

---

## Kinetyczny wymiar narracji digitalnych na przykładzie utworów napisanych z użyciem Twine'a

---

Elżbieta Winiecka

---

TEKSTY DRUGIE 2022, NR 5, S. 295–312

DOI: 10.18318/td.2022.5.18 | ORCID: 0000-0002-8267-2219

### 1.

Fikcja digitalna, według najprostszej definicji zaproponowanej przez Astrid Ensslin oraz Alice Bell w *Digital Fiction International Network*, „realizuje swoją werbalną, dyskursywną i/lub konceptualną złożoność poprzez medium digitalne i straciłaby coś ze swoich estetycznych i semiotycznych funkcji, gdyby z tego medium została przeniesiona”<sup>1</sup>.

- 
- 1 *Analyzing Digital Fiction*, ed. by A. Bell, A. Ensslin, H. K. Rustad, Routledge, New York – London 2014, s. 4. Rozwój multimediiów i software'u powoduje pojawianie się kolejnych form i gatunków fikcji digitalnej. Jej początki sięgają lat 80. XX wieku, gdy zaczęły powstawać hipertekstualne utwory na CD-ROM-ach, najpierw tworzone w systemach komputerowych Infocrom i Hipermedia, później z użyciem najbardziej zawansowanych systemów HyperCard i Storyspace, dających możliwości łączenia tekstów, dźwięków, obrazów i plików wideo. Następnie zaczęła dynamicznie rozwijać się fikcja flashowa (na podstawie programu Adobe Flash, który wraz z końcem 2020 roku został ostatecznie wycofany z użycia), a wreszcie sieciowe fikcje hipertekstowe, fikcje interaktywne powstające przy użyciu takich programów, jak Adobe Dreamweaver i Quicktime, aplikacje na

---

**Elżbieta Winiecka** – dr hab., prof. UAM, dyrektor Instytutu Filologii Polskiej UAM, kierowniczka Centrum Badań nad Literaturą Elektroniczną UAM. Pracuje w Zakładzie Literatury i Kultury Nowoczesnej w IFP UAM. Redaktorka „Poznańskich Studiów Polonistycznych. Serii Literackiej”.  
Zainteresowania badawcze: literatura i kultura XX i XXI wieku, literatura elektroniczna. Ostatnio opublikowała *Poszerzanie pola literatury. Studia o literackości w internecie* (2020).  
Kontakt: elzbieta.winiecka@amu.edu.pl.

Pojęcie to obejmuje zatem wiele gatunków utworów narracyjnych, które łączy to, że powstają przy użyciu narzędzi cyfrowych i muszą być czytane z ekranu.

Espen J. Aarseth w roku 1997 zaliczył fikcję digitalną do literatury ergodycznej<sup>2</sup>. W odróżnieniu od literatury drukowanej czytanie tekstów ergodycznych jest aktywnością nietrywialną (w znaczeniu ich nieoczywistości i nieprzewidywalności); angażuje umysł w inny sposób niż druk, silniej oddziałuje na zmysły, często wymusza także aktywność fizyczną odbiorcy. Wynika to przede wszystkim z właściwości medium, w istotny sposób wpływającego na charakter czytelniczej percepcji. O ile utwory drukowane sprzyjają rozwinięciu pogłębionej uwagi i zaangażowania w proces rozumienia, o tyle projekty cyfrowe prowadzą do wielozadaniowości, rozproszenia uwagi oraz obniżenia odporności na nudę. Twórcy fikcji digitalnych eksperymentują zatem z oboma typami relacji odbiorcy z dziełem, osiągając dzięki temu nowe, niebanalne efekty estetyczne, podtrzymujące czytelnicze napięcie<sup>3</sup>. Nadto czytelnik ma tu, w odróżnieniu od dzieł drukowanych, do wyboru różne lekturowe ścieżki, a tekst bywa tak zaprojektowany, że sam za każdym razem oferuje odbiorcy inną wersję opowieści.

Cyfrowe narracje literackie charakteryzują się wykorzystaniem różnych kodów i dyskursów. Lokują się w obszarze zainteresowań narratologii postklasycznej, poszerzającej tradycyjne analizy tekstologiczne o badania nad kulturowym kontekstem utworów i ich medialną specyfiką. Współcześni narratolodzy starają się nie tylko lepiej rozpoznać właściwości dzieła, lecz także złożony splot czynników wpływających na procesy poznawcze odbiorcy<sup>4</sup>. Jak wyjaśnia Ewa Szczęsna, powołująca się na ustalenia Marie-Laure Ryan<sup>5</sup>:

---

urządzenia mobilne (w tym fikcje lokacyjne), literackie gry wideo, a także – wymagające użycia w pełni profesjonalnego sprzętu, aby wejść z nimi w interakcję – fikcje CAVE.

- 2 Por. E.J. Aarseth *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. D. Sikora, M. Pisarski i in., Korporacja Ha-art! i Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków – Bydgoszcz 2014.
- 3 O dwóch typach uwagi warunkowanych przez charakter medium oraz sposobach ich łączenia zob. K.N. Hayles *Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes*, „Profession” 2007, s. 187-199.
- 4 Por. D. Herman *Introduction*, w: *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*, ed. by D. Herman, Ohio State University Press, Columbus 1999; *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Universitas, Kraków 2018.
- 5 M.-L. Ryan *Introduction*, w: *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, ed. by M.-L. Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln 2004.

Narracja, jako struktura mentalna, może też realizować się w interakcji różnych semiosfer, mediów czy dyskursów, tworząc narrację transsemiotyczną, transmedialną, transdyskursywną. [...] Podstawą do tekstowego zaistnienia narracyjności jest obecność tekstowej reprezentacji jakiegokolwiek elementu percepcyjnego – zdarzeniowego, który ma potencjał przyczynowo-skutkowego wiązania ze sobą innego elementu zdarzeniowego w świadomości odbiorczej – stania się impulsem myślenia narracyjnego.<sup>6</sup>

W fikcjach digitalnych połączenie wszystkich części złożonej, nieliniarnej konstrukcji hipertekstowej w strukturę przyczynowo-skutkową stanowi zadanie dla czytelnika, który nie jest już tylko interpretatorem dzieła, lecz także sprawnym graczem; interaktywnym multiinstrumentalistą, otrzymującym coś więcej niż tekst literacki.

Fikcje digitalne są najczęściej zarazem narracjami interaktywnymi, co oznacza konieczność fizycznego zaangażowania czytelnika w proces odsłaniania/wytwarzania kolejnych części opowieści<sup>7</sup>. Przymus kliknięcia w link lub wpisania na klawiaturze prostej komendy jest najczęstszym sposobem aktywizacji czytelnika. Trzeba jednak zaznaczyć, że narracje digitalne często wykorzystują również inne techniki angażowania odbiorcy w przebieg fabuły. Niekiedy robią to wyłącznie po to, by w najmniej oczekiwanym przezeń momencie wyrwać go z wirtualnego świata i uświadomić mu, że nie ma pełnej kontroli nad tekstem i uczestniczy w procesie budowania narracji, która jest zabiegiem o charakterze metafikcyjnym, problematyzującym swoją przynależność genologiczną i ontologiczną. To między innymi ta metamorficzna pozycja czytelnika-gracza, którego status oraz pozycja za sprawą właściwości medium i nowych sposobów opowiadania pozostają przedmiotem gry, negocjacji i/lub metadyskursywnej prezentacji, czynią fikcje interaktywne utworami nietrywialnymi.

Iluzja mentalnej obecności czytającego w świecie przedstawionym, będąca pożądanym efektem drukowanych powieści opartych na fabule, zostaje tu zastąpiona dużo bardziej złożonym procesem, który znawca teorii i historii narracji Brian Richardson opisuje jako „ciągłą dialektykę identyfikacji

6 E. Szczęsna *Cyfrowa semiopoetyka*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018, s. 257, 258-259.

7 O sposobach, w jaki literatura elektroniczna angażuje swego odbiorcę, zob. A. Przybyszewska *O retoryce rozgrywania i dotyku oraz niektórych strategiach otwarcia na czytelnika w wybranych przykładach literatury nowomedialnej (rekonesans)*, „Teksty Drugie” 2016 nr 1, s. 169-188.

i dystansowania”<sup>8</sup>. Procesy poznawcze towarzyszące czytelnikowi-graczowi ten sam badacz określa jako „umysł w ruchu [*mind in flux*]”<sup>9</sup>.

Dalszy opis podstawowych reguł pozwalających stworzyć literacką narrację przy użyciu jednego z dostępnych narzędzi ma służyć odsłonięciu tego, co zwykle dla czytelnika/gracza pozostaje niedostępne: medialnej architektury opowieści, rozumianej jako zestaw działań konstrukcyjnych oferowanych przez program wykorzystywany do pisania cyfrowej literatury. To właśnie ta ukryta medialna architektura stwarza warunki rozwoju oraz ograniczenia digitalnych fikcji.

## 2.

W 2009 roku amerykański programista, projektant gier i pisarz Chris Klimas zaprojektował Twine – bezpłatne i otwarte narzędzie, dzięki któremu nawet bez znajomości języków programowania użytkownicy mogą tworzyć własne interaktywne, nielinearne opowieści.

Przy jego użyciu powstają różnorodne formy i gatunki – od prostych narracji tekstowych wykorzystujących linki, przez rozbudowane multimedialne opowieści eksplorujące grywalne możliwości oferowane przez elementy programowalne, po projekty oparte na systemie punktacji, rzutów kostką, inwentarza zbieranych przedmiotów, możliwych do stracenia „żyć” lub pokonywania przeciwnika. Te ostatnie to już gry tekstowe, w których rola narracji werbalnej jest ograniczona na rzecz dynamicznej akcji dziejącej się w ściśle zaplanowanym tempie, a odbiorca wciela się w rolę bohatera; staje przed kolejnymi decyzjami i rozgrywkami, by ostatecznie pokonać trudności i osiągnąć wyznaczony cel.

Nic dziwnego, że Twine skupił wokół siebie zarówno miłośników gier, jak i tych, którzy dostrzegli w nim nowe możliwości rozwoju kreatywnego pisania. Z racji swej prostoty na początkowym etapie korzystania, gwarantującej natychmiastowy efekt w postaci działającego na ekranie utworu, który można następnie swobodnie rozwijać, rozbudowywać i udoskonalać, program okazał się niezwykle użyteczny jako pomoc dydaktyczna na uniwersyteckich zajęciach z kreatywnego pisania oraz tworzenia utworów elektronicznych i gier<sup>10</sup>.

8 B. Richardson *Unnatural Voices: Extreme Narration in Modern and Contemporary Fiction*, Ohio State University Press, Columbus 2006, s. 21.

9 Tamże, s. 35.

10 Por. A. Przybyszewska *Pisarz (i czytelnik) w laboratorium, czyli od twórczego pisania do twórczego programowania – przypadek Twine*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2017 nr 1, s. 43-56.

Za jego sprawą wydarzyło się również coś więcej. Twine bazuje bowiem na cechującej siecią komunikację potrzebie budowania więzi. Wzmacnia potrzebę dialogu oraz współpracy między użytkownikami zainteresowanymi jego możliwościami, a przede wszystkim – wymyślaniem i projektowaniem interaktywnych opowieści oraz niezależnych gier. Dla miłośników cyfrowej współpracy Twine stał się narzędziem ekspresji artystycznej, dzięki któremu w sposób osobisty i dający wrażenie bezpośredniości mogą oni zwrócić się do czytelnika.

Każdy program do tworzenia interaktywnych fikcji wpływa na charakter przebiegu lektury i sposób, w jaki angażowany jest weń czytelnik. Wszystkie te zmiany poszerzają pole komunikacji literackiej, wprowadzając do niej między innymi wymiar kinetyczny<sup>11</sup>. A przy tym, co zauważają Astrid Ensslin i Lyle Skains, Twine wykorzystuje możliwości słowa pisanego, kreującego grywalne przestrzenie i pozwalającego nimi zarządzać<sup>12</sup>. Jest zatem mocno zakorzeniony w tradycyjnych właściwościach narracji.

Aby precyzyjnie uchwycić zmiany w technice opowiadania z użyciem Twine'a, należy więc uwzględnić wpływ technologii na zmianę doświadczenia literackiego. Chodzi zarówno o przekształcenia wynikające z poszerzenia skali semantyki wizualnej i kinetycznej warstwy tekstu, jak i o związane z nimi nowe doświadczenia propriocepcyjne czytelników, a wreszcie o wykorzystywaną chętnie w mediach interaktywnych technikę narracji drugoosobowej.

Wskazane zjawiska – każde w innym stopniu – czynią z narracji sztukę symulacji i dysymulacji rzeczywistej obecności, stawiając znak równości między czasoprzestrzeniami opowieści (świata przedstawionego) i opowiadania (narracji) oraz realnym czasem i miejscem lektury. Dwie pierwsze cechy wynikają wprost z właściwości użytego narzędzia, trzecia jest pochodną kulturowych procesów stymulowanych przez komunikację medialną, która sprzyja posługiwaniu się formą drugiej osoby.

---

11 W Polsce najbardziej jak dotąd wszechstronnym opracowaniem semiotycznych i retorycznych wymiarów zjawiska kinetyzacji tekstu cyfrowego oraz retorycznych efektów ruchu jest książka Ewy Szczęsnej *Cyfrowa semiopoetyka*, zwłaszcza rozdział *Kreowanie znaczeń tekstowych*, s. 178-319. Autorka wypracowała precyzyjne narzędzia analizy stylistycznej tekstów cyfrowych. Zaproponowana przeze mnie perspektywa w oczywisty sposób nawiązuje do jej ustaleń, choć zagadnienie ruchu i kinetyzacji narracji interesują mnie tutaj przede wszystkim z perspektywy czytelnika.

12 Por. A. Ensslin, L. Skains *Hypertext: Storyspace to Twine*, w: *The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature*, ed. by J. Tabbi, Bloomsbury Academic, London et al. 2017, s. 295-310.

## 3.

W roku 2013 Anna Anthropy, transseksualna projektantka gier komputerowych, stworzyła w programie Twine krótki, interaktywny, trwający tylko dziesięć sekund utwór *Queers in Love at the End of the World* (Zakochani odmięńcy u końca świata)<sup>13</sup>. Od chwili uruchomienia utworu (kliknięcie w link: [Początek]) czytelnik ma dziesięć sekund na lekturę. Narracja drugoosobowa zarysowuje sytuację: nadchodzi koniec świata, jesteś z kimś, kogo kochasz, i jest tyle rzeczy, które chciałabyś zrobić, ale musisz wybrać, ponieważ za dziesięć sekund skończy się świat. Możliwości dane odbiorcy do wyboru to cztery linki: [pocałuj ją], [przytul ją], [chwyć ją za rękę], [powiedz jej]. Jeśli czytelnik zdąży w któryś kliknąć i przejść do kolejnego pasażu, pozna następną scenę, jeśli nie, ujrzy jedynie napis końcowy „Wszystko jest wymazane”. Pozostaje albo rozpocząć kolejną rundę, albo przejść do posłowania, które brzmi: „Kiedy mamy siebie, mamy wszystko”.

Utwór został tak zaprojektowany, by uniemożliwić czytelnikowi lekturę całego tekstu. Sabotuje zatem własną formę hipertekstową, naszpikowaną wielopoziomowo zaprojektowanymi linkami. Dziesięć sekund (akcja dzieje się w czasie rzeczywistym), nawet przy wielokrotnym restartowaniu utworu, nie wystarcza, by poznać całą jego zawartość. Finał za każdym razem jest taki sam: pojawia się napis „Wszystko jest wymazane”. Oczywiście użytkownik szybko orientuje się, że wymagane są od niego zręczność i refleks, dzięki czemu zdoła przeczytać nieco większy fragment tekstu – już to samo jest przewrotnym chwytem zwiększającym zaangażowanie i przykuwającym jego uwagę.

Przed wszystkim jednak *Queers in Love* to manifest mniejszości, mający zwracać uwagę na to, co w życiu każdego człowieka jest najważniejsze. Narracja drugoosobowa zmusza czytelnika do empatycznego wczucia się w sytuację bohatera/ki, zacierając granicę pomiędzy światem przedstawionym utworu i realną sytuacją odbiorcy, który nie ma czasu na intelektualne analizy. Mając do dyspozycji dziesięć sekund, działa, kierując się afektem i/lub instynktem gracza, i daje się wciągnąć w zręcznościową grę na czas z mechaniką utworu.

Autorka wykorzystuje swoją twórczość, by angażować w proces lektury odbiorcę mającego dokonać wyboru etycznego. Ten akt powinien również pogłębiać jego wrażliwość. Osiągnięciu celu służy zarówno dynamika utworu, jak i drugoosobowa narracja, która w interaktywnych fikcjach staje się intrygującym chwytem literackim. To właśnie wprowadzenie i rozpowszechnienie

13 A. Anthropy *Queers in Love at the End of the World*, 2013, <https://w.itch.io/end-of-the-world> (8.05.2021).

narracji drugoosobowej w narracjach digitalnych zmieniło status opowieści, zapraszając – niekiedy całkiem dosłownie – czytelnika do jej wnętrza.

#### 4.

Zainteresowanie badaczy funkcją narracyjnego „ty” sięga lat 60. XX wieku, gdy badania nad funkcją drugiej osoby w *Przemianach* Michela Butora podjął Bruce Morrisette<sup>14</sup>. Wcześniej w Polsce na genologiczny fenomen narracji w drugiej osobie zwrócił uwagę Michał Głowiński<sup>15</sup>. Kolejne przełomowe ustalenia dotyczące narracyjnego „ty” należały do Briana McHale’a, Uriego Margolina<sup>16</sup>, Briana Richardsona<sup>17</sup>, Irene Kacandes<sup>18</sup>, Moniki Fludernik<sup>19</sup> i Davida Hermana<sup>20</sup>. W pierwszej dekadzie XXI wieku Brian Richardson przypominał, że „narracja drugoosobowa jest sztucznym trybem, który nie pojawiał się w tekstach historycznych i literackich przed 1919 rokiem”<sup>21</sup>. Pierwszym utworem napisanym konsekwentnie w drugiej osobie była powieść psychologiczna Rexa Stouta *How Like a God* (1929). Potem jeszcze przez długi czas narracja skierowana do „ty” była uznawana za modernistyczny, a potem postmodernistyczny eksperyment, poszerzający skalę sposobów reprezentacji świadomości bohatera oraz kreowania fikcyjnych światów. Do dziś, mimo odkrycia jej nowych walorów, spotykana jest w drukowanych powieściach stosunkowo rzadko, choć trudno nie zauważyć jej rosnącej popularności w najnowszej literaturze<sup>22</sup>.

14 B. Morrisette *Narrative „You” in Contemporary Literature*, „Comparative Literature Studies” vol. 2, no. 1, 1965.

15 M. Głowiński „Nouveau roman” – problemy teoretyczne, „Pamiętnik Literacki” 1964 t. 55, z. 3, s. 285-312.

16 U. Margolin *Narrative „You” Revisited*, „Language and Style” 1994 vol. 23, no. 4.

17 B. Richardson *The Poetics and Politics of Second Person Narrative*, „Genre” 1991 vol. 24, no. 3; te- goż *Unnatural Voices*.

18 I. Kacandes *Are You in the Text? The ‘Literary Performative’ in Postmodernist Fiction*, „Text and Performance Quarterly” 1993 vol. 13, no. 2.

19 M. Fludernik *Second-Person Narrative as a Test Case for Narratology: The Limits of Realism*, „Style” 1994 vol. 28 no. 3.

20 D. Herman *Textual you and double deixis in Edna O’Brien’s A Pagan Place*, „Style” 1994 vol. 28 no. 3.

21 B. Morrisette *Narrative „You”*, s. 19.

22 Por. M. Rembowska-Płuciennik *Second-person Narration As Joint Action*, „Language and Literature” 2018 vol. 27 no. 3, s. 159-175.

Tymczasem cyfrowa kultura bezpośredniości uprzywilejowuje narrację drugoosobową. Poradniki, instrukcje, reklamy, przepisy, a także gry RPG posługują się nią, ponieważ zmniejsza dystans i angażuje czytelnika. Jako zabieg literacki jest wykorzystywana najczęściej w fikcjach interaktywnych, grach wideo oraz niektórych hipertekstach. Astrid Ensslin i Alice Bell, które uporządkowały i rozwinęły typologię „ty” ze względu na jego funkcję oraz pozycję w komunikacji literackiej, dokonały wnikliwej charakterystyki każdej z odmian<sup>23</sup>. Zaprezentowana przez nie różnorodność postaw drugoosobowych narratorów w relacji do adresata (bohatera i/lub czytelnika) uświadamia, jak bardzo cyfrowe medium zmienia status i możliwości tej techniki prowadzenia opowieści. Jedną z nich jest – wywiedziony z teorii aktów mowy Austina – opis performatywów narracyjnych<sup>24</sup>, które nie są zwykłą apostrofą do czytelnika, lecz stanowią technikę pobudzającą aktywność metafikcyjną, czyli świadomość partycypacji w działaniach wpływających na świat fikcyjnych zdarzeń. Jill Walker<sup>25</sup> określiła te czynności mianem przymusowego uczestnictwa, właściwego wyłącznie cyfrowym utworom interaktywnym. Fizyczna aktywność jest w nich bowiem warunkiem koniecznym wyłonienia literackiego świata, jak dzieje się to na przykład w klasycznym hipertekście Michaela Joyce’a *afternoon, a story* (1987, pol. *popołudnie, pewna historia*, 2011), zaczynający się od apostrofy do czytelnika: „Czy chcesz o tym usłyszeć?”. Reakcja czytelnika (kliknięcie linku bądź wpisanie litery T lub N) jest warunkiem przejścia do kolejnej leksji.

W Polsce na kulturową rangę drugoosobowej techniki narracyjnej zwróciła uwagę Magdalena Rembowska-Płuciennik, podkreślając w swoich badaniach, że dla narratologii bezpośredniej obecności, zajmującej się studiami „nad współczesnymi mediami stymulującymi dostęp do fizykalności doświadczenia”<sup>26</sup>, narracja w drugiej osobie świadczy o znaczeniu zachodzących przemian. W katalogu chwytów reprezentujących, jak pisze badaczka, nowe sposoby wzmacniania rezonansu czytelniczego, pojmowanego jako

23 A. Ensslin, A. Bell „Click = Kill”. *Textual You in Ludic Digital Fiction*, „Storyworlds” 2012 vol. 4, 2012.

24 I. Kacandes *Are You in the Text?*

25 J. Walker *Do You Think You’re Part of This? Digital Texts and the Second Person Address*, w: *Cyber-text Yearbook 2000*, ed. by M. Eskelinen, R. Koskimaa, University of Jyväskylä, Saarijärvi 2001, s. 34-51.

26 M. Rembowska-Płuciennik *O przechodzeniu na ty... Narracja diadyczna wśród literackich reprezentacji świadomości bohatera*, w: *(W) sieci modernizmu. Historia literatury – poetyka – krytyka*, red. A. Kluba, M. Rembowska-Płuciennik, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2017, s. 262.



„wielomodalnościowe doświadczenie sensomotoryczne istotnie wpływające na rozumienie tekstu i jego emocjonalne oddziaływanie”<sup>27</sup>, nastawienie na „ty” stanowi istotny semantycznie sposób przekształcania procesu czytania, nadający mu charakter czynności angażującej emocje nie tylko na poziomie interpretacji tekstu, lecz także poprzez podejmowane przez czytelnika czynności.

Narracyjne „ty” w interaktywnych fikcjach nie jest więc prostą kontynuacją wcześniej istniejących technik, ale wypadkową kulturowych zjawisk obejmujących również komunikację literacką. Zapewne można wskazać na pokrewieństwo fikcji digitalnych z grami RPG<sup>28</sup>. Niektórzy badacze skłonni są nawet postawić znak równości pomiędzy narracją i grami, w których użytkownik wchodzi w rolę bohatera. Wydaje się to jednak decyzja pochopna, ponieważ są utwory, w których wybór dany czytelnikowi nie ma nic wspólnego ze strategicznymi decyzjami gracza. Wiele interaktywnych narracji to opowieści o trudnych, traumatycznych doświadczeniach: chorobie, cierpieniu, zmaganiu się z trudnościami życiowymi, niezrozumieniem. Czytelnik jest zachęcany do tego, by wczuł się w sytuację bohatera. Postawienie go w sytuacji prostego wyboru linku inscenizuje realną sytuację życiową, w której dalszy bieg zdarzeń zależy od decyzji podejmowanej przez niego, podobnie jak w realnym świecie, bez znajomości jej konsekwencji.

Tak właśnie dzieje się w interaktywnej powieści Kanadyjki Alany Zablockiej *Inpatient. A Psychiatric Story: An Interactive Novel on Survival in the Psych System* (2017) [Niecierpliwa. Historia psychiatryczna – interaktywna powieść o przetrwaniu w systemie opieki psychiatrycznej]. Autorka wykorzystuje grywalne, dynamiczne aspekty narracji drugoosobowej nie po to, by wciągnąć czytelnika w emocjonującą rozgrywkę, lecz by wymóc na nim empatyczne wczucie się w dramatyczną sytuację bohaterki. Dobrze wyjaśnia tę zbieżność formalnych możliwości Twine’a z tematem i celem, do jakich zostały użyte, odautorskie wprowadzenie do gry. Tak bowiem, jako gra, zwykle są określane twinowe narracje:

Niektóre rzeczy trzeba przeżyć, aby je zrozumieć.

Ta gra oferuje takie doświadczenie. Wciel się w kobietę o skłonnościach samobójczych, która trafia na oddział ratunkowy lokalnego

27 Tamże.

28 Por. *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable media*, ed. by P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin, The MIT Press, Cambridge, MA 2007.

szpitala. Doświadcz każdego etapu pobytu w nim Jessiki, budując relacje z pacjentami i personelem.

Udław się szpitalnym jedzeniem – albo nie. Zdecyduj, co powiesz. Zdecyduj, co robić. To zależy od Ciebie.

Co najważniejsze: przeżyj i opowiedz swoją historię.<sup>29</sup>

Nie bez powodu David Herman, badający właściwości narracji drugoosobowej, zwrócił uwagę, że drugoosobowa narracja wytwarza ontologiczne wahanie między tym, co wirtualne, a tym, co rzeczywiste. To wahanie jest wzmacniane przez interakcję użytkowników z cyfrowymi tekstami, każdorazowo bowiem gest wykonany w świecie rzeczywistym prowadzi do zmian w tym wirtualnym. Granica ontologiczna między nimi jest więc nie do utrzymania<sup>30</sup>. Co więcej – owo naruszenie granicy ontologicznej pomiędzy światami jest możliwe wyłącznie w utworach cyfrowych. Z kolei analizująca fikcję interaktywną Marie-Laure Ryan zauważyła, że należy ona do nielicznych gatunków narracyjnych, w których „ty” ma nie tylko charakter retoryczny, lecz prawdziwie dialogiczny, a „obecność” jest punktem przecięcia czasu opowiadanych zdarzeń i czasu narracji<sup>31</sup>.

Dialogiczne „ty” zmusza zatem czytającego do responsu, co zresztą jest jednym z podstawowych zadań czytelnika fikcji interaktywnych. W przypadku interesujących mnie utworów nie chodzi tylko o podjęcie decyzji o kliknięciu w wybrany link, lecz także o mentalne i etyczne poczucie odpowiedzialności za tego, kto mówi „ty” i kto reprezentuje świat utworu<sup>32</sup>.

Jakkolwiek nie istnieją żadne odgórne reguły, które nakazywałyby twórcom posługiwanie się narracją drugoosobową, w powstających utworach dominuje perspektywa „ty” zaprojektowanego jako uczestnik fabuły. Czytelnik staje się po trosze aktorem dziejącego się na ekranie spektaklu; aktorem,

29 A. Zablocki *Inpatient. A Psychiatric Story: An Interactive Novel on Survival in the Psych System*, <http://www.inpatientgame.com/why.html> (7.05.2021).

30 D. Herman *Textual You*, s. 378.

31 M.-L. Ryan *Narrative and Digitality: Learning to Think with the Medium*, „A Companion to Narrative Theory”, ed. by J. Phelan, P.J. Rabinowitz, Blackwell, Malden, MA 2005, s. 515-528.

32 Por.: „Akt opowiadania o narracyjnym «ty» ma funkcję bezpośredniego i natychmiastowego wglądu w jego świadomość i znosi czasoprzestrzenny rozdział między zdarzeniami a narracją. «Ty» narracyjne nie oznacza generalizowanego „Każdego”, ale konotuje niepowtarzalną podmiotowość”. M. Rembowska-Płuciennik *Narracyjne podwojenie jaźni*, w: *Projekt na daleką metę. Prace ofiarowane Ryszardowi Nyczowi*, red. Z. Łapiński, A. Nasiłowska, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2016, s. 112.

dodajmy, który nie do końca zna swoją rolę i musi reagować spontanicznie, improwizując w miarę rozwoju akcji. To na jego barkach spoczywa odpowiedzialność za kształt świata przedstawionego, bieg zdarzeń oraz – co jest być może czynnikiem w największym stopniu wpływającym na wymóg empatyczności lektury – za los bohaterów. Rzecz jasna, jest to tylko złudzenie będące efektem zastosowanej techniki narracyjnej, bo przecież zarówno struktura hipertekstu, jak i wszystkie możliwości wyboru są już wcześniej zaprojektowane przez autora.

Rembowska-Fluciennik zwraca uwagę na jeszcze jedną cechę narracji prowadzonej przy użyciu drugiej osoby. Jest nią konieczność istnienia ramy semantycznej umożliwiającej prowadzenie narracji tego typu. W jej obrębie podmiot utworu mówi do adresata jako on sam (ty jesteś mną) i opowiada mu, jak to jest być nim i podejmować decyzje. Technika określona jako „współuczestnictwo narratora w zdarzeniach i aktach mentalnych narracyjnego «ty»”<sup>33</sup> wytwarza niezwykłą sytuację, w której czytelnik-adresat dowiaduje się o sobie, swoich odczuciach i sytuacji od towarzyszącego mu głosu narratora. Ta, skądinąd paradoksalna, sytuacja otwiera przed autorem nastawionym na wyzyskanie literackich walorów medium spore możliwości kreowania nowych sytuacji poznawczych i fabularnych.

Czytelnik-gracz wyrusza zatem w mentalną, narracyjną podróż jako jej uczestnik<sup>34</sup>. Tym, co różni jego sytuację od czytelnika drugoosobowej narracji powieściowej, jest zgoda (a nawet przymus jej wyrażenia) na przyjęcie wyznaczonej roli oraz pewność co do własnego statusu bohatera. Potwierdza to i utrwała rola linków.

## 5.

Wszystkie utwory powstające w programie Twine mają strukturę hipertekstu. Podstawową zasadą ich konstrukcji jest łączenie pasaży-fragmentów przy użyciu hiperłączy. Proces lektury każdego hipertekstu jest nazywany nawigacją lub surfowaniem, co eksponuje dynamiczny, kinetyczny wymiar działania czytelnika, który angażuje nie tylko wyobraźnię i intelekt, lecz – w stopniu

33 Tamże, s. 112.

34 Por.: „Narracja w drugiej osobie ma w sobie niestłumiony subwersywny potencjał, destabilizujący przedziały między wewnątrz- i zewnątrztekstowymi uczestnikami komunikacji narracyjnej (autorem, narratorem, bohaterem – i nie zawsze tożsamym z nim odbiorcą narracji – implikowanym w tekście oraz realnym czytelnikiem”. Tamże, s. 111-112.

dużo większym niż podczas lektury utworu drukowanego – ciało i emocje na poziomie sensomotorycznym. Można przypuszczać, że siła oddziaływania tekstów interaktywnych będzie z czasem coraz większa w porównaniu z możliwościami drukowanego tekstu literackiego.

W przypadku czytelnika fikcji digitalnych surfowanie to ruch wyłącznie symulowany, doświadczany mentalnie. Odbiorca pozostaje nieruchomy przed urządzeniem, przemieszczanie się zaś od leksji do leksji, postrzegane jako podróż w czasie i przestrzeni, a także jako towarzyszenie narratorskiemu „ty”, jest wrażeniem wywołanym przez procedury powodujące otwarcie na ekranie zawartości leksji kryjącej się pod linkiem.

Jeśli jest coś, co pozwala mówić o nowości semantyki linków w Twine’ie, to jest to – doświadczana przez użytkowników – łatwość ich generowania, która daje każdemu możliwość tworzenia własnych hipertekstów. Hiperteksty mają tutaj charakter tekstowy. Mogą być nimi pojedyncze słowa lub frazy, w zależności od decyzji autora. Twórca opowieści twine’owej pracuje równocześnie na dwóch poziomach: z jednej strony jest kreatorem świata przedstawionego, autorem opowieści, z drugiej – cały czas bazuje na warstwie programowalnej, skryptowej. Obu tych procesów nie sposób od siebie oddzielić, ponieważ to, jak ma przebiegać narracja, jest ściśle związane z rozstrzygnięciami na poziomie skryptowym. Poczynając od decyzji o graficznym i edytorskim wyglądzie tła, o rodzaju linków i miejscu ich osadzenia w tekście, na rodzajach wprowadzonych do tekstu elementów dynamicznych, które wprawiają fragmenty tekstu/pasaże w ruch, a także nadają ich istnieniu wymiar wizualno-semiotycznych zdarzeń, kończąc.

Oprócz linków, które czytelnikowi pozwalają każdorazowo konstruować nieco inaczej rozwijającą się opowieść, istnieją też linki warunkowe, pojawiające się i znikające w zależności od tego, jaką ścieżkę narracyjną czytelnik już przebył. To sprawia, że jego podróż nigdy nie prowadzi najprostszą drogą od punktu a do punktu b, lecz składa się z powtórzeń, pętli oraz ślepych uliczek zmuszających do wycofania się. Podróż czytelnika nie musi zresztą kończyć się w punkcie b, lecz na przykład c lub d, w zależności od tego, jaką liczbę zakończeń autor przewidział.

Na tym jednak nie wyczerpuje się repertuar możliwości skinyzowania narracji hipertekstowej. Oprócz linków, które wyprowadzają czytelnika z jego czasoprzestrzeni i wyprawiają w podróż, Twine oferuje też inne metody dynamizacji, wymagające od autora na etapie projektowania znajomości prostych skryptów napisanych w języku html, java script i CSS. Umożliwiają one animowanie tekstu i oferują nieznane w literaturze drukowanej możliwości wywoływania efektów

wizualno-semiotycznych oraz oddziaływania na czytelnika. Chodzi o to, by uczynić fikcję jeszcze bardziej nieprzewidywalną i angażującą.

Makra i haki, czyli wszystkie dodatkowe funkcje wynikające z możliwości modyfikacji tekstu na oczach czytelnika, czynią go wielowarstwowym i wariantywnym. Jako cechy zaprojektowane na poziomie skryptowym należą do ukrytej dla odbiorcy warstwy dzieła, ale to one decydują o jego wyglądzie i właściwościach.

Makra to fragmenty kodu wstawione do tekstu fragmentu, który czytelnik widzi podczas lektury. Umożliwiają one wprowadzenie do opowiadania aspektu wyboru (grywalności) i całego zestawu innych efektów dynamizujących narrację. Są działaniami wykonywanymi na zmiennych elementach oraz wartościach tych elementów (których siła, natężenie i wartość podlegają stopniowaniu i mogą być w trakcie opowieści zmieniane dzięki zaprogramowaniu odpowiednich procedur). Używając makr, można na przykład umożliwić odbiorcy decydowanie o tym, jak bohater będzie wyglądać, jakie atrybuty będą mu przypisane, jak będzie się zachowywał. Praktycznie każdy motyw można uczynić wariantywnym, co na poziomie podstawowym daje odbiorcy poczucie możliwości wpływania na konstrukcję świata, a w przypadku nieco bardziej zaawansowanych projektów uwiarygodnia działania czytelnika, którego decyzje wpływają na przebieg zdarzeń.

Przy użyciu makr można również wprowadzić do narracji element losowości. Narracja może się ponadto wyświetlać stopniowo, jeśli autor zaprogramuje tempo, w którym będą się pojawiać kolejne fragmenty tekstu. Mogą one także po jakimś czasie zniknąć. Autor może tak zaprogramować czas wyświetlania tekstu na ekranie, by narzucał on tempo lektury. Może wreszcie – dzięki powiązaniu czasu świata przedstawionego z zegarem komputera, na którym odtwarza się utwór – powiązać czas akcji z czasem rzeczywistym, powodując, że powstanie sugestia tożsamości fikcyjnego czasu akcji i czasu czytania.

Taka kinetyzacja opowieści wpływa na jakość i charakter lektury, ekspozuje też jej czasowość, sprzęgając ją ściśle z predyspozycjami percepcyjnymi czytelnika. Elementy wariantywne można zaprogramować tak, by były kontrolowane, to znaczy by wybór dokonany przez czytelnika spośród danych mu możliwości skutkował określonymi efektami, bezpośrednio związanymi z jego wcześniejszą decyzją. Tego rodzaju konstrukcja interaktywnego utworu pozwala wytworzyć i wzmocnić w odbiorcy poczucie związku przyczynowo-skutkowego między zdarzeniami. Jest zatem bardziej realistyczna, tj. zbliżona do doświadczenia życiowego czytelnika, który dostrzega wpływ swoich decyzji na przebieg zdarzeń.

Dodatkowe warstwy, nadpisywane w narracji, jeszcze bardziej ją urozmaicają i uelastyczniające, można osiągnąć za pomocą haczyków (*hooks*). Stanowią one kolejny programowalny element Twine'a i pozwalają bez przechodzenia z pasażu do pasażu wywołać treści towarzyszące tekstowi głównemu (dopowiedzenia, rozwinięcia, treści należące do innego narratora, na przykład monolog wewnętrzny bohatera) bądź inne krótkie komentarze, pojawiające się po kliknięciu. Twine daje więc twórcy możliwość zmieniania tekstu już w trakcie wyświetlania na ekranie odbiorcy. Ta technika wypełniania miejsc niedookreślenia staje się jeszcze jednym elementem gry z czytelnikiem, który nieustannie jest zaskakiwany nowymi informacjami, zmuszającymi go do modyfikacji własnych wyobrażeń na temat świata przedstawionego.

Wszystkie zaprojektowane w tekście percepcyjne doświadczenia związane z mobilnością, prędkością i zmianą położenia, wielkości, kształtu, znikaniem i pojawianiem się nowych elementów, odczuwane przez czytelnika jako ruch (z wyłączeniem ruchu gałki ocznej i dłoni), są więc jedynie doświadczeniem mentalnym i propriocepcyjnym, tj. angażującym czucie głębokie, związane zarówno z kinestezją, jak i poczuciem integralności cielesnej, doświadczaniem położenia ciała w przestrzeni oraz spójności jego poszczególnych części i w ruchu, i w bezruchu. Informacje te pochodzą od receptorów rozmieszczonych w ciele, mogą zatem różnić się od informacji docierającej od zmysłu wzroku. Dzięki wrodzonym zdolnościom mimetycznym, a także przechowywanym w pamięci obrazom motorycznym określone bodźce (np. wizualne) wywołują automatycznie stosowane schematy ruchowe. Jak zauważa Magdalena Rembowska-Płuciennik:

Ucieleśniona symulacja współgra również z ludzką zdolnością do przyjmowania cudzej perspektywy sensualnej i emocjonalnej. Ponieważ stany cielesne są nieodłącznie skorelowane z zabarwieniem emocjonalnym, empatyczna projekcja czy symulacja cudzego doświadczenia sensomotorycznego wyzwała podobne emocje w obserwatorze.<sup>35</sup>

Oznacza to, że siedzący przed ekranem komputera czytelnik może doświadczać stanów symulowanych w interaktywnej fikcji. Znają to zjawisko gameplayerzy oraz kognitywiści, zajmujący się badaniem reprezentacji umysłowych nowych doświadczeń kulturowych. Osobne zjawisko stanowią projekty, performansy

<sup>35</sup> M. Rembowska-Płuciennik *Propriocepcja* (hasło), <https://sensualnosc.bn.org.pl/pl/articles/propriocepcja-394/> (7.05.2021).

i multimedialne spektakle e-literackie, które wykorzystując technologię, wprawiają odbiorcę w rzeczywisty ruch: zmuszają do przemieszczania w przestrzeni (jak fikcje lokacyjne) lub do wykonywania określonych gestów (jak wiele interaktywnych projektów czy wirtualna rzeczywistość i CAVE).

## 6.

Dzięki możliwości zaprogramowania kinetyki tekstu na ekranie niektóre słowa/fragmenty tekstu będą się poruszały, zmieniając się z określoną częstotliwością. Ma to oczywiście sens wtedy, gdy zmiany są spójne z semantyką wypowiedzi oraz przebiegiem zdarzeń. Wzmacniają one wówczas oraz rozwijają literackie (narracyjne, poetyckie, ekspresyjne) walory utworu, wpływają na jego dramaturgię i estetyczną atrakcyjność<sup>36</sup>. Sama możliwość wprowadzenia dynamicznego aspektu do werbalnej narracji zmienia sposób czytelniczej percepcji, czyniąc lekturę w jeszcze większym stopniu aktem zdarzeniowym, podlegającym nieustannej rearanżacji.

Utwory zaprojektowane przy użyciu narzędzia Twine nie są nastawione na wywoływanie oszałamiających efektów audiowizualnych. Mimo możliwości wstawiania plików wideo, obrazów oraz modyfikowania tła pozostają przede wszystkim dziełami tekstowymi. Dominacja języka werbalnego czyni ten ogromny i bardzo zróżnicowany zbiór dzieł, wśród których można znaleźć zarówno klasyczne gry, jak i zaskakujące artystyczną inwencją opowieści literackie, wdzięcznym obiektem badań literaturoznawczych. Podstawową techniką budowania twine'owych światów pozostaje bowiem narracja intermedialna będąca konstruktem kognitywnym, czyli implikacją interpretacyjną, która dopiero, jak tłumaczy znawczyni retorycznych mechanizmów e-literatury, „uaktywnia się i staje w bezpośrednim kontakcie czytelnika/widza/słuchacza z tekstem narracyjnym – w akcie odbioru”<sup>37</sup>.

Wszystkie języki programowania działają na podstawie jednoznacznych, zero-jedynkowych poleceń (skryptów), z tego też powodu zaplanowanie wszystkich niuansów dotyczących budowy i ewolucji świata przedstawionego, a także charakterystyki i właściwości bohaterów, ich atrybutów, z przebiegiem fabuły, ich dynamizacją (zmiennością, wariantywnością, losowością, probabilizmem) włącznie, wymaga od autora sporej precyzji i konsekwencji.

36 Por. na ten temat: E. Szczęśna *Przemodelowania w sferze tekstu*, w: *tejsze Cyfrowa semiopoetyka*, s. 136-177.

37 E. Szczęśna *Cyfrowa semiopoetyka*, s. 263.

Dzięki temu Twine – jako technologia łącząca stary i nowy świat opowieści literackich – rozwija rzemieślniczy wymiar tworzenia literatury. Tego typu narzędziowa wiedza odsyła w jawny sposób do literaturoznawstwa strukturalistycznego, które nie bez powodu w kręgach badaczy e-literatury przeżywa dziś renesans.

Nie chodzi jednak o to, by funkcjonalności narzędzia zdominowały kształt i charakter twórczości literackiej, lecz by przyczyniły się do wytworzenia dzieł nielinearnych, dynamicznych, interaktywnych, których temat i sposób opowiadania nie byłyby możliwe do urzeczywistnienia w nieinteraktywnym, analogowym medium.

Z perspektywy czytelnika digitalne fikcje otwierają obszar zupełnie nowych doświadczeń lekturowych i percepcyjnych. Uczestnik współczesnej kultury, przyzwyczajony do obcowania ze strukturą internetowego hipertekstu sprzyjającego błyskawicznemu klikaniu i przechodzeniu ze strony na stronę, zostaje skonfrontowany z sytuacją, gdy reguły komunikacji online zderzają się z konwencjami tradycyjnej narracji. Te drugie wymagają od niego uwagi i skupienia na najmniejszych cząstkach tekstu, każąc zadać pytanie o ich aspekt semantyczny.

Zmiana nie dotyczy jednak wyłącznie intelektualnego procesu czytania utożsamianego z rozumieniem sensu przekazu. Tym, co stanowi istotę nowego doświadczenia lekturowego, jest jego powiązanie z propriocepcją i multisensualnością. Twine'owe opowieści potwierdzają doniosłość i trwałość zwrotu afektywnego. Zmiana dotyczy bowiem zarówno sposobu zmysłowego postrzegania czasu i przestrzeni przedstawionych w interaktywnej fikcji, jak i postrzegania własnej cielesności oraz czucia głębokiego, które są w niezwykle zniuansowany sposób powiązane z systemem neurologicznym, podlegającym wpływowi nowych bodźców. Z tego też powodu literaturoznawcze badania czytelniczej percepcji, roli afektów w lekturze, jak również innych wymiarów oddziaływania interaktywnych projektów wymagają sięgnięcia między innymi po instrumentarium kognitywistyki pozwalające objaśnić procesy poznawcze i emocjonalne zachodzące w czytelniku. Tekst wprawiony w ruch, pozornie tracąc stabilność, zaprasza do formułowania nowych pytań nie tylko o jego właściwości, lecz także o sposoby oddziaływania.

## 7.

Wielu badaczy zwraca uwagę, że fikcje digitalne stają się pomostem między kulturą druku, w której dominowała komunikacja piśmienna kształtująca



typ głębokiej uwagi i koncentracji na znaczeniu (*close reading*), a kulturą mediów elektronicznych, które doprowadziły do rozproszenia zainteresowania, modelu wielozadaniowego oraz operowania dużą liczbą danych (*distant reading*). Narzędzia takie jak Twine budują połączenia między trudnymi i hermetycznymi hipertekstami literackimi a formami dużo bardziej dostępnymi, przyjaznymi i angażującymi uwagę nowego typu czytelników. Interaktywna fikcja staje się pomostem między światem tradycyjnej sztuki słowa i rzeczywistością projektów multimodalnych, multisensorycznych.

Twine to zasadniczo technologia tekstowa. Mimo możliwości korzystania z różnych mediów podstawą utworów pisanych w tym programie jest narracja nieliniarna tworzona przy użyciu słów. Na podstawie analiz wybranych projektów stworzonych z użyciem narzędzia Twine można powiedzieć z pewnością, że – wbrew potocznemu przekonaniu – ruch w tekście i tekstu nie musi rozpraszać i dekoncentrować. Niekiedy sprzyja pogłębieniu uwagi i zaangażowaniu. Zauważyła to już w 2007 roku prekursorka badań nad literaturą elektroniczną Katherine Hyles, przewidując, że hiperteksty doprowadzą do wypracowania nowego modelu czytelniczego uwagi, łączącej uważne czytanie z hiperlekturą rozproszoną i multisensoryczną.

Rzecz jasna, bez uwzględnienia szerokiego kulturowego kontekstu towarzyszącego narodzinom i rozwojowi tej nowej formy wspólnotowych działań w sferze twórczości cyfrowej jakiegokolwiek ustalenia literaturoznawców pozostaną teorią. Dopiero empiryczne badania praktyk czytaniowo-pisaniowych obiecują prawdziwie nowe odkrycia w zakresie sposobów oddziaływania sztuki opowieści. Aby rozpoznać te nowe mechanizmy czytelniczego oddźwięku, badacze już teraz sięgają do mniej popularnych w humanistyce metod ilościowych. Wyniki prekursorskich badań łączących metodologię ilościową i jakościową<sup>38</sup> pokazują, że na przykład wykorzystanie pięciostopniowej skali Likerta – strategii pomiarowej stosowanej w kwestionariuszach ankiet, dzięki której można uzyskać informacje o stopniu akceptacji zjawisk, poglądów, procesów – umożliwia zmierzenie stopnia czytelniczego identyfikacji z tekstowym „ty” w badaniach nad narracją drugoosobową w utworach interaktywnych. W połączeniu z analizą jakościową podejście to umożliwia bardziej precyzyjne badania oddziaływania fikcji digitalnej na czytelników. Badania porównawcze nad wpływem medium na doświadczenie odbiorcy – w tym na rodzaj i poziom emocji zaprojektowany w scenariuszu-mapie

38 A. Bell, A. Ensslin, I. van der Bom, J. Smith *A Reader Response Method Not Just for „You”*, „Language and Literature” 2019 vol. 28 no. 3, s. 241-262.

utworu – rozwijają się jak dotąd głównie na Zachodzie<sup>39</sup>. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by tego rodzaju projekty realizować także w Polsce.

## Abstract

---

### Elżbieta Winięcka

ADAM MICKIEWICZ UNIVERSITY IN POZNAŃ

*Kinetic Dimension of Digital Narration: Works Written with Twine*

Winięcka focuses on the phenomenon of interactive fiction produced using the Twine software. She refers to the state of the art in digital fiction study, discussing the possibilities new technology provides to the literary narration. She draws attention to the transformations of literary communication resulting from the use of interactive text's visual and kinetic potential. Winięcka considers especially the latter feature, related to the setting in motion of the fixed and hitherto unchanging layer of literary works. Thus, she focuses on the new possibilities of dynamic narration and its aesthetic, semantic, social, and cultural consequences. Referring to examples of works created with Twine, Winięcka indicates the need for further research on literary works created in the digital environment.

## Keywords

---

interactive fiction, digital fiction, Twine, motion in e-literature, kinetic text, second-person narration

---

<sup>39</sup> R. Lavoie, K. Main, C. King, D. King *Virtual Experience, Real Consequences: The Potential Negative Emotional Consequences of Virtual Reality Gameplay*, „Virtual Reality” 2021 no. 25, s. 69-81.