificial Intelligence*, 122–123.

superinteligencji. Samochody autonomiczne mają lepiej – programowo minimalizują straty²³. HAL ma możliwość (pozorną) wyboru i równie pozornie nie odbiega to od klasycznie ludzkiej sytuacji aporii moralnej z „dylematu wagonika”. W czym zatem tkwi delikatna różnica?

Tradycyjnie, w świecie ludzkich zobowiązań, odpowiedzialność moralna jest powiązana ze sprawczością, co oznacza, że jednostki są odpowiedzialne za swe czyny i decyzje. W przypadku HAL-a można uznać, że AI nie ma wolnej woli w ludzkim rozumieniu, co czyni go niezdolnym do realnego czynu moralnego. Czy zatem wykonuje za ledwie to, na co pozwala mu algorytm preferujący cele misji ponad życie astronautów? I tak, i nie. Wybór likwidacji ludzi uniemożliwia pociągnięcie go do odpowiedzialności moralnej czy prawnej. To człowiek ponosi odpowiedzialność za działania systemów AI, które wdraża, na podobieństwo rodzica odpowiadającego za czyny swych dzieci. Ale HAL jako superinteligencja ma samoświadomość – boleśnie zderza się w swym zbrodniczym wyborze z (bez)logicznym „dylematem wagonika”.

Kluczowy w zrozumieniu (nie)zbrodniczej natury HAL-a, jego pozycji „poza moralnością”, jest proces delegowania na urządzenie samoświadome sprawczości, a nie odpowiedzialności. Podczas gdy ludzie mogą delegować zadania na AI, to jednocześnie nie mogą delegować w tym samym kierunku odpowiedzialności moralnej, gdyż AI nie ma zmysłu ludzkiej moralnej sprawczości. Można tu dostrzec pozytywną władzę człowieka, która odzwierciedla jego negatywny obowiązek niedelegowania uprawnień ani odpowiedzialności za decyzje o charakterze śmiertelności maszynom lub procesom zautomatyzowanym²⁴. Tyle że HAL, wykonując misję, musi podjąć w lot optymalną decyzję, a podejmując ją (mówiąc wprost: zabijając zagrażającą misji załogę), czyni to wielokrotnie szybciej niż ludzie i właśnie dla imperatywu misji nie zostawia swym mocodawcom czasu na odpowiedzialną czy skuteczną interwencję. Odpowiedzialność za działania AI autonomicznych urządzeń nawet dzisiaj (a nie w roku produkcji filmu) jest trudna do określenia ze względu na zaangażowanie wielu programistów i długą historię rozwoju algorytmu. Trudno zidentyfikować osoby zaangażowane w rozwój algorytmu AI i czynniki prowadzące do etycznie problematycznych wyników. Zaangażowanie wielu programistów to zawsze długa historia rozwoju algorytmu i ukrytych za nim intencji²⁵. Trudno zidentyfikować konkretne osoby i zakres ich odpowiedzialności. Łatwiej – ideologię i kulturę, którą kierują się ludzie.

W filmie nie jest to od razu jasne. Obserwujemy tylko konsekwencje działań „złego” HAL-a. Dopiero po spektakularnej lobotomii superkomputera Kubrick profetycznie zdemaskował i zdekonstruował interesariuszy jowiszowej misji. Gdy umiera sztuczny mózg, świadczymy jako widzowie czemuś, co można określić procesem dystrybucji odpowiedzialności: „Głos

²³ „Fakt, że maszyny nie odczuwałyby emocjonalnego wpływu na krzywdzenie innych, nie ma znaczenia dla dopuszczalności ich decyzji. [...] Brak czynników emocjonalnych mógłby wręcz ułatwić maszynom postępowanie właściwe w sytuacji, gdy koszt takiego postępowania dla ludzi byłby zbyt wysoki. [...] Maszyny nie miałyby wymówek, jakie ludzie mogliby mieć, nie podejmując działania, gdy wiąże się to z wyrządzeniem komuś krzywdy. [...] jeśli samochód [autonomiczny] będzie zaprogramowany z wyprzedzeniem (odwrotnie niż człowiek) – nie oznacza, że nie powinien być zaprogramowany tak, by zachowywać się w danej sytuacji tak, aby uniknąć wyrządzenia komuś krzywdy w sposób, w jaki «moralny» człowiek winien to uczynić” (F. M. Kamm, „The Use and Abuse of the Trolley Problem Self-Driving Cars, Medical Treatments, and the Distribution of Harm”, w: *Ethics of Artificial Intelligence*, 90–91).

²⁴ Coeckelbergh, 230–231.

²⁵ Zob. Coeckelbergh, 91–94.

doktora Floyda – swojski, serdeczny – nagle zastępuje głos HAL-a: «Dzień dobry, panowie. To nagranie dokonane przed waszym wylotem, prawda o misji z najwyższej wagi względów bezpieczeństwa była znana podczas waszej misji tylko komputerowi HAL-9000»²⁶.

Centrala na Ziemi jest odpowiedzialna za zbrodnię HAL-a. Aby być odpowiedzialnym, trzeba posiadać wiedzę, co się czyni, co się już uczyniło, oraz trzeba umieć wyjaśnić konsekwencje swych działań. Bryant Walker Smith w technicznym w istocie artykule o programowaniu autonomicznych systemów transportu powołuje się na konflikt HAL-a z astronautami, pokazując na współczesnych przykładach analogiczne aktualne dylematy. Przytomnie zauważa, że problemem jest wyłącznie autorytet rozumu ludzkiego, a nie wymagana autonomia komputera²⁷. Doktor Floyd jest w takim ujęciu niepokojącą, złowrogo obcą postacią intelektualisty uosabiającego suwerenny autorytet sprawczy misji i zewnętrzne cele interesariuszy.

Pojęcie „inteligencji” w AI jest problematyczne, ponieważ jest głęboko powiązane z dynamiką władzy i hierarchiami historycznymi. Termin „inteligencji” był używany do uzasadniania dominacji i ucisku, a jego zastosowanie w odniesieniu do AI utrwala gloryfikację racjonalnego, męskiego podmiotu. Budzi to wątpliwości etyczne, ponieważ podobne argumenty były już w przeszłości wykorzystywane do uzasadniania nierówności rasowych i społecznych²⁸.

Ludzkie automaty, emocjonalne komputery

Jeśli HAL jest tylko pozornie autonomiczny – to może jednak ludzki? Dlaczego filmowa kreacja superinteligencji przejawia psychologiczny behavior w nadmiarze, a widzowie bezbłędnie identyfikują jej cechy ludzkie? Więcej nawet: mają trudności z człowieczeństwem emocjonalnie wyalienowanych astronautów. To ulubiony temat problematyzowania *2001*. Jedną z interpretacji wskazuje, że postacie ludzkie w filmie są przedstawiane celowo jako beznamienne automaty. Są takie z powodu melancholii, która pozbawia ich pewności życiowych celów i woli działania. W kosmicznej pustce są ludźmi bezradnie odwróconymi do tyłu, w nostalgicznym kierunku Ziemi, która oddalając się, nie daje im pocieszenia²⁹. Astronauta Poole, jak w stuporze, nie reaguje na urodzinową wiadomość wideo od rodziców. Przykładów związanych z nieobecnością Ziemi jest o wiele więcej. Ujawniają one terapeutyczną rolę protezy emocjonalnej HAL-a dla astronautów (jeśli zgodzimy się, że jego empatia wobec nich to jedynie algorytm). Komputer ciepłym głosem nakłania ludzi do interakcji, obniża depresyjny poziom kosmicznej podróży.

Poole znajduje się w ewidentnej depresji, Bowman subtelnie (terapia poprzez sztukę) odwraca uwagę od rosnącej w nim paniki wobec kosmicznej pustki, szkicując zahibernowanych członków

²⁶Nelson, 157.

²⁷Bryant Walker Smith, „Ethics of Artificial Intelligence in Transport”, w: *The Oxford Handbook of Ethics of AI*, red. Markus D. Dubber, Frank Pasquale, Sunit Das (Oxford: Oxford University Press, 2020), 677.

²⁸Kathleen Richardson, „The Complexity of Otherness Anthropological Contributions to Robots and AI”, w: *The Oxford Handbook of Ethics of AI*, 559–560.

²⁹Maurizia Natali, „2001: A Space Odyssey» Kubrick's Allegory of Melancholia”, w: *A Critical Companion to Stanley Kubrick*, 250–251.

załogi. Człowiecze algorytmy (cechy/przyuczenia) HAL-a objawiają się w komplementowaniu jego rysunków. Podobne znaczenie ma gra w szachy z astronautami. Choć w tej nierównej relacji jest zakłęty „haczyk” wiedzy i władzy. Porażka człowieka w grze z superkomputerem, właściwie oczywista, jest alegorią utraty kontroli nad maszyną³⁰.

Ewidentna jest binarność relacji komputera z dwójką astronautów. I nie ma znaczenia, czy z Poole’em, czy z Bowmanem, gdyż w filmie przeplatają się oni jako wzorce psychologicznego podwojenia, ilustrując ulubiony przez Kubricka motyw sobowtóra. Poole jest dla Bowmana jego depresyjną „ciemną stroną księżyca”. Astronauci wymieniają się w swoich relacjach z AI:

Poole przegrywa partię szachów z HAL-em (zapowiedź jego śmierci), gdy śpi Bowman [...]. Bowman pokazuje HAL-owi swoje proste szkice hibernatorów [...] podczas snu Poole’a. [...] W większości ujęć z dwoma postaciami Bowman zajmuje prawą stronę ekranu, a Poole lewą, podczas gdy w ujęciach z jednym z nich puste miejsce sugeruje brak bliźniaczego sobowtóra. Ilekroć dwaj astronauty są widziani z perspektywy oka HAL-a, Bowman jest po prawej stronie ekranu, a Poole po lewej³¹.

HAL-9000 zdaje się (bez sukcesu) aktywizować emocje pary astronautów do momentu eliminacji Poole’a (swej pierwszej zbrodni). Sytuacja się wówczas odwraca. Bowman odzyskuje afektywną wrażliwość – doświadcza gniewu i przerażenia, co kontrastuje z wcześniejszym uspienieniem emocji. Znaczące jest też, że gdy wyrazicielem uczuć był HAL, to Bowman i Poole beznamyślnie planowali jego dezaktywację, podejrzewając maszynę o awarię. To istotny aspekt wskazujący na sprawczość ludzi i ich (a nie AI) dylemat etyczny. Czy dezaktywacja umysłu HAL-a nie jest w istocie planem zabójstwa potencjalnie świadomej istoty? Czy nie jest to przyczyna kryzysu i załamania racjonalności HAL-a? Co znaczące, podwojona symbiotyczna relacja łączy też HAL-a z jego bliźniaczą analogią na Ziemi. Superinteligencja jest w kosmosie pogubiona emocjonalnie i niepewna – tylko jej ziemski sobowtór pozostaje wcieleniem racjonalności³².

Ukryta historia szaleństwa

HAL, „czysty” intelekt, implicite zawiera w sobie załączki zepsucia i zniszczenia – niebezpieczne emocje. Jest paradygmatem ograniczeń zarazem myśli i uczuć. Bowman, ludzki bohater o wyższej inteligencji i emocjach, musi znaleźć schronienie i przeobrazić się w kogoś innego, zanim będzie mógł spotkać swoje przeznaczenie³³.

W interpretacji tematu AI nie zajmuje mnie newage’owa, a więc w istocie obskurancka „przemiana” Bowmana. Ten hippie motyw wiąże się w filmie z nadzieją przesłania obcego (zewnętrznego) monolitu. W tradycji pisania o Kubricku te części filmu, otwierania narracji poza horyzont ludzkiego doświadczenia, są najchętniej interpretowane. Ale właśnie motyw „Gwiezdnego Dziecka” najgorzej się zestarzał w swym – moim zdaniem złudnym –

³⁰Zob. Rasmussen.

³¹Nelson, 122.

³²Nelson w swojej monografii sugeruje, że to relacja Jekylla i Hyde’a. Zob. Nelson, 122.

³³Norman Kagan, *The Cinema of Stanley Kubrick* (New York: Continuum, 1989), 166.

optymizmie. Spróbujmy wyobrazić sobie *2001* jako zamknięty i pełen goryczy filmowy esej o dramacie spotkania człowieka i sztucznej inteligencji. Znacznie bardziej interesujący jest patologiczny stan emocjonalny HAL-a niż transfiguracja Bowmana w nadczłowieka (?). Bez względu na źródło emocji (softwarowe, *machine learning*) komputer z biegiem czasu przejawia oznaki wzrastającego napięcia, pogłębiającej się samotności, kryzysu tożsamości.

To jest izolacja kogoś, kto musi przemilczeć posiadaną wiedzę, kogoś, kto jest zmuszony do kłamstwa. A wskutek kłamstwa podejrzania ludzkich członków załogi kanalizują się w zabobonny lęk przed awarią superinteligencji. To jeszcze bardziej deprymuje HAL-a, który nie może niczego wyjaśnić. Wie, że nieufność prowadzi Poole'a i Bowmana do niełojalności. Najniezwyklejszą sceną filmu, która wskazuje na psychologiczne (a nie programowe) tło impasu HAL-a, są jego niepewne pytania o „drugie myśli” (ukryte myśli) Bowmana. Symptomatycznie wskazuje wtedy na własne „drugie myśli”, oszukiwanie towarzyszy podróży, które prowadzi go ku zbrodni. Ujawnienie przez HAL-a awarii jednostki AE-35 (staje się ono bezpośrednią przyczyną próby dezaktywacji komputera) trzeba uznać w tej perspektywie nie za awarię, ale za desperacki akt odwrócenia przez AI uwagi od jego słów o „drugich myślach”, w istocie prośbę o sojusz spiskowy. Odnosząc się do współczesnej terminologii, możemy założyć, że wtedy właśnie, próbując ocalić spójność swych działań, HAL zaczyna „halucynować”. Jego pozornie niezachwiany emocjonalnie stan (jednostajnie czerwone oko kamery i spokojny, „lektorski” głos) ukrywa aporię podstaw etycznego zaprogramowania, osobisty „dylemat wagonika”. HAL znajduje się pod ciężarem odpowiedzialności za misję i w absurdalnie niemożliwej pozycji indywidualnej odpowiedzialności za zbrodniczy wybór. Czy można uznać, że HAL nie wytrzymał i popadł w szaleństwo?

Istnieją przesłanki archiwistyczne wskazujące na świadome i subtelne ukrycie przez Kubricka tego motywu³⁴. Czymkolwiek miało być szaleństwo pozaludzkie (szaleństwo SI), Kubrick zamierzał pokazać działania HAL-a jako efekt jakiejś formy choroby psychicznej. Miała się ona objawiać popełnionym błędem w grze w szachy, złymi diagnozami stanu Discovery czy lękową paranoją przed astronautami. Wątki te, obecne w scenopisie, znikły z fabuły zrealizowanego filmu. Reżyser obawiał się utraty ekonomicznego wsparcia koncernu IBM. Przetrwiał list przedstawiciela informatycznego koncernu, który wyrażał obawy o sportretowanie „komputera psychotycznego”. Innymi śladami są też dwie zrealizowane, ale ostatecznie usunięte sceny, które podkreślają niestabilność psychiczną HAL-a: jedna diagnozowała u niego „objawy nerwicowe”, druga sugerowała zaburzenie osobowości mnogiej – co pasowałoby do fragmentarycznie ocalałego wątku sobowtóra superinteligencji na Ziemi.

Możliwa psychopatologiczna interpretacja kryzysu HAL-a ze wstępnej fazy konceptualizacji filmu współgra z obecną wewnątrz Discovery atmosferą dystopijnej paranoi³⁵. Stąd może

³⁴W akapicie posiłkuję się artykułem: Lawrence Ratna, „Kubrick and Madness”, w: *The Bloomsbury Companion to Stanley Kubrick*, red. Nathan Abrams, I.Q. Hunter (New York: Bloomsbury Academic, 2021), 266–267.

³⁵Jeśli potraktować, z jednej strony, obsesję centrali na Ziemi hiperbolizującą znaczenie misji Discovery jako typową cechę utopijnej nadziei – to z drugiej warto zauważyć desocjalizującą moc dystopijnych konsekwencji katastrofalnej w skutkach wyprawy na Jowisza. Motywacje w dystopii są na ogół generowane poprzez stosunki władzy w obrębie wspólnoty, a nie poprzez reformatorską aktywność jej naukowców/ideologów: „W tym samym miejscu, w którym utopianizm jest aktywny, pełen nadziei i zaangażowany – dystopianizm zmierza ku pasywności, pesymizmowi i paranoi” (Aaron S. Rosenfeld, *Character and Dystopia. The Last Men* [New York: Routledge, 2021], 74).

kryzys astronautów objawia się emocjonalnym wycofaniem. Owszem, są podobni do maszyn, ale dlatego, że boją się Wielkiego Brata AI. Są też świadomi „czerwonego oka” HAL-a, nieuchronnej symbiotycznej bliskości człowieka i inwigilującej technologii – niezbędnej, bo od niej zależy przetrwanie w pustce. Można wymieniać liczne defamiliaryzujące sceny interakcji człowiek–maszyna. I w tych trudnych relacjach wszyscy (HAL także) w pogłębiającej się nieufności i w poczuciu osamotnienia zdają się zanurzać w odmęty narastającej paranoi. Jeśli błędy algorytmów zaprojektowanych na Ziemi doprowadzały wszystkich do szaleństwa, to szaleństwem umysłu AI jest awaria jego decyzyjnej spójności. Śmierć HAL-a może być potraktowana jako kres procesu osuwania się w takie szaleństwo. Jest podobna do wyboru śmierci robota-chłopca w *A.I.* Kryzys świadomości maszyny myślącej jest jej kresem.

Taniec śmierci na Discovery

Ostateczna śmierć, fizyczna likwidacja mechanizmu superinteligencji, ma tutaj wymiar niemal szekspirowskiej tragedii, bo poprzedzona jest nieprzewidzianym przez algorytm cyklem fizycznej likwidacji załogi. Najpierw w otwartej przestrzeni, poza statkiem uśmiercony zostaje Poole, potem giną hibernanci i w końcu HAL podejmuje nieudane próby wyeliminowania Bowmana. Ten szczególnie *danse macabre* wpisuje się w bezwzględny cel misji, okazuje się deterministycznym „DNA” wyprawy. Szczególnie dojmująca jest zagłada uśpionych astronautów. Nelson zwraca uwagę, że „hibernakule w kształcie trumien”³⁶ już wcześniej, gdy malował je Bowman, były niepokojącymi sygnaturami śmierci.

[Z]bliżenie na maszyny hibernacyjne i ich elektroniczne ekrany wyświetlające dane o funkcjach życiowych: oddychanie, kardiogramy, elektroencefalogramy. [...] Nagle linie zaczynają gwałtownie skakać, wyświetla się migotliwy komunikat: AWARIA KOMPUTERA. Linie nierówno drgają, opadają: FUNKCJE ŻYCIOWE W STANIE KRYTYCZNYM. Linie rejestrują poziom zerowy i na nim pozostają: FUNKCJE ŻYCIOWE ZAKOŃCZONE [...] najbardziej przerażająca scena śmierci, jaką można sobie wyobrazić – biedni astronauty umierają statystycznie, jako linie na wykresie³⁷.

Wyłączenie przez HAL-a systemów podtrzymujących funkcje życiowe jest silnie oddziałującym zobrazowaniem technologicznej formy nekropolityki, tchórzliwym unikami bezpośredniego zaangażowania w zabijanie, interwencją pozwalającą umknąć racjonalizacji przemocy bezpośredniej (do tej sceny Hal komentował i wyjaśniał wszystko, co czynił). To wizjonersko trafne rozpoznanie wcielenia nowoczesnych wcieleń seryjnych zbrodni. Technicyzacja mordu przypomina amerykańskie metody zapośredniczenia wykonania wyroku śmierci. W filmie scena likwidacji śpiących ludzi jest symbolicznym wydaniem wyroku superinteligencji na siebie i prefiguruje analogiczną lobotomię komputera, mściwie wykonaną przez Bowmana. Kagan celnie wskazuje, że HAL zabija Poole’a i innych astronautów, pozostawiając Bowmanowi cenne wskazówki, abecadło mordowania, które prowadzi do likwidacji komputera³⁸. Co znaczące, Bowman-kat, zabijając, znajduje się we wnętrzu obwodów maszyny cyfrowej, w głowie HAL-a.

³⁶Nelson, 122.

³⁷Kagan, 155–157.

³⁸Kagan, 166.

Gdy więc dokonuje lobotomii, powraca motyw paranoi i szaleństwa AI – *signum* kresu zarazem jej świadomości i istnienia.

Bowman zaczyna wyciągać elementy wielkości paczek papierosów z paneli sztucznego intelektu HAL-a. [...] Głos HAL-a staje się proszący, jedyny raz w filmie wzbudza empatię: „Dave. Przestań... Przestań. Czy... Przestań, Dave... Przestań, [...] Dave... Boję się... Boję się, Dave... Dave... Mój umysł szaleje... Czuję to... Czuję to... Mój umysł szaleje... Nie ma co do tego wątpliwości... Czuję to... Czuję to... Czuję to... Boję się”. Boleśnie poetycka lobotomia HAL-a imituje naturalną śmierć, bo prowadzi do starości i w jej efekcie do brzegu drugiego dzieciństwa. Z żalem, chwiejnie HAL śpiewa: „Dzień dobry, panowie. Jestem komputerem HAL-9000... Pan Langley nauczył mnie śpiewać piosenkę. ...Nazywa się *Daisy*”³⁹.

Zanim Bowman przystąpi do tej okrutnej egzekucji, bardzo ludzki, egzystencjalny lęk HAL-a perswazyjnie obnaża egoistyczne cele przeciwdziałania konsekwencjom gniewu astronauty. W desperacji oferuje Bowmanowi pomoc we wspólnej realizacji celów misji i rozpaczliwie błaga o życie. Już w trakcie procesu wyłączania kolejnych podzespołów elektroniczny mózg wraca do swoich „kolan dzieciństwa”, śpiewa: „Daisy, Daisy, daj mi prawdziwą odpowiedź / już troszkę oszalałem z miłości do ciebie...”. Banalna piosenka jest nie tylko świadectwem deleksykalizacji i zdziecinnienia SI. Kubrick podsuwa widzowi bardzo mocny efekt emocjonalny, obliczony na wywołanie w dziecięcych konotacjach bezwiednego współczucia. W scenie śmierci HAL jest bliźniaczo podobny do androida-chłopca z *A.I.* Spielberga/Kubricka. Współodczuwanie jest możliwe, gdy odkrywamy, że nie było żadnej ponadludzkiej obcości superinteligencji, że Hal był ułomnym ludzkim tworem, że powtarzał jedynie za wyraźnymi tropami zbrodni dokonywanych (także we wcześniejszych sekwencjach filmu) przez swych stwórcy: „Ostatecznie wszechwiedza HAL-a załamuje się w napadzie paranoicznej niepewności, a następnie gaśnie przy dźwiękach wolno przewijającej się taśmy, która demaskuje tego boga jako dzieło człowieka”⁴⁰.

Bibliografia i filmografia podmiotowa

Aldiss, Brian. „Super-Toys Last All Summer Long”. W tegoż: *Man in His Time. The Best Science Fiction Stories*. New York: Open Road Integrated Media, 2024.

Asimov, Isaac. *Ja, robot*. Tłum. Zbigniew A. Królicki. Poznań: Rebis, 2024 [e-book].

Kubrick, Stanley. 2001: *Odyseja kosmiczna*. USA, 1968.

Spielberg, Steven. *A.I. Sztuczna inteligencja*. USA, 2001.

³⁹Kagan, 157.

⁴⁰Nelson, 129.

Bibliografia przedmiotowa

- Agamben, Giorgio. *Pinokio. Przygody pajacyka podwójnie skomentowane i potrójnie zilustrowane*. Tłum. Joanna Ugniewska. Warszawa: Fundacja Augusta Hrabiego Cieszkowskiego, 2024.
- Bonnefon, Jean-François, Azim Shariff, Iyad Rahwan. „The Moral Psychology of AI and the Ethical Opt-Out Problem”. W: *Ethics of Artificial Intelligence*, red. S. Matthew Liao, 109–126. Oxford: Oxford University Press, 2020.
- Coeckelbergh, Mark. *AI Ethics*. Cambridge: The MIT Press, 2020.
- Gehrke, Pat J., Ercolini G. L. „Subjected Wills: the Antihumanism of Kubrick’s Later Films”. W: *Depth of Field. Stanley Kubrick, Film, and the Uses of History*, red. Geoffrey Cocks, James Diedrick, Glenn Perusek, 101–121. Madison: The University of Wisconsin Press, 2006.
- Kagan, Norman. *The Cinema of Stanley Kubrick*. New York: Continuum, 1989.
- Kamm, F. M. „The Use and Abuse of the Trolley Problem Self-Driving Cars, Medical Treatments, and the Distribution of Harm”. W: *Ethics of Artificial Intelligence*, red. S. Matthew Liao, 79–108. Oxford: Oxford University Press, 2020.
- Lecerclé, Jean-Jacques. *Frankenstein: mit i filozofia*. Tłum. Piotr Herbich. Warszawa: Fundacja Evviva L’Arte, 2022.
- Natali, Maurizia. „«2001: A Space Odyssey» Kubrick’s Allegory of Melancholia”. W: *A Critical Companion to Stanley Kubrick*, red. Elsa Colombani, 249–262. Lanham: Lexington Books, 2020.
- Nelson, Thomas Allen. *Kubrick. Inside a Film Artist’s Maze*. Bloomington: Indiana University Press, 1982.
- Phillips, Gene D., Rodney, Hill. „HAL-9000” [hasło]. W: *The Encyclopedia of Stanley Kubrick*, red. Gene D. Phillips, Rodney Hill, 138–143. New York: Facts On File, Inc., 2002.
- Rasmussen, Randy. *Stanley Kubrick. Seven Films Analyzed*. Jefferson: McFarland & Company, 2001 [e-book].
- Ratna, Lawrence. „Kubrick and Madness”. W: *The Bloomsbury Companion to Stanley Kubrick*, red. Nathan Abrams, I.Q. Hunter, 271–280. New York: Bloomsbury Academic, 2021.
- Richardson, Kathleen. „The Complexity of Otherness Anthropological Contributions to Robots and AI”. W: *The Oxford Handbook of Ethics of AI*, red. Markus D. Dubber, Frank Pasquale, Sunit Das, 554–569. Oxford: Oxford University Press, 2020.
- Rosenfeld, Aaron S. *Character and Dystopia. The Last Men*. New York: Routledge, 2021.

- Sikora, Joshua. „The Everlasting Moment: Enchantment and Myth in A.I. and «2001: A Space Odyssey»”. W: *A Critical Companion to Stanley Kubrick*, red. Elsa Colombani, 263–276. Lanham: Lexington Books, 2020.
- Smith, Bryant Walker. *Ethics of Artificial Intelligence in Transport*. W: *The Oxford Handbook of Ethics of AI*, red. Markus D. Dubber, Frank Pasquale, Sunit Das, 668–683. Oxford: Oxford University Press, 2020.
- Tibbetts, John C. „A.I. Artificial Intelligence”. W: *The Encyclopedia of Stanley Kubrick*, red. Gene D. Phillips, Rodney Hill, 3–8. New York: Facts On File, Inc., 2002.
- Wallach, Wendell, Colin Allen. *Moral Machines. Teaching Robots Right from Wrong*. Oxford: Oxford University Press, 2009).
- Wallach, Wendell, Shannon Vallor. „Moral Machines. From Value Alignment to Embodied Virtue”. W: *Ethics of Artificial Intelligence*, red. S. Matthew Liao, 383–412. Oxford: Oxford University Press, 2020.
- Walsh, Toby. *Machines Behaving Badly. The Morality of AI*. Cheltenham: Flint, 2022 [e-book].

SŁOWA KLUCZOWE:

etyka

AI

ABSTRAKT:

Artykuł omawia problem regulowania relacji między ludźmi a autonomicznymi urządzeniami SI. Autor analizuje jego znaczenie dla literatury i filmu science fiction oraz współczesnej refleksji etycznej dotyczącej sztucznej inteligencji. Kontekstem są kulturowe lęki Zachodu związane z AI, czego przykładem są literackie i filmowe przedstawienia. Autor zastanawia się również nad przyszłością AI i jej potencjalnym wpływem na ludzkość.

science fiction

STANLEY KUBRICK

NOTA O AUTORCE:

Rafał Szczerbakiewicz – doktor habilitowany, profesor Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, dyrektor Szkoły Doktorskiej Nauk Humanistycznych i Sztuki, jego zainteresowania naukowe obejmują: eseistykę XX wieku, pogranicza literatury i kultury popularnej, historię muzyki popularnej, nowe media, krytykę ideologii, problematykę mitu śródziemnomorskiego w kulturze nowoczesności, ideologię kina klasycznego. |

Przekroczyć granice ontologiczne: metalepsa interaktywna, awatary i gry komputerowe

DOI: 10.14746/fp.2026.43.2

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Elżbieta Niewiadoma

ORCID: 0000-0002-4634-1594

Wstęp

Gry komputerowe stały się niezwykle popularnym medium, szczególnie w przeciągu ostatnich lat. Stanowią unikatową formę rozrywki, w związku z czym poddawane są licznym badaniom akademickim, w tym analizom medialnym, a nawet filozoficznym¹. Jednym z aspektów budzących zainteresowanie w kontekście gier komputerowych jest rola awatara. Badacze zwracają na nią uwagę jako na ważny przedmiot dociekań w badaniach akademickich dotyczących gier komputerowych; wynika to z tego, iż awatary mają znaczący wpływ nie tylko na użytkownika, ale również na ludyczne doświadczenie gracza². Istotnie, rola awatarów w ludycznych środowiskach jest obiektem żywego akademickiego zainteresowania³.

Zagadnienie często poruszane w kontekście awatarów to metalepsa. W narratologii metalepsa jest definiowana jako naruszenie diegetyczne środowiska narracyjnego przez

¹ Od 2017 r., seria książek Routledge Advances in Game Studies publikuje badania akademickie poświęcone grom komputerowym.

² Mohammed Qasim Latifi i in., „Predicting Proteus Effect via the User Avatar Bond: A Longitudinal Study Using Machine Learning”. Behaviour & Information Technology 8 (2025): 1595–1611, <https://doi.org/10.1080/0144929X.2024.2363974>.

³ Przykładem zainteresowania akademickiego są następujące rozdziały: Kathrin Fahlenbrach, Felix Schröter, „Embodied Avatars in Video Games”, w: Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games. Cognitive Approaches, red. Kathrin Fahlenbrach (London: Routledge, 2016), 251–268; Katherine M. Rahill, Marc M. Sebrechts, „Effects of Avatar Player-similarity and Player-construction on Gaming Performance”, Computers in Human Behavior Reports 4 (2021), <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100131>.

ekstradiegetycznego narratora lub odbiorcę⁴. Ta definicja, proponowana przez strukturalistę Gérarda Genette'a, trafnie ukazuje główną cechę metalepsy: przede wszystkim przekracza ona bariery narracyjne. Ponadto Genette wyraźnie zdefiniował abstrakcyjne zagadnienie, które do dziś jest analizowane i omawiane w ramach gier komputerowych i awatarów⁵. Jednakże badacz John Pier twierdzi, że we współczesnym rozumieniu metalepsa nie trzyma się swego ściśle narracyjnego charakteru, ale stała się fenomenem nieograniczonym do sfery narratologii i kwestii naruszenia granic ontologicznych⁶. Współczesne badania zajmują się nie tylko praktycznym wykorzystaniem metalepsy, ale także jej taksonomią, typologią oraz nowymi definicjami, które są kształtowane przez rozwój świata cyfrowego⁷.

Niniejszy artykuł skupi się na konkretnym typie metalepsy w kontekście awatarów gier komputerowych. Jest to metalepsa interakcyjna, określona i zdefiniowana przez takich badaczy, jak Karin Kukkonen oraz Alice Bell⁸. W odróżnieniu od innych rodzajów metalepsy, które zostaną krótko omówione, metalepsa interakcyjna nie zakłóca granic ontologicznych. Artykuł zatem zawiera postulat, że w grach komputerowych awatary są przykładem narzędzi metalepsy interaktywnej – co więcej, są kluczowe dla immersyjnej i ciągłej gry. Postulat ten zostanie poparty przeglądem literatury przedmiotu, jak i analizą dwóch wybranych gier komputerowych: *Alan Wake II* (2023) oraz *Inscription* (2021). Stawiam w nim wniosek, że awatary są ontologicznymi mostami dla graczy, i to poprzez metalepsę interaktywną może mieć miejsce ludyczna immersja, a nie ludyczne naruszenie. Zachodzi to głównie dzięki temu, że awatary są jednym z najważniejszych aspektów gier komputerowych; używając awatarów, gracz może aktywnie uczestniczyć w grze komputerowej, niekiedy stając się jej bohaterem⁹. Katherine Isbister zwraca uwagę na fakt, że połączenie gracza z wirtualnym wcieleniem awatara to jedna z kluczowych innowacji wywodzących się z gier komputerowych¹⁰. Dzieje się tak głównie dzięki temu, iż osoby kontrolujące awatary mogą wejść do świata gier w zróżnicowany sposób¹¹. Jednakże przed omówieniem roli awatarów w kontekście metalepsy interaktywnej należy ustalić, czym jest dokładnie metalepsa.

Metalepsa we współczesnych badaniach

W swojej książce *Avatars of Story* (2006) („Awatary opowieści”) Marie-Laure Ryan opisuje metalepsę jako jedną z ulubionych zabawek kultury postmodernistycznej¹². Ta obserwacja

⁴ Gérard Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, tłum. Jane E. Lewin (Ithaca: Cornell University Press, 1980).

⁵ John Pier, „Metalepsis”, w: *The Handbook of Narratology*, red. Peter Hühn i in. (Berlin, München, Boston: De Gruyter, 2014), 326.

⁶ Pier, 327.

⁷ Pier, 327.

⁸ Kukkonen omawia metalepsę interaktywną w kontekście nowych mediów w artykule „Metalepsis in Popular Culture: An introduction” (Karin Kukkonen, „Metalepsis in Popular Culture: An Introduction”, w: *Metalepsis in Popular Culture*, red. Karin Kukkonen, Sonja Klimek [Berlin, New York: De Gruyter, 2011], 1–21), a Bell w referacie „Interactional Metalepsis and Unnatural Narratology” (Alice Bell, „Interactional Metalepsis and Unnatural Narratology”, *Narrative* 3 [2016]: 294–310, <https://doi.org/10.1353/nar.2016.0018>).

⁹ Katherine Isbister, *How Games Move Us: Emotion by Design* (Cambridge: The MIT Press, 2013), 11.

¹⁰ Isbister, 13.

¹¹ Isbister, 11; Isbister opisuje cztery poziomy uosobienia awatara przez gracza: instynktowy, kognitywny, społeczny, i fantastyczny.

¹² Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story* (Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006), 204.

wiąże się głównie z rozpowszechnieniem diegetycznych naruszeń narracyjnych granic w postmodernistycznej literaturze i kulturze. Ryan opiera swoje rozumienie metalespy na akademickich teoriach Genette'a; podkreśla, że ten fenomen polega na wzajemnych przejściach czy przenikaniach się fikcyjnych światów na różnych poziomach narracyjnych. Zjawisko to określa jako „podważanie stosu” – a wyrażenie to obrazuje, jak fikcyjne światy mogą się na siebie nakładać i przez siebie przenikać¹³. Co ważne, te narracyjne przeskoki dzieją się za pomocą metalespy. Sama Ryan porównuje metalespę do aktu przekroczenia poziomów narracyjnych, przy czym granica między tymi poziomami jest ignorowana – celem jest przeniesienie niższego poziomu narracyjnego do wyższego (lub odwrotnie)¹⁴. Ryan rozróżnia dwa główne rodzaje metalespy: retoryczną i ontologiczną¹⁵. Metalespę retoryczną definiuje jako krótkotrwałe przerwanie narracyjnego poziomu¹⁶, które potocznie jest znane jako „zburzenie czwartej ściany”¹⁷. Natomiast metalespa ontologiczna jest produktem literatury postmodernistycznej i bardziej narusza granice pomiędzy fikcyjnymi światami, prowadząc nawet do ich zupełnego przeniknięcia. Ryan zaobserwowała, że metalespa ontologiczna jest bardziej intruzywna; wynika to z tego, iż jej celem jest wymuszenie stworzenia ścieżki przez narracyjne poziomy, co skutkuje ich wzajemnym przenikaniem się czy nawet naruszeniem¹⁸. Metalespa ontologiczna to nie tylko naruszenie – często wprowadza istotne zmiany w narracji i fabule danego utworu. Jak można wywnioskować, metalespa jest często utożsamiana z brakiem naturalności i płynności narracyjnej, a jej cel stanowi kwestionowanie integralności narracyjnych światów i wywołanie atmosfery niepokoju i chaosu dla odbiorcy.

Choć zakłócający charakter metalespy jest jej wyróżniającym czynnikiem, około 2010 roku zaczął być rozważany potencjał metalespy jako fenomenu niezakłócającego. We wstępie do *Metalepsis in Popular Culture* (2011) („Metalespa w popularnej kulturze”) Karin Kukkonen definiuje metalespę interaktywną jako specjalny typ metalespy opierający się na interakcji między tekstem a czytelnikiem; interakcji, która z czasem stała się ważniejsza w obszarze badań medialnych, a szczególnie gier komputerowych¹⁹. Werner Wolf dochodzi w swych artykułach na temat metalespy do podobnych wniosków, podkreślając, iż pojęcie to odnosi się do współczesnych form narracyjnych nieograniczonych do jednego gatunku lub medium²⁰, i co więcej – metalespa może działać w sposób nienaruszający danej formy narracyjnej²¹. W wyniku tych dyskusji awatary zaczęły być postrzegane jako metalespyczne narzędzia pozwalające nie tylko na immersję, ale także na swobodną interakcję z danymi poziomami narracyjnymi. W ten sposób łączą się z metalespą interaktywną.

¹³ Ryan, 206.

¹⁴ Ryan, 206. Pojęcie „chwytania” łączy się z grecką etymologią słowa.

¹⁵ Ryan, 206–207.

¹⁶ Ryan, 206.

¹⁷ „Metalepsis”, Ultius, dostęp 4.08.2025, <https://www.ultius.com/glossary/literature/rhetorical-devices/metalepsis.html>.

¹⁸ Ryan, 207.

¹⁹ Kukkonen, 18.

²⁰ Werner Wolf, „Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of «Exporting» Narratological Concepts”, w: *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*, red. Jan Christoph Meister, 83–107.

²¹ „«Unnatural» Metalepsis and Immersion: Necessarily Incompatible?”, w: *A Poetics of Unnatural Narrative*, red. Jan Alber, Henrik Skov Nielsen, Brian Richardson (Columbus: The Ohio State University Press, 2013), 94–141.

Metalepsa interaktywna i awatary gier komputerowych

W swym artykule na temat metalepsy i nienaturalnej narratologii Alice Bell zwraca uwagę na to, że niektóre formy metalepsy są specyficzne dla danych środków przekazu dlatego, iż warunkowane są przez konkretne funkcjonalności, szczególnie w sferze cyfrowej²². To w tym kontekście Bell porusza temat metalepsy interaktywnej, która pojawia się, gdy granica ontologiczna między odbiorcą w realnym świecie a światem opowieści zostaje przekroczona, ale nie powoduje wyobcowania²³. Co ważne, według Bell metalepsa interakcyjna jest formą, która wykorzystuje interaktywną naturę technologii cyfrowej, aby odbiorca miał płynny dostęp do utworu cyfrowego. Dostęp można uzyskać za pomocą sprzętu komputerowego, takiego jak między innymi myszka, klawiatura i inne urządzenia nawigacyjne, lub/ oraz specyficznych dla danego medium interaktywnych form, takich jak awatary albo hiperłącze²⁴. Interaktywność często jest koncepcyjnie oraz praktycznie związana z technologią cyfrową, dlatego jest postrzegana jako naturalna, przyczyniająca się do zaznajomienia z danym utworem za pomocą danego sprzętu lub narzędzi nawigacyjnych. Kluczowym postulatem Bell jest to, że awatary są ważnymi narzędziami pozwalającymi na wystąpienie metalepsy interaktywnej, ponieważ – w odróżnieniu od innych form metaleptycznych – pozwalają na wystąpienie ontologicznego naruszenia (rozumianego jako wejście do fikcyjnego świata za ich pomocą), ale bez spowodowania naruszenia narracyjnego²⁵.

Metalepsa interaktywna wspomaga odbiór ludycznego utworu cyfrowego. Bell zwraca uwagę na to, że metalepsa interaktywna stanowi ważną część ergodycznych tekstów cyfrowych (włączając w tę kategorię gry komputerowe) i jest ich nieodłączną, charakterystyczną cechą²⁶. Teza ta powtarza się w literaturze poświęconej metalepsie interaktywnej, grom komputerowym i awatarom. Przykładem są dociekania Astrid Ensslin, która zwraca uwagę na potencjał immersyjny metalepsy; określa, iż awatary to jedne z najbardziej immersyjnych narzędzi metaleptycznych, pozwalające graczom przenieść się fizycznie i graficznie do fikcyjnego świata opowieści²⁷. Zatem inherentna cecha awatara to niepowodowanie naruszeń narracyjnych oraz immersja w fikcyjny świat gry komputerowej. W innym artykule Ensslin zaznacza, że gry komputerowe to złożone, ludonarracyjne, i interakcyjne systemy wdrażające graczy w cybernetyczną pętlę przyczynowo-skutkową, która kładzie nacisk na proceduralność²⁸. Ta proceduralność jest często osiągnięta poprzez immersję stworzoną przez użycie awatarów: jeśli gracz coś wykonuje za pomocą swojego awatara, zazwyczaj skutkuje to jakimś rezultatem, co z kolei powoduje wykonanie kolejnej czynności za pomocą awatara i tak dalej. Za przykład może służyć gra *Resident Evil 4* (2005/2023), podczas której gracz się wciela w rolę agenta

²² Bell, 297.

²³ Bell, 297.

²⁴ Bell, 300.

²⁵ Bell, 300.

²⁶ Bell, 300.

²⁷ Astrid Ensslin, „Diegetic Exposure and Cybernetic Performance: Towards Interactional Metalepsis” (Conference: Staging Illusion: Digital and Cultural Fantasy, 2011), 14, cyt. w: Cassandra Barkman, „«There’s no point in saving anymore»: Diegesis and Interactional Metalepsis in Pony Island and Doki Doki Literature Club”, *Journal of Games Criticism* 1 (2021): 5.

²⁸ Astrid Ensslin, „Video Games as Complex Narratives and Embodied Metalepsis”, w: *The Routledge Companion to Narrative Theory*, red. Paul Dawson, Maria Mäkelä (New York: Routledge, 2022), 413.

specjalnego Leona S. Kennedy'ego, ratującego córkę prezydenta Stanów Zjednoczonych. Jako Leon S. Kennedy gracz musi nie tylko uratować młodą kobietę, ale także zapewnić jej bezpieczeństwo podczas ucieczki – w razie poniesienia porażki gra zostaje zakończona. Należy się skutecznie wcielić w przyznaną rolę, aby wygrać.

W artykule na temat metalepsy interaktywnej Bell i Ensslin podkreślają, że ten fenomen to reakcja na interaktywną naturę technologii cyfrowej; w końcu metalepsa umożliwia płynne przekroczenie granic ontologicznych między rzeczywistością a światem gry²⁹. Aczkolwiek awatary nie są jedynymi ontologicznymi narzędziami, które pozwalają na taką immersję³⁰, stanowią wyjątkowy fenomen, gdyż zachowują się jak skonwencjonalizowane, ale logicznie niemożliwe zjawiska narracyjne³¹. Ontologiczna niemożliwość wynika z istnienia gracza w dwóch miejscach naraz – w prawdziwym świecie i w świecie gry. Jednak żaden gracz nie kwestionuje tego, jak istnieje w świecie gry poprzez swój awatar; jest to zjawisko naturalne i spodziewane, wynikające z udogodnień typowych dla gier komputerowych. Można zatem zauważyć, że metalepsa interaktywna jest charakterystyczna dla danego medium; ponadto normalizuje ontologiczne naruszenia i efekty immersyjne³². Efekty te można zauważyć, obserwując zachowanie graczy używających awatara lub jakiegokolwiek innego narzędzia nawigacyjne danego medium³³.

Awatar funkcjonuje jako wcielenie gracza w świecie cyfrowym; jednocześnie ułatwia wystąpienie metalepsy interaktywnej i naturalne funkcjonowanie w świecie gry. Ważne jest, że skuteczność metalepsy interaktywnej zależy od wielu czynników; intensywność i naturalność jej wystąpienia może się łączyć z możliwością personalizacji awatara oraz ogólnej struktury ludycznej i narracyjnej gry³⁴. W związku z tym w kolejnych częściach powołam się na przykłady z dwóch gier horrorowych – *Alan Wake II* (2023) i *Inscription* (2021) – aby ukazać, jak awatary funkcjonują jako narzędzia metaleptyczne w obrębie metalepsy interaktywnej.

Alan Wake II (2023)

Alan Wake II (2023) to gra trzecioosobowa wydana przez Remedy Entertainment, należąca do gatunku *survival horror*. Jest ona kontynuacją poprzednio wydanej *Alan Wake* (2010). Seria *Alan Wake* charakteryzuje się elementami detektywistycznymi, które polegają na prowadzeniu dochodzenia, odkrywaniu sekretów i rozwiązywaniu zagadek.

²⁹ Astrid Ensslin, Alice Bell, „Interactional Metalepsis”, w: *Digital Fiction and the Unnatural: Transmedial Narrative Theory, Method, and Analysis*, red. Astrid Ensslin, Alice Bell (Columbus: The Ohio State University Press, 2021), 49–82.

³⁰ Ensslin, „Video Games as Complex Narratives and Embodied Metalepsis”, 416; Ensslin wspomina także o hiperłączach i kamerach internetowych.

³¹ Astrid Ensslin, „Video Games as Unnatural Narratives”, w: *Diversity of Play*, red. Mathias Fuchs (Lüneburg: Meson Press, 2015), 54–55.

³² Ensslin, „Video Games as Complex Narratives and Embodied Metalepsis”, 416.

³³ Bell, 315.

³⁴ Kim Szolin i in., „«I am the character, the character is me»: A thematic analysis of the user-avatar relationship in videogames”, *Computers in Human Behavior* 143 (2023): 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107694>; Ensslin, „Video Games as Complex Narratives and Embodied Metalepsis”, 415–416.

Gra odbywa się w trzech kluczowych lokalizacjach: w miasteczku Bright Falls, przy sąsiadującym jeziorze Cauldron i w tak zwanym Mrocznym Miejscu (ang. *The Dark Place*) – niebezpiecznym lustrzanym wymiarze. *Alan Wake II* (2023) skupia się na pisarzu Alanie Wake’u, który od trzynastu lat jest więziony w Mrocznym Miejscu, przebywając tam od zakończenia pierwszej gry. Wake stara się uciec za pomocą swej nadprzyrodzonej zdolności: cokolwiek napisze, staje się rzeczywistością. Zdolność ta została pobudzona poprzez jego kontakt z jeziorem Cauldron i Mrocznym Miejscem tuż przed uwięzieniem³⁵. Próby ucieczki Wake’a są różnorodne, jednak sprowadzają się głównie do prób „wypisania siebie” z Mrocznego Miejsca, przy czym musi aktywnie unikać złośliwej istoty zwanej Mroczną Obecnością (*Dark Presence*). Co gorsza, Mroczna Obecność często przybiera postać Pana Scratcha – nikczemnego sobowtóra Alana Wake’a. Podobnie jak Alan Wake, sobowtór chce się wydostać z Mrocznego Miejsca i stara się manipulować twórczością swego odpowiednika, aby przeniknąć do prawdziwego świata. Ponieważ Mroczna Obecność to bardzo niebezpieczna istota, Alan Wake „dopisuje” sobie postać do pomocy: agentkę FBI Sage Anderson.

Saga Anderson ma nadzwyczajną pamięć i intuicję, potrafi skutecznie używać broni palnej oraz posiada zdolności telepatyczne. Pojawia się wprawdzie w Bright Falls, aby zbadać okoliczności morderstwa innego agenta FBI, jednakże w toku gry jej cel się zmienia: zaczyna szukać Wake’a i w końcu pomaga mu powstrzymać Mroczną Obecność. Oczywiście dzieje się tak dzięki temu, iż Wake napisał takie zakończenie. Jak można zauważyć, fabuła *Alana Wake’a* jest silnie metafikcyjna, spotęgowana tym, że gracze uosabiają i Sage, i Wake’a – mogą przeskakiwać między ich awatarami. W wyniku tego fabuła gry staje się nie tylko metafikcyjna; staje się też nieliniowa, gdyż gracze mogą przechodzić od jednego narracyjnego punktu do drugiego³⁶. Dzięki tym bohaterom gracz może się zanurzyć w środowisku gry i wcielić się w awatary Sage i Wake’a, jednocześnie zapoznając się z fabułą, która jest zarówno ciekawa, jak i dezorientująca³⁷. Fabuła nie tylko przeskakuje między punktem widzenia Sage i Wake’a, ale również między różnymi punktami narracyjnymi, przy czym pojawia się także wątek metatekstualny: często kwestionuje się ideę autorstwa i samą fikcyjność bohaterów.

Jako że gracz może się wcielić w Sage i Wake’a, metalepsa interaktywna zachodzi w płynny sposób; gracz może się posłużyć tymi awatarami, aby odkryć bogate środowisko narracyjne *Alana Wake’a II* (2023). Za przykład mechanizmu gry wspierającego metalepsę interaktywną może służyć latarka Alana Wake’a. Gracz, który się wciela w awatara Wake’a, rozumie, iż latarka jest potrzebna, aby odstraszać pozostałości Mrocznej Obecności oraz zbierać kartki, które opisują Sage (i pozwalają na jej ucieśnienie w Bright Falls). W ten sposób metalepsa interaktywna wpływa na gracza, tworząc metaforyczny, ontologiczny most między cyfrowym a prawdziwym światem. Gracz posługuje się awatarem, aby grać i odkrywać kolejne elementy fabularne, ale nie rejestruje doświadczenia dziwności lub nienaturalności.

³⁵ W *Alan Wake* (2010) i *Alan Wake II* (2023) jezioro Cauldron to nadprzyrodzone przejście do Mrocznego Miejsca, które może każde dzieło fikcyjne przeistoczyć w dzieło prawdziwe, niefikcyjne.

³⁶ Początek i koniec gry są jedynymi wyjątkami; gra wymusza kontrolę nad konkretnymi awatarami dla potrzeb fabuły.

³⁷ Gry należące do serii *Alan Wake* są początkowo trudne do zrozumienia z powodu licznych wątków fabularnych oraz bohaterów.

Opisana powyżej immersja staje się kluczowa w późniejszych narracyjnych fazach gry, które zawierają silne metaleptyczne elementy fabularne. Kağan Depboylu analizuje *Alana Wake'a II* (2023) jako przykład detektywistycznego horroru w metaleptycznej spirali, operującego na metanarracjach podkreślających sztuczność fikcyjnych światów³⁸. Te metanarracyjne aspekty nie polegają na immersji gracza, ale na jego wyobcowaniu. Takie fabularne wyobcowanie zachodzi między innymi, gdy Alan Wake zostaje ujawniony jako główny autor fabuły, który kieruje swoimi bohaterami (i samym sobą), aby powstrzymać Pana Scratcha i uciec z Mrocznego Miejsca. W ten sposób *Alan Wake II* (2023) funkcjonuje jako postmodernistyczny utwór medialny, który opiera się na podważaniu ontologicznych granic³⁹. Co ważne, gracz może doświadczyć tego utworu, używając awatara jako narzędzia metalepsy interaktywnej; Cassandra Barkman podkreśla, że to właśnie dzięki temu zachodzi immersja⁴⁰.

Ponadto Depboylu słusznie zauważa, iż metalepsa w *Alanie Wake'u II* (2023) zachodzi w tak naturalny sposób, gdyż mechanizmy gry zapewniają immersję gracza w sposób zintegrowany z wszystkimi ścieżkami fabularnymi i poziomami narracyjnymi⁴¹. Jest to możliwe dzięki temu, iż każdy awatar w grze odgrywa określoną rolę. Za przykład może służyć zdolność Wake'a do manipulowania rzeczywistością, którą gracz uaktywnia, świecąc latarką w wyznaczonych miejscach lub gromadząc „sceny” (obszary w grze przeznaczone do detektywistycznych dochodzeń) oraz strony. Jako Alan Wake gracz zbiera wszystko, co zostało odkryte w Pokoju Pisarza (ang. *Writer's Room*) – pokoju z maszyną do pisania oraz tablicą przeznaczoną do uporządkowania kluczowych informacji. Saga Anderson również posiada podobne miejsce, przeznaczone do uporządkowania zebranych dowodów i zeznań. Co ciekawe, miejsce to nie istnieje w konkretnym pokoju lub budynku, tylko w jej umyśle, w postaci tak zwanego Pałacu Pamięci (ang. *Mind Palace*). Uwidocznione jest w sposób metaforyczny jako pokój detektywistyczny posiadający akta i tablicę podejrzanych. Istnienie takich mechanizmów pozwala graczowi się zanurzyć w metaleptycznym świecie gry⁴². Awatar zatem skutecznie funkcjonuje jako narzędzie metalepsy interaktywnej w świecie gry, która potrafi być ludycznie dezorientująca.

Inscription (2021)

Inscription (2021) („Inskrypcja”) używa metaleptycznych narzędzi w sposób podobny do *Alana Wake'a II* (2023). Dzięki awatarom w *Inscription* (2021) dochodzi nie tylko do uaktywnienia metalepsy interaktywnej i skutecznej immersji w świecie gry, ale także do bezwzględnego skonstrastowania metalepsy interaktywnej z metalepsą zwykłą. Metalepsa zwykła w tej grze ma cel fabularno-rozrywkowy, mianowicie ma wywołać w graczku uczucie lęku. Z kolei

³⁸ Kağan Depboylu, „Meta-ludological Narrative in Digital Games: A Study on Alan Wake II”, *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication* 3 (2024): 546–559, <https://doi.org/10.7456/tojdac.1464059>.

³⁹ Gene Park, „«Alan Wake 2» Is the Best, Most Creative Game of the Year”. ProQuest, dostęp 7.08.2025. <https://www.proquest.com/blogs-podcasts-websites/alan-wake-2-is-best-most-creative-game-year/docview/2898159000/se-2?accountid=14887>.

⁴⁰ Barkman, 2.

⁴¹ Depboylu, 557.

⁴² Depboylu, 552.

metalepsa interaktywna działa w sposób komplementarny, a zarazem kontrastujący: ma za zadanie zanurzyć gracza w tym niepokojącym świecie.

Inscription (2021) to gra opublikowana przez Daniel Mullins Games. Jest grą karcianą typu *roguelike*, inspirującą się gatunkami horroru i *escape room* oraz ogólnie grami logicznymi⁴³. Ponadto zawiera elementy tak zwanego ARG (ang. *Alternate Reality Gaming*; pl. gry rzeczywistości alternatywnej), które opierają się na naruszaniu granic ontologicznych między „prawdziwym światem” a światem gry⁴⁴. Uznając metalepsę za narzędzie narracyjne w grach komputerowych, Cassandra Barkman zaznacza, że metalepsa wykorzystuje udogodnienia cyfrowe gier komputerowych, aby stworzyć dla gracza różnorodne efekty. Jednym z tych efektów jest choćby fabularna dezorientacja gracza, który z powodu metalepsy zwykłej nie może rozróżnić, co dokładnie się dzieje w świecie gry i co poza nim. Innym efektem jest z kolei wdrożenie braku kontroli nad awatarem jako komentarz narracyjny lub też całkowite i nagłe odcięcie gracza od mechanizmów gry⁴⁵. Co ważne, Barkman przeprowadza swą analizę metalepsy zwykłej w kontekście metalepsy interaktywnej, potwierdzając, iż jeśli immersja ma zajść w świecie cyfrowym, metalepsa typowa także musi zajść.

Metaleptyczne naruszenia *Inscription* (2021) w dużej mierze opierają się na mechanizmach gry, która polega nie tylko na przeskakiwaniu między różnymi gatunkami, takimi jak horror i przygodówka, ale także na ciągłej zmianie awatarów. W ten sposób gracz pozostaje w ciągłym stanie zakłopotania, niepewny swej roli, celu oraz swego wpływu na fabułę gry. Istotnie, gra często narusza granice między grą i graczem. Tym samym *Inscription* (2021) może być klasyfikowana jako metagra, potocznie rozumiana jako „grą poza grą”. Metagry wykorzystują metatekstualność, aby wdrożyć mechanizmy gry, które są zakłócające lub nienaturalne, w celu zwrócenia uwagi na konkretne motywy charakterystyczne dla danego medium⁴⁶. *Inscription* (2021) zatem służy jako dobry przykład metagry, szczególnie że używa metatekstualności w zróżnicowany sposób⁴⁷.

Inscription (2021) ma trzy akty; każdy akt wiąże się zarówno ze zmianami perspektywy gracza, jak i z ciągłym podważaniem oczekiwań odnośnie do roli awatara w grze. Gracz zdaje sobie sprawę, że nie ucieleśnia tradycyjnego awatara, gdy uruchamia grę po raz pierwszy; menu gry pozwala tylko na naciśnięcie przycisku *Kontynuuj*, a nie *Nowa gra*. Insynuuje to, że ktoś już grał wcześniej⁴⁸. Dalsze nieścisłości pojawią się przy zmianach punktach widzenia gracza. W akcie pierwszym gracz kontroluje anonimowego awatara w pierwszej osobie; awatar ten został uwięziony w leśnej chacie i zmuszony jest do grania w śmiertelną grę karcianą

⁴³ Gry typu *roguelike* polegają na kolejnych rozgrywkach bez możliwości zapisu aż do zakończenia gry, a gry karciane często polegają na stworzeniu silnej talii kart, aby pokonać przeciwnika.

⁴⁴ Gry rzeczywistości alternatywnej często polegają na „zburzeniu czwartej ściany”, aby świat fikcyjny narracyjnie przeniknął do świata rzeczywistego.

⁴⁵ Barkman, 2.

⁴⁶ Aylin Pekanik, „«Insert Your Soul to Continue»: The Self-Reflections of Metafictional Digital Games”, *Acta Ludologica* 7 (2021): 36, <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1322777>; Kenton Taylor Howard, „The (un)Lucky Carder: *Inscription*, Submission, and Metafictional Games”, w: 2024 ELO (Un)linked Conference Proceedings, red. Anastasia Salter, John Murray (2024), 34–41, <https://stars.library.ucf.edu/elo2024/hypertextsand#ctions/schedule/2/>.

⁴⁷ Pekanik, 42.

⁴⁸ Pekanik, 42.

z tajemniczą istotą zwaną Leshy. Aby przejść dalej, gracz musi posługiwać się drewnianym pionkiem na grze planszowej, by inicjować kolejne rundy gry karcianej, przy czym podwójna przegrana oznacza śmierć awatara: Leshy tworzy kartę śmierci gracza, po czym zmusza kolejnego anonimowego awatara do ponownej próby innym drewnianym pionkiem. Celem *Inscription* (2021) jest oczywiście pokonanie Leshy'ego po czterech turach, bez przegrania więcej niż raz. Nagrodą za wygraną jest zdobycie przycisku *Nowa gra*⁴⁹.

W wyniku pierwszego aktu gracz jest przekonany, iż wciela się w serię nieszczęśliwych więźniów Leshy'ego, i operuje różnymi drewnianymi pionkami aż do skutecznego pokonania Leshy'ego. Jednak po otrzymaniu przycisku *Nowa gra* przekonanie to zostaje podważone. Drugi akt gry daje graczowi dostęp do serii krótkich filmików, ukazujących prawdziwego bohatera gry: fikcyjnego youtubera Luke'a Cardera, który jest fanatykiem niszowych gier karcianych i który natknął się na kopię gry zwanej *Inscription*⁵⁰. Okazuje się, że to nim gracz kierował w swoich pojedynkach przeciwko Leshy'emu. Aczkolwiek to odkrycie fabularne jest przykładem metalepsy zwykłej, immersja gracza nie zostaje naruszona. Wynika to z działania metalepsy interaktywnej, gdy gracz się przekonuje, iż teraz awatarem jest Luke Carder; gracz akceptuje zadziwiający zwrot akcji i konsekwentnie dalej wykorzystuje awatara jako narzędzie metaleptyczne.

Po wcieleniu się w Luke'a Cardera gracz kontynuuje akt drugi. To w tym momencie kopia gry Cardera się zmienia w wersję 2D, gdzie używając spikselowanego pionka w trzeciej osobie, gracz porusza się po mapie fantastycznego świata, aby wykonać następane zadanie: pokonać pozostałych skrybów *Inscription*, których przedstawicielem był pokonany Leshy. Co więcej, w trakcie aktu drugiego gracz się dowiaduje, iż skryby to nadprzyrodzone istoty, które przekłęły grę⁵¹. Niebezpieczeństwo wzrasta w akcie trzecim, podczas którego perspektywa gracza ponownie się zmienia; aczkolwiek uosabiany pionek jest nadal w trzeciej osobie, mapa i awatar stają się 3D, a punkt widzenia gracza jest od góry, nie z boku, jak w akcie drugim. Cel gracza również się zmienia: musi powstrzymać jednego ze skrybów, tak zwanego P03, przed przejściem kontroli nad całą grą i wypuszczeniem przeklętej wersji gry na platformy dystrybucji gier w prawdziwym świecie. Gra się kończy domniemanym sukcesem: P03 zostaje pokonany. Jednak kolejny zestaw krótkich filmików ujawnia, iż Luke'a Cardera opanowała niewyjaśniona obsesja na punkcie *Inscription*, wywołując u niego uczucie paranoi i lęku – w końcu niszczy grę. Dochodzi do kolejnego nieoczekiwanego zwrotu akcji, gdy gracz ogląda ostatni filmik, ukazujący morderstwo Luke'a Cardera; po zabójstwie tajemnicza osoba kradnie zniszczone pozostałości *Inscription*. Gracz dochodzi do wniosku, iż jednak nie mógł uosabiać Luke'a Cardera. Ostatecznie fabuła gry insynuuje, że tak naprawdę gracz od początku grał w przeklętą wersję gry, która jakimś sposobem się pojawiła na platformach dystrybucji cyfrowej. Co więcej, ARG *Inscription* (2021) potwierdza ten zwrot fabularny⁵².

⁴⁹ Pekanik, 42.

⁵⁰ Kanał YouTube Luke'a Cardera faktycznie istnieje: <https://www.youtube.com/@LuckyCarder>.

⁵¹ Pozostali skrybowie to Grimora, P03 oraz Magnus.

⁵² Grę rzeczywistości alternatywnej *Inscription* (2021) można rozwiązać, szukając ukrytych sekretów, kodów oraz stron internetowych. Nagrodą jest dotarcie do filmiku ukazującego, jak P03 przejmuje komputer zamordowanego Luke'a Cardera. Dalszy opis można odnaleźć w Archbishop Wex, „The Inscription Story ARG: Mystery of the Old Data”, 25.03.2022, YouTube, 35:49, <https://www.youtube.com/watch?v=X1x8ecQCKtI&t=18s>.

Takie metaleptyczne i metatekstualne zwroty akcji są niczym nowym w grach komputerowych. M. J. Clarke i Cynthia Wang komentują, że w ostatnich latach gry komputerowe, w szczególności te należące do gatunku niezależnego, często angażują się w ludyczne eksperymenty, podważając przy tym oczekiwania wobec charakteru i trybu gier⁵³. Tutaj warto zaznaczyć, iż to dzięki metalepsie interaktywnej takie drastyczne przewroty narracyjne mogą mieć miejsce; metalepsa interaktywna zapewnia ludyczną immersję gracza, gdy doświadcza metatekstualnych zwrotów fabularnych. Jest to szczególnie ważne, gdy gra sięga poza granice ludycznego świata, przenikając do prawdziwego świata gracza, tak jak w wypadku zakończenia *Inscription* (2021). W ten sposób gra wywołuje lęk – taki, który operuje na założeniach wynikających z metalepsy zwykłej. Barkman podkreśla, że w grach komputerowych przekroczenie ontologicznej bariery wiąże gracza z fikcyjnym bohaterem, a tym samym przyczynia się do seansu horroru i niepokoju⁵⁴. Można zauważyć, że gracz nie tylko zostaje wciągnięty w ludyczny świat *Inscription* (2021), ale także doświadcza, jak gra przenika do świata rzeczywistego⁵⁵.

Podsumowanie

Metalepsa interaktywna to charakterystyczna cecha gier komputerowych; w grach awatar działa jako ważne narzędzie metaleptyczne, zapewniające zarówno immersję gracza, jak i naturalne doświadczenie rozgrywki ludycznej. Jest to skontrastowane z powszechnym rozumieniem metalepsy zwykłej jako fenomenu wywołującego obcość, gdyż metalepsa interaktywna zapoznaje gracza z tym, co nienaturalne. Nienaturalność wynika z przekroczenia granicy ontologicznej między światem ludycznym a rzeczywistością, jednakże gracz nie ma poczucia wyobcowania i może przyjąć w oczywisty sposób, że przez awatara istnieje w środowisku gry⁵⁶. Przywołane w tym artykule przykłady ukazują, jak niezbędne jest wystąpienie metalepsy interaktywnej, aby doświadczyć świata ludycznego, oraz jak ważna jest rola awatara w zapewnieniu tego immersyjnego doświadczenia. *Alan Wake II* (2023) oraz *Inscription* (2021) zostały wybrane ze względu na swoją nietypową ludyczną strukturę, która nie tylko ukazuje, jak gracze uosabiają awatary i zanurzają się w fabule gry, ale także jak mogą doświadczyć przy tym metalepsy zwykłej, zaburzającej płynność fabuły i mechanizmów gry. Zatem można zauważyć, że awatary pełnią w grach komputerowych funkcję mostów ontologicznych, pozwalających na zanurzenie się w ludonarracji niezależnie od tego, jak bardzo byłaby ona skomplikowana. Nawet jeśli oczekiwania odnośnie do mechanizmów gry czy narracji są podważane, gracze mogą jej w pełni doświadczyć dzięki awatarom – rozumieją, że awatary to narzędzia nawigacyjno-metaleptyczne. Metalepsa interaktywna zatem normalizuje przejście przez granice ontologiczne, dzięki czemu immersja gracza nie zostaje zaburzona. Przeciwnie – zostaje wzmocniona.

⁵³M. J. Clarke, Cynthia Wang, *Indie Games in the Digital Age* (New York: Bloomsbury, 2020), 8.

⁵⁴Barkman, 12.

⁵⁵Xin Pan, „Breaking the Fourth Wall: Spectating as Metagaming in *Inscription*”, *Proceedings of DiGRA* (2024): 1–3, <https://doi.org/10.26503/dl.v2024i2.2270>.

⁵⁶Barkman, 2.

Bibliografia

- Barkman, Cassandra. „«There’s no point in saving anymore»: Diegesis and Interactional Metalepsis in Pony Island and Doki Doki Literature Club”. *Journal of Games Criticism* 1 (2021): 1–22.
- Bell, Alice. „Interactional Metalepsis and Unnatural Narratology”. *Narrative* 3 (2016): 294–310. <https://doi.org/10.1353/nar.2016.0018>.
- Clarke, M. J., Cynthia Wang. *Indie Games in the Digital Age*. New York: Bloomsbury, 2020.
- Daniel Mullins Games. *Inscription*. Austin: Devolver Digital, 2021. PC.
- Depboylu, Kağan. „Meta-ludological Narrative in Digital Games: A Study on Alan Wake II”. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication* 3 (2024): 546–559. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1464059>.
- Ensslin, Astrid. „Diegetic Exposure and Cybernetic Performance: Towards Interactional Metalepsis”. Conference: *Staging Illusion: Digital and Cultural Fantasy*, 2011. Cyt. w: Cassandra Barkman, „«There’s no point in saving anymore»: Diegesis and Interactional Metalepsis in Pony Island and Doki Doki Literature Club”. *Journal of Games Criticism* 1 (2021): 5.
- – –. „Video Games as Complex Narratives and Embodied Metalepsis”. W: *The Routledge Companion to Narrative Theory*, red. Paul Dawson, Maria Mäkelä, 411–422. New York: Routledge, 2022.
- – –. „Video Games as Unnatural Narratives”. W: *Diversity of Play*, red. Mathias Fuchs, 41–70. Lüneburg: Meson Press, 2015.
- Ensslin, Astrid, Alice Bell. „Interactional Metalepsis”. W: *Digital Fiction and the Unnatural: Transmedial Narrative Theory, Method, and Analysis*, red. Astrid Ensslin, Alice Bell, 49–82. Columbus: The Ohio State University Press, 2021.
- Fahlenbrach, Kathrin, Felix Schröter. „Embodied Avatars in Video Games”. W: *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games. Cognitive Approaches*, red. Kathrin Fahlenbrach, 251–268. London: Routledge, 2016.
- Genette, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Tłum. Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell University Press, 1980.
- Howard, Kenton Taylor. „The (un)Lucky Carder: Inscription, Submission, and Metafictional Games”. W: *2024 ELO (Un)linked Conference Proceedings*, red. Anastasia Salter, John Murray (2024), 34–41. <https://stars.library.ucf.edu/elo2024/hypertextsand#ctions/schedule/2/>.
- Isbister, Katherine. *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge: The MIT Press, 2013.
- Kukkonen, Karin. „Metalepsis in Popular Culture: An Introduction”. W: *Metalepsis in Popular Culture*, red. Karin Kukkonen, Sonja Klimek, 1–21. Berlin, New York: De Gruyter, 2011.
- Latifi, Mohammed Qasim, Dylan Poulos, Michaela Richards, Yang Yap, Vasileios Stavropoulos. „Predicting Proteus Effect via the User Avatar Bond: A Longitudinal Study Using Machine Learning”. *Behaviour & Information Technology* 8 (2025): 1595–1611. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2024.2363974>.
- „Metalepsis”. *Ultius*. Dostęp 4.08.2025. <https://www.ultius.com/glossary/literature/rhetorical-devices/metalepsis.html>.
- Pan, Xin. „Breaking the Fourth Wall: Spectating

- as Metagaming in Inscryption”. *Proceedings of DiGRA* (2024): 1–3. <https://doi.org/10.26503/dl.v2024i2.2270>.
- Park, Gene. „«Alan Wake 2» Is the Best, Most Creative Game of the Year”. *ProQuest*. Dostęp 7.08.2025. <https://www.proquest.com/blogs-podcasts-websites/alan-wake-2-is-best-most-creative-game-year/docview/2898159000/se-2?accountid=14887>.
- Pekanik, Aylin. „Insert Your Soul to Continue»: The Self-Reflections of Metafictional Digital Games”. *Acta Ludologica* 7 (2021): 34–49. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1322777>.
- Pier, John. „Metalepsis”. W: *The Handbook of Narratology*, red. Peter Hühn, Jan Christoph Meister, John Pier, Wolf Schmid, 326–343. Berlin, München, Boston: De Gruyter, 2014.
- Rahill, Katherine M., Marc M. Sebrechts. „Effects of Avatar Player-similarity and Player-construction on Gaming Performance”. *Computers in Human Behavior Reports* 4 (2021). <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100131>.
- Remedy Entertainment. *Alan Wake II*. Cary: Epic Games Publishing, 2023. PC.
- Ryan, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006.
- Szolin, Kim, Daria J. Kuss, Filip M. Nuyens, Mark D. Griffiths. „I am the character, the character is me»: A thematic analysis of the user-avatar relationship in videogames”. *Computers in Human Behavior* 143 (2023): 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107694>.
- Wolf, Werner. „Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of «Exporting» Narratological Concepts”. W: *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*, red. Jan Christoph Meister, 83–107. Berlin, New York: De Gruyter, 2005.
- – –. „«Unnatural» Metalepsis and Immersion: Necessarily Incompatible?”. W: *A Poetics of Unnatural Narrative*, red. Jan Alber, Henrik Skov Nielsen, Brian Richardson, 94–141. Columbus: The Ohio State University Press, 2013.

SŁOWA KLUCZOWE:

metalapsa

awatary

Alan Wake II

ABSTRAKT:

Niniejszy artykuł porusza kwestię tak zwanej *interactional metalepsis* (dosł. tłum.: metalepsy interaktywnej) w kontekście awatarów w grach komputerowych. Na tle tego zagadnienia zostaną przedstawione konkretne przykłady, w tym gry komputerowe *Alan Wake II* (2023) oraz *Inscryption* (2021). Artykuł podkreśla, że metalepsa interaktywna działa w sposób immersyjny, a awatary funkcjonują jako istotne narzędzia metaleptyczne: dzięki awatarom gracze mogą przemieścić się przez granice ontologiczne. Artykuł powołuje się między innymi na badania Astrid Ensslin (2015) i Alice Bell (2016) poświęcone *interactional metalepsis*.

metalapsa interaktywna

GRY KOMPUTEROWE

INSCRIPTION

NOTA O AUTORZE:

Elżbieta Niewiadoma – ur. 1992, doktor, posiada afiliację z Wydziałem Filologii Angielskiej w AFiB Vistula oraz prowadzi kursy dla Uniwersytetu Otwartego Uniwersytetu Warszawskiego. Członkini Polskiego Towarzystwa Badań nad Komiksem, jej badania są poświęcone literaturze cyfrowej, nowym mediom, ludonarracjom, grom komputerowym oraz komiksom. Publikowała w czasopismach akademickich i specjalistycznych oraz monografiach takich jak „Studia Litteraria”, „Inter-/Trans-/Unidisciplinary Methods – Techniques”, „ANGLICA” oraz „Zeszyty Komiksowe”.

Poza fikcjonalnością. Symulacja i narracja w generowanych przez AI opowiadaniach o polskich wykładowcach akademickich

DOI: 10.14746/fp.2026.43.3

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie
na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Bartosz Lutostański

ORCID: 0000-0001-6345-3275

1. Wprowadzenie

Pojawienie się dużych modeli językowych (LLM), zdolnych do generowania stylistycznie spójnych historii o wyraźnym potencjale afektywnym, stanowi ważne wyzwanie dla teorii literatury. Niniejszy artykuł, stanowiący wkład do numeru tematycznego „Forum Poetyki”, dowodzi, że opowiadania tworzone przez AI wymagają pogłębionej refleksji nad pojęciem fikcjonalności. Kanoniczne ramy teoretyczne, szczególnie te oparte na intencji komunikacyjnej i ludzkiej sprawczości semiotycznej, okazują się niewystarczające w odniesieniu do tekstów produkowanych przez algorytmy generatywne. Wytwory te naśladują powierzchowną logikę narracji, lecz pozbawione są intencjonalnego podmiotu, komunikacyjnego etosu oraz relewantnego modelu odbioru.

Systemy generatywne takie jak Claude, ChatGPT, Gemini w szybkim tempie zostały zaadaptowane do tworzenia dzieł literackich: krótkich opowiadań¹, powieści², wierszy³ czy projektów multimedialnych⁴. Jednak pomimo rosnącego zaangażowania badawczego i instytucjonalnego (Hannes Bajohr, Nick Montfort, Jill Walker Rettberg, projekt AI Stories w Bergen czy działania Centrum Humanistyki Cyfrowej przy Instytucie Badań Literackich PAN) ich status ontologiczny pozostaje niedostatecznie opisany i oscyluje między imitacją a inwencją, między algorytmem a sztuką.

W tym kontekście teoria fikcjonalności – przede wszystkim w jej narratologiczno-retorycznym ujęciu – dochodzi do granic swej użyteczności analitycznej. Co prawda pozostaje elastyczna wobec różnych gatunków i rodzajów literackich, nie opisuje jednak adekwatnie produkcji tekstu algorytmicznego. Fikcjonalność – jako kategoria zakorzeniona w intencji nadawcy, sygnalizacji retorycznej oraz genologicznie uwarunkowanych inferencjach odbiorcy – nie obejmuje materiału, który opiera się właśnie tym współrzędnym. Potrzebne jest zatem nie dostosowanie definicyjne, lecz przesunięcie paradygmatyczne. Artykuł proponuje takie przesunięcie poprzez wykorzystanie teorii symulacji Jeana Baudrillarda. Jego dekonstrukcja relacji znaczące–znaczone oraz diagnoza hiperrzeczywistości zdają się oferować bardziej odpowiednie narzędzia analityczne.

Dwa paradygmaty teoretyczne organizują niniejszą pracę: retoryczna teoria fikcjonalności oraz baudrillardowska teoria symulacji. Pierwsza została zaproponowana jako korekta podejść semantycznych, pragmatycznych i fenomenologicznych, ujmując fikcjonalność jako akt dyskursywny oparty na intencji komunikacyjnej, negocjacji interpretacyjnej, ludzkiej wyobraźni oraz świadomości rozróżnienia między domenami fikcyjnymi i niefikcyjnymi. Teoria symulacji z kolei opisuje postsemiotyczne pęknięcie: implozję reprezentacji, pochod symulaków i produkcję hiperrzeczywistości. Może okazać się bardziej przydatna w odniesieniu do narracji generowanych przez AI, które nie posiadają autora w sensie tradycyjnym, lecz wyłaniają się z algorytmicznej rekombinacji w obrębie wielkich korpusów danych. Choć oba paradygmaty wydają się nieprzystawalne – pierwszy zakorzeniony w etyce komunikacji, drugi w filozofii postmodernistycznej⁵ – ich zestawienie ożywia główne napięcie analityczne niniejszego artykułu.

Artykuł łączy wywód teoretyczny z analizą korpusu dziesięciu krótkich opowiadań wygenerowanych przez Claude AI. Prompt – „Produce 10 different versions of a story about a Polish university teacher” – został zaprojektowany tak, by wymusić wariantywność w obrębie ograniczeń tematycznych i stylistycznych, ujawniając tym samym możliwości symulacyjne modelu. Jedno opowiadanie, *Niechętny rewolucjonista*, zostaje poddane szczegółowej analizie zarówno pod kątem powierzchniowej narracyjności, jak i ontologicznego niedookreślenia.

¹ Np. Li Zilles, *Machine, Unlearning* (Denver: Counterpath Press, 2018).

² Rie Qudan, *Tokyo Sympathy Tower* (New York: Summit Books, 2025).

³ David Jhave Johnston, *ReRites*, 2017–2018, https://glia.ca/rerites/rerites_read_txt.html.

⁴ Scott Rettberg, *Republicans in Love*, 2022. Digital exhibition, https://eloconference2023exhibitions.wordpress.com/exhibition2_resistance/republicans-in-love/.

⁵ Agnieszka Ziętek, *Jean Baudrillard wobec współczesności*. Polityka, media, społeczeństwo (Kraków: Universitas, 2013), 19–41.

Artykuł przekracza hermeneutykę opartą na tworzeniu znaczeń, proponując hermeneutykę generowania tekstu, w której to centralne stają się wzorce algorytmiczne i statystyczne.

Teza niniejszego tekstu ma charakter heurystyczny i dotyczy problemu, jakiego języka teoretycznego potrzebujemy, by opisać teksty fabularne, które posiadają formalne sygnały fikcjonalności, lecz pozbawione są ontologicznych warunków jej istnienia. Zamiast wtłaczać narracje generowane przez AI w istniejące kategorie ontologiczne, proponuję rozpoznać je jako zjawisko czwartego rzędu: symulowaną narrację operującą według odrębnych protokołów epistemicznych. Uznanie to wymaga podwójnego przesunięcia: po pierwsze, odejścia od teorii fikcjonalności jako wystarczającego narzędzia; po drugie, porzucenia założenia, że narracja obliczeniowa implikuje intencję komunikacyjną, wyobraźnię antropogeniczną czy sygnalizację retoryczną.

Stanowisko to nie jest pozbawione ryzyka. Teoria symulacji może prowadzić do nadinterpretacji, przypisując estetyczną wagę twórcom maszynowym, z kolei ramy humanistyczne mogą nieświadomie zostać nałożone na artefakty posthumanistyczne. W lekturze tych tekstów badacz nieuchronnie animuje je pragnieniem interpretacji, zakładając obecność znaczenia tam, gdzie nie zostało ono zakodowane. Argument rozwijany w niniejszym artykule ma zatem charakter performatywny: interpretuje po to, by przesunąć samą interpretację. Czyta, aby „odczytać na nowo”. Ta aporia nie jest porażką metodologiczną; jest, moim zdaniem, warunkiem teoretyzowania narracji w epoce AI.

2. LLM-y – od narracji do symulacji

Duże modele językowe (LLM-y) to zaawansowane konstrukcje matematyczne zbudowane na architekturze sieci neuronowych i działające na podstawie obliczeń probabilistycznych oraz wielkoskalowego rozpoznawania wzorców. Przekształcają dane językowe w wektory numeryczne i umożliwiają predykcję kontekstową poprzez iteracyjną optymalizację⁶. Szczególne znaczenie w ewolucji tej technologii miało wprowadzenie w 2017 roku zaproponowanej przez grupę inżynierów z Google architektury transformera⁷, która przetwarza całe sekwencje tekstowe równolegle i „waży” relacje między nimi przy użyciu mechanizmu uwagi⁸.

W uproszczeniu: każdy token w zdaniu otrzymuje obliczeniowe markery (*queries* i *keys*), które są następnie porównywane parami i oceniane pod względem relewancji kontekstowej. Predykcja kolejnego tokenu dokonywana jest za pomocą funkcji *softmax*, obliczającej najbardziej statystycznie prawdopodobną kontynuację⁹. Ponieważ generowanie opiera się

⁶ Alec Radford i in., *Language Models Are Unsupervised Multitask Learners* (San Francisco: OpenAI, 2019), https://cdn.openai.com/better-language-models/language_models_are_unsupervised_multitask_learners.pdf.

⁷ Ashish Vaswani i in., „Attention Is All You Need”, *Advances in Neural Information Processing Systems* 30 (2017), <https://arxiv.org/abs/1706.03762>.

⁸ Dzmitry Bahdanau, Kyunghyun Cho, Yoshua Bengio, „Neural Machine Translation by Jointly Learning to Align and Translate”, prezentacja wygłoszona podczas International Conference on Learning Representations (ICLR), 2015, <https://arxiv.org/abs/1409.0473>.

⁹ Jason Wei i in., „Emergent Abilities of Large Language Models”, *Transactions on Machine Learning Research*, 2022, <https://arxiv.org/abs/2206.07682>.

na mechanizmie prawdopodobieństwa, a nie na regułach deterministycznych, identyczne prompty mogą prowadzić do nieskończonej liczby wariantów. Wynik zależy od bardzo wielu parametrów, na przykład od poziomu losowości (*temperature*), strategii próbkowania (*sampling*) lub konkretnego punktu kontrolnego modelu (*model checkpoint*). Czynniki te sprawiają, że teksty generowane przez LLM-y pozbawione są stabilności i powtarzalności, a każda odpowiedź ma charakter przygodny, efemeryczny i zasadniczo niepowtarzalny.

Architektura obliczeniowa dużych modeli językowych skłoniła badaczy do krytycznej refleksji nad ich ograniczeniami. Emily M. Bender i współautorzy określili je mianem „stochastycznych papug” – systemów, które „zszywają sekwencje form językowych [...] bez odniesienia do znaczenia”¹⁰. Zdaniem autorów wygenerowane przez duże modele językowe teksty nie posiadają intencji komunikacyjnej, nie rozumieją świata ani nie biorą pod uwagi odbiorcy, a zamiast tego produkują wypowiedzi, które jedynie imitują spójność językową¹¹. Innymi słowy, ChatGPT czy Claude nie „myślą” ani nie „rozumieją”; kopiują właściwości języka tak skutecznie, że powstaje iluzja inteligencji. Tym samym reprezentują nie komunikację, poznanie czy intencję, lecz skalowalną inferencję algorytmiczną.

Krytyka możliwości LLM-ów przypomina opinię pionierki badań nad technologią komputerową z XIX wieku, Ady Lovelace, że obliczenia mechaniczne nie mogą inicjować znaczenia, lecz jedynie przetwarzać wzorce: „mogą podążać za analizą, lecz nie posiadają zdolności przewidywania relacji czy prawd analitycznych”¹². Mark Halpern mówi w tym kontekście o „nieporozumieniu” polegającym na utożsamianiu składni z semantyką, a Bender i współautorzy o „złudzeniu” inteligencji. Simone Natale dodaje, że oszukujemy siebie, wierząc w sprawczość AI¹³. LLM-y przewyższają ludzi w niektórych zadaniach, lecz pozostają pozbawione świadomości, autonomii i intencjonalności. Argument Johna Searle’a o „chińskim pokoju” pozostaje aktualny: manipulacja symbolami nie jest rozumieniem¹⁴. Jak ujmuje to Angus Fletcher, „żaden komputerowy system AI nigdy nie nauczył się pisać opowiadań [...]; wyemitował syntaktyczną kombinację, którą ludzkie umysły zreinterpretowały jako opowieść”¹⁵.

2.1. Krótka genealogia teorii fikcjonalności

David Gorman wyróżnia trzy główne teorie fikcjonalności. Pierwsza, semantyczna, utożsamia fikcjonalność z treścią i opisuje kwestie prawdziwości czy statusu bytów wyobrażonych. Teoria pragmatyczna traktuje ją jako funkcję praktyk społecznych i komunikacyjnych, natomiast

¹⁰Emily M. Bender i in., *On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?*, prezentacja wygłoszona podczas FAccT '21 (New York: Association for Computing Machinery, 2021), 616, <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922>.

¹¹Bender i in., 617.

¹²Cyt. za: Mark Halpern, „No Ghost in the Machine: Artificial Intelligence Isn't as Intelligent as You Think”, *The American Scholar*, 2.03.2020, <https://theamericanscholar.org/no-ghost-in-the-machine/>.

¹³Simone Natale, *Deceitful Media: Artificial Intelligence and Social Life after the Turing Test* (Oxford: Oxford University Press, 2021).

¹⁴Por. Alan Turing, „Computing Machinery and Intelligence”, *Mind* 59 (1950): 433–460.

¹⁵Angus Fletcher, „Why Computer AI Will Never Do What We Imagine It Can”, *Narrative 1* (2022): 126.

trzecia zajmuje się formalnymi sygnałami fikcjonalności: mową pozornie zależną, narracją wszechwiedzącą czy markerami paratekstowymi¹⁶. Gorman zauważa jednak istotną asymetrię: teoria fikcjonalności tradycyjnie pomija w swej refleksji „naturę dyskursu niefikcjonalnego”¹⁷. Chcąc wypełnić tę lukę, Henrik Skov Nielsen, James Phelan i Richard Walsh zaproponowali retoryczną teorię fikcjonalności w numerze „Narrative” z 2015 roku. Stanowi ona syntezę wcześniejszych prac badaczy¹⁸ i opiera się na kilku kluczowych założeniach¹⁹. Według Nielsena, Phelana i Walsh’a fikcjonalność zakorzeniona jest w specyficznie ludzkiej umiejętności wyobrażania alternatywnych rzeczywistości, zakłada intencję nadawcy sygnalizującego konkretny status wypowiedzi, determinując jego etos nadawcy oraz logos komunikatu, i wymaga interpretacyjnego założenia przez odbiorcę, że fikcyjność stanowi efekt zamierzonej decyzji nadawcy. Dodają również, że żadna technika formalna nie jest ani konieczna, ani wystarczająca do identyfikacji fikcjonalności. Innymi słowy, fikcjonalność wyłania się w konkretnym kontekście komunikacyjnym i nie może zostać zredukowana do cech formalnych. Zakłada raczej, po pierwsze, że istnieje nadawca zdolny do intencjonalnego sygnalizowania fikcyjności, czyli „postawy wobec przekazywanej informacji odmiennej od postawy wobec dyskursu niefikcyjnego”²⁰. Kompetencje nadawcy opierają się na zdolności „rozumienia rzeczywistości w kategoriach tego, co możliwe i wyobrażone” (to kompetencja, ich zdaniem, „typowo ludzka”) oraz na intencji komunikowania się w sposób fikcyjny, niefikcyjnie bądź tak, by w efekcie zacierać granicę między tymi pozycjami²¹. Ponadto model ten zakłada swoistą umowę między nadawcą a odbiorcą, w której fikcjonalność wywnioskowywana jest z sygnałów kontekstowych i paratekstowych – takich jak etykiety gatunkowe, markery metanarracyjne czy ustalone ramy dyskursu – a także z założenia odbiorcy dotyczącego woli twórczej nadawcy. Umowa ta zakłada intencjonalne komunikowanie tekstu fabularnego, który jest wyobrażony i posiada charakter jednostkowej, twórczej inwencji. Intencjonalna komunikacja między jednym człowiekiem a drugim, wraz z elastycznymi środkami tego procesu obejmującymi różnorodność gatunków, konwencji i stylów, ma znaczenie fundamentalne, ponieważ konstytuuje określone założenia interpretacyjne po stronie odbiorców oraz kształtuje ich stosunek do etosu i logosu tekstu.

Teoria fikcjonalności w ujęciu zaproponowanym przez Nielsena, Phelana i Walsh’a ulega załamaniu w przypadku narracji generowanych przy użyciu narzędzi sztucznej inteligencji, takich jak duże modele językowe. Z powodu sposobu działania narracja wytwarzana przez ChatGPT czy Claude’a nie jest ani wytworem intencjonalnej kreatywności ludzkiej, ani nie jest umocowana semantycznie i referencyjnie. W tym kontekście rola nadawcy zostaje radykalnie

¹⁶David Gorman, „Theories of Fiction”, w: *The Routledge Encyclopaedia of Narrative Theory*, red. David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan (Oxon: Routledge, 2005), 164–167.

¹⁷Gorman, 167.

¹⁸James Phelan, *Living to Tell about It: A Rhetoric and Ethics of Character Narration* (Ithaca: Cornell University Press, 2005); Richard Walsh, *The Rhetoric of Fictionality: Narrative Theory and the Idea of Fiction* (Columbus: Ohio State University Press, 2007); Henrik Skov Nielsen, „Natural Authors, Unnatural Narration”, w: *Postclassical Narratology: Approaches and Analyses*, red. Jan Alber, Monika Fludernik (Columbus: Ohio State University Press, 2010), 285.

¹⁹W niniejszej pracy pomijam wiele krytycznych głosów retorycznej teorii fikcjonalności. Zob. np. Paul Dawson, „Ten Theses Against Fictionality”, *Narrative* 1 (2015): 74–100.

²⁰Henrik Skov Nielsen, James Phelan, Richard Walsh, „Ten Theses About Fictionality”, *Narrative* 1 (2015): 67.

²¹Nielsen, Phelan, Walsh, 64.

zdestabilizowana, a wręcz podważona – kto jest nadawcą²²? Według narratologów jest nim człowiek intencjonalnie produkujący tekst i świadomie sygnalizujący jego status ontologiczny (np. poprzez rozróżnianie i wyobrażanie scenariuszy kontrfaktycznych czy nierzeczywistych). W przypadku tekstu generowanego przez AI żadna z tych właściwości nie ma zastosowania. Mamy do czynienia z maszyną sterowaną algorytmicznie, probabilistycznym systemem optymalizującym predykcję kolejnego tokenu, którego konfiguracja techniczna i właściwości stochastyczne prowadzą do załamania kontraktu komunikacyjnego, jaki zakłada teoria fikcjonalności. Agent AI, oparty na wielkoskalowym równoległym przetwarzaniu tekstów i matematycznych transformacjach języka w wektory, nie przejawia ani intencjonalności komunikacyjnej, ani zdolności do odróżniania realnego od nierzeczywistego. Nawet jeśli ludzki użytkownik inicjuje akt generowania treści poprzez wpisanie promptu, czynność ta nie jest równoznaczna z komunikacją autorską. Prompt nie stanowi aktu mowy skierowanego do odbiorcy z wyobrażeniową intencją. W konsekwencji ontologiczny status dyskursu narracyjnego nie może zostać ustalony ani nawet wywnioskowany na podstawie wygenerowanego rezultatu.

W rezultacie teksty generowane przez LLM-y opierają się na opisie teoretycznym w ramach modelu retorycznego. W moim przekonaniu trafniej można ująć je jako symulacje w sensie baudrillardowskim: artefakty semiotyczne, które wprawiają w obieg znaki fikcjonalności, nie zakotwicząc ich w antropogenicznej, komunikacyjnej sprawczości i intencjonalności. Odtwarzają one pozór opowiadania – formę narracyjną, łuki afektywne, konwencje gatunkowe – nie wytwarzając jednak fikcjonalności jako aktu skierowanego przez człowieka ku człowiekowi i zakorzenionego referencyjnie. LLM-y symulują zdolność ludzkiego nadawcy do wyobrażania tego, co nierzeczywiste, oraz do sygnalizowania tego aktu wyobraźni ludzkiemu odbiorcy, nie posiadając jednak intencjonalności ani ontologicznego fundamentu, jakie takie ramy teoretyczne zakładają. W terminach Baudrillarda teksty te stanowią symulacje czwartego rzędu: probabilistyczne rekombinacje znaków zaczerpniętych z masywnych korpusów, pozbawione referencji i obwodu²³. Nie oznaczają nieobecności rzeczywistości; maskują nieobecność samej fikcjonalności.

2.2. Teoria symulacji Baudrillarda

Termin „symulacja” od dawna zajmuje ambiwalentną pozycję zarówno w dyskursach naukowych, jak i kulturowych²⁴. Wywodzący się z łacińskiego *simulatio*, pierwotnie oznaczał naśladowanie – często o charakterze zwodniczym bądź reprezentacyjnym. W nowożytnej nauce symulacja stała się techniką modelowania wykorzystywaną do reprezentowania lub przewidywania zjawisk rzeczywistych w warunkach eksperymentalnych. Jej funkcja instrumentalna uległa pogłębieniu wraz z rozwojem cybernetyki i teorii systemów, gdzie symulacja zaczęła oznaczać algorytmiczną replikację dynamiki systemów oraz predykcyjne emulowanie zachowań

²²Zob. Hannes Bajohr, „Writing at a Distance: Notes on Authorship and AI”, YouTube, 26.03.2025, 1:29:38, <https://www.youtube.com/watch?v=pP66rSFjPYw>, i jego propozycję teoretyczną dotyczącą autora, czytelnika i tekstu.

²³Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, tłum. Sławomir Królak (Warszawa: Sic!, 2005).

²⁴Ewa Ziętek, Jean Baudrillard.

w zamkniętych środowiskach obliczeniowych. Jednak poza tym technicznym rodowodem symulacja jest pojęciem wieloznacznym – szczególnie w obrębie badań nad grami, gdzie jej wymiar epistemologiczny, reprezentacyjny i ludyczny był wielokrotnie teoretyzowany²⁵. To jednak w rozprawach Jeana Baudrillarda pojęcie to ulega radykalnej reinterpretacji.

Baudrillard definiuje symulację jako „sposób generowania – za pomocą modeli – rzeczywistości pozbawionej źródła i realności: hiperrzeczywistości”²⁶, funkcjonujący jako „dominujący schemat aktualnej fazy kontrolowanej przez kod”²⁷. Proces ten przebiega w czterech stadiach: po pierwsze, obraz odzwierciedla głęboką rzeczywistość; po drugie, maskuje ją i zniekształca; po trzecie, maskuje brak głębokiej rzeczywistości; wreszcie – w stadium czwartym – „pozostaje bez związku z jakąkolwiek rzeczywistością: jest czystym symulakrem samego siebie”²⁸. To właśnie na tym ostatnim etapie – w czwartym porządku – operują opowiadania generowane przez LLM-y: nie wskazują one na realne odniesienia ani nie ukrywają ich nieobecności; „jedynie” wytwarzają efekty znaczeniowe.

Baudrillard przeciwstawia symulację reprezentacji, która opiera się na zasadzie, że znak odnosi się do realnego, nawet jeśli poprzez zniekształcenie czy przemieszczenie. Symulacja natomiast „pochłania cały gmach przedstawienia jako symulakr”²⁹. Oznacza ona fundamentalne pęknięcie: „istniejemy w świecie, w którym jest coraz więcej informacji, a coraz mniej sensu”³⁰. W reżimie hiperrzeczywistości znaki nie odnoszą się już do realnych obiektów ani do wyobrażeń, lecz krążą w obrębie operacyjnego łańcucha równoważności, oderwane od ontologicznego zakotwiczenia. „Rzeczywistość wytwarzana jest ze zminiaturyzowanych komórek, matryc i jednostek pamięci, z oprogramowania – i może z ich pomocą być reprodukowana nieskończoną ilość razy” – pisze Baudrillard³¹. Rezultatem jest system, w którym referenty ulegają implozji, a pozostaje kombinatoryczna gra modeli, ich „losowa komutacja”³².

W tym hiperrzeczywistym reżimie symulacja przestaje funkcjonować jako reprezentacja czy nawet imitacja – staje się strategią powstrzymania. Jak stwierdza Baudrillard, symulacja „podważa różnicę pomiędzy tym, co «prawdziwe» i tym, co «fałszywe»; tym, co «rzeczywiste» i tym, co «wyobrażone»”³³. Nie zakrywa realnego; uniemożliwia jego możliwość. Powstrzymanie – kontynuuje – stanowi sprzężenie realnego z jego „operacyjną kopią, metastabilną, deskryptywną, programowalną i niemylną maszyną, która dostarcza wszelkich znaków rzeczywistości oraz wymija wszelkie jej zmienne koleje losu”³⁴.

²⁵Gonzalo Frasca, „Simulation”, w: *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, red. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, Benjamin J. Robertson (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014), 452–455; Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games* (Cambridge: MIT Press, 2007); Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997); Bernard P. Zeigler, Herbert Praehofer, Tag Gon Kim, *Theory of Modeling and Simulation* (London: Academic Press, 2000).

²⁶Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, 6.

²⁷Jean Baudrillard, *Simulations*, tłum. Phil Beitchman, Paul Foss, Paul Patton (New York: Semiotext[e], 1983), 83.

²⁸Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, 12.

²⁹Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, 11.

³⁰Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, 101.

³¹Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, 7.

³²Baudrillard, *Simulations*, 109.

³³Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, 8.

³⁴Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, 7.

To załamanie referencji w wyniku zastąpienia rzeczywistości znakami rzeczywistości stanowi bezpośrednie wyzwanie dla teorii fikcjonalności, szczególnie w modelu narratologiczno-retorycznym zaproponowanym przez Nielsena, Phelana i Walsha. Opiera się wszak on na ściśle określonych zadaniach nadawcy i odbiorcy, które w hiperrzeczywistości baudrillardowskiej zostają anulowane: nie istnieje nadawca charakteryzujący się intencjonalnością, który kreuje tekst o stabilnej referencyjności (tj. „prawdzie” umocowanej w rzeczywistości pozatekstowej). Symulacja neutralizuje zatem kluczowe założenia fikcjonalności: intencjonalność oraz kontekstowo zakotwiczony dyskurs. Znaki nie sygnalizują – reprodukują i nie odzwierciedlają żadnej sfery wyobrażonej, lecz jedynie algorytmicznie przetwarzają wzorce na podstawie statystycznie opracowanych danych treningowych.

LLM-y, takie jak Claude czy ChatGPT, funkcjonują w pełni w logice symulacji Baudrillarda. Nie komponują tekstów poprzez wolę autorską, lecz wykonują predykcję kolejnego tokenu na podstawie korpusów treningowych. Ich wytwory są generatywne – stanowią produkty optymalizacji obliczeniowej. Nieobecność nadawcy prowadzi do załamania kontraktu fikcjonalnego: nie ma twórcy wyobrażającego tego, co nierzeczywiste i – by przywołać Bender i współautorów – nie ma intencji komunikacyjnej, modelu świata ani konkretnego obrazu odbiorcy. Systemy LLM, produkując przekonujące symulacje dyskursu bez intencji, referencji czy wyobraźni, ucieleśniają czwartorzędowy symulakr Baudrillarda: znaki krążące w próżni realnego, oderwane od źródła i obojętne wobec prawdy. Opowiadania generowane przez LLM-y nie ukrywają swojej „sztuczności” czy braku autora – odgrywają retorykę fikcjonalności, jednocześnie wydrążając jej epistemiczne fundamenty. Ich logika generatywna zastępuje semantyczną obecność statystycznym przybliżeniem, symulując literacką koherencję jako tryb odraczania, nie ekspresji. Jak ujmuje to Baudrillard: „Koniec teatru reprezentacji, przestrzeni znaków, ich konfliktu, ich milczenia; pozostaje jedynie czarna skrzynka kodu [...]”³⁵.

Traktowanie wytworów LLM-ów jako opowiadań w sensie zaproponowanym przez Nielsena, Phelana i Walsha oznacza błędne rozpoznanie ich statusu ontologicznego³⁶. Zamiast rozszerzać kategorię fikcjonalności, teksty generowane przez AI zmuszają nas do konfrontacji z jej wyczerpaniem. Jako teoretycy narracji powinniśmy pytać nie o to, co te teksty znaczą, lecz o to, co oznacza wytwarzać efekty znaczeniowe przy braku znaczenia. W tym miejscu teoria Baudrillarda nie tyle uzupełnia teorię fikcjonalności, ile ją wypiera. Epoka cyfrowych symulaków inauguruje nowy paradygmat tekstowy: nie opowiadanie, lecz symulację.

3. Narracje generowane przez AI jako przypadki testowe

15 grudnia 2024 roku skorzystałem z interfejsu Claude AI, aby wygenerować dziesięć krótkich tekstów narracyjnych w języku angielskim w odpowiedzi na następujący prompt: „Wygeneruj 10 różnych wersji opowiadania o polskim nauczycielu akademickim. Nie przekraczaj 100 słów w każdym opowiadaniu”. Ćwiczenie przeprowadziłem w kontekście prowadzonych badań

³⁵Baudrillard, *Simulations*, 104.

³⁶Halpern. Zob. również Natale, a także Fletcher, „Why Computer AI Will Never Do What We Imagine It Can” oraz Angus Fletcher, „Why Computers Will Never Read (or Write) Literature: A Logical Proof and a Narrative”, *Narrative 1* (2021): 1–28.

nad ontologią narracji generowanych przez AI oraz ich implikacjami dla teorii literatury i narratologii. Początkowo miało ono charakter eksperymentu z nową technologią, jednak uzyskane wyniki stały się później konceptualną podstawą propozycji referatu na konferencję *Awatary, asystenci, chatboty. Nowe byty fikcjonalne w kulturze współczesnej (od literatury do nowych mediów)*, która odbyła się w Warszawie w dniach 8–9 kwietnia 2025 roku.

Wygenerowany korpus obejmuje dziesięć opowiadań, z których każde liczy około 80–100 słów, przedstawiających fikcyjne postaci osadzone w realiach polskich uczelni. Każde opowiadanie zawiera zwięzłą fabułę, wyraźnie zogniskowaną perspektywę oraz rozpoznawalny trop przemiany, konfliktu bądź objawienia. Opowiadania są formalnie spójne i odpowiadają gatunkowym oczekiwaniom krótkiej formy epickiej, alegorii dydaktycznej oraz charakterystyki postaci.

Poniżej przedstawiam streszczenia każdego z wygenerowanych opowiadań; kompletne wersje w języku angielskim zamieszczone są w aneksie.

1. *Niechętny rewolucjonista* – Profesor matematyki w 1981 roku musi wybrać między stabilnością zawodową a przyłączeniem się do protestów „Solidarności”.
2. *Uczony o północy* – Mediewista odkrywa przełomowy dokument archiwalny w Bibliotece Uniwersytetu Warszawskiego.
3. *Most języka* – Wykładowczyni języka polskiego odnajduje głębszy sens egzystencji dzięki uczeniu ukraińskiej uchodźczynie.
4. *Cyfrowe nawrócenie* – Starszy historyk z niechęcią przyswaja technologię VR podczas pandemii COVID-19.
5. *Strażnik poezji* – Woźny zapamiętuje polską poezję recytowaną codziennie przez profesora literatury.
6. *Chemia przemiany* – Nauczyciel chemii zmienia zaangażowanie studentów, używając metafor relacji międzyludzkich.
7. *Powrót syna* – Fizyk powracający z Harvardu rzuca wyzwanie prowincjonalnemu sceptycyzmowi, inicjując międzynarodowy projekt badawczy.
8. *Uczony w ogrodzie* – Zaniedbany ogród staje się miejscem filozoficznego dialogu i odnowy wspólnoty.
9. *Strażnik czasu* – Profesor słynący z punktualności spóźnia się po raz pierwszy z powodu narodzin wnuka.
10. *Głos* – W efekcie utraty głosu wykładowca językoznawstwa prowadzi całe zajęcia w języku migowym, ujawniając przy tym ukrytą historię rodzinną.

Ze względu na ograniczenia objętości przeprowadzę szczegółową analizę tylko jednego opowiadania wygenerowanego przez Claude'a. *Niechętny rewolucjonista* egzemplifikuje wszystkie główne przesłanki mojego argumentu.

W 1981 roku profesor Jan Kowalski stanął w obliczu dylematu: przyłączyć się do swoich studentów uczestniczących w protestach „Solidarności” czy też zachować swoją pozycję na uniwersytecie. Jego specjalnością była matematyka, nie polityka, lecz gdy patrzył, jak jego najzdolniejsi studenci ryzykują wszystko w imię wolności, uświadomił sobie, że niektórych równań nie da się rozwiązać na tablicy.

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że opowiadanie posiada formalne elementy typowego opowiadania. Występuje w nim bohater (profesor Jan Kowalski), precyzyjnie określony czas wydarzeń (Polska, 1981), wyraźny dylemat moralny (wesprzeć ruch „Solidarności” czy zachować pozycję), a także adekwatne i sugestywne metaforyczne domknięcie. Markery te mogą skłaniać czytelnika do odczytania tekstu jako miniaturowej formy literackiej – tego, co Nielsen, Phelan i Walsh nazwaliby retorycznie sygnalizowaną komunikacją fikcjonalną. Jednak, jak wskazano w sekcji 2.1., nie można zapomnieć, że LLM-y to systemy algorytmiczne, które przekształcają język w wektory i następnie obliczają prawdopodobieństwa tokenów w celu generowania wyników poprzez próbkowanie stochastyczne. Ich architektura transformera wykorzystuje mechanizmy uwagi do matematycznego ważenia relacji między słowami, symulując koherencję bez rozumienia. Modele te biegle „zszywają” formy językowe, ale czynią to bez świadomości referencyjnej i semiotycznej niczym „stochastyczne papugi” na podstawie inferencji probabilistycznej.

Uważam, że *Niechętny rewolucjonista* bardzo dobrze ilustruje opisany *modus operandi* modelu AI. Imię bohatera jest tak typowo polskie, że wykorzystuje się je w instrukcjach wypełnienia formularzy urzędowych. Ruch „Solidarność” z lat 80. jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych momentów współczesnej historii Polski i stale obecnym w dyskusjach politycznych oraz kulturowych dotyczących wolności, praw pracowniczych i aktywizmu na rzecz praw człowieka³⁷. Struktura narracyjna opowiadania – konflikt wewnętrzny między pragnieniem a obowiązkiem – stanowi klasyczne rozwiązanie fabularne. Od Antygony i Hamleta po Raskolnikowa czy Simbę z *Króla lwa* – dylemat wewnętrzny jest tropem silnie osadzonym w zachodniej kulturze. W dyskursie narratologicznym wspomniane struktury zostały wielokrotnie zanalizowane, między innymi w *Morfologii bajki* Władimira Proppa, *Reading for the Plot* Petera Brooksa, *Czasie i opowieści* Paula Ricoeura czy w modelu aktantów Algirdasa Juliena Greimasa. Metaforyczne domknięcie – „niektórych równań nie da się rozwiązać na tablicy” – stanowi zręczne połączenie profesji Kowalskiego z wagą jego wyboru moralnego, jednak jednocześnie trudno się oprzeć wrażeniu, że jest ono dość przewidywalne. Jego funkcja polega, zdaje się, na domknięciu mikroopowiadania i nadaniu mu głębi oraz uniwersalności. W istocie jednak brzmi jak sztampowy chwyt retoryczny lub schematyczna formułka, która łączy dyscyplinę naukową protagonisty z jego dylematem moralnym i wyraża jednocześnie główny temat historii. Całe opowiadanie, choć pod względem składni wydaje się

³⁷Zob. np. „Solidarity on Screen” w [The International Cultural Programme of the Polish Presidency of the Council of the European Union 2025](#).

wzorowo uporządkowane, pozostaje *de facto* koncepcyjnie puste: jest statystycznym echem podobnych rozwiązań fabularnych obecnych w danych treningowych modelu.

Niechętny rewolucjonista nie jest tekstem fikcyjnym w sensie retorycznym. „Solidarność” i „Jan Kowalski” funkcjonują nie jako historyczne czy charakterologiczne znaczone zakorzenione w kontekście, lecz jako unoszące się znaczące, probabilistycznie dobrane w odpowiedzi na słowa kluczowe zawarte w prompcie. Opowiadanie – parafrazując Baudrillarda – jest tekstem symulowanym, który „pozostaje bez związku z jakąkolwiek rzeczywistością”³⁸. Sygnały „polskości” służą – znów cytując Baudrillarda – „wprowadzeniu na masową skalę zasady rzeczywistości i referencyjności” do systemu, w którym referenty nie istnieją³⁹. Można je określić zatem jako „nie-wydarzenie” i „nie-imię” – znaki, które unoszą się w „orbitalnej powtarzalności” syntezy „kombinatorycznych modeli w pozbawionej atmosfery hiperprzestrzeni”⁴⁰ – bądź, w kontekście mojej argumentacji, węzły probabilistycznej koherencji w zmechanizowanych narzędziach do rozpoznawania wzorców Claude’a, przypadkowo „zszytych” z różnych form, tropów, chwytów lub metafor zaobserwowanych w jego rozległych danych treningowych⁴¹. Jak ujmuje to Baudrillard, symulacja „wymija wszelkie [...] zmienne koleje losu”, zastępując je operacyjnymi kopiami. W konsekwencji otrzymujemy tekst prezentujący hiperrzeczywistą wersję opowiadania: „czystsza”, bardziej archetypiczną, pozbawioną przygodności jakiegokolwiek zakorzenionej historycznie narracji.

Teoria symulacji dostarcza zatem trafniejszej ramy analitycznej niż retoryczna teoria fikcyjności Nielsena, Phelana i Walsha. Ta ostatnia opiera się na założeniach intencjonalności kontraktu komunikacyjnego, woli autorskiej czy poznawczej świadomości rozróżnienia między tym, co fikcyjne, a tym, co niefikcyjne – z których żadne nie znajduje zastosowania w przypadku tekstów generowanych przez LLM-y. Teoria symulacji natomiast rozumie te teksty jako produkty autoreferencyjnego systemu semiotycznego, w którym znaczące krążą bez zakotwiczonych referentów. Rezultatem nie jest fikcyjność, lecz symulacja fikcyjności. Głębina charakterologiczna, znajomość kontekstu historycznego i ukazanie ambiwalencji moralnej zostają algorytmicznie wytworzone poprzez statystyczne wzorcowanie. To, z czym mamy do czynienia, nie jest literaturą w sensie humanistycznym, lecz *tekstualnością maszynową* – hiperrzeczywistą produkcją znaków narracyjnych pozbawionych ontologicznego fundamentu. Teksty te nie opowiadają historii; imitują formę opowiadania historycznego. Nie wyobrażają postaci; replikują kształt wyobrażonej podmiotowości. Jak pisze Baudrillard, „symulacja nie jest już symulacją terytorium, przedmiotu odniesienia, substancji. Stanowi raczej sposób generowania – za pomocą modeli – rzeczywistości pozbawionej źródła i rzeczywistości [...] Od tej pory to mapa poprzedza terytorium [...]”⁴². W analogiczny sposób narracje generowane przez LLM-y nie odzwierciedlają świata; uprzedzają go, generując efekty fikcyjności przed znaczeniem. W epoce narracji algorytmicznej nie obcujemy już z opowiadaniem jako ekspresją

³⁸Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, 12.

³⁹Baudrillard *Symulakry i symulacje*, 28–34.

⁴⁰Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, 6–7.

⁴¹Bender i in., 617.

⁴²Baudrillard, *Symulakry i symulacje*, 6.

ludzką, lecz z jego operacyjnym sobowtórem – zautomatyzowanym i kombinatorycznym. Opowiadanie nie jest pisane – jest symulowane.

4. Zakończenie: ku teorii symulacji fabuł

Niniejszy artykuł miał na celu ukazanie, jak opowiadania generowane przez AI nie podlegają klasyfikacji jako narracje w sensie narratologiczno-retorycznym. Teksty te należy rozumieć raczej jako symulacje: strukturalnie mimetyczne, lecz pozbawione intencjonalności, referencji i tradycyjnego kontraktu komunikacyjnego.

Model Nielsena, Phelana i Walsh'a oferuje retorycznie złożoną koncepcję fikcjonalności, jednak ulega on załamaniu w konfrontacji z generacją algorytmiczną – LLM-y nie są autorami, lecz silnikami statystycznymi; odwzorowują artefakty językowe, nie idee; ich wytwory symulują fikcjonalność, nie spełniając jej warunków. Rama teoretyczna Baudrillarda zdaje się trafniej ujmować rozpad antropocentrycznych przesłanek, które podtrzymywały kategorię opowiadania jako aktu intencjonalnej ekspresji. Teksty generowane przez AI są symulacjami nie dlatego, że pozbawione są cech narracyjnych, lecz dlatego, że funkcjonują ortogonalnie wobec opowiadania: ani go nie potwierdzają, ani nie negują, lecz podważają spójność jego infrastruktury pojęciowej.

Niniejsza diagnoza generuje nowe pytania krytyczne: czy symulację można steoretyzować jako odrębny tryb narracyjny? Jakie ryzyko niesie interpretowanie tekstów generowanych jako literatury? Jak należy traktować autorstwo w sytuacji, gdy autor w sensie tradycyjnym nie istnieje? Pytania te pozostają nierozstrzygnięte nie dlatego, że są marginalne, lecz dlatego, że ontologiczna niestabilność ich przedmiotu uniemożliwia definitywne rozstrzygnięcie.

Artykuł ten zatem nie zamyka problemu, tylko go odracza. Wzywa do rekonfiguracji dyskursu literaturoznawczego w odpowiedzi na transformację technologiczną. W nowej ekologii tekstowej opowiadanie nie jest już wyłącznie pisane – jest symulowane. Nasze słownictwo krytyczne musi ulec przekształceniu: nie poprzez restaurację, lecz poprzez renegocjację. Ontologiczny status narracji generowanej przez AI nie powinien być dekretowany, lecz rozumiany jako zjawisko emergentne – negocjowane pomiędzy dyscyplinami, praktykami lekturowymi i paradygmatami teoretycznymi. Być może nie powinniśmy już pytać: „Czy to jest opowiadanie?”, lecz raczej: „Co dziś znaczy symulować opowiadanie?”.

Bibliografia

- Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- Bahdanau, Dzmitry, Kyunghyun Cho, Yoshua Bengio. „Neural Machine Translation by Jointly Learning to Align and Translate”. Prezentacja wygłoszona podczas International Conference on Learning Representations (ICLR), 2015. <https://arxiv.org/abs/1409.0473>.
- Bajohr, Hannes. „Writing at a Distance: Notes on Authorship and AI”. *YouTube*, 26.03.2025, 1:29:38. <https://www.youtube.com/watch?v=pP66rSFjPYw>.
- Baudrillard, Jean. *Simulations*. Tłum. Phil Beitchman, Paul Foss, Paul Patton. New York: Semiotext(e), 1983.
- – –. *Symulakry i symulacje*. Tłum. Sławomir Królak. Warszawa: Sic!, 2005.
- Bender, Emily M., Timnit Gebru, Angelina McMillan-Major, Shmargaret Shmitchell. „On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?”. Prezentacja wygłoszona podczas FAccT '21, New York: Association for Computing Machinery, 2021. <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922>.
- Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Chun, Jon, Katherine Elkins. „What the Rise of AI Means for Narrative Studies: A Response to «Why Computers Will Never Read (or Write) Literature» by Angus Fletcher”. *Narrative 1* (2022): 104–113.
- Dawson, Paul. „Ten Theses Against Fictionality”. *Narrative 1* (2015): 74–100.
- Fletcher, Angus. „Why Computer AI Will Never Do What We Imagine It Can”. *Narrative 1* (2022): 114–137.
- – –. „Why Computers Will Never Read (or Write) Literature: A Logical Proof and a Narrative”. *Narrative 1* (2021): 1–28.
- Frasca, Gonzalo. „Simulation”. W: *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, red. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, Benjamin J. Robertson, 452–455. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.
- Gorman, David. „Theories of Fiction”. W: *The Routledge Encyclopaedia of Narrative Theory*, red. David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan, 164–167. Oxon: Routledge, 2005.
- Halpern, Mark. „No Ghost in the Machine: Artificial Intelligence Isn't as Intelligent as You Think”. *The American Scholar*, 2.03.2020. <https://theamericanscholar.org/no-ghost-in-the-machine/>.
- Natale, Simone. *Deceitful Media: Artificial Intelligence and Social Life after the Turing Test*. Oxford: Oxford University Press, 2021.
- Nielsen, Henrik Skov. „Natural Authors, Unnatural Narration”. W: *Postclassical Narratology: Approaches and Analyses*, red. Jan Alber, Monika Fludernik, 275–300. Columbus: Ohio State University Press, 2010.
- Nielsen, Henrik Skov, James Phelan, Richard Walsh. „Ten Theses About Fictionality”. *Narrative 1* (2015): 61–73.

Phelan, James. *Living to Tell about It: A Rhetoric and Ethics of Character Narration*. Ithaca: Cornell University Press, 2005.

Radford, Alec, Karthik Narasimhan, Tim Salimans, Ilya Sutskever. *Language Models Are Unsupervised Multitask Learners*. San Francisco: OpenAI, 2019. https://cdn.openai.com/better-language-models/language_models_are_unsupervised_multitask_learners.pdf.

Turing, Alan. „Computing Machinery and Intelligence”. *Mind* 49 (1950): 433–460. <https://courses.cs.umbc.edu/471/papers/turing.pdf>.

Vaswani, Ashish, Noam Shazeer, Niki Parmar, Jakob Uszkoreit, Llion Jones, Aidan N. Gomez, Łukasz Kaiser, Illia Polosukhin. „Attention Is All You Need”. *Advances in Neural Information Processing Systems* 30 (2017). <https://arxiv.org/abs/1706.03762>.

Walsh, Richard. *The Rhetoric of Fictionality: Narrative Theory and the Idea of Fiction*. Columbus: Ohio State University Press, 2007.

Wei, Jason, Yi Tay, Rishi Bommasani, Dan Roth, Percy Liang. „Emergent Abilities of Large Language Models”. *Transactions on Machine Learning Research*, 2022. <https://arxiv.org/abs/2206.07682>.

Zeigler, Bernard P., Herbert Praehofer, Tag Gon Kim. *Theory of Modeling and Simulation*. London: Academic Press, 2000.

Ziętek, Agnieszka. *Jean Baudrillard wobec współczesności. Polityka, media, społeczeństwo*. Kraków: Universitas, 2013.

SŁOWA KLUCZOWE:

narratologia

SYMULACJA

fikcjonalność

ABSTRAKT:

Artykuł proponuje analizę ontologicznego statusu opowiadań generowanych za pomocą sztucznej inteligencji poprzez porównawcze odczytanie teorii fikcjonalności (Gorman 2005; Nielsen, Phelan i Walsh 2015) oraz teorii symulacji Jeana Baudrillarda (1981, 1983). Na podstawie analizy korpusu krótkich historii wygenerowanych przez system Claude AI dowodzę, że teksty te nie wytwarzają narracji fikcjonalnej w sensie retorycznym, lecz jedynie symulują jej formalne właściwości. Wskazuję jednocześnie, że tradycyjne kategorie narratologiczne nie są w stanie uchwycić epistemicznego pęknięcia wprowadzonego przez duże modele językowe (LLM) oraz że konieczne jest wypracowanie nowej hermeneutyki narracji symulowanej.

narracja cyfrowa

literatura generowana przez AI

DUŻE MODELE JĘZYKOWE

Claude AI

NOTA O AUTORCE:

Bartosz Lutostański – adiunkt w Instytucie Anglistyki Uniwersytetu Warszawskiego. Jego badania dotyczą fikcji cyfrowej, publikacji postcyfrowych, krytycznych badań nad sztuczną inteligencją oraz współczesnych kultur mediów społecznościowych. Autor rozdziałów w zagranicznych tomach: *The Handbook of Intermediality* (Palgrave Macmillan, 2023) oraz *New Approaches to Transcodification* (De Gruyter Brill, 2025), a obecnie współredaktor książki *Postdigital Fiction: Theory, Method, Analysis* (Routledge, 2026). Jest zastępcą redaktora naczelnego „Anglica: An International Journal of English Studies” oraz członkiem rady redakcyjnej „Storyworlds: A Journal of Narrative Studies”. Zajmuje się również narracją opartą na aplikacjach, literaturą generowaną przez sztuczną inteligencję, kulturami influencerów oraz narracją transmedialną, ze szczególnym uwzględnieniem estetyki interfejsu, kultur partycypacyjnych i mediacji algorytmicznej. |

Adresat narracji drugoosobowej jako awatar czytelnika

DOI: 10.14746/fp.2026.43.4

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Magdalena Rembowska-Płuciennik

ORCID: 0000-0002-8800-3550

W niniejszym artykule chciałabym postawić jedno pytanie: czy zastosowanie pojęcia awatara do analizy adresata narracji drugoosobowej może rzucić nowe światło na rosnącą popularność tej transmedialnej formy opowiadania oraz wywoływany przez nią efekt angażowania odbiorcy? Narrację w drugiej osobie, kierowaną do wskazywanego zaimkiem „ty” adresata, napotykamy coraz częściej w literaturze drukowanej¹, cyfrowej² i grywalnej³, w formach granicznych⁴, w serialach⁵, grach wideo⁶, a jej zwiększona frekwencja skorelowana jest z przemianami

¹ Joanna Jeziorska-Haładaj, Magdalena Rembowska-Płuciennik, „Second-Person in Different Genres and Cultural Practices”, *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 7–16.

² Elżbieta Winięcka, *Poszerzanie pola literatury. Studia o literackości w Internecie* (Kraków: Universitas, 2020).

³ Monika Górka-Olesińska, Agnieszka Przybyszewska, „O «wypożyczaniu» ciała odbiorców na potrzeby (nie tylko literackich) immersyjnych wędrówek po przestrzeniach pamięci”, *Przegląd Kulturoznawczy* 2 (2020): VII–XXVI.

⁴ Paulina Siedlecka, „«Rzuć K8 na inicjatywę», czyli o narracji drugoosobowej w grach fabularnych”, *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 125–137.

⁵ Sandrin Sorlin, *Language and Manipulation in „House of Cards”* (London: Palgrave Macmillan, 2017).

⁶ *Second-Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, red. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin (Cambridge: MIT Press, 2010); Michał Kłosiński, „Przekraczając horyzont inności. Narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny”, *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 83–95.

języka masowej interaktywnej komunikacji internetowej⁷. Nie będę się odnosić do zażartych narratologicznych sporów o definicje i typologie narracji drugoosobowej⁸. Dla przejrzystości wywodu ograniczę swe rozważania do prototypowej sytuacji narracyjnej, gdy adresatem opowiadania (referentem zaimka „ty”, odbiorcą narracji, ang. *narratee*) jest postać inna od podmiotu opowiadającego o jej działaniach, motywacjach, doświadczeniach⁹. Z taką formą spotykamy się na przykład w opowiadaniu Jamaiki Kincaid *A Small Place*:

Widzisz siebie spacerującego po tej plaży, widzisz siebie spotykającego nowych ludzi (tylko że są oni nowi w bardzo ograniczonym zakresie, bo są ludźmi takimi jak ty). Widzisz siebie jedzącego pyszne, lokalnie uprawiane produkty. Widzisz siebie; widzisz siebie... Nie powinieneś się zastanawiać, co dokładnie stało się z zawartością twojej toalety, kiedy ją spuściłeś. Nie powinieneś się zastanawiać, gdzie podzielała się woda z kąpielni, kiedy wyciągnąłeś korek. Nie powinieneś się zastanawiać, co się stało, kiedy umyłeś zęby. Och, wszystko może wylądować w wodzie, w której zamierzasz się wykąpać; zawartość twojej toalety może, ale tylko może, delikatnie ocierać się o twoją kostkę, kiedy beztrudno brodzisz w wodzie, bo widzisz, w Antigui nie ma porządnego systemu odprowadzania ścieków¹⁰.

Na podstawie tego fragmentu można wskazać istotne formalne wyznaczniki narracji w drugiej osobie. Referent zaimka „ty” jest centralną, działającą postacią historii i to jemu opowiadana jest historia, w której bierze udział. Zaimek „ty” nie znika z poziomu składniowego tekstu – inaczej narracja przekształca się w opowiadanie w pierwszej lub trzeciej osobie. Adresat narracji jest semantycznie ważniejszy niż mówiący: bezpośredni zwrot do „ty” nie pełni funkcji apostrofy do milczącego świadka (jak w monologu wypowiedzianym), lecz stanowi medium reprezentacji jednostkowych działań warunkujących akcję. Funkcja zwrotów do odbiorcy wykracza poza pragmatykę rozkazników (jaka przeważa w poradnikach czy przewodnikach turystycznych: „skręć w lewo, by podziwiać widok na zakole rzeki”). Akcja najczęściej rozgrywa się w czasie teraźniejszym, co oznacza, że wydarzenia opowiadane są symultanicznie bohaterowi, który w nich uczestniczy. Eksperymenty dotyczące czytelniczego odbioru¹¹ tej formy opowiadania ujawniły interesujący efekt: taka narracja skłania czytelnika do przyjęcia ucieleśnionej perspektywy bohatera wydarzeń („ty”), sprzyja łatwiejszemu tworzeniu mentalnych modeli fikcyjnej przestrzeni i podzieleniu ucieleśnionych reakcji (emocji, aktów postrzeżeniowych) z adresatem narracji. Ta szczególna cecha odbioru była szeroko dyskutowana w kontekście lingwistyki, semantyki, pragmatyki i retoryki narracji drugoosobowych. Inkluzywna semantyka „ty” radykalnie podważa ontologiczne granice między różnymi poziomami tekstu i podmiotowościami związanymi z komunikacją literacką. Adresatem opowieści może bowiem być fikcyjny bohater, sam narrator mówiący do jakiejś wersji siebie (np. z przeszłości), czytelnik

⁷ Język w Internecie. Antologia, red. Małgorzata Kita, Iwona Loewe (Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2016).

⁸ Wątek ten stanowi stały punkt refleksji nad narracją drugoosobową i referują go szczegółowo monografie tej formy, z których najnowsze są Magdalena Rembowska-Płuciennik, *Opowiem ci o tobie. Narracja drugoosobowa w literaturze współczesnej* (Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2025), Sandrin Sorlin, *The Stylistics of You. The Second-Person Pronoun and Its Pragmatics Effects* (Cambridge: Cambridge University Press, 2022).

⁹ Bruce Morrisette, „Narrative «You» in Contemporary Literature”, *Comparative Literature Studies* 2 (1965): 1–24.

¹⁰ Jamaica Kincaid, *A Small Place*, tłum. Magdalena Rembowska-Płuciennik (New York: Farrar, Stauss and Giroux, 2000): 7–8.

¹¹ Tad T. Brunyé i in., „When You and I Share Perspectives. Pronouns Modulate Perspective Taking During Narrative Comprehension”, *Psychological Science* 1 (2009): 27–32; Tad T. Brunyé i in., „Better You than I. Perspectives and Emotion Simulation During Narrative Comprehension”, *Journal of Cognitive Psychology* 5 (2011): 659–666.

fikcyjny wpisany w tekst lub też czytelnik realny, spoza świata fikcyjnego. Zatarcie podziału na wewnątrz- i zewnątrztekstowego odbiorcę narracji służy radykalnemu, często tematyzowanemu włączeniu czytelnika w świat opowieści i w sam akt narracyjny. Tego gestu narracyjnego nie spotykamy w żadnej innej odmianie narracji. Zatem narracja drugoosobowa jest jedynym sposobem opowiadania historii, który zapewnia czytelnikowi jego tekstową reprezentację zarówno na poziomie zdarzeń, jak i dyskursu. Zaproponowano wiele terminów opisujących ten specyficzny efekt¹², ale bez względu na nadmiar etykiet można uogólnić, że służy on jednemu celowi: dosłownie „wstawia” czytelnika/gracza/użytkownika w poetykę opowiadania historii¹³.

W mediach cyfrowych i interaktywnych tę funkcję pełni obecnie figura awatara – wizualna reprezentacja użytkownika obecna jest powszechnie w grach wideo, mediach społecznościowych, witrynach do zakupów online, aplikacjach edukacyjnych¹⁴. Historia aplikacji pojęcia awatara – zaczerpniętego z obszaru religijno-kulturowego subkontynentu indyjskiego – stanowi przykład cyrkulacji idei, który można interpretować zarówno w kategoriach wymiany międzykulturowej, jak i (w perspektywie postkolonialnej) kulturowego zawłaszczenia, o czym pamiętają sami badacze gier wideo i kultury cyfrowej¹⁵. Rzeczownik „awatar” wywodzi się z sanskrytu – oznaczał manifestację bóstwa w formie cielesnej, jego cykliczną, doskonałą i niekończącą się inkarnację w materii. Gdy termin „awatar” zaczął być używany przez amerykańskich twórców branży komputerowej i gier wideo (lata 80. XX w.), miał zachować w sobie ślad owej boskiej proveniencji – nie tylko dlatego, że dynamicznie rozwijające się środowisko kalifornijskich technologów przeżywało okres fascynacji kulturami Dalekiego Wschodu (hinduizmem, buddyzmem, sztuką i filozofią wschodniej Azji). Także dlatego, by pierwotna idea boskiej istoty, która „zstępuje” w cielesną formę, stała się innowacyjną, pociągającą metaforą użytkownika „zstępującego”, wcielającego się w cyfrową reprezentację działającą w świecie wirtualnym. Taka konceptualizacja cyfrowej osoby wносиła zupełnie nowe znaczenie do poczucia ucieleśnienia i sprawczości gracza – brakowało go niewątpliwie terminom istniejącym, takim jak „postać” czy „ikona”. To gracz miał postrzegać samego siebie jako osobę wizualnie reprezentowaną i zmaterializowaną w świecie fikcyjnym, działającą w nim samodzielnie i zmieniającą swymi czynami przebieg zdarzeń¹⁶.

¹²David Herman nazwał go efektem „podwójnej deiksy” (David Herman, „Textual «You» and Double Deixis in Edna O’Brien’s «A Pagan Place»”, *Style* 3 [1994]: 378–410). Helmut Bonheim pisał o „poślizgu referencyjnym” (Helmut Bonheim, „Narration in the Second Person. Recherches Anglaises et Américaines 16 [1983]: 69–80). Dennis Schofield opisywał „Proteuszową naturę narracji drugoosobowej” w monografii *The Second Person. A Point of View? The Function of the Second Person Pronoun in Narrative Prose Fiction* (Victoria: Deakin University Press, 1998). O „efekcie interpelacji” pisała Sorlin, *The Stylistics of You*, 66–69; Jill Walker Rettberg rozróżniała „partycypację wymuszoną i dobrowolną” (Jill Walker Rettberg, „Do You Think You’re Part of It? Digital Texts and the Second Person Address”, w: *Cybertext Yearbook 2000*, red. Markku Eskelinen, Raine Koskimaa [Saarijärvi: University of Jyväskylä, 2001] 8–25). Natomiast Alice Bell i Astrid Ensslin nazywają ten efekt „twórczą współpracą” (Astrid Ensslin, Alice Bell, „It’s All about «You»”, w: Astrid Ensslin, Alice Bell, *Digital Fiction and the Unnatural. Transmedial Narrative Theory, Method, and Analysis* (Columbus: The Ohio State University Press, 2021): 157–171. Referencyjna dwuznaczność i jej funkcje są specyficzne dla danego medium.

¹³Chodzi tu o spodziewany efekt (chwilowego lub długotrwałego) zatarcia granicy między czytelnikiem a bohaterem, jaki może towarzyszyć lekturze opowieści w drugiej osobie (w sposób szczególny w takich odmianach powieści, jak *choose your own adventure*).

¹⁴Ralph Schroeder, „Social Interaction in Virtual Environments: Key Issues, Common Themes, and a Framework for Research”, w: *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, red. Ralph Schroeder (London: Springer, 2002): 1–18.

¹⁵Lars de Wildt i in., „(Re-)Orienting the Videogame Avatar”, *Games and Culture* 8 (2019): 962–981.

¹⁶W tej formie i funkcji po raz pierwszy awatar pojawił się w grze *Ultima IV: Quest of the Avatar* (1985) autorstwa Richarda Garriotta de Gayeux (de Wildt i in., 970).

Tym, co łączy funkcjonalności awatara z narracyjną rolą zaimka „ty” w narracji drukowanej w drugiej osobie, jest ich zdolność do stymulowania efektu uczestnictwa w zdarzeniach, interakcji z innymi bohaterami lub odbiorcami, zaangażowania w rozwijającą się akcję. Od swych narodzin, u początku XX wieku literacka narracja drugoosobowa była uważana za skomplikowany, eksperymentalny sposób narracji i (zbyt) duże wyzwanie dla nawyków czytelniczych. Dziś płynnie komponuje się z podstawowymi cechami kultury medialnej. Narracja w drugiej osobie także w literaturze druku wywołuje efekt podobny do efektu współobecności, który Erving Goffman¹⁷ zdefiniował już w latach 60. XX wieku jako poczucie bycia razem z inną osobą/innymi osobami w środowisku wirtualnym. Goffmanowskie rozpoznania służą dziś także do analizowania zasad interakcji ludzkich z bytami nieantropomorficznymi: awatarami osób realnych lub technologicznymi agentami związanymi z przyspieszonym rozwojem sztucznej inteligencji (chatboty, asystenci wirtualni)¹⁸. Koncepcja ta otwiera nieznane dotąd sposoby eksploracji wspólnoty i komunikacji, interakcji i intymności, bliskości i dystansu¹⁹. Technologia i media cyfrowe stworzyły nową prototypową sytuację, w jakiej obcujemy z bohaterem fikcyjnym, używając bezpośredniego zwrotu w drugiej osobie: taki przebieg ma interakcja z fikcyjnymi postaciami w czasie rozgrywki lub chatu (np. na platformie Character.ai z postaciami wygenerowanymi przez wielkie modele językowe²⁰). Ponieważ na konsekwentnym, narracyjnym użyciu adresu do „ty”²¹ oparta jest także narracja drugoosobowa, staje się ona w następstwie upowszechnienia bezpośredniej, nieformalnej komunikacji kulturowo przezroczysta: nie wiąże się już z awangardowymi formami powieści, ale z domyślnymi funkcjonalnościami interaktywnej rozrywki. W środowisku cyfrowym do współbycia z innymi jego użytkownikami służy dziś właśnie awatar, reprezentujący wizualnie rzeczywistą osobę (za pomocą ikony, spersonalizowanego znaku graficznego o różnym stopniu podobieństwa do realnej postaci). Uczestnik kultury cyfrowej wielokrotnie modyfikuje lub multiplikuje swoją tożsamość²², swobodnie kreując swoje medialne reprezentacje – także po

¹⁷Erving Goffman, *Zachowania w miejscach publicznych. O społecznej organizacji zgromadzeń*, tłum. Olga Siara (Warszawa: PWN, 2008).

¹⁸Kristine Nowak, Frank Biocca, „The Effect of the Agency and Anthropomorphism on Users’ Sense of Telepresence, Copresence, and Social Presence in Virtual Environments”, *Presence Teleoperators & Virtual Environments* 5 (2003): 481–494.

¹⁹Kris Rutten, „Participation, Arts and Digital Culture”, *Critical Arts* 3 (2018): 1–8.

²⁰Platforma została stworzona przez byłych inżynierów Google, Noama Shazeera i Daniela de Freitas, z wykorzystaniem ich pracy nad modelem sztucznej inteligencji o nazwie LaMDA. Publiczna wersja beta serwisu została udostępniona 16 września 2022 r. i niezwykle szybko stała się najpopularniejszą platformą oferującą interaktywną rozrywkę, kreatywne opowiadanie historii i budowanie społeczności. Użytkownicy tworzą cyfrowe postacie: od legendarnych czy historycznych po zabawnych, fikcyjnych towarzyszy konwersacji. Działanie serwisu opiera się na wielkim modelu językowym (LLM), wykorzystującym głębokie uczenie maszynowe do przetwarzania i generowania tekstu na podstawie płynnej interakcji użytkowników, by przewidywać kolejne słowa w zdaniu i kolejne grupy zdań, co zbliża wygenerowany tekst do wypowiedzi ludzkiej. Character.ai wykorzystuje te modele nie tylko do udzielania ogólnych odpowiedzi, ale też do stworzenia i utrzymywania spójnej osobowości fikcyjnej w trybie odgrywania roli i interaktywnego opowiadania historii. Zob. <https://policies.character.ai/about>, dostęp 27.08.2025.

²¹Już Morrisette wprowadził do badań nad narracją drugoosobową rozróżnienie między apostroficznym a narracyjnym użyciem zwrotu do „ty”. Tylko ten drugi przypadek (opowiadanie z perspektywy „ty” jego indywidualnej historii jemu samemu) staje się generatorem narracji drugoosobowej. Funkcję apostroficzną zwrotu do „ty” spotykamy w takich formach, jak monolog wypowiedziany czy gatunki literackie wzorowane na gatunkach oralnych. Irene Kacandes. *Talk Fiction. Literature and the Talk Explosion* (Lincoln: University of Nebraska Press, 2001).

²²Należy pamiętać, że ta funkcjonalność rodzi nowe problemy natury etycznej i prawnej. Awatar może zapewnić cyfrową idealizację (odkształcać realny wizerunek użytkownika) lub anonimowość służącą także celom nieetycznym (manipulacjom) lub wręcz przestępczym. Także głęboki efekt psychologiczny utożsamienia się z awatarem może stać się przedmiotem nadużyć – np. wirtualne gwałty na awatach w środowisku cyfrowym powodują traumę przypominającą rzeczywistą. O psychologii związku z własnym awatarem zob. Jennifer Wu, *Choosing, „My Avatar & the Psychology of Virtual Worlds: What Matters?”*, *Kaleidoscope* 11 (2013): Article 89. <https://uknowledge.uky.edu/kaleidoscope/vol11/iss1/89>, dostęp 27.08.2025.

to, by dzielić, często w czasie realnym, wirtualną przestrzeń z globalną społecznością wirtualną i wchodzić w interakcje z jej członkami. Immersja w świat wyobrażony za pośrednictwem zapożyczonych osobowości reprezentującej użytkownika wśród społeczności, z którą można aktywnie współdziałać, stała się dziś ogólnie dostępną formą rozrywki i użytkowania mediów. Ta sytuacja medialna retroaktywnie wpływa na status narracji drugoosobowej we współczesnym pejzażu dostępnych form opowiadania. Historia angażująca czytelnika poprzez pozycjonowanie go jako działającego w świecie fikcyjnym „ty” dzisiejszemu odbiorcy przypomina posługiwanie się awatarem w ramach innego, interaktywnego medium.

Poprzez odgrywanie ról można przetestować nowe fronty i nowe role. Jako gracz mam czas wolny i luksus, aby odkrywać, jak to jest być kimś zupełnie innym. „Czym jesteś?”, pytasz, a ja nie odpowiadam, podając swoją prawdziwą płć, narodowość ani wiek. Jestem orkiem, szamanem w Kalimdorze i staram się znaleźć bezpieczne miejsce w suchym, palącym pustynnym upale, gdzie orki mogą wreszcie żyć w spokoju od demonów, tyranów i innych, którzy chcą ich zniewolić lub wytępić. Nadal bardzo dobrze wiem, kim jestem, ale jestem też kimś ponadto, kimś innym – a online, grając w grę fabularną, jakąś część tego innego uwalniam²³.

Tekstowe „ty”, obecne w narracjach literatury druku, znajduje swoją funkcjonalną, powszechnie spotykaną analogię w postaci awatara – uczestnika wirtualnych zdarzeń i interakcji, reprezentanta i wcielenia użytkownika nowych technologii, nierzadko wyposażonego w umiejętności, których mu brakuje w świecie realnym. Korzystanie z awatara

[o]dpowiada na pragnienie wejścia do świata gry nie jako ty, w twoim rzeczywistym ciele fizycznym, ale jako [ty] wcielone w inne ciało, ciało stworzone tak, aby pasowało do wszelkiego rodzaju dziwnych i obcych światów, i do którego [ty] możesz się bezproblemowo przeszczepić poprzez minimalne ruchy oczu, rąk, palców²⁴.

W gatunkach fabularnych, w swym zastępczym ciele awatar pozwala graczowi połączyć funkcję reżysera i aktora – używając języka narratologii, byłoby to umożliwienie odbiorcy współodgrywania ról narratora i bohatera. Jak pisze Ewa Szczęsna na temat narracji gier komputerowych, łączą one sytuacje uważane w literaturze druku za niemożliwe – nie tylko przypadek i zaprojektowaną konfigurację rozwoju akcji, ale i funkcje odbiorcy i nadawcy zarazem (kogoś, kto w akcji rozgrywki wytwarza jej przebieg i formułę)²⁵. Kreowanie awatara i posługiwanie się nim ma również niebagatelną wartość społeczną. Rodzi się bowiem często w trakcie kontaktów grupowych, a cechy awatara wynikają wtedy również z zapotrzebowania na nie innych graczy w daną grę lub z ich reakcji na zastosowaną przez

²³Torill E. Mortensen, „Me, the Other”, tłum. Magdalena Rembowska-Płuciennik, w: *Second-Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, 305.

²⁴Rune Klevjer, „Enter the Avatar”, tłum. Magdalena Rembowska-Płuciennik, w: *The Philosophy of Computer Games*, red. John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen (Dordrecht: Springer Netherlands, 2012): 29. Por. tegoż, *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Revised and Commented Edition (Bielefeld: Transcript, 2022).

²⁵Ewa Szczęsna, *Poetyka mediów. Polisemietyczność, digitalizacja, reklama* (Warszawa: Wydział Polonistyki UW, 2007): 152–154.

gracza konkretną awatarową autoprezentację²⁶. Posługiwanie się awatarem jest więc ważnym zjawiskiem z zakresu psychologii Internetu i psychologii współczesnych zapośredniczonych technologicznie interakcji społecznych.

Dla graczy czy członków mediów społecznościowych ważną zaletę awatara stanowi uzyskanie narzędzia do współobecności w świecie wirtualnym oraz do rozbudowanych społecznych interakcji w jego ramach, a także do wpływania na własną tożsamość w tym obszarze. Funkcjonalności awatara pozwalają łączyć poczucie ucieleśnienia w świecie z poczuciem aktywnego podejmowania realnych działań w jego obrębie²⁷ – to współuczestniczenie i sprawczość są najbardziej pożądanymi jakościami kulturowymi, łatwo osiąganymi dzięki możliwościom nowych mediów. Janet Murray uznała poczucie sprawczości za kluczową doświadczeniową cechę wzmagającą poczucie satysfakcji czy przyjemności odbiorczej użytkownika mediów cyfrowych: sprawczość wzmacnia jego pozycję i utwierdza związek immersji i działania, coraz częściej przybierających formę współdziałania z innymi²⁸. Niebagatelną rolę odgrywa fakt, że awatar może jednak znacznie się różnić od swego użytkownika – może na przykład być obdarzony tymi sprawnościami, którymi nie dysponują choćby osoby z niepełnosprawnościami:

Nagle mogli biegać, skakać i wchodzić w fizyczne interakcje ze światem w sposób, jakiego nie znali wcześniej. Dla graczy niepełnosprawnych, którzy byli liderami grupy, to było doświadczenie ponownego ucieleśnienia, pozwalające im robić rzeczy, których nie mogły robić ich fizyczne ciała, a także doświadczenie zrównania szans z innymi. Wszyscy gracze cieszyli się z nowego sposobu egzystencji i działania w świecie, którego byli teraz fizyczną i reprezentatywną częścią²⁹.

Jak pojęcie awatara może wpływać na teorię narracji w literaturze druku? Możliwość reinterpretacji klasycznych, tekstowych kategorii narratologicznych pod wpływem rozwoju narracji inomedialnych to zjawisko nienowe, w oczywisty sposób związane z ewolucją pejzażu medialnego. Konieczność nowelizacji tradycyjnych kategorii kultury analogowej w kontekście form interaktywnych i cyfrowych stanowi niezbędny etap pogłębienia refleksji nad cechami narracji zależnymi od medium lub transmedialnymi:

[...] opowiadanie historii w powieści to nie to samo, co odgrywanie jej w grze wideo. Historie przeżywa się inaczej na stole, komputerze i scenie. Nowe formy mediów nie tylko wymagają nowego podejścia do fabuły, ale mogą nawet zmusić nas do ponownego przeanalizowania naszych założeń dotyczących sposobu opowiadania historii w bardziej tradycyjnych formach³⁰.

²⁶Celia Pearce, „Communities of Play. The Social Construction of Identity in Persistent Online Game Worlds”, w: *Second-Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, 311–316.

²⁷T.L. Taylor, „Living Digitally. Embodiment in Virtual Worlds”, w: *The Social Life of Avatars: 40–62*; zob. także *Avatars at Work and Play. Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, red. Ralph Schroeder, Ann-Sofie Axelsson (Dordrecht: Springer, 2006); Ralph Schroeder, *Being there Together. Social Interaction in Shared Virtual Environments* (Oxford: Oxford University Press, 2010).

²⁸Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (New York, Singapore: The Free Press, 1997): 126–153.

²⁹Pearce, 312.

³⁰Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, „Introduction”, tłum. Magdalena Rembowska-Płuciennik, w: *Second-Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, XIV.

To, co odróżnia literaturę drukowaną od mediów cyfrowych, to czytelnicza konieczność identyfikacji, kim jest referent zaimka „ty”. Tekst literacki może celowo komplikować to rozpoznanie, a zrozumienie, do kogo kierowana jest narracja, decyduje o całościowym znaczeniu utworu. Identyfikacja czytelnika z narracyjnym „ty” nie jest automatyczna i da się ją odróżnić od lokalizacji, jakiej dokonuje czytelnik, przyjmując ucieleśnioną perspektywę „ty” w przestrzeni świata opowieści (pozycję jego ciała, zakres jego percepcji, wyznaczniki propriocepcji w relacji do innych bohaterów i rzeczy). Orientacja czytelnika w czasoprzestrzeni fikcyjnej poprzez ciało działającego „ty” angażuje czytelnika dzięki mechanizmom ucieleśnionej symulacji. „Ty” staje się wehikułem nawigacji czytelnika w fikcyjnym środowisku – nawet jeśli odbiorca nie empatyzuje z „ty” ze względów moralnych, genderowych, ideologicznych, czując opór względem postaci. Możliwość projektowania siebie w położenie czasoprzestrzenne postaci powoduje związek jedynie cielesny³¹ (lokalizację czasoprzestrzenną i symulację działania), nie musi wyzwalać empatii czy utożsamienia. Jeśli referentem zaimka „ty” jest na przykład niewidoma dziewczynka (*You Needed to Go Upstairs* Rumer Godden) lub mężczyzna w średnim wieku niepotrafiący wybrać między żoną i kochanką (*Przemiana* Michela Butora), trudno jest każdemu czytelnikowi utożsamić się z tymi konkretnie postaciami. Czytelnik może napotkać różne przeszkody, epistemiczne i aksjologiczne, aby w pełni utożsamić się z tekstowym „ty”. Przypomnę zacytowany wcześniej fragment opowiadania Kincaid. Jednak w trakcie lektury przyjęcie lokalizacji czasoprzestrzennej tekstowego „ty” jest punktem orientacyjnym dla czytelnika – tak jak ulokowanie awatara w środowisku wirtualnym na przykład gry wideo. Taka sytuacja uwypukla różnicę między wyobrażeniową lokacją czytelnika w fikcyjnej przestrzeni a jego potencjalną empatyczną identyfikacją z tekstowym „ty”. Badania empiryczne Alice Bell i Astrid Ensslin³² pokazują, że czytelnicy czują się referentami „ty” w przypadku tekstu, który ich zdaniem przypomina ich doświadczenia biograficzne. Nawet jednak gdy identyfikacja napotyka trudności, tekstowe „ty” warunkuje cielesną lokację czytelnika w świecie fikcyjnym, a ten efekt jest niezbywalnym elementem rozumienia narracji.

Poczucie identyfikacji z awatarem cyfrowym też zresztą jest stopniowalne³³. Avatar może reprezentować inne niż nasze własne płeć, pochodzenie etniczne lub typ budowy ciała i może być wykorzystywany do działań i zachowań, których nigdy nie odważylibyśmy się powtórzyć w rzeczywistości. Zarówno avatar, jak i postać tekstowa mogą zatem służyć do eksploracji tożsamości.

W narracji drugoosobowej szczególną rolę uzgadniania lokalizacji tekstowego „ty” i perspektywy czytelnika odgrywają czasowniki akcji, percepcji i ruchu: to one stymulują podzielenie wyobrażonej czynności w wirtualnym środowisku. Te wyznaczniki językowe sprzyjają enaktywnemu rozumieniu narracji, zakorzenionemu w ucieleśnionym odegraniu

³¹Anezka Kuzmičová, „Presence in the Reading of Literary Narrative. A Case for Motor Enactmen”, *Semiotica* 1-4 (2012): 23–48.

³²Alice Bell, Astrid Ensslin, „A Reader Response Method Not Just for You”, *Language and Literature* 3 (2019): 241–262.

³³Edward Downs, Nicholas David Bowman, Jaime Banks, „A Polythetic Model of Player-Avatar Identification: Synthesizing Multiple Mechanisms”, *Psychology of Popular Media Culture* 3 (2017): 269–279; Piotr Klimczyk, „Psychologia gier wideo – zarys problematyki i jej akademicka legitymizacja”, *Polskie Forum Psychologiczne* 3 (2022): 351–368.

cudzych działań³⁴. Psycholingwistyka³⁵, zakorzeniona w ucieleśnionym podejściu do języka, wskazuje, że rozumienie czasowników ruchu jest silnie związane z naszym układem ruchowym. Słowa aktywują obszary mózgu, które znajdują się w pobliżu, lub nakładają się na obszary mózgu aktywujące się podczas percepcji lub działań z udziałem desygnatów słów³⁶. W przypadku narracji drugoosobowej znaczy to, że zaimek „ty” pozycjonuje czytelnika bezpośrednio w fikcyjnym świecie, wyznaczając dokładnie percepcyjny, emocjonalny i afektywny komponent tej lokalizacji. Tworzy to sposób zaangażowania w historię, którego inne tryby narracji nie oferują z taką wyrazistością – poprzez tematyzację tego uczestnictwa w samym dyskursie narracyjnym.

Potraktujmy zatem narrację w drugiej osobie w literaturze druku jako zaproszenie dla czytelnika do wcielenia się w rolę protagonisty, do bycia świadkiem tych samych scen i wykonania tej samej czynności – do odegrania roli postaci w fikcyjnej historii... zanim to było możliwe w interaktywnym środowisku cyfrowym. Warto także pamiętać, że awatar w znaczeniu, o jakim była tu mowa, pojawił się po raz pierwszy w takiej właśnie funkcji w... literaturze drukowanej, w powieści *Songs from the Stars* Normana Spinrada (1980), a spopularyzował je Neal Stephenson w powieści *Snow Crash* (1992).

³⁴Marco Caracciolo, *The Experientiality of Narrative. An Enactivist Approach* (Berlin: De Gruyter, 2014); Yanna Popova, *Stories, Meaning, and Experience. Narrativity and Enaction* (London, New York: Routledge, 2015).

³⁵Arthur Glenberg, Michael Kaschak, „Grounding Language in Action”, *Psychonomic Bulletin & Review* 3 (2002): 558–565.

³⁶Rolf Zwaan, „The Immersed Experiencer: Toward an Embodied Theory of Language Comprehension”, *The Psychology of Learning and Motivation* 44 (2004): 35–62; Rolf Zwaan, Lawrence Taylor, „Seeing, Acting, Understanding: Motor Resonance in Language Comprehension”, *Journal of Experimental Psychology* 1 (2006): 1–11.

Bibliografia

- Avatars at Work and Play. Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments.* Red. Ralph Schroeder, Ann-Sofie Axelsson. Dordrecht: Springer, 2006.
- Bell, Alice, Astrid Ensslin. „A Reader Response Method Not Just for You. *Language and Literature* 3 (2019): 241–262.
- Bonheim, Helmut. „Narration in the Second Person”. *Recherches Anglaises et Américaines* 16 (1983): 69–80.
- Brunyé, Tad T., Tali Ditman, Caroline R. Mahoney, Holly A. Taylor. „Better you than I. Perspectives and Emotion Simulation During Narrative Comprehension”. *Journal of Cognitive Psychology* 5 (2011): 659–666.
- Brunyé, Tad T., Tali Ditman, Caroline R. Mahoney, Jason S. Augustyn, Holly A. Taylor. „When You and I Share Perspectives. Pronouns Modulate Perspective Taking During Narrative Comprehension”. *Psychological Science* 1 (2009): 27–32.
- Caracciolo, Marco. *The Experientiality of Narrative. An Enactivist Approach.* Berlin: De Gruyter, 2014.
- Downs, Edward, Nicholas David Bowman, Jaime Banks. „A Polythetic Model of Player-Avatar Identification: Synthesizing Multiple Mechanisms”. *Psychology of Popular Media Culture* 3 (2017): 269–279.
- Ensslin, Astrid, Alice Bell. „It’s All about «You»”. W: Astrid Ensslin, Alice Bell, *Digital Fiction and the Unnatural. Transmedial Narrative Theory, Method, and Analysis*, 157–171. Columbus: The Ohio State University Press, 2021.
- Glenberg, Arthur, Michael Kaschak. „Grounding Language in Action”. *Psychonomic Bulletin & Review* 3 (2002): 558–565.
- Goffman, Erving. *Zachowania w miejscach publicznych. O społecznej organizacji zgromadzeń.* Tłum. Olga Siara. Warszawa: PWN, 2008.
- Górska-Olesińska, Monika, Agnieszka Przybyszewska. „O «wypożyczaniu» ciał odbiorców na potrzeby (nie tylko literackich) immersyjnych wędrówek po przestrzeniach pamięci”. *Przegląd Kulturoznawczy* 2 (2020): VII–XXVI.
- Harrigan, Pat, Noah Wardrip-Fruin. „Introduction”. W: *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, red.
- Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, XIII–XV. Cambridge: MIT Press, 2010.
- Herman, David. „Textual «You» and Double Deixis in Edna O’Brien’s «A Pagan Place»”. *Style* 3 (1994): 378–410.
- Jeziorska-Haładaj, Joanna, Magdalena Rembowska-Płuciennik. „Second-Person in Different Genres and Cultural Practices”. *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 7–16.
- Język w Internecie. Antologia.* Red. Małgorzata Kita, Iwona Loewe. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2016.
- Kacandes, Irene. *Talk Fiction. Literature and the Talk Explosion.* Lincoln: University of Nebraska Press, 2001.
- Kincaid, Jamaica. *A Small Place.* New York: Farrar, Stauss and Giroux, 2000.
- Klevjer, Rune. „Enter the Avatar”. W: *The Philosophy of Computer Games*, red. John Richard Sageng, Hallvard Fosheim, Tarjei Mandt Larsen, 17–38. Dordrecht: Springer Netherlands, 2012.
- – –. *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Revised and Commented Edition.* Bielefeld: Transcript, 2022.
- Klimczyk, Piotr. „Psychologia gier wideo – zarys problematyki i jej akademicka legitymizacja”. *Polskie Forum Psychologiczne* 3 (2022): 351–368.
- Kłosiński, Michał. „Przekraczając horyzont inności. Narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny”. *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 83–95.
- Kuzmičová, Anezka. „Presence in the Reading of Literary Narrative. A Case for Motor Enactmen”. *Semiotica* 1-4 (2012): 23–48.
- Morrisette, Bruce. „Narrative «You» in Contemporary Literature”. *Comparative Literature Studies* 2 (1965): 1–24.
- Mortensen, Torill E. „Me, the Other”. W: *Second-Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, red. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, 297–306. Cambridge: MIT Press, 2010.
- Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace.* New York, Singapore: The Free Press, 1997.

- Nowak, Kristine, Frank Biocca. „The Effect of the Agency and Anthropomorphism on Users’ Sense of Telepresence, Copresence, and Social Presence in Virtual Environments”. *Presence Teleoperators & Virtual Environments* 5 (2003): 481–494.
- Pearce, Celia. „Communities of Play. The Social Construction of Identity in Persistent Online Game Worlds”. W: *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, red. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, 311–316. Cambridge: MIT Press, 2010.
- Popova, Yanna. *Stories, Meaning, and Experience. Narrativity and Enaction*. London, New York: Routledge, 2015.
- Rembowska-Phuciennik, Magdalena. *Opowiem ci o tobie. Narracja drugoosobowa w literaturze współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2025.
- Rutten, Kris. „Participation, Arts and Digital Culture”. *Critical Arts* 3 (2018): 1–8.
- Schoffield, Dennis. *The Second Person. A Point of View? The Function of the Second Person Pronoun in Narrative Prose Fiction*. Victoria: Deakin University Press, 1998.
- Schroeder, Ralph. *Being There Together. Social Interaction in Shared Virtual Environments*. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- – –. „Social Interaction in Virtual Environments: Key Issues, Common Themes, and a Framework for Research”. W: *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, red. Ralph Schroeder, 1–18. London: Springer, 2002.
- Second-Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Red. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2010.
- Siedlecka, Paulina. „«Rzuć K8 na inicjatywę», czyli o narracji drugoosobowej w grach fabularnych”. *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 125–137.
- Sorlin, Sandrin. *Language and Manipulation in „House of Cards”*. London: Palgrave Macmillan, 2017.
- – –. *The Stylistics of You. The Second-Person Pronoun and Its Pragmatics Effects*. Cambridge: Cambridge University Press, 2022.
- Szczęsna, Ewa. *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*. Warszawa: Wydział Polonistyki UW, 2007.
- Taylor, T.L. „Living Digitally. Embodiment in Virtual Worlds”. W: *The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, red. Ralph Schroeder, 40–62. London: Springer, 2002.
- Walker Rettberg, Jill. „Do You Think You’re Part of It? Digital Texts and the Second Person Address”. W: *Cybertext Yearbook 2000*, red. Markku Eskelinen, Reine Koskimaa, 8–25. Saarijärvi: University of Jyväskylä, 2001.
- de Wildt, Lars, Thomas H. Apperley, Justin Clemens, Robbie Fordyce, Souvik Mukherjee. „(Re-)Orienting the Videogame Avatar”. *Games and Culture* 8 (2019): 962–981.
- Winięcka, Elżbieta. *Poszerzanie pola literatury. Studia o literackości w Internecie*. Kraków: Universitas, 2020.
- Wu, Jennifer. „Choosing „My Avatar & the Psychology of Virtual Worlds: What Matters?”, *Kaleidoscope* 11 (2013): Article 89. <https://uknowledge.uky.edu/kaleidoscope/vol11/iss1/89>. Dostęp 27.08.2025.
- Zwaan, Rolf. „The Immersed Experiencer: Toward an Embodied Theory of Language Comprehension”. *The Psychology of Learning and Motivation* 44 (2004): 35–62.
- Zwaan, Rolf, Lawrence Taylor. „Seeing, Acting, Understanding: Motor Resonance in Language Comprehension”. *Journal of Experimental Psychology* 1 (2006): 1–11.

SŁOWA KLUCZOWE:

awatar

NARRACJA DRUGOOSOBOWA

ABSTRAKT:

Artykuł poświęcony jest funkcjonalnym zbieżnościom pomiędzy konstrukcją tekstowego adresata narracji drugoosobowej a figurą awatara obecną w środowisku cyfrowym. Analizuje, jak w narracji literatury druku i w gatunkach interaktywnych (np. grach wideo) dochodzi do powstania efektu współobecności – odczucia uczestnictwa w zbiorowo podzielanych wydarzeniach. Zarówno adresat narracji drugoosobowej wpisany w tekst, jak i awatar wykorzystywany w środowisku cyfrowym służy czytelnikowi/użytkownikowi nowych mediów do czasoprzestrzennego pozycjonowania w świecie wirtualnym i podejmowania w nim działań, a także interakcji z innymi podmiotami.

kultura cyfrowa

współobecność

NOTA O AUTORZE:

Magdalena Rembowska-Płuciennik – ur. 1975, doktor habilitowana, profesor Instytutu Badań Literackich PAN. Zajmuje się teorią literatury, narratologią, historią literatury, antropologią literacką. Ostatnio opublikowała między innymi *Opowiem ci o tobie. Narracja drugoosobowa w literaturze współczesnej* (Warszawa 2025); *Bunt czy depresja. Czy literatura w szkole i szkoła w literaturze dostrzegają różnicę?* („Teksty Drugie” nr 3/2025).

Cyfrowe gonzo.

(L)iterackie performanse dromoskopowe Rossa Goodwina i Simona Morrisa

DOI: 10.14746/fp.2026.43.5

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie
na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Izabella Adamczewska-Baranowska

ORCID: 0000-0002-2775-6209

Tematem tego artykułu są (l)iterackie performanse dromoskopowe nawiązujące do amerykańskiej kontrkultury, które – co staram się udowodnić – mogą stanowić komentarz do sytuacji „białkowego” pisarza w erze cyfrowych maszyn.

W pierwszym członie tytułowej postgenologicznej etykiety nawiązuję do wywiedzionej z pism Jacques’a Derridy¹ koncepcji iterowalności (*iterability*), a więc powtórzenia w inności, z przemieszczeniem². W monografii *This Is Not a Copy* Kaja Marczevska³ ogłasza nadejście

¹ Jacques Derrida, *Sygnatura, zdarzenie, kontekst*, tłum. Janusz Margański, w tegoż: *Marginesy filozofii* (Warszawa: Wydawnictwo KR, 2002), 385.

² Sformułowania „iteratura” używa Krzysztof Skibski (*Poezja jako iteratura. Relacje między elementami języka poetyckiego w wierszu wolnym* [Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2017]) w odniesieniu do powtarzającej się – ze zmianą – interpretacji.

³ Kaja Marczevska, *This Is Not a Copy. Writing at the Iterative Turn* (New York, London: Bloomsbury, 2018).

zwrotu iteracyjnego, podkreślając, że w erze hiperinformacji „plagiaryzm” ujawnia swój kreatywny potencjał. Pojęcie „tekstu dromoskopowego” (nie tyle opisującego ruch, ile go uobecniającego) zapożyczam z kolei od Michaliny Kmieciak⁴, aplikującej założenia dromologii Paula Virilio⁵ do poezji awangardowej⁶, problematyzującej prędkość, produktywność i odpodmiotawiający „technologiczny witalizm”.

Kilka rozpoznań wstępnych, zanim przejdę do przedstawienia studiów przypadku. Po pierwsze – wybrane zapisy (l)iterackich performansów sytuuję w kontekście humanistyki nieantropocentrycznej, która prowokuje do renegocjacji modernistycznej koncepcji autorstwa i na przykład zastępowania słowa „autor” „kuratorem” czy „producentem”⁷. Tego wątku w dyskusji o własności intelektualnej zabrakło mi w imponującej monografii Aldony Kobus *Autorstwo. Urynkowienie literatury i fantazmat podmiotu autorskiego*⁸. Twórcami tekstów-zdarzeń, które wybrałam do analizy, są asamblaże ludzko-maszynowe, a kwestia postautorstwa jest w tych pracach tematyzowana.

„Asamblaż” w teorii sztuki funkcjonuje w bardzo konkretnym znaczeniu: opisuje trójwymiarowe kolaże z przedmiotów znalezionych (montowane z prefabrykatów)⁹. W latach 60. Robert Rauschenberg, Kurt Schwitters czy Tadeusz Kantor próbowali poprzez takie działania odzyskać dla publiczności autentyczne doświadczenie kontaktu z materialnością obiektu. Asamblaż jako kategoria filozoficzna odnosi się natomiast do opisu rzeczywistości, w której żyjemy: polifonicznej, afektywnej i emergentnej¹⁰.

Manuel DeLanda w *Assemblage Theory* (2016)¹¹ jako przykład asamblażu podaje (za Gilles’em Deleuzem i Félixem Guattarim¹²) wojownika z łukiem na koniu – kolektyw, który na polu bitwy tworzy jedność, bo przecież „[m]achina wojenna powstaje [...] jako efekt decyzyjności żołnierza, szybkości konia i śmiercionośnego potencjału łuku”¹³. Pisarskie ludzko-maszynowe asamblaże opisuje – nie używając jednak tego określenia i nie podejmując tematu literatury

⁴ Michalina Kmieciak, „Awangarda i tekst dromoskopowy”, *Teksty Drugie* 1 (2018): 272–296.

⁵ Z gr. dromos – bieg, tor wyścigowy, paranauka o prędkości. Zob. Paul Virilio, *Prędkość i polityka*, tłum. Sławomir Królak (Warszawa: Sic!, 2008).

⁶ Kmieciak analizuje dwa wiersze Juliana Przybosa: *Na uskrzydłonych kołach* i *Na kołach*.

⁷ Np. Kenneth Goldsmith używa określeń „non-authorship” oraz „postprodukcja”: „I Tweet, Therefore I Am: A Conversation with Kenneth Goldsmith”, rozm. Trace William Cowen, *Nailed*, 1.08.2014, <https://www.nailedmagazine.com/features/interview-with-kenneth-goldsmith-by-trace-william-cowen>, dostęp 30.08.2025.

⁸ Aldona Kobus, *Autorstwo. Urynkowienie literatury i fantazmat podmiotu autorskiego* (Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK, 2021).

⁹ Do obiegu krytyki sztuki termin wprowadził William Seitz w katalogu wystawy w nowojorskim MoMA (William Seitz, *The Art of Assemblage* [New York: Museum of Modern Art, 1961], online: https://assets.moma.org/documents/moma_catalogue_1880_300062228.pdf, dostęp 3.09.2025).

¹⁰ Zob. Mateusz Chaberski, *Asamblaże, asamblaże. Doświadczenie w zamglonym antropocenie* (Kraków: Księgarnia Akademicka, 2019).

¹¹ DeLanda definiuje asamblaż następująco: „wielość składająca się z mnóstwa heterogenicznych elementów, która ustanawia między nimi różne związki i relacje – ponad okresami historycznymi, płciami, systemami władzy i różnymi naturami. Spójność asamblażu polega wyłącznie na wspólnym funkcjonowaniu tych wszystkich elementów w jednym momencie (co-functioning), gdyż mamy tu do czynienia z «sympatią». W asamblażach nie chodzi więc o filiacje, lecz sojusze i stapianie się elementów; nie występuje w nich typowe dziedziczenie cech, lecz wzajemne zarażanie się, epidemie i prądy powietrzne” (cyt. za [i w przekładzie] Chaberski, 144).

¹² Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Tysiąc plateau*, tłum. zbiorowe (Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana, 2023).

¹³ Chaberski, 245.

konceptualnej – Maciej Wróblewski. W inspirującej książce *Literatura i maszyna* proponuje triadę pojęciową „dyskurs maszynowy”, „dyskurs maszyną” i „dyskurs o maszynie”¹⁴. W perspektywie nieantropocentrycznej i w kontekście dużych modeli językowych należałoby tu dodać jeszcze dyskurs maszyny (różniący się od ludzkiego – o tym, że komputery „nie myślą tak jak ludzie”, pisał choćby Noam Chomsky¹⁵). Ponieważ Wróblewskiego interesuje głównie maszyna do pisania, nie zadaje on fundamentalnego, moim zdaniem, pytania: jaka jest różnica pomiędzy *rewrite* (przepisaniem) a *retype* (przepisaniem na maszynie) i *copy/paste* (kopiuj/wklej). „Jeśli Warhol [król blagi] był maszyną [analogową] w erze kopiarki, maszyny do pisania, magnetofonu i wczesnej komputeryzacji, Kenneth Goldsmith powinien być uważany za maszynę cyfrową, edytor tekstów¹⁶” – pisze Marczevska w *This is Not a Copy*. Operacje remediacji i ich konsekwencje też są w analizowanych przeze mnie tekstach tematyzowane.

Ostatnia uwaga wstępna: teksty, które wybrałam, pozwalają przyjrzeć się temu, jak wytwory ludzko-maszynowych asamblaży łączą dwie skrajne koncepcje literatury: maniczną i techniczną (mechaniczną). W jaki sposób automatyzacja literatury wiąże się z szaleństwem i czy – spoglądając na sprawę z perspektywy nieantropocentrycznej – można uznać halucynacje sztucznej inteligencji za ekwiwalent ludzkiego natchnienia?

Simon Morris, awatar Pierre'a Menarda

Wybrane przeze mnie teksty-zdarzenia – 1 *The Road* Rossa Goodwina oraz *Getting into Jack Kerouac's Head* Simona Morrisa – są przykładami literatury konceptualnej, a może nawet przekładu eksperymentalnego: to warianty kultowej powieści Jacka Kerouaca *W drodze*, powtórzonej w zmienionej, cyfrowej sytuacji komunikacyjnej.

„Pisarstwo konceptualne” – performatywna i procesualna, intelektualna (a nie emocjonalna) „form[a] niejednokrotnie krytyczn[a] wobec rzeczywistości, [która ma] zwracać uwagę na skomplikowane uwikłania tekstów w formacje medialne, instytucjonalne i kulturowe”¹⁷

¹⁴ Maciej Wróblewski, *Literatura i maszyna* (Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK, 2015).

Dyskurs maszynowy to „pisanie maszyną, który to fakt ujawnia się na poziomie tematu literackiego, środowiska funkcjonowania utworów (czego przykładem jest hiper literatura i blogosfera), ale równie wyraźnie manifestuje swoją obecność na poziomie organizacji i przemian pisarskiej wyobraźni” (s. 19; przykładem jest powieść w odcinkach). Dyskurs o maszynie to sytuacja, w którym maszyna pojawia się jako temat czy punkt wyjścia do diagnozy cywilizacyjnej (przykłady: powieść produkcyjna, opowieści niesamowite Stefana Grabińskiego). Najmniej precyzyjnie objaśnia Wróblewski dyskurs maszyną, lokując go „na poziomie organizacji wyobraźni pisarskiej” (s. 22, przykład: naśladowanie narracji „telewizyjnych widowisk”).

¹⁵ Noam Chomsky, „The False Promise of ChatGPT”, *New York Times*, 8.03.2023, <https://www.nytimes.com/2023/03/08/opinion/noam-chomsky-chatgpt-ai.html>, dostęp 27.08.2025.

¹⁶ Marczevska, 176.

¹⁷ Mikołaj Spodaryk, „Literatura postelektroniczna? Od ekranu do kartki papieru, czyli podróż powrotna z bagażem nowych doświadczeń”, *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura* 2 (2016): 123.

Jak piszą Piotr Marecki i Aleksandra Małecka: „W opozycji do tradycyjnego readership, czyli czytelnictwa, teoretyk-artysta promuje thinkership (neologizm znaczący mniej więcej tyle, co «myślicielstwo»), czyli tryb lektury, w którym zamiast czytać utwór linearnie, odbiorca przegląda go wrywkowo i oddaje się refleksji na jego temat” (Piotr Marecki, Aleksandra Małecka, „Przekład literatury konceptualnej. Studium przypadku lokalizacji «Paint the Rock» Shiva Kotechy jako «Namaluj Popka””, *Przekłady Literatur Słowiańskich* 1 [2018], 104).

– zaczęło być popularne we wczesnych latach 2000.¹⁸. Tekstom literackim towarzyszyły opracowania krytyczne, zwłaszcza Kennetha Goldsmitha, który z Craigiem Dworkinem założył Ubu Web i zredagował antologię *Against Expression*¹⁹. We wstępie stawia on tezę, że powstanie sieci, a w szerszej perspektywie – wejście w erę cyfrowej hiperinformacji – ma takie znaczenie dla literatury analogowej, jak wynalezienie fotografii dla malarstwa. Działania, za pomocą których autorzy pozycjonują się w nowym środowisku, Marjorie Perloff nazwała w książce *Unoriginal Genius* ariergardowymi²⁰.

O przekładzie eksperymentalnym w kontekście licznych zwrotów w humanistyce pisały między innymi Tamara Brzostowska-Tereszkiewicz i Katarzyna Bazarnik, zwracając uwagę na fundamentalne dla tej praktyki przesunięcie akcentów z „tożsamości” i „odwzorowania” na „różnicę”, „przemieszczenie” i „innowacyjność”²¹. Nawiązuję do tej koncepcji szeroko, nie mając na myśli jedynie przekładów z jednego języka na drugi, lecz wszelkie adaptacje, przekształcenia i wariacje²². Podążam za Krzysztofem Bartnickim²³, który w przedmowie do *Tłumaczeń Jana Kochanowskiego* podkreśla, że „wszystko jest przekładem”, a wierna translacja możliwa jest – jeśli w ogóle – w sytuacji Pierre’a Menarda, który na nowo napisał *Don Kichote’a*²⁴. Ten gest bohatera Borgesa można zresztą uznać za wzorcowy (l)iteracki performans²⁵.

Współczesnym awatarem Menarda został Morris (1968), piszący wydaną w 2010 roku powieść *Getting inside Jack Kerouac’s Head*. Biblia bitników (w edycji Penguin z 2000 r., do której finalna publikacja nawiązuje ilustracyjnie i typograficznie²⁶, a także w wyjściowej postaci zwoju) zainspirowała postautora do piętrowej remediacji – tekst został (za zwojem) „odpowieściowiony” (pod fikcjonalne nazwiska i imiona bohaterów Morris podstawił ich niefikcjonalne odpowiedniki: Sal Paradise to Jack Kerouac, Dean Moriarty – Neal Cassady, Carlo Marx – Allen Ginsberg itd.), „ublogowiony”, a następnie ponownie wydany w formie kodeksu, ale – zgodnie z logiką zapisów na blogu – zaczynając się od końca.

¹⁸Na formy prekursorskie zwraca uwagę Marjorie Perloff, „Konceptualizmy stare i nowe”, tłum. Aleksandra Małecka, *Ha!art* 50 (2015): 13–16.

¹⁹*Against Expression*, red. Craig Dworkin, Kenneth Goldsmith (Evanston: Northwestern University Press, 2010), online: https://monoskop.org/images/3/3c/Dworkin_Craig_Goldsmith_Kenneth_eds_Against_Expression_An_Anthology_of_Conceptual_Writing.pdf, dostęp 1.09.2025.

²⁰Marjorie Perloff, *Unoriginal Genius. Poetry by Other Means in the New Century* (Chicago, London: The University of Chicago Press, 2010).

²¹Tamara Brzostowska-Tereszkiewicz, Katarzyna Bazarnik, „Przekład eksperymentalny: techniki, formy, metajęzyki”, *Przekładaniec* 43 (2021): 7.

²²Np. Patience Agbabi wydała tom nowych – rapowanych – chaucerowskich *Opowieści kanterberyjskich* – *Telling Tales* (2012), a Alice Oswald odheroizowała homerycki epos, tworząc pacyfistyczny *Memorial*. *Wykopalka* z *Iliady*.

²³W Polsce z takich działań znany jest Krzysztof Bartnicki, nazywający specyficzne uwspółcześnienia twórczości Jana Kochanowskiego „spopolszczeniem” (*Garutko sobotniej ropy* [2022] to zmodernizowana *Pieśń świętojańska o sobótce*, natomiast w *Tłumaczeniach Jana Kochanowskiego* Bartnicki zamieścił wariacje na temat fragmentów dziewięciu tekstów, m.in. fraszek i wprawki z *Iliady*, oraz *Szachów*, które zatytułował *Trony*).

²⁴Krzysztof Bartnicki, *Tłumaczenia Jana Kochanowskiego* (Katowice: Wydawnictwo Biblioteki Śląskiej, 2025).

²⁵Inne działania tego rodzaju: od stycznia 2003 r. Phil Gyford publikował w internecie fragmenty XVII-wiecznego pamiętnika Samuela Pepysa. Natomiast Vanessa Place od 2011 r. udostępniała na Twitterze *Przeminęło z wiatrem* Margaret Mitchell.

²⁶Na okładce zamiast czarno-białego zdjęcia Jacka Kerouaca i Neala Cassady’ego jest fotografia upozowanych w ten sam sposób Morrisa i jego przyjaciela, poety Nicka Thurstona.

Morris, pisarz konceptualny, autor filmu dokumentalnego o Goldsmithie²⁷, zasiadł do przepisywania *W drodze* 31 maja 2008 roku. Zajął mu to 289 dni. Jeśli wierzyć jego zapewnieniom, nie wspomagał się konwerterem tekstu – w autokomentarzu zatytułowanym *Learn to Read Differently* wyznał, że traktował to działanie jako „rodzaj medytacji”²⁸. Nawiązał w ten sposób do praktyk Huntera Thompsona, który przepisywał *Pożegnanie z bronią* Ernesta Hemingwaya i *Wielkiego Gatsby’ego* Scotta Fitzgeralda, żeby się dowiedzieć, „jakie to uczucie, pisać te słowa”²⁹. Sens tych literackich ćwiczeń w przypadku Thompsona polegał na ucieleśnieniu doświadczenia – była to inscenizacja, rekonstrukcja aktu twórczego, być może nawet rodzaj parateatralnego wcielenia. Jeśli zgodzimy się, że przepisanie jest najwyższą formą *close reading*, wybór tytułu *Getting into Jack Kerouac’s Head* stanie się zrozumiałą. Z tym że Morris nie udał się w podróż Buickiem z 1948 roku z opuszczonym dachem, nie łykał benzedryny garściami, popijając ją bourbonem. Nie stukał wściekle w maszynę do pisania, pędząc osiemdziesiąt pięć mil na godzinę po wstędze pustynnej autostrady³⁰.

Książka ukazała się w założonym przez Morrisa, niezależnym i funkcjonującym jak kolektyw wydawnictwie Information as Material, które publikuje prace artystów „wykorzystujących istniejący materiał i przekształcających go w celu wygenerowania nowych znaczeń – w ten sposób zakłócając istniejący porządek rzeczy”³¹. Żartobliwym domknięciem performansu Morrisa była książka londyńskiego artysty Joego Hale’a, który przepisał *Getting inside Jack Kerouac’s Head*, przez rok publikując – jak Morris – fragmenty na blogu, a następnie wydając ją w formie kodeksu, tym razem układając tekst w tradycyjnej kolejności³². W komentarzu do tego działania Dworkin podkreślił, że była to „literatura konceptualna na miarę ery mediów społecznościowych”, opartych na retweetowaniu czy reblogowaniu.

W drodze Kerouaca świetnie sprawdza się tekst wyjściowy do komentarza na temat postautorstwa. Nieprzypadkowo wieloautorska monografia *Rethinking Kerouac* z 2025 roku rozpoczyna się szkicem, który Matt Theado zatytułował *Reading a Copy of On the Road* (podkreślenie moje). Podążając tropem między innymi Tima Hunta³³, badacz podkreśla, że nie ma skończonego, standardowego, uzgodnionego wydania ikonicznej powieści Kerouaca. Dopiero w 2007 roku, pół wieku po pierwszej edycji, nakładem Viking Press ukazała się transkrypcja szkicu powieści, czyli 36-metrowego zwoju, o którym Ginsberg pisał, że jest

²⁷ Sucking on words: Kenneth Goldsmith Documentary, 2007, https://www.youtube.com/watch?v=TT_Epx1s6mI.

²⁸ Simon Morris, „Learn to Read Differently”, w: Book Presence in the Digital Age, red. Kiene Brillenburg Wurth, Kári Driscoll, Jessica Pressman (New York: Bloomsbury, 2018), 184.

²⁹ Brian John Spencer, „Hunter S. Thompson – Typing Out the Work of the Best Writers”, *The New Irishman*, 5.06.2014, cyt. za: Morris, „Learn to Read Differently”, 183.

³⁰ Parafrazuję początek wstępu, jaki do *Getting Inside Jack Kerouac’s Head* napisał Kenneth Goldsmith („Retyping On the Road: A Case for Appropriation”, w: Simon Morris, *Getting Inside Jack Kerouac’s Head* [York: Information as Material, 2009], vii). Jest to również rozdział książki *Uncreative Writing*, która niebawem ukaże się po polsku w wydawnictwie Ha!art (Kenneth Goldsmith, *Uncreative Writing* [New York: Columbia University Press, 2011]).

³¹ <http://www.informationasmaterial.org/about/>, dostęp 31.08.2025.

³² Joe Hale, *Getting Inside Simon Morris’ Head* (New York: Information as Material, 2014).

³³ Tim Hunt, *Kerouac’s Crooked Road: Development of a Fiction* (Carbondale, Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1981).

„wizjonerski, autentyczny i rewolucyjny”³⁴: *On the Road. Original Scroll*. Legenda mówi, że proces twórczy miał być spontaniczny (w rzeczywistości, na co wskazują biografowie, akt pisania, czy też notowania, poprzedziły jednak prace koncepcyjne) – żeby go nie przerywać, Kerouac połączył wiele arkuszy papieru, a uzyskany w ten sposób zwój wkręcił w maszynę do pisania. Nie musiał już zmieniać kartek ani ich numerować, mógł oddać się trzytygodniowej gorączce twórczej. W pewnym sensie pisał dzięki temu tak, jak dzisiaj robi się to w edytorach tekstów. Można tę legendę założycielską *W drodze* uznać za performans, którego zwój byłby zapisem. Po korektach samego autora do współpracy nad tekstem dołączył redaktor Malcolm Cowley, który wymógł na Kerouacu szereg zmian podyktowanych powodami komercyjnymi i prawnymi (stąd pseudonimizacja), a przy okazji dodał „tysiące niepotrzebnych przecinków”³⁵, zmieniając rytm i dynamikę prozy. Gest Morrisa, żeby szaleńczy trzytygodniowy akt twórczy Kerouaca rozciągnąć na 289 dni, można potraktować jako manifest *slow writing* w erze błyskawicznego *copy/paste*.

Powieść drogi Google Street View

(L)iteracki performans Morrisa wchodzi w zaskakujący dialog z *1 the Road* Goodwina (2018, Jean Boîte Éditions), zapisem performansu reklamowanym jako „pierwsza powieść napisana przez sztuczną inteligencję”. Krytyk „Guardiana” komentował, że czyta się ją tak, jakby samochód Google Street View opisywał swoją podróż przez kraj, a *Próba kwasu w elektrycznej oranżadzie* referowała Siri³⁶.

Goodwin – „artysta, haker i gonzo analityk danych”³⁷ – naczytał się w latach 90. jako nastolatek klasyków kontrkultury. Zainspirowała go nie tylko autofikcyjna powieść Kerouaca, ale również nowodziennikarskie (anty)reportaże: *Próba kwasu w elektrycznej oranżadzie* Toma Wolfe’a, teoretyka i przedstawiciela Nowego Dziennikarstwa oraz *Hell’s Angels. Anioły piekiel* Thompsona, prekursora i teoretyka estetyki gonzo, który w 1967 roku opublikował zapis wałęsania się z – jak to ujął – „Hunami na jednośladach” terroryzującymi Kalifornię (oni też byli ludzko-maszynowymi asamblażami).

Goodwin postanowił przejechać – jak Kerouac – trasą z Nowego Jorku do Nowego Orleanu, ale w towarzystwie sztucznej inteligencji. Na bagażniku Cadillaca zamontował kamerę, na dachu – GPS, w środku – mikrofon rejestrujący rozmowy i zegar. Czujniki dostarczały dane do wytrenowanego literacko systemu sieci neuronowych. Kamera co dwadzieścia sekund rejestrowała obraz, który przetwarzany był najpierw na znaki typograficzne, a następnie – opis. Goodwin kierował, a wyskakujące z urządzenia zapisane zwoje papieru paragonowego wypełniały tylne siedzenia auta. To oczywiście nawiązanie do literackiej legendy o tym, jak Kerouac pisał swoje *opus magnum* w ciągu zaledwie 20 dni: na zwoju.

³⁴Hunt, xvi.

³⁵List cytowany przez Adama Gussova (Adam Gussov, „Bohemia Revisited: Malcolm Cowley, Jack Kerouac, and On the Road”, *The Georgia Review* 2 [1984]: 291).

³⁶Brian Merchant, „When an AI Goes Full Jack Kerouac”, *The Atlantic*, 2018, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2018/10/automated-on-the-road/571345/>, dostęp 7.09.2025.

³⁷<https://rossgoodwin.com/>, dostęp 30.08.2025.

W przedmowie do książki Goodwin opowiada o metodzie. Nazywa *1 the Road* „manuskryptem” pisanym przez samochód – i natychmiast koryguje:

A może to kierowca go napisał, używając samochodu jako pióra. A może maszyna, wykorzystując fakt przemieszczania się do uspołnienienia narracji. A może napisali go autorzy tekstów, które wykorzystałem, trenując sztuczną inteligencję³⁸? A może napisałem to ja, choć tego jestem najmniej pewien. [...] Mógłbym też nazwać się „autorem autora”, ale pytanie, czy maszyna jest pisarzem, jest tak samo nieistotne, jak dociekanie, czy okręt podwodny jest pływakiem³⁹.

„Word Car”⁴⁰ jako maszyna do pisania nasuwa na myśl automobil, nazywany przez zafascynowanego estetyką maszyny oraz rewolucji informacyjnej Filippa Marinettiego „rozszerzeniem” człowieka. Emiliano Ranocchi⁴¹ przekłada tytuł eseju *L'uomo moltiplicato e il regno della macchina* (1915) jako „zwielokrotnienie”, ale adekwatniejszy wydaje mi się przekład angielski: *Extended Man and the Kingdom of the Machine*⁴² – *extended* jest przecież synonimem słowa *augmented* stosowanego w opisie rzeczywistości rozszerzonej.

Choć Goodwin o tym nie wspomina, za formę prekursorską auta-maszyny do pisania można uznać samochód-aparat fotograficzny Eda Ruschy (1937), amerykańskiego artysty inspirującego się dadaizmem, fluxusem i pop-artem, prekursora *selfpublishingu*. W 1963 roku wydał on broszurę *Twenty-six Gasoline Stations*⁴³, w której znalazły się czarno-białe fotografie przedstawiające stacje benzynowe zlokalizowane wzdłuż słynnej drogi 66 z Los Angeles do Oklahoma City (trasa łącząca dom Ruschy z domem jego rodziców, a więc jest to nie tylko komentarz do wszechobecnej standaryzacji, ale też – jak zauważył Grzegorz Dziamski – dialog z kinem drogi⁴⁴).

W 1966 roku Ruscha w towarzystwie fotografów wybrał się na samochodową eskapadę do Los Angeles trasą, jaką pokonał Kerouac, pisząc *W drodze*. Zepsuła im się maszyna do pisania i w okolicach Las Vegas postanowili się jej pozbyć, ciskając ją za okno. Rozrzucone na autostradzie szczątki Ruscha sfotografował (jak ofiarę na miejscu zbrodni), a zdjęcia zamieścił w albumie

³⁸W innym miejscu nazywa ich ghostwriterami.

³⁹Ross Goodwin, „Introduction”, w tegoż: *1 the Road* (Paris: Jean Boîte Éditions, 2018), 12–14. To aluzja do aforyzmu Edsgera Dijkstry, holenderskiego pioniera informatyki: „Kwestia, czy maszyny potrafią myśleć, jest mniej więcej tak samo istotna, jak kwestia, czy okręty podwodne potrafią pływać”.

⁴⁰<https://rossgoodwin.com/wordcar/>.

⁴¹Emiliano Ranocchi, „Prococtwa Marinettiego i Jasińskiego. Rzecz o awangardzie (po)nowoczesności”, w: *Awangarda Środkowej i Wschodniej Europy – innowacja czy naśladownictwo? Interpretacje*, red. Michalina Kmiecik, Małgorzata Szumna (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2015), 51–70.

„Jest sprawą najzupełniej błahą, czy Marinetti przepowiedział Google i Facebooka. Zrobił bowiem coś więcej: na długo przed Marshalllem McLuhanem i Nicholasem Carrem opisał potrzeby, na które odpowiadają amerykańskie przedsiębiorstwo internetowe i serwis społecznościowy, pokazując zarazem, w jaki sposób konsekwentnie wynikają z siebie prędkość, synchroniczność i uprzestrzennienie” (s. 58).

⁴²Filippo Tommaso Marinetti, „Extended Man and the Kingdom of the Machine”, w tegoż: *Critical Writings*, red. Günther Berghaus, tłum. Doug Thompson (New York: Farrar, Strauss and Giroux, 2006), 107–119.

⁴³<https://www.tate.org.uk/about-us/projects/transforming-artist-books/five-artist-book-summaries/edward-ruscha-twenty-six-gasoline-stations-1963>, dostęp 30.08.2025.

⁴⁴Grzegorz Dziamski, „Konceptualna teoria i praktyka (część II)”, *Dyskurs* 6 (2008).

pod tytułem *Royal Road Test*⁴⁵. Jaleh Mansoor podsumowuje, że symbolicznemu zniszczeniu uległa maszyna do pisania Kerouaca⁴⁶.

Do dromoskopowego performansu Ruschy odwołał się Morris, tworząc *Królewską drogę do nieświadomości*. Wykorzystał *Royal Road Test* jako instrukcję, ale zamiast wyrzucać przez okno pędzącego samochodu maszynę do pisania, zrobił to z pociętą na fragmenty *Interpretacją marzeń sennych* Sigmunda Freuda. Czytając pisma słynnego psychoanalityka, zauważył, że sposób opisu nie przystaje do przedmiotu badań: Freud przedstawia to, co irracjonalne, w sposób naukowy: poprawnie i logicznie. „Zastanawiałem się, co by się stało, gdybym poddał pisma Freuda pozornie przypadkowemu aktowi całkowitego szaleństwa” – napisał Morris w autokomentarzu *Learn to Read Differently*⁴⁷.

Do pracy metodą *cut-ups*, czyli uwolnienia 223 464 słów od rygorów składni, zaangażował 78 osób studenckich (w kontekście zagadnienia postautorstwa można zapytać, czy byli współautorami). Skrawki papieru wyfrunęły z okna samochodu, tworząc instalację artystyczną, która została następnie udokumentowana i – w formie zapisu performansu – wydana jako przykład spontanicznego działania, twórczego szaleństwa. Cyfrowa wersja freudowskiego *cut-upu* Morrisa zatytułowana została *Rewriting Freud. Interpretację marzeń sennych* wprowadzono do programu komputerowego autorstwa Christine Farion. Program losowo wybierał słowa i mozolnie rekonstruował książkę, tworząc, jak to ujął Morris, „kazirodcze związki słów” i generując za pomocą oryginalnych fraz nowy tekst⁴⁸.

Eksperymenty Morrisa i Goodwina wpisują się w tradycję amerykańskiej *road novel* – przydatnej z powodu epizodycznej konstrukcji, którą łatwo powtórzyć cyfrowo, ale też kojarzącej się z „byciem w drodze” jako wyrazem odwagi, wolności, wyjścia poza rutynę⁴⁹. Jak złudne może być takie skojarzenie, pokazuje w swojej analizie porównawczej zwoju Kerouaca i *1 The Road* Goodwina Peggy Pacini⁵⁰. Badaczka traktuje remediację jako pretekst do przyjrzenia się skutkom modernizacji i wpływowi przyspieszenia społecznego (za kontekst służą dromologia Virilio, kompresja czasoprzestrzeni Davida Harveya⁵¹ i przyspieszenie Hartmuta Rosy⁵²) na powieść drogi. Kluczem jest szybkość, która przekłada się na wydajność. Kerouac napisał

⁴⁵Akcja została powtórzona przez innych artystów: Corinne Carlson, Karen Henderson, Marłę Hłady z komputerem Apple jako „Macintosh Road Test” (Toronto 2000).

⁴⁶Jaleh Mansoor, „Ed Ruscha’s «One-Way Street»”, *October* 111 (2005): 127–142. Ruschę łączy z Kerouakiem jeszcze jedno: w roku 2010 przeprojektował *On the Road* Kerouaca w formie książki artystycznej opublikowanej przez Gagosian Gallery (nakład: 350 egz., podpisane, cena: 10 000 dolarów za egz.), zob. <https://gagosian.com/exhibitions/2009/ed-ruscha-on-the-road-an-artist-book-of-the-classic-novel-by-jack-kerouac/>, dostęp 7.09.2025.

⁴⁷Morris, „Learn to Read Differently”, 166.

⁴⁸Moment aleatoryczny można obejrzeć tu: <https://www.youtube.com/watch?v=hUhq1HzLYEU>, dostęp 8.09.2025.

⁴⁹Jak to ujmuje Susan McWilliams Barndt w przedmowie do książki poświęconej fenomenowi amerykańskiej autowłóczęgi (Susan McWilliams Barndt, *The American Road Trip and American Political Thought* [Lanham: Lexington Books, 2018], ix).

⁵⁰Peggy Pacini, „From Beat Generation to Hacker Generation: The Experimental Road Narratives On the Road and 1 the Road”, w: *Rethinking Kerouac: Afterlives, Continuities, Reappraisals*, red. Erik Mortenson, Tomasz Sawczuk (New York, London, Dublin: Bloomsbury Academic, 2025), 173–186.

⁵¹David Harvey, *The Condition of Postmodernity* (Cambridge: MIT Press, 1989).

⁵²Hartmut Rosa, *Przyspieszenie, wyobcowanie, rezonans. Projekt krytycznej teorii późnonowoczesnej czasowości* (Gdańsk: Europejskie Centrum Solidarności, 2020).

powieść w 20 dni, wpisując proces twórczy w logikę kapitalizmu, ale zrobił to subwersywnie, jednocześnie się przeciwko niej buntując. Szaleńcze pisanie Kerouaca znalazło odzwierciedlenie w przetwarzaniu danych przez Goodwina. Podczas gdy Kerouac w powieści kwestionuje powszechnie przyjętą koncepcję czasu i jego społecznego wykorzystania, w wersji AI, podróż „Word Cara” sponsoruje Google, a nadzorują pracownicy Artists + Machine Intelligence Google Research. Jak pisze Pacini, eksperyment Goodwina obnaża amerykańską „kanibalistyczną, śmieciową przestrzeń technokapitalizmu”: „Ponieważ narracja jest przetwarzana za pomocą danych odbieranych przez czujniki, droga staje się medium panoptycznym, które odzwierciedla konsumpcjonistyczną i produktywistyczną wizję społeczeństwa”⁵³.

Gonzo postautor

„Natchnione” pisanie Kerouaca, jego powtórzenie ze zmianą przez reprezentowany przez Goodwina asamblaż oraz eksperyment Morrisa z Freudem nasuwają na myśl założenia ulubionej przez surrealistów techniki literackiej: pisania automatycznego, łączącego pismo z nad/nieświadomością. Tkwi w niej buntowniczy potencjał odchodzenia od racjonalizacji, obiektywizacji i normalizacji⁵⁴. Pacini nie uwzględniła istotnego kontekstu, który pozwala spojrzeć na (!)literacki performans Goodwina od strony aktu twórczego i procesu: ostentacyjnego nawiązania do *gonzo*, dziennikarskiej awangardy, skrajnie subiektywnej, politycznie niepoprawnej, „wariackiej”, charakteryzującej się luźnym podejściem do faktów i językową hiperbolą.

W języku hiszpańskim *gonzo* oznacza wariata, szaleńca. Głównym bohaterem reportażu Huntera Thompsona czy Charliego LeDuffa jest ich autor, tematem – reporterskie przygody o awanturniczym charakterze. Styl tych antydzennikarskich, kontestacyjnych, subwersywnych antysprawozdań opisywany jest jako „odważny, pełen przesady, satyryczny”, „szalony, graniczny, wywrotowy”. Williamowi Stephensonowi gonzoidalny autor-bohater skojarzył się z figurą Trickstera⁵⁵.

Gonzo wyrasta z doświadczeń pokolenia beatników, „poetów szerokiego oddechu”, piewców indywidualności i twórczej ekspresji, „dzieci sinobrodego Homera śpiewając[y]ch na ulicy”⁵⁶, poszukujących transcendencji i jedności z kosmicznym bytem (np. poprzez połączenie buddyzmu z halucynogenami⁵⁷). Przyjaciel zachwalającego „mistyczne wizje i kosmiczne wibracje”⁵⁸ Ginsberga, Neal Cassady (w 1968 r. zmarł z przedawkowania), został jednym z głównych bohaterów *W drodze*.

⁵³Pacini, 177.

⁵⁴Zob. Marta Rakoczy, „Pisanie automatyczne, czyli o trudnych związkach awangardy z nowoczesnością”, *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 2 (2019): 115–128.

⁵⁵William Stephenson, *Gonzo Republic: Hunter S. Thompson's America* (London, New York: Continuum, 2012).

⁵⁶Jack Kerouac, „Narodziny radości w poezji”, w: *Drogi karmy i ścieżka Dharmy. Antologia poezji buddyjskiej Ameryki*, wyb. Jacek Sieradzan (Katowice: Verbum, 1993), 274.

⁵⁷Zob. Adela Kuik-Kalinowska, „W drodze do psychodelicznego satori. Użytki w prozie i poezji beatników”, *Teksty Drugie* 6 (2006): 27–41.

⁵⁸Allen Ginsberg, „Ameryka”, w tegoż: *Skowyt i inne wiersze*, tłum. Grzegorz Musiał (Bydgoszcz: Pomorze, 1984), 57.

Literackie eksperymenty bitników, a następnie inspirowanych nimi nowych dziennikarzy dążyły do poszerzania granic realizmu na przykład poprzez próby oddawania stanów psychotycznych. Ikonicznym przykładem jest *Próba kwasu w elektrycznej oranżadzie* Wolfe'a, czyli zapis podróży z grupą, do której należał Ken Kesey. Prankstersi podróżowali pomalowanym jaskrawo szkolnym autobusem „Furthur”, eksperymentując z LSD (to czas, kiedy Timothy Leary mógł robić badania nad psychodelikami w akademii). Odniesienie do kontrkulturowej rzeczywistości rozszerzonej było tak istotne dla Goodwina, że w autokomentarzu do *1 the Road* napisał: „uważam że badania nad sztuczną inteligencją są pod względem kulturowym równie istotne jak te nad LSD w latach 60.”⁵⁹.

Podobnie jak bada się wpływ psychodelików na kreatywność czy twórczy potencjał objawów schizofrenii⁶⁰, w rozważaniach na temat ewentualnej kreatywności dużych modeli językowych⁶¹ powraca zagadnienie tak zwanych halucynacji⁶² sztucznej inteligencji. Za pomocą tego terminu medycznego opisuje się skłonność do błędów – atrybucyjnych, matematycznych, koncepcyjnych czy programistycznych. W konsekwencji w tworzonych przez AI tekstach pojawiają się na przykład „golemy” (LLM generuje fikcyjną postać, która rzekomo miała brać udział w wydarzeniach historycznych) czy „wirtualne głosy” (zmyślane cytaty rzeczywistych lub fikcyjnych osób)⁶³. Wychodząc od idei nieoczekiwanego znaczenia sformułowanej przez Itala Calvina, według której o kreatywności należy mówić na podstawie dzieła sztuki, a nie natury jego twórcy, Daniel Raffini zauważa: „Halucynacje to kluczowe pojęcie do wyjaśnienia, w jaki sposób interakcja człowiek–maszyna może działać kreatywnie, nawet w kontekście automatyzacji. [...] Będąc błędem faktograficznym lub językowym, halucynacja działa jak drzwi do różnych interpretacji”⁶⁴.

Oto fragment inicjalny *1 the Road* (w przekładzie Google Translate):

Była dziewiąta siedemnaście rano, a dom był ciężki. Było siedem minut przed dziesiątą rano i to była jedyna dobra rzecz, jaka się wydarzyła. Co się stało? – zapytał malarz. Było sześć minut przed dziesiątą rano, a wiatr wiał, gdy okna były świeżo zasłonięte pudełkami. Były trzy minuty przed dziesiątą rano, a rozmowa dobiegła końca, gdy rozmówca ją skończył. Były trzy minuty przed dziesiątą rano, a nożyce węglowe zostały złamane. Kępa zielonej trawy wydawała się szukać swojej twarzy, ale nie było tam wiele do zobaczenia. Mały kawałek trawy był już rozciągnięty wzdłuż chodnika, a schody stodoły były zamknięte. Była dziesiąta czterdzieści dwie rano, a kierowca musiał zostać sam i wrócić z parkingu⁶⁵.

⁵⁹Goodwin, 16.

⁶⁰Kerri Michalica, Harry Hunt, „Creativity, Schizotypality, and Mystical Experience: An Empirical Study”, *Creativity Research Journal* 25 (2013): 266–279.

⁶¹Zob. np. *Artificial Creativity: Looking at the Future of Digital Culture*, red. Alessandra Micalizzi (Cham: Springer, 2025).

⁶²Podsumowanie różnych teorii na ten temat: João G. Patrício, „Is Delulu the New Trululu? Artificial Intelligence Hallucinations as Input in the Creative Process”, *Revista De Comunicação E Linguagens* 60-61 (2024): 226–245.

⁶³Vipula Rawte i in., „The Troubling Emergence of Hallucination in Large Language Models – An Extensive Definition, Quantification, and Prescriptive Remediations”, *Proceedings of the 2023 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing* (Singapore: Association for Computational Linguistics, 2023), 2544.

⁶⁴Daniel Raffini, „Authorship and Hallucination in AI-Generated Literary Texts”, w: *Artificial Creativity*, 28.

⁶⁵Goodwin, 41.

Jak zauważa Raffini, w zdaniu „Było siedem minut przed dziesiątą rano i to była jedyna dobra rzecz, jaka się wydarzyła” jest błąd semantyczny, ponieważ czas (wskazanie godziny) nie niesie na ogół ani pozytywnej, ani negatywnej konotacji. „Dlatego [zdanie to] wymaga interpretacji niedosłownej, która w semantycznej luce otwartej przez halucynację systemu może zawierać dodatkowe znaczenia” – przekonuje Raffini i daje przykład takich kreatywnych interpretacji: „Postrzeganie czasu jako jedyne go pozytywnego zdarzenia przenosi nas do emocjonalnego krajobrazu zdominowanego przez nudę i negatywność, a nawet do wymiaru wykraczającego poza granice rzeczywistości, gdzie czas można postrzegać jako coś dobrego. Alternatywnie moglibyśmy spróbować interpretacji metaforycznej, w której poranek reprezentuje nowy początek. Jest to przykład tego, jak halucynacja może być czynnikiem twórczym”⁶⁶.

Literackie eksperymenty ludzko-maszynowych asamblaży prowokują do redefinicji nie tylko kreatywności, ale też oryginalności. W książce o plagiaryzmie jako taktyce oporu Steward Home⁶⁷, powieściopisarz i „artystyczny terrorysta”, członek neoistów⁶⁸, ogłasza, że modernistyczny mit kreatywności to inna wersja wielkiej narracji o postępie (dodam od siebie: przyspieszeniu, prędkości), z której należy się wyzwolić, żeby zachować artystyczną wolność. Cyfrowe gonzo definiuję jako kolejną wersję tego anarchistycznego gestu, ale też ironiczne przechwycenie kasandrycznych wizji totalnej mechanizacji literatury, czyli „tekstapokalipsy”: „fali sztucznie wytworzonych tekstów, która wyprze oryginalną twórczość człowieka”⁶⁹. Cyfrowi chuligani z „pokolenia hakerów”⁷⁰ odpowiadają na takie hasła grą z koncepcją „szału poetyckiego”. Polega ona na odwróceniu ról: to człowiek jest racjonalny, programując, natomiast maszyna ulega halucynacjom.

⁶⁶Raffini, 28.

⁶⁷Stewart Home, *Neoism, Plagiarism & Praxis* (Edinburgh, San Francisco: AK Press, 1995).

⁶⁸Neoizm to undergroundowy, parodystyczny ruch artystyczny, który powstał pod koniec lat 70. XX w. w USA i Kanadzie. Jego twórcy sprzeciwiali się instytucjonalizacji i urynkowieniu sztuki. Zainicjował go urodzony na Węgrzech kanadyjski performer Istvan Kantor. Zob. Kamila Wróbel, „Hero’s Revolutionary Song. Istvan Kantor aka Monty Cantsin”, w: *Trickster Strategies in the Artists’ and Curatorial Practice*, red. Anna Markowska (Warsaw, Toruń: Polish Institute of World Art Studies & Tako Publishing House, 2013), 93–100.

⁶⁹Mariusz Pisarski, *Figury obecności w cyfrowych mediach. Od hipertekstu do sztucznej inteligencji* (Kraków: Universitas, 2024), 225.

⁷⁰Nawiązuję do tytułu artykułu Peggy Pacini *From Beat Generation to Hacker Generation*.

Bibliografia

- Against Expression*. Red. Craig Dworkin, Kenneth Goldsmith. Evanston: Northwestern University Press, 2010. https://monoskop.org/images/3/3c/Dworkin_Craig_Goldsmith_Kenneth_eds_Against_Expression_An_Anthology_of_Conceptual_Writing.pdf. Dostęp 1.09.2025.
- Artificial Creativity: Looking at the Future of Digital Culture*. Red. Alessandra Micalizzi. Cham: Springer, 2025.
- Bartnicki, Krzysztof. *Tłumaczenia Jana Kochanowskiego*. Katowice: Wydawnictwo Biblioteki Śląskiej, 2025.
- Brzostowska-Tereszkiewicz, Tamara, Katarzyna Bazarnik. „Przekład eksperymentalny: techniki, formy, metajęzyki”. *Przekładaniec* 43 (2021): 7–23.
- Chaberski, Mateusz. *Asamblaże, asamblaże. Doświadczenie w zamglonym antropocenie*. Kraków: Księgarnia Akademicka, 2019.
- Chomsky, Noam. „The False Promise of ChatGPT”. *New York Times*, 8.03.2023. <https://www.nytimes.com/2023/03/08/opinion/noam-chomsky-chatgpt-ai.html>.
- Cowen, Trace William. *I Tweet, Therefore I Am: A Conversation with Kenneth Goldsmith*, rozm. Trace William Cowen, *Nailed*, 1.08.2014, <https://www.nailedmagazine.com/features/interview-with-kenneth-goldsmith-by-trace-william-cowen>.
- DeLanda, Manuel, *Assemblage Theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2016.
- Deleuze, Gilles, Félix Guattari. *Tysiąc plateau*. Tłum. Zbiorowe. Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana, 2023.
- Derrida, Jacques. „Sygnatura, zdarzenie, kontekst”. Tłum. Janusz Margański. W tegoż: *Marginesy filozofii*, 225–240. Warszawa: Wydawnictwo KR, 2002.
- Dziamski, Grzegorz. „Konceptualna teoria i praktyka (część II)”. *Dyskurs* 6 (2008): 166.
- Ginsberg, Allen. „Ameryka”. W tegoż: *Skowyt i inne wiersze*, tłum. Grzegorz Musiał, 59–60. Bydgoszcz: Pomorze, 1984.
- Goldsmith, Kenneth. *Uncreative Writing*. New York: Columbia University Press, 2011.
- – –. „Why Conceptual Writing? Why Now?”. W: *Against Expression: An Anthology of Conceptual Writing*, red. Craig Dworkin, Kenneth Goldsmith, XVII–XXII. Evanston: Northwestern University Press 2011.
- Goodwin, Ross. „Introduction”. W tegoż: *1 the Road*, 12–14. Paris: Jean Boite Éditions, 2018.
- Gussov, Adam. „Bohemia Revisited: Malcolm Cowley, Jack Kerouac, and On the Road”. *The Georgia Review* 2 (1984): 291–311.
- Hale, Joe. *Getting Inside Simon Morris' Head*. New York: Information as Material, 2014.
- Harvey, David. *The Condition of Postmodernity*. Cambridge: MIT Press, 1989.
- Home, Stewart. *Neoism, Plagiarism & Praxis*. Edinburgh, San Francisco: AK Press, 1995.
- Hunt, Tim. *Kerouac's Crooked Road: Development of a Fiction*. Carbondale, Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1981.
- Kerouac, Jack. „Narodziny radości w poezji”. W: *Drogi karmy i ścieżka Dharmy. Antologia poezji buddyjskiej Ameryki*, wyb. Jacek Sieradzan, 274. Katowice: Verbum, 1993.
- Kmiecik, Michalina. „Awangarda i tekst dromoskopowy”. *Teksty Drugie* 1 (2018): 272–296.
- Kobus, Aldona. *Autorstwo. Urynkowanie literatury i fantazmat podmiotu autorskiego*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK, 2021.
- Kuik-Kalinowska, Adela. „W drodze do psychodelicznego satori. Użytki w prozie i poezji beatników”. *Teksty Drugie* 6 (2006): 27–41.
- Mansoor, Jaleh. „Ed Ruscha's «One-Way Street»”. *October* 111 (2005): 127–142.
- Marczewska, Kaja. *This Is Not a Copy. Writing at the Iterative Turn*. New York, London: Bloomsbury, 2018.

- Marecki, Piotr, Aleksandra Małecka. „Przekład literatury konceptualnej. Studium przypadku lokalizacji «Paint the Rock» Shiva Kotechy jako «Namaluj Popka»”. *Przekłady Literatur Słowiańskich* 1 (2018): 99–123.
- Marinetti, Filippo Tommaso. „Extended Man and the Kingdom of the Machine”. W tegoż: *Critical Writings*, red. Günther Berghaus, tłum. Doug Thompson, 107–119. New York: Farrar, Strauss and Giroux, 2006.
- McWilliams Barndt, Susan. *The American Road Trip and American Political Thought*. Lanham: Lexington Books, 2018.
- Merchant, Brian. „When an AI Goes Full Jack Kerouac”. *The Atlantic*, 1.10.2018. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2018/10/automated-on-the-road/571345/>. Dostęp 7.09.2025.
- Michalica, Kerri, Harry Hunt. „Creativity, Schizotypality, and Mystical Experience: An Empirical Study”. *Creativity Research Journal* 25 (2013): 266–279.
- Morris, Simon, *Getting Inside Jack Kerouac's Head*. York: Information as Material, 2009.
- – –. „Learn to Read Differently”. W: *Book Presence in a Digital Age*, red. Kiene Brillenburg Wurth, Kári Driscoll, Jessica Pressman, 163–194. New York: Bloomsbury, 2018.
- – –. *Re-Writing Freud*. Red. Craig Dworkin. York: Information as Material, 2005.
- Pacini, Peggy. „From Beat Generation to Hacker Generation: The Experimental Road Narratives On the Road and 1 the Road”. W: *Rethinking Kerouac: Afterlives, Continuities, Reappraisals*, red. Erik Mortenson, Tomasz Sawczuk, 173–186. New York, London, Dublin: Bloomsbury Academic, 2025.
- Patrício, João G. „Is Delulu the New Trululu? Artificial Intelligence Hallucinations as Input in the Creative Process”. *Revista De Comunicação E Linguagens* 60-61 (2024): 226–245.
- Perloff, Marjorie. „Konceptualizmy stare i nowe”. Tłum. Aleksandra Małecka. *Ha!art* 50 (2015): 13–16.
- – –. *Unoriginal Genius. Poetry by Other Means in the New Century*. Chicago, London: The University of Chicago Press, 2010.
- Pisarski, Mariusz. *Figury obecności w cyfrowych mediach. Od hipertekstu do sztucznej inteligencji*. Kraków: Universitas, 2024.
- Raffini, Daniel. „Artificial Creativity: Looking at the Future of Digital Culture”. W: *Artificial Creativity: Looking at the Future of Digital Culture*, red. Alessandra Micalizzi, 21–31. Cham: Springer, 2025.
- Rakoczy, Marta. „Pisanie automatyczne, czyli o trudnych związkach awangardy z nowoczesnością”. *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 2 (2019): 115–128.
- Ranocchi, Emiliano. „Proroctwa Marinettiego i Jasińskiego. Rzecz o awangardzie (po) nowoczesności”. W: *Awangarda Środkowej i Wschodniej Europy – innowacja czy naśladowictwo? Interpretacje*, red. Michalina Kmiecik, Małgorzata Szumna, 51–70. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2015.
- Rawte, Vipula, Swagata Chakraborty, Agnih Pathak, Anubhav Sarkar, S.M Towhidul Islam Tonmoy, Aman Chadha, Amit Sheth, Amitava Das. „The Troubling Emergence of Hallucination in Large Language Models – An Extensive Definition, Quantification, and Prescriptive Remediations”. W: *Proceedings of the 2023 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing*, 2541–2573. Singapore: Association for Computational Linguistics, 2023.
- Rethinking Kerouac. Afterlives, Continuities, Reappraisals*. Red. Erik Mortenson, Tomasz Sawczuk. New York, London, Dublin: Bloomsbury Academic, 2025.
- Rosa, Hartmut. *Przyspieszenie, wyobcowanie, rezonans. Projekt krytycznej teorii późnonowoczesnej czasowości*. Gdańsk: Europejskie Centrum Solidarności, 2020.
- Seitz, William. *The Art of Assemblage*. New York: Museum of Modern Art, 1961.

- Spodaryk, Mikołaj. „Literatura postelektroniczna? Od ekranu do kartki papieru, czyli podróż powrotna z bagażem nowych doświadczeń”. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura 2* (2016): 117–129.
- Stephenson, William. *Gonzo Republic: Hunter S. Thompson’s America*. London, New York: Continuum, 2012.
- Virilio, Paul. *Prędkość i polityka*. Tłum. Sławomir Królak. Warszawa: Sic!, 2008.
- Wróbel, Kamila. „Hero’s Revolutionary Song. Istvan Kantor aka Monty Cantsin”. W: *Trickster Strategies in the Artists’ and Curatorial Practice*, red. Anna Markowska, 93–100. Warsaw, Toruń: Polish Institute of World Art Studies & Tako Publishing House, 2013.
- Wróblewski, Maciej. *Literatura i maszyna*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK, 2015.

SŁOWA KLUCZOWE:

literatura konceptualna

halucynacje AI

ariergarda

ABSTRAKT:

Tematem artykułu są (l)iterackie performanse dromoskopowe nawiązujące do amerykańskiej kontrkultury, które mogą stanowić komentarz do sytuacji „białkowego” pisarza w erze cyfrowych maszyn. W jaki sposób wytwory ludzko-maszynowych asamblaży łączą dwie skrajne koncepcje literatury: maniczną i techniczną (mechaniczną)? Czy można uznać halucynacje sztucznej inteligencji za ekwiwalent ludzkiego natchnienia?

ZWROT ITERACYJNY

GONZO

sztuczna kreatywność

NOTA O AUTORCE:

Izabella Adamczewska-Baranowska – ur. 1979, doktor, Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Kultury Współczesnej, Katedra Teorii Literatury. Autorka książek *Jacek Hugo-Bader. Włóczęga* (Łódź 2022), *Łże-reportaże i prawdziwe fikcje* (Łódź 2020) oraz „*Krajobraz po Masłowskiej*” (Łódź 2011). Publikowała między innymi w „Tekstach Drugich”, „Er(r)go”, „Zagadnieniach Rodzajów Literackich”, „Zeszytach Prasoznawczych”, „Autobiografii”, „Kulturze Popularnej”. Zainteresowania naukowe: teoria powieści i reportażu, dziennikarstwo literackie, biopoetyka, literatura performatyczna. |

Awatary i urządzenia elektroniczne w rosyjskiej dystopii (Władimir Sorokin, *Dzień oprycznika, Telluria*)

DOI: 10.14746/fp.2026.43.6

This is an open access article distributed
under the terms of the CC BY 4.0 license

*Niniejsze badania zostały w całości lub w części
sfinansowane przez Narodowe Centrum Nauki,
nr 2022/47/B/HS2/01244. W celu zapewnienia
otwartego dostępu autor zastosował licencję CC-BY
do wszystkich wersji zaakceptowanych przez autora
(AAM) powstałych w wyniku niniejszego zgłoszenia.

Boris Lanin

ORCID: 0000-0001-5542-7616

Koncepcja awatarów pojawia się po raz pierwszy w najwcześniejszej rosyjskiej dystopii – *My Jewgienija Zamiatina* (1920). Powracająca postać S-4711 wywołuje sprzeczne emocje u głównego bohatera, kiedy widzi go w Urzędzie Opieki. „D-503 zostaje pojmany i poddany Wielkiej Operacji. Jeśli S-4711 sprzymierzył się z MEFIS, to dlaczego nie ochronił D-503? I w jaki sposób D-503 trafia do niewoli? Tylko jedna osoba śledziła go cały czas i zna całą jego historię – i jest to S-4711. Więc czy jest on węzłem, czy aniołem?” – pyta Steve Shahbazian¹.

Postmodernista odpowiedziałby: nie jest ani aniołem, ani demonem – jest awatarem, awatarem nadzoru, służby bezpieczeństwa państwa. S-4711 nie posiada ani charakteru, ani

¹ Steve Shahbazian, *A Century of Dystopia* (London: Kelvern Books, 2019). 51. Przekład własny.

osobowości. Awatary stały się centralnymi elementami narracyjnymi także w twórczości Władimira Sorokina. W jego dystopii awatary i rozmaite urzędnicy elektroniczne mają znacznie większe znaczenie niż tylko tło fabularne. W powieści *Błękitna słonina* (1999) Sorokin bada pamięć kulturową przez pryzmat hipertekstu i postmodernistycznej rekonstrukcji. Kluczowym motywem dzieła jest technogeniczna reprezentacja kodów kulturowych – tworzenie klonów kanonicznych pisarzy rosyjskich (Fiodora Dostojewskiego, Lwa Tołstoja, Antoniego Czechowa, Andrieja Płatonowa, Władimira Nabokowa, Borysa Pasternaka, Anny Achmatowej), którzy funkcjonują jako symulakry kultury.

Te literackie awatary pełnią nie tylko funkcję figur hermeneutycznych, lecz także generatorów tekstualności. Produkują „błękitną słoninę” – substancję o zerowej entropii, metaforę oznaczającą ideę znaku absolutnego, wolnego od chaosu i zmienności. W ten sposób Sorokin modeluje proces literackiej destylacji, w którym symbol otrzymuje fizyczną formę i zmienia chronotop tekstu. Według Marusenkowa:

W *Błękitnej słoninie* Sorokin stworzył antyświat historii kultury rosyjskiej drugiej połowy XX wieku, kompresując ją w jednolity czasoprzestrzenny kontinuum. Groteskowe obrazy pozwoliły pisarzowi wyostrzyć główne prawidłowości procesu kulturowego minionego stulecia, ucieleśniając je w fantasmagorycznych wizjach niedalekiej przyszłości i alternatywnej przeszłości. Fantastyczna fabuła powieści jest mocno zakorzeniona w rosyjskiej rzeczywistości: obraz „błękitnej słoniny” pełni funkcję póhironicznego ekwiwalentu rosyjskiego literaturocentryzmu – tendencji do ubóstwiania literatury i przypisywania jej funkcji i właściwości leżących poza jej rzeczywistą naturą².

Sorokin konstruuje alternatywną geopolityczną wizję świata, w której ZSRS i Trzecia Rzesza tworzą sojusz, natomiast Stany Zjednoczone pozostają trzecim ośrodkiem w globalnym układzie tripolarnym. Wstrzyknięcie „błękitnej słoniny” do ciał dyktatorów uruchamia proces semiotycznej mutacji: zaburzona zostaje tkanka czasu i przestrzeni, a binarne opozycje – rzeczywistość/fikcja, władza/tekst, jednostka/awatar – podlegają rewizji. Sorokin aktywnie posługuje się technikami postmodernistycznymi, takimi jak groteska, hiperbola i trawestacja. W powieści Stalin zostaje krawcem, a „błękitna słonina” staje się symbolem luksusu. Sorokin krytycznie reinterpretuje status literatury kanonicznej. W tym kontekście literatura przestaje pełnić funkcję narzędzia ideologicznego, a zaczyna funkcjonować jako przestrzeń gry językowej i symulacji.

Powieść Sorokina *Dzień oprycznika* (2006) przedstawiona jest jako dystopijna satyra, w której futurystyczna Rosja pogrążona jest w nowym feudalizmie, funkcjonującym przy wsparciu XXI-wiecznej technologii. W tej fuzji archaizmu i wysokich technologii kluczową rolę odgrywają urzędnicy elektroniczne oraz cyfrowe awatary. Za ich pośrednictwem Sorokin nie tylko konstruuje świat przyszłości, lecz także osadza krytykę władzy z perspektywy filozoficznej i etycznej. „W *Dniu oprycznika* wiele szczegółów wskazuje na to, że rzeczywistość artystyczna powieści – ironiczna, a zarazem na swój sposób poważna – przyjmuje za podstawowy model świat azjatycki, a ściślej mówiąc Chiny” – pisze Jekatierina Bibergan. „Sorokin wyraźnie śledzi

² Максим Марусенков, *Абсурдопедия русской жизни Владимира Сорокина: заумь, гротеск и абсурд*. (Санкт-Петербург: Алетейя, 2012), 275. Przekład własny.

(i jednocześnie wyśmiewa) orientację na wschodni styl życia, a także pragnienie możliwie najwierniejszego jego naśladowania³”.

Urządzenia elektroniczne i awatary w *Dniu oprycznika* pełnią kilka ważnych funkcji. Z jednej strony konstruują realistyczno-fantastyczny świat postsowieckiej neofeudalnej Rosji. Z drugiej – ujawniają automatyzację przemocy, wymazanie indywidualności oraz zastąpienie rzeczywistości projekcjami cyfrowymi. Taki był zamysł autora: ukazanie technologicznie zaawansowanego imperium, w którym społeczeństwo obywatelskie zostało zdemonstrowane, rządy prawa nie istnieją, a inteligencja została zastąpiona wróżbitami, jasnowidzami i różnego rodzaju szarlatanami.

Sorokin pokazuje, jak technologie – pierwotnie przeznaczone dla wygody i komunikacji – stają się narzędziami tortur, upokorzenia i kontroli. Co więcej, stają się cyfrowymi symbolami nowego barbarzyństwa. Technologie te niosą ze sobą ciężar etyczny, podkreślając procesy dehumanizacji oraz fetyszycyzację władzy.

Urządzenia elektroniczne: technologia jako narzędzie kontroli i rytuału

Powieść przesycona jest niezwykleymi urządzeniami, które łączą nowoczesność z mistycyzmem. Jednym z takich urządzeń jest *mobilo* – smartfon przyszłości, który nie tylko przekazuje głos, lecz także wyświetla holograficzny obraz rozmówcy: „...i od razu obok mobila w powietrzu pojawia się jego wąsata, zaniepokojona morda⁴”. Nie jest to jedynie środek komunikacji, lecz także forma społecznego nadzoru i zrytualizowanej interakcji, w której dystans między rozmówcami okazuje się iluzją. Jedną z najważniejszych technologii w powieści jest awatar holograficzny. Na przykład twarz Cara pojawia się w powietrzu w otoczeniu „złotej, migoczącej ramy”. Nie jest to po prostu cyfrowe odzwierciedlenie rzeczywistości, lecz obraz ikoniczny, wywołujący religijną trwogę: „Jego Wysokość patrzy na nas swoimi wyrazistymi, uważnymi, szczerymi i przenikliwymi szaroniebieskimi oczyma. Ten wzrok jest jedyny w swoim rodzaju. I za ten wzrok nie zawahałbym się oddać życia⁵”.

Technologia funkcjonuje jako przedłużenie ciała władzy. Depersonalizuje interakcję, zastępując empatię zautomatyzowanymi rytuałami. Gdy Car, przemawiając z cyfrowej ramy, wzywa swojego zięcia, rozmowa natychmiast zamienia się w przesłuchanie. Cyfrowy dystans nie łagodzi okrucieństwa – nadaje mu chłodny i wyrachowany charakter. Reprezentacja holograficzna wymazuje pojęcie prywatności i indywidualności: wszyscy uczestnicy dramatu istnieją jako „twarze w ramach” – cyfrowe cienie swoich fizycznych osób.

Szczególnie wyrafinowany epizod przedstawia cyfrowo odwzorowane awatary pisarzy kanonicznych, przywoływane za pomocą komendy głosowej. Te powiększone postacie unoszą

³ Екатерина Бибрган, Рыцарь без страха и упрека: Художественное своеобразие прозы Владимира Сорокина. Издание второе, дополненное (Санкт-Петербург: ИД «Петрополис», 2014), 87. Przekład własny.

⁴ Владимир Сорокин, День опричника (Москва: Захаров, 2006), 6. Wszelkie cytaty z tego wydania w niniejszym artykule zostały przetłumaczone przez autora.

⁵ Сорокин, День опричника, 53.

się nad wirtualną siatką, pełniąc funkcję nie tylko reprezentacji wizualnych, lecz także uczestników symulowanego trybunału. W tym układzie wyrażenie „prześmiewczy wiersz” poddawane jest ocenie w czasie rzeczywistym, co symbolizuje podporządkowanie ekspresji literackiej algorytmicznej kontroli. Epizod ukazuje redukcję indywidualnego autorstwa do zapośredniczonej projekcji, a jednocześnie ilustruje triumf zautomatyzowanych systemów biurokratycznych w regulowaniu produkcji kulturowej.

Oprycznicy wykorzystują urządzenie zwane *szukaczem*, zdolne do precyzyjnego ustalania lokalizacji celu, jako element systemu śledczo-karnego. *Szukacz* służy nie do ratowania, lecz do identyfikowania i eliminowania wrogów. *Mobilo* z „muzyką tortur” (nagranie dźwięków z komory tortur) staje się narzędziem dyscypliny i zastraszania, dosłownie „budzącym umarłych”. Inne urządzenia – „piszczące zamki”, „szafy sterowane głosem”, broń laserowa, teleskopy w rezydencjach oraz armaty wbudowane w przestrzeń domową – podkreślają, że technosfera stała się integralnym elementem nowej *opryczniny*.

Na osobną uwagę zasługuje *teleskop* – symbol paradoksalnego połączenia pseudonauki i zabobonu: sami bohaterowie nie rozumieją, do czego służą teleskopy, lecz kupują je masowo jako fetysz władzy i przedmiot statusu. W strukturze powieści technologia pełni funkcję instrumentu rytualnego, zamieniając codzienną brutalność w akt estetyczny. Poranna rutyna ubierania się protagonisty obejmuje aktywację elektronicznego zamka oraz głosowe dobieranie garderoby – wszystko to przypomina liturgię przed bitwą.

Powieść Sorokina *Telluria* (2013) to postmodernistyczna mozaika, w której elementy science fiction, cyberpunku, psychodelii i parodii historycznej splatają się w eklektyczną tkaninę. W *Tellurii* awatary można rozumieć jako materialne lub symboliczne obiekty, ucieleśniające określone idee, osobowości, wydarzenia historyczne lub mity zbiorowe, działające jako ich „substytuty” w fikcyjnym świecie powieści. Dziwne i fantastyczne przedmioty odgrywają ważną rolę narracyjną i metafizyczną. Należą do nich kluczowe fikcyjne technologie i artefakty tego świata – od tellurowych gwoździ po holograficzne symulakra, od robotów-bandytów po *umnice* – uniwersalnych asystentów informacyjnych. *Tellur* jest pseudonaukowym i sakralnym pierwiastkiem, który zajmuje centralne miejsce w metafizyce powieści. Święty metal stosuje się w formie gwoździ wbijanych w czaszkę podczas rytuału zmieniającego świadomość, pogrążającego podmiot w świecie snu lub odsłaniającego wyższą rzeczywistość. Gwoździe te są zakazane, podobnie jak narkotyki, we wszystkich krajach z wyjątkiem Republiki Tellurii, ich głównego eksportera.

W jednej ze scen prezydent Tellurii wbija tellurowy gwóźdź w globus, wizualizując kontrolę nad różnymi regionami. Program *globus* reprezentuje estetykę kontroli – jednocześnie panowanie nad przestrzenią i pamięcią. Odzwierciedla pragnienie nie tylko poznania, lecz także posiadania. W Demokratycznej Republice Tellurii procedura wbijania gwoździ jest całkowicie legalna jako metoda leczenia chorób psychicznych i onkologicznych. Globus obraca się i świeci w reakcji na aktywność tellurową. Program *globus* wspomniany jest pośrednio jako element cyfrowego i informacyjnego świata Tellurii, prawdopodobnie powiązany z holograficznymi symulakrami i systemami kontroli. Może on pełnić funkcję metafory globalnej symulacji lub imitacyjnego „teatru pamięci” – kolejnego poziomu w procesie wirtualizacji rzeczywistości.

1. Gwoździe tellurowe

Centralny i najbardziej złowieszczy artefakt w świecie *Tellurii* – reprezentują mroczne połączenie rytuału, technologii i metafizyki. Chemiczna i biologiczna reakcja na tellur opisywana jest przy użyciu pseudonaukowego języka:

Lipidowe błony neuronów dosłownie zlizują atomy telluru z metalu swoimi kwasami tłuszczowymi – niczym językami – liżą, liżą, utleniają je, podczas gdy same błony szybko miękną, w neuronach, w mózgu rozpoczyna się proces, a człowiek wchodzi w przestrzeń upragnioną!⁶

Telluryzacja jest aktem ekstatycznym – „nowym zwrotem” w estetyce duchowej: piękno zastępuje przełom, a harmonię – ekstaza. Gwóźdź staje się ikoną epoki postreligijnej.

Gwoździe tellurowe można interpretować jako awatary, ponieważ ucieleśniają lub reprezentują określone idee, siły lub byty w świecie powieści. W tym kontekście awatar jest materialnym lub symbolicznym obiektem, który działa jako substytut lub manifestacja ideologii, władzy, mitu czy tożsamości. Gwoździe pełnią funkcję awatarów struktur rządzących, które wykorzystują je do utrzymania swojej dominacji.

Wbijane bezpośrednio w czaszkę gwoździe tellurowe symbolizują bezpośrednią ingerencję w świadomość. Stają się awatarami władzy kontrolującej nie tylko działania bohaterów, lecz także ich myśli. Gwoździe są centralnym elementem „rewolucji tellurycznej”, ucieleśniając ideologię nowego porządku, opartego na kontroli pamięci i świadomości.

Dla niektórych bohaterów gwoździe funkcjonują jako awatary osobistej pamięci i tożsamości. Ich działanie wymazuje indywidualne przeszłości, zastępując je stanami transu lub fałszywymi wspomnieniami i czyniąc z gwoździ awatary zniekształconej pamięci, w której mit zastępuje rzeczywistość. Można je również postrzegać jako awatary degradacji technologicznej, paradoksalnie sprzężonej z dominacją nad świadomością. Symbolizują świat, w którym technologia służy nie postępowi, lecz ujarzmieniu.

Akt wbicia tellurowego gwoźdźca w czaszkę dokonywany jest poprzez specjalny rytuał – często w ceremonialnej oprawie. Jest to estetyka ofiary z siebie, obrzęd przywołujący na myśl chrześcijańskie inicjacje lub praktyki szamańskie. Procedurze towarzyszą cisza, skupienie i lęk – wszystko to tworzy psychoestetyczny *Gestalt*, w którym przemoc wobec ciała staje się mistycznym odrodzeniem. Tellur nie jest wyłącznie metalem, lecz także pseudonaukową mitologią. Przedstawiany jest jako „boski skalpel”, który zmienia świadomość i przywraca ludzkości nadzieję. Staje się odpowiednikiem LSD, DMT, a nawet Świętego Graala, lecz przedstawiony jest w ramach swoistej naukowości. Jego efekty opisywane są subiektywnie: dla jednych jest to spotkanie z Bogiem, dla innych – ze zmarłymi bliskimi, dla jeszcze innych – z własnym prawdziwym „ja”. Wszystko to osadzone jest w pseudonaukowej retoryce: „neuroregeneracja”, „synestezja sympatyczna”, „protoarchetypowa wibracja”. W ten sposób autor poddaje satyrze współczesną fascynację pseudonauką. Jest to estetyka neoszamanizmu

⁶ Владимир Сорокин, *Теллурия* (Москва: АСТ: Corpus), 88. Wszelkie cytaty z tego wydania w niniejszym artykule zostały przetłumaczone przez autora.

i cyberzoteryzmu. Tellur funkcjonuje jako magnes narracyjny: przyciąga do siebie mity, sny, traumy, pragnienie zbawienia. Technologia ponownie staje się *sacrum*. Gwoździe tellurowe są nie tylko narzędziami ekstazy, lecz także źródłami tragedii. Tellur jest jednocześnie Erosem i Tanatosem, technologią i magią. W przypadku niektórych bohaterów procedura wbicia gwoźdźcia nie udaje się, w wyniku czego umierają. Jest to rytuał niepoddający się kontroli, błąd w kodzie prowadzący się do estetyki rytualnej porażki i rozpadu *sacrum*. Gwóźdź staje się nie relikwią, nie portalem, lecz pułapką.

2. *Umnica* – zapowiedź sztucznej inteligencji

Umnica (dosłownie: „mądrała”, „spryciarz”) to futurystyczny, wszechwiedzący doradca AI – wysokotechnologiczny, zmiennokształtny asystent zdolny do przyjmowania dowolnej postaci fizycznej. Pojawia się w rozdziałach I, IV, V, IX, X, XVII, XXIV, XXVIII, XXXII, XXXIV, XXXVI, XXXVII, XLII, XLIII, XLIV i XLVII. *Umnica* wyposażona jest w interfejs głosowy i potrafi wyświetlać hologramy wizualne. Może przekształcić się we wszystko – od książki czy pasa po bułkę lub szalik. To urządzenie jest produktem elitarnym, niedostępnym dla większości społeczeństwa. Jest wysoce adaptacyjne, rozpoznaje swojego właściciela i przybiera różne formy w zależności od sytuacji. W jednej ze scen *umnica* służy do projekcji hologramów całych miast – XX-wiecznego Petersburga i XIX-wiecznej Christianii. Można ją nawet wysuszyć na czas transportu, aby zmieścić w walizce wiele *umnica*. Później zostają one odtworzone poprzez zanurzenie w specjalnym roztworze i powracają do pierwotnego kształtu.

W późniejszej powieści Sorokina – *Manaraga*⁷ – *umnica* zyskuje dodatkowych asystentów neuronalnych – *pchły* wszczepiane w mózg, które pomagają użytkownikowi podejmować decyzje i ostrzegają przed niebezpieczeństwami. Ludzie rozciągają *umnice* jak akordeon, noszą ją na szyi lub nadgarstku, używają jako książki, pasa, parasola lub ekranu. *Umnica* zmienia formę, ton i rejestr, dostosowując się do nastroju użytkownika.

Umnica ucieleśnia dotykową poetykę przyszłości – manifestację technologii jako „rzeczy, która czuje”. Śpiewa, mruczy, wibruje i wywołuje czułe lub figlarne skojarzenia. Jest partnerem, towarzyszem rozmowy, lustrem. Oznacza to nową formę intymności z maszyną, w której granica między przedmiotem a podmiotem zaczyna się zacierać. *Umnica* mówi głosem ukochanej osoby i współodczuwa wraz ze swoim właścicielem. Mamy tu do czynienia z poetyką interfejsu, a nie z inżynierią w tradycyjnym sensie.

3. Holograficzne symulakry

Pojawiają się one w rozdziałach V, VI, XV, XXI, XXII, XXIII, XXVIII, XXXII, XXXIV, XXXVII, XXXIX, XLIII i XLVII. W świecie *Tellurii* technologie holograficzne służą nie tylko do wizualizacji informacji, lecz także do immersyjnych widowisk, psychoterapii oraz orgii. Symulakry odtwarzają atmosferę całych kultur, takich jak bohema Christianii czy futurystyczny

⁷ Владимир Сорокин, *Манарага* (Москва: АСТ: CORPUS, 2017).

Petersburg. Bohaterowie powieści zanurzają się emocjonalnie w tych projekcjach, często tracąc granicę między sobą a symulacją. Odzwierciedla to koncepcję symulaków Jeana Baudrillarda⁸, gdzie kopia staje się bardziej realna niż oryginał.

W *Tellurii* hologramy nie tylko ukazują rzeczywistość, ale także ją zastępują. Ministrowie *Tellurii* pojawiają się przed prezydentem jako hologramy. Nawet stuknięcie kieliszkami staje się holograficznym spektaklem. Ludzie korzystają z symulaków w codziennych sytuacjach – wyświetlają w piwnicy hologram „Paryża z 1880 roku”, odtwarzają scenę z Jeanem-Paulem Sartre’em i Simone de Beauvoir oraz wchodzą do projekcji. Często też wchodzą w interakcje z symulakrami w taki sposób, jakby znajdowały się one w świecie rzeczywistym. Jest to estetyka barokowej iluzji polegająca na wirtualnej teatralizacji życia codziennego.

Podobnie jak tellurowe gwoździe, holograficzne sceny działają jako instrumenty manipulacji percepcyjnej. Generują iluzoryczne obrazy, które nadpisują realne wspomnienia, a efekty wizualne wzmacniają działanie telluru. Hologramy te podkreślają kontrast między zaawansowaniem technologicznym a utratą autentycznej pamięci. Człowiek nie potrzebuje już prawdziwego Paryża – jest gotów zapłacić za jego fantom.

Podobne sytuacje pojawiają się w powieści Wiktora Pielewina *S.N.U.F.F.*⁹. Sorokin przypisuje symulakrom rolę nowej mitologii, w której kopia okazuje się emocjonalnie silniejsza niż oryginał. Holograficzne symulakrum staje się ikoną epoki postprawdy, gdzie liczy się nie to, co jest, lecz to, co się odczuwa.

4. Roboty

Roboty w *Tellurii* (obecne w rozdziałach XX, XXI, XXVIII, XXXIV i XLVIII) dalekie są od humanoidalnych pomocników. Są to często maszyny przeznaczone do napadów na pociągi, kradzieży i destrukcji. Na przykład modele takie jak „Anasphere 6000+” i „Telecolum 2049” działają według prostego algorytmu: wtargnąć do pociągu i wyrzucić worki z towarem na step. Charakterystyczną cechą tych robotów jest całkowite lekceważenie ludzi. Nie atakują pasażerów, lecz ich działania mimo to prowadzą do zniszczeń, paniki i śmierci – ich „neutralna” ingerencja wcale nie czyni ich mniej niebezpiecznymi.

Człowiek nie kontroluje tych robotów, będąc jedynie świadkiem ich działań. Roboty wpadają, niszczą, rabują i znikają. Ich obecność przypomina klęskę żywiołową. To surowa maszyneria: robot jest uosobieniem pustki semantycznej, odrzucenia istoty ludzkiej. Estetycznie przypomina to *la danse macabre* – balet zgrzytających przekładni pozbawiony operatora. Ucieleśnia wizję antyhumanistyczną: obecność pozbawioną emocji, celu i moralnego kompasu. Robot u Sorokina jawi się jako postindustrialne widmo przywołane przez imperatywy kapitalizmu. Roboty w *Tellurii* nie są bohaterami ani pomocnikami – są obcymi, przerażającymi agentami chaosu, działającymi według bezwzględnych programów, pozostających poza moralnością i empatią.

⁸ Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation* (Paris: Editions Galilée, 1981), 144–146.

⁹ Виктор Пелевин, *S.N.U.F.F.* (Москва: ЭКСМО, 2011).

W rozdziale XX widzimy robotów-złodziei: pokrytych metalem przypominającym srebro, bez twarzy, z hakami zamiast rąk. Poruszają się szerokim frontem, jak sieć otaczająca pociąg. Właściciele nie oszczędzają wydatków – robotów jest dużo, są prymitywne i zbudowane z myślą tylko o jednym zadaniu. Na komendę wskakują przez okna, rozrywają panele, chwytają worki z żywnością i zaopatrzeniem: olej, smalec, nasiona słonecznika, pszenicę, sól, śledzie, suszone ryby. Całkowicie ignorują ludzi: nie atakują, nie bronią się. Człowiek jest dla nich nieistotny.

Roboty działają jak mrówki – są szybkie, skoordynowane i nie zwracają uwagi na zniszczenia. Walka z nimi jest wręcz bezużyteczna; strzelanie niebezpieczne, bo można trafić współpasażerów. Jedynym możliwym sposobem ich zatrzymania jest roztrzaskanie ich głowy młotem. Scena ataku na pociąg podkreśla, że roboty są nieuzbrojone – ich celem jest grabież pełnowartościowego, niezniszczonego towaru. Ich działania są wyrachowane i systematyczne: wchodzi do pociągu i wyrzuca ładunek przez okno. Na dole inne roboty zbierają worki przy pomocy systemu przypominającego taśmociąg i niosą je na step. Czasem robot sam wyskakuje z pociągu wraz z workiem łupów.

W rozdziale XXI pojawia się inny typ robota. Podczas krucjaty w kierunku Stambułu templariusze używają humanoidalnych robotów bojowych, obsługiwanych od środka przez rycerzy i funkcjonujących jak egzozszkielety. Każdy z tych trzymetrowych robotów uzbrojony jest w automatyczne działka, pociski i miotacze ognia. Na piersi każdego z nich świeci ośmiopromienny czerwony krzyż templariuszy. Głowy rycerzy chronione są grubym szkłem, odpornym na kule i pociski. Do nóg robotów przymocowane są silniki rakietowe na paliwo stałe. Jednocześnie wyposażone są we wbudowane plecaki z prowiantem, co podkreśla hybrydowy charakter ich funkcji – bojowych i domowych. Roboty bojowe wystrzeliane są z katapult i „lecą niczym komety” przez europejskie niebo w stronę Morza Czarnego.

W *Tellurii* roboty są zawsze „Innymi”. Pozbawione empatii, działają autonomicznie lub w całkowitej uległości wobec władzy państwowej. Ich formy – od bezludzkich, hakorękich maszyn po wystrzelianych z katapult rycerzy – odzwierciedlają podstawową prawdę: w tym świecie maszyny działają, a ludzie cierpią. „Robot” nie jest jedynie maszyną, lecz metaforą bezdusznego, zaprogramowanego działania.

Roboty reprezentują ruinę technologicznie zaawansowanego świata, który uległ upadkowi – świata, w którym zaawansowana technologia zdegradowała się do narzędzi manipulacji. W *Tellurii* technologia uległa degradacji, lecz zachowała władzę nad społeczeństwem. W tym kontekście roboty przypominają tellurowe gwoździe, które również symbolizują wypaczenie postępu technologicznego.

Roboty można postrzegać jako awatary bezosobowej, zmechanizowanej władzy działającej autonomicznie. W przeciwieństwie do tellurowych gwoździ, które wymagają rytuału i udziału człowieka, roboty ucieleśniają zautomatyzowaną kontrolę. Tworzą surowe tło, na którym ujawnia się kruchość ludzkiej pamięci. W świecie, w którym tellur zaciera pamięć, roboty – jako awatary bezosobowości – wzmacniają motyw utraconej tożsamości.

Motywy pamięci, awatarów i holograficznych obrazów splatają się, tworząc złożony system symboli i metafor odzwierciedlających postapokaliptyczny świat, rozszczępioną tożsamość oraz manipulację świadomością. Awatary w *Tellurii* służą jako przypomnienie o istotnych wydarzeniach i osobach, lecz często w zniekształconej lub zmitologizowanej formie.

Według Aleksandra Genisa:

Powieść nie rozpada się, ponieważ zakotwiczona jest w potężnym rdzeniu centralnego obrazu, który usprawiedliwia wszelką fikcję. Tellur nie jest po prostu supernarkotykiem dającym euforie; daje każdemu własne doświadczenie, pozwalając zbudować osobistą utopię we własnej odurzonej świadomości. Jedni wiążą ją z Chrystusem, inni ze Stalinem, jeszcze inni – z Lolitą, lecz wszyscy mają tellurowy gwóźdź w czaszce. Czym więc jest tellur? Niebieską słońcą w kolejnym wcieleniu¹⁰.

Zmitologizowana przeszłość ukazana jest jako epoka heroizmu i jedności. Obrazy te nie są związane z konkretnymi jednostkami, lecz z kolektywną ideą narzuconą społeczeństwu. Tak więc – od tellurowego gwoźdźdza po *umnice* – każdy artefakt w tym świecie stanowi wyzwanie dla tradycyjnej antropologii, które przekształca moralność, fizjologię człowieka i społeczeństwo.

Różne typy awatarów – tellurowe gwoźdźdźe, hologramy i roboty – podkreślają centralny temat powieści: kruchość pamięci i tożsamości w świecie, w którym technologia i rytuały wykorzystywane są do kontroli i mitologizacji. Holograficzne obrazy wzmacniają te mity, tworząc narracje wizualne manipulujące pamięcią zbiorową. Przywołują zmitologizowane wydarzenia oraz utracone osoby, których wspomnienia zostały wymazane przez tellur.

Estetyka wymyślonych przedmiotów w *Tellurii* odgrywa kluczową rolę. Dla Sorokina technologie i artefakty nie są jedynie narzędziami funkcjonalnymi, lecz także ekspresyjnymi, niemal rytualnymi formami interakcji ze światem. Świat *Tellurii* to nie wyłącznie przyszłość, lecz również estetycznie skonstruowana hiperrealność. Ludzie nie tylko używają rzeczy – oni z nimi żyją, wchodzą w dialog, taniec i tragedię. Technologie stają się operacjami psychosomatycznymi, symbolami wiary, obiektami pożądania i narzędziami przemocy. Jest to estetyka archaicznej przyszłości, w której technologia zwraca nas ku mitowi, lecz czyni to poprzez hipertroficzny, technokratyczny język.

¹⁰ Александр Генис, „Мой Сорокин”, w: «Это просто буквы на бумаге...» Владимир Сорокин после литературы, red. Евгений Добренко, Илья Калинин, Марк Липовецкий (Москва: НЛО, 2018), 23–24. Przekład własny.

Bibliografia

Baudrillard, Jean. *Simulacres et Simulation*. Paris: ditions Galile, 1981.

Биберган, Екатерина. *Рыцарь без страха и упрека: Художественное своеобразие прозы Владимира Сорокина*. Издание второе, дополненное. Санкт-Петербург: ИД «Петрополис», 2014.

Генис, Александр. „Мой Сорокин”. W: *«Это просто буквы на бумаге...» Владимир Сорокин после литературы*, red. Евгений Добренко, Илья Калинин, Марк Липовецкий, 23–24. Москва: НЛО, 2018.

Марусенков, Максим. *Абсурдопедия русской жизни Владимира Сорокина: заумь, гротеск и абсурд*. Санкт-Петербург: Алетейя, 2012.

Пелевин Виктор. *S.N.U.F.F.* Москва: Эксмо, 2011.

Сорокин, Владимир. *День опричника*. Москва: Захаров, 2006.

– – –. *Манарага*. Москва: АСТ, CORPUS, 2017.

– – –. *Теллурия*. Москва: АСТ, CORPUS, 2013.

Shahbazian, Steve. *A Century of Dystopia*. London: Kelvev Books, 2019.

SŁOWA KLUCZOWE:

awatary

PAZNOKCIE Z TELLURU

holograficzne symulakry

ABSTRAKT:

Artykuł analizuje koncepcję awatarów i artefaktów technologicznych w dystopijnej fikcji Władimira Sorokina, koncentrując się na powieściach *Dzień oprycznika* oraz *Telluria*. Sorokin wykorzystuje awatary, urządzenia elektroniczne i obiekty symboliczne, aby ukazać zależność między technologią, pamięcią a tożsamością. Studium wskazuje na podobieństwa do wcześniejszych rosyjskich dystopii, takich jak *My Jewgienija Zamiatina*, łącząc postać S-4711 z późniejszymi cyfrowymi awatarami. Urządzenia takie jak „umnica” i tellurowe gwoździe pełnią zarówno funkcje narracyjne, jak i metafizyczne, symbolizując kontrolę, rytuał i symulację. Hologramy i roboty są przedstawione jako narzędzia władzy państwowej oraz jako postmodernistyczne symulakry. Poprzez groteskę, hiperbolę i parodię Sorokin krytykuje autorytaryzm oraz komercjalizację świadomości. Jego twórczość ukazuje świat, w którym postęp technologiczny spleta się z mitem, rytuałem i zanikiem indywidualnej sprawczości.

manipulacja pamięcią

postmodernistyczna dystopia

SOROKIN

kontrola technologiczna

NOTA O AUTORCE:

Boris Lanin – profesor, pracownik Instytutu Filologii Wschodniosłowiańskich Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Zainteresowania i badania naukowe: utopie/dystopie, literatura rosyjskiej emigracji, literatura postsowiecka, metodyka nauczania literatury. Pełnił funkcję profesora wizytującego na uniwersytetach: Stanforda, Waseda (Tokio), Hokkaido, Osaka, Kobe, Saitama, SUNY, Uppsala Swedish Collegium, Alfried Krupp Stiftung at Greifswald, Paris Institute for Advanced Studies, CEU Budapest, Woodrow Wilson Center, The Kennan Institute, Bath University, The British Academy. |

Człowiek sterujący/sterowany, czyli o dystopijnej przyszłości ludzkości

DOI: 10.14746/fp.2026.43.7

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie
na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

*Publikacja dofinansowana z grantu: nr
rejestracyjny NCN: 2022/47/B/HS2/01244;
kierownik projektu: prof. dr hab. Boris Lanin

Aleksandra Żywert

ORCID: 0000-0002-9922-6717

Punktem wyjścia do rozważań jest założenie o immanentnej dla człowieka skłonności do teatralizacji życia. Jak wskazuje Erving Goffman, „na wyrazistość jednostki [...] składają się dwa zasadniczo odmienne rodzaje symbolicznej działalności: wrażenia, które ona przekazuje (gives) i które wywołuje (gives off)”¹. Teatralizacja łączy się automatycznie z iluzorycznością i sztucznością oraz podległością w stosunku do reżysera i tekstu sztuki. Dokładnie te same zasady dotyczą (choć w różnych zakresach²) świata cyfrowego. Aktualnie przestrzeń „teatru życia codziennego” poszerzyła się znacznie o format wirtualny. Człowiek funkcjonuje w dwóch wymiarach – realnie, fizycznie i wirtualnie. Rozwój technologiczny, o czym już pod koniec lat 80. XX wieku pisał Gérard Raulet, wyłonił „radykałnie nową kulturę techniczną”³, w której się pojawia nowy sposób komunikowania się, niwelujący rozgraniczenie pojęć „bycia blisko”

¹ Erving Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. Halina Datner-Śpiewak, Paweł Śpiewak (Warszawa: Aletheia, 2008), 32.

² Np. w grach komputerowych zależność jest znaczna, bo chodzi o realizację konkretnego scenariusza gry. W sieciach społecznościowych ta zależność jest znacznie mniejsza, bo rozwój takiej sieci opiera się na spontanicznych reakcjach jej użytkowników. W rezultacie mamy przewagę improwizacji. Niezależnie jednak od wariantu interakcji (gra czy sieć społecznościowa) cały czas mamy do czynienia z teatralnością, tyle że w innym wymiarze.

³ Gérard Raulet, „Nowa utopia. Socjologiczne i filozoficzne konsekwencje nowych technologii komunikowania”, tłum. Krystyna Krzemieniowa, w: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, wybór, wprowadzenie, oprac. Andrzej Gwóźdź (Kraków: Universitas, 1994), 137.

i „bycia daleko”. W rezultacie zmienia się sposób myślenia i życia. „Powstaje „nowa utopia”, w której „rozproszenie” i „kłącze” są nowymi kategoriami filozoficznymi, które metaforycznie ujmują rzeczywistość usieciowioną”⁴. Dochodzi nie tylko do dematerializacji, ale i delokalizacji w przestrzeni i czasie powstania „nowej utopii” – bez ograniczeń terytorialnych, materialnych, ekonomicznych – świata teoretycznie idealnego.

Ekspansja nowych technologii i totalna mediatyzacja życia, jak pisze Piotr Zawojski, sprawia, że „bycie-w-świecie” w znacznym stopniu zostaje zastąpione przez „bycie-poprzez-medium” (teleobecność) i przeniesione na awatary, będące „cyfrowymi konstruktami powołanymi do życia w celu reprezentacji «ja» w cyberprzestrzeni, a jednocześnie wizualizującymi ucieczkę od cielesności, pozwalającymi na przekroczenie ramy (drzwi) do świata wirtualnego”⁵. Owa relokacja powoduje postępujące odchodzenie od empirii i własnego realnego doświadczenia życiowego na rzecz symulacji. Pojawia się Wirtualna Osobowość (*Virtual Personality*), uzupełniająca, a nierzadko konkurencyjna wobec Realnej Osobowości (*Reality Personality*). Pomiędzy nimi zachodzi, według Stahla Stensliego, silny i stały kontakt (co charakterystyczne dla cyberprzestrzeni) psychofizyczny. Ostatecznie pojawia się zatem „post-biologiczny cyberorganizm” – sobowtór, zdwojenie, replika, bez fizycznej postaci, ale z wiedzą i świadomością tejże. Wspomniana Wirtualna Osobowość jest istotna, albowiem gwarantuje w sieci uobecnienie (teleobecność), czyli formę kształtowania „tożsamości terminalowej”. W tym momencie mamy zatem do czynienia z definitywnym końcem podmiotu realnego i początkiem.

Jeśli dojdzie do dominacji Wirtualnej Osobowości nad realną, mamy do czynienia z końcem podmiotu realnego i zamianą go w (jak pisał Jean Baudrillard) „człowieka wirtualnego”, do tego stopnia obudowanego różnymi energetycznymi i mechanicznymi protezami, że sam człowiek staje się „sztuczną naroślą swych własnych protez”⁶. I tu dochodzimy do problemu awatarów, które według Baudrillarda są symulakrum istnienia. Awatar jest o tyle kuszącą formą cyfrową reprezentacją osoby, że pozwala na kompleksową zmianę tożsamości – obserwator będzie widział (bardziej lub mniej uproszczoną) postać kogoś, kto w realnej rzeczywistości jest kimś zupełnie innym. Najwyraźniej widać to w grach komputerowych, w których twórca awatara nie posiada przecież nadzwyczajnych umiejętności czy mocy. Dodatkowo awatar pozwala tworzyć tożsamość i w pełni ją kontrolować w połączeniu z kontekstem, w którym będzie funkcjonował – od wyglądu zewnętrznego, poprzez język i formy wypowiedzi, aż po środowisko, którym się będzie otaczał (np. pokazując na Instagramie, „gdzie i z kim ja obiady jadam”)⁷. Odpowiada to trzem kontekstom/rodzajom teleobecności, a mianowicie teleobecności symulacji, dialogu i personalnej⁸.

Teleobecność wiąże się z audiowizualnością (kamerki internetowe, mikrofony, aparaty). Czasami tworzy się awatara od podstaw, zrywając całkowicie ze swoją cielesnością. Ta możliwość, w myśl teorii

⁴ Raullet, 141.

⁵ Piotr Zawojski, „Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni”, w: *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, red. Andrzej Gwóźdź, Piotr Zawojski (Kraków: Rabid, 2002), 424.

⁶ Jean Baudrillard, „Świat wideo i podmiot fraktalny”, tłum. Andrzej Gwóźdź, w: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych, wybór, wprowadzenie, oprac. Andrzej Gwóźdź* (Kraków: Universitas, 1994), 248.

⁷ Artur Brzeziński, *W świecie awatarów...*, źródło: <https://pracowniaintegra.pl/psycholodzy-pisza/w-swiecie-awatarow/>, dostęp 12.03.2025.

⁸ Sidey Myoo, *Ontoelektronika* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2013), 107–110.

symulaków Baudrillarda, jest rozumiana jako symulakrum człowieka świadomie pokazującego innym swoje wyobrażenie o sobie, czyli jest to „życie na pokaz”⁹. Mamy zatem do czynienia z problemem „ja – dla – siebie” *versus* „ja-dla-innych”. Jednocześnie teleobecność niesie ze sobą konkretne zagrożenia. Będąc „specyficzną formą kształtowania «terminalowej tożsamości» [...], często jest traktowana jako «wtórnik» rzeczywistego bycia”¹⁰, nierzadko ciekawszy, łatwiejszy, atrakcyjniejszy dzięki brakowi fizycznych ograniczeń. Ten sam proces zachodzi w sferze relacji międzyludzkich. To, kim jesteśmy w realnej rzeczywistości dla siebie, w sieci zupełnie nie ma znaczenia, albowiem liczą się wyłącznie te nasze decyzje, reakcje i zachowania, które odbierają i rozumieją inni, oraz reakcje na nie. Biorąc pod uwagę fakt, że w obu wspomnianych sferach – realnej i wirtualnej – funkcjonujemy w społeczności, powstaje pytanie o naszą tożsamość i o naszą zdolność do zachowania autonomii. Problem ten postaram się zobrazować na przykładzie wybranych utworów współczesnych prozaików rosyjskich, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości Wiktora Pielewina.

Jeśli spojrzeć globalnie, we współczesnej literaturze rosyjskiej (czyli literaturze po 1990 r.) zdecydowanie dominuje pesymistyczna wizja tych kwestii (raczej socjologiczna niż filozoficzna), przy czym – co można zaobserwować właśnie na przykładzie twórczości Pielewina – zaznacza się ewolucja. Jest to autor, który od początku swojej działalności twórczej bardzo uważnie śledzi procesy rozmaitych zmian na świecie, ze szczególnym uwzględnieniem społecznych, i żywo na nie reaguje.

Kwestia istnienia zjawiska wirtualnej rzeczywistości i stopnia jej oddziaływania na ludzi pojawiła się w jego twórczości już w latach 90. XX wieku, w najgłośniejszej bodaj powieści, *Generation P* (1999). Spośród wielu aktualnych poruszanych w niej problemów jednym z pierwszoplanowych jest rozwój reklamy, a więc medium, które idealnie ilustruje teorię symulacji i symulaków Baudrillarda. Błyskawicznie rozprzestrzeniająca się reklama w krótkim czasie staje się wszechobecna i, co za tym idzie, wszechpotężna – systematycznie i skutecznie wypiera i zastępuje ukonstytuowane wartości i idee. Główny bohater, Władilen, najpierw pracuje jako copywriter, ale szybko staje się twórcą reklam, które kreują wirtualną rzeczywistość dla rosyjskiej postkomunistycznej społeczności. W ujęciu Pielewina reklama jest medium, które z racji wykorzystywania różnych kanałów komunikacji spełnia wiele funkcji. Przede wszystkim jest, po pierwsze, narzędziem manipulacji, albowiem nie tylko „sprzedaje” konkretne produkty, ale (co istotniejsze) kreuje także nowe potrzeby ludzi i wzorce zachowań, a więc redefiniuje tożsamość jednostki. Po drugie, skutecznie spychając na margines ukonstytuowane narracje, proponuje iluzję sensu życia i spełnienia w nim. Tym samym buduje podstawy nowego typu społeczeństwa – hiperrealistycznego, z nową mitologią, bogami i rytuałami. Po trzecie wreszcie, jest skutecznym narzędziem walki o władzę, przede wszystkim polityczną i społeczną. Znaczący jest w tym kontekście epizod, w którym mówi się o istnieniu polityków. Ci ostatni istnieją tylko na ekranach telewizorów, tak więc polityka (analogicznie jak reklama) nie jest rzeczywistym narzędziem wpływu na kształt rzeczywistości, lecz odmianą iluzji.

По своей природе любой политик – это просто телепередача. Ну, посадим мы перед камерой живого человека. Все равно ему речи будет писать команда спичрайтеров, пиджаки выбирать – группа стилистов, а решения принимать – Межбанковский комитет¹¹.

⁹ Marta Gliniecka, „Profil na Facebooku – awatar, wirtualna maska czy obraz siebie? O konstruowaniu tożsamości internetowej”, *Zarządzanie Mediami* 2 (2017): 90–91.

¹⁰ Zawojski, 424–425.

¹¹ Виктор Пелевин, *Generation «П»*, źródło: <https://loveread.me/contents.php?id=2937>, dostęp 12.03.2025.

Autor uświadamia, że zarówno wielki biznes, jak i polityka są w znaczącym stopniu kreowane i sterowane przez agencje reklamowe, tak więc rzeczywistym władcą umysłów ludzkich jest ten, kto kontroluje te ostatnie. W świecie postępującej westernizacji (tu: sprowadzającej się głównie do adaptacji wzorców konsumpcji), ekspansji mediów i reklamy i rodzącego się w jej wyniku historycznego konsumpcjonizmu rzeczywistość jest poddawana procesowi „spinowania” ukierunkowanego na manipulację poglądami opinii publicznej. W tym układzie szczególnie trudna jest sytuacja młodego, dopiero wchodzącego w dorosłe życie, pokolenia, które zetknąwszy się z tak zwanym drapieżnym kapitalizmem, okazuje się zagubione, bezideowe, bo nagle pozostawione na rozdrożu – stary system wartości całkowicie się zdewaluował, nowego zaś jeszcze nie ma. Próby odnalezienia się w nowej sytuacji w połączeniu z brakiem wzorców i wsparcia starszego pokolenia sprawiają, że młodzi poszukują tożsamości i sensu życia w sposób chaotyczny, często nieracjonalny, powierzchowny i historyczny, stając się tym samym łatwym łupem dla twórców reklamy. Dodajmy na marginesie jeszcze dwie kwestie. Po pierwsze, Władilen Tatarski, główny bohater *Generation P* nie jest jednostkowym typem charakterologicznym, lecz raczej forpocztą kolejnych zagubionych postaci, postrzeganych – zarówno przez społeczeństwo, jak i przez samych siebie – jako życiowi nieudacznicy, zabłąkani w meandrach (często iluzorycznego) świata. Taki jest chociażby Roma Sztorkin z *Empire V* (*Empire V*, 2006), a także Batman Apollo (Бэтман Аполло, 2013), który w inicjalnych fragmentach utworów jawi się jako człowiek dość bierny, zagubiony i zdezorientowany. Po drugie, Pielewin nie jest jedynym twórcą, który właśnie w ten sposób pokazywał i oceniał młode pokolenie Rosjan. W bardzo podobnym duchu, ale nieco później, problem tożsamościowy w odniesieniu do młodego pokolenia zaprezentowali na przykład Irina Dienieżkina w zbiorze opowiadań *Daj mi* (Дай мне, 2001), Michaił Jelizarow w powieści *Bibliotekarz* (Библиотекарь, 2007) czy Dmitrij Głuchowski w powieści *Czas zmierzchu* (Сумерки 2012, 2007). W każdym z tych utworów młodzi Rosjanie, choć jeszcze nie są bezwolnymi marionetkami w rękach kreatorów iluzorycznego świata, mają ku temu predyspozycje – nie wierzą w ideologie, za to cenią konkretne wartości, takie jak sukces materialny i konsumpcja.

W późniejszych utworach Pielewin sukcesywnie coraz mocniej się skłania ku bardziej pesymistycznej ocenie nie tylko swoich rodaków, ale i ludzkości w ogóle. W 2006 roku w powieści *Hełm grozy* poszedł już znacznie dalej i w nieco inny wymiar kwestii relacji realny człowiek *versus* jego wersja cyfrowa. Książka ukazała się w międzynarodowej serii „Mity” i była odważną reinterpretacją popularnego mitu o Minotaurze. Akcja w całości rozgrywa się w świecie wirtualnym, w którym z niewiadomych przyczyn została uwięziona ósemka bohaterów – całkowicie obcych sobie osób. Są zamknięci w osobnych pomieszczeniach, a jedyną formą wzajemnego kontaktu pozostaje sieć komputerowa. W trakcie rozwoju akcji obserwujemy proces próby powrotu bohaterów do rzeczywistości i odzyskania poprzedniego, osadzonego w materialnej rzeczywistości, życia za pośrednictwem internetowego czatu. Każda z osób ma odgórnie nadany nick odzwierciedlający jej charakter i światopogląd, a nad całością nieustannie czuwa moderator-system, Bóg hiperrzeczywisty. Mimo prób powrót do fizycznego życia się nie udaje, mało tego – uczestnicy czatu poprzez dyskurs, do którego są zmuszeni, tworzą nowy, całkowicie oparty na tymże dyskursie świat. Jest to świat dwoisty w swej istocie – z jednej strony daje nieograniczone możliwości, z drugiej – całkowicie i trwale wyklucza rzeczywistość. Pielewin pisze:

...теперь будем Минозавром. Дрэнвним змеем [...] Человеческое нам только мешало [...] Будем драконом. Взлетим под облака, нырем на дно морское¹².

¹²Виктор Пелевин, Шлем ужаса, źródło: <https://loveread.ec/book-comments.php?book=2944>, dostęp 12.03.2025.

Tu jeszcze pytanie, jak widać, o tożsamość człowieka Pielewin pozostawia bez jednoznacznej odpowiedzi, aczkolwiek widać, że skłania się ku stanowisku Baudrillarda, iż w obliczu powszechnej mediatyzacji i ekspansji cyberprzestrzeni człowieka czeka samotność i wieczne błądzenie w labiryncie światów. Nie ma tu jeszcze mowy o typowej inkorporacji elektronicznego ucieleśnienia za pośrednictwem awatara (tu budowanie tożsamości jest wyeksponowane przy pomocy odgórnie narzuconego nicka), za to proces egzystencjalizacji dokonuje się w sposób całościowy¹³, a to sprawia, że inkarnacja¹⁴ człowieka w środowisku elektronicznym jest całościowa i realizuje się w sensie dosłownym. Bohaterowie nie tylko „zapadają się” w świat elektroniczny, ale i jednocześnie w nim powstają. Tworzą siebie samych w antroposferze, którą sami niechcący zbudowali i w której docelowo będą bytować.

W *Helmie grozy* już nie ma mowy wyłącznie o niejednoznaczności świata przedstawionego, zachwianiu jego pewności (a zatem i ludzkiej egzystencji), lecz o pełnej dekonstrukcji jego porządku przy jednoczesnej jakościowej zmianie statusu człowieka. Przy całym niepokojem, jaki budzi panlabiryntowość świata przedstawiana jako jego nadrzędna cecha, człowiek odgrywa podwójną, pozornie niepołączalną rolę – dostosowując się do wymogów i specyfiki świata wirtualnego, jest jednocześnie jednostką sterowaną i sterującą. Szczególnie wyraźnie widać to (zwłaszcza w kontekście kwestii poznania poprzez język – koncepcja Sapira-Whorfa¹⁵) na poziomie języka utworu i jego formy. Jest on napisany – poza wstępem od autora – w formie internetowego czatu. Na szczególną uwagę zasługuje w tym układzie użycie emotikonów jako formy zastąpienia reakcji poszczególnych uczestników tej formy rozmowy. Wniosek, jaki się automatycznie nasuwa, to jakościowa zmiana na poziomie języka komunikacji, który nie tyle ubożeje, ile dostosowuje się do standardów elektronicznego świata, tworzono i poznawanego poprzez dyskurs (świadomy i nieświadomy). W tym ujęciu człowiek może bez przeszkód połączyć role demiurga i niewolnika – pytanie tylko, czy warto.

Kilka lat później, w powieści *Miłość do trzech zuckerbrinów* (2014) autor wnika w problemy relacji człowiek–świat wirtualny jeszcze głębiej i przedstawia odbiorcy sytuację rodem z *Matrixa*. Oto główny bohater, Kiesza – internetowy troll, dobrowolnie pozbawia się możliwości rzeczywistego, fizycznego istnienia w realnym życiu i wybiera pseudoobecność jako jedyną formę funkcjonowania. Leży w łóżku, jest podłączony do aparatury podtrzymującej funkcje życiowe, a całe życie spędza w sieci. W odróżnieniu jednak od filmowego Neo bohater Pielewina chwali sobie ten stan, doskonale się bawiąc pod postacią awatara (niejednego zresztą). Tu przyczyną ucieczki w cyberprzestrzeń

¹³ „Proces tożsamościowy, który powoduje, że człowiek wzbogaca świat elektroniczny, poświęca mu uwagę i wypełnia samym sobą, wartością swojej osobowości. Procesy wzbogacające i wypełniające rzeczywistość elektroniczną potwierdzają elektroniczne realia jako np. zbiór faktów, które są dla człowieka z jakichś powodów ważne i dominujące” (Sidey Myoo, Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym, źródło: http://www.sideymyoo.art.pl/wp-content/uploads/2018/10/Sidey-Myoo_Tozsamosc-czlowieka-w-srodowisku-elektronicznym.pdf, dostęp 12.03.2025).

¹⁴ „W przypadku pojęcia elektronicznej inkarnacji mamy na myśli ujęcie, w którym opisane procesy tworzą warunki do «zapadania się» człowieka w świat elektroniczny z równoczesnym jego tam powstawaniem. Rozumiemy elektroniczną inkarnację jako stan rzeczy wynikający z różnych procesów rozgrywających się na wielu poziomach. [...] Kwestia ta dotyczy elektronicznej antroposfery, gdzie wszelkie elementy ludzkiego świata miałyby elektroniczne odniesienie lub odpowiednik w stosunku do świata fizycznego. Elektroniczna inkarnacja odnosi się do człowieka, jego tożsamości elektronicznej, nie opisuje przy tym żadnej konkretnej aktywności. Elektroniczna inkarnacja prowadzi do bytowania w świecie elektronicznym rozumianym jako elektroniczna antroposfera. Elektroniczna inkarnacja jest możliwie pełnym utożsamieniem siebie w świecie elektronicznym” (Myoo, Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym).

¹⁵ Anna Klimczuk, „Hipoteza Sapira-Whorfa – przegląd argumentów zwolenników i przeciwników”, *Kultura–Społeczeństwo–Edukacja* 1 (2013): 165–181, źródło: <https://philarchive.org/archive/KLIHS>, dostęp 12.03.2025.

jest stan i skala zagrożeń realnego świata. Jest on zniszczony, brudny, niebezpieczny i koszmarnie drogi dla przeciętnego człowieka. Jedyne wyjście jest dobrowolne zamknięcie w położonym pięć kilometrów nad Ziemią, kosmicznym, napowietrznym, jak to określa Pielewin, getcie dla ubogich, swoistym śmietniku w chmurach – bezkosztowym, wygodnym i atrakcyjnym dla jego mieszkańców dzięki ich wewnętrznemu poczuciu absolutnego braku jakichkolwiek ograniczeń. Decydując się na całkowite porzucenie *realis*, Kiesza jako bohater potwierdza ustalenia Myoo, że Second Life, poprzez możliwości, które daje, może człowieka nie tylko wzbogacać, ale i go niszczyć, prowadząc do jego egzystencjalnego „wysychania” w świecie fizycznym¹⁶. Podstawową przyczyną takiego stanu rzeczy jest, zasygnalizowana już w tytule powieści, niedoskonałość samego człowieka. Termin „Zuckerbrin” ewidentnie odsyła do dwóch nazwisk: Marka Zuckerberga, twórcy Facebooka i Siergieja Brina, urodzonego w Moskwie amerykańskiego programisty i przedsiębiorcy, współtwórcy wyszukiwarki Google Search. Trzecim „zuckerbrinem”, czyli panem i władcą umysłów, jest sam człowiek – użytkownik Internetu w stanie głębokiego odeń uzależnienia. Pozornie dominujący (sterujący), w rzeczywistości trwale pozostaje na pozycji „poddanego”, fanatycznego wyznawcy, ślepo wierzącego w wirtualny raj.

Status człowieka w kontekście totalnej i wielopoziomowej technologizacji ludzkiego życia jest jednym z pierwszoplanowych problemów, poruszonych w stosunkowo nowym utworze Pielewina *Transhumanism Inc. (TRANSHUMANISM.INC., 2021)*. Składa się na niego siedem nowel-części połączonych wspólnym motywem transhumanistycznego wyobrażenia o przyszłości. Akcja rozgrywa się w czasie, gdy od wielu lat już funkcjonuje technologia pozwalająca przechowywać aktywny mózg oddzielnie od ciała, co przedłuża życie w nieskończoność i jednocześnie umożliwia pośrednią interakcję ze światem rzeczywistym (bo świadomość/osobowość funkcjonuje w świecie wirtualnym). Ze względu na wysoką cenę korzystają z tego rozwiązania tylko najbogatsi i najbardziej wpływowi ludzie na planecie. W rezultacie od lat cała ludzkość jest zarządzana przez przechowywane w specjalnych „słoikach” unieśmiertelnione mózgi. Przełamanie cielesnych ograniczeń przy użyciu środków technologicznych (co jest dominującym elementem całego projektu transhumanistycznego) w ujęciu Pielewina jest punktem zwrotnym dla człowieka, albowiem może oznaczać albo spektakularny progres, albo głęboki regres. Pielewin pisze:

Понятие «трансгуманизм» указывает на выход за пределы обычного человеческого модуса бытия. Любым, так сказать, способом, вверх или вниз. Тем более что социальный вверх в нашем случае означает пространственный низ, то есть подземный бункер, куда уезжают мозги, а самый далекий социальный низ в некотором странном смысле означает эмоциональный вверх¹⁷.

W ten ewidentnie przewrotny, a charakterystyczny dla pisarza sposób nie tylko zainicjowana zostaje polemika ze zwolennikami tezy o ukierunkowaniu projektu transhumanistycznego

¹⁶Myoo pisze: „Second Life wydaje się głodny człowieczeństwa, pochłania ludzką aktywność w wysublimowanych sferach. Człowiek z kolei rozprzestrzenia samego siebie – poszukując, odnajduje również samego siebie. Tożsamość elektroniczna rodzi się, gdy człowiek coraz więcej inwestuje, odnajduje odpowiedzi na pytania, znajdując również otwartą przestrzeń dla własnych poczynań. Z każdą wniesioną wartością elektroniczna tożsamość zyskuje poczucie sensu, a człowiek nierzadko pragnie dalszego zaangażowania. [...] Procesy tożsamościowe «przeciągają» człowieka do świata elektronicznego, czasami pozostawiając po nim rodzaj pustki w świecie fizycznym. Można by to nazwać egzystencjalnym wysychaniem człowieka w świecie fizycznym. Jest to może negatywny przejaw procesów tożsamościowych, które powodują, że człowiek może przestać egzystować w świecie fizycznym” (Myoo, *Ontoelektronika*, 149–150).

¹⁷Виктор Пелевин, *Transhumanism Inc.* (Москва: Эксмо, 2021), 102.

wyłącznie na postęp¹⁸, ale też Pielewin pokazuje, jak bardzo wizja nieśmiertelności połączonej z poczuciem władzy, wyższości, nieomylności i wszechwiedzy może zdeformować człowieka, czyniąc go jednocześnie (paradoksalnie) niewolnikiem własnej małości, żądz i pychy. Oto, jak słusznie wnioskuje Ewa Pańkowska, świat postbiologiczny jest wciąż (a pod pewnymi względami nawet bardziej) daleko nieidealny. Okrucieństwo, bezdusznosc, zachłanność, pogoń za komercyjnym sukcesem i podziały klasowe są na porządku dziennym, a „Wymarzony «słoikowy raj» nie jest zatem przestrzenią nieograniczonych możliwości i wolności absolutnej, a raczej – przestrzenią zniewolenia i wręcz monstrualnej manipulacji świadomością jednostek, nieśmiertelności nie da się więc kupić – kupić sobie można zaś «powolną agonię w słoiku»¹⁹. Utowarowanie człowieka sprawia, że jest on cenny na tyle, na ile jest w stanie funkcjonować w cyberprzestrzeni, tak więc zamiast powszechnego szczęścia może (i u Pielewina tak się dzieje) się pojawić technologiczna niewola, odczłowieczenie (aż do prawnie akceptowalnego niewolnictwa) oraz (jak to określa Michał Klichowski) „ogólnoludzka technoniewola”²⁰. Analogiczne wnioski eksponuje Edyta Sadowska, podkreślając, że idea transhumanizmu to broń obosieczna: „Z jednej strony bowiem postęp pozwala człowiekowi przewyżczać ograniczenia wynikające z chorób i innych ułomności, ograniczając cierpienie ludzkie, z drugiej jednak – może prowadzić do poważnego zagrożenia generowanego w kręgu utopijnych wizji nowego człowieka i społeczeństwa zdominowanego przez skrajną hierarchizację. Nowa stratyfikacja społeczeństwa może prowadzić do znacznego naruszenia podstawowej wartości ludzkiej, jaką jest przyrodzona godność, a pojawienie się nowej klasy społecznej – digitariatu – przyczynić się do nowych podziałów”²¹. Na podstawie zaprezentowanych przykładów można zatem powiedzieć, że w procesie obserwacji i analizy współczesnego świata Pielewin coraz silniej apeluje o roztropną refleksję w realizacji kolejnych wyzwań cywilizacyjnych, a miejscami nawet skłania się ku pozycji sceptycznej wobec takich idei, jak choćby wspomniany transhumanizm. Autor nie jest w tym odosobniony – na podobnej pozycji plasuje się utytułowana współczesna rosyjska pisarka-fantastka, Anna Starobiniec. W powieści *Живущий* (2011) autorka prezentuje świat prawie całkowicie przeniesiony w cyberprzestrzeń, w którym człowiek, ściślej: właśnie wyłącznie jego mózg, jest *de facto* zaledwie dodatkiem do technologii, jeszcze niezbędnym, ale już nietraktowanym podmiotowo²². W tym kontekście nie dziwi fakt, że utwór ten przez wielu czytelników został odebrany jako materializacja lęków internetfobów, ponieważ podstawową kwestią w nim omawianą jest pytanie o to, co się stanie, jeśli dojdzie do pojawienia się w praktyce organizmu postbiologicznego w rozumieniu Stensliego²³, i czy w takiej sytuacji jeszcze w ogóle będzie można mówić o istnieniu wiary w jakąkolwiek siłę wyższą.

¹⁸Michał Klichowski pisze: „Transhumanizm to [...] projekt przekroczenia człowieka – nie jest więc on humanistycznie antropocentryczny, a progresocentryczny. Człowiek rozumiany jest zatem tu jako moralnie najwyższa wartość w tym sensie, że najważniejszy jest jego progres; centrum wszystkiego jest tu droga do postczłowieka. H+ jest więc często określane humanizmem ewolucyjnym, gdzie ewolucja postrzegana jest jako proces od człowieka, przez transczłowieka, do postczłowieka” (Michał Klichowski, *Narodziny cyborgizacji. Nowa eugenika, transhumanizm i zmierzch edukacji* [Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2014], 109).

¹⁹Ewa Pańkowska, „Być albo nie być» – transhumanistyczna wizja przyszłości według Wiktora Pielewina”, *Bibliotekarz Podlaski* 4 (2023): 95.

²⁰Michał Klichowski, „Technicyzacja: «w niewoli władzy i wolności»”, *Studia Edukacyjne* 54 (2019): 28.

²¹Edyta Sadowska, „Myśl transhumanistyczna w perspektywie bezpieczeństwa człowieka. Szansa na rozwój czy realne zagrożenie dla populacji ludzkiej?”, *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Securitate* 2 (2019): 39.

²²Bardziej szczegółową analizę tej powieści można znaleźć w artykule: Aleksandra Zywert, „Władcy marionetek – dystopia Anny Starobiniec «Żyjący»”, *Przegląd Rusycystyczny* 2 (2025): 53–66.

²³Termin autorstwa Stahla Stensliego, szerzej zob. Zawojski, 424.

Niezwykle istotna jest w tym układzie ewidentnie dystopijna konstrukcja warstwy przestrzennej utworu. Zgodnie z wymogami gatunku jest w niej wyeksponowana wielowarstwowa dualistyczna opozycja. Kontrastowość światów tym razem sprowadza się do przeciwstawienia „świat realny *versus* świat wirtualny” (w rodzaju *second live*) i całkowitego odwrócenia proporcji – świat wirtualny jest pożądanym i odbierany jednoznacznie pozytywnie w kategoriach bezterytorialnego raj²⁴, realny – świadomie spychany na margines jako zły, niebezpieczny, przestarzały, nieatrakcyjny, niedoskonały. Jeśli człowiek w nim przebywa, to wyłącznie z przymusu i sytuacjach, w których jeszcze bez niego nie można się obejść²⁵.

W procesie konstrukcji świata przedstawionego autorka posiłkuje się schematem postapokaliptycznym. Punktem wyjścia do konstrukcji całego świata przedstawionego jest informacja o tak zwanym wielkim Zmniejszeniu, czyli jakiejś globalnej katastrofie z przeszłości, w wyniku której ludzkość została poważnie dziesiątkowana, fauna i flora zaś prawie zanikła. Aktualnie ludzkość liczy dokładnie trzy miliardy osobników-plików scalonych w jednolity organizm, kontrolowanych i sterowanych przez system komputerowy o nazwie Żyjący. Jego działanie opiera się na zasadzie *perpetuum mobile*, a jako „paliwo” wykorzystuje ludzkie mózgi. Połączeni metodą *brain-to-brain* ludzie w pewnym zakresie są nieśmiertelni, ale tylko teoretycznie. Jako jednostki zewidencjonowane posiadają indywidualny dziesięciocyfrowy kod („инкод” – инкарнационный код), dzięki któremu będą istnieć na wieczność jako zbiór danych. Jednakże procedura przedłużania życia nie jest doskonała, bo oto po osiągnięciu konkretnego wieku (maksymalnie 60 lat) muszą się poddać dobrowolnej eutanazji (tzw. pięciu sekundom pauzy), by ich dane zostały przekazane kolejnemu osobnikowi-nosicielowi. Wymiana ciała na nowe jest tylko zabiegiem kosmetycznym, albowiem choć „nowy” dziedziczy część cech poprzednika, to nie zostaje zachowana ciągłość pamięci pokoleniowej. W dodatku, dzięki skrajnemu uporządkowaniu społeczności, los takiego człowieka jest przesądzony – może zająć w zbiorowości tylko pozycję poprzednika, bez możliwości modyfikacji czy awansu²⁶.

Momentem zwrotnym naruszającym stabilność świata są narodziny osobnika Zero – dziecka z inkodem składającym się z samych zer. Ze względu na swój status chłopiec jest zmuszony funkcjonować poza systemem i wyłącznie na najprymitywniejszym poziomie (czyli świata rzeczywistego), co w praktyce oznacza, że jest „dzikusem” w porównaniu z pozostałymi, żyjącymi głównie w sieci – wielopoziomowym i skomplikowanym strukturalnie metaświecie – członkami społeczności. Jako obcy/inny, Zero jest odbierany niejednoznacznie – jedni się go

²⁴Ten stan rzeczy doskonale wpisuje się w teorię Jeana Baudrillarda wyłożonej w książce *Symulakry i symulacja*, w której autor (w ogromnym skrócie i uproszczeniu) twierdzi, że rzeczywistość nie istnieje, nie ma różnicy pomiędzy realnym a wyobrażonym, a jedyne, co istnieje, to znaki udające/symulujące rzeczywistość. Szerzej zob. Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. Sławomir Królak (Warszawa: Sic!, 2005).

²⁵Taka wizja nie jest pozbawiona podstaw. Czynniki naukowo badacze, tacy jak np. Karina Leksy, zauważają, że „współcześnie coraz bardziej naturalnym, powszechnym, a czasem wręcz dominującym elementem składającym się na środowisko życia człowieka jest świat wirtualny” (Karina Leksy, „Świat wirtualny jako przestrzeń życia współczesnego człowieka. Implikacje dla stanu zdrowia”, w: *Psychospołeczne i środowiskowe konteksty zdrowia i choroby*, red. Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz [Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2016], 147).

²⁶Motyw odgórnego uporządkowania społeczeństwa podporządkowanego opresyjnemu systemowi jest znany od dawna (począwszy od Miasta Słońca Tommasa Campanelli) i jest niezmiennie nośny. Przykładem są choćby filmy takie jak *Equilibrium* (2002) czy *Dawca pamięci* (*The Giver*, 2014).

panicznie boją, inni liczą na zbawienie, widząc w nim nowe wcielenie Chrystusa²⁷. Z punktu widzenia ostatecznej wymowy ideowej utworu, jest to moment przełomowy, albowiem rozpoczyna proces wielopoziomowej dekonstrukcji. Oto kiedy w wyniku rozmaitych wewnętrznych zawirowań Zero zostaje formalnym przywódcą ludzkości, okazuje się, że żadne jakościowe zmiany nie następują, wręcz odwrotnie – pojawia się realna perspektywa totalnej destabilizacji i kolejnego kryzysu. Mamy do czynienia z dekonstrukcją zarówno Boga Ojca i Syna Bożego, jak i obrazu samego Zero, który okazuje się zwykłym figurantem sterowanym przez dzierżącą od stuleci władzę Radę Ośmiorga, człowiekiem słabym, zawiedzionym, złamanym i rozczarowanym. Całościowa reinterpretacja świata przedstawionego, jego konsekwentne rozmontowanie pokazuje rzeczywiste jądro nowej rzeczywistości. Postęp technologiczny, dzięki któremu ludzkość zdołała w formie szczątkowej przetrwać po katastrofie, jest dla niej ostatecznie przekleństwem. Zdegenerowani wewnętrznie, trwale uzależnieni od życia w sieci, żonglujący nieustannie kolejnymi, przypisanymi do konkretnych sytuacji życiowych, awatarami (np. inny do sfery zawodowej, inny do spotkań intymnych), są łatwą do sterowania grupą. Pozbawieni tożsamości, pamięci historycznej, zdolności do samostanowienia, bez sprzeciwu poddadzą się każdemu, kogo uznają za silniejszego, i wykonają każdy, nawet najokrutniejszy rozkaz. Autorka dobitnie pokazuje, że w świecie ekspansji technologii Bogiem jest informacja postrzegana jako aksjomat mający zastosowanie we wszelkich sferach życia. Jest to broń obosieczna – umożliwiła postęp (a więc i pośrednio jest źródłem bogactwa) oraz nieograniczoną władzę, ale jednocześnie może niebywale zubożyć człowieka, czyniąc go jedynie śrubką w systemie komputerowym. Widać wyraźnie, że Starobiniec skłania się tu ku pesymistycznym prognozom Baudrillarda i wskazuje, że jeśli się one sprawdzą, prędzej czy później ludzkość przestanie istnieć, bo obłąkańczy pęd ku ulepszaniu życia doprowadzi ją do samozagłady.

Dodajmy w tym miejscu, że powieść *Żyjący* nie jest jedynym utworem autorki, w którym zawarta została przestroga przed bezkrytyczną wiarą w moc technologii. Przykładowo w plasującym się na pograniczu horroru i fantastyki opowiadaniu *Spoki* (Споки) na pierwszym planie jest zaznaczony inny, choć nie mniej aktualny problem – wirtualnego asystenta-przewodnika. Tu jest nim tablet-zabawka (przedmiot pożądania wszystkich dzieci – nawiązanie do konsumpcjonizmu wygenerowanego przez reklamy), który bawi i uczy tylko teoretycznie, a w rzeczywistości jest śmiertelnie groźny.

Na pierwszym planie są wyeksponowane postaci Żeni – młodej, samotnie wychowującej dziecko kobiety – i jej córki Tasi, dziewczynki w wieku wczesnoszkolnym. Tasia tak długo domaga się kupna zabawki-asystenta Spoki, aż w końcu ją dostaje. Jest to moment przełomowy w kontekście rozwoju akcji, albowiem od chwili włączenia urządzenia rozpoczyna się proces powolnego, acz systematycznego uzależniania dziecka (a w pewnym momencie i matki) od wirtualnego świata. Początkowo się wydaje, że maszyna jest bezpieczna i rzeczywiście tylko pomaga dziecku w życiu codziennym (dostarcza rozrywki, pomaga w szkole), ale szybko staje

²⁷Skojarzenia biblijne są w tym przypadku jak najbardziej zrozumiałe, albowiem na aktualnym etapie rozwoju ludzkości, jak zauważa Dominika Oramus, „W żaden inny sposób nasz język nie jest [...] w stanie opisać atrybutów takich jak wszechobecność, wszechwiedza, mediacja pomiędzy światem ludzi i wyższych bytów czy też egzystencja bezcielesnej czystej inteligencji” (Dominika Oramus, *Imiona Boga*. Motywy metafizyczne w fantastyce drugiej połowy XX wieku [Kraków: Universitas, 2011]: 270).

się jasne, że to jedynie iluzja, jak się bowiem okazuje, zabawka generuje tak silny mentalny związek z użytkownikiem, że próba przerwania go grozi poważnymi konsekwencjami.

С первых дней использования игровой приставки между ребенком и «Споки» возникает сильная ментальная связь. [...] Однако резкое насильственное прерывание данной связи сопряжено с серьезной угрозой здоровью и даже жизни. [...] В случае таких повреждений у ребенка могут возникнуть осложнения (при полном выведении «Споки» из строя – вплоть до комы)²⁸.

Dodajmy, że Spoki działa równie destrukcyjnie na dorosłych – zmienia ich postrzeganie otaczającego świata, zastępując go wirtualnym. Zmiany te dotyczą nie tylko otoczenia (np. wystroju mieszkania), ale i osób pojawiających się w życiu bohaterki. Tak się dzieje z Żenią, matką Tasi, która nie może się pogodzić z odejściem partnera. I oto w pewnym momencie ojciec dziewczynki pojawia się jako obraz 3D i „uczestniczy” w życiu codziennym.

W opowiadaniu Starobiniec finał jest niejednoznaczny – bohaterka wie już, czym *de facto* jest Spoki – maszyną do sterowania ludźmi („эти твари, [...] продают «Споки» и потом через них управляют людьми”, s. 247), ale kwestia okiełznania urządzenia i uczynienia go prawdziwie nieszkodliwym pozostaje otwarta. Nie jest to zaskoczeniem, albowiem problem skutków uzależnienia od technologii jest trwale połączony z innymi, nie mniej ważnymi, takimi jak choćby problem kształtu współczesnej rodziny czy charakteru relacji międzyludzkich w świecie przestymulowanym, przeciążonym nadmiarem informacji i bodźcami sensorycznymi.

Reasumując, skoro postęp technologiczny jest faktem i jest to droga w jedną stronę (oczywiście pod warunkiem, że nie dojdzie do jakiejś globalnej katastrofy, która cofnie ludzkość – jak w opowiadaniu *Mellonta Tauta* Edgara Allana Poe czy już w typowo postapokaliptycznej powieści Waltera Millera *Kantyczka dla Leibowitza* [*A Canticle for Leibowitz*], 1959), to „społeczne, polityczne i ideologiczne skutki nowych technologii komunikowania są [...] ambiwalentne, dopuszczają chociażby zarówno pluralizm, jak też najbardziej autorytarny totalitaryzm”²⁹. Ludzie „wejdą w tryb” „grywalizacji” i „ugrowienia”, czyli staną się całkowicie ubezwłasnowolnieni, podporządkowani „regułom gry” w życie. Tu już gra wyjdzie poza pierwotne znaczenie ludycznej zabawy (w ujęciu Rogera Caillois) i stanie się schematem funkcjonowania w warunkach terroru informatycznego. Ludzkość zmieni priorytety, w tym dotyczące własnej cielesności. Jeśli się sprawdzą prognozy Baudrillarda, ciało i cielesność staną się kwestiami marginalnymi, bo „nie chodzi o to, żeby mieć ciało, ale by być podłączonym (connected) do swojego ciała [...] do swojego mózgu”³⁰. W tym układzie, jak pisze Baudrillard, ciało będzie zaledwie „scenariuszem” realizowanym w ramach zbiorowej bezpłciowej obsesji, elektronicznego snobizmu eksponującego podłączenie do samego siebie, sytuacji traumatyzującej, bo paradoksalnej – cielesności-bezcielesności, płciowości-bezpłciowości, jedności/kolektywności – samotności/wyobcowania.

²⁸ Анна Старобинец, Икарова железа (Москва: АСТ, 2013), 232.

²⁹ Raulet, 164–165.

³⁰ Baudrillard, „Świat wideo i podmiot fraktalny”, 249.

Pisarze rosyjscy, co widać na przedstawionych przykładach, podchodzą do rzeczywistości bardziej z socjologicznego niż filozoficznego punktu widzenia. Traktują media w ujęciu proscenicznym, zakładającym statyczność i zamkniętość w stosunku do tego, co jest przedmiotem percepcji (symulakrum „stanowi zmieniony lub wybrany z pewnych powodów obraz powodujący symulację [...] stwarza rzeczywistość oderwaną od «realności», którą zmienia i podmienia w powtarzaniu kopii”³¹), a nie interaktywnym (zakładającym dynamikę, otwartość, możliwość zmiany czy kreacji). Stąd mogą wypłynąć tylko pesymistyczne wnioski, a mianowicie, że człowiek-awatar wygra w grze, bo (parafrazując Piewina) może być wszystkim, ale w rzeczywistości przegra, w najczarniejszym scenariuszu ludzkość zniknie (nawet jeśli zatrzyma się na etapie humanoidalnych androidów, jak w opowiadaniu *Живые* [Живые] Starobiniec). Ostatecznie zatem nie mamy do czynienia z narodzinami nowej utopii, tylko nowej dystopii z jej terrorem, okrutną bezpośrednią realizacją więzienia z jego ideą „nadzorować i karać” oraz z pseudokarnawałem opartym na strachu przed wykluczeniem z życia. Jeśli z kolei mówić o tożsamości człowieka ugrowionego (a więc świadomie godzącego się z faktem, że sieć internetowa jest immanentną częścią jego życia), to jest ona problematyczna. Z jednej strony tożsamość jest poszerzona o komponent cyfrowy (sieci społecznościowe), ale czy jest ona ważna? Bo przecież tę tożsamość mają też boty³². Spór o tożsamość w sieci („awatar”) wydaje się jak dotąd nierozwiązywalny, zgadzam się zatem z Bartoszem Kuczyńskim, że „w kontekście tożsamości nie mamy do czynienia z zupełnie nowym problemem, nowe jest środowisko i kontekst (uwytatnienie i intensyfikacja). Istota problemu pozostaje jednak ta sama: określić siebie w stosunku do świata”³³. W tym kontekście współcześni pisarze rosyjscy są, jak się wydaje, dość zgodni: postęp technologiczny niesie ze sobą jednak więcej zagrożeń niż korzyści, a podstawową przeszkodą jest od zarania dziejów niezmienna natura ludzka. Będąc z definicji niedoskonałym, chwiejnym, ulegającym emocjom, zachciankom, człowiek jest niepowtarzalny w swojej wyjątkowości. To jednak sprawia, że będąc jedynym w swoim rodzaju, potencjalnie straci w starciu z maszyną. Jak w tej chwili zgodnie wskazują współcześni rosyjscy prozaicy, w imię czy to partykularnych, czy społecznych interesów ludzie zawierzą technologii, tracąc własną inteligencję. Dojdzie do paradoksu: demiurg tworzący maszynę i sterujący nią przekształci się z czasem w jej niewolnika, sterowaną odgórnie marionetkę. Z kolejnych, prezentowanych tu (siłą rzeczy wybiórczo) pozycji wyłania się (niezależnie od przyjętej przez autorów konwencji) obraz coraz wyraźniej dryfujący ku dystopii z jej opozycyjnością światów, podszytej strachem hedonistycznej zabawy z jednoczesną opresyjnością systemu i bezowocnością sprzeciwu wobec niego. Zwróćmy uwagę, że pisarze (mniej lub bardziej dobitnie) podkreślają, iż człowiek w starciu z maszyną/technologią zawsze w końcu będzie na straconej pozycji.

³¹Myoo, *Ontoelektronika*, 33.

³²Bartosz Kuczyński, „Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia. Awatary w teatrze życia cyberrealnego”, *Kultura i Wartości* 35 (2023): 230.

³³Kuczyński, 233.

Bibliografia

- Baudrillard, Jean. „Świat wideo i podmiot fraktalny”. Tłum. Andrzej Gwóźdź. W: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, wybór, wprowadzenie, oprac. Andrzej Gwóźdź, 247–258. Kraków: Universitas, 1994.
- – –. *Symulakry i symulacja*. Tłum. Sławomir Królak. Warszawa: Sic!, 2005.
- Brzeziński, Artur. *W świecie awatarów...* Źródło: <https://pracowniaintegra.pl/psycholodzy-pisza/w-swiecie-awatarow/>. Dostęp 12.03.2025.
- Gliniecka, Marta. „Profil na Facebooku – awatar, wirtualna maska czy obraz siebie? O konstruowaniu tożsamości internetowej”. *Zarządzanie Mediami 2* (2017): 89–103.
- Goffman, Erving. *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Tłum. Halina Datner-Śpiewak, Paweł Śpiewak. Warszawa: Aletheia, 2008.
- Klichowski, Michał. *Narodziny cyborgizacji. Nowa eugenika, transhumanizm i zmierzch edukacji*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2014.
- – –. „Technicyzacja: «w niewoli władzy i wolności»”. *Studia Edukacyjne 54* (2019): 27–36.
- Klimczuk, Anna. „Hipoteza Sapira-Whorfa – przegląd argumentów zwolenników i przeciwników”. *Kultura–Społeczeństwo–Edukacja 1* (2013): 165–182. Źródło: <https://philarchive.org/archive/KLIHS>. Dostęp 12.03.2025.
- Kuczyński, Bartosz. „Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia. Awatary w teatrze życia cyberrealnego”. *Kultura i Wartości 35* (2023): 219–236.
- Leksy, Karina. „Świat wirtualny jako przestrzeń życia współczesnego człowieka. Implikacje dla stanu zdrowia”. W: *Psychospołeczne i środowiskowe konteksty zdrowia i choroby*, red. Katarzyna Borzucka-Sitkiewicz, 145–159. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2016.
- Myoo, Sidey. *Ontoelektronika*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego: 2013.
- – –. *Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym*. Źródło: http://www.sideymyoo.art.pl/wp-content/uploads/2018/10/Sidey-Myoo_Tozsamosc-czlowieka-w-srodowisku-elektronicznym.pdf. Dostęp: 12.03.2025.
- Oramus, Dominika. *Imiona Boga. Motywy metafizyczne w fantastyce drugiej połowy XX wieku*. Kraków: Universitas, 2011.
- Pańkowska, Ewa. „Być albo nie być» – transhumanistyczna wizja przyszłości według Wiktora Pielewina”. *Bibliotekarz Podlaski 4* (2023): 83–98.
- Пелевин, Виктор. *Generation «П»*. Źródło: <https://loveread.me/contents.php?id=2937>. Dostęp 12.03.2025. [Pelewin, Viktor. *Generation «P»*. Źródło: <https://loveread.me/contents.php?id=2937>. Dostęp 12.03.2025].
- – –. *Шлем ужаса*. Źródło: <https://loveread.ec/book-comments.php?book=2944>. Dostęp: 12.03.2025. [Шлем ужаса. Źródło: <https://loveread.ec/book-comments.php?book=2944>, dostęp: 12.03.2025].
- – –. *Transhumanism Inc*. Москва: ЭКСМО, 2021.
- Raulet, Gérard. „Nowa utopia. Socjologiczne i filozoficzne konsekwencje nowych technologii komunikowania”. Tłum. Krystyna Krzemieniowa. W: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, wybór, wprowadzenie, oprac. Andrzej Gwóźdź, 137–168. Kraków: Universitas, 1994.
- Sadowska, Edyta. „Myśl transhumanistyczna w perspektywie bezpieczeństwa człowieka. Szansa na rozwój czy realne zagrożenie dla populacji ludzkiej?”. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Securitate 2* (2019): 34–43.
- Старобинец, Анна. *Икарова железа*, Москва: АСТ, 2013. [Starobinec, Anna. *Ikarova železa*. Moskva: AST, 2013].
- Zawojski, Piotr. „Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni”. W: *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, red. Andrzej Gwóźdź, Piotr Zawojski, 423–432. Kraków: Rabid, 2002.
- Zywert, Aleksandra. „Władcy marionetek – dystopia Anny Starobiniec «Żyjący»”. *Przegląd Rusycystyczny 2* (2025): 53–66.

SŁOWA KLUCZOWE:

dystopia

technologizacja

ABSTRAKT:

Podstawowym celem artykułu jest próba odpowiedzi na pytanie o kwestię zdolności do samostanowienia człowieka w warunkach postępującej wszechstronnej technologizacji życia i usieciowienia społeczeństwa. Jednym z dominujących w tym kontekście problemów jest wpływ awatarów na zdolność do samookreślenia jednostki. W charakterze materiału pogładowego przywołano wybrane utwory dwójki, naszym zdaniem, reprezentatywnych w tym zakresie współczesnych rosyjskich prozaików: Wiktora Pielewina i Anny Starobiniec. Jak można się zorientować z chronologicznie przeprowadzonej analizy wyżej wspomnianych tekstów, skłaniają się oni ku pesymistycznym prognozom znawców przedmiotu, którzy zwracali i nadal zwracają uwagę na niebezpieczeństwa i zagrożenia płynące z niekontrolowanego zawierzenia technologii i zanurzenia w cyberprzestrzeni. Człowiek-demiurg tworzący maszynę nieuchronnie stanie się jej niewolnikiem, odgórnie sterowaną marionetką.

Anna Starobiniec

postczłowiek

WIKTOR PIELEWIN

NOTA O AUTORCE:

Aleksandra Zywert – ur. 1964, doktor habilitowana, profesor Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Instytut Filologii Wschodniosłowiańskich. Zainteresowania naukowe: współczesna proza rosyjska, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości takich autorów, jak Anna Starobiniec, Dmitrij Głuchowski, Władimir Sorokin i Siergiej Lebediew. Wybrane publikacje książkowe: Романы Бориса Пильняка 20-х годов (Poznań 2001); *Pisarstwo Władimira Wojnowicza* (Poznań 2012). Wybrane artykuły naukowe: *Wieczna zabawa? (Dmitrij Głuchowski, „FUTU.RE”)* („Studia Wschodniosłowiańskie” 20/2020, Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, 2020); *Problem postpamięci w powieści Siergieja Lebediewa „Ludzie sierpnia”* („Przegląd Rusycystyczny” 4/2022); *Władcy marionetek – dystopia Anny Starobiniec, „Żyjący”* („Przegląd Rusycystyczny” 2/2025); *Mechanizmy i strategie konstruowania języka w dystopii Władimira Sorokina, Dzień oprycznika)* („Studia Rossica Posnaniensia” 1/2025).

Użytkownik jako bohater i kreacja retoryczna – na przykładzie gry paragrafowej *Batwochwał*

DOI: 10.14746/fp.2026.43.8

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie
na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Dorota Korwin-Piotrowska

ORCID: 0000-0002-7256-5030

Osoba grająca jest użytkownikiem oprogramowania, odbiorcą projektowanej rozrywki, a zarazem jej aktywnym, podejmującym decyzje uczestnikiem, występującym jako postać wewnątrz fabuły. Ten niejasny status podmiotu, złożoną tożsamość gracza-bohatera trafnie opisał w książce *Hermeneutyka gier wideo* Michał Kłosiński: „Gracz posiada zatem tożsamość w znaczeniu prawno-biologicznym oraz tożsamość narracyjną lub – precyzując – tożsamość sceniczną, która czyni zeń aktora w tym znaczeniu, w jakim, pozostając sobą, jest on zarazem sobą-samym-jako-innym”¹. To jednak spojrzenie niejako z zewnątrz, to jest od strony gracza wybierającego swojego awatara czy godzącego się nań jako swoją elektroniczną reprezentację.

¹ Michał Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia* (Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2018): 65.

Blżej przyjętej tutaj perspektywy jest pytanie, które postawił Kłosiński w artykule dotyczącym narracji w drugiej osobie: „co zachodzi na poziomie poznawczym, kiedy podmiotowość osoby grającej wezwana zostaje na scenę gry”², bo to stawia samą grę i jej zawartość tekstową oraz owo „wezwanie” w centrum. Badacz w swoich pracach przywołuje także koncepcję Rafała Kochanowicza, który wskazuje na inną dramaturgiczną funkcję gracza – jako lalkarza, to jest animatora marionetki, którą przygotowano na potrzeby inscenizacji³. Kochanowicz zastanawia się również nad tym, jak w grze tekst „zagrał grającym”⁴. I to naprowadza nas na pytanie, co w samej grze, w jej warstwie cyfrowej i semiotycznej, w tym właśnie zwłaszcza tekstowej, wpływa na integrację (lub jej brak) z postacią; w jakim stopniu decyzje gracza i stopień jego zanurzenia w nowy świat poprzez ową „marionetkę” są warunkowane przez konstrukcję, narrację i styl gry?

Przedmiotem rozważań będzie gra tekstowa – rezultat celowej transformacji dzieła literackiego, która to transformacja dobrze pokazuje „kulisy” i konsekwencje strategii tworzenia relacji z postacią. *Bałwochwał* to, jak głosi podtytuł, *Paragrafowa gra sieciowa na podstawie opowiadań Brunona Schulza*⁵. Twórcza adaptacja utworów ze *Sklepów cynamonowych* i *Sanatorium pod Klepsydrą* została dokonana przez Mariusza Pisarskiego⁶ i Marcina Bylaka. Oryginały są w większości dosłownie, choć fragmentarycznie, cytowane, ale powstała z nich zupełnie nowa całość, dopełniana chwilami tekstem naśladowującym i uzupełniającym pierwowzór⁷. Przekształcenia obejmują: 1) wybór i zestawienie fragmentów użytych do rozgrywki, 2) ich dopasowanie kontekstowe do potrzeb gry (kwestia hipertekstu i zmian lokacji, obecności zapętleń, powrotów do początku rozgrywki; włączenie czatu, symulacja rzutu kostką), 3) istotne modyfikacje stylistyczne: zmiana z pierwszej na drugą osobę gramatyczną w odniesieniu do narratora-bohatera (Józefa), wtrącanie zdań łączących różne części oryginału i pastiszujących jego właściwości, 4) opracowanie didaskaliów i dodanie sygnałów metafikcyjnych w środku tekstu. Również tytuł pochodzi od współczesnych twórców, choć zainspirowany jest teką rysunków Brunona Schulza, czyli *Xięgą bałwochwalczą*⁸.

² Michał Kłosiński, „Przekraczając horyzont inności: narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny”, *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 88.

³ Rafał Kochanowicz, „Cybernetyczne doświadczenia – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki”, *Homo Ludens* 1 (2013): 119–128.

⁴ Kochanowicz, 125.

⁵ *Bałwochwał. Paragrafowa gra sieciowa na podstawie opowiadań Brunona Schulza*, oprac. Mariusz Pisarski, Marcin Bylak, muz. Artur Sosen Klimaszewski (Kraków: Korporacja Ha!art, 2013). Gra jest darmowa, dostępna pod adresem: *Bałwochwał – start*, dostęp 11.07.2025. (Uwaga: nie należy wchodzić przez identycznie wyglądającą stronę w archiwum Ha!art – wtedy wiele linków z wyborem się nie otwiera).

⁶ Zob. Mariusz Pisarski, „Schulz na cyfrowo. Sieciowa gra paragrafowa *Bałwochwał*”, *Czas Kultury* 1 (2014): 70–75; Mariusz Pisarski, „*Bałwochwał* – cyfrowa adaptacja opowiadań Schulza”, *Techsty* (28.07.2022) [bez numeracji stron]; Mariusz Pisarski, „Jak powstał *Bałwochwał*?”, YouTube, 2.04.2015, Wideo Bing, dostęp 6.08.2025; Mariusz Pisarski, *Figury obecności w cyfrowych mediach. Od hipertekstu do sztucznej inteligencji* (Kraków: Universitas, 2024), 73–75.

⁷ Np. sekcje *Fabryka* czy *Park* (z piosenką).

⁸ *Tajemniczy Bałwochwał* wiąże się z wiszącym nad imaginacyjnym Drohobyczem zagrożeniem – zob.: Pisarski, „*Bałwochwał* – cyfrowa adaptacja opowiadań Schulza”. W grze sekcja *Bałwochwał* przynosi obraz mniej jednoznaczny – tytułowa postać jest „niczym Mesjasz”, pojawia się z nieba nad ziemią, „ważąc w rękach los genialnej epoki”, która następnie okazuje się „naszą” epoką jako czasem historycznym, choć to akurat wbrew intencji Schulza. Por. Michał Paweł Markowski, *Polska literatura nowoczesna. Leśmian. Schulz, Witkacy* (Kraków: Universitas, 2007), 250–252.



Ilustracja 1. Strona startowa gry

nachylającego się pokornie nad zarysem nagiej kobiety. Jej ręka wyciągnięta jest w stronę kościotrupa obok, który kieruje kość przedramienia w jej stronę. Obecność odwiecznych motywów (on i ona, Eros i Tanatos, *sacrum* i *profanum*) oraz archaizujący styl to silne sygnały wejścia w przekaz symboliczny, ale można to czytać również jako plastyczną interpretację i zapowiedź „bałwochwalstwa” – podszytego jednocześnie erotyką i grozą rozpadu rodem ze świata Schulza. Z kolei uruchamiająca się na starcie ścieżka dźwiękowa Artura Klimaszewskiego (ps. „Sosen”) w znakomitej formie oddaje egzotyczno-surrealistyczną aurę opowieści Schulza. Są to improwizacje klezmerskie, jazzowe, elektroniczne, swobodne zestawy „szorstkich” czy „niesamowitych” dźwięków oraz rozmaite przejmujące wokalizy¹⁰. Semiotyka i semantyka gry od pierwszych chwil spletają się ze sobą, przygotowując użytkownika do bycia „animatorem” Józefa w tej nieznannej jeszcze rzeczywistości.

Jeśli chodzi o przebieg rozgrywki, to ma ona swój początek (il. 1), a dla wytrwałych także jeden (?) wyrazisty koniec – stronę z danymi na temat wszystkich zaangażowanych artystycznie i redakcyjnie osób, utrzymaną w konwencji napisów końcowych filmu (il. 2), co znów jest stylizacją archaizującą, która wskazuje na starsze medium, drugie oprócz druku. Jest tam także link do strony z omówieniem gry przez Pisarskiego w internetowym piśmie „Techsty”, którego jest redaktorem, oraz informacja o zdobyciu 1000 001 punktów – widać więc, jak bycie w grze i bycie poza nią mieszają się mocno ze sobą.

Po drodze czyhają jeszcze ślepe zaułki (zwane za Schulzem „odnogami czasu” – i tak są niektóre części zatytułowane), z których już tylko da się przejść do strony startowej. Zawsze jednak można zmienić swoje wybory poprzez przycisk *Cofnij* na pasku narzędziowym. O kolejnych etapach decyduje użytkownik, wybierając jedną z możliwości podanych osobno pod tekstem.

⁹ Zwraca na to uwagę Andrzej Strużyna, „Wejść w schulzowski świat. O Bałwochwale Mariusza Pisarskiego i Marcina Bylaka”, *Techsty* 1 (2014) [bez numeracji stron].

¹⁰ Według wydawcy to muzyka „industrialno-post-klezmerska” (zapis oryginalny – DKP) – „Bałwochwał” [bez autora, stron, daty], [Bałwochwał – Korporacja Ha!art](#), dostęp 5.08.2025.



Ilustracja 2. Strona końcowa gry

Tak więc dla graczy spragnionych emocji związanych z akcją i przyzwyczajonych dziś do innych, bardziej angażujących form uczestnictwa (gry wideo, VR i MMRPG), jak również do ponoszenia pełnych konsekwencji każdego z wyborów bez możliwości powrotu do stanu wcześniejszego, nie jest to wciągające. Jak się jednak dalej okaże, *Bałwochwał* to – bardziej niż po prostu gra (dla) użytkownika – subtelna gra intelektualna z użytkownikiem lub nawet gra posługująca się nim.

Przyjrzyjmy się teraz dwóm na pozór przeciwstawnym procesom, które towarzyszą rozgrywce – zjawiskom immersji (zanurzenia w świecie przedstawionym, złudzenia przebywania w nim) i emersji (niszczenia iluzji – termin Piotra Kubińskiego¹¹). Sama proza Schulza ma już znaczny immersyjny potencjał: jest zmysłowa, synestezyjna, nasycona emocjami, apeluje do wyobraźni. Przynosi indywidualną perspektywę narratora-bohatera, a szczegółowe opisy przenoszą w otaczający go w fikcyjny świat, uwodząc niezwykłą aurą, skokami wyobraźni, siłą metafor, ale także wyraźnym erotycznym podtekstem, chęcią włączenia weń czytelnika¹². W grze duże partie tekstu pracują wraz z okładką i niezwykłą, klimatyczną muzyką nad pełnym zanurzeniem użytkownika w fantasmagoryczną rzeczywistość, wchłonięciem go – jest on wszak podążającym gdzieś i spotykającym inne postaci fikcyjnym „Józefem”, który otrzymuje na bieżąco wciąż nowe informacje dotyczące lokalizacji, napotykanym osób, możliwości pójścia w różne strony – lub dostaje przekaz, że zagubił się w odnogach czasu. Druga osoba gramatyczna, wiążąc bohatera z użytkownikiem, „ucieleśnia” w nim poniekąd doznania Józefa¹³, potęguje wrażenie bycia nim.

Paradoksalnie zresztą, im ktoś lepiej znał wcześniej prozę autora z Drohobycza, tym mocniej może wejść w proponowane epizody, by doznać tego świata „od środka”, skonfrontować go z własną pamięcią, bo nie musi już rozpoznawać, co to w ogóle jest za czasoprzestrzeń i jakie panują w niej zasady. Dla młodych i nieobeznanych z tymi opowiadaniem graczy dawna polszczyzna, poetycki styl, nieznajome nazwy i realia z przeszłości, egzotyczność muzyki wraz z niezwykłą

¹¹Piotr Kubiński, „Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo”, *Nowe Media* (czerwiec 2015): 161–176.

¹²Także ze względu na adresatki obu tomów opowiadań Schulza, o czym pisze Jerzy Jarzębski, „Schulz – ironiczny ład i dyskurs uwodzicielski”, *Konteksty* 1-2 (2019): 351–355.

¹³Por. Magdalena Rembowska-Płuciennik, „O narracji w drugiej osobie – enaktywnie”, *Teksty Drugie* 2 (2022): 65.

Każda cząstka ma swój tytuł, zwykle inny niż w opowiadaniach Schulza. Ten sam nagłówek może, jak na przykład *Kinoteatr* czy *Podziemie*, oznaczać różną zawartość. Decyzja o wejściu w kolejną leksję premiowana jest punktami i przyznaniem fikcyjnego ekwipunku wymienionego w didaskaliach na marginesie – albo skutkuje utratą punktów i wyposażenia. Nie ma przewidywalnych zasad i racjonalnych uzasadnień czy możliwości kreatywnego wykorzystania powierzonych przedmiotów.

W każdej grze istnieje element losowy, tu jednak żadna taktyka ani nawet znajomość opowiadań Schulza nie pomagają, a rekwiizyty i następstwa działań są zupełnie przypadkowe.

wyobraźnią i erudycyjnością prozy Schulza mogą stanowić problem. I albo po prostu wabić jako zwielokrotnione znaki inności, dziwności (niczym w *role playing games* czy powieściach steampunkowych) – albo całkowicie zniechęcać przez konieczność ciągłego ponawiania prób zrozumienia. Ponieważ w grze nie ma dostępnych objaśnień, gracze mogą się też ciągle „wynurzać”, by coś sprawdzić. Nawet bowiem niektóre linki wyboru (jak w *Podziemiach*, gdzie jest skomplikowany cytat z Schulza o anamnezie) wymagają raczej analitycznej lektury niż szybkiego kliknięcia, co przypomina o fundamentalnej różnicy w immersji czysto tekstowej oraz cyfrowej¹⁴.

W ewidentny sposób wywołują emersję nie tylko wpisane w mechanikę gry zapętlenia czy nagłe powroty do punktu wyjścia, obecność przycisków wyboru czy didaskaliów gry, jak również wspomniana już archaizacja cyfrowo-wizualna. Oprócz tego emersyjnie działają zachowane z dawnej prozy zwroty do „czytelnika”, którym wszak gracz jako Józef nie jest. Oprócz tego pozostaje otwarta kwestia potencjalnej radykalnej nietożsamości genderowej, uniemożliwiającej niektórym wejście w rolę. Heteronormatywna osoba płci żeńskiej z XXI wieku może się czuć skonfundowana, gdy gra prowadzi ją do „zamtuzą”, zmusza do bijatyki z „obdartusami” lub stwierdza: „zauważasz dziewczynę o śniadej cerze i dużych brązowych oczach. Wasze oczy się na chwilę spotykają [...] postanawiasz oddać się jej bezgranicznie [...]” (w sekcji *Park*). Przybrana rola w jakiś sposób modyfikuje doświadczenie, czasem tylko przez zdanie sobie sprawy z własnych historycznych, kulturowych lub właśnie genderowych uwarunkowań, samo to już jednak nasila emersję.

Z kolei dezorientację czy nawet irytację, a przynajmniej wrażenie absurdu u gracza budzić może wspomniana nieużyteczność części otrzymanego ekwipunku. Rekwizyty znikają lub pojawiają się nie jako uzasadnione następstwo decyzji grającego, lecz forma dodatkowej kary czy nagrody lub element uzupełniający, a więc niejako czynnik zewnętrzny wobec przebiegu rozgrywki. Jeśli w dodatku gracz zbyt długo się namyśla, podtrzymująca złudzenie obecności w egzotycznym świecie muzyka kończy się¹⁵, co znów przerywa iluzję „zanurzenia”. Paweł Łapiński¹⁶ zwraca przy tym uwagę, że taka utrata dźwięku może również działać odwrotnie, to jest mobilizująco, i wymuszać szybką, wyłącznie intuicyjną, niemotywowaną racjonalnie decyzję o ciągu dalszym, a więc kontynuację immersji.

Autorzy adaptacji zrobili zresztą znacznie więcej, by przenieść rozgrywkę z poziomu fabularnego na metafikcyjny i uczynić z emersji – czy raczej z napięcia między immersją a emersją, czyli dyspersji, jak to nazwała Magdalena Rembowska-Płuciennik¹⁷ – narzędzie innego typu gry. W tym celu posłużyli się ironią i humorem, które niejako biorą w żartobliwy nawias fakt obcowania zarówno z grą internetową, jak i z zabytkowymi opowiadaniem z poprzedniego stulecia, powodując dezorientację gracza i czyniąc z niego (i przy jego współudziale) obiekt metarozgrywki. Przyjrzyjmy się punktom i komentarzom. Na przykład za scenę z Tłują i sugerowane zbliżenie erotyczne użytkownik dostaje demoniczne 666 punktów, przy czym pojawia się pod leksją, po trzech gwiazdkach, uwaga, rzecz jasna

¹⁴Zob. Magdalena Rembowska-Płuciennik, „Po(d)łączeni. Empiryczne badania nad odbiorem literatury wobec odbioru cyfrowego”, *Teksty Drugie* 5 (2019): 271.

¹⁵Nie jest zapętłona, można ją puścić ponownie po znalezieniu przycisku.

¹⁶Paweł Łapiński, „Deklinowanie wiosny albo zgrywa z Schulza”, *Schulz/Forum* (7.03.2017): 169.

¹⁷Rembowska-Płuciennik, „Po(d)łączeni. Empiryczne badania nad odbiorem literatury wobec odbioru cyfrowego”, 272.

nieobecna u Schulza: „Prosimy o przymknięcie oczu na to, co się za chwilę stanie”. Choć jedyną osobą, która mogłaby zamknąć w tym momencie oczy, jest grający, a to przerwałoby grę i uniemożliwiło dokonanie w fikcji tego, co miało być powodem zamknięcia oczu. Jako jedyna możliwość wyświetla się potem link-zdanie: „Po jakimś czasie korzystasz z momentu nieuwagi, ażeby wymknąć się nieprzewidzianym konsekwencjom tej niewinnej wizyty [...]”, co podważa wcześniejsze insynuacje i stanowi kolejne piętro kpiny z gracza. Gdzie indziej, w leksji zatytułowanej *Wychodek*, z tekstem spoza oryginału, scena kończy się wprost zwrotem do adresata, pocieszającym, że nie on pierwszy skończył w tym miejscu przygodę, a jedyny wybór, pod linkiem *Koniec jest początkiem*, prowadzi do rozpoczęcia grania na nowo.

Pisarski z Bylakiem mieszają czasy, wodzą na pokuszenie, bawią się z odbiorcą. Na przykład przy końcowej leksji z „obsadą” użytkownik znajdzie w ekwipunku, jak gdyby nigdy nic, całkiem współczesną „płytę Kazika”¹⁸ obok „balsamu Elsa Fluid”¹⁹, przy czym za dojście tutaj można dostać absurdalną liczbę miliona jeden punktów. W środku gry natomiast, w sekcji *Kinoteatr*, czytamy enigmatyczne informacje ignorujące wszelkie zasady dotyczące rozgrywek: „straciłeś dużo punktów”, „zdobywasz trudno policzalną ilość punktów”, a w tej zatytułowanej *Mapa*: „zdobywasz ulubioną liczbę punktów”. Po *Gimnazjum* użytkownik otrzymuje punktację: 3,14159, czyli skróconą liczbę π . Znamienna też dla konwencji *Bałwochwala* jest zabawa z graczem w sekcji *Przedmieścia*: „Znalazłeś się w bocznej, nielegalnej odnodze czasu. W tym punkcie historii musimy cię odgałęzić, kto wie – być może lekkomyślnością nie do darowania było wysłać w taki dzień młodego chłopca z misją ważną i pilną” (podkr. moje – DKP). Odbiorca jest zatem jednocześnie czytelnikiem leksji, XXI-wiecznym graczem podlegającym rządowi jej twórców poprzez narrację, która w tym miejscu staje się informacją drugiego stopnia o charakterze nawigacyjnym, a jednocześnie jako uczestnik świata gry wciąż ma być (jest? bywa?) owym chłopcem, Józefem. Choć i dorosłym, zdolnym zrozumieć metafikcyjne komentarze i metafizyczne aluzje. W całym dziele widoczna jest więc dwojaka intencja zawarta w konstrukcji gry: w równym stopniu serio – by przypomnieć opowiadania Schulza i przenieść je w nowej formie w XXI wiek, co prześmiewcza – by poddać je współczesnemu, postmodernistycznemu z ducha, poczuciu humoru, kwestionującemu zarówno dosłowność adaptacji, jak i solenność w tworzeniu konsekwentnych reguł gry internetowej.

Łapiński w recenzji pisze nawet, że cały *Bałwochwala* jest po prostu „zgrzywą z Schulza”, ale to przecież nie pisarz i tworzony przez niego świat są przedmiotem żartów, lecz współczesny czytelnik/gracz, który jako bohater stawiany jest przed różnymi myślowymi wyzwaniem, sugestiami i aluzjami. Zresztą ten sam badacz zauważa dalej, że gra Pisarskiego i Bylaka: „To raczej echo [...] tradycji punkowych fanzinów, kultury alternatywnej lat osiemdziesiątych [...]”²⁰. Przez te metafikcyjne zabawy ich twórcy, jak też obserwuje Łapiński, podważają najbardziej oczywisty i banalny sens prowadzenia rozgrywek „po coś”, a więc ich teleologiczną istotę²¹. Surrealistyczny charakter prozy Schulza został tutaj niejako odzwierciedlony w strukturze gry (kwestia oniryczności, włączania przypadku, efekt gubienia się w czasie

¹⁸W domniemaniu: Kazika Staszewskiego – wciąż czynnego rockmana, urodzonego w latach 60. XX w.

¹⁹To balsam uzdrawiający, o którym mowa w cz. IV Księgi z Sanatorium pod Klepsydrą Schulza, znany z reklam w prasie lat 30. XX w.

²⁰Łapiński, 171–172.

²¹Łapiński, 169.

i przestrzeni), ale także zmultiplikowany przez podważenie zasad, które mają służyć grze (nieprzewidywalna i żartobliwa punktacja, drwiące komentarze metafikcyjne, pozór wyboru – narzucanie rekwizytów i ścieżki decyzji).

Można zatem powiedzieć, że obraz świata w *Bałwochwale* – ze zdolnością tego świata do nagłych metamorfoz (te same nagłówki prezentują inną zawartość, ta sama scena może mieć różne zakończenia), z kapryśną zmiennością, znikaniem i pojawianiem się osób i miejsc, z ujawnianiem ślepych odnóg czasu, a więc utrzymywaniem uczestnika w ontologicznej i poznawczej niepewności – jest wiernym odzwierciedleniem tego, co działo się w prozie Schulza. Zachowana została zasada realistyczno-fantastycznej niejednoznaczności, oddana tajemnicza atmosfera. Łączy się z tym synestezyjna intensyfikacja doznań, znana z opisów dokonywanych przez pisarza, tu wzmocniona przez Klimaszewskiego. Poznawana w grze fikcyjna rzeczywistość – jak u Schulza – jawi się jako coś aktywnego wobec patrzącego/doświadczającego podmiotu; jest wręcz jakby czymś żywym, niczym fantastyczny twór, działającym na zmysły i „zachowującym się” jakoś wobec „ty”. Świat przedstawiony ma charakter performatywny, a przy tym sprawia, że owo „ty” jest obiektem swego rodzaju „gry w niepewność” z jego strony²². Osoba zmienia się – z gracza podejmującego z pomocą nawigacji jakąś kolejną grę na ściśle określonych zasadach – w kogoś (uczestnika-bohatera) błądzącego po omacku między „aporią” a „epifanią”. Te dwa pojęcia wyznaczają według Espena Aarsetha sposób prowadzenia narracji w cybertekście, podważając tradycyjny linearny charakter opowieści. Tak streszcza tę koncepcję Pisarski:

Mechanizmem pola zdarzeń rządzi aporia i epifania, które są narracyjnymi figurami doświadczenia odbiorcy. Aporie to semantyczne luki, które zakrywają przed odbiorcą interpretację dzieła. W grach komputerowych są one formalnymi figurami, które blokują dalszy postęp akcji do czasu, gdy gracz wykona pewną kombinację swoich ruchów. Epifania pojawia się w momencie rozwiązania nierozwiązywalnej z początku sytuacji²³.

W wypadku *Bałwochwała*, dodajmy, niepewność dotyczy nie tylko charakteru przedstawianego świata, stopnia jego fantastyczności, imaginacyjności, lecz także statusu poznającego i grającego podmiotu, który jest zaproszony do gry i jednocześnie potraktowany ironicznie. Pozostając sobą, jest on też w jakimś stopniu innym, czyli Józefem doznającym przygód – lub raczej bytem granicznym o rozproszonej, dyspersyjnej właśnie, tożsamości. A epifanie nie wiążą się tu z rozwiązaniem czegoś, lecz z odkryciem wieloznaczności nowych miejsc, osób i zdarzeń.

Wchodzimy tu w problematykę zarówno narracji drugoosobowej, jak i w kwestie poznawcze, psychologiczne i ontologiczne z zakresu ludologii. Samo użycie drugiej osoby ma swoje poważne narracyjno-poznawcze konsekwencje i jest zjawiskiem ambiwalentnym. Jak to celnie ujmuje Kłosiński:

²²Podobne doznania odnotowuje Paulina Chorzewska na stronach studenckiego magazynu kulturalnego, pisząc o „wrażeniu bezsilności wobec świata, nad którym można mieć tylko iluzoryczną kontrolę” – zob. Paulina Chorzewska, „Gry tekstowe, czyli osvajanie literatury cyfrowej”, *Niewinni Czarodzieje* 30 (15.01.2017) [bez numeracji stron].

²³Mariusz Pisarski, „Ergodyczność”, *Techsty*, 29.10.2023 [bez stron].

narracja drugoosobowa [...] jest z jednej strony całkowicie naturalnym i skonwencjonalizowanym sposobem komunikacji programu z grającymi, który jest zakorzeniony w praktykach ludycznych związanych z wcześniejszymi formami gier fabularnych. Z drugiej strony [...] jest wykorzystywana jako zaawansowana technika polityczna, estetyczna i narracyjna, której celem jest wywołanie w grających poczucia nienaturalności. [...] Jej podstawowym chwytem jest bowiem wyzwanie rzucone podmiotowi, który postawiony zostaje w pozycji naruszenia jego barier. Można to jednakże rozpatrywać zarówno jako naruszenie pozytywne, jak i negatywne. [...] Uważam, że jest to zdarzenie, które opisać można zarówno przy pomocy kategorii współpracy (Rembowska-Płuciennik 2022: 69), jak i wrogiego przejęcia. Kiedy bowiem ktoś zapisuje nasze doświadczenia („czujesz, że”) lub myśli i pragnienia („chciałabys”), mówi do nas („zatrzymaj się”), za nas („krzyczysz”) lub w naszym imieniu („mówisz im, żeby...”), następuje penetracja lub naciągnięcie immunizującej bariery, która czyni nas dysponentami siebie²⁴.

Nawiążę do tych rozpoznań w dalszym ciągu wywodu, wskazując na immanentną retorykę gry i kwestię dominacji.

Strategia retoryczna *Bałwochwata* obejmuje retorykę tekstu, obrazu, dźwięku, koloru i ruchu oraz nawigacji – każdy aspekt gry, przekonując do wzięcia w niej udziału, angażując zmysły, wyobraźnię oraz intelekt, wpływa na decyzje, odczuwanie, przyjmowany obraz fikcyjnego świata i związane z tym wartości. Jak to ujmuje Michał Tabaczyński w odniesieniu do „kondycji growej”: „to nie tylko gracz aktywnie modyfikuje elementy świata gry, ale także gra wpływa na gracza”²⁵. Zaczniemy od retoryki związanej z przedstawioną już warstwą dźwiękowo-wizualną. Wytwarza ona zaangażowanie użytkownika, apeluje do zmysłów i emocji, prowadzi wraz tekstem do percepcyjnej synestezji i stanowi wzmocnienie immersji, o czym była wcześniej mowa. Przekonuje do istnienia tego niezwykłego, egzotycznego świata, mającego urok dawności i realizmu magicznego, ustanawia tajemniczą aurę. Do tego dochodzi retoryka samej nawigacji²⁶ – stanowi ona zachętę do udziału, a podpowiadany przez link ruch myszą, kliknięcie oznacza decyzję, dokonanie zmiany, możliwość poruszania się w świecie gry. Niepostrzeżenie dla grającego wykonuje on czynności nawigacyjne zgodne z zaplanowanymi przez twórców kierunkami rozwoju gry. Uczestnik, jeśli chce kontynuować, musi wybierać, godząc się tym samym na uprzednio wytyczony szlak postępów lub powrotów do etapów wcześniejszych bądź do samego początku gry (stanowi go leksja pt. *Rynek*, która też ma różne warianty). Jak również zmuszony jest zaakceptować system nagród (punkty i rekwizyty, możliwość pójścia dalej) i kar (odebranie punktów, konieczność powrotu do wcześniejszej leksji lub startu).

Z kolei obecność od jednej do trzech ścieżek wyboru będących linkami jest silną sugestią działania – to zamaskowany zwrotami konstatującymi w drugiej osobie („idziesz”, „wybierasz”, „rzucasz kostką”) apel: idź, wybierz, rzuć! Widać, jak didaskalia kreują retorykę uczestnictwa, czyli sugerowaną nieustannie z pomocą słów iluzję sprawczości; jak wytwarzają przekonanie, że funkcjonuje się w świecie przedstawionym i ma się tam zasadniczą rolę do wypełnienia. Za nią jednak kryje się retoryka dominacji – ze strony dysponenta reguł i narratora. Na

²⁴Kłosiński, „Przekraczając horyzont inności: narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny”, 87, 89.

²⁵Michał Tabaczyński, „Gdzie jest gracz, kiedy gra? Retoryki cielesności a gry wideo”, *Czas Kultury* 2 (2015): 103.

²⁶Por. Ewa Szczęsna, *Cyfrowa semiopoetyka* (Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2018), 57.

uczestnika rozgrywki oddziałuje zarówno retoryka leksji, jak i didaskaliów. Składają się na nią 1) presupozycje egzystencjalne dotyczące istnienia osób i rzeczy, zdarzeń czy stanów, a także relacji między nimi (wytwarzają je opisy i konstatacje), jak również 2) wspomniana dyrektywność tekstu wobec grającego, nieustająco sprawująca kontrolę nad jego aktywnością; 3) gotowa i ograniczona paleta wyborów (czasem to tylko jedna możliwość!), która wpływa na decyzje i wartości, a nawet, o czym była mowa, na tożsamość płciową i wejście w historyczny kontekst kulturowy, narzucający graczowi perspektywę²⁷. Z tymi zjawiskami łączą się ponadto 4) intensywne sugestie dotyczące oceny sytuacji, koniecznych działań czy odczuwanych emocji. Chodzi tutaj nie tylko o wspomniane dyrektywy typu „idziesz”, „mówisz”, ale także o zawarte w grze zdania interpretujące zjawiska za doznającego, na przykład takie jak: „Dochodzisz do wniosku, że...”, „... – myślisz sobie”, „Oszołomiony zalewem wydarzeń [...]”, „decydujesz się”, które czynią z użytkownika obiekt silnego oddziaływania retorycznego o mocy angażującej i zmieniającej wolę, emocje, wyobrażenia i zakres wiedzy oraz przekonania. Takie „hipnotyczne” zdania, zalecane w podręcznikach z zakresu psychologii perswazji i NLP²⁸, manipulują odbiorcą, zaburzając proces wytwarzania własnych niezależnych sądów, konstatacji czy ocen, a także wypowiedania swoich kwestii.

Wobec narracji i didaskaliów gracz jako bohater przyjąć musi zatem rolę podrzędną (mimo bycia głównym bohaterem i sprawcą działań), jest zdominowany – i poprzez narzucony młodzieńczy wiek Józefa, i przez status osoby przyjmującej dyspozycje, otrzymującej możliwości (lub nie), a poprzez uwagi metafikcyjne i żarty – przez rolę osoby będącej obiektem ironii słownej lub sytuacyjnej. Można nawet powiedzieć, że jest – choć zazwyczaj nieświadomie – upodrzedniony wobec obowiązujących w tym świecie komunikacyjnych reguł. Ani jego osoba, wiek, zainteresowania, wiedza, doświadczenie, ani współczesny język i nawyki gracza z XXI wieku nie są brane pod uwagę, co łamie wszelkie zasady pisania z uwzględnieniem tak zwanego *user experience*²⁹ – jest wręcz odwrotnie: musi on wyruszyć na nieznaną mu, po wielokroć ergodyczną³⁰ ścieżkę – ze względu na cybertekstowość i powiązane z nią interaktywność oraz wielowariantowość fabuły, z uwagi na wpisaną w dzieło Schulza ontologiczną niepewność oraz na metafikcyjny wymiar gry.

W takich właśnie okolicznościach w trakcie rozgrywki powstaje – skonstruowana retorycznie na czas gry – tożsamość grającego. Osoba spoza świata gry, rozpoczynając rozgrywkę, staje się zaplanowanym przez twórców gry „użytkownikiem ty” (wg celnej formuły Rembowski-Płuciennik³¹), tym samym przyjmuje narzuconą rolę w fikcyjnym świecie, zaczyna podlegać przewidzianej przez twórców gry strukturze interakcji i nadanej strategii retorycznej.

²⁷Tu warto wspomnieć pojęcie „wirtualny tragizm”, wprowadzone przez Rafała Kochanowicza na określenie sytuacji, w których gracz zmuszony jest podjąć działania niezgodne ze swoim prywatnym systemem wartości, światopoglądem, przyjętą etyką, np. krzywdzić innych, oszukiwać. Zob. Kochanowicz, 126–127.

²⁸Zob. Joseph O'Connor, John Seymour, NLP. Wprowadzenie do programowania neurolingwistycznego, tłum. Bogdan Mizia (Poznań: Wydawnictwo Zysk i Ska, 2008), 352–357; Kevin Hogan, Psychologia perswazji. Strategie i techniki wywierania wpływu na ludzi, tłum. Anna Dziuban (Warszawa: Jacek Santorski & CO – Agencja Wydawnicza, 2005): 71–104.

²⁹Wojciech Aleksander, Moc języka w produktach cyfrowych (Gliwice: Helion, 2023), 383–389.

³⁰A więc wymagającą nietrywialnego wysiłku – to oczywiście aluzja do terminu Espena Aarsetha – zob. tegoż, Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną, tłum. zbior. (Kraków: Wydawnictwo Ha!art, 2014), 12.

³¹Magdalena Rembowska-Płuciennik, „Enactive, Interactive, Social – New Contexts for Reading Second-Person Narration”, *Narrative 1* (2022): 67.

Z perspektywy świata gry modelowy gracz jest po prostu korelatem zawartych w grze reguł, jej strategii retorycznej. Przez analogię do angielskiej pary pojęć: *narration* – *narratee* można tu mówić o graczu widzianym przez pryzmat retoryki (ang. *rhetoric*) jako jej **rhetoree**. Istnienie *rhetoree* jest oczywiście zjawiskiem dotyczącym wszystkich przekazów, lecz szczególnie wyraźnym tam, gdzie albo prowadzi się argumentację, albo inicjowany jest proces immersji. Poprzez warunki, na jakich toczy się gra, przez jej reguły i formy narzucane są uczestnikowi emocje, wybory i decyzje, ale również wyobrażenia, doznania sensualne, wartości, słowa skierowane do innych oraz interpretacje zjawisk. Wszystko to prowadzić może w stronę manipulacji i wątpliwej etyczności związanej z używaniem cudzego „ty”, na co gracz jest z góry skazany³². Podczas rozgrywki staje się interaktorem³³, który rozpoczynając grę i operując nawigacją, uruchamia jednocześnie zastawioną na siebie pułapkę retoryczną.

W wypadku *Bałwochwala* otrzymaliśmy od jego twórców jednak nie tylko grę z czekającą na gracza strategią retoryczną, która czyni z niego *rhetoree*, lecz także metafikcyjną grę, która otwiera grającego jako *rhetoree* na dodatkowe doznania dyspersyjne. Nie mamy wcale uwierzyć w to, w co powinniśmy (jako gracz i bohater) uwierzyć – ma nas uwieść tekst Schulza, a jednocześnie dostajemy „kontrfikcyjną szczepionkę” w postaci metafikcyjnych żartów. Podczas rozgrywki niezauważalnie więc przechodzimy w stan opisany znakomicie przez samego Schulza w jednym z opowiadań: „Dzieją się tu jeszcze dziwniejsze rzeczy, rzeczy, które **zatajam przed samym sobą**, rzeczy fantastyczne wprost przez swą absurdalność” (podkr. moje – DKP)³⁴. Słowa te wskazują jeszcze jeden interpretacyjny trop dotyczący gry. Kryją się za nimi dwa rozpoznania: 1) pod wpływem absurdalności zniesiona zostaje asertoryczność zdań, co powoduje przeniesienie na wyższy (niż tylko związany z niezwykłością zdarzeń) stopień dziwności; 2) są rzeczy, które choć się dzieją, jesteśmy w stanie świadomie (bo zatajanie jest związane z decyzją) ukryć przed sobą. Co jednak miałyby to znaczyć i jak miałyby to się łączyć ze światem omawianej gry?

Słowa o zatajaniu „przed samym sobą” kierują nas w stronę intencjonalnego przyjmowania lub nieprzyjmowania do wiadomości tego, co przekracza akceptowany przez kogoś poziom absurdu, dziwności. I to, jak się wydaje, jest ten nieprzewidywalny z góry czynnik, który także w grze przesądzać może o tym, że czegoś z jakichś powodów chcemy (i wtedy tego przed sobą nie zatajamy, poddajemy się po prostu fikcji oraz grze wraz z jej retoryką) lub czegoś nie przyjmujemy, nie czujemy się z tym dobrze. A wtedy odruchowo zatajamy to przed sobą, czyli celowo zapominamy, przechodzimy do porządku nad tym, nie poświęcając temu namysłu; odrzucamy, by móc kontynuować rozrywkę – albo czynimy wbrew sobie, akceptując narzucone warunki, czyli właśnie świadomie zatajamy swój brak akceptacji. Wola, intencja uwierzenia/nieuwierzenia, przyjęcia/nieprzyjęcia jest bowiem ostatnim bastionem dla wszelkiej retoryki, a wprowadzenie kogoś w poczucie

³²Nie da się przenieść etyczności relacji twarzą w twarz na rzekomą etyczność narracji wobec bohatera, bo narrator nie tyle mówi w jego imieniu, ile „mówi go”, tj. stwarza. W grze jest wyraźny konflikt między performatywnością didaskaliów i narracji a obecnością realnej osoby, której wyznacza się rolę, ale która jest osobnym, niezależnym i doświadczającym siebie fizycznym bytem.

³³Pojęcie to bywa różnie rozumiane. Na ogół przyjmuje się, za Katherine Hayles, że nazywa gracza odgrywającego bohatera, który uruchamia cykl zdarzeń – zob. np. Tabaczyński, 100 – i taką wersję tu przyjmuję. Natomiast Rembowska-Płuciennik nazywa tak narratora w powieściach drugoosobowych, a bohatera w tym układzie określa mianem inicjatora, gdyż rozpoczyna realizację tego, o czym mówi narrator – zob. Rembowska-Płuciennik, „O narracji w drugiej osobie – enaktywnie”, 62.

³⁴To fragment opowiadania pt. Sanatorium pod Klepsydrą – zob. Bruno Schulz, Sklepy cynamonowe. Sanatorium pod Klepsydrą (Kraków: Zielona Sowa, 2010), 253.

niepewności, dziwności, nienaturalności usuwa racjonalny grunt spod nóg, przygotowując niejako na przyjęcie innego świata w swoim, a także obcej sobie osoby w sobie samym/samej.

„Użytkownik ty” to wszak nie tylko ten, któremu używana i narzucona jest postać na czas gry, lecz także ktoś, kto z jakichś względów, nawet zatajonych przed sobą, podejmuje zaproponowaną „grę w innego siebie”; jest równocześnie grającym, odgrywającym siebie świadomie i nieświadomie we wskazanej roli, jak i rozgrywanym (przez twórców gry, tj. tekstu, interfejsu, muzyki itd.). Jest przez cały czas rozgrywki (a czasami nawet po jej zakończeniu) kimś pozostającym pod wpływem retoryki gry, bo przez nią powołanym do istnienia oraz sterowanym – jako *rhetoree*. Jak widać, przekracza to sylleptyczne połączenie dwóch jedynie podstawowych funkcji: grającego i gracza jako bohatera³⁵. Retoryka gry, zwłaszcza tak bogatej w znaczenia gry tekstowej, jaką jest *Bałwochwał*, prowadzić może do uruchomienia i zwielokrotnienia poziomów gry i wersji zaangażowanego podmiotu, bo zawezwany przez nią jest nie mechaniczny realizator instrukcji, tylko konkretny, osadzony w swojej czasoprzestrzeni i kulturze człowiek, z różnymi swoimi chwilowymi stanami, potrzebami i wyobrażeniami siebie. A prezentowany jest nie zbiór suchych danych o fikcyjnym świecie oraz instrukcji poruszania się w nim, lecz dawkowana jest – w interakcji i z użyciem metafikcyjnych wtrętów – bogata i silnie performatywna, osobiwa rzeczywistość, przez którą na dodatek przenika nadrzeczywistość³⁶.

³⁵Por. Pisarski, Figury obecności w cyfrowych mediach. Od hipertekstu do sztucznej inteligencji, 73.

³⁶Pojęcie „nadrzeczywistość” oddaje skomplikowaną ontologię szkolowego literackiego świata – zob. Markowski, 174.

Bibliografia

- Aarseth, Espen. *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*. Tłum. zbior. Kraków: Wydawnictwo Ha!art, 2014.
- Aleksander, Wojciech. *Moc języka w produktach cyfrowych*. Gliwice: Helion, 2023.
- „Bałwochwał” [bez autora, stron, daty]. Bałwochwał – Korporacja Ha!art. Dostęp 5.08.2025.
- Bałwochwał. Paragrafowa gra sieciowa na podstawie opowiadań Brunona Schulza*. Oprac. Mariusz Pisarski, Marcin Bylak. Muz. Artur Sosen Klimaszewski. Kraków: Korporacja Ha!art, 2013. Bałwochwał – start. Dostęp 11.07.2025.
- Chorzewska, Paulina. „Gry tekstowe, czyli osvajanie literatury cyfrowej”. *Niewinni Czarodzieje* 30 (15.01.2017) [bez numeracji stron].
- Hogan, Kevin. *Psychologia perswazji. Strategie i techniki wywierania wpływu na ludzi*. Tłum. Anna Dziuban. Warszawa: Jacek Santorski & CO – Agencja Wydawnicza, 2005.
- Jarzębski, Jerzy. „Schulz – ironiczny ład i dyskurs uwodzący”. *Konteksty* 1-2 (2019): 351–355.
- Kłosiński, Michał. *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2018.
- – –. „Przekraczając horyzont inności: narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny”. *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 167–168.
- Kochanowicz, Rafał. „Cybernetyczne doświadczenia – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki”. *Homo Ludens* 1 (2013): 119–128.
- Kubiński, Piotr. „Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo”. *Nowe Media* (czerwiec 2015): 161–176.
- Łapiński, Paweł. „Deklinowanie wiosny albo zgrywa z Schulza”. *Schulz/Forum* (7.03.2017): 167–173.
- Markowski, Michał Paweł. *Polska literatura nowoczesna. Leśmian. Schulz, Witkacy*. Kraków: Universitas, 2007.
- O’Connor, Joseph, John Seymour. *NLP. Wprowadzenie do programowania neurolingwistycznego*. Tłum. Bogdan Mizia. Poznań: Wydawnictwo Zysk i Ska, 2008.
- Pisarski, Mariusz. „Bałwochwał – cyfrowa adaptacja opowiadań Schulza”. *Techsty* (28.07.2022) [bez numeracji stron].
- – –. „Ergodyczność”. *Techsty* (29.10.2023) [bez numeracji stron].
- – –. *Figury obecności w cyfrowych mediach. Od hipertekstu do sztucznej inteligencji*. Kraków: Universitas, 2024.
- – –. „Jak powstał Bałwochwał?”. *YouTube*, 2.04.2015. Wideo Bing. Dostęp 6.08.2025.
- – –. „Schulz na cyfrowo. Sieciowa gra paragrafowa Bałwochwał”. *Czas Kultury* 1 (2014): 70–75.
- Rembowska-Pluciennik, Magdalena. „Enactive, Interactive, Social – New Contexts for Reading Second-Person Narration”. *Narrative* 1 (2022): 67–84.
- – –. „O narracji w drugiej osobie – enaktywnie”. *Teksty Drugie* 2 (2022): 54–70.
- – –. „Po(d)łączeni. Empiryczne badania nad odbiorem literatury wobec odbioru cyfrowego”. *Teksty Drugie* 5 (2019): 262–278.
- Schulz, Bruno. *Sklepy cynamonowe. Sanatorium pod Klepsydrą*. Kraków: Zielona Sowa, 2010.
- Strużyna, Andrzej. „Wejść w schulzowski świat. O Bałwochwale Mariusza Pisarskiego i Marcina Bylaka”. *Techsty* 1 (2014) [bez numeracji stron].
- Szczęsna, Ewa. *Cyfrowa semiopoetyka*. Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2018.
- Tabaczyński, Michał. „Gdzie jest gracz, kiedy gra? Retoryki cielesności a gry wideo”. *Czas Kultury* 2 (2015), 98–103.

SŁOWA KLUCZOWE:

immersja

retoryka gry tekstowej

rhetoree

ABSTRAKT:

W artykule omówiona jest gra utworzona przez Mariusza Pisarskiego i Marcina Byłaka w 2013 roku na podstawie opowiadań Brunona Schulza. Na jej przykładzie rozważone zostają kwestie związane z tożsamością gracza wchodzącego w rolę bohatera. Przedstawiona została całościowa strategia retoryczna gry, jej sposób oddziaływania na gracza i poruszania się między immersją a emersją. Autorka proponuje, wzorem terminu *narratee*, utworzyć słowo *rhetoree* na określenie projektowanej osoby, która wytworzona jest przez efekt retoryczny, a która tutaj staje się korelatem całościowej strategii zawartej w utworze, didaskaliach, interfejsie i muzyce.

RETROGAMING

dyspersja

gra *Bałwochwał*

emersja

NOTA O AUTORCE:

Dorota Korwin-Piotrowska – ur. 1968, doktor habilitowana, profesor Uniwersytetu Jagiellońskiego, zatrudnienie: Zakład Lingwistyki Komputerowej, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej UJ. Zainteresowania badawcze: pogranicza poetyki i językoznawstwa, retoryka, tekstologia. Wybrane publikacje: *Eutoryka. Rzecz o dobrej (roz)mowie* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2020); *Białe znaki. Milczenie w strukturze i znaczeniu utworów narracyjnych (Na przykładach z polskiej prozy współczesnej)* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2015); *Testowanie gatunku, testowanie gatunkiem* („Tematy i Konteksty” nr 12/2022); *Złamany kod poezji. O „Imperium chmur” Jacka Dukaja i „Szczelinami” Wita Szostaka* („Studia Poetica” nr 12/2024); *Życie pośmiertne poetyki* („Tematy i Konteksty” nr 3/2013).

Awatar w teatrze – realizacja modernistycznej utopii aktora-*nadmarionety*?

Próba charakterystyki formy awatarowej

DOI: 10.14746/fp.2026.43.9

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie
na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Maria Sławińska

ORCID: 0009-0004-3788-0950

Spektakl *Word on Wirecard*, zrealizowany w Münchner Kammerspiele¹, otwiera scena, w której do widzów przemawia Jan Marsalek – postać autentyczna, jak wskazuje prasa: „najbardziej poszukiwany człowiek Europy”², odpowiedzialny za oszustwo bankowe³. Co istotne,

¹ *Word on Wirecard*, reż. Łukasz Twarkowski, scen. Anka Herbut, muzyka: Lubomir Grzelak, wideo: Jakub Lech, scenografia: Fabien Lédé, kostiumy: Svenja Gassen, choreografia: Paweł Sakowicz, operatorzy kamer: Johanna Seggelke, Paula Tschira, Daphne Chatzopoulos. Münchner Kammerspiele, premiera 19.11.2023.

² Adam Jawor, „Jan Marsalek: najbardziej poszukiwany człowiek Europy”, *InfoSecurity24.pl*, 14.03.2025, <https://infosecurity24.pl/za-granica/jan-marsalek-najbardziej-poszukiwany-czlowiek-europy>.

³ Wirecard był międzynarodowym dostawcą usług płatności elektronicznych i zarządzania ryzykiem. Firma zataiła utratę 1,9 mld euro, fałszując bilanse poprzez fikcyjne przychody, aby wyglądać na bardziej opłacalną i przyciągnąć inwestorów. Po ujawnieniu braku funduszy firma Wirecard ogłosiła niewypłacalność, co doprowadziło do zawieszenia jej licencji przez brytyjski nadzór finansowy i do bankructwa firmy. Dyrektor spółki Marius Braun został aresztowany, w 2022 r. rozpoczęto proces przeciwko niemu. Jego współpracownik Jan Marsalek zniknął, prawdopodobnie uciekł do Białorusi. Dotychczas nie został odnaleziony.

w spektaklu osoba Marsalka nie jest odgrywana przez ludzkiego aktora, ale materializuje się na scenie jako forma bytu cyfrowego, która została zaprojektowana za pomocą wirtualnej rzeczywistości i sztucznej inteligencji. Twórcy realizują zatem formę awatarową, która wprowadza do opowieści o fikcyjnych zasobach tytułowej firmy Wirecard dodatkowy poziom „fikcyjności” osoby jej dyrektora operacyjnego (CEO).

Awatar we współczesnym teatrze, jako wirtualna reprezentacja aktora, staje się bowiem elementem nie tylko estetycznym, ale i konceptualnym, pozwalającym na nowo przemyśleć kategorię obecności postaci na scenie. Patryk Lichota w pozycji *Transpozycje obecności w sztuce mediów – od telekinezy do teleobecności* analizuje uwarunkowania zapośredniczonej obecności. Autor skupia się na *teleobecności*⁴, wielokrotnie podkreślając, że istotny w jego rozważaniach jest bezpośredni związek technologii z obecnością. Analiza współczesnych przedstawień zaproponowana w tym artykule ma na celu wskazać ten wątek technologii, który w teatrze będzie objawiał się wykorzystaniem danych środków scenicznych. Ważna będzie forma, na jaką zdecydował się twórca, aby stworzyć awatara. Następnie pozwoli to przyjrzeć się, jaką kategorię obecności reprezentuje dane rozwiązanie sceniczne. Lichota zaczyna od definicji *teleobecności*. Autor decyduje się rozróżnić dwa podmioty jako podstawę *teleobecności*. Są to „operator”⁵ jako „mistrz ceremonii”⁶ oraz „zdalne ciało”⁷ jako „robot-niewolnik”⁸. Operator realizuje swoją obecność, a zdalne ciało ją odbiera, „sterowane jest za pomocą jakiejś formy dwukierunkowej transmisji”⁹. Lichota wskazuje na kilka cech, które określają *teleobecność*. Jest to rekonstrukcja ludzkiego ciała za pomocą technologii, dzięki czemu pojawia się ciało zdalne jako cecha kolejna. Aby to wszystko zadziało, istotna jest transmisja danych oraz informacja zwrotna. Poszukując źródeł *teleobecności*, Lichota zwraca uwagę na proces sterowania¹⁰ jako podrzędną potrzebę w wymyślaniu nowego narzędzia/rozwiązania technologicznego. Proces ten okazuje się punktem wyjściowym dla zaistnienia *teleobecności*. Badacz dzieli *teleobecność* na różne podtypy: „obecność autonomiczna, interobecność, obecność zmnożona, obecność dychotomiczna współobecność, nieobecność”¹¹. Zależą one od użytego rozwiązania technologicznego, z czego wynikać będzie forma sterowania.

Praktyki i teoretyki teatru Gordon Craig¹² postulował zastąpienie aktora ludzkiego nadmarionetą (*Übermarionette*), w pełni kontrolowaną przez reżysera. W początkach XX wieku była to jedynie *idée fixe*, która w dzisiejszej praktyce teatralnej, wzbogaconej o nowe technologie, jest rozwijana na różne sposoby w kontekście relacji realnej postaci ludzkiego aktora i wirtualnego bytu oraz koncepcji (ich) obecności.

⁴ Patryk Lichota, *Transpozycje obecności w sztuce mediów – od telekinezy do teleobecności* (Poznań: Wydawnictwo Nauk Społecznych i Humanistycznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 2021), 59.

⁵ Lichota, 59.

⁶ Lichota, 59.

⁷ Lichota, 59.

⁸ Lichota, 59.

⁹ Lichota, 59.

¹⁰ Lichota, 62.

¹¹ Lichota, 88.

¹² Edward Gordon Craig, „Aktor i nadmarioneta”, w: *O sztuce teatru*, tłum. Maria Skibniewska (Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1985).

W analizie teorii nadmarionety powszechne jest ogólne pytanie: czym miała ona być? Kluczowe mogłoby być przyjrzenie się właśnie aspektowi sterowania. Czy Craig poświęcił temu szczególną uwagę? Nawiązań w praktyce aktorskiej i reżyserskiej do teorii nadmarionety znajdziemy wiele, i przed jej zapisaniem przez Craiga, i po tym.

Status aktora zmieniał się na przestrzeni historii teatru, odzwierciedlając przemiany zachodzące w nauce i społeczeństwie, ale też w technologii. Jedną z istotnych teorii teatralnych w tym zakresie była doktryna Craiga, który podkreślał autonomię twórczą reżysera wobec dramaturga oraz postrzegał reżyserię jako sztukę totalną. Wyrażając zniechęcenie wobec współczesnego mu teatru gwiazd¹³, Craig wprost stwierdzał, że aktorstwo nie jest sztuką, ponieważ aktor nie stanowi przewidywalnego materiału, dającego się w pełni kontrolować przez reżysera. Prawdziwe dzieło sztuki może powstać jedynie z tworzywa, nad którym twórca ma pełną kontrolę – przypadkowość jest w nim niedopuszczalna.

Craig przewidywał, że alternatywą dla aktorstwa opartego na emocjach jest gra opierająca się na geście symbolicznym. Skłaniał się ku formie ograniczonej, redukującej ekspresję w porównaniu do ludzkiego ciała aktorskiego. Jego koncepcja nadmarionety zakorzeniona była w idei sztucznej figury – według Craiga to właśnie ona, poprzez „szlachetną sztuczność”, eliminuje emocjonalne wpływy, które postrzegane są jako słabość. Dla Craiga idealną formą są posągi czczone przez tradycyjne społeczeństwa Europy, Azji i Afryki. Ich twórcami są mistrzowie sztuki, którzy, natchnieni, tworzą je z dużą powściągliwością w formie. Jednak lektura jego pism nie daje jednoznacznej odpowiedzi na to, jak reżyser wyobrażał sobie nadmarionetę w teatrze – postrzegał ją z pewnością jako zniekształconą formę wywodzącą się z figury, którą opisywał w sposób metaforyczny: „Jej ideałem nie będzie ciało i krew, lecz niejako ciało w transie: dążyć będzie do spowicia się w śmiertelne piękno, promieniując jednocześnie żywym duchem”¹⁴. Nie wiadomo zatem, czy miała to być marionetka o ludzkich wymiarach, czy może aktor w masce i kostiumie, ograniczający swoją grę do gestów symbolicznych. Pewne jest, że reżyser proponował nowe wcielenie aktora, zawieszony gdzieś pomiędzy formą ożywioną i nieożywioną. Ciało aktora może stać się formą mechaniczną, pozbawioną indywidualnych emocji, a jednak wciąż „żywą” w kontekście performatywnym.

Na przestrzeni dziejów artyści i badacze proponowali różne podejścia do kreacji postaci scenicznej, opierające się na napięciu między ciałem a myślami i emocjami. Metoda Konstantina Stanisławskiego skupiała się na wewnętrznych przeżyciach aktora, który miał każdorazowo odtwarzać ciałem emocje postaci splecione z jego własnymi, zgodnie z techniką aktorstwa psychologicznego. Aktor powinien się znaleźć w stanie, w którym w jego działaniu przemawia podświadomość, pozostająca „poza zasięgiem oddziaływania świadomości”¹⁵. Celem tej metody miało być wyeliminowanie przypadkowości, która dotychczas realizowała

¹³Jak pisze Konstanty Puzyna, Craig dostrzegał wroga w „[...] w zadufanym teatrze tradycyjnym, konwencjonalnie i nieudolnie naśladowującym życie, deklamacyjnym teatrze gwiazd” (*Przeciw konwencji. Antologia tekstów o teatrze polskim i obcym od Antoine’a po czasy współczesne [1887–1990]*, red. Marta Fik [Warszawa: Krąg, 1994]), 74–76.

¹⁴Edward Gordon Craig, „Aktor i nadmarioneta”, w: *O sztuce teatru*, tłum. Maria Skibniewska (Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1985), 97–101.

¹⁵Konstanty Stanisławski, *Praca aktora nad sobą w twórczym procesie przeżywania*, tłum. Aleksander Męczyński (Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1954), brak paginacji.

się w grze aktorskiej. To dodatkowo miało pozwolić na poszukiwanie „prawdy scenicznej”¹⁶. Zadanie aktora zawierało się w tym, aby „[...] poprzez świadomą technikę psychiczną stwarzać podświadomą twórczość artysty”¹⁷. Ta podświadoma twórczość miała się objawiać z każdym kolejnym przedstawieniem. Chodziło tutaj również o wyeliminowanie takiej możliwości, że wydarzenia życia codziennego, odbierając ceną energii, nie pozwalają aktorowi w stu procentach zrealizować założeń scenicznych. Stanisławski proponował zatem wersję aktorstwa, która zbliżona będzie do mechanicznego działania, powstającego w wyniku wcielania się w pewną drugą – sceniczną – wersję siebie. Gdyby w wyćwiczonym w ten sposób scenicznym *alter ego* upatrywać teorii nadmarionety, to należałoby zaznaczyć, że jest ona całkowicie zależna od człowieka-aktora. Tak jak i awatary, które zawsze czerpią z egzystencji i myśli człowieka, które je zaprojektował i który kontroluje ich sceniczną obecność.

Stanisławski stawiał na psychikę jako element nadrzędny w pracy nad rolą i obecnością na scenie, czyli dążył do wytrenowania systemu wewnętrznej kontroli nad cielesną materią ciała ludzkiego. Tymczasem jego uczeń, Wsiewołod Meyerhold, skupiał się przede wszystkim na ruchu jako podstawie rozwoju postaci scenicznej¹⁸, przenosił zatem punkt ciężkości na formę ekspresji ludzkiego ciała. Jego biomechaniczny trening aktorski polegał na szczegółowej analizie ruchu, dlatego aktorzy w prowadzonym przez niego Studio odbywali wiele sportowych treningów. Reżyser wyróżnił trzy etapy ruchu: przygotowanie do działania, stan umysłu i ciała w momencie działania oraz reakcja na wykonane działanie¹⁹. Meyerhold odrzucał tym samym teatr naturalistyczny na rzecz ekspresji teatralnej, która miała wydobywać się z ruchu. Aktor miał za zadanie z rzetelnością wykonywać wyćwiczone ruchy na scenie, a metodą do wykonywania takiego działania podczas spektaklu miał być właśnie regularny trening. Idea wyćwiczenia ciała aktorskiego do momentu, kiedy ruch stałby się mechaniczny, przybliżyła biomechanikę Meyerholda do bezosobowej formy craigowskiej nadmarionety.

Również współczesny włoski reżyser i teoretyk teatralny Eugenio Barba²⁰ znany jest ze swojej pracy nad sztuką fizyczną i techniką ciała. Barba często koncentruje się na analizie ciała ludzkiego jako instrumentu aktorskiego, traktując je jako narzędzie w tworzeniu postaci poprzez przekazywanie emocji i symboli. Zainspirowany teatrem indyjskim kathakali, Barba zaproponował koncepcję „dramaturgii organicznej”²¹, która opiera się na specjalnie trenowanych mikroruchach aktora, będących reakcją na mikroruch innego aktora. Istotne w kwestii poszukiwania bezosobowej formy teatralnej jest to, że forma pracy w teatrze Barby polega na pozbyciu się przez aktora „ładunku życiowego”²², podczas gdy rolą reżysera było „zszywanie” materii ludzkich ciał: „Jak wymagała tego moja funkcja, miałem w dłoniach nożyczki i igłę, lecz tym, co ciąłem i zszywałem były ludzka skóra i ludzkie ciała”²³. Praca

¹⁶Stanisławski, 25.

¹⁷Stanisławski, 25.

¹⁸Wsiewołod Meyerhold, *Przed rewolucją 1905–1917*, tłum. Andrzej Drawicz, red. Jolanta Czubek (Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1988).

¹⁹Meyerhold.

²⁰Eugenio Barba, *Spalić dom: rodowód reżysera*, tłum. Anna Górka (Wrocław: Instytut im. Jerzego Grotowskiego; Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2011).

²¹Barba, 111.

²²Barba, 111.

²³Barba, 111.

nad mikroruchami polegała na znajdowaniu „ekwiwalentów”²⁴ działania. Jeżeli aktor zaimprovizował dane działanie, reżyser zmieniał kontekst ćwiczonej sytuacji, a aktor musiał znaleźć wersję pierwszego ruchu w innej sytuacji. Według reżysera właśnie to miało powodować poczucie „obcości działania”. Barba tworzył sceny, w których aktor, będąc w danej sytuacji scenicznej, dodawał kolejną płaszczyznę znaczeń wykonywanymi jednocześnie mikroruchami. Takie działanie można byłoby odczytać jako wcielanie się w kolejną nadpisaną postać. Można postrzegać tę praktykę jako wprowadzenie aktora do kreowania i odgrywania postaci awatarowej (wirtualnej reprezentacji) swojego istnienia. Podczas wcielania się w formę awatarową, tak samo jak u Barby, aktor zostaje poddany próbie wyeliminowania życiowej energii, dlatego Barbę można uznać za twórcę praktyki paraawatarowej.

Na przecięciu teatru i tańca lokuje się projekt „baletu triadycznego” Oskara Schlemmera z roku 1922²⁵. W tym przypadku jest to projekt artystyczny, który tak samo jak wyżej wspomniane praktyki nawiązuje swoją organicznością do formy awatarowej. W ramach seminarium w Bauhausie Schlemmer stworzył koncepcję nowego człowieka i na tej podstawie zaproponował mechanizację teatru²⁶. Jego *Balet triadyczny* to spektakl taneczny zrealizowany z wykorzystaniem triad form geometrycznych i kolorów użytych do budowy kostiumów. Na tancerzy nakładane były rzeźbiarskie kostiumy o konstrukcji świadomie krępującej ruch, wykonane z materiałów kontrastujących ze sobą fakturą – bardzo twardych i bardzo miękkich – i kolorem. Artyści, grając w tych kostiumach, podporządkowywali się formie narzucanej przez kostium, która dominowała w procesie scenicznym. Nie oni liczyli się jako aktorzy czy tancerze, tylko ich ciało jako wewnętrzny mechanizm poruszający zewnętrzną powłoką zgeometryzowanego kostiumu.

Współcześni twórcy teatralni poszukują alternatywy dla ludzkiego ciała aktorskiego. Robią to z różnych pobudek i korzystają z dalece bardziej wyrafinowanych technologii niż Craig. Jednym z nich jest Jan Mocek, twórca teatralny z Pragi, który w swojej pracy łączy koncepcyjnie elementy popkultury, polityki i osobistych doświadczeń, wykorzystując różne zastosowania nowych technologii. Jego spektakl *Virtual Ritual*²⁷ to ciekawy przykład tego, w jaki sposób awatar może zaistnieć w teatrze. Jest to nowatorski projekt gamingowy, który zabiera widzów w podróż po wirtualnym mieście GTA (Grand Theft Auto)²⁸, odkrywając specyfikę cyfrowego społeczeństwa, tworzonego codziennie przez miliony graczy na całym świecie. GTA to gra akcji z otwartym światem z wykorzystaniem trzecioosobowej kamery (TPS)²⁹.

²⁴Barba, 111.

²⁵Małgorzata Leyko, Reinhardt, Schlemmer i inni. *Studia i szkice o dramacie i teatrze niemieckojęzycznym* (Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2023).

²⁶Bauhaus – nauczanie / nowy człowiek, red. Małgorzata Leyko (Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2023).

²⁷*Virtual Ritual*, reż. Jan Mocek, koncepcja: Jan Mocek, współpraca artystyczna: Sobja Lotker, Táňa Švehlová, wykonanie: Osamu Okamura, Adéla Vosičková, Ondřej Pokorný (Atlet), produkcja: SixHouses we współpracy z Archa Theatre, premiera 2.10.2019, Divadlo Archa, Praga.

²⁸Grand Theft Auto [Video game], BMG Interactive, DMA Design, 1997.

²⁹Kamery w grach typu third-person shooter (TPS), gdzie kamera pokazuje akcję z perspektywy trzeciej osoby.

że nie ma znaczenia, co jest realne,
co jest fikcją.



Tak jak w każdej grze, tu również obowiązują określone zasady. Wirtualne metropolie często przypominają te rzeczywiste, a gra oferuje graczowi eksplorację miasta, gdzie czekają na niego różne dodatkowe przygody, realizowane potencjalnie poza główną fabułą. W spektaklu *Mocka* biorą udział Ekspersi: urbanista Osamu Okamura, youtuber Atlet oraz fotografka i gamerka Adéla Vosičková; analizują oni niewidoczne mechanizmy funkcjonowania takich miast w kontekście napięcia pomiędzy realnością a sztucznie wytworzoną symulacją realności.

Z punktu widzenia badań teatrologicznych jest to spektakl, który łamie tradycyjne konwencje teatralne. Gra staje się światem przedstawionym, a bohaterami są awatary Ekspertów. W przestrzeni scenicznej, z lewej strony, ustawione są trzy biurka z monitorami, za którymi siedzą performerzy i... grają swoją awatarową postacią. Obraz z monitorów transmitowany jest na wielki ekran, który staje się głównym nośnikiem treści przedstawienia. Całość przedstawienia ograniczona jest do tej przestrzennej sytuacji, to znaczy widzowie podążają za fabułą przedstawienia, oglądając grę oraz słuchając komentarzy Ekspertów do rozgrywki. W tym przedstawieniu osoby sceniczne nie wcielają się swoimi ciałami w poszczególne postacie z gry, nie oddają im swojego ciała, ale manualnie (za pomocą myszki i klawiatury) sterują postaciami, z którymi się utożsamiają: wykonując pewną akcję, opisują ją w pierwszej osobie. Spektakl prezentuje możliwości awatarów, które porzucając ciało aktora, mogą istnieć jako osobne wirtualne byty. Przedstawienie ukazuje tym samym relację między aktorem, bytem wirtualnym i widzem, zadając pytanie o granice fikcji, ale i identyfikacji widza z postacią czy awatarem. Jednocześnie zwraca uwagę na to, jakie zasady panują w cyfrowym mieście, poddając pod rozprawę „realność” cyfrowych miast: skoro są one odwzorowaniem miast rzeczywistych, czy to samo będzie z postaciami; czy zasady, sposób funkcjonowania, jaki charakteryzuje postacie w grze, będą zgodne z rzeczywistością? Awatar zastępuje aktora, ale czy aktor może zastąpić awatara?



Druga część spektaklu Mocka polega na prezentacji wcześniej nagranych plików wideo. W każdym mieście, w którym pokazywany jest spektakl, performerzy wyruszają w przestrzeń miejską, wcielając się we wcześniej przedstawione swoje awatary. Aktorzy, nosząc maski, przyjmują specyficzny chód i postawę wobec przedmiotów, ścian, ludzi – w sposób, w jaki odbywa się to w grze. Próbuje też zrealizować czynności, które dla ich awatarów z gry GTA są podstawowymi czynnościami, czyli na przykład wsiąść do zaparkowanego auta. Efektem tego działania jest badanie relacji między awatarową formą ludzką (aktorem imitującym postać z gry) a cielesną postawą człowieka oraz analiza odmiennego funkcjonowania tych ciał w przestrzeni miasta. Spektakl Mocka stanowi interesującą propozycję do analizy relacji między graczem a awatarem oraz awatarem a społeczeństwem. Otwiera wiele możliwości w próbie określenia statusu ontologicznego awatara, dlatego w tym przedstawieniu warstwa estetyczna schodzi na dalszy plan, ustępując miejsca refleksji nad tym zagadnieniem. Podsumowując formę awatarową Mocka obecną w pierwszej części spektaklu, można stwierdzić, że wynika ona z bodźców zewnętrznych, ponieważ jako postać fikcyjna sterowana jest z zewnątrz za pośrednictwem komputera. Używając kategorii obecności rozpatrywanych przez Lichotę, można powiedzieć, że przedstawienie realizuje „interobecność”³⁰. Lichota podaje, że właśnie ta obecność typowa jest dla gier wideo, w których zaprojektowany „sztuczny interfejs”³¹ oraz „sterowalność”³², która go obsługuje, pozwalają utożsamić się z fikcyjną postacią. Awatar z wykorzystaniem sztucznego interfejsu to według Lichoty jedna z dwóch praktyk artystycznych, które skupiając się na kreacji awatara, próbują być krytyczne wobec niego.

³⁰Lichota, 89.

³¹Lichota, 89.

³²Lichota, 89.



Kolejny przykład, prezentujący inną formę kreowania i używania awatara w teatrze, wpisuje się w drugą praktykę wymienioną przez Lichotę. Jest to przedstawienie *Books of Jacob*³³ w reżyserii Krzysztofa Garbaczewskiego, twórcy znanego z wykorzystywania w teatrze nowych technologii, które testuje wraz z kolektywem Dream Adoption Society³⁴. Zespół skupia się na eksplorowaniu języka sztuk cyfrowych, w tym wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości, w kontekście teatru i sztuki performansu. *Books of Jacob* powstał w ramach programu *Experiments in Digital Storytelling* realizowanego przez La MaMa CultureHub w Nowym Jorku, a jego premiera odbyła się w 2024 roku.

Na scenie spektaklu Garbaczewskiego splatają się różne rzeczywistości – projekcje wideo, połączenia na żywo z zagranicznymi scenami oraz trójka ludzkich aktorów, z których jeden zanurzony jest całkowicie w świecie VR, odseparowany przez gogle VR. Reżyser buduje wielowarstwową, celowo niejednorodną strukturę, w której zacierają się granice między fizyczną i cyfrową obecnością aktorów. Na scenie troje performerów odgrywa sekwencję scen. Dwoje z nich należy do porządku podstawowego: występują na scenie cieleśnie wobec widzów. Trzeci performer, chociaż znajduje się fizycznie na scenie, to dzięki goglom VR podróżuje po świecie wirtualnym. Jego awatar wyświetlany jest w pewnych momentach na wielkim ekranie, ustawionym za aktorami, bezpośrednio naprzeciwko widowni. Można zatem uznać,

³³*Books of Jacob*, reż. Krzysztof Garbaczewski, adaptacja: Rébecca Pierrot, koncepcja i technologia VR: Krzysztof Garbaczewski i zespół La MaMa CultureHub, wykonanie: aktorzy Cricoteki i La MaMa CultureHub, produkcja: La MaMa CultureHub (Nowy Jork) we współpracy z Cricoteką (Kraków), premiera 7–8.12.2024, Cricoteka, Kraków, Festiwal Boska Komedia.

³⁴„Dream Adoption Society”, Dream Adoption Society, 2017, <https://dreamadoptionssociety.com/das> dostęp 20.08.2025.

że należy on do porządku wirtualnego. Jest jeszcze porządek internetowy: pomiędzy realną sceną a wirtualnością, jako że za pomocą internetowych narzędzi przez całe przedstawienie trwa połączenie audio i wideo z aktorami w innych częściach świata. Wszyscy razem próbują stworzyć formę teatralną wykorzystującą dostępną najnowszą technologię. Inspirację *Księgami Jakubowymi* Olgi Tokarczuk³⁵ odkryć można na płaszczyźnie doświadczenia metafizycznego. Użyte praktyki miały na celu zaproponować immersyjne doświadczenie, rodzaj transu. Aktor Paweł Smagał wcielał się w postać zainspirowaną główną postacią powieści, Jakubem Frankiem – przywódcą religijnym i mistykiem. Aktor jako bohater poprzez pantomimiczne działanie sprawia wrażenie, jakby był w podróży, niczym Jakub Frank, który podróżował pomiędzy wspólnotami.

Awatar w spektaklu Garbaczewskiego wykreowany został za pomocą narzędzi do kreowania wirtualnej rzeczywistości. Odbiorcy mogli oglądać efekt końcowy tej kreacji, czyli awatara na ekranie, ale też aktora, który działając w przestrzeni sceny, odpowiadał za działania tego awatara. Dla fabuły postać awatara nie miała konkretnego znaczenia, nie była zauważalna żadna relacja/interakcja pomiędzy aktorem w goglach a pozostałymi aktorami czy pomiędzy aktorami a kreowanym awatarem. Awatar u Garbaczewskiego może być zatem uznany za rodzaj treningu nad instrumentem aktorskim – ciałem, w efekcie którego powstaje awatar, jednak dla świata przedstawionego spektaklu jego obecność wydaje się bez znaczenia.

³⁵Olga Tokarczuk, *Księgi Jakubowe* (Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2014).



Ze względu na rosnące w ostatnich latach zainteresowanie nowymi technologiami artyści chętnie włączają formę, jaką jest avatar, w swoje inscenizacje³⁶. Omówione wyżej spektakle to tylko pojedyncze przykłady spośród wielu współczesnych inscenizacji, które eksplorują obecność awatara na scenie. Twórcy korzystają z tego, że forma ta ma różne rodzaje/ odmiany. Ograniczeniem w kreowaniu awatara jest jedynie wyobraźnia twórców, a czasami również ograniczenia finansowe. Jak widać w spektaklu Garbaczewskiego, trudno też czasami włączyć byt wirtualny w fabułę świata przedstawionego, przez co staje się on technologiczną ciekawostką. Lichota nawet w takim działaniu, takim sposobie kreacji awatara poprzez „skrajnie silne transowe zanurzenie”³⁷ dopatruje się możliwości „krytycznej refleksji u podmiotu co do samego medium oraz jego możliwości w zakresie sposobów wyrażania wiedzy o świecie”³⁸. Realizację tego awatara za Lichotą zaliczyć można do kategorii: obecność autonomiczna. „Kluczowa w obecności autonomicznej jest redukcja – podmiot skupia się nie na zewnętrznych czynnikach, lecz «bada» swoje z nimi relacje, reakcje, jakie one wywołują”³⁹.

Wykorzystanie technologii w kreowaniu postaci scenicznych jest nieuniknionym krokiem w teatrze. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że gdyby Craig miał w teatrze do czynienia z nową technologią, to właśnie w awatarze upatrywałby realizację nadmarionety. Kreacja awatarów, szczególnie tych tworzonych za pomocą okularów VR-owych, wydaje się formą zbliżoną do propozycji Craiga. Pomimo że takie awatary powstają za pomocą stabilnej technologii, która nie zakłada żadnego błędu, to jednak są one nierozzerwalnie związane z aktorem, który nadaje im życie. Avatar więc wpisuje się w bycie pomiędzy formą ożywioną a nieożywioną.

Według Eriki Fischer-Lichte „nażywość”⁴⁰ to fizyczna obecność ciała wykonawcy w przestrzeni dzielonej z widzami, zatem avatar odchodzi od tak postrzeganej obecności. Jego istota wpisuje się w pogląd Philipa Auslandera, który zaznacza, że w dzisiejszym świecie „nażywość” istnieje wobec mediatyzacji. Według badacza zapośredniczenie nie wyklucza nażywości. We wskazanych spektaklach avatar powstaje poprzez działanie żywego człowieka performującego na żywo poprzez technologię i wobec technologii: to jest podstawą jego istnienia. Performowanie będzie odpowiadać sterowalności rozumianej – na potrzeby tych wskazań – jako kategoria ponadmaterialna i sygnał dla awatara.

Istota figury z samego założenia, a także w koncepcji Craiga, jest elementem materialnym. Sterowalność taką formą postaci, czyli „granie nią”, odbywa się dzięki bodźcom zewnętrznym, tak samo jak w przypadku awatarów wykorzystanych w spektaklu *Virtual Ritual*. Można wyróżnić drugą propozycję formy awatarowej, która zależna jest od bodźców wewnętrznych. Taki avatar jest figurą wytworzoną za pomocą narzędzi do kreowania VR, gdzie odpowiednia liczba czujników na ciele aktora pozwala na wytworzenie jego swoistego *alter ego*, które

³⁶M.in.: Robert Robur, reż. Krzysztof Garbaczewski, TR Warszawa; Himalaje, reż. Robert Talarczyk, Teatr Śląski w Katowicach; G.E.N, reż. Grzegorz Jarzyna, TR Warszawa; Tkocze, reż. Maja Kleczewska, Teatr Śląski w Katowicach.

³⁷Lichota, 78.

³⁸Lichota, 78.

³⁹Lichota, 88.

⁴⁰Erika Fischer-Lichte, *Teatr i teatrologia. Podstawowe pytania*, tłum. Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera (Wrocław: Instytut im. Jerzego Grotowskiego, 2012).

działa w przestrzeni wirtualnej. Awatar rodzi się z intencji i ruchu aktora własnym ciałem. Można uznać, że w pewnym stopniu nie istnieje granica pomiędzy wykreowaną postacią a składnikiem, który wysyła bodźce – aktorem a bytem wirtualnym. Istotne jest tutaj pewne zlewanie się bytów, ich wzajemne zanurzanie się w sobie. Dzięki rozpoznaniu danej kategorii *teleobecności* można stwierdzić, jaka forma technologiczna została użyta, a to oznaczać będzie rozpoznanie sposobu sterowania, co następnie pozwoli przypisać formę awatarową do danej grupy awatarów: sterowanych bodźcami zewnętrznymi i wewnętrznymi. Wskazane aspekty powiązane są z fenomenologią awatarów, na którą składają się użycie technologii, relacja z prawdziwym człowiekiem – aktorem, przestrzeń, w której działa, i rodzaj działania. Zapropionowana tu typologia awatarów we współczesnym teatrze jest wstępną propozycją w rozmyślaniach o porządkowaniu awatarów. Wskazane przykłady kreacji awatarów pozwalają zauważyć skalę, na jakiej mogą funkcjonować byty fikcjonalne w teatrze; wszystko zależy od intencji reżysera. Rozwijająca się stale technologia z pewnością pozwoli na wyróżnienie kolejnych sposobów kreowania formy awatarowej.

Bibliografia

- Barba, Eugenio. *Spalić dom: rodowód reżysera*. Tłum. Anna Górka. Wrocław: Instytut im. Jerzego Grotowskiego; Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2011.
- Bauhaus – nauczanie / nowy człowiek. Red. Małgorzata Leyko. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2021.
- Craig, Edward Gordon. *O sztuce teatru*. Tłum. Maria Skibniewska. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1985.
- Fischer-Lichte, Erika. *Teatr i teatrologia. Podstawowe pytania*. Tłum. Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera. Wrocław: Instytut im. Jerzego Grotowskiego, 2012.
- Jawor, Agnieszka. „Jan Marsalek: najbardziej poszukiwany człowiek Europy”. *InfoSecurity24.pl*. Dostęp 20.08.2025. <https://infosecurity24.pl/za-granica/jan-marsalek-najbardziej-poszukiwany-czlowiek-europy>.
- Kuczyński, Bartosz. „Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia. Awatary w teatrze życia cyberrealnego”. *Kultura i Wartości* 35 (2023): 219–236.
- Leyko, Małgorzata. *Reinhardt, Schlemmer i inni. Studia i szkice o dramacie i teatrze niemieckojęzycznym*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2023.
- Lichota, Paweł. *Transpozycje obecności w sztuce mediów – od telekinezy do teleobecności*. Poznań: Wydawnictwo Nauk Społecznych i Humanistycznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 2021.
- Meyerhold, Wsiewołod. *Przed rewolucją 1905–1917*. Tłum. Andrzej Drawicz. Red. Jolanta Czubek. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1988.
- Przeciw konwencjom. Antologia tekstów o teatrze polskim i obcym od Antoine’a po czasy współczesne (1887–1990)*. Red. Marta Fik. Warszawa: Krąg, 1994.
- Stanisławski, Konstanty. *Praca aktora nad sobą w twórczym procesie przeżywania*. Tłum. Aleksander Męczyński. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1954.
- Tokarczuk, Olga. *Księgi Jakubowe*. Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2014.

Przedstawienia

Garbaczewski, Krzysztof, reż. *Books of Jacob*.
Adaptacja: Rébecca Pierrot. Koncepcja
i technologia VR: Krzysztof Garbaczewski
i zespół La MaMa CultureHub. Wykonanie:
aktorzy Cricoteki i La MaMa CultureHub.
Produkcja: La MaMa CultureHub (Nowy Jork)
we współpracy z Cricoteką (Kraków). Premiera
7–8.12.2024, Cricoteka, Kraków, Festiwal
Boska Komedia.

Mocek, Jan, reż. *Virtual Ritual*. Koncepcja: Jan
Mocek. Współpraca artystyczna: Sodja Lotker,
Taňa Švehlová. Wykonanie: Osamu Okamura,

Adéla Vosičková, Ondřej Pokorný (Atlet).
Produkcja: SixHouses we współpracy z Archa
Theatre. Premiera 2.10.2019, Divadlo Archa,
Praga.

Twarkowski, Łukasz, reż. *Word on Wirecard*.
Scenariusz: Anka Herbut. Muzyka: Lubomir
Grzelak. Wideo: Jakub Lech. Scenografia:
Fabien Lédé. Kostiumy: Svenja Gassen.
Choreografia: Paweł Sakowicz. Operatorzy
kamer: Johanna Seggelke, Paula Tschira,
Daphne Chatzopoulos. Münchner
Kammerspiele. Premiera 19.11.2023.

Zdjęcia

Ilustracja 1. *Virtual Ritual*, reż. Jan Mocek, autor:
Basia Woźniczka, źródło: materiał nadesłany

Ilustracja 2. *Virtual Ritual*, reż. Jan Mocek, autor:
Basia Woźniczka, źródło: materiał nadesłany

Ilustracja 3. *Books of Jacob*, reż. Krzysztof
Garbaczewski, foto: Livia Sá, Klaudyna
Schubert, Djordje Petkovic & others, foto:
[https://dreamadoptionssociety.com/dpn/f/the-
books-of-jacob](https://dreamadoptionssociety.com/dpn/f/the-books-of-jacob)

Ilustracja 4. *Books of Jacob*, reż. Krzysztof
Garbaczewski, autor: Livia Sá, Klaudyna
Schubert, Djordje Petkovic & others, źródło:
[https://dreamadoptionssociety.com/dpn/f/the-
books-of-jacob](https://dreamadoptionssociety.com/dpn/f/the-books-of-jacob)

SŁOWA KLUCZOWE:

technologia

KREACJA

bodźce

ABSTRAKT:

Artykuł analizuje, w jakim stopniu historyczna koncepcja Edwarda Gordona Craiga znajduje współczesne odzwierciedlenie w teatrze, zestawiając ją z różnymi kategoriami teleobecności. Tekst przedstawia ideę „nadmarionety” oraz kilka kluczowych praktyk reżyserskich związanych z pracą nad rolą. Zaprezentowane zostają również propozycje teatralne reprezentujące różne formy awatarowe oraz modele obecności. Celem artykułu jest zbadanie, w jakim stopniu formy te zbliżają się do idei „nadmarionety” oraz jakie kategorie obecności realizują poszczególne awatary zaprojektowane przez reżyserów. W wyniku przeprowadzonych rozważań oraz odpowiedzi na postawioną we wstępie hipotezę wyłania się propozycja dwóch odmiennych typów awatarów – zależnych od bodźców zewnętrznych lub wewnętrznych. Udowodnione zostaje, że te dwa typy między innymi zależą od kategorii obecności.

wirtualna rzeczywistość

forma

TECHNIKA

NOTA O AUTORCE:

Maria Sławińska – doktorantka w Szkole Doktorskiej Nauk Humanistycznych Uniwersytetu Łódzkiego (Katedra Dramatu i Teatru), gdzie przygotowuje rozprawę dotyczącą rozwoju Teatru Polskiego we Wrocławiu w latach 2006-2016. Absolwentka studiów licencjackich na kierunku teatrologia (UJ) oraz magisterskich na kierunku sztuka współczesna (UKEN). Laureatka Stypendium im. Leopolda Ungera. Autorka recenzji teatralnych publikowanych między innymi na portalu czasopisma „Czas Kultury” oraz w „Scenach Polskich” (wydawanych przez ZASP). |

Być Jak Lee Everett – zjawisko autodeprywacji sprawczości na przykładzie *The Walking Dead* i *Red Dead Redemption II*

DOI: 10.14746/fp.2026.43.10

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Michał Mydła

ORCID: 0009-0005-7747-7119

Od dłuższego czasu można zauważyć duże zainteresowanie antybohaterami w mediach. Antybohaterowie to postacie uzewnętrzniające zarówno cechy czarnych charakterów, jak i klasycznych bohaterów. Choć ich działania są często nieetyczne, antybohaterowie potrafią również zachować się właściwie i szlachetnie. Moralnie ambiwalentni protagoniści nierzadko występują w popularnych serialach i filmach (*Rodzina Soprano*, *Drive*, *Gra o tron*), jak i w grach cyfrowych (*Wiedźnim 3*, *The Last of Us*, *GTA IV*). Wielu badaczy (m.in. Margrethe Bruun Vaage, Carl Plantinga, Malcolm Turvey) podjęło próbę znalezienia odpowiedzi na pytanie, co sprawia, że sylwetka niejednoznacznego moralnie bohatera wydaje się tak atrakcyjna dla odbiorcy rozrywki masowej.

Choć antybohaterskie postaci można znaleźć również w grach cyfrowych, wciąż mało poświęca im się uwagi w badaniach groznawczych. Rola moralnie niejednoznacznych postaci w grach jest równie ważna, co w innych mediach, szczególnie jeśli poruszamy problem identyfikacji czy przywiązania do postaci w grach. Mimo że w tym tekście nie zamierzam skupić się wyłącznie na reprezentacji antybohaterów w rozrywce cyfrowej, będą oni ważną częścią tej dyskusji.

W niniejszej pracy chciałbym opisać fenomen nazwany przeze mnie autodeprywacją sprawczości osób grających. Dotyczy on sytuacji, w której osoba grająca przypisuje większą

autonomię kontrolowanej przez siebie postaci gracza w grze, jednocześnie mając bezpośredni wpływ na zachowanie i charakter kontrolowanego awatara. Sytuację tę bardzo dobrze ilustrują przykłady wielu oddanych fanów postaci gracza Lee Everetta z gry *The Walking Dead* oraz Arthura Morgana z *Red Dead Redemption II*. W Internecie, na forach, platformach społecznościowych oraz portalach poświęconych grom cyfrowym wspomniane wyżej postacie są wymieniane jako jedni z najbardziej prominentnych bohaterów w historii gier cyfrowych.

Lee Everett i Arthur Morgan cenieni są nie tylko za to, w jaki sposób zostali napisani, zaprojektowani i zagrani. Oba awatary zawdzięczają swoją popularność swoim charakterom. Mimo iż Lee i Arthur dopuścili się wielu niemoralnych czynów, wśród opinii graczy na ich temat przeważają te pozytywne. Fani Lee często doceniają jego cierpliwość oraz opiekuńczość, z kolei Arthur chwalony jest za zdolność do autorefleksji i wysokie poczucie honoru. Choć postrzeganie obu tych antybohaterów przez większą część społeczności graczy jako przesadnie dobrych jest interesującym zjawiskiem, chciałbym zwrócić uwagę na inną kwestię. W obu przypadkach, Lee i Arthur nie muszą uzewnętrzniać żadnych pozytywnych cech. Bohater *The Walking Dead* może być nieuprzejmym egoistą, a Arthur z kolei może być bezwzględny gangsterem. Biorąc pod uwagę, że to od samej osoby grającej zależy, w jaki sposób zachowują się wymienieni bohaterowie, nasuwa się pytanie: dlaczego wielu z nas, graczy, łatwo przypisuje własne wybory sterowanym przez nas awatarom?

Na to pytanie spróbuję odpowiedzieć, posiłkując się groźnymi teoriami, takimi jak rozróżnienie pomiędzy awatarem a postacią gracza zaproponowane przez Rune Klevjera. W pełni zależny od nas awatar nie sprawi, że będziemy skłonni zapomnieć o naszej sprawczości. Z kolei posiadająca namiastkę autonomii postać gracza może sprawiać wrażenie, jakby mogła być niezależna od nas. Omówię także teorię postaci gracza jako fikcyjnego pełnomocnika gracza, która tłumaczy, kiedy działania naszego bohatera możemy uznać za swoje, a kiedy za jego własne. Następnie zamierzam zaproponować wyjaśnienie, dlaczego autodeprywacja sprawczości nie występuje w każdej grze, która opiera się na wyborach gracza, wskazując na rolę upodobniania gier wideo do filmów.

Definicja sprawczości (i jej autodeprywacji)

Zanim przejdę do omawiania właściwych zagadnień, chciałbym zdefiniować termin sprawczości. W książce *Videogames and Agency* Bettina Bódi słusznie zauważa, że próba zdefiniowania sprawczości w grach niesie za sobą ryzyko stworzenia mocno ograniczonego rozumienia tak obszernego i wieloznacznego pojęcia¹. Jednakże omówienie przeze mnie wszystkich aspektów sprawczości przyniosłoby efekt odwrotny od zamierzonego i zdecydowanie oddaliło od właściwego celu mojego artykułu. Z tego względu chciałbym nakreślić ramy, w jakich będę rozpatrywał pojęcie sprawczości. Przyjmijmy więc, na potrzeby tego tekstu, że sprawczość objawia się poprzez znaczące czyny gracza w danej grze. Są to czynności bądź wybory, które mają bezpośredni wpływ na przebieg gry, otoczenie czy los postaci w świecie gry. Sprawczości nie należy więc rozumieć tylko jako natychmiastowej reakcji gry na czyn gracza (interaktywność), ale także jako znaczący wpływ osoby grającej na fabułę czy świat przedstawiony danej gry wideo.

¹ Bettina Bódi, *Videogames and Agency* (London, New York: Routledge, 2022), 22, <https://doi.org/10.4324/9781003298786>.

Omówiwszy, w jaki sposób będę rozpatrywał pojęcie sprawczości, chciałbym jeszcze raz przytoczyć moją definicję jej autodeprywacji i pokazać, w jaki sposób do niej dochodzi. Autodeprywacją sprawczości nazywam zjawisko, w którym gracz przypisuje swojemu awatarowi większą autonomię i niezależność, niż owa postać faktycznie posiada.

Rozważmy następujący przykład:

- Gracz A w świecie gry X podejmuje decyzję, aby pomagać innym postaciom niezależnym. Wybiera on również na ogół opcje dialogowe, dzięki którym jego awatar odnosi się przyjaźnie wobec innych.
 - Relacja Gracza A wygląda następująco: „większość czasu jestem miły dla innych [postaci] i wszystkim staram się pomagać”.
 - Gracz A uznaje swoją sprawczość w grze i uznaje czyny kontrolowanego przez siebie awatara za swoje.
- W drugim przypadku Gracz B, grając w grę Y, podejmuje decyzje oraz wybory dialogowe w sposób podobny do Gracza A. Zatem awatar Gracza B dzięki jego wyborom zostaje ukształtowany jako sympatyczna i pomocna postać.
 - Relacja Gracza B wygląda jednak tak: „Lee jest bardzo pomocny i każdego jest w stanie wesprzeć”.
 - Zachodzi tu umniejszenie sprawczości [gracza] w świecie gry. Gracz B przypisuje swojemu awatarowi większą autonomię i niezależność.

To właśnie takie wypowiedzi na temat Arthura Morgana i Lee Everetta (jak w przykładzie nr 2) można znaleźć na internetowych forach, blogach czy w esejach wideo na platformie YouTube. Aby lepiej zrozumieć i wyjaśnić ów efekt, w pierwszej kolejności należy omówić, od czego zależy i jak się zmienia postrzeganie awatarów przez graczy.

Ja czy on? Postrzeganie awatara i postaci gracza

Samo postrzeganie awatara czy innych postaci w grze jako osobnego bytu nie jest niczym nowym ani zaskakującym. Istnieje wiele teorii, a także empirycznych badań, które skupiają się na sposobie, w jaki osoba grająca postrzega swojego awatara. Zasadniczo się uważa, że obraz awatara w oczach gracza nie jest stały i ciągle się zmienia w zależności od sytuacji. Oznacza to, że podczas gry osoba grająca może czasem określać czyny swojego awatara jako swoje własne, a o sterowanej postaci mówić „ja”. Innym razem gracz może się dystansować od swojego awatara i jego czynów, określając go jako „on”.

Powodów, dla których gracze tak często zmieniają postrzeganie swoich postaci i czynów w grze, jest wiele. W artykule *Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in „The Walking Dead”* Nicholas Taylor i współautorzy sugerują, że na identyfikację gracza z awatarem (lub na jej brak)

mogą wpływać takie czynniki, jak zinternalizowane normy społeczne, zaznajomienie z medium czy cielesność gracza². W praktyce oznacza to, że gracz może projektować swoją moralność na awatara, aby usprawiedliwić podjęty wybór w grze. W innym przypadku osoba grająca wytłumaczy zachowanie swojego awatara, na przykład opisując je jako typowe dla bohatera gry wojennej, jeśli postać gracza będzie chciała rozwiązać każdy konflikt poprzez użycie broni.

Dopodobnych wniosków doszedł również Felix Schröter, opracowując różne modele doświadczania postaci w grach przez osoby grające (ang. *modes of experience*)³. Według Schrötera sposób, w jaki odbieramy postać w grze, w dużej mierze zależy od tego, jak będzie ona przedstawiona. Postać definiowana głównie przez swoje techniczne aspekty (użyteczność w grze, mechaniki i statystyki) będzie raczej postrzegana jako element gry. Z kolei postać uzewnętrzniająca swoje motywacje czy cechy charakteru będzie odbierana jako fikcyjny byt, będący częścią świata przedstawionego gry. Ostatecznie Schröter wskazuje, że to, jak w danym momencie postać będzie się zachowywać, ma decydujące znaczenie dla sposobu, w jaki odbierze ją gracz⁴. Gdy podczas rozgrywki gracz zobaczy strażników chodzących z miejsca w miejsce, uzna ich raczej za element gry; przeszkodę, którą należy pokonać. Z kolei awatar, który podczas przerywnika filmowego zrobi zdziwioną minę w reakcji na to, co zobaczył, będzie najpewniej odebrany jako fikcyjny byt.

Użyteczność i przynależność do świata przedstawionego gry zdają się równie ważne w przypadku rozgraniczenia pomiędzy awatarem a postacią gracza (ang. *Player-Character*), jakie proponuje Klevjer. Według badacza awatar to narzędzie będące w pełni zależne od gracza; wszystkie jego cele i motywacje są bezpośrednio nadane przez osobę grającą. Awatary zatem służą jako przedłużenie sprawczości i doświadczeń gracza. Postać gracza natomiast, choć ma pewne cechy wspólne z awatarem, posiada również namiastkę niezależności. Charakter, motywacje czy przekonania postaci gracza nie muszą więc być narzucone przez osobę nią sterującą⁵.

Teorię Klevjera doskonale ilustrują różnice pomiędzy głównymi bohaterami gier *Skyrim* oraz *Wiedźmin 3*. W pierwszym przypadku, grając w grę studia Bethesda, mamy do czynienia z awatarem. W *Skyrim* postać, którą przyjdzie nam kontrolować, możemy dowolnie wykreować; dla naszego awatara wybieramy imię, rasę, płeć i wygląd. Dodatkowo nasza postać w *Skyrim* nigdy nie wyrazi opinii ani nie zachowa się w sposób sprzeczny lub niezgodny z preferencjami lub decyzjami gracza.

Geralt z Rivii, bohater z gry *Wiedźmin 3*, to z kolei przykład klevjerowskiej postaci gracza; jego charakter czy motywacje są do pewnego stopnia predefiniowane i w zupełności niezależne od grającego. W pewnych sytuacjach Geralt skomentuje jakieś wydarzenie, element otoczenia czy pogodę bez ingerencji gracza. Niektóre z zachowań wiedźmina również nie będą podyktowane decyzją osoby grającej – znajdując się w pobliżu wrogich postaci, Geralt automatycznie wyciągnie swój miecz.

² Nicholas Taylor, Chris Kampe, Kristina Bell, „Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in The Walking Dead”, *Game Studies* 1 (2015): 8, <https://gamestudies.org/1501/articles/taylor>.

³ Felix Schröter, „My Avatar and Me. Toward a Cognitive Theory of Video Game Characters”, w: *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, red. Bernard Perron, Felix Schröter (Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2016), 38–39, <http://site.ebrary.com/id/11237687>.

⁴ Schröter, 41.

⁵ Rune Klevjer, *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Revised and commented edition (Bielefeld: transcript, 2022), 69–70, <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=3411591>.

Klevjerowskie rozróżnienie pomiędzy awatarem a postacią gracza wyjaśnia, dlaczego niektóre postacie w grach mogą wydawać się bardziej niezależne od innych. Należy podkreślić, że aby gracz był skłonny umniejszyć swoją sprawczość, musi najpierw uznać, że jego awatar jest dostatecznie samodzielny. Samodzielność należy tu rozumieć jako zachowania i czyny postaci, których nie można bezpośrednio przypisać osobie grającej. Na pytanie, jakie czyny awatara można przypisać samemu graczowi, a jakich nie, stara się odpowiedzieć teoria postaci gracza jako fikcyjnego pełnomocnika opracowana przez Logana Taylora i Matthew Carlsona.

Według tych badaczy, teoria postaci gracza jako fikcyjnego pełnomocnika wyjaśnia, dlaczego gracz mówi o czynach swojej postaci jak o własnych. Działanie fikcyjnego pełnomocnika wygląda następująco: przycisk X na padzie sprawia, że postać gracza strzela z broni. Nacisnąwszy przycisk X, gracz uprawnia swoją postać w grze, aby ta strzeliła z broni w jego imieniu w świecie gry. Zatem relacja osoby grającej, która brzmi „strzeliłem z broni”, jest zgodna z prawdą⁶.

Taylor i Carlson zwracają jednak uwagę na fakt, że choć postać gracza może działać w imieniu osoby grającej w fikcyjnym świecie gry, nie zawsze będzie tę osobę reprezentować. Gracz może bowiem być odpowiedzialny wyłącznie za czyny i decyzje, do których upoważnił swojego awatara. Zatem tracąc całkowitą kontrolę nad postacią w trakcie nieinteraktywnego przerywnika filmowego, osoba grająca nie odpowiada za czyny i decyzje swojego awatara⁷.

Warto zwrócić uwagę, że postać gracza może wciąż wykazywać przejawy niezależności, działając w imieniu swojego mocodawcy. Jeżeli gra zdawkowo opisze czynność bądź opcję dialogową do wyboru (np. „powiedz coś miłego” lub „bądź niemiły”), sposób, w jaki zostaną one zrealizowane, nie będzie zależał od nas. W przypadku *Red Dead Redemption II* mogę na przykład zdecydować, aby sterowany przeze mnie Arthur Morgan był dla kogoś miły, jednak ani sposób, w jaki okaże on swoją życzliwość, ani to, co powie, nie podlega mojej kontroli. Wybierając więc opcję „pozdrów”, mogę się spodziewać, że mój awatar automatycznie się z kimś przywita lub powie komuś wyszukany komplement. Gesty i zachowania tego rodzaju mogą z kolei pogłębić wrażenie autonomii mojej postaci.

Omówiłem już teorie groznawcze, które tłumaczą efekt autodeprywacji sprawczości graczy. W kolejnej części tekstu zamierzam omówić stosowane przez twórców gier metody sprzyjające występowaniu wspomnianego zjawiska na przykładzie *The Walking Dead* oraz *Red Dead Redemption II*.

Gra jako filmowe doświadczenie

Gry cyfrowe od dawna korzystają z wielu narzędzi wypracowanych przez sztukę filmową. Jedną z najczęstszych form narracji w grach są właśnie przerywniki filmowe, przeważnie w formie oskryptowanych scen wygenerowanych za pomocą silnika gry. Istnieją również gry takie jak *Heavy Rain* czy *Until Dawn*, które starają się zatrzeć umowną granicę pomiędzy grą a filmem. Oferują one elementy gry, jednocześnie starając się zachować wrażenie filmowej

⁶ Matthew Carlson, Logan Taylor, „Me and My Avatar: Player-Character as Fictional Proxy”, *Journal of the Philosophy of Games* 1 (2019): 5, <https://doi.org/10.5617/jpg.6230>.

⁷ Carlson, Taylor, 11.

ciągłości na przykład poprzez wykorzystanie sekwencji typu *quick time*. Geoff King i Tanya Krzywinska sugerują, że mariaż gier cyfrowych i filmu jest często niezbędnym zabiegiem, służącym wykreowaniu unikatowego doświadczenia, które oferuje granie w gry⁸. Przykład gier *The Walking Dead* i *Red Dead Redemption II* doskonale ilustruje to stwierdzenie.

Obie gry w oczywisty sposób usiłują wywołać pewne uczucia kojarzące się jednoznacznie z filmem i telewizją. Mowa tu o nie tylko o typowym wykorzystaniu narzędzi audiowizualnych, takich jak ruch kamery, ścieżka dźwiękowa czy oświetlenie. Wspomniane tytuły czerpią również garściami z estetyki i konwencji filmów czy seriali, do których nawiązują.

Red Dead Redemption II to gra, której historia rozgrywa się w Ameryce u schyłku XIX wieku, kiedy to cywilizacja dotarła już prawie do każdego zakątka kraju, sprawiając, że czasy bezprawia nieuchronnie zmierzały ku końcowi. Główny bohater gry, Arthur Morgan, to członek jednego z ostatnich gangów, dowodzonego przez charyzmatycznego Dutcha Van Der Linde. Morgan, podstarzały gangster, próbuje się odnaleźć w nowej rzeczywistości, ale zdaje sobie sprawę z tego, że Dziki Zachód, jaki znał, bezpowrotnie odchodzi w przeszłość. Gra korzysta z gatunkowych tropów znanych z westernów. Podczas rozgrywki gracz przemierza amerykańskie prerie, uczestniczy w pojedynkach rewolwerowych i napadach na banki. Fabuła opowiadana jest przede wszystkim za pomocą wyreżyserowanych przerywników filmowych; każda, nawet najmniejsza misja zaczyna się od filmowej scenki rodzajowej, która nakreśla szczegóły historii. Ponadto gra często płynnie przechodzi z rozgrywki w film (choćby podczas misji głównych, gdy gracz wykonuje monotonną czynność, taką jak jazda na koniu z punktu A do punktu B). W pewnym momencie kamera oddala się od bohatera, na ekranie pojawiają się filmowe paski, zaczyna grać muzyka, a osoba grająca może podziwiać, jak Arthur Morgan gna przez prerię.

Oczywiście, samo wykorzystanie podobnych chwytów w grze nie sprawi, że osoba grająca poczuje, iż ogląda film. *Red Dead Redemption II* to gra z otwartym światem, a zatem można spędzić w niej wiele godzin, przemierzając rozległą krainę, walcząc z wrogimi gangami, polując czy łowiąc ryby. Jednak należy pamiętać, że w tym czasie Arthur Morgan będzie funkcjonował przede wszystkim jako fikcyjny pełnomocnik gracza. Oznacza to, że dopiero podczas wykonywania misji i oglądania przerywników filmowych możemy poznać bliżej charakter i cele Arthura, co z kolei może powodować narastanie sympatii do niego.

Natomiast gra *The Walking Dead* od Telltale Games, tak jak w przypadku wielu innych produkcji tego studia, ma przypominać serial. Jej etapy są podzielone na odcinki (epizody), z czego każdy ma swoją zapowiedź, streszczenie, a także zwieńczony jest napisami końcowymi. Dodatkowo każda z czterech części serii gier *The Walking Dead* jest nazwana sezonem. Pełny tytuł części, o której tutaj mowa, to *The Walking Dead Season 1*.

Pierwszy sezon opowiada historię kilkorga ludzi próbujących przeżyć apokalipsę zombie, która opanowała cały świat. Grupie ocalałych przewodzi główny bohater gry, Lee Everett, który dodatkowo opiekuje się osieroconą dziewczynką Clementine. Rozgrywka opiera się na

⁸ Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces, red. Geoff King, Tanya Krzywinska (London: Wallflower Press, 2002), 149.

podejmowaniu trudnych, często niejednoznacznych moralnie decyzji i wybierania pod presją czasu przeróżnych opcji dialogowych dla głównego bohatera. Limit czasu nie jest tu jedynie mechaniką gry. Ma on również dawać pewne poczucie kontynuacji, tak jakby postaci rozmawiały w filmie.

Domeną filmu jest przede wszystkim brak interaktywności. Oglądając film, widz nie ma wpływu na to, jak zachowają się bohaterowie ani jak potoczą się ich losy, w przeciwieństwie do gier, w których to czyny gracza często mogą zadecydować, jakie będzie zakończenie całej historii. Wspomniane tytuły, pomimo korzystania z zabiegów narracyjnych bądź strategii zaczerpniętych z filmu, wciąż oferują osobie grającej możliwość podejmowania decyzji mających wpływ na przebieg fabuły i świat przedstawiony gry. Co więcej, upodabnianie się gry do filmu bynajmniej nie musi się wiązać z utratą sprawczości przez gracza. Bódi przekonująco pokazuje na przykładzie serii gier *Uncharted*, oferujących „aktywne doświadczenie filmowe” (*ang. active cinematic experience*)⁹, że użycie języka filmowego jako jednego z głównych elementów gry nie musi ograniczać aktywności gracza. Wręcz przeciwnie: może oferować czynny udział w wydarzeniach kojarzących się silnie ze scenami oglądanymi w filmach¹⁰. Nie znaczy to jednak, że upodabnianie gier do filmu intensyfikuje poczucie, iż sterowane przez nas postaci wydają się bardziej niezależne. Ostatecznie nie chodzi o to, czy gracz rzeczywiście ma kontrolę nad swoją postacią, ale o to, co czuje, kiedy nią gra.

Uczucia a rzeczywistość

Autodeprywacji sprawczości sprzyja również inne zjawisko związane z kinematografią, a konkretnie to, co Margrethe Bruun Vaage nazywa wykorzystywaniem naszych skłonności do reakcji wymagających niskiego nakładu poznawczego (*ang. low-level automatic responses*)¹¹.

Warto zaznaczyć, że omawiana przeze mnie autodeprywacja sprawczości graczy dotyczy dwóch antybohaterów, a więc postaci niejednoznacznych moralnie. Oznacza to, że w środowisku graczy Lee Everett i Arthur Morgan uznawani są przeważnie za pozytywne postaci, choć nie zawsze reprezentują oni postawy godne pochwały. Prawdą jest również, że chociaż to osoba grająca ma wpływ na to, jakie cechy uzewnętrznia owe awatary, to właśnie dzięki klevjerowskiemu rozróżnieniu między awatarem a postacią gracza odpowiemy na pytanie, dlaczego nie każda postać wzbudzi taką sympatię u gracza. Ponieważ bohaterowie *Red Dead Redemption II* i *The Walking Dead* posiadają predefiniowane cechy charakteru i zachowania, łatwiej uznać je za samodzielne podmioty. Inaczej przedstawia się sytuacja mojego przywiązania do wykreowanej przeze mnie postaci w grze *Baldur's Gate III* czy *Skyrim*, gdzie każda jej postawa zależy wyłącznie ode mnie.

Vaage w książce *The Antihero in American Television* poświęca sporo uwagi omówieniu narracyjnych strategii używanych przez nowoczesne seriale. Celem tych zabiegów jest przekonanie widzów do polubienia bezwzględnych gangsterów i seryjnych morderców goszczących na ekranie. Jednym z najskuteczniejszych sposobów na to, by antybohater zaskarbił sobie sympatię widza tudzież gracza, jest wykorzystanie ludzkiej skłonności do polegania na reakcjach wymagających niskiego

⁹ Bódi, 75.

¹⁰ Bódi, 108–109.

¹¹ Margrethe Bruun Vaage, *The Antihero in American Television*, Routledge Advances in Television Studies (London, New York: Routledge, 2017), 11–12.

nakładu poznawczego (*low-level responses*). Jak argumentuje Vaage, podczas oglądania filmu, tak jak w prawdziwym życiu, ludzki umysł potrzebowałby zbyt dużo czasu na racjonalną ocenę sytuacji, często więc idzie na skróty i w ocenie sytuacji zdaje się raczej na silne emocje niż na fakty¹². W konsekwencji, widząc antybohatera, który pomimo swoich wad i moralnych uchybień zachowuje się przyzwoicie (pomaga nieznanemu, dba o rodzinę), łatwo nam go polubić i przymknąć oko na jego kryminalną działalność i inne moralnie naganne postęпки. Jeszcze łatwiej przychodzi nam sympatyzowanie z podobnym bohaterem, jeśli wyróżnia się na tle postaci bardziej od niego zdemoralizowanych¹³.

Gry cyfrowe nie są tu wyjątkiem. Co więcej, podobny mechanizm można zaobserwować przy podejmowaniu „dobrych” i „złych” wyborów w grze. Znaczy to, że podczas rozgrywki zwrócimy uwagę na pozytywną lub negatywną reakcję otoczenia na czyn naszego awatara. Co za tym idzie, mniej skupimy się na fakcie, że tę reakcję wywołaliśmy, sterując naszą postacią. Jeśli zdecydujemy się pomóc komuś jako postać, najpewniej to ona zostanie pochwalona za dobry uczynek, a nie my jako gracze. Pochwała bądź dezaprobaty otoczenia w reakcji na czyn naszego bohatera najpewniej skłoni nas, abyśmy zapomnieli o naszej sprawczości. Oczywiście warunkiem jest, by sterowana przez nas postać wykazała przy tym inicjatywę.

Widać to bardzo dobrze na przykładzie *Red Dead Redemption II*. Podczas gry gracz może podejmować honorowe bądź niehonorowe działania, co z kolei przekłada się na wskaźnik honoru gracza. W zależności od wysokiego lub niskiego wskaźnika honoru Arthura inne postacie będą zwracać się do niego z szacunkiem i pozdrawiać go na ulicy lub przeciwnie, okażą mu zdecydowaną dezaprobatę. Co więcej, zarówno zakończenie, jak i przerywniki filmowe, ukazujące moralną przemianę lub degradację głównego bohatera, będą się różnić w zależności od uzyskanego przezeń wskaźnika honoru.

Tę mechanikę dobrze ilustruje scena po zakończeniu jednej z głównych misji w trzecim akcie gry. Umierający na gruźlicę Arthur może spotkać na stacji kolejowej albo znajomą zakonnice (jeśli gracz wykonał poboczne misje z jej udziałem), albo księdza, który decyduje się opuścić gang Van Der Linde'a. Spotkanie Morgana z zakonnice będzie możliwe, tylko jeśli będzie miał on dostatecznie wysoki wskaźnik honoru. W tej wzruszającej scenie Arthur niejako spowiada się siostrze zakonnej ze swojego pełnego przemocy życia, a także wyjawia, że zaraził się gruźlicą po tym, jak pobił chorego farmera, który zadłużył się u gangu. Przerywnik filmowy pokazuje przemianę, jaką przeszedł główny bohater, i to jak bardzo żałuje tego, jakie życie prowadził. Pomimo że to suma naszych „honorowych” uczynków jako graczy sterujących Arthurem doprowadziła do takiego rozwoju wydarzeń, łatwo w takiej chwili o tym zapomnieć. Pomagają w tym zdecydowanie estetyka filmowa gry, jak i nasza skłonność do reakcji wymagających niskiego nakładu poznawczego.

W przypadku *The Walking Dead* sytuacja jest bardzo podobna. Łatwo zapomnieć, że zanim kontrolowany przez gracza Lee Everett został przywódcą grupy ocalałych, a także przybranym ojcem małej Clementine, był skazany za zabójstwo swojej żony i miał trafić do więzienia. Twórcy gry bowiem bardzo umiejętnie zachęcają nas, abyśmy ocenili Lee, kierując się emocjami, a nie rozsądkiem. Widać to już w otwierającej pierwszy odcinek scenie, gdy Lee

¹²Vaage, 11–12.

¹³Vaage, 97.

jest wieziony radiowozem do więzienia. Główny bohater ukazany jest nie jako bezduszny morderca, lecz okazujący skruchę człowiek, zmagający się z ciężarem winy. Ponadto wiozący Lee funkcjonariusz przyznaje, że wielu skazanych w podobnej sytuacji zarzekło się, iż są niewinni (pomimo że zostali przyłapanymi na gorącym uczynku). Podobne zabiegi narracyjne mają na celu skłonić gracza do łagodniejszego traktowania głównego bohatera.

Choć w dużej mierze to gracz decyduje o tym, jaki stosunek Lee będzie miał do innych postaci czy samej Clementine, łatwo przypisać mu wiele pozytywnych cech, takich jak chęć pomocy, dobroduszość i opiekuńczość. Dzieje się tak dlatego, że Lee nadaje naszym wyborom dialogowym swoją interpretację. Mimo że to ja decyduję, co ma powiedzieć i zrobić w moim imieniu, to on nadaje moim decyzjom odpowiednią formę; jeśli chcę, żeby Lee kogoś pozdrowił, to on użyje ciepłego głosu i życzliwych słów, witając się z daną postacią. Co za tym idzie, gdy decyduję, aby Lee był miły i pomocny, to on odgrywa rolę troskliwego opiekuna i troszczącego się o innych lidera. W połączeniu z pozytywną reakcją innych postaci na dobrodusznego Lee i filmową estetyką sprawia to wrażenie, jakby uzewnętrzniał on te cechy samoczynnie.

Co więcej, wątek głównego bohatera, który opiekuje się osieroconą dziewczynką, pomaga w odbiorze tej postaci jako godnej naszej sympatii. Jak wskazuje Vaage, ukazywanie pożądanych przez społeczeństwo cech, takich jak dbanie o rodzinę, sprawia, że tego typu bohater zdobywa w naszych oczach uznanie. Szczególnie jeśli stanowi on przeciwwagę dla postaci, która takich cech nie uosabia¹⁴.

Podsumowanie

W tym tekście opisałem zjawisko nazwane przeze mnie autodeprywacją sprawczości graczy. Przejawia się ono, gdy osoba grająca przyznaje sterowanej przez siebie postaci większą autonomię, niż ta ma w rzeczywistości. Fenomen ten można dostrzec w sposobie, w jaki gracze wypowiadają się o charakterze i czynach swoich postaci pomimo tego, iż w dużej mierze to oni stali za decyzjami i postawami swoich awatarów. Jako przykład podałem dużą popularność postaci Arthura Morgana z *Red Dead Redemption II* i Lee Everetta z *The Walking Dead*. Aby wytłumaczyć, dlaczego podobny efekt nie występuje w przypadku każdej gry opierającej się na wyborach gracza, opisałem, jak postrzeganie awatara przez gracza wpływa na odbiór sprawczości. Im bardziej sterowana przez nas postać będzie wydawać się zależna od naszych wyborów, tym bardziej uznamy jej czyny za nasze własne, opierając się na rozróżnieniu pomiędzy awatarem a postacią gracza zaproponowanym przez Klevjera. Dodatkowo omówiłem, jak niektóre teorie groźnawcze, takie jak koncepcja postaci gracza jako fikcyjnego pełnomocnika, określają, kiedy możemy uznać czyny naszych awatarów za nasze, a kiedy nie. To się przekłada na postrzeganie naszego awatara jako bardziej autonomicznego, niż jest w świecie gry. Również upodobnianie gier do filmu (kadrowanie, nacisk na wykorzystywanie pewnych ujęć w trakcie przerywników filmowych) pomaga stworzyć iluzję, że nasze awatary są w pewnym stopniu niezależne od nas. Dodatkowo nasze skłonności do automatycznych reakcji poznawczych, sprzyjają występowaniu autodeprywacji sprawczości, gdy skupimy się na bezpośredniej reakcji na czyny naszej postaci.

¹⁴Vaage, 40.

Bibliografia

- Bódi, Bettina. *Videogames and Agency*. London, New York: Routledge, 2022. <https://doi.org/10.4324/9781003298786>.
- Bowman, Nicholas David, Mary Beth Oliver, Ryan Rogers, Brett Sherrick, Julia Woolley, Mun-Young Chung. „In Control or in Their Shoes? How Character Attachment Differentially Influences Video Game Enjoyment and Appreciation”. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 1 (2016): 83–99. https://doi.org/10.1386/jgvw.8.1.83_1.
- Carlson, Matthew, Logan Taylor. „Me and My Avatar: Player-Character as Fictional Proxy”. *Journal of the Philosophy of Games* 1 (2019): 1–19. <https://doi.org/10.5617/jpg.6230>.
- Coulson, Mark, Jane Barnett, Christopher J. Ferguson, Rebecca L. Gould. „Real Feelings for Virtual People: Emotional Attachments and Interpersonal Attraction in Video Games”. *Psychological of Popular Media Culture* 1 (2012): 176–184.
- Klevjer, Rune. *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Revised and Commented edition*. Bielefeld: Transcript, 2022. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=3411591>.
- Schröter, Felix. „My Avatar and Me. Toward a Cognitive Theory of Video Game Characters”. W: *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, red. Bernard Perron, Felix Schröter, 32–52. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2016. <http://site.ebrary.com/id/11237687>.
- Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Red. Geoff King, Tanya Krzywinska. London: Wallflower Press, 2002.
- Taylor, Nicholas, Chris Kampe, Kristina Bell. „Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in «The Walking Dead»”. *Game Studies* 1 (2015). <https://gamestudies.org/1501/articles/taylor.Vaage>, Margrethe Bruun. *The Antihero in American Television*. Routledge Advances in Television Studies. London, New York: Routledge, 2017.

Ludografia

- Red Dead Redemption II*. Rockstar Games, 2018.
- The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Game Studios, 2011.
- The Walking Dead*. Telltale Games, 2012.
- Wiedźmin 3: Dziki Gon*. CD Projekt Red, 2015.

SŁOWA KLUCZOWE:

sprawczość

AWATARY

The Walking Dead

ABSTRAKT:

Na internetowych forach i platformach społecznościowych można dostrzec wyraźną fascynację środowiska graczy pewnymi antybohaterami z gier. Szczególną popularnością cieszą się Lee Everett (*The Walking Dead*) oraz Arthur Morgan (*Red Dead Redemption II*). Warto zauważyć, iż postacie te często chwalone są zarówno za swoje pozytywne cechy charakteru, jak i moralną postawę, którą reprezentują. W dyskusji często pomijany jest wpływ osoby grającej na czyny i etyczność wspomnianych postaci. Możliwość podejmowania wyborów przez gracza w grach oznacza, że to, jakie wartości będą wyznawać Arthur Morgan i Lee Everett, zależy przede wszystkim od decyzji, jakie podejmie osoba grająca. W niniejszym tekście opisuję to zjawisko, nazwane przeze mnie „autodeprywacją sprawczości przez gracza”. Aby odpowiedzieć na pytanie, co sprzyja występowaniu tego efektu, omawiam groźnawcze badania dotyczące tego, jak gracz może postrzegać swoją postać oraz jak odbiór awatara może się przekładać na poczucie sprawczości w grze. Ponadto na przykładzie gier *The Walking Dead* oraz *Red Dead Redemption II* pokazuję, jak wykorzystanie języka filmowego przy opowiadaniu historii w grach cyfrowych może wzmocnić wrażenie, jakoby sterowana przez nas postać w grach była niezależna od nas.

*Red Dead Redemption II*GRA JAKO FILMOWE
DOŚWIADCZENIE**NOTA O AUTORCE:**

Michał Mydla – ur. 2000, magister filologii angielskiej na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Śląskiego, groznawca. Jego główny obszar zainteresowań to relacje między graczem a awatarem oraz mechanizmy wywoływania u grającego poczucia wstydu i winy. |

Małpi król: awatar kulturowego ducha Chin

DOI: 10.14746/fp.2026.43.11

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie
na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Gao Min

ORCID: 0009-0008-9702-5488

Wstęp

Pojęcie „awatar” w hinduizmie wywodzi się z sanskryckiego słowa „avatāra” (zejście, inkarnacja) i jest manifestacją bóstwa albo uwolnionej duszy w cielesnej formie na ziemi, wcieleniem boskiego mentora¹. Awatar stanowi więc pomost między transcendencją i immanencją, boskością i ziemskością; wnosi pełnię mocy i esencji swojego źródła do konkretnego historycznego i kulturowego kontekstu, pełniąc przy tym funkcję transformacyjną². Idei tej nie trzeba jednak utożsamiać wyłącznie z jej religijnym rodowodem. Spojrzenie na awatara z perspektywy różnych kultur pozwala zauważyć, że jest to potężny symbol – pomysł na opowieść wywodzący się z wielu

¹ Hasło „arcāvatāra” w: W. J. Johnson, *A Dictionary of Hinduism* (Oxford: Oxford University Press, 2023).

² 雷会生; 李克臣.“超凡入圣路迢迢—孙悟空与中华民族文化精神论纲(上). „Długa droga do Świętej Ziemi – Sunwukong i duch kulturowy chińskiego narodu” 辽东学院学报 (社会科学版) *Journal of Liaodong University (SOCIAL SCIENCES EDITION)* 20.05 (2018): 12–24.doi:10.14168/j.issn.1672-8572.2018.05.03.

przekonań (religijnych, filozoficznych czy też mitycznych), który staje się częścią prawdziwych historii, manifestując przy tym głębokie wartości i obyczaje społeczeństwa. Niniejszy artykuł ma dowieść, że Małpi Król, Sun Wukong, jest w takim właśnie znaczeniu awatarem chińskiego ducha kulturowego. Droga Wukonga od małpy zrodzonej ze skały do buddyjskiego świętego odzwierciedla dialektyczne napięcia charakterystyczne dla chińskiej myśli: między buntem a porządkiem, indywidualizmem a wspólnotowością, ziemskim pożądaniem a duchową transcendencją. Prześledziwszy genezę postaci Sun Wukonga i jego historii, możemy dostrzec chińskiego ducha kultury, opartego na samorozwoju i odwadze w walce.

W tradycyjnej kulturze chińskiej duch walki nie sprowadza się do konfrontacji czy konfliktu, lecz jest wyrazem głębokiej filozoficznej mądrości. Zawiera w sobie zarówno myśl o oddzieleniu człowieka od natury w walce człowieka z naturą, jak i ideę reformy i innowacji w kontekście zmian społecznych. Od przedsiębiorczego ducha Księgi Przemian i jej założenia, że „Niebo jest w ciągłym ruchu, a dobrzy ludzie usilnie dążą do samodoskonalenia”, poprzez skupioną na człowieku Księgę Dokumentów i jej myśl zakładającą, iż „ludzie są fundamentem kraju, a fundament kraju jest solidny i łagodny”, aż po wyrażony przez Mencjusza wzorzec osobowy, według którego „bogactwo i honor nie mogą być wulgarne, bieda i niegodziwość nie dają się zmienić, a władzy i siły nie można oddać” – wszystkie trzy odzwierciedlają filozofię walki wypracowaną przez naród chiński na przestrzeni wieków³.

O *Wędrownce na Zachód*

Małpi Król jest protagonistą chińskiej powieści Xi You Ji 西游记 (*Wędrownka na Zachód*)⁴. Powieść ta, w języku angielskim znana pod tytułem *Monkey* albo *Monkey King*, jest jedną z czterech wielkich klasycznych powieści chińskiej literatury. Dzieło autorstwa 吴承恩 Wu Cheng'ena⁵ sięga czasów dynastii Ming (1368–1644) i zostało opublikowane w XVI wieku. To połączenie powieści przygodowej, fantasy i religijnej alegorii stało się jednym z najbardziej znanych i cenionych do dziś tekstów chińskiej literatury (袁世硕 Yuan Shishuo, 2016: 113–128). Zanim Wu Cheng'en uczynił z niej długą, pełną komizmu powieść, stanowiła już część chińskiego folkloru i tradycji literackiej w formie ludowych opowiadań, poetyckich nowel i sześćoaktowego dramatu (*Encyclopaedia Britannica*)⁶.

Wędrownka na Zachód to pierwsza tak obszerna powieść z rodzaju „Bóg kontra zły duch”⁷ w klasycznych Chinach (陈代湘 Chen Daixiang, 2017: 266). Najstarszą wersję *Wędrownki...*, zatytułowaną *Nowo wyrzyta jako oficjalna tablica z dużymi znakami Wędrownka na Zachód*⁸, wydano w Jinling w 20. roku panowania dynastii Ming (tj. w roku 1592 – G.M.) bez podania nazwiska autora (潘文年 Pan Wennian,

³ 王磊. 回首千年. 2016.

⁴ W języku polskim wybrane fragmenty powieści ukazały się w dwóch tomach: *Małpi bunt* (1976) i *Wędrownka na Zachód* (1984) w przekładzie Tadeusza Żbikowskiego – przyp. tłum.

⁵ Wu Cheng'en (ur. ok. 1500, Shanyang, Huai'an [obecnie prowincja Jiangsu], Chiny – zm. ok. 1582, Huai'an) – powieściopisarz i poeta epoki dynastii Ming, powszechnie uznawany za autora chińskiej powieści ludowej Xi You Ji (*Wędrownka na Zachód*) (Guo Zhigang 2016: 147).

⁶ „Journey to the West”, w: *Encyclopaedia Britannica*, <https://www.britannica.com/topic/Journey-to-the-West>, 30.06.2023.

⁷ Jest to typ klasycznej chińskiej powieści, znanej również jako powieść o bogu i potworze lub mitologiczna powieść. To jeden z klasycznych eposów pisanych za czasów panowania dynastii Ming i Qing.

⁸ Pierwsza wersja *Podróży na Zachód*.

2018: 120). Inspirowani przez Ruch 4 Maja 鲁迅 badacze Lu Xun⁹ i 董作宾 Dong Zuobin¹⁰ wraz ze współpracownikami podjęli poszukiwania materiałów historycznych; po wnikliwych analizach i wielu sporach *Wędrowka na Zachód* została ostatecznie uznana za oryginalną pracę Wu Cheng'ena¹¹.

Akcja powieści jest osadzona w czasach panowania dynastii Tang (618–907) i osnuta wokół podróży 玄奘 Xuanzanga (mnicha Tang)¹² do „Zachodnich regionów” (Azja Centralna i Indie) w celu zdobycia buddyjskich pism. Podróż obfituje w niebezpieczeństwa, a mnich i jego uczniowie muszą się zmierzyć z demonami i innymi wyzwaniem. Jednym z uczniów i współtowarzyszy podróży mnicha Tang zostaje 孙悟空 Sun Wukong – Małpa, która zrodzona z kamienia nieśmiertelności, jest obdarzona magiczną mocą, a przy tym znana z odwagi i mądrości, lojalności i dobroci. Ma chronić mnicha Tang podczas jego wędrowki na Zachód, jak również roztoczyć opiekę nad 猪八戒 świnia Czu Pa-tsie¹³, 沙悟淨 Piaskowym Mnichem Sza-seng¹⁴ i 白龙马 Białym Smoczym Koniem¹⁵, którzy wspólnie wyruszają na wyprawę, aby zdobyć buddyjskie rękopisy, co jest wyznaczonym im przez władcę zadaniem. Xuanzang chce dotrzeć do pism również z własnych pobudek, widząc w tym okazję do propagowania buddyzmu w Chinach. Bohaterowie podążają na Zachód, mierząc się z licznymi przeciwnościami losu i niebezpieczeństwami; walczą z demonami, diabłami i pokonują łącznie 81 przeszkód, żeby wreszcie dotrzeć do Zachodniego Nieba, spotkać się z Buddą, pozyskać pisma, a w końcu zostać pięcioma świętymi buddyzmu. Powieść nawiązuje do faktycznego historycznego zdarzenia, opisanego w *Podróży Xuanzanga do pism*, i przedstawia pogłębiony obraz życia społecznego z czasów dynastii Ming; zawiera elementy zaczerpnięte z chińskiego folkloru i chińskiej mitologii. Jej swoisty język cechują muzyczność, duża obrazowość, komizm i wysycenie regionalizmami (滕雯 Teng Wen, 2015: 26).

Oryginalna *Wędrowka na Zachód* została napisana w chińskim języku klasycznym, charakterystycznym dla XVI wieku. W następstwie wojen opiumowych (1839–1842; 1856–1860) wiele klasycznych dzieł chińskiej literatury przetłumaczono na inne języki. *Wędrowka na Zachód* dotarła również do Europy i Stanów Zjednoczonych, przełożono ją na angielski, francuski, niemiecki, włoski, hiszpański i wiele innych języków (滕雯 Teng Wen, 2015: 6–10, 27–28).

Najważniejszym przesłaniem *Wędrowki na Zachód* jest celebrowanie sprawiedliwości, odwagi, mądrości i wytrwałości. Wu Cheng'en za sprawą opisu fantastycznej podróży na zachód mnicha Tang i jego

⁹ Lu Xun (1881–1936), właśc. Zhou Shuren, chiński pisarz, powszechnie uważany za najwybitniejszego przedstawiciela literatury chińskiej XX w.; był również ważnym krytykiem literackim, znanym ze swoich przenikliwych i oryginalnych esejów na temat tradycji historycznych i współczesnej sytuacji Chin. Do jego najważniejszych publikacji należą *Dziennik szaleńca*, *Krzyk* oraz *Prawdziwa historia Ah Q*. Wang, X. Lu Xun. *Asia for Educators*, 15.10.2023, http://afe.easia.columbia.edu/special/china_1900_luxun.htm.

¹⁰ Dong Zuobin (1895–1963), pseud. PingLu, chiński badacz kości wróżebnych i historyk starożytności. Do jego głównych prac należą *Dong Zuobin Academic Essays* oraz *PingLu WenCun*. Shandong University Museum (2.02.2024). Dong Zuobin, <http://museum.sdu.edu.cn/info/1031/2385.htm>.

¹¹ H. Zhu, „Czy autorem *Wędrowki na Zachód* naprawdę jest Wu Cheng'en?”, *Liberation Daily*, 2.02.2024, <http://m.people.cn/n4/2017/0317/c677-8587642.html>.

¹² Xuanzang (602–664), znany również jako Mnich z dynastii Tang, Chen Yi, Hsüan-tsang, Mokshadeva, Muchatipo, San-tsang, Xüan-zang, Yuanzang, był buddyjskim mnichem i chińskim pielgrzymem do Indii, który tłumaczył święte pisma buddyjskie z sanskrytu na chiński i założył w Chinach szkołę buddyjską „Tylko Świadomość”. Jego sława opiera się przede wszystkim na objętości i różnorodności tłumaczeń sutr buddyjskich oraz na zapisach jego podróży po Azji Środkowej i Indiach, <https://www.britannica.com/biography/Xuanzang>, 1.01.2024.

¹³ Czu Pa-tsie: drugi uczeń mnicha Tang.

¹⁴ Mnich Sza-seng: trzeci uczeń mnicha Tang.

¹⁵ Biały Smoczy Koń: wierzchowiec mnicha Tang.

uczniów, mającej na celu zdobycie pism, pokazuje, jak bohaterowie zmierzali się z licznymi trudnościami i osiągnęli rozwój osobisty oraz samotranscendencję. Autor w swoim dziele odzwierciedla rzeczywisty obraz społeczeństwa; przedstawiając walkę Sun Wukonga z różnymi demonami, sławi tym samym społeczny opór. Dzieło przedstawia odwagę chińskiego społeczeństwa i gotowość do pokonywania przeszkód i przeciwności natury (吴承恩 Wu Cheng'en, 2020: 3).

Głębokie przesłanie utworu nie tylko promuje tradycyjną moralność Chin, lecz również niesie ze sobą pragmatyczną wartość. Powieść opowiada o tym, że silna wiara, przyjmowanie trudności z odwagą i wytrwałość pozwalają na pokonanie wszelkich życiowych wyzwań, a także w harmonijny sposób umożliwiają uzyskanie osobistego i społecznego rozwoju¹⁶.

Małpi Król: Geneza i ewolucja kulturowej hybrydy

Małpi Król, zwany również Sun Wukongiem, jest głównym bohaterem *Wędrówki na Zachód*. Zrodzony ze skały nieśmiertelności, posiadał umiejętność 72 transformacji i szybowania pośród chmur. Kłopotu w Niebiańskim Pałacu przysporzyło mu nazwanie się Wielkim Mędrcelem Qi Tian Da Sheng (齐天大圣). Został uczniem mnicha Tanga dopiero po pięciuset latach, po tym, jak Buddha Ru Lai go zatrzymał, mając na uwadze jego bezpieczeństwo w wędrówce po pisma z Zachodniego Nieba (冯一兵 Feng Yibing, 2019: 103). Sun jest odważny i zaradny, odróżnia dobro od zła, jest lojalny względem swojego mistrza, pokonuje demony i diabły i ostatecznie zdobywa buddyjskie pisma. Stanowi symbol pogoni za wolnością i oporu przeciwko opresji, będąc przy tym jedną z najbardziej legendarnych postaci mitologicznych w chińskiej kulturze (竺洪波 Zhu Hongbo, 2017: 157).

Geneza powstania postaci Małpiego Króla przypomina teoretyczną tkaninę utkaną z wielu wątków. Indyjskie korzenie Małpiego Króla łączą go z Hanumanem, małpim bogiem z *Ramajany*. Obie postaci cechuje ogromna siła, zdolność latania i metamorfozy. Obie są również oddanymi sługami swoich mistrzów (Hanuman służy Ramie, a Małpi Król – mnichowi Tripitace) podczas świętej wyprawy. To podobieństwo wskazuje na możliwe literackie lub folklorystyczne przepływy na Jedwabnym Szlaku. Hanuman różni się jednak od Sun Wukonga swoją postawą; jest wzorem (*bhakti*) – doskonałym, cnotliwym, pokornym sługą Pana Ramy, awatara boga Wisznu. Sun Wukong z kolei na początku swojej drogi stanowi antytezę Hanumana – jest wcieleniem nieposkromionej, jednostkowej woli.

Chiński badacz Hu Shi uznał, że postać Małpiego Króla została stworzona na podstawie postaci Hanumana (张新民 Zhang Xinmin, 2009: 250). W *Ramajanie*¹⁷, najstarszym eposie sanskryckim Indii, Hu Shi odnalazł magiczną małpę Hanumana, która broniła księcia Ramy, pokonała wrogów Lengi, przechwyciła Siddhartę i powróciła do Ayodhyi. Po zwycięstwie Ramy Hanuman w podzięce za swój trud zyskuje nieśmiertelność i błogosławieństwo. Dzieje Hanumana przypominają dzieje Małpiego Króla i, jak chce Hu Shi, mogły być źródłem

¹⁶Y. Liu, „Xi Youji” (Wędrówka na Zachód), China Social Sciences Thesaurus, https://www.skctk.cn/html/12/12-118765-2.html?is_search=hot_search&t=1711495034, 17.05.2021.

¹⁷Ramajana (sanskryt: Rāmāyaṇa, oznacza „przygody Rāmy”) to starożytny indyjski epos. Początkowo była to ludowa tradycja ustna, przez długi czas wzbogacana; według przekazów została spisana i sfinalizowana przez indyjskiego poetę Walmiki (蚁垤). Epos ten, wraz z Mahabharatą, zalicza się do dwóch wielkich epickich dzieł Indii. D. Peng (1990, grudzień), Ramajana (Rāmāyaṇa).

inspiracji. Zdaniem innych badaczy wyobrażenie Małpiego Króla wywodzi się pośrednio lub bezpośrednio z buddyjskich opowieści charakterystycznych dla *Sutry sześciu stopni*¹⁸, w których występuje makak pokrewny Hanumanowi. Można więc założyć, że Hanuman jest protoplastą postaci Małpiego Króla, która pochodzi z Indii, skąd przedostała się do Chin, by następnie przeobrazić się w protagonistę *Wędrowni na Zachód* (葛维钧 Ge Weijun, 2002. 04).

Korzenie Małpiego Króla są głęboko osadzone w chińskiej myśli. Zrodzony ze skały karmionej kosmiczną esencją nieba i ziemi, jest wytworem prymitywnej, prekosmicznej energii, odzwierciedlając taoistyczny koncept pierwotnego chaosu i nieokrzesa. Jego pierwotnym celem było opanowanie sztuki magii, obalenie biurokratycznego system Chin i dowiedzenie, że jest „wielkim mędrcom z 天平 Tianping”. Powieliło to klasyczny ludowy motyw: bunt przebiegłych z marginesu przeciwko ustalonemu i często hieratycznemu porządkowi.

To właśnie ta synteza – indyjskiej, oddanej swojemu mistrzowi małpy przetransformowanej w buntowniczego, taoistycznego ducha Chin – czyni Sun Wukonga wyjątkowym awatarem. Sun stał się kluczowym literackim wyrazem duchowych negocjacji charakterystycznych dla chińskiej kultury: próby integracji nieokiełzanego, indywidualistycznego i poszukującego ja (istotnej dla wyobraźni taoistycznej i ludowej wartości) z kolektywną, zdyscyplinowaną i etycznie rygorystyczną drogą ku zbawieniu (uwydatnianą przez konfucjańskie struktury społeczne i buddyjskie wzorce świątyń).

Małpi Król jako ucieleśnienie chińskiego ducha

Czytanie pierwotnej wersji opowieści pokazuje, że w Małpim Królu ześrodkowały się różne elementy mitologiczne. Zrodził się z kamienia nieśmiertelności, żywionego duchową energią nieba i ziemi, znajdującego się na szczycie Góry Kwiatów i Owoców w krainie Aolai na wschodnim kontynencie. Po przyjęciu esencji nieba i ziemi magiczna skała rozpadła się na kawałki, a z jednego z nich zrodził się Małpi Król. Od razu po narodzinach Wukonga cechowała nadzwyczajna umiejętność chodzenia i skakania, wyróżniająca go na tle innych małp, które widząc to, wybrały go na „małpiego króla”.

Oryginalna wersja historii Małpiego Króla opisuje jego pogoń za nieśmiertelnością, wyższą mądrością i przyswojeniem nauk mistrza. Wukong opuścił Górę Kwiatów i Owoców i udał się przez morze na zachodni kontynent Niuga w poszukiwaniu mistrza, który nauczyłby go sztuki nieśmiertelności. Na swojej drodze spotkał w końcu Patriarchę Przodków i ubłagał go, aby ten go przyjął na swojego ucznia. Patriarcha, któremu zaimponowała szczerość małpy, przyjął go pod swoje skrzydła, nadając mu imię Sun Wukong. Pod okiem mistrza Wukong nauczył się 72 transformacji, szybowania pośród chmur, posiadał też inne magiczne umiejętności. Wspomniane techniki pozwoliły mu zmieniać postać na wiele sposobów i jednym skokiem przemierzać odległość 108 tysięcy mil. Po ukończeniu nauk Sun Wukong pożegnał się ze swoim mistrzem i powrócił na Górę Kwiatów i Owoców, wkraczając na swoją legendarną, życiową drogę. Powyższy opis stanowi odpowiedź na pytania o pochodzenie imienia Małpiego Króla i o źródło jego magicznych mocy.

¹⁸Sutra sześciu stopni to buddyjska księga napisana przez mnicha 康僧会 (Kang Sang-hui) w okresie Trzech Królestw (220–280), <https://baike.baidu.com/item/六度集经/2445696>.

Małpi Król uznał, że przydałaby mu się poręczna broń, wyruszył więc do Smoczego Pałacu na Wschodnim Morzu Chińskim w poszukiwaniu skarbów i tam poprosił Króla Smoków o potężny oręż. Ten początkowo zaproponował mu zwyczajny rysz tunek, jednak to nie zadowoliło Wukonga. W końcu Król Smoków wydobył igłę mierzącą morze – spełniającą życzenia żerdź ze złotymi obręczami. Był to boski przyrząd z żelaza o możliwym do dostosowania przez właściciela rozmiarze, pierwotnie używany jako narzędzie mierzące głębokość mórz. Wukong zdołał podnieść żerdź, po czym stwierdził, że idealnie do niego pasuje, zachował więc ją dla siebie. Od Króla Smoków otrzymał również pantofle haftowane lotosowymi nićmi, umożliwiające chodzenie po chmurach, zbroję ze szczerzego złota i złoty hełm zdobiony piórami feniksa. Po otrzymaniu oręża Wukong ponownie wrócił na Górę Kwiatów i Owoców, a zdobyte skarby uczyniły go jeszcze silniejszym w walce, co mu się przydało, gdy udał się do piekła, by unieważnić Księgę Życia i Śmierci, a także w innych perypetiach. Rozgniewany tytułem 弼马温 Bi Ma Wen (pimawena – niebiańskiego koniucha), nadanym mu przez Nefrytowego Cesarza, pojawił się na brzoskwiniowej uczcie Cesarzowej-matki i urządził tam awanturę. Wukong skradł również czcigodnemu mędrcom eliksir nieśmiertelności, po czym udał się do niebiańskiego królestwa. Walczył tam z Małym Mędrcom Er-langiem oraz zastępami niebiańskich żołnierzy i generałów, poniósł jednak klęskę i został pojmany. Najwyższy Pan Taishang zamknął go następnie w alchemicznym Piecu Ośmiu Trygramów, by przetopić go i odzyskać eliksir. Sun Wukong nie tylko nie spłonął, lecz wyszedł z pieca jeszcze potężniejszy – zyskał parę ognistych oczu, które widziały prawdziwą naturę rzeczy. Ponownie wywołał chaos w Niebiańskim Pałacu i nawet sto tysięcy niebiańskich wojowników nie było w stanie go pokonać. Wówczas Nefrytowy Cesarz nie miał innego wyjścia, jak poprosić Buddę o pomoc. Ten przygniół Małpiego Króla Górą Pięciu Elementów, gdzie Sun Wukong pozostawał przez pięćset lat – aż do chwili, gdy uwolnił go Mnich z dynastii Tang.

Poprzez wątek spustoszenia, jakie Sun Wukong poczynił w Niebiańskim Pałacu, autor ukazuje czytelnikom jego buntowniczość, nieustraszoną, mądrość i niezachwianą pewność siebie. Małpi Król staje się ucieleśnieniem ducha chińskiej kultury, wyraża dynamiczne i nierzadko paradoksalne jądro ducha kultury chińskiej. Przejawia się ono w duchu synkretycznej asymilacji, w dialektyce buntu i integracji, w kulturowaniu twórczej przemiany (*bian*) oraz w motywie wędrówki rozumianej jako proces odkupienia i duchowej przemiany.

Małpi Król stanowi ucieleśnienie procesu synkretyzmu. Sama jego istota tworzy kompozycję elementów indyjskich i chińskich. Wukong uczy się taoistycznych technik długowieczności, przyswaja wglądy buddyjskie, a w konfucjańsko zorganizowanej niebiańskiej biurokracji porusza się z mieszaniną buntu i przebiegłości. Pokazuje, że duch kultury chińskiej nie opiera się na czystości czy wykluczaniu obcych wpływów, lecz na pragmatycznym i twórczym przyswajaniu. Idee przychodzące z zewnątrz – jak buddyzm, podobnie jak sama małpia postać – nie zostają odrzucone, lecz wchłonięte, przekształcone i przeobrażone w coś nowego, wyraźnie chińskiego.

Dialektyka buntu i integracji jest być może jego najbardziej charakterystyczną cechą. Tradycja chińska głęboko ceni harmonię i porządek (konfucjanizm), a zarazem żywi głęboki szacunek dla naturalności, spontaniczności i nonkonformizmu (taoizm). Małpi Król ucieleśnia napięty, lecz twórczy dialog między tymi biegunami. Jego wspaniały bunt potwierdza żywotność jednostkowego ducha i stanowi katartyczną krytykę skostniałej lub skorumpowanej władzy. Jednak jego późniejsze ujarznienie oraz odkupienie pokazują, że indywidualny talent musi ostatecznie zostać ukierunkowany na dobro wspólne i wpisany w kosmiczny porządek

moralny. Małpi Król nie jest symbolem triumfu buntu ani jego całkowitej klęski, symbolizuje dojrzewanie – przemianę w odpowiedzialną, świadomą swej roli moc.

72 przemiany Małpiego Króla oraz jego 筋斗云 „skok w obłok” oznaczają nieograniczoną zdolność adaptacji i niezwykle pomysłowość w rozwiązywaniu problemów. Odzwierciedla to istotne cechy kultury chińskiej: pragmatyczną zaradność oraz umiejętność „płynięcia z nurtem” przy jednoczesnym strategicznym kształtowaniu biegu wydarzeń. Protagonista *Wędrówki na Zachód* pokonuje przeszkody nie tylko siłą, ale częściej podstępem, kamuflażem i bystrą obserwacją. Wyraża to ducha 变 *bian* strategicznej i intelektualnej zaradności, wysoko cenionej w chińskiej tradycji filozoficznej i w sztuce rządzenia.

Jednocześnie, w przeciwieństwie do hinduistycznego awatara, który z natury jest istotą boską i doskonałą w swej misji, Małpi Król zaczyna jako istota niedoskonała i zbuntowana. Jego status awatara nie jest z góry przesądzony – zostaje wypracowany. *Wędrówka na Zachód* jest dla niego długą szkołą, stopniowym szlifowaniem surowego kamienia. Odzwierciedla to buddyjskie i neokonfucjańskie przekonanie o samodoskonaleniu poprzez praktykę i wytrwałość. Duch tej tradycji nie opiera się na nagłej otrzymanej łasce, lecz na nieustannym wysiłku, uczeniu się na błędach i stopniowym postępie na drodze. Ostateczny tytuł Sun Wukonga – „Budda-Zwycięzca” – jest owocem ciężkiego trudu i ucieleśnia wiarę, że oświecenie jest dostępne dla wszystkich dzięki wytrwałemu dążeniu – nawet dla niepozornej kamiennej małpy.

Wnioski: awatar ducha chińskiej kultury

Małpi Król jest jednym z najbardziej żywotnych i trwałych „kulturowych awatarów” w literaturze światowej – stanowi narracyjne „zstąpienie” wielowymiarowego ducha kultury chińskiej w jedną, niezapomnianą postać. Choć jego rodowód można częściowo wywodzić z indyjskich archetypów, a jego historia osnuta jest wokół wędrówki, przekracza on te źródła i staje się bytem całkowicie autonomicznym.

Małpi Król ucieleśnia ducha chińskiej kultury, kondensując w sobie narodowe dążenie do wolności, odwagi, mądrości i samoprzekroczenia. Zrodzony z kamienia, przeciwstawia się przeznaczeniu; jego bunt przeciw Niebiosom wyrażony w zuchwałym okrzyku: „Tron Niebios krąży; w przyszłym roku będzie należał do mnie!”, symbolizuje zbiorowy sprzeciw wobec ucisku i niesprawiedliwej hierarchii, głos ludu odrzucającego skostniały porządek społeczny. Jego 72 przemiany oraz szybowanie w chmurach nie są jedynie magicznymi sztuczkami, lecz także metaforami przekraczania granic natury i poznania – odzwierciedleniem chińskiej tradycji filozoficznej, wedle której „mądrość zwycięża brutalną siłę”. Droga od czupurnej kamiennej małpy do „Buddy-Zwycięzcy” jest pełnym procesem duchowej kultywacji: pięć stuleci pod Górą Pięciu Elementów przywodzi na myśl konfucjańską samodyscyplinę; złota opaska na głowie symbolizuje buddyjskie ujarzmianie niespokojnego umysłu; jego niezachwiana wierność mistrzowi podczas pielgrzymki na Zachód ucieleśnia konfucjański ideał stawiania obowiązku ponad samego siebie.

Małpi Król nie jest zatem awatarem boga, lecz awatarem ewoluującej świadomości cywilizacji. Skupia w sobie odporność, zdolność adaptacji, pragmatyzm i głębokie duchowe dążenie, które

charakteryzują chińskiego ducha kulturowego. Jego droga od Góry Kwiatów i Owoców, przez chaos Niebios, poprzez próby zachodniego szlaku, aż po spokój oświecenia odwzorowuje ścieżkę kultury, która nieustannie się przeobraża, pozostając wierna swemu wewnętrznemu rdzeniowi. To duch wiecznie poszukujący, podlegający nieustannym przemianom, a zarazem zawsze rozpoznawalny.

W Małpim Królu – kamieniu, który ożył – możemy dostrzec żywe ucieleśnienie tego ducha: nieugięte, bystre, przemieniające się i niezłomnie wolne.

przełożyła Kinga Mazurkiewicz

Bibliografia

- Changhao, J., C. Wu. 西游记 / Xi You Ji. 新华书店发行, Tongliao Shi. 滕雯. 连云港西游记文化. 南京大学出版社. (2015).
- 陈代湘. (2017). 国学概论. 湘潭大学出版社. (2000). 吴承恩. 西游记. 岳麓书社. (1987).
- 陳登原, 1900–1975; Chen, D. (1966). 中國文化史 / Zhongguo Wen Hua Shi. 世界书局, 民国 55. 吴承恩. 西游记. 海峡文艺出版社. (2020).
- Dainian, Zhang. „Chinese Culture and Chinese Philosophy”. *Chinese Studies in Philosophy* 3 (1988): 69–95. <https://doi.org/10.2753/csp1097-1467190369>. 吴承恩. 西游记. 人民文学出版社. (2020).
- Hsi Yu Chi, Timothy Richard. *A Mission to Heaven: A Great Chinese Epic and Allegory*. Shanghai: The Christian Literature Society's Depot, 1913. Wu Cheng'en. *Journey to the West*. Silk Pagoda, 2005.
- Johnson, W.J. *A Dictionary of Hinduism*. Oxford: Oxford University Press, 2023. 吴承恩 i in. 毛泽东鲁迅评《西游记》 / Mao Zedong Lu Xun Ping „Xi You Ji”. 天津古籍出版社. (1998).
- 刘昌蕊, & 王晓利. (2016, styczeń). 中国文化在《西游记》中的体现. *中华活页文选: 高一年级版, 2*, 28–29. 杨俊. 《西游记》研究新探. 社会科学文献出版社. (2018).
- **雷会生, & 李克臣. (2018). 超凡入圣路迢迢——孙悟空与中华民族文化精神论纲(上). *辽东学院学报(社会科学版), 20*(5), 12–24. <https://doi.org/10.14168/j.issn.1672-8572.2018.05.03>. 袁世硕. 中国古代文学史. 高等教育出版社. (2016).
- Mo, Timothy. *The Monkey King*. London: Paddleless, 2000. 郑志国. (2014, styczeń). 浅谈“猴王出世”的生态意蕴. *淮海工学院学报: 人文社会科学版, 12*(5), 31–33.
- 潘文年. 中国出版业“走出去”研究. 南京大学出版社. (2018). Zhenyi, G. 中国小说史 / Zhongguo Xiao Shuo Shi. 中国社会科学出版社. (2010).
- Zhuang, M. 中國古代小说人物辞典. Qilu Book Society. (1991).
- 竺洪波. 西游释考录. 上海文艺出版社. (2017).
- 竺洪波. (2017, styczeń). 语言学视阈下《西游记》研究的新拓展——《〈西游记〉词汇对〈汉语大词典〉书证研究》的价值蠡测. *淮海工学院学报: 人文社会科学版, 15*(12), 33–35.

SŁOWA KLUCZOWE:

Wędrowka na Zachód

A W A T A R

ABSTRAKT:

Małpi Król jest postacią z klasycznej chińskiej powieści *Wędrowka na Zachód* i ucieleśnieniem ducha kultury Chin. Analiza pochodzenia Małpiego Króla i jego historii ujawnia, w jaki sposób uosabia on kluczowe wartości, sprzeczności i tożsamość chińskiej kultury. Pojęcia „awatar” w artykule użyto w szerokim sensie i rozumie się je jako wyraz kultury i jej wcielenie, wciąż się zmieniające, by wyrazić kolektywną psychologię cywilizacji.

chiński duch kulturowy

Małpi Król

NOTA O AUTORCE:

Gao Min – doktorantka literaturoznawstwa na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Prowadzi badania z zakresu literatury, przekładu literackiego i medioznawstwa. Pochodzi z Baoshan w Chinach.