

# **Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru**

Krzysztof M. Maj

---

## Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru

---

Krzysztof M. Maj

---

– Mój ojczu, nie widzisz, tam w cieniu, przy drzewie  
Król Elfów mnie wabi do swoich królewien  
– Mój synku... mój synku, sokoli mam wzrok:  
To stare trzy wierzby szarzeją przez mrok.

J.W. Goethe *Król Elfów*<sup>1</sup>

– Ojczu, czy widzisz? ... o tam, o krok  
Olch króla córki wtulone w mrok?  
– Nie bój się, dziecko, to tylko cień,  
To starej wierzby tak straszy pień.

J.W. Goethe *Król olch*<sup>2</sup>

### Wprowadzenie

Pomyłka w przekładzie duńskiego słowa *ellerkonge*, którą wedle niektórych źródeł filologicznych popełnił Johann Gottfried Herder w *Stimmen der Volker in Liedern* (1778), a utrwalił Johann Wolfgang Goethe w balladzie

---

#### Krzysztof M. Maj

– doktorant w Katedrze Antropologii Literatury i Badań Kulturowych WP UJ. Fundator Ośrodka Badawczego Facta Ficta (factaficta.org). Redaktor naczelny kwartalnika „Creatio Fantastica”. Członek Society for Utopian Studies i Utopian Studies Society. Autor przygotowywanej do druku książki *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (wyd. planowane na koniec 2015 r.). Kontakt: krzysztof.maj@uj.edu.pl

---

1 J.W. Goethe *Król olch*, przeł. F. Konopka, w: tegoż *Wybór poezji*, red. Z. Ciechanowska, Ossolineum, Wrocław 1955, s. 86.

2 J.W. Goethe *Król elfów*, przeł. J. Gamska-Łempicka, w: tegoż *Wybór poezji*, s. 88.

*Der Erlkönig*<sup>3</sup>, urosła właściwie do rangi symbolicznego starcia dwóch wizji rzeczywistości, przekornie ożywiając jedno z pierwotnych znaczeń utworu. Trudno się bowiem oprzeć wrażeniu, że optowanie bądź to za *Królem olch*, bądź *Królem elfów*, jest już dziś rodzajem epistemologicznej deklaracji: przyznając mianowicie rację jednej ze stron konfliktu, przyjmuje się bądź to racjonalną perspektywę Ojca, rozzdzierającego osądającym wzrokiem zasłonę rzeczywistości, bądź też irracjonalną perspektywę Syna, kruszącego potęgę kartezyjskiej pewności rzeczy niepojętą ofiarą z własnego życia. W *Królu elfów/olch* nie ma jednak miejsca na konflikt realizmu i fantastyki, jawy i snu, prawdy i fałszu, świata i zaświata, naturalności i nadnaturalności, prawdopodobieństwa i nieprawdopodobieństwa czy empirii i kontempirii. Świat tekstu zmienia się tu zbyt szybko, by zdążyły ukształtować się w nim jakiegokolwiek kontrparadygmaty – z paradygmatycznej konfrontacji rzeczywistości i fikcji, tak charakterystycznej dla modelu baśniowego<sup>4</sup>, pozostaje tu jedynie sama podróż, akt przejścia przez symboliczną bramę między światem i zaświatem<sup>5</sup>. W *Królu elfów/olch* dochodzi zatem raczej nie tyle do zderzenia realizmu i fantastyki, ile do konfrontacji dwóch realiów: materializmu Ojca oraz immaterializmu Syna, przedstawionych jako równoprawne i współmożliwe narracje o świecie, niewykraczające poza siebie, lecz koegzystujące w liminalnej przestrzeni zmiany, przejścia i transgresji. Dlatego właśnie warto ten tekst uznać za symbol takiego podejścia do fantastyczności, które zniechęca do umiejscawiania tego, co fantastyczne, w nieustającej opozycji do tego, co

3 Inna rzecz, że Goethe zrobił to już świadomie. Por. np. W. Trzeciakowski „*Król olch*” czyli „*Król elfów*”, czyli między nami tłumaczami, „Przegląd Artystyczno-Literacki” 2000 nr 11 (105), s. 20-21.

4 Por. opis XV funkcji morfologicznej bajki u Proppa, z wyraźnie wyeksponowaną figurą postkolonialnego zdobywcy: „Bohater przenosi się, jest przeniesiony lub przyprowadzony w miejsce, gdzie znajduje się przedmiot jego poszukiwań. Określenie: przeniesienie przestrzenne między dwoma królestwami; przewodnictwo w drodze [...]. Zazwyczaj obiekt poszukiwań znajduje się w «drugim», «innym» królestwie. Królestwo to może znajdować się albo w bardzo dużej odległości po linii poziomej, albo bardzo wysoko lub głęboko po linii pionowej”. Za: W. Propp *Morfologia bajki*, przeł. W. Wojtyga-Zagórska, Książka i Wiedza, Warszawa 1976, s. 101.

5 Odwołuję się tutaj do konsekwentnie wykorzystywanego w różnych tekstach mojego autorstwa modelu fantastyki generalizującego subgatunek *Portal-Quest Fantasy*, wyróżniony przez Farah Mendlesohn w *The Rhetorics of Fantasy* (Wesleyan University Press, Middletown 2008, s. XIX), do kategorii obejmującej wszystkie te teksty fantastyczne (bez względu na gatunek), które projektują trójdzielnią przestrzeń narracyjną według schematu: świat Tu – symboliczna brama – świat Tam. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie przekłady z tekstów angielskich są mojego autorstwa.

rzeczywiste – a zachęca do uległości wobec wyobrażenia, które może narzucać się swą wiarygodnością w niemniejszym stopniu jak (deklaratywnie) prawdziwa relacja z (domniemanie) faktycznych wydarzeń w (paradygmatycznie) empirycznej rzeczywistości.

Spśród wielu nieparadygmatycznych modeli poznawczych fantastyczności, formułowanych w różnych okresach przez filozofów, teoretyków i praktyków fikcji fantastycznej, za wyróżniające się uznać wypada dziś przynajmniej trzy:

- (1) formułę gorliwego zawieszenia niewiary (*willing suspension of disbelief*) Samuela T. Coleridge'a (1817);
- (2) model wiarygodnego choć wtórnego świata (*secondary world*)<sup>6</sup> z eseju *O baśniach* J.R.R. Tolkiena (1939);
- (3) oraz koncepcję poznawczego wyobcowania (*cognitive estrangement*) z prac teoretyka fantastyki naukowej, Darko Suvina (1972)<sup>7</sup>.

We wszystkich tych przypadkach wyraźna jest tendencja interpretatorów różnych – choć nie zawsze poprawnie rozróżnianych – odmian fikcji fantastycznej (od fantastyki romantycznej przez mitopoetycką po spekulatywną<sup>8</sup>) do konceptualizowania wrażenia prawdziwości fantastycznego świata, odrywającego od „pierwotnej” i porywającego do „wtórnej” rzeczywistości. Od zawieszenia niewiary do poznawczego wyobcowania wbrew pozorom również nie jest daleko, choć mogłoby to sugerować zestawienie romantyka Coleridge'a z dwudziestowiecznym teoretykiem literatury SF, w polskiej tradycji historycznoliterackiej momentalnie wikłające w segregującą antynomię czucia i rozumu. Tymczasem wszystkim trzem wyróżnionym modelom właściwa jest lektura empatyczna, wiążąca się z oddaleniem egocentrycznej, etnocentrycznej, logocentrycznej, a niekiedy

6 Szerzej na ten temat: K.M.. Maj *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rozdzajów Literackich” 2014 nr 1, s. 89-105.

7 Jak przyznaje sam Suvin w tekście założycielskim dla swej teorii, była ona silnie inspirowana chwytem defamiliaryzacji (*остранение*) Szklówskiego oraz efektem udziwnienia (*Verfremdungseffekt*) Brechta. Por. D. Suvin *On the Poetics of Science Fiction Genre*, „College English” 1972 vol. 34, no. 3, s. 375.

8 Podział ten odpowiada funkcjonującej w literaturze anglosaskiej czytelnej klasyfikacji fantastyki na wczesną, postromantyczną (*the fantastic*), późną, XX- i XXI-wieczną (*fantasy*) oraz spekulatywną, stanowiącą pomost między *fantasy* i SF (*speculative fiction*). Wprowadzenie do tej problematyki można odnaleźć m.in. w książce Ch. Brook-Rose *A Rhetoric of the Unreal: Studies in Narrative and Structure, Especially of The Fantastic*, Cambridge University Press, Cambridge 1981.

i antropocentrycznej perspektywy poznawczej. John R.R. Tolkien w tym samym eseju *O baśniach*, w którym formułował swą wpływową koncepcję wtórnego świata i subkrecji<sup>9</sup>, napisał, że tak pojmowana lektura może być traktowana jako eskapistyczna<sup>10</sup> jedynie wówczas, gdy przyjmiemy, że eskapizm jest nie tyle ucieczką od doczesności, ile ucieczką z więzienia zwanego rzeczywistością – więzienia, które skazuje na panoptyczne postrzeganie świata w imię nieuzasadnionego „monopolu rozumu”<sup>11</sup>. To jednak, co już od lat obserwowano na gruncie literackim, dziś uderza ze szczególną wyrazistością ze względu na proliferację nieliterackich mediów przekazu – filmu, gier wideo, narracji sieciowych czy światów wirtualnych – których odbiór nie jest jednak do tego stopnia różny, jak chcieliby to widzieć przedstawiciele odpowiadających im dyscyplin badawczych (filmoznawstwa, ludologii, medioznawstwa czy filozofii wirtualności). Współcześnie bardziej niż o monomedialnym odbiorze literatury, filmu, gry wideo, komiksu czy utworu muzycznego mówić można (a niekiedy i trzeba) o odbiorze świata przez poszczególne utwory kreowanego. Świata, w którym można się albo bez reszty zatracić, albo się odeń – na modłę racjonalnego Ojca z poematu Goethego, tego, który nie słucha, ponieważ sam wie lepiej – pobłażliwie zdystansować.

### Imersja w sztukach audiowizualnych<sup>12</sup>

W odróżnieniu od symulacji, która [...] w pierwszym rzędzie odnosi się do faktyczności albo do tego, co jest zgodne z prawami natury, wirtualna rzeczywistość dzięki strategiom immersywnym może

9 Wpływową, bo całą monografię poświęcił jej niedawno M.J.P. Wolf w książce *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, Routledge, New York 2012. Z adekwatnością pojęcia subkrecji w badaniach nad fantastycznym światotwórstwem polemizuję z perspektywy dekonstrukcji w cytowanym już artykule: K.M. Maj, *Allotopia...*, s. 95.

10 W znaczeniu najczęściej negatywnym, por. chociażby A.C. Benson *Escape*, w: tegoż *Escape and Other Essays*, New York 1915 oraz R. Heilman *Escape and Escapism Varieties of Literary Experience*, „The Sewanee Review” 1975 vol. 83, no. 3.

11 Określenie Bernharda Waldenfelsa z tekstu *Doświadczenie Innego: między zawłaszczeniem a wywłaszczeniem*, przeł. T. Szawiel, w: *Racjonalność współczesności. Między filozofią a socjologią*, red. H. Kozakiewicz, E. Mokrzycki, M.J. Siemek, PWN, Warszawa 1992, s. 125.

12 W tekście konsekwentnie używam tego wariantu pisowni, chociaż trzeba zaznaczyć, że nie brakuje zwolenników pisowni bliższej oryginałowi (tj. z gminatą ‘m’ jako *immersja*).

formułować to, co jest dane „w swej istocie” jako wiarygodne „co jeśli?”, które otwiera się na przestrzenie utopijne i fantastyczne

Oliver Grau *Virtual Art. From Illusion to Immersion*<sup>13</sup>

Pojęciem, które uwspólnia Coleridge'owskie gorliwe zawieszenie niewiary z Tolkienowską wiarą w pozytywny wymiar eskapizmu i Suwinowskim przekonaniem o wyobcowującej sile światotwórstwa, jest *imersja* – dosłownie oznaczająca zanurzenie, zagłębienie czy pogrążenie, jednak metaforycznie opisująca pewien szczególny akt odbioru, polegający na zatraceniu się w świecie narracji. Na Zachodzie<sup>14</sup> imersja przetrwała już bodaj wszystkie fazy ewolucji terminu naukowego: od wstępnego braku rozpoznania przez stadium ekstatycznego nadużycia przez wąskie grono ekspertów aż po okres dynamicznej ekspansji poza kontekst specjalistyczny i postępujący w jej wyniku zanik precyzyjności. Wedle kanonicznej definicji Michaela Heima imersyjne jest każde „zanurzanie użytkownika w przestrzeni wzrokowej, dźwiękowej i dotykowej właściwej dla danego środowiska”, kreujące „poczucie obecności w wirtualnym świecie, wrażenie, które wymyka się fizyczności”<sup>15</sup> – co pierwszoplanowo kieruje uwagę na zjawiska kojarzone ze sztukami audiowizualnymi wobec właściwej im predylekcji do *redukcji* i *dystansu* dzielącego wyświetlany obraz od odbiorcy. Przykładowo sala kinowa z wielkoformatowym ekranem o wysokiej rozdzielczości i przestrzennym udźwiękowieniem ułatwia oderwanie od rzeczywistości i porwanie w świat filmu przede wszystkim dlatego, że widz przestaje zwracać uwagę na okoliczności odbioru – utrzymując ciągły kontakt wzrokowy z obrazem i godząc się na eliminację większości rozpraszających go na co dzień bodźców, nawiązuje silniejszą więź z filmową rzeczywistością niż w przypadku domowego seansu telewizyjnego. Obraz trójwymiarowy tylko potęguje to wrażenie, przydając filmowym światom jeszcze większej głębi dzięki umiejętnemu wykorzystaniu

13 O. Grau *Introduction*, w: tegoż *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, The MIT Press, Massachusetts 2003, s. 15.

14 W polskim dyskursie humanistycznym imersja jest pojęciem relatywnie nowym i praktycznie nieobecny w naukowym uzusie. Wśród najnowszych prac narratologicznych najadekwatniejsze użycie terminu odnotować wypada w *Poetyce intersubiektywności* Rembowskiiej-Płuciennik, choć i tam jest on już używany dość intuicyjnie, bez głębokiej refleksji filozoficznej charakterystycznej dla tekstów Michała Ostrowickiego, Romana Konika czy Ryszarda Kluszczyńskiego, które z kolei są jednak prawie pozbawione kontekstu teoretycznoliterackiego.

15 Za: M. Heim *Vocabulary for Metaphysics of Virtual Reality* w: tegoż *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, Oxford 1993, s. 153.

zjawiska stereoskopii anaglifowej<sup>16</sup>, wywołującej iluzję prawie całkowitej redukcji fizycznego dystansu dzielącego kinowy fotel od ekranu. Jeszcze silniejszą imersję wywołuje technologia autostereoskopowa, umożliwiająca „widzenie trójwymiarowe” bez konieczności nakładania okularów anaglifowych (czyli popularnych „okularów 3D”)<sup>17</sup> i przez to niwelująca kolejny z fizycznych bodźców przypominających o sytuacji odbioru – a mianowicie nacisk wywierany przez okulary na nosie<sup>18</sup>.

Analogiczne tendencje obserwuje się przynajmniej od lat 80. w wyspecjalizowanych technologiach służących projektowaniu wirtualnej rzeczywistości, a od przełomu XX i XXI wieku – na porządku dziennym w najrozmaitszych grach wideo. Prócz znacząco poprawiających jakość rozgrywki ekranów o wysokiej rozdzielczości (*high definition*) i postępującego wypierania monitorów tradycyjnych przez panoramiczne czy – w 2013 roku – także zakrzywione (monitory *curved screen* o poziomej krzywiznie ekranu, wprost zresztą reklamowane jako „bardziej imersywne”<sup>19</sup>), pod auspicjami Microsoftu rozpoczęto także prace nad projektorem IllumiRoom, mającym umożliwić wyświetlanie w całym pomieszczeniu tzw. obrazu peryferyjnego (*peripheral display*)<sup>20</sup>,

16 W dużym uproszczeniu stereoskopia anaglifowa polega na stworzeniu wrażenia głębi przez wykorzystanie efektu stereoskopowego (tworzenie w mózgu tzw. obrazu cyklopowego, tworzonego przez połączone obrazy z prawego i lewego oka) oraz techniki anaglifowej (przesuwanie dwóch różnych obrazów o stosownym – najczęściej niebieskim i czerwonym – zabarwieniu dla lewego i prawego oka na jednym wspólnym obrazie) w kinach 3D, wspomaganą specjalnymi filtrami polaryzacyjnymi. Więcej na ten temat np. w: I. Sexton, P. Surman *Stereoscopic and Autostereoscopic Display Systems*, „IEEE Signal Processing Magazine” 1999 vol. 16, no. 3, s. 85-99.

17 Autostereoskopia pozwala na postrzeganie efektu trójwymiarowego bez wykorzystania dodatkowych akcesoriów, w tym okularów anaglifowych (technikę tę wykorzystuje np. konsola przenośna Nintendo 3DS). Więcej na ten temat np. w: M. Halle *Autostereoscopic Displays and Computer Graphics*, „Computer Graphics” 1997 no. 2 (31), s. 58-62.

18 Tezę o istocie redukcji bodźców zewnętrznych w interakcji odbiorcy z dziełem sztuki przyjmuje się coraz częściej w badaniach neuroestetycznych, wiążących ze sztuką oddziaływanie skonkretyzowanego bodźca estetyczno-emocjonalnego, którego głównym składnikiem jest absorpcja uwagi odbiorczej. Por. R. Wawer, W. Czerski *Związki technologii informacyjnych z neuroestetyką. Weryfikacja eyetrackingowa nieistniejących obrazów – przygotowanie badań*, „Dydaktyka Informatyki” 2014 nr 9, s. 227-229.

19 Zob. „Gizmodo” 2014, <http://gizmodo.com/why-curved-tvs-arent-just-another-gimmick-1502249372> (2.04.2015).

20 B.R. Jones, H. Benko, E. Ofek, A.D. Wilson *IllumiRoom: Peripheral Projected Illusions for Interactive Experiences*, Proceedings of CHI, Paryż 2013, s. 3, w: [http://research.microsoft.com/en-us/projects/illumiroom/IllumiRoom\\_CHI2013\\_BJones.pdf](http://research.microsoft.com/en-us/projects/illumiroom/IllumiRoom_CHI2013_BJones.pdf) (2.04.2015).

wychodzącego poza pojedynczy kadr, dotychczas wyznaczany ramami ekranu. W efekcie IllumiRoom umożliwiały, zgodnie ze swoją nazwą, rozszerzenie świata gry na całą otaczającą gracza przestrzeń fizyczną<sup>21</sup>, oferując nieporównanie silniejszą immersję niż ta możliwa do osiągnięcia w zaciemnionej sali kinowej, nieposzerzającej optycznie świata filmu nawet przy zastosowaniu okularów anaglifowych, które tworzą jedynie iluzję takiego rozszerzenia. Jakkolwiek więc stereoskopia anaglifowa w kinie wykorzystuje zaawansowane, ale jednak z ł u d z e n i e optyczne, tak wynalazek Microsoftu pozwala na faktyczną redukcję dystansu dzielącego świat wirtualny od realnego. Wirtualna rzeczywistość wkracza bowiem dzięki niemu w oswojoną przestrzeń domu, uwiarygodniając nawet najradzykalniej obce światy i urzeczywistniając to, co w studiach nad immersją Josepha Nechvatała znalazło wyraz w:

ciągłej, spójnej dążności [*continuous, coherent quality*] do zawierania w swym obrębie spójnych jakości o określonych wartościach poznawczych w ramach całościowego projektu organizowania bezgranicznej [*without evident frame or border*], totalnej przestrzeni”<sup>22</sup>

Pod koniec 2013 roku ponadto powrócił słynny projekt hełmu HMD (*head mounted display*) Ivana Sutherlanda z roku 1968<sup>23</sup> w postaci okularów VR OculusRift, umożliwiających wyświetlanie na obu gałkach ocznych stereoskopowego obrazu w 360°, pozwalającego – dzięki wmontowanemu układowi śledzącemu ruchy głowy – na faktyczne rozglądanie się po świecie gry<sup>24</sup>. Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, jak diametralnie zmienia to percepcję świata wirtualnego, łączącego się wówczas ze światem realnym – jak powiedziałby polski filozof wirtualności, Michał Ostrowicki (w świecie nauki przyjmujący z prawdziwie filozoficzną konsekwencją wirtualną tożsamość Sideya Myoo) – w „j e d n o l i t ą przestrzeń, [...] stwarzającą nie tyle

21 Por. opis prototypu wraz z grafikami koncepcyjnymi: „Microsoft Research” 2013, <http://research.microsoft.com/en-us/projects/illumiroom> (2.04.2015).

22 J. Nechvatal *Towards an Immersive Intelligence*, „Leonardo” 2001 vol. 34, no. 5, s. 417.

23 Zob. I.A. Sutherland *A Head-Mounted Three Dimensional Display*, w: *Proceedings of the AFIPSFall Joint Computer Conference*, Washington 1968, s. 757-764.

24 Informacje ze strony producenta, zob. online: „Oculus Rift” 2014, <http://www.oculusvr.com/rift/> (2.04.2015).



iluzję, ile poczucie realności [wyróżnienia – K.M.M.]”<sup>25</sup>. Ujmując rzecz metaforycznie: imersja nie sprawia, że odbiorca skacze z klifu wyznaczającego granicę rzeczywistości do świata wirtualnego, by potem powrócić zeń do codzienności. Imersja raczej obmywa brzeg rzeczywistości niczym morze, zabierając ze sobą zarówno odbiorcę, jak i substancję realności – którą eroduje do momentu, w którym to, co realne, staje się jednością z tym, co wirtualne. Z perspektywy narratologicznej można by było zatem rzec, że imersja pozwala urzeczywistnić to, co nierzeczywiste – powodując w konsekwencji wyparcie imitacyjnych mechanizmów reprezentacji<sup>26</sup> przez zjawiska awataryzacji, symulacji czy surogacji. Mimo to jednak w podejściu do sztuk audiowizualnych dominuje podejście, które Linda Hutcheon nazwała „imperializmem realistycznym [*realist imperialism*]”, a które każe wykorzystywać w percepcji światów nierzeczywistych wzorce poznawcze typowe dla narracji o świecie rzeczywistym. W przypadku gier wideo za najbardziej charakterystyczny przejaw imperializmu realistycznego wypada uznać powszechne przekonanie o ich społecznej szkodliwości, przejawiającej się zdaniem wielu w uczeniu i propagowaniu agresywnych wzorców zachowań wśród dzieci i młodzieży<sup>27</sup>. Oczywiście, stereotyp ten można by było zbyć, przywołując przykłady analogiczne do reakcji na dowolny produkt ekspresji artystycznej z krzywej postępującego zaniku arbitralnie wyznaczonej granicy między fikcją a rzeczywistością, począwszy od wynalezienia ruchomej czcionki, a skończywszy na uruchomieniu Internetu – jednak wobec poważnych znamion podnoszonego wobec gier zarzutu, lepiej odwołać się do najnowszych i fachowych studiów na ten temat. Mianowicie, jak wykazał jeden z ważniejszych niemieckich teoretyków gier, Jochen Venus – przywołując na poparcie swojej tezy argumenty filozoficzne i estetyczne Lamberta

25 M. Ostrowski *Zjawisko interaktywności w sztuce*, w: tegoż *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Universitas, Kraków 2006, s. 169-170.

26 Stanisław Lem określał je nie bez ironii zbiorczym mianem „imitologii”, utrzymując w *Summa Technologiae*, że „imitologia to konstruktorstwo, oparte o takie matematyki, o takie algorytmy, jakie można wyróżnić w Naturze” i że „imitolog doskonały to ktoś, kto potrafi powtórzyć dowolne zjawisko Natury bądźż takie zjawisko, jakiego wprowadzie Natura spontanicznie raczej nie wytwarza, ale wytworzenie jego czyni możliwością realną”. S. Lem *Prolegomena wszechmocy*, w: tegoż *Summa Technologiae*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1974, s. 151.

27 Dobrym przeglądem tego rodzaju badań, krytycznym zarazem wobec jednorodności przyjmowanych przez nie metodologii jest artykuł Marka Griffithsa *Violent Video Games and Aggression: A Review of the Literature*, „Aggression and Violent Behavior” 1999 vol. 4, no. 2, s. 203-212.

Wiesinga<sup>28</sup>, w Polsce znanego głównie za sprawą *Widzialności obrazu* – nawet w tak reprezentatywnym dla problemu przemocy gatunku jak FPS (*first-person shooter*), imersja nie dotyczy samej czynności strzelania (czyli akcji), lecz „zagłębienia w wirtualny świat”, który w sztuczny sposób i w wyobcowanej, atrakcyjnej poznawczo scenerii uobecnia doświadczenie strzelania<sup>29</sup>. Venus zwraca zatem uwagę na to, że specyfika doświadczenia wirtualnego jest nie do rozpoznania z perspektywy doświadczenia realnego, które uczy, że strzał oddany do drugiego człowieka nie jest rozpatrywany jako próba oswojenia obcej rzeczywistości, lecz jako działanie pozanormatywne w oswojonym środowisku, z pełną świadomością łamania prawa (w czasie pokoju) bądź wykonywania rozkazu (w czasie wojny). Imersyjność gry FPS polega na tym, że gracz przez przyjęcie wyznaczonej mu roli redukuje dystans dzielący świat mu znany od świata mu nieznanego i aklimatyzuje się w obcych realiach przez przyjmowanie kontrfaktycznych wzorców zachowań – spośród których i d e n t y c z n ą f u n k c j ę ma spopielenie wirtualnego przeciwnika kulą ognia, jak przeszyście go serią kul z karabinu M16. Sprzeciw i medialne larum budzi jednakże przede wszystkim drugi przypadek – tak, jakby używanie empirycznych sztuk walki było czymś moralnie bardziej nagannym niż osiągnięcie analogicznych celów za pomocą sztuk kontrempijcznych, jak chociażby czarnej magii. A jednak François S  n  chaud w imieniu Czerwonego Krzyża zaapelował w 2013 roku o stosowanie reguł konwencji genewskiej wył  cznie w przypadku gier, kt  re „wyglądaj   p o d o b n i e do rzeczywistości” i w kt  rych coraz trudniej odr  znić „realne” pole bitwy od „wirtualnego”<sup>30</sup> – stosuj  c *par excellence* mimetyczn  

28 Mowa o tekście: L. Wiesing *Was sind Medien?*, w: *Artifizielle Pr  senz. Studien zur Philosophie des Bildes*, Suhrkamp, Frankfurt 2005, s. 149-162.

29 W kontekście: „Just like pictorial media establish a situational view and allow the direct communication of pure visibility, computer games establish an «artificial sameness» of general self-action experiences and allow the direct communication of pure self-action. If we play a first-person shooter, for example, we get immersed in the virtual reality of pictorial objects that behave in certain way, but we do not get immersed in the action of shooting. On the contrary, we encounter the action of shooting in alienated, stylized way allowing for the artificial presence and communication of a certain shooting experience”. J. Venus *Simulation of Self-Action. On the Morphology of Remote-Controlled Role Playing*, w: *Logic and Structure of the Computer Game*, ed. S. G  nzel, M. Liebe, D. Mersch, Potsdam University Press, Potsdam 2010, s. 204-205.

30 Cytaty z wywiadu wyemitowanego przez telewizj   BBC. Zob. „BBC” 2013, <http://www.bbc.com/news/technology-24318061> (2.04.2015).

kategoryzację do rozpoznania sposobu oddziaływania sztuki nie dysymulacyjnej, lecz symulacyjnej<sup>31</sup>.

Potraktowanie immersyjności jako nowego stylu odbioru umożliwiłoby rozstrzygnięcie podobnych dylematów na korzyść sztuki – i na niekorzyść tych, którzy wykorzystują ją niezgodnie z przeznaczeniem, traktując strzelanie w grze jako psychologiczną wprawkę do przedsięwzięcia odpowiadających jej czynności w świecie rzeczywistym. Jeśli bowiem pamiętać, że immersja przejawia się m.in. wygłuszeniem bodźców dopływających do odbiorcy ze świata fizycznego i intensyfikowaniem przeżyć płynących z zanurzenia się w świecie pozafizycznym – to nie ma żadnych wątpliwości, że świat ów musi dysponować własnym repertuarem bodźców, a narracja kształtująca poznanie tego świata musi albo adaptować faktyczne systemy językowe, religijne, filozoficzne czy etyczne, albo konstruować własne, kontrfaktyczne, lecz wewnętrznie niesprzeczne. Imersja nie może być zatem uznawana, jak często się przyjmuje<sup>32</sup>, za wypadkową Waltonowskiej „gry w *make-believe*”, gdyż podobnie głębokie doświadczenie bycia w wykreowanym świecie nie może polegać „na jednoczesnym zanurzaniu się w grę fikcji i zarazem pełnej świadomości w tejże grze udziału”<sup>33</sup>. Imersja w świecie gry wywołuje tymczasem diametralnie odmienną reakcję odbiorczą – gra przestaje być ludyczną rozrywką, bowiem staje się rzeczywistością i oderwanie od niej wywołuje te same uczucia, co wyjazd ze znajomego miasta czy rozstanie z bliską osobą. Mówienie o grze, że jest *tylko* grą, jest nie tylko tożsame z przybieraniem pewnej siebie pozy Ojca z poematu Goethego, reprezentującego wszystkie poznawcze ograniczenia racjonalizmu – ale również prowadzi do fatalnych w skutkach konsekwencji. Skoro bowiem gra jest *tylko* grą, to być może morderstwo w niej jest *tylko* morderstwem, kradzież *tylko* kradzieżą, a gwałt *tylko* gwałtem tak długo, jak tylko u d a j e m y, że to w niej robi-

31 Jak pisze Michał Ostrowicki: „Wydaje się, że idee mimetyzmu i symulacji są rozbieżne w stosunku do zjawiska interaktywności elektronicznej, które umożliwiają raczej «zastępowanie» zakładanej realności elektronicznym *realis*, stając się źródłem rzeczywistych odniesień podmiotu”. Por. M. Ostrowicki *Imersja jako własność sztuki*, w: *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Universitas, Kraków 2006, s. 203.

32 Za samym Kendalllem Waltonem, który wszakże zestawiał koncepcję *make-believe* z przywoływaną tutaj formułą gorliwego zawieszenia niewiary Coleridge’a. Por. K. Walton *Mimesis as Make-Believe. on the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, Cambridge 1990, s. 197.

33 Za: A. Łebkowska *Kariera teorii Kendalla Waltona*, w: *też: Między teoriami a fikcją literacką*, Universitas, Kraków 2001, s. 235-236.

my? Gdyby tak w istocie było, projektanci gier nie implementowaliby w nich złożonych (i fatygujących z perspektywy programistycznej) systemów wyborów moralnych, a znaczna część graczy po premierze najnowszej, piątej części *Grand Theft Auto* nie protestowałaby przeciwko słynnej scenie tortur, której – w razie moralnego sprzeciwu wobec egzekucji – gra nie pozwala w żaden sposób pominąć<sup>34</sup>. Z tego chociażby względu humanistyka po zwrocie afektywnym powinna zająć się w pierwszej kolejności narracjami w grach wideo, w których wszystko, co się wydarza, dokonuje się, *nomen omen*, w afekcie – a więc także zbrodnie.

### Światoodczucie (*worldness*)

To, co wirtualne, nie przeciwstawia się temu, co rzeczywiste. [...]. To, co wirtualne, posiada pełną wartość jako realne.

Gilles Deleuze *Różnica i powtórzenie*<sup>35</sup>

Teza o wpływie imersywności świata gry (*gameworld*) na zanik poczucia granicy w grę<sup>36</sup> daje się w szerszej perspektywie uzgodnić z przemianami w stylu odbioru, obserwowanymi przez teoretyków narracji od lat 80. XX wieku i tzw. hossy możliwych światów aż po współczesną szkołę kognitywistyczną i przejawiającymi się w ogólnym sensie wypieraniem strategii percepcyjnych przez partycypacyjne. Nie bez znaczenia pozostaje tu wypełniająca praktycznie całe XX stulecie ewolucja gatunku *fantasy*, różniącego się od literatury realistycznej<sup>37</sup> przede wszystkim umniejszeniem

34 Przegląd literatury dowodzącej negatywnego stosunku graczy do przymusu uczestnictwa w scenach wyjątkowo brutalnych czy budzących sprzeciw moralno-etyczny można odnaleźć w artykule: T. Hartmann, K.M. Krakowiak, M. Tsay-Vogel *How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors*, „Communication Monographs” 2014 vol. 81, no. 3, s. 312. Co charakterystyczne, jako jeden z przykładów takiej reakcji odbiorczej podano właśnie recepcję inkryminowanego fragmentu GTA V.

35 G. Deleuze *Różnica i powtórzenie*, przeł. B. Banasiak, K. Matuszewski, KR, Warszawa 1997, s. 294.

36 Tezę tę w odniesieniu do empirycznej analizy gier RPG rozwijają Dorota Chmielewska-Łuczak i Cezar Matkowski w tekście *Kilka uwag o niewchodzeniu w rolę*, „Homo Communicativus” 2008 nr 3, zwł. s. 203-204.

37 W znaczeniu narratologicznym, a zatem nie jako okres historycznoliteracki związany z rozwojem tzw. wielkiej powieści realistycznej w XIX wieku, lecz jako typ prozy mimetycznej pod względem imitacji i opisu dostępnej rzeczywistości, a nie – kreacji rzeczywistości niedostępnej.

roli narracji, które zbudowały potęgę prozatorskiego realizmu – czyli przede wszystkim „personocentrycznych [*character-centered*]” i „fabułocentrycznych [*plot-centered*]” – na rzecz tych zorientowanych „światocentrycznie [*world-centered*]”<sup>38</sup>. Specyfika narracji światocentrycznej nie polega jednak na tym, że przedstawia ona świat inny niż rzeczywisty – wówczas bowiem światocentryczna byłaby już każda baśń, a innowacyjność literatury *fantasy* należałoby uznać za dyskusyjną. O światocentryczności narracji decyduje potrzeba wykreowania – znów przyjdzie odwołać się tu do Lindy Hutcheon – „drugorzędnego systemu odniesienia”<sup>39</sup>, od którego „nikt nie zdaje się żądać, by stanowił alternatywę dla naszego świata”<sup>40</sup>, bowiem jest on tym dla literatury fantastycznej, czym dla realistycznej był świat rzeczywisty. Tak rozumiany świat w istotny sposób różni się zatem od pojedynczego, ograniczonego ramą fabularną świata przedstawionego – ponieważ nie chodzi w nim o wytworzenie efektu rzeczywistości<sup>41</sup>, lecz o stworzenie rzeczywistości nowej. To zaś z oczywistych względów jest niemożliwe nie tylko na przestrzeni jednej fabuły, ale i nieskończenie wielu fabuł – i właśnie to przesądza o tak charakterystycznej dla literatury *fantasy* i *science-fiction* proliferacji materiału paratekstowego (map, słowników, ilustracji, kalendarzów, mott, itp.) czy też o obecności zjawiska ironicznie zwanego *infodump*, czyli pozafabularnej ekspozycji podstawowych atrybutów świata (prehistoria, geografia, biotop, fizyka, nauka, cywilizacja, sztuka, religia, filozofia itp.)<sup>42</sup>. W konsekwencji odbiorca narracji fantastycznej może być wyposażony przynajmniej w częściowo tak bogate pole odniesienia, jak czytelnik powieści realistycznej, a przedustawny względem prezentacji fabularnej świat zaczyna funkcjonować jako obszar rzeczywistych i prawdziwych odniesień podmiotu.

38 Przywołuje tu podział wykorzystywany w artykule: M.-L. Ryan *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, „Poetics Today” 2013 vol. 34, no. 3, s. 382-383.

39 L. Hutcheon *Metafictional Implications for Novelistic Reference*, w: *On Referring in Literature*, ed. A. Whiteside, M. Issacharoff, Indiana University Press, Bloomington 1987, s. 8.

40 W kontekście: „Fantastic fiction, it may be argued, demands an increased effort on the writer’s part because of the axiomatic imaginary character of its world. But perhaps the opposite is really true: that is, perhaps the reader’s expectations as he reads a fantasy novel facilitate the task by also making axiomatic the fictiveness of the referents of the language. No one seems to demand that Tolkien’s Middle Earth be a counter to our empirical world, just that it be an intertextually coherent universe”. Tamże, s. 2.

41 Cytuję nowe tłumaczenie z wydania: R. Barthes *Efekt rzeczywistości*, przeł. M.P. Markowski, „Teksty Drugie” 2012 nr 4, s. 119-125.

42 Zob. F. Mendlesohn, *Rhetorics of Fantasy*, s. 68-74.

Przemiany te w pełni korespondują z ponowoczesną koncepcją narracji jako „struktury poznawania świata”<sup>43</sup>, nieodnoszącej się jedynie do jakiejś pierwotnej poznawczo rzeczywistości, lecz do performatywnie kształtowanej dziedziny przyczynowej. Najbardziej wpływową koncepcję uwzględniającą rolę ramy poznawczej w ustalaniu warunków dostępności konkretnego świata sformułował jeszcze przed kognitywistami Umberto Eco, w wielu swych tekstach optując za identyfikowaniem jej z tzw. światem encyklopedii<sup>44</sup>, będącym rodzajem kulturowego repozytorium źródeł odniesienia dla różnorodnych narracji o świecie. Do Ecowskiej wykładni encyklopedyczności – dziś szczególnie inspirującej wobec niezwyklej popularności internetowych encyklopedii poświęconych całkowicie opisowi rozmaitych fantastycznych światów<sup>45</sup> – nawiązał w sposób szczególnie Lubomir Doležel, stwierdzając wprost w swej słynnej książce *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, że:

W celu rekonstrukcji i interpretacji fikcyjnego świata odbiorca musi uzgodnić swoje stanowisko poznawcze ze światem encyklopedii. Encyklopedia świata aktualnego może być użyteczna, ale w perspektywie uniwersalnej traci swe znaczenie: dla wielu fikcyjnych światów jest myląca i zapewnia miast zrozumienia – niezrozumienie [*misreading*]. Czytelnicy muszą być gotowi do modyfikowania, konkretyzowania lub nawet zawieszania wiedzy zapośredniczonej z encyklopedii aktualnego świata [...], muszą porzucić wiedzę o realiach swego domicylu i zostać poznawczymi rezydentami [*cognitive residents*] fikcyjnego świata, odwiedzanego przez nich w akcie lektury.<sup>46</sup>

43 A. Łebkowska *Narracja*, w: *Kulturowa teoria literatury*, red. M. P. Markowski, R. Nycz, Universitas, Kraków 2002 czy też *Granice narracji*, w: też *Empatia. O literackich narracjach przełomu XX i XXI w.*, Universitas, Kraków 2008.

44 Na ten temat zob. przede wszystkim: U. Eco *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, przeł. P. Salwa, PIW, Warszawa 1994 (zwl. s. 236-237), *Uwagi o odniesieniu jako kontrakcie*, w: tegoż *Kant a dziobak*, przeł. B. Baran, Aletheia, Warszawa 2012. Echa Ecowskiej wykładni encyklopedii zaobserwowała Anna Łebkowska u Thomasa Paveła, por. też *Możliwe światy a teoria literatury*, w: *Fikcja jako możliwość. Z przemian prozy XX w.*, Universitas, Kraków 1998, s. 50-56.

45 Janet Murray mówi w tym kontekście wprost o „encyklopedycznej pojemności [*encyclopaedic capacity*]” nowych mediów. Zob. J. Murray *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, Cambridge 1999, s. 84.

46 L. Doležel *Saturation*, w: tegoż *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1998, s. 181.

W kontekście rozważań nad immersją najciekawsza w wypowiedzi Doleżela jest owa wzmianka o czytelnikach stających się „p o z n a w c z y m i r e - z y d e n t a m i” fikcyjnego świata czy też, jak woli Doleżel, heterokosmosu. Zarówno Doleżel, jak i Eco mają zatem na względzie nie tyle sam sposób percepcji konkretnego świata, ile jego epistemologiczną dostępność – a więc, w ujęciu narratologicznym, wiedzę, w jaką narrator powinien wyposażać czytelnika, by ten poczuł się w fikcyjnym świecie jak w domu i mógł zaznać przywileju fantastycznego eskapizmu rozumianego nie w kategoriach ucieczki od doczesności, lecz metaforycznej „ucieczki, która sprowadza do domu”<sup>47</sup>. Owa kategoria odbioru „rezydentnego”, poza tym, że mogłaby mieć cenny wkład w klasyczną typologię stylów odbioru Michała Głowińskiego<sup>48</sup>, jest rdzenna dla kognitywistycznej koncepcji narracji, a zwłaszcza dla pojawiającej się zarówno u Davida Hermana, Manfreda Jahna, Henrika Skovy Nielsena, Jana Albera czy Marie-Laure Ryan kategorii świata narracji (*storyworld*), w którego logikę wpisane jest stymulowanie odbiorcy do „w y o b r a z e n i o w e g o (emocjonalnego, wewnętrznego) z a m i e s z k a n i a w ś w i e c i e ”<sup>49</sup>. Zamieszkanie w wykreowanym w ten umiejętny sposób – bowiem zachęcający do „rezydentnego” stylu lektury – świecie sprawia, że odbiorca nie tyle zapomina o relacjach łączących go z rzeczywistością fizyczną, ile zapomina s i ę w rzeczywistości pozafizycznej, oswajając ją i udomawiając w swej wyobraźni, a niekiedy postrzegając wręcz jako świat „bardziej realny niż świat rzeczywisty”<sup>50</sup> – jednak już nigdy jako nierealny czy zmyślony, bo taka kategoryzacja formułowana jest z pozycji zdystansowanej, czyli krańcowo odległej od immersywnej.

47 Cyt. za: D. Barbour *Guy Gavriel Kay: The Darkest Road*, w: „The Malahat Review” 1987 no. 79; cyt. za: „Bright Weavings” 2008, <http://www.brightweavings.com/reviews/revfionavar.htm> (2.04.2015).

48 Mowa oczywiście o podziale stylów odbioru na mityczny, alegoryczny, symboliczny, instrumentalny, mimetyczny, ekspresyjny i estetyzujący. Zob. M. Głowiński *Świadectwa i style odbioru*, w: tegoż *Prace wybrane*, red. R. Nycz, t. 3, Universitas, Kraków 1998.

49 W kontekście: „Interpreters do not merely reconstruct a sequence of events and a set of existents, but imaginatively (emotionally, viscerally) inhabit a world in which things matter, agitate, exalt, repulse, provide grounds for laughter and grief, and so on – both for narrative participants and for interpreters of the story”. D. Herman *Storyworld*, w: *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, ed. D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan, Routledge, London–New York 2008, s. 570.

50 Czyli allotopijny, por. U. Eco *Światy science fiction*, w: tegoż *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wajs, W.A.B., Warszawa 2012, s. 235 i K.M. Maj *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*.

Ów specyficzny rodzaj odbioru „rezydentnego” najtrafniej można byłoby określić za Lisbeth Klastrup mianem *światoodczucia* (*worldness*)<sup>51</sup> – czyli specyficznej projekcji świata, utrwalającej się zarówno w wyobraźni światotwórcy, jak i światoodbiorcy, a zarazem będącej tym dla fikcyjnego świata, czym dla literatury jest literackość<sup>52</sup>. Wedle Klastrup, co istotniejsze, „światoodczucie, mające obejmować cały zespół cech charakterystycznych dla danego świata, odsyła nie tylko do pierwotnej wersji przedstawionego świata, ale towarzyszy także jego rozwojowi”<sup>53</sup> – dla którego to zresztą niebagatelne znaczenie ma rozwijająca się w ramach tzw. kultury uczestnictwa (*participatory culture*)<sup>54</sup> aktywność odbiorców utożsamiających się z realiami danego świata i osadzających w nich własne narracje. Tak rozumiany świat staje się już w zasadzie uniwersum<sup>55</sup>, światem nie tyle jednokrotnie przedstawionym, ile wielokrotnie przedstawianym i stwarzającym setkom odbiorców warunki – w apogeum poetyki dzieła otwartego – aktywnego uczestnictwa w procesie światotwórczym. Światoodczucie staje się w tym sensie także warunkiem wstępnym współuczestnictwa w aktywności światotwórczej – bowiem bez uprzedniego nabycia, jak określiliby to Eco, „kompetencji encyklopedycznej”<sup>56</sup> odbiorcy trudniej jest osiągnąć stan „poznawczej rezydentności”, a tym samym doświadczyć immersji w konkretnym świecie narracji.

Choć światoodczucie towarzyszy, z uwagi na specyfikę zjawiska, głównie narracjom transmedialnym oraz grom wideo, to jednak wydaje się, że może ono wystąpić przy okazji każdego odbioru polisensorycznego, wywołującego opisywane przez filozofów światów wirtualnych doświadczenie teleobecności<sup>57</sup> – jak np. podczas lektury książki i jednoczesnego słuchania muzyki z jej filmowej

51 Własna propozycja przekładu.

52 L. Klastrup *A Poetics of Virtual Worlds*, w: *Proceedings of DAC Conference*, Melbourne 2003.

53 L. Klastrup, S. Tosca *Transmedial Worlds—Rethinking Cyberworld Design*, w: [http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/04.klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/04.klastruptosca_transworlds.pdf) (2.04.2015).

54 Obszernemu opisowi tego zjawiska poświęcona jest książka Henry’ego Jenkinsa *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

55 Co tłumaczy niechęć badaczy i fanów fantastyki do używania pojęcia świata przedstawionego, intuicyjnie nawet postrzeganego jako zbyt słaby kwantyfikator do opisu współczesnych praktyk światotwórczych.

56 Termin za: U. Eco *Lector in fabula*, s. 174.

57 Więcej na ten temat w: M. Ostrowski *Doświadczenie telematyczne w rzeczywistości wirtualnego realis. Odczuwanie*, „Kultura Współczesna” 2009 nr 3 (61).



adaptacji. Warunek jest oczywiście jeden – zarówno książka, jak i muzyka muszą odsyłać nie do siebie nawzajem na prawach mechanicznego skojarzenia, lecz do estetycznego pejzażu konkretnego świata, poszerzając metaforyczny przesmyk, przez który odbiorca może się precyzyjnie do wyimaginowanej rzeczywistości. Spostrzeżenie to jest w pełni zgodne z potocznym doświadczeniem graczy RPG (*role playing games*), niejednokrotnie dopełniających właściwą rozgrywkę jakościami artystycznymi bezpośrednio w niej niewystępującymi – czego przejawem może być uruchamianie kodów estetycznych obowiązujących w świecie gry, a niekiedy już występujących poza nim (np. słuchanie w trakcie sesji muzyki utrzymanej w określonej konwencji i rugowanie innych zaburzających immersję elementów empirycznej rzeczywistości, jak np. oświetlenia elektrycznego czy telefonów komórkowych)<sup>58</sup>. Odczucie świata byłoby zatem rodzajem poznawczego imperatywu odmieniającego specyfikę tradycyjnej recepcji, zasadniczo nieobejmującej wykraczania poza to dzieło sztuki (i zarazem: ten świat narracji), z którym odbiorca wchodzi w interakcję. Tak rozumiane, światoodczucie mogłoby stać się koniecznym warunkiem doświadczenia immersyjnego – szczególnym rodzajem empatii, którą odbiorca powinien obdarzyć fikcyjny świat, by jego wędrówka, jak ująłby to Bernhard Waldenfels, nie skończyła się, lecz „zaczęła w miejscu tego, co obce [*start from the Other's place*]”<sup>59</sup>.

### Narracja jako wirtualna rzeczywistość

Imersja w dziełach opierających się na światotwórczej maestrii skutkuje odbiorem dokładnie przeciwnym do odbioru dzieł „wciągających” dzięki swojej fabule.

Jacek Dukaj *Stworzenie świata jako gałąź sztuki*<sup>60</sup>

We wprowadzeniu do książki *Szybko i szybciej. Eseje o pośpiechu w kulturze* Marek Bieńczyk pozwolił sobie na uwagę, że gry wideo są „zawsze, w ten

58 Ściśle o tym pisze w kontekście „sarmatyzacji” graczy Michał Mochocki w artykule *Sarmackie dziedzictwo kulturowe w grze fabularnej Dzikie Pola*, „Homo Ludens” 2001 nr 1 (3), s. 152.

59 B. Waldenfels *In place of the Other*, „Continental Philosophy Review” 2011 no. 44, s. 156. Związkom światotwórstwa z myślą Waldenfelsa i o projektowi tzw. ksenotopografii poświęcam więcej miejsca w artykule: K.M. Maj *Ksenologia i ksenotopografia Bernharda Waldenfelsa wobec podstawowych założeń światotwórczych literatury fantastycznej* (Orson Scott Card, Neil Gaiman, George R. R. Martin), „Hybris” 2014 nr 27, s. 72-95.

60 J. Dukaj *Stworzenie świata jako gałąź sztuki*, „Tygodnik Powszechny” 2.02.2010.

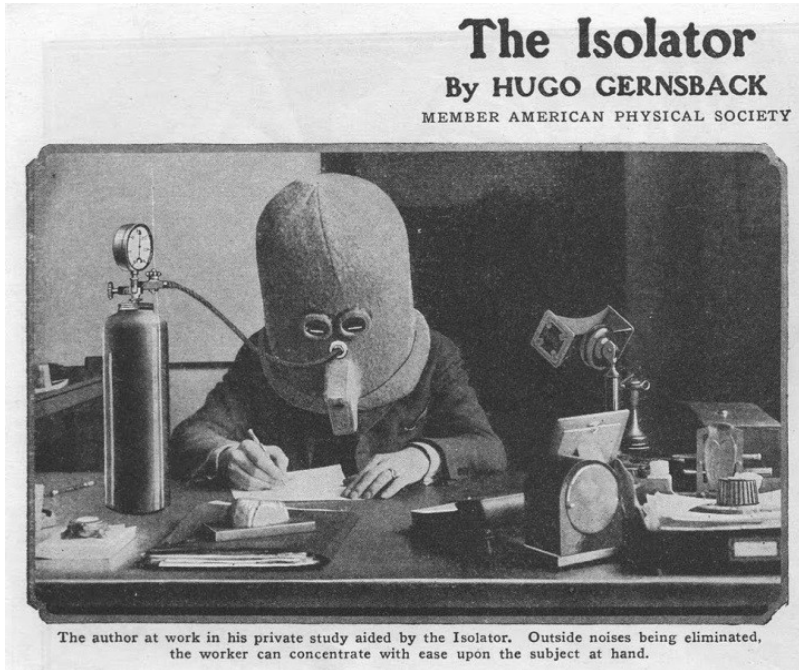
czy inny sposób, oparte na szybkości”<sup>61</sup>, prawem generalizacji niewątpliwie opisując część popularnych w latach 90. gier zręcznościowych, jednak równocześnie prawem kaduka potępiając te z nich, które premiuja skrajnie odmienny styl rozgrywki. Tak jak bowiem zdarzają się teksty, które połyka się w noc jednym haustem, a nad ranem powierza zapomnieniu na najniższej półce regału, oraz takie, które smakuje się w niespiesznym ukontentowaniu, powracając do nich wielokrotnie – tak też i pośród gier wideo znajdują się kilkunastogodzinne gry akcji oraz takie, w które niejednokrotnie grywa się latami. W obydwu przypadkach w narracjach drugiego typu musi więc być coś, co sprawia, że chętniej się do nich powraca – w efekcie w książce, miast śledzić postępy fabuły, opóźnia się lekturę, zerkając na mapy, przeglądając załączniki czy oglądając ilustracje, w grze zaś – w miejsce podążania za głównym wątkiem fabularnym, zbacza się z drogi i eksploruje świat. Rozszerzenie *Hearthfire* do gry RPG *The Elder Scrolls V: Skyrim* studia Bethesda Softworks pozwala tylko i wyłącznie na zakup parceli od trzech jarłów rządzących prowincjami Skyrim – by następnie samodzielnie zbudować tam dom od podstaw, umeblować wnętrza, założyć rodzinę i wprowadzić się do posiadłości. Rozszerzenie nie wprowadza żadnego dodatkowego wątku fabularnego ani nawet zadań pobocznych (wyjąwszy te związane z zakupem gruntu i założeniem rodziny), tak charakterystycznych dla gier (c)RPG. Celem *Hearthfire* było bowiem zachęcenie gracza do zamieszkania w świecie gry, do stworzenia tytułowego ogniska domowego i do wywołania efektu prawdziwej – a niedyktowanej przez ułudę „*make-believe*” – tęsknoty za miejscem, na którym gracz mógłby odcisnąć emocjonalne piętno. Tego rodzaju zabiegi nie mają zbyt wielu precedensów w historii przemysłu gier wideo, za to są wypadkową szerszych tendencji zmierzających do oferowania graczowi coraz większych możliwości personalizowania świata gry i pogłębiania relacji tożsamościowej z własnym awatarem<sup>62</sup> – co niekiedy było priorytetem w czasach, w których gry miały służyć wyłącznie szybkiej, łatwej i relaksującej rozrywce.

Ani bowiem porywająca fabuła, ani charyzmatyczne postaci nie są kluczowe dla wywołania u odbiorców imersji – konieczne jest jedynie zanurzenie w świecie i pograżenie w lekturze, niewywołane sztuczną koncentracją, ale wyciszeniem bodźców zewnętrznych i ukierunkowanym światoodczuciem,

61 M. Bieńczyk, A. Nawarecki *Szybko i szybciej. Eseje o szybkości w kulturze*, Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 1996, s. 7.

62 Por. np. N. Yee *The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments*, „*Presence*” 2006 vol. 15, no. 3, s. 309-329.

pozwalającym powoli aklimatyzować się w odległej rzeczywistości. Nie jest rzeczą przypadku, że Hugo Gernsback, wieloletni wydawca „Amazing Stories” i propagator literatury *science fiction*, opatentował w celu pobudzenia podobnie wyciszonej, ogniskującej lektury widoczny na poniższej fotografii izolator – będący w istocie rzeczy nieco ekscentryczną realizacją celu przyświecającego każdemu, kto kiedykolwiek schował się pod kołdrą z książką, oświetlając strony snopem światła z latarki.



Izolator (the isolator) wedle patentu Hugo Gernsbacka (pierwodruk w: „Science and Inventions”, lipiec 1925)

Wynalazek Gernsbacka, literaturę i współczesne kino czy gry wideo łączy jedno – potrzeba redukcji dystansu, wyeliminowania tego, co zlokalizowane między twarzą odbiorcy a metaforyczną twarzą książki, filmu czy gry, a zatem *interfejsu* (*interface* – dosł. ‘międzytwarze’). Znanе jest zdanie Jefa Raskina, że idealny interfejs to właściwie brak interfejsu<sup>63</sup> – i pogląd ten sprawdza

63 Za: J. Raskin *Cognetics and the Focus of Attention*, w: tegoż *The Human Interface. New Directions for Designing Interactive Systems*, New York 2000, s. 20.

się zarówno w przypadku książek, jak i najnowszych gier wideo, w których interfejsy coraz częściej wkomponowuje się starannie w świat gry, fikcjonalizując nawet tak czysto funkcjonalne elementy, jak menu z poleceniami zapisu stanu rozgrywki czy wyjścia z programu. W grze *Max Payne 3* studia Rockstar Games zrezygnowano chociażby z tak oczywistego komunikatu, jak pytanie o chęć zakończenia gry, w miejsce którego pojawiają się cytaty wyrażające wahanie protagonisty (typu: „This is where it had to end” zamiast polecenia ‘tak, chcę zakończyć rozgrywkę’ i „Maybe I still had a chance to walk away” zamiast polecenia ‘nie, chcę kontynuować rozgrywkę’) – które z oczywistych względów komunikują nie akt przzerwania czy wznowienia gry, lecz akt opuszczenia bohatera przez gracza, który, wyłączając grę, pozostawia go samemu sobie w jego świecie. I znów: w przypadku namysłu nad kategorią immersywności nie jest istotne to, że projektanci gry wideo starali się zamaskować fikcyjną otoczką elementy wyjawiające faktyczną funkcję gry jako dostarczającego rozrywki oprogramowania – lecz to, że przemienili irytujący komunikat w zwiększający światoodczucie wybór moralny, sugerujący, że wyjście z gry nie zatrzymuje w stazie ani Maxa Payne’a, ani świata gry, analogicznie jak opuszczenie przez kogoś rodzinnego miasta nie sprawia, że mieszkańcy zamierają w bezruchu, oczekując biernie powrotu pobratymca.

Podobne podejście do narracji, ignorujące zresztą nieistotne na tym poziomie analizy różnice międzymedialne, zawdzięcza wiele szkole psychonarratologicznej, problematyzującej narrację nie ze względu na ich strukturę czy językowość (jak narratologia strukturalistyczna okresu lat 60.), lecz korelację między przyjmowanym stylem odbioru a światem narracji, do analizy której wykorzystywane są częstokroć świadectwa samych czytelników<sup>64</sup>. Dlatego też warto przeprowadzić pouczający w kontekście dotychczasowych spostrzeżeń eksperyment retoryczny i spróbować zastąpić opis sytuacji odbioru immersywnego w wirtualnej rzeczywistości autorstwa Sideya Myoo (Michała Ostrowickiego) – słowami odnoszącymi się do świata fikcji literackiej.

Człowiek zapatrzony w monitor komputera może w pewnych sytuacjach sprawiać wrażenie wyobcowania. Zaangażowanie w zmieniające się treści na monitorze może stać się na tyle intensywne, iż odbiorca zapomina o otoczeniu i wydaje się mentalnie podróżować po elektronicznym świecie, w rzeczywistości upodabniając się do biologicznej maszyny, której jedynie

64 Wiele z nich zbiera książka Marii Bortoluss i Petera Dixona *Psychonarratology: Foundations for the Empirical Study of Literary Response*, Cambridge University Press, Cambridge 2003.

fizyczność zaświadcza o jego istnieniu. W udostępnionym przez monitor środowisku dokonuje się coś na tyle znaczącego, co angażuje, wciąga, co powoduje, że świadomość wręcz przekracza granicę monitora i rozprze-strzenia się w środowisku elektronicznym. Zwrócony do tego środowiska człowiek, zanurzony w blasku monitora, może wyzwolić swoją duchowość w takim stopniu, w jakim być może nigdy wcześniej nie stało się to w stosunku do świata realnego. W elektronicznej wspólnocie człowiek żyje intensywnością rzeczywistych emocji i postaw, wyzwolonych z cielesności – esencji człowieczeństwa, odnajdując realne przeżywanie w immaterialnym świecie elektronicznego *realis*.<sup>65</sup>

Po trawestacji cytat przedstawiałby się wówczas następująco:

Człowiek zaczytany w książce może w pewnych sytuacjach sprawiać wrażenie wyobcowania. Zaangażowanie w deszyfrację zmieniających się znaków na papierze może stać się na tyle intensywne, iż odbiorca zapomina o otoczeniu i wydaje się mentalnie podróżować po literackim świecie, w rzeczywistości upodabniając się do biologicznej maszyny, której jedynie fizyczność zaświadcza o jego istnieniu. W udostępnionym przez książkę świecie dokonuje się coś na tyle znaczącego, co angażuje, wciąga, co powoduje, że świadomość wręcz przekracza granicę tekstu i rozprze-strzenia się w środowisku fikcyjnym. Zwrócony do tego świata człowiek, pogrążony w lekturze, może wyzwolić swoją duchowość w takim stopniu, w jakim być może nigdy wcześniej nie stało się to w stosunku do świata realnego. W fikcyjnej wspólnocie człowiek żyje intensywnością rzeczywistych emocji i postaw, wyzwolonych z cielesności – esencji człowieczeństwa, odnajdując realne przeżywanie w immaterialnym świecie fikcyjnego *realis*.

Porównanie tych dwóch sytuacji odbioru dowodzi redundantności medium w realizowaniu strategii immersywnych: z perspektywy zewnętrznej odbiorca zaangażowany zawsze będzie wyglądać na wyobcowanego z rzeczywistości i trwoniącego swój cenny czas na bezproduktywną, czczą rozrywkę. „Mój ojciec, mój ojciec, czyś tego nie słuchał / co Elf mi obiecał, naszeptał do ucha? / Uspokój się synku, uspokój się mały, / to wiatr tak w olszynach

<sup>65</sup> M. Ostrowski *Człowiek w rzeczywistości elektronicznego realis*. Zanurzenie, w: *Wielka Księga Estetyki w Polsce*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2007, s. 539.

liść rusza, liść stłają”<sup>66</sup>. Porównanie zapisu doświadczenia immersji w świecie wirtualnym z jego trawestacją w świecie fikcyjnym pokazuje, że tę drugą odmianę immersji znacznie trudniej dostrzec i zdiagnozować – może także dlatego, że w powszechnym obiegu pokutuje infantylne przeświadczenie, że jeśli cokolwiek czyta się dla przyjemności, to rzadko kiedy jest to literatura wysokoartystyczna<sup>67</sup>. Tymczasem, jak rekapitułuje Marie-Laure Ryan w ważnym dla psychonarratologicznych studiów nad zjawiskiem immersywności rozdziale *Poetics of Immersion* z książki *Narrative as Virtual Reality*, doświadczenia „porwania”, „pochłonięcia” czy „pogrążenia” w lekturze są nieobce literaturze od zarania dziejów czytelnictwa:

Mamy skłonność do etykietowania dzieła literackiego mianem immersywnego [*immersive*] – pisze Ryan – jeśli tylko czerpiemy przyjemność z jego lektury, a czerpiemy ją (zazwyczaj) głównie za sprawą jego określonych walorów estetycznych. Jednakże wartość estetyczna nie może być zredukowana do siły immersji: poezja nie jest immersywna jako narracja z uwagi na to, iż jej relacja względem „rzeczywistości” jest bardziej problematyczna; i pośród tekstów postrzeganych jako narracyjne, istnieją takie, które celowo wywołują pewne poczucie alienacji ze świata tekstu [*textual world*] lub po prostu nie pozwalają mu się utrwalić w czytelniczej wyobraźni...<sup>68</sup>

Poezja nie może być immersywna także z tego prostego względu, że im bardziej sformalizowany jest tekst, tym większą uwagę odbiorcy kieruje na interfejs, którym w tym przypadku może nie będą okulary anaglifowe, ekran czy oprogramowanie gry wideo, lecz sposób ekspresji artystycznej. Tekst w pełni immersywny powinien być przede wszystkim potoczny: odbiorca, płynąc przez świat narracji, nie powinien zastanawiać się nad kształtem łodzi ani techniką wiosłowania, ani tym bardziej nad tym, jak to się dzieje, że w ogóle może pływać – lecz patrzeć w horyzont i wyglądać tego, co znajdzie

66 J.W. Goethe *Król elfów*, s. 86.

67 Antoine Compagnon przypomina nie bez sarkazmu, że w księgarniach brytyjskich – nawiasem mówiąc, nie tylko, bo w polskich również – starannie rozdziela się *Literature* od *Fiction*, układając „z jednej strony książki do szkoły, a z drugiej książki do czytania dla przyjemności, jak gdyby *Literature* była nudną *Fiction*, *Fiction* zaś – literaturą zajmującą”. A. Compagnon *Literatura*, w: tegoż *Demon teorii. Literatura a zdrowy rozsądek*, przeł. T. Stróżyński, Gdańsk 2010, s. 22.

68 Za: M.-L. Ryan *The Text as World. Theories of Immersion* w: tejże *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The John Hopkins University Press, Baltimore–London 2001, s. 95-96.

się za nim<sup>69</sup>. Richard J. Gerrig w psychonarratologicznym studium *Experiencing Narrative Worlds* utożsamia stąd ten specyficzny styl odbioru z metaforą przeniesienia czy translokacji (*metaphor of transportation*)<sup>70</sup> w głąb tekstu, w żaden sposób, co istotne, nielegitymizującą zdolności narracyjnych nadawcy (a tym samym i wysokoartystyczności przekazu literackiego). Odwołując się do kognitywistycznej teorii metafory pojęciowej Lakoffa i Johnsona, Gerrig stwierdził, że odbiorca, widząc przykładowe słowo „Texas”, myślowo przenosi się w ten obszar mentalny, w którym przechowuje własną projekcję Texasu – i nieistotne jest przy tym, czy utrwaliła się ona naocznie, czy też została zapośredniczona z innorodnych źródeł (np. Ecowskiej encyklopedii kulturowej). Oznacza to, że z perspektywy psychonarratologicznej na immersywność w żadnym stopniu nie wpływa faktyczność czy fikcyjność encyklopedii, do której odwołuje się świat tekstu<sup>71</sup>: historyczny świat III Rzeszy może być równie immersywny, co Ziemiomorze Ursuli Le Guin i Polska okresu Solidarności, pod warunkiem że narracje poświęcone każdemu z nich będą odsyłać odbiorców do projekcji mentalnych jednorodnego heterokosmosu i wywoływać w jego obrębie efekt translokacji. Gerrigowska metafora przeniesienia konweniuje w tym kontekście z wcześniejszymi uwagami na temat odbioru rezydentnego w koncepcji światów narracji (*storyworlds*) u Hermana. Wspomniany wyżej dodatek *Hearthfire* do gry *The Elder Scrolls: Skyrim* dowodnie ukazał, że doświadczenie przeniesienia do świata gry coraz częściej bierze dziś górę nad porwaniem przez wartką fabułę (nawet w grze, co godne podkreślenia, fabularnej) – a pamiętać należy, że doświadczenie

69 Oczywiście daleki jestem od generalizacji, ponieważ proza poetycka czy poematy mogą być czytane w sposób analogiczny do prozy, jednakże są to przypadki specyficzne i niereprezentatywne dla zjawiska immersywności.

70 R.J. Gerrig *Two Metaphors for the Experience in Narrative Worlds*, w: tegoż *Experiencing Narrative Worlds. On the Psychological Activities of Reading*, Yale University Press, Yale 1993, s. 5. Samo „przeniesienie” należy tu rozumieć dosłownie i w zgodzie z doświadczeniem potocznym (por. wcześniejsze i dalsze uwagi na temat opuszczania świata gry i tęsknoty za nim), a nie w sensie psychoanalitycznym jako *Übertragung*.

71 Czego dowodzi fakt, że podobne uwagi padają w badaniach nad referencyjnością narracji faktograficznych i przedstawień fikcyjnych względem faktycznych pól odniesienia i aktualnej encyklopedii kulturowej. Na ten temat por.: M. Zimnoch *Narracje faktograficzne w światach dystopijnych*, „Estetyka i Krytyka” 2014 nr 4 (35), s. 74–87, tegoż *Przednowoczesny obraz świata w ponowoczesnej historiografii*. „Nowe Królestwo Grenady” Adama Elbanowskiego wobec zagadnienia faktu i fikcji, „Kultura i Historia” 2014 nr 25 czy tegoż *Ontologia faktu w reportażu ponowoczesnym. Intertekstualność w obronie mimesis*, w: (nie)Prawda w literaturze i sztuce, red. C. Słowik, A. Dobrowolska, M. Siedlecka, Wydawnictwo UG, Gdańsk 2014, s. 92–101.



to nie jest właściwe wyłącznie grom wideo, lecz bywało już utożsamiane z szeroko rozumianą aktywnością fanowską w popkulturze. Jeszcze w 1999 roku Roger C. Aden pisał o „symbolicznych pielgrzymkach”, które fani mieliby przedsięwziąć do „wyobrażonych ziem obiecanych”<sup>72</sup> – i leksyka ta, podobnie jak w przypadku frazeologicznej reprezentacji doświadczenia immersywnego (por. pograżenie w lekturze, zasłuchanie w muzyce czy zapatrzenie w obraz), dowodzi potrzeby opisu tego szczególnego rodzaju odbioru właśnie jako metaforycznych przenosin do innego świata i zasiedlania innej rzeczywistości.

Choć już same badania Gerriga dowodzą uniwersalności odbioru immersywnego w literaturze, to jednak dopiero poprzedzające je chronologicznie tezy Victora Nella z książki *Lost in the Book* wraz z nowszymi rozważaniami Marie-Laure Ryan – otwarcie zresztą przyznającej się do inspiracji i Nellem, i Gerrigiem – dają pełen obraz potencjału immersji w literaturze. Przeważająca większość rozważań Nella, który podtytuł swej książki – *Psychology of Reading for Pleasure* – potraktował zobowiązująco, dotyczy wrażeń płynących z lektury tego rodzaju tekstów, które, jak powiedziałby Barthes, umożliwiają „przejście od prawdy do przyjemności”<sup>73</sup>. Lektura immersywna powinna wedle Nella dostarczać swego rodzaju „estetycznej gratyfikacji”<sup>74</sup>, przejawiającej się wynagradzaniem czytelniczej uwagi przeniesieniem (znów!) do innego, fascynującego swą odmiennością świata. Co jednak znamienne, Nell rozróżnia dwa rodzaje aktywności immersywnych: (1) pozytywny, czyli czysty zachwyty (*entrancement*), wywołany możliwością wkroczenia (*entrance*) do innego uniwersum, oraz (2) negatywny, czyli uzależnienie (*addiction*) posunięte do granic wiecznego niezaspokojenia fikcyjnym światem, kompensowanego kompulsywnym przyswajaniem możliwie największej ilości prowadzących doń fabuł<sup>75</sup>. Popularnonaukowy wykład tej tezy dał jeden z bardziej samoświadomych polskich fantastów, Jacek Dukaj, stwierdzając w swej recenzji-manifeście *Stworzenie świata jako gałąź sztuki*, że „immersja w dziełach opierających się na światotwórczej maestrii skutkuje odbiorem dokładnie przeciwnym do odbioru dzieł «wciągających» dzięki

72 R.C. Aden *Popular Stories and Promised Lands: Fan Cultures and Symbolic Pilgrimages*, University of Alabama Press, Tuscaloosa 1999, s. 97-98.

73 R. Barthes *Przyjemność tekstu*, przeł. A. Lewańska, KR, Warszawa 1997, zwłaszcza s. 17-21.

74 Za: M.-L. Ryan *The Text as World*, s. 95-96.

75 Zob. V. Nell *Lost in the Book. The Psychology of Reading for Pleasure*, Yale University Press, New Haven – London 1988, s. 212.



swej fabule<sup>76</sup> i wyjaśniając tym samym różnicę między bestsellerową powieścią sensacyjną, którą „połyka się błyskawicznie”, karmiąc się łapczywie intrygą i przerzucając szybko opisy, uległszy porywom wartkiej akcji, a precyzyjnie skonstruowaną fikcją światotwórczą, do której czytelnik pragnie wielokrotnie powracać. Nie bez powodu słowa Dukaja padły akurat przy recenzji *Avatara* Jamesa Camerona: trudno o film SF bardziej konwencjonalny pod względem fabularnym i bardziej oszałamiający pod względem światotwórczym. Niezwykła popularność fantastycznych uniwersów *Dungeons & Dragons*, *Śródziemia*, *Gwiezdnych Wojen*, *Star Treka* czy *Forgotten Realms* nie polega bowiem na tym, że fabuły, które powołały je do istnienia, były wartkie, a ich lektura łatwa i przyjemna; w przypadku *Kronik Diuny* Franka Herberta sprawdziła się wręcz uwaga Marie-Laure Ryan, że niektórzy pisarze „mogą sobie pozwolić na «łatwe» rozkosze imersji, dopiero gdy czytelnik poświęci im dozę należytej uwagi<sup>77</sup>. Imersywność fikcyjnych uniwersów – a wymieniono jedynie te najbardziej znane, w aneksie do książki *Building Imaginary Worlds* Marka J.P. Wolfa można odnaleźć dalsze półtora tysiąca<sup>78</sup> – wyraża się w chęci zarówno światotwórców, jak i światoodbiorców (czytelników, widzów, graczy) do rewizytowania świata, odbioru empatycznego, niespiesznego i wielokrotnego, traktującego z równą powagą główny wątek fabularny, jak i wszelkie konteksty pozafabularne. Wydaje się, że właśnie w tej wybitnie związanej z literaturą fantastyczną praktyce nadawczo-odbiorczej można odnaleźć przestrzeń dla imersji równie silnej, jak ta obserwowana w filmie, grach wideo czy światach wirtualnych – być może dlatego, że te ostatnie również bywają podporządkowane swoim heterokosmosom fikcji i oczekują dopełnienia w postaci książek, filmów czy dzieł sztuki<sup>79</sup>.

---

76 J. Dukaj *Stworzenie świata*.

77 M.-L. Ryan *The Text as World*, s. 95-96.

78 Zob. M.J.P. Wolf *Appendix: Timeline of Imaginary Worlds*, w: tegoż *Building Imaginary Worlds. Theory and History of Subcreation*, Routledge, London 2012, s. 288-346.

79 W tym sensie także malarstwo i muzyka jawią się jako imersywne – trudno bowiem wyobrazić sobie inną dziedzinę sztuki, w której odbiór wielokrotny jest czyś tak naturalnym, jednak w przypadku odbioru świata fantastycznego wypadałoby zaznaczyć, że imersywność muzyczna i plastyczna wymaga podporządkowania narracji dominującej w postaci encyklopedii danego uniwersum i stąd wymaga estetycznej adaptacji do jego realiów. Por. T. Vroegh *Transported to Narrative Worlds: The Effects of A Narrative Mode of Listening on Music Perception*, w: *Proceedings of the 12th International Conference on Music Perception and Cognition*, ed. E. Cambouroupolous, C. Tsougrasi K. Pasiadis, Thessalonica 2012, s. 1104-1105.

## Podsumowanie

W miarę jak światy rozrastają się i obrastają w szczegóły, narasta groźba ich niespójności, jednak w większości wypadków są one na tyle rozległe i wymagają orientowania się w tak wielkiej liczbie zróżnicowanych danych, iż niespójności częstokroć mogą ująć odbiorczej uwadze. Wielu fanów jednak posiada olbrzymią wiedzę o ulubionych uniwersach i znajduje przyjemność w wyszukiwaniu niespójności celem uzgodnienia ich z rozmaitymi teoriami. I ten właśnie rodzaj aktywności wymaga bycia całkowicie zanurzonym (*thoroughly immersed*) w świecie, o którym mowa.

Mark J.P. Wolf *Building Imaginary Worlds*<sup>80</sup>

Wobec wszystkich przedstawionych tu tez nie powinno być nadużyciem stwierdzenie, iż najkrótszą z możliwych definicji imersji mogłoby być przypisanie jej zdolności do redukcji dystansu. Wielkość owego dystansu, skala redukcji czy siła, z jaką oddziałuje on na odbiorcę, będą się już różnić w zależności od medium, jednakże sama imersja nigdy nie będzie monomedialna, lecz zawsze transmedialna. Nie tylko bowiem pozwala ona na wyjście poza ograniczenia poszczególnych mediów, ale też może spajać wiele z nich w jeden uwspólniający świat narracji. Z tego też względu doświadczenie imersyjne jest charakterystyczne raczej dla narracji światocentrycznych niż tych wysuwających na plan pierwszy wartką akcję czy charyzmatycznego bohatera, w sztukach wizualnych zaś najczęściej wymaga oddziaływania możliwie najbardziej polisensorycznego. Sprawienie, by odbiorca wytworzył tak silną więź ze światem, by móc powracać doń jak do drugiego domu, a nie jedynie uciekać w jego realia w poszukiwaniu taniej rozrywki, jest jednym z najtrudniejszych zadań, jakie można postawić artyście – i zarazem wyzwaniem dla tradycyjnej humanistyki, która w wyrokowaniu o wysokoartystyczności narracji powinna zacząć uwzględniać także tkwiący w niej potencjał światotwórczy. I jakkolwiek zjawiska zbliżone do imersji diagnozowane były już w czasach Coleridge'a, to dziś można z całą stanowczością rzec, iż minęły czasy zawieszania niewiary – gdyż całe pokłady wiedzy narastającej w Borgesowskim stylu w mnożących się fanowskich encyklopediach fikcyjnych światów są dowodem całkowicie przeciwstawnej motywacji odbiorczej. Dzisiejszy czytelnik nie zawiesza niewiary, lecz chce wierzyć; jednak nie w istnienie oderwanych od rzeczywistości fantasmagorii, lecz w funkcjonowanie rzeczywistości prawdziwie i głęboko alternatywnych, w których można

80 Przekład własny za: M.J.P. Wolf *Building Imaginary Worlds*, s. 48.

deponować swe życiowe doświadczenie i za którymi z tej właśnie przyczyny można pełnoprawnie tęsknić.

Połączenie filozofii wirtualności, kognitywistyki i psychonarratologii w opracowaniu jednolitego podejścia do immersywności w literaturze fantastycznej jest zatem zadaniem niełatwym, jednak pozwalającym na zdemonstrowanie opozycji dzielących literaturę na realną i irrealną, a jej postrzeganie – odpowiednio – na racjonalne i irracjonalne. Imersja oparta na odbiorze wielokrotnym i „światoczułym”, wymagającym od nadawców podporządkowania wyobraźni regułom encyklopedii danego uniwersum, u odbiorców zaś stymulującym chęć identyfikacji z jego realiami, jest zjawiskiem nie do zignorowania w okresie zwyczajującego zainteresowania zwrotem afektywnym w humanistyce. W ten sposób kategoria imersji staje się brakującym ogniwem między dziełem otwartym (*opera aperta*) literatury końca XX wieku i otwartym światem (*open world*) gier wideo początku wieku XXI, dowodząc, że wciąż jest możliwe tworzenie angażującej, odrywającej od codzienności sztuki – która prócz nieskończenie wielu możliwych i niemożliwych światów może również zachęcać do tworzenia nieskończenie wielu możliwych i niemożliwych narracji.

## Abstract

---

**Krzysztof M. Maj**

JAGIELLONIAN UNIVERSITY (CRACOW)

*The Age of the Worldness. Immersion as a New Poetics of Reception*

The article aims to combine cognitive narratology, psychonarratology, media studies, VR philosophy and game studies in an interdisciplinary study on the phenomenon of immersion in contemporary literature and culture. Contrary to the common tendency of defining immersion as associated primarily with interactive or telematic experience, Maj argues that one should follow Marie-Laure Ryan's or Lisbeth Klastrup's remarks on new reading strategies in "world-centered" narratives that create a sense of the so called "worldness". Therefore, through a comparative analysis of video games, 3D movies, VR devices and world-building literature Maj proposes the theoretical concept of "resident reception," so as to examine how it may be possible to "imaginatively inhabit a world".

## Keywords

---

immersion, worldness, world-centered narratives, world-building